

UNIVERSIDADE FEDERAL DE OURO PRETO

ESCOLA DE DIREITO, TURISMO E MUSEOLOGIA
DEPARTAMENTO DE MUSEOLOGIA

ALINE VELOSO LUZ

**ANÁLISE CRÍTICA DA ECONOMIA DA ATENÇÃO EM EXPOSIÇÕES
IMERSIVAS: QUAL O FUTURO DOS MUSEUS NA ERA DA VIRTUALIZAÇÃO?**

Ouro Preto

2025

ALINE VELOSO LUZ

**ANÁLISE CRÍTICA DA ECONOMIA DA ATENÇÃO EM EXPOSIÇÕES
IMERSIVAS: QUAL O FUTURO DOS MUSEUS NA ERA DA VIRTUALIZAÇÃO?**

Monografia apresentada ao Curso de Museologia da
Universidade Federal de Ouro Preto como requisito para
obtenção do título de Bacharel em Museologia

Orientadora: Profa. Anna Beatriz Vieira Muniz
Donatelli

Ouro Preto

2025

SISBIN - SISTEMA DE BIBLIOTECAS E INFORMAÇÃO

L979a Luz, Aline Veloso.

Análise crítica da economia da atenção em exposições imersivas
[manuscrito]: qual o futuro dos museus na era da virtualização?. / Aline
Veloso Luz. - 2025.
46 f.: il.: color..

Orientadora: Ma. Anna Beatriz Vieira Muniz Donatelli.
Monografia (Bacharelado). Universidade Federal de Ouro Preto. Escola
de Direito, Turismo e Museologia. Graduação em Museologia .

1. Arte - Exposições. 2. Consumo (Economia) - Interesse (Psicologia).
3. Museus. I. Donatelli, Anna Beatriz Vieira Muniz. II. Universidade Federal
de Ouro Preto. III. Título.

CDU 069

Bibliotecário(a) Responsável: Maristela Sanches Lima Mesquita - CRB - 1716



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DE OURO PRETO
REITORIA
ESCOLA DE DIREITO, TURISMO E MUSEOLOGIA
DEPARTAMENTO DE MUSEOLOGIA



FOLHA DE APROVAÇÃO

Aline Veloso Luz

Análise crítica da economia da atenção em exposições imersivas: qual o futuro dos museus na era da virtualização?

Monografia apresentada ao Curso de Museologia da Universidade Federal de Ouro Preto como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Museologia

Aprovada em 7 de abril de 2025

Membros da banca

Msc. Anna Beatriz Vieira Muniz Donatelli - Orientadora Universidade Federal de Ouro Preto
Dra. Priscilla Arigoni Coelho - Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro
Msc. Saulo Moreno Rocha - Museu de Arte da Universidade Federal do Ceará

Anna Beatriz Vieira Muniz Donatelli, orientadora do trabalho, aprovou a versão final e autorizou seu depósito na Biblioteca Digital de Trabalhos de Conclusão de Curso da UFOP em 10/07/2025



Documento assinado eletronicamente por **Anna Beatriz Vieira Muniz Donatelli, PROFESSOR DE MAGISTERIO SUPERIOR**, em 10/07/2025, às 17:40, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site http://sei.ufop.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **0941985** e o código CRC **3DF395A3**.

AGRADECIMENTOS

Gostaria de iniciar o meu trabalho dedicando-o ao meu “paipavô”, como ele gostava de se referir: pai, padrinho e avô. Perder alguém tão importante na vida faz com que adquirimos certos mecanismos para poder escapar dos gritos internos. E dessa forma, as artes sempre foram minhas melhores amigas. Desde pequena, participava de grupos artísticos, me envolvi nas danças escolares, como toda criança muito curiosa gostava do desenho, da pintura, do canto. Uma das minhas amigas mais fiéis, Andressa, fazia questão de que participássemos de uma banda na escola.

Por ser muito tímida, preferi esses confortos aos barulhos externos e às brincadeiras que envolviam outras pessoas. Na adolescência não foi diferente, me apaixonei pelo cinema. Foi nesse momento que eu soube que dedicaria boa parte da minha vida ao estudo e a contemplação das artes. Aqui me encontro hoje, envolvida pelo carinho e amor aos museus. Admito que não foi um percurso fácil, muito pelo contrário. Ao escrever o presente trabalho, me peguei refletindo inúmeras vezes sobre como a cidade de Ouro Preto te machuca, te afunda e te enterra. É uma relação não muito amigável. Senti que fui enterrada várias vezes nestes últimos anos e chuto direto ao gol: não fui a única que já se sentiu assim aqui nesse percurso.

Pude ao longo de quatro anos sentir as dores de colegas próximos que também sentiram uma enorme falta de pertencimento advinda da faculdade. Bom, talvez todos se sintam assim. Mas acredito que essa falta me fez criar uma soma. Se tivesse ficado confortável, algo que eu nunca quis em muitos aspectos da minha vida, não teria tido uma jornada tão maneira até aqui. Uma jornada a qual muitos não conseguem se comprometer.

O frio me adoeceu ao chegar. Vim de uma cidade, que é a terra da luz e do sol, para uma cidade mórbida, repleta de morros e ladeiras que não foram acolhedoras em muitos momentos, certamente fazendo com que o percurso fosse mais longo ainda. Parecia que eu era Sísifo, subindo morro acima todos os dias, carregando uma pedra no peito que eu esquecia que era o meu coração.

Houve dias em que me perguntei se era o caminho certo a seguir e em certos momentos, realmente achei que não fosse. Muitos de nós, futuros profissionais da cultura, passaram por esse caminho e muitos outros passarão. A verdade é que eu nunca vou saber se deveria ter ido por aqui ou por ali, mas aqui estou e vou lutar para ficar.

Como disse acima, dedico essa monografia ao meu avô, que apesar dos problemas financeiros e da origem humilde nunca me impediu de estudar sobre as artes e me dedicar a

outro curso que fosse muito melhor remunerado, o que provavelmente ele queria, mas não deixou de me apoiar, nem por um segundo. Se ainda me escapa um sorriso hoje, é por esse senhor careca e engraçado que fez parte da minha vida e continua existindo em todos os percursos que eu ando.

Quero agradecer imensamente à minha orientadora Anna Beatriz pela paciência e por ter me guiado lindamente pela criação desse trabalho. Sem você eu não teria conseguido finalizá-lo.

Agradeço também a professora Priscilla Arigoni por ter me falado sobre a sua disponibilidade e causado esse encontro.

Agradeço ao meu fiel amigo, Vitor Fortes, pela ajuda, companhia, por ser um bom amigo e mais do que tudo, um bom ouvinte e resolvidor de problemas. Eu amo muito você e esses quatro anos teriam sido piores sem você ao meu lado.

Aos meus colegas do curso que vieram, foram e que continuam. Tenho muita fé que seremos profissionais e seres humanos incríveis que se dedicam às artes e a cultura.

Aos web-amigos e amigos de Fortaleza que nunca me abandonaram e escutaram com muita paciência todas as minhas reclamações.

À minha família que mesmo eu fazendo de tudo para afastá-los, permaneceu fiel ao meu lado.

Aos meus amigos Adrian, Larissa, Rafaela e Sâmela que no meio de muitas crises, estenderam a mão e a companhia.

Aos tropeços, desavenças, decepções que coletei ao longo da graduação e da vida.

Aos sorrisos e felicidade, que eu ainda hei de conquistar.

RESUMO

As exposições imersivas são empreendimentos caracterizados pela sua magnitude tecnológica e aspectos multissensoriais que prometem aos visitantes experiências inéditas. Algumas exposições que evocam nomes de artistas mundialmente conhecidos e conceituados, como o pintor Vincent Van Gogh e tiveram uma expansão radical de 2022 até o presente momento. Nessa lógica, estão associadas às funcionalidades das redes sociais e a lógica mercadológica da economia da atenção, um conceito que ganha formas solidificadas na sociedade da virtualização. A economia da atenção enquanto conceito central na era digital revela-se essencial para a compreensão de como as exposições imersivas capturam e mantêm o interesse do público. No entanto, as inovações tecnológicas desafiam os paradigmas tradicionais e referências consolidadas no campo dos museus e da criação de exposições. Este trabalho propõe uma análise crítica dessas referências, em oposição às técnicas utilizadas na criação das imersivas, explorando como os museus têm se incorporado a essas tendências virtuais. Além disso, investiga-se o papel do museólogo nesse cenário, considerando sua atuação como curador, educador e gestor de experiências em um ambiente onde a atenção é um recurso escasso.

Palavras-chave: Exposições Imersivas; Economia da atenção; Redes sociais; Museus.

ABSTRACT

Immersive exhibitions are ventures characterized by their technological scale and multisensory aspects, promising visitors unprecedented experiences. Some exhibitions that evoke the names of world-renowned and esteemed artists, such as the painter Vincent Van Gogh, have undergone significant expansion from 2022 to the present. This phenomenon is linked to the functionalities of social media and the market-driven logic of the attention economy, a concept that solidifies within a virtualized society. The attention economy, as a central concept in the digital era, proves essential for understanding how immersive exhibitions capture and sustain public interest. However, technological innovations challenge traditional paradigms and established frameworks in the field of museums and exhibition design. This study proposes a critical analysis of these frameworks, contrasting them with the techniques employed in immersive exhibitions, and explores how museums have integrated into these virtual trends. Additionally, it investigates the role of the museologist in this context, considering their work as curator, educator, and experience manager in an environment where attention is a scarce resource.

Keywords: Immersive Exhibitions; Attention Economy; Social Media; Museums.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	8
1. EXPOSIÇÕES IMERSIVAS	11
1.1 ANTES DA EXPOSIÇÃO IMERSIVA VEIO A INSTALAÇÃO	18
2. ECONOMIA DA ATENÇÃO E REDES SOCIAIS	23
2.1. EXPOSIÇÃO “TERROR NO CINEMA” DO MUSEU DA IMAGEM E DO SOM DE SÃO PAULO E “reSOUND” NA ESTAÇÃO CULTURAL DE SEUL	30
3. RESPONSABILIDADE SOCIAL DOS MUSEUS EM RELAÇÃO À TECNOLOGIA	33
CONCLUSÃO	39
REFERÊNCIAS.....	43

INTRODUÇÃO

As exposições imersivas, fenômeno representativo da contemporaneidade, sintetizam tensões entre tecnologia, arte e consumo na esfera museológica. Sacchettin (2021) descreve a exposição imersiva como um pouco da santidade da igreja, da informalidade de um parque de diversões, do perambular de um shopping center e do entretenimento high-tech dos megashows de bandas pop.

Caracterizadas por ambientes multissensoriais que combinam projeções digitais, interatividade e estímulos sonoros, essas experiências reconfiguram não apenas a relação entre público e acervo, mas também o próprio papel social dos museus, que precisam equilibrar inovação tecnológica com a preservação de sua missão educativa e integridade narrativa.

Se, por um lado, prometem democratizar o acesso à cultura, por outro, suscitam críticas sobre a espetacularização da arte, onde a profundidade histórica é substituída por entretenimento visual. A pandemia de COVID-19 acelerou a digitalização de práticas culturais, consolidando a virtualização de acervos e a expansão de exposições imersivas como estratégia de engajamento.

Paralelamente, eventos como a lei australiana de dezembro de 2024, que proíbe redes sociais para menores de 16 anos, evidenciam a urgência de debater os impactos culturais e sociais da tecnologia. Segundo a CNN Brasil (2024), plataformas digitais podem ser "armas para bullies, veículos para predadores online e impulsionadoras de ansiedade", reforçando a necessidade de regulamentação em um cenário onde a atenção humana é fragmentada e transformada em produto (BENTES, 2021; NORONHA, 2024).

Empresas de tecnologia, ao contestarem a legislação sob o argumento de "liberdade de expressão", revelam sua dependência da atenção contínua dos usuários, dinâmica que também estrutura exposições imersivas comerciais. Como aponta Mondloch (2022) e Sacchettin (2021) em suas discussões, essas experiências convertem a arte em produto de engajamento rápido, priorizando a viralidade em redes sociais sobre a reflexão crítica.

Como será analisado neste trabalho, tais falas apenas englobam uma sociedade que está na mão de grandes empresas de tecnologia e que dependem da atenção de seus usuários. As exposições imersivas, inseridas no campo da arte e da cultura, são apenas uma agulha no palheiro, mas são de suma importância para analisar-se o debate sobre o impacto das redes sociais sobre a criação artística.

Este trabalho propõe analisar como as imersivas refletem e reforçam os pilares da economia da atenção, explorando suas implicações para a mediação cultural, a formação crítica do público e o futuro dos profissionais de museus. Partindo do pressuposto de que a arte não existe à margem do mercado, investiga-se como a virtualização, ao mesmo tempo em que amplia o acesso, pode comprometer a integridade educativa das instituições culturais (HOOPER-GREENHILL, 1994; CHAGAS, 2021).

Nesse cenário, museus enfrentam o dilema de modernizar-se sem perder sua missão educativa. O ICOM, desde 1996, debate como integrar tecnologias sem descaracterizar a mediação cultural (REVISTA MUSAS, 2004). Exposições como *Van Gogh: The Immersive Experience* exemplificam os riscos: ao reduzir a angústia existencial do artista a projeções coloridas, esvaziam-se narrativas históricas em favor do espetáculo.

Mondloch (2022) argumenta que essas exposições exemplificam um novo tipo de consumo de arte, no qual o engajamento digital e a atenção constante são centrais. As exposições transformam a visualização da arte em uma experiência interativa e socialmente compartilhável, em oposição ao modo tradicional de contemplação em museus.

O artigo também explora as críticas sobre a autenticidade e o valor educacional dessas exposições e levanta questões sobre o impacto delas na forma como o público se engaja artisticamente, sugerindo que o modelo pode influenciar as práticas futuras das instituições e o papel dos profissionais do campo da arte.

No artigo *De volta à caverna de Platão: notas sobre imersivas* (2021), Priscila Sacchettin analisa o crescimento das exposições imersivas no contexto da arte digital, abordando sua relação com o mercado, patrocínios corporativos e redes sociais. A autora traça um panorama histórico-conceitual dessas exposições, discutindo a tensão entre sua dimensão artística e mercadológica.

Sacchettin (2021) recorre à alegoria platônica para criticar a superficialidade das experiências imersivas: assim como os prisioneiros da caverna, o público é condicionado a interagir apenas com projeções, distanciando-se da materialidade histórica das obras, problema central nesta pesquisa.

Para firmar a discussão sobre exposições imersivas, trago o livro *Entre Cenografias* de Lisbeth Rebollo Gonçalves e *Exposição: Concepção, Montagem e Avaliação* de Marília Xavier Cury, que são referências no campo museológico e na criação de exposições. Dessa forma, será pontuado as divergências existentes entre imersivas, exposições tradicionais e como a falta de elementos expográficos, narrativos e acervos originais, faz com que as

imersivas sejam apenas palco para entretenimento e engajamento, fortalecendo a economia da atenção.

Além do artigo de Mondloch, o livro *Quase um tique: economia da atenção, vigilância e espetáculo em uma rede social*, de Anna Bentes, será parte do debate sobre a economia da atenção na contemporaneidade e aqui, no campo cultural, na difusão das exposições imersivas. A autora investiga como plataformas digitais, em particular o *Instagram*, capturam nosso tempo e atenção por meio de estratégias, sendo uma delas, o compartilhamento excessivo. O que, como veremos, é essencial para a manutenção das imersivas.

A metodologia do trabalho inclui pesquisa bibliográfica exploratória, analisando artigos (MONDLOCH, 2022; SACCHETTIN, 2021), reportagens (LIMA, 2023; SHIN, 2024) e teorias clássicas (BENJAMIN, 1936), além de estudos de caso como a exposição Terror no Cinema (MIS-SP, 2024) e reSOUND (Coreia do Sul).

O objetivo central é debater se as imersivas cumprem um papel social transformador ou se reiteram a lógica do espetáculo, onde a arte é consumida, não interpretada. A aprovação da lei que proíbe celulares nas escolas não é um fato isolado, mas sintoma de uma crise global: a submissão da experiência humana à lógica dos algoritmos.

Em contraponto, iniciativas como Terror no Cinema (MIS-SP) e reSOUND (Coreia do Sul) demonstram que a tecnologia pode ser ferramenta pedagógica, não apenas mercadológica. Ao proibir celulares e integrar acervos físicos a cenografias interativas, o MIS-SP resgata o museu como espaço de mediação crítica, enquanto a reSOUND prioriza a participação corporal.

Este trabalho tensiona democratização e superficialidade, propondo reflexões urgentes: Como equilibrar inovação tecnológica e responsabilidade histórica? Quais os limites éticos da "instagramabilidade" como critério curatorial? Como preservar a aura da obra (BENJAMIN, 1936) em uma era de reprodução técnica infinita? A resposta reside em reconhecer que a tecnologia deve ser meio, não fim, para a educação e a inclusão. Como defende Chagas (2021), museus são espaços de transformação social, não templos do entretenimento.

1. EXPOSIÇÕES IMERSIVAS

Uma exposição imersiva é caracterizada por sua interatividade e pelo uso de tecnologias avançadas, proporcionando experiências de múltiplos sentidos aos visitantes. Embora algumas pessoas considerem essas exposições uma novidade, os processos de imersão já fazem parte da história da arte e dos museus há décadas. Sacchettin (2021) argumenta:

“A proposta de converter o observador em participante, imergindo-o na obra e ativando outros sentidos além da visão está colocada na arte ocidental ao menos a década de 1960, e conheceu inúmeros desdobramentos, seja em trabalhos de Neoconcretos brasileiros, seja na contemporaneidade, com artistas como Ernesto Neto ou Olafur Eliasson. (SACCHETTIN, 2021, 698).”

As exposições museológicas atuam como mediação essencial entre instituição e sociedade, estabelecendo diálogos entre acervo e públicos diversos. Para Cury (2006), configuram a "ponta do iceberg" do processo de musealização, materializando-se como interface visível e experiência poética que conecta o patrimônio cultural à interpretação coletiva.

Entretanto, a partir de 2021, as chamadas exposições imersivas proliferaram, reformulando entre os pesquisadores as formas de comunicação entre a exposição e o visitante. Com o surgimento de novas ferramentas digitais e a facilidade de acesso à informação, os museus tiveram de adaptar seus espaços físicos e, consequentemente, suas maneiras de criar exposições. Segundo Gonçalves (2004), a exposição e o museu caminham juntos, o que demanda uma nova abordagem para suas interações.

Mondloch (2022) argumenta que as exposições imersivas, originadas da indústria cultural, muitas vezes se colocam como superiores aos museus tradicionais. Essa promoção da "imersão" é amplamente divulgada e celebrada, mas, em longo prazo, pode ter impactos negativos. Segundo a autora, esse tipo de exposição pode enfraquecer o envolvimento social com a arte, além de prejudicar o trabalho de profissionais do setor, que prezam por uma abordagem mais profunda e reflexiva nas experiências museológicas.

Nesse contexto, é importante considerar a reflexão de Meneses (2003) sobre o papel educativo dos museus. Ele defende que a educação nos museus deve ser entendida como um processo que promove a autonomia do indivíduo, capacitando-o a fazer escolhas, hierarquizar alternativas e formular valores éticos. A formação crítica é essencial, pois permite ao sujeito distinguir, avaliar e articular os fenômenos complexos da vida cotidiana e das transformações sociais.

No entanto, muitos museus têm adotado práticas educativas que se limitam à transmissão de informações visuais, sem promover uma reflexão crítica sobre os processos de construção da memória e da identidade. Essa abordagem, embora sedutora e de resposta rápida, pode resultar em uma miragem ideológica, onde as identidades e memórias são apresentadas como essências puras e imutáveis, em vez de serem compreendidas como construções históricas e sociais.

Nos últimos anos, exposições imersivas, como as dedicadas ao artista Van Gogh, se expandiram globalmente, principalmente nos Estados Unidos e França, prometendo novas formas de vivenciar a arte digital e despertar os sentidos dos visitantes. Essas exposições atraem milhares de pessoas com slogans como “*Você já sonhou em entrar numa pintura?*”. Embora tenham popularizado o artista entre o público jovem, essas exposições muitas vezes simplificam a complexidade de sua obra, transformando-a em mero espetáculo visual, o que pode ser analisado como um esvaziamento de sua obra artística e vida pessoal.

Figura 1. Exposição imersiva de Van Gogh



Foto: Van Gogh Alive [Van Gogh Alive – Grande Experiences \(grande-experiences.com\)](https://www.grande-experiences.com/)

Se Van Gogh estivesse vivo, é possível que permanecesse frustrado, já que sua vida foi marcada pela dificuldade de vender suas obras. Hoje, sua figura é amplamente comercializada, movimentando uma indústria global que, em grande parte, prioriza o lucro sobre a complexidade artística. Em um trecho de sua biografia, Naifeh e White Smith (2011) ilustram o paradoxo entre a vida difícil do pintor e o sucesso comercial das exposições imersivas:

“Sentia-se perseguido pela vergonha do fracasso constante. “A pessoa fica com sentimento de culpa, de deficiência, de não cumprir as promessas”, escreveu. “Tem

a sensação de que vai bater numa pedra a qualquer momento.” Quando suas defesas cediam, Vincent via no espelho um “leproso” de incompetência e infortúnio. “Fica-se com vontade de gritar de longe para as pessoas: ‘Não se aproximem demais de mim, o contato comigo traz sofrimento e perda’.” No fim do ano, examinou os destroços de seu projeto artístico e apresentou suas humildes desculpas a Theo. Lamento não ter conseguido fazer nenhum desenho vendável neste ano. Na verdade não sei onde está o erro” (Naifeh e White Smith, 2011, página 376).

A transformação de sua figura em “celebridade contemporânea” é acompanhada de marketing excessivo e entretenimento superficial, distorcendo a complexidade de sua arte. As exposições imersivas mais famosas de Van Gogh reduzem a complexidade da vida do artista ao mínimo, apagando os traços que o fizeram tornar-se uma referência artística, o que reflete uma abordagem reducionista em relação ao seu legado artístico.

No entanto, há um desrespeito implícito ao público, que, além de ser incentivado a consumir produtos relacionados à exposição, é submetido a recursos tecnológicos que banalizam a experiência artística. Como aponta Mondloch (2022), interações superficiais, como a jornada em realidade virtual por paisagens de Van Gogh ou a troca de mensagens com uma inteligência artificial simulando o artista prioriza o sensorial em detrimento da profundidade cultural, reduzindo a arte a um entretenimento pago.

Além disso, essas exposições colocam de lado os profissionais de museus e cultura, que raramente são envolvidos na criação e montagem das imersivas. A mediação e a comunicação de mensagens com o público, elementos centrais em exposições, são substituídas por projeções grandiosas que visam o consumo rápido e o compartilhamento em redes sociais do que a experiência artística profunda. Cury (2006) ressalta a importância de conceber uma exposição que promova uma relação dialética entre o conhecimento prévio do público e o novo conteúdo, algo que muitas exposições imersivas não conseguem fazer, tanto pela falta de profundidade artística ou pelo apelo visual.

A experiência de uma exposição curada colaborativamente, com foco educativo e metodologias especializadas, é substituída por projeções espetaculares, cujo objetivo não é estabelecer diálogo crítico, mas incentivar a reprodução superficial em redes sociais. Cury (2006) comenta:

“Conceber e montar uma exposição sob o viés da experiência do público significa escolhas, tomar decisões quanto ao o quê e como. Conceber e montar uma exposição sob o viés da experiência do público significa escolher um tema de relevância científica e social e organizá-lo material e visualmente no espaço físico com o objetivo de estabelecer uma relação dialética entre o conhecimento que o público já tem sobre o tema em pauta e o novo conhecimento que a exposição está propondo.” (CURY, 2006, página 43)

Esse tipo de exposição, dificilmente pretende criar uma conexão genuína com o espectador e muito menos com a memória do artista, já que o reduz a mero espetáculo visual, com projeções dos chãos aos tetos de suas obras e que no final das contas, servirão apenas

para o consumo rápido e o compartilhamento em massa. Não existe uma preocupação com a mediação e Gonçalves (2004) aponta que raras vezes os objetos, em si mesmo, são suficientes para remeter imediatamente aos visitantes aos valores trabalhados na exposição.

Ora, se não existe a pretensão de criar uma conexão com o público, então qual tipo de experiência para com o social se obtém? Diva (1989) comenta que o que foi produzido, ou seja, obras de artistas célebres já falecidos tem, evidentemente, elevadíssima cotação no mercado, pode-se inferir que as escolhas de artistas como Van Gogh, Klimt, entre outros, sejam utilizadas por esta mesma motivação, visando apenas o capital que retornará da compra de bilheteria de visitas a este tipo de exposição.

Os direitos autorais de alguns desses artistas também são de domínio público, o que eventualmente, torna as imersivas extremamente rentáveis. Essa perspectiva levanta questionamentos sobre a verdadeira finalidade de uma imersiva, que, ao invés de fomentar uma experiência cultural e educativa, servem como produtos de consumo em massa, onde o destaque recai sobre a popularidade dos artistas e a viralização nas redes sociais de si mesma, do que sobre a fruição artística em si.

Esse fato pode ser relacionado à lógica da economia da atenção, em que o valor está na capacidade de capturar o público, em particular através de recursos tecnológicos chamativos e menos pela qualidade do conteúdo oferecido. A espetacularização da obra, portanto, não visa a reflexão ou a criticidade, mas sim o entretenimento rápido, fácil e superficial, promovendo uma experiência passageira.

A incorporação tecnológica em museus e espaços artísticos remonta à década de 1960, com o pioneirismo de obras eletrônicas interativas que respondiam em tempo real aos espectadores, como destaca Sacchettin (2021). Essa evolução histórica redefine não apenas a interatividade, mas também as expectativas do público e os debates sobre mediação cultural.

Nesse sentido, a adoção de ferramentas digitais em exposições permite que o visitante consuma a arte de uma forma diferente, muitas vezes até bastante intuitiva e lúdica. Pode-se notar em muitos museus o uso de qr codes, audioguias, aplicativos e plataformas online que facilitam a visualização e se tornam acessíveis para todo tipo de público, ampliando o impacto causado pela visita ao museu.

No entanto, a questão que permeia a exposição imersiva é que ela não oferece esse tipo de acessibilidade de forma tão fácil, pois geralmente custam caro, não alcançam todas as localidades e nem chegam a todos os públicos. Existe uma aparelhagem por trás que fornece toda a experiência, Sacchettin (2021) descreve como a complexidade tecnológica dessas

exposições impressiona, com equipamentos multimídia de alta qualidade projetando imagens em movimento sobre grandes superfícies:

“Os números impressionam: atualmente, são 140 projetores de vídeo a laser aliados a um sistema de som ambiente com 50 alto-falantes de diretividade controlada. O equipamento multimídia é capaz de projetar as obras em altíssima resolução sobre uma área total de 3.300 m², usando todas as superfícies – do chão ao teto, passando por paredes de até dez metros de altura – e somando cerca de 3.000 imagens em movimento” (ATELIER, 2018, pp. 3, 5).

Inaugurado em 2018 em Paris, o Atelier des Lumières, antiga fundição do século XIX revitalizada por Bruno Monnier da Culturespaces, destaca-se como expoente global de arte imersiva. A instituição, dedicada à gestão e preservação digital de patrimônios, transforma espaços históricos em experiências sensoriais, colocando em tensão legado cultural e espetáculo (Sacchettin, 2021).

Com base no exposto, as exposições imersivas estão profundamente associadas à lógica da sociedade capitalista e de consumo, distanciando-se, por exemplo, de movimentos como a Pop Art, que emergiu como uma crítica ao consumismo, desenvolvimento de novas comunicações e a cultura de massa. Enquanto a Pop Art, com artistas como Andy Warhol, Roy Lichtenstein ou Claudio Tozzi, no Brasil, questionava a banalização da arte e a mercantilização da cultura, as exposições imersivas tendem a reforçar a alienação social, priorizando o espetáculo visual por meio de projeções grandiosas e incentivando o uso de dispositivos móveis para registrar e compartilhar a experiência.

As redes sociais desempenham um papel fundamental no contexto das exposições imersivas, ampliando sua visibilidade e alcance. No entanto, essa dinâmica frequentemente resulta em uma experiência mais superficial, voltada para o consumo rápido e a divulgação imediata, em detrimento de uma reflexão mais profunda sobre o conteúdo artístico ou cultural apresentado.

Gonçalves (2004) pontua que a exposição de arte é uma apresentação intencionada, que estabelece um canal de contato entre um transmissor e um receptor, com o objetivo de influir sobre ele de uma determinada maneira, transmitindo-lhe uma mensagem. Porém esse fenômeno entre redes sociais e imersivas reflete a lógica da mensagem da sociedade capitalista, na qual o espetáculo e a viralização prevalecem sobre a mediação crítica e o diálogo com o público.

Figura 3. Guevara Vivo ou Morto, 1967. Claudio Tozzi.

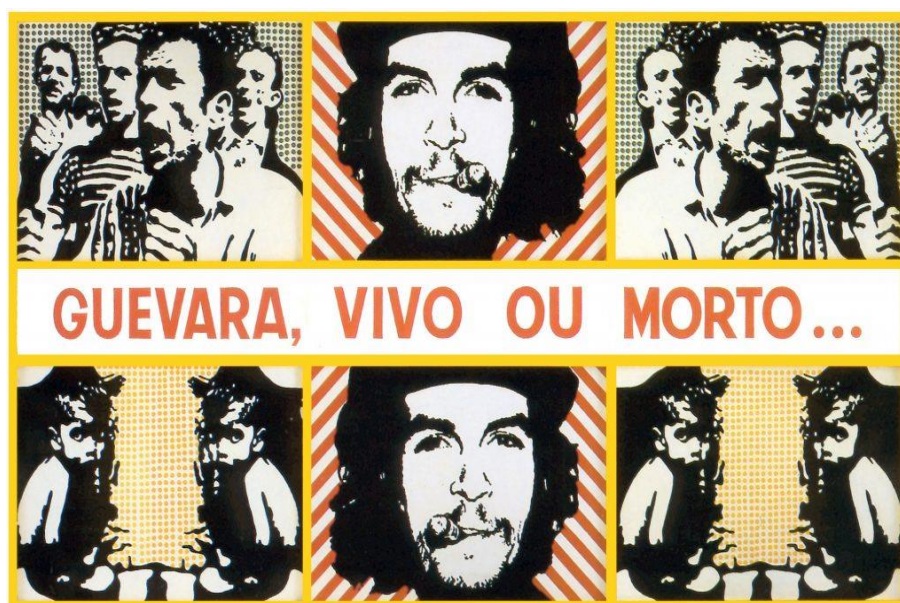


Foto: [Pop Protest: An Interview with Claudio Tozzi about his Art-Driven Quest for a Fairer Society | Newcity Brazil](#)

Nesse contexto, a ascensão das exposições imersivas, como as dedicadas a Vincent Van Gogh, está profundamente enraizada na dinâmica da economia da atenção e da experiência, conceitos que ganharam relevância a partir da década de 1970 e foram reconfigurados no contexto contemporâneo. Segundo Mondloch (2022), essas exposições não apenas oferecem uma experiência artística, mas também funcionam como produtos de consumo projetados para capturar e manter a atenção do público, maximizando o engajamento do espectador.

A autora destaca que a própria exposição imersiva tornou-se uma “*influencer*” por si só, influenciando tanto o comportamento dos visitantes quanto os modelos de exposição artística. Em um contexto mais amplo, o termo “*influencer*” transcende a figura individual e passa a englobar produtos do consumismo desenfreado, dinheiro, espetáculo, redes sociais e a indústria cultural.

Mondloch (2022) afirma que modelos de exposições como esses atendem às demandas da chamada economia da experiência, onde as empresas vendem experiências memoráveis aos consumidores, indo além da troca de bens materiais. A autora complementa que, embora os visitantes possam se maravilhar com campos de girassóis projetados em salas espelhadas, o convite para se ver como a estrela do espetáculo, por meio de telas e selfies, é evidente.

Ao transformar a arte em uma experiência imersiva, essas exposições reforçam uma cultura individualista, onde o foco está na criação de eventos memoráveis que os

consumidores estão dispostos a pagar para vivenciar. Kornbluh (2024) pontua que nessas exposições, a ênfase está na experiência corporal e sensorial, não na obra de arte, nem nas técnicas pelas quais ela é mediada e na contemplação que elas solicitam. A arte, nesse sentido, é reimaginada como uma experiência sensorial total.

As exposições imersivas se alinham a essa tendência, transformando o ato de consumir cultura em uma experiência sensorial envolvente, onde o visitante sente-se convidado e passa a ser parte ativa da obra. Isso cria uma conexão emocional que vai além do visual, estimulando os sentidos e oferecendo uma experiência “inesquecível”, algo que é altamente valorizado na economia da experiência. Mondloch (2022) reforça essa ideia ao destacar que as exposições imersivas são projetadas para promover experiências que vão além da contemplação passiva.

Essa dinâmica reforça o valor das exposições como produtos culturais que geram engajamento e visibilidade, alinhando-se às lógicas da economia da atenção e da experiência. Noronha (2024) complementa essa ideia ao discutir como a economia da atenção, em que a atenção se tornou o bem mais escasso, é central para entender o sucesso dessas exposições, que capturam e mantêm a atenção dos visitantes por meio de estímulos.

Em contraponto com o conceito de economia da experiência, tem-se o conceito de economia da cultura, um setor que estuda as implicações entre cultura e fenômenos econômicos, no caso, tendo as exposições imersivas como o objeto central de estudo desse fenômeno.

A economia da cultura analisa como a produção e o consumo cultural interage com os mercados e as políticas públicas. No caso das exposições imersivas, vemos uma transformação significativa no papel dos museus e instituições culturais, que passam a adotar estratégias mais comerciais para atrair público, buscando equilibrar o valor artístico com as demandas econômicas e sociais contemporâneas. A modernização no campo museal, portanto, reflete esse movimento, adaptando-se às novas expectativas do público e aos desafios do cenário social e econômico atual.

Os museus são elementos importantes na discussão sobre a dimensão econômica cultural. De acordo com o Instituto Brasileiro de Museus (IBRAM):

“Quando um equipamento cultural público, como um museu, é implantado em uma determinada região, gera, conseqüentemente, um fluxo financeiro direto para o território. Esse tipo de fluxo, na forma de salário e emprego, manutenção do equipamento cultural, entre outros, incentiva os níveis de atividade econômica e criativa do local onde essa atividade foi instalada. Somam-se ainda, além desses, a geração adicional indireta de emprego, renda, turismo, vida noturna, restaurantes, e de toda uma gama de atividades beneficiadas, que leva a um efeito multiplicador

importante e que pode ser enquadrado no rol de impactos socioeconômicos dessa atividade.” (IBRAM, 2014, página 22)

A implantação de museus em um território influencia múltiplas dimensões socioeconômicas, como renda local, turismo e dinamização da vida cultural. Essas instituições atuam ainda como catalisadores de práticas culturais, uma vez que novas exposições ampliam o acesso e renovam o engajamento com o patrimônio, conforme destacado por Chagas (2019) em sua reflexão sobre museologia social e participação comunitária.

Seguindo essa lógica, as exposições museológicas possuem potencial para ampliar o entretenimento, promover aprendizado e socialização, assim como atração de novos públicos, fazendo a economia girar. No entanto, é importante questionar se os modelos descritos previamente privilegiam apenas a lógica da economia da atenção e experiência, ou se possuem uma função educativa e social que uma exposição deseja obter.

1.1 ANTES DA EXPOSIÇÃO IMERSIVA VEIO A INSTALAÇÃO

Para pontuar o conceito de imersão no campo artístico, é fundamental compreender a sua história, concepção e as múltiplas aplicações nas artes. Esse fenômeno complexo vai além dos aspectos meramente sensoriais e estéticos, revelando abordagens distintas que se manifestam tanto nas exposições imersivas de grandes nomes como Vincent van Gogh e Claude Monet quanto nas instalações artísticas históricas, representadas por obras de Hélio Oiticica, Lygia Clark, Olafur Eliasson, Yayoi Kusama, entre outros.

Antes que as exposições imersivas se apropriassem da multissensorialidade e das tecnologias modernas, a instalação artística surge como uma ruptura, expandindo os limites da comunicação e redefinindo a relação entre obra, público e espaço. Gonçalves (2004) ressalta que, na instalação, assim como na cenografia dramatizada, o receptor é envolvido em vivências e interpretações, ingressando num universo ficcional onde pode se divertir, questionar ou até sentir repulsa, experimentando uma recepção estética diferenciada.

No contexto atual, marcado pela saturação de informações e pelo avanço tecnológico, a imersão assume um papel estratégico na disputa pelo foco e engajamento do espectador. Recursos técnicos e tecnológicos, conforme aponta Gonçalves (2004), devem cumprir um papel fundamental na projeção da ideia artística; contudo, frequentemente essas experiências são comercializadas como “únicas”, oferecendo um espetáculo visual que privilegia a estética palatável e a rentabilidade, sem incentivar a reflexão ou a interação profunda com a obra.

Exposições como *Van Gogh: The Immersive Experience* ou *Monet's Garden* convertem obras de arte consagradas em ambientes repletos de projeções, espelhos e trilhas sonoras emocionais que recriam paisagens de girassóis, lírios d'água ou céus estrelados. Nesse espaço, a obra é descontextualizada e reduzida a um produto estético voltado para o consumo. O sucesso desses projetos está ancorado em três pilares: a nostalgia segura, a instagramabilidade e a acessibilidade comercial.

Observa-se que, há experiências imersivas que transformam obras de arte de artistas consagrados em espetáculos sensoriais massificados; de outro, as instalações artísticas históricas, como as de Hélio Oiticica e Lygia Clark, que mantêm a imersão como ferramenta crítica e política.

Enquanto as primeiras apostam em uma estética palatável e conveniente, às segundas desafiam a passividade do espectador, exigindo engajamento físico e intelectual. Essa tensão revela não apenas diferentes concepções de arte, mas também os caminhos contraditórios pelos quais a cultura visual é apropriada pela indústria do entretenimento.

Van Gogh e Monet são ícones universais, associados a uma ideia romantizada de “arte como beleza”. Suas obras, descontextualizadas de suas histórias complexas, como a saúde mental de Van Gogh ou a crítica social nas pinturas de Monet, são reduzidas a cenários fotogênicos. O público consome não a arte, mas uma emoção pré-embalada, algo que não exige interpretação, apenas uma entrega sentimental.

Salas repletas de luzes, cores e reflexos são projetados para gerar conteúdo viral. Visitantes não interagem com a obra, mas posam diante dela, transformando a experiência artística em um produto para redes sociais, fomentando a economia da atenção. A arte, aqui, não é um diálogo, mas um pano de fundo para performances individuais.

Essa lógica comercial explica por que temas como campos florais ou noites estreladas dominam essas exposições: são universais, inofensivos e facilmente traduzíveis em uma estética de consumo, além de serem obras que não são “difíceis” de serem lidas. Não há espaço para ambiguidades ou questionamentos. A imersão é vendida como um produto completo, onde o espectador paga pelo ingresso, desliza pelo ambiente e sai com a sensação de ter “vivido a arte”.

A preferência por temas universais e esteticamente acessíveis, como campos florais ou noites estreladas, reflete uma estratégia mercadológica que evita obras “difíceis de serem lidas”, aquelas que exigem contextualização histórica, interpretação crítica ou confrontam o espectador com ambiguidades políticas, sociais ou existenciais. Como aponta Bourriaud

(2009), a arte contemporânea frequentemente negocia sua relevância em um cenário globalizado, onde a "traduzibilidade" cultural torna-se critério para o consumo em massa.

A preferência por iconografias consagradas ou paisagens oníricas nas exposições imersivas, cuja beleza imediata, significado superficialmente compartilhável e recepção não ameaçadora ao público dispensam mediação complexa, reforça a despolitização da arte (GROYS, 2008), excluindo obras que desafiam narrativas hegemônicas ou exigem decodificação crítica, cujo potencial disruptivo poderia comprometer o apelo comercial. Essa dinâmica, como analisa Sacchettin (2021), alinha-se à lógica da arte como ideologia dominante, cuja transmissão visa "manter e atualizar a posição hegemônica de uma classe".

Por exemplo, uma exposição imersiva sobre Guernica, de Picasso, exigiria confrontar o horror da guerra e a crítica ao fascismo, temas que dificilmente se alinham à lógica do entretenimento leve e da experiência "instagramável". A noção de "dificuldade" aqui não se restringe à complexidade técnica, mas à resistência à assimilação passiva. Para Adorno (1970), a arte verdadeiramente crítica carrega uma "negatividade" que resiste à digestão imediata pelo mercado.

Nas exposições imersivas apresentadas, porém, essa negatividade é suprimida em favor de uma estética do espetáculo, onde a obra é esvaziada de camadas interpretativas e reduzida a um mosaico de sensações. A projeção de Noite Estrelada de Van Gogh em paredes gigantes, acompanhada de trilha sonora emotiva, substitui a angústia existencial do artista por uma experiência sensorial unidimensional, como observa Mondloch (2022) em seu artigo.

Essa abordagem contrasta radicalmente com a proposta de artistas como Hélio Oiticica, cujos Parangolés (1964) exigiam que o público vestisse capas coloridas e dançasse para ativar a obra, tornando-se coautores do processo criativo. Enquanto Oiticica via na participação uma forma de libertação coletiva, as imersivas comerciais reduzem o espectador a um consumidor de sensações, alienado da dimensão crítica da arte.

Obras como Cosmococa (1973), de Oiticica e do cineasta Neville D'Almeida, usavam projeções, música e ambientes sensoriais não para entreter, mas para provocar reflexões sobre marginalidade, drogas e liberdade. Da mesma forma, Olafur Eliasson, com *The Weather Project* (2003), recriou um sol artificial na galeria Tate Modern não como mero espetáculo, mas para questionar a relação humana com a natureza e a artificialidade do ambiente museal. Essas obras mantêm uma tensão entre o impacto visual e a camada simbólica, recusando-se a se tornar produtos descartáveis.

Figura 4. Instalação artística “The Weather Project”



Foto: <https://artlead.net/journal/modern-classics-olafur-eliasson-the-weather-project-2003/>

Já as imersivas de Van Gogh ou Monet operam em um limbo cultural, onde a arte é esvaziada de seu potencial transgressor para se tornar um bem de consumo. Como aponta Gonçalves (2004), a cenografia na arte contemporânea pode ser um ato político, mas, nesses casos, é reduzida a uma ferramenta de sedução visual. A luz que projetava girassóis nas paredes, para Van Gogh, era metáfora da luta contra a escuridão interior; nas imersivas, é apenas um recurso técnico para embelezar o ambiente. Não se trata de negar o prazer estético que essas experiências proporcionam, mas de problematizar sua função social.

Movimentos artísticos como o Neoconcretismo, no Brasil, e o Arte Povera, na Itália, também contribuíram para a consolidação da instalação como uma linguagem artística autônoma. O Neoconcretismo, liderado por artistas como Lygia Clark e Lygia Pape, propunha uma arte participativa e sensorial, que rompia com a tradição modernista da arte como objeto estático. Lygia Clark, por exemplo, criou obras como *Bichos* (1960), esculturas manipuláveis que dependiam da interação do público para ganhar significado.

Já o Arte Povera, com artistas como Mario Merz e Giovanni Anselmo, utilizava materiais orgânicos e industriais para criar instalações que questionavam a relação entre arte, natureza e sociedade. Técnicas como a arte ambiental, desenvolvida por artistas como Robert Smithson e Christo e Jeanne-Claude, também ampliaram os limites da instalação, levando-a para espaços externos e integrando-a à paisagem para questionar a permanência da arte e sua relação com o ambiente.

Smithson, com sua obra *Spiral Jetty* (1970), criou uma escultura monumental em um lago de Utah, que mudava conforme as condições climáticas e o tempo, enquanto Christo e Jeanne-Claude transformavam edifícios e paisagens com intervenções temporárias, como *The Gates* (2005), em Nova York, que convidava o público a caminhar por um labirinto de portais de tecido laranja.

Figura 5. Spiral Jetty



Foto: [The Great State of Utah May Make 'Spiral Jetty' Its Official Artwork](#)

Esses exemplos mostram que, muito antes das exposições imersivas atuais, a instalação artística já havia modificado a arte contemporânea, propondo experiências que iam além da contemplação passiva e sem uma quantidade de tecnologia de ponta. Ao integrar o espaço, o corpo e a participação do público, a instalação abriu caminho para uma nova forma de entender a arte, que prioriza a experiência sensorial e a reflexão crítica.

Enquanto instalações como as de Lygia Clark, com seus Bichos (1960), ou de Yayoi Kusama, com suas salas infinitas, desafiavam noções de autoria, percepção e identidade, as imersivas comerciais reforçam a ideia de que a arte deve ser agradável, não desafiadora. Transformar Monet ou Van Gogh em produtos é, paradoxalmente, afastá-los de seu legado revolucionário. Torná-las produtos comerciais é agradável, em particular, para as empresas de tecnologia que as produzem.

Monet rompeu com a pintura acadêmica ao capturar a fugacidade da luz; Van Gogh desafiou as convenções do realismo com pinceladas expressionistas. Ambos foram

transgressores em seu tempo, mas suas obras são hoje recicladas como decoração de luxo para um público que prefere a segurança do reconhecível à inquietação do novo.

As imersivas atuais, ao confinar a experiência a salas controladas, reforçam a ideia de que a arte é um evento, não um diálogo. A imersão, em sua essência, nasceu como uma revolução contra a passividade. Hoje, corre o risco de se tornar sua antítese: um instrumento de conformismo, onde a arte é consumida, não vivida.

Cabe ao espectador discernir entre a imersão que entretém e a que transforma, entre o espetáculo que distrai e a obra que provoca. Enquanto algumas experiências nos convidam a refletir sobre nossa relação com o mundo, outras nos oferecem apenas um breve refúgio em um mar de luzes e cores. A escolha, como sempre na arte, é tanto estética quanto ética.

Dessa forma, é importante pontuar que a participação e imersão do artista em si, é o que faz com que a instalação seja tão importante para os processos da história da arte contemporânea. Imersivas apropriam-se da figura artística por meio da tecnologia e das redes sociais, transformando o artista, como já foi dito, em um produto.

2. ECONOMIA DA ATENÇÃO E REDES SOCIAIS

Na era digital, as exposições imersivas exercem um efeito que é caracterizado pelo conceito de economia da atenção, descrito previamente por Kate Mondloch (2022). Este conceito originalmente foi criado no final dos anos 1970 pelo economista e psicólogo Herbert Simon e diz respeito à importância da atenção dos indivíduos no campo econômico, cultural e social. A economia da atenção explica como as pessoas gerenciam a quantidade de informações processadas na era virtual, considerando a atenção humana como um recurso escasso e, portanto, uma mercadoria valiosa.

Nesse sentido, refletindo sobre as implicações no campo da criação de exposições em museus, as imersivas oferecem uma experiência sensorial semelhante ao que ocorre nas redes sociais e telas digitais em geral: um excesso de estímulos. Plataformas como *Instagram*, *TikTok* e *YouTube* funcionam de maneira que proporcionam estímulos visuais constantes, incentivando uma experiência aparentemente infinita. Bentes (2021) salienta o processo de engajamento do Instagram:

“Com suas ferramentas de edição estética e seus sistemas de avaliação quantitativos (número de seguidores, de curtidas, de visualizações e de comentários), as interações no aplicativo prestígem e estimam a apresentação de performances, corpos e imagens

otimizadas. Ao estabelecer os vínculos através do mecanismo seguir e ser seguido – que não implicam uma suposta relação social a priori para além da pura vontade de ver e ser visto –, o Instagram lança seus usuários na conquista constante pela atenção do outro através dos seus shows de performances. No palco das telas da rede social, os usuários são ao mesmo tempo artistas e curadores de suas imagens otimizadas, que seguem critérios estéticos e performáticos para serem apresentadas em uma exposição (aqui, também no sentido museológico) de si.” (BENTES, 2021. página 28)

Ao recorrerem a projeções dinâmicas, envolventes e interativas, as imersivas prendem e dominam a atenção do visitante. Esses recursos criam ambientes que não apenas fascinam os sentidos, mas também exercem uma interação quase compulsiva, que convida a pessoa a se locomover pelo espaço, enquanto absorve diferentes estímulos em ritmo acelerado. Assim como nas redes sociais, a atenção é fragmentada e redirecionada para novos elementos visuais ou auditivos, reforçando a lógica da atenção.

Mondloch (2022) observa que as exposições imersivas, exemplificam um modelo emergente de espetacularização digital que redefine o consumo de arte. Esses eventos não exibem obras originais, mas criam ambientes multimídia projetados para engajar os visitantes. A autora destaca que tais exposições são concebidas para atender às expectativas de uma economia da experiência, priorizando a criação de momentos memoráveis e visualmente impactantes. Ao integrar animações digitais, narrações sonoras e espaços interativos, esses eventos promovem um tipo de atenção fragmentada e hiperestimulada, alinhada às demandas da economia da atenção.

O que se observa numa exposição tradicional, é um fluxo linear que leva o visitante do início ao fim. Já na internet, esse último módulo é inexistente: o botão é infinito, e o conteúdo segue em uma sucessão interminável de estímulos que podem durar horas, levando ao cansaço mental e à percepção de desperdício de tempo. Ao refletir-se sobre os impactos da economia da atenção no campo cultural, pode-se pensar nas escolhas que os indivíduos podem fazer referente aos museus, como por exemplo, o que é mais interessante? Visitar um museu do bairro mais próximo ou visitar a última exposição tecnológica sobre o faraó Tutancâmon no *shopping center*?

A hiperestimulação característica da contemporaneidade, amplificada pela conectividade digital, tem impactos profundos no comportamento humano e nas estruturas cognitivas, tema explorado por pesquisadores de diversas áreas. Em *Sociedade do Cansaço* (2022), Byung-Chul Han, filósofo e teórico cultural, analisa como o excesso de positividade neoliberal se manifesta na saturação de estímulos, informações e impulsos, reconfigurando radicalmente a economia da atenção.

Han (2022) situa essa dinâmica em uma transição histórica: a passagem da sociedade disciplinar (baseada em controles externos, como instituições punitivas) para a sociedade de desempenho, na qual os indivíduos internalizam a pressão por produtividade infinita, tornando-se “empreendedores de si mesmo”. Nesse contexto, a aparente liberdade oculta uma autoexploração sistêmica, que fragmenta a atenção e esgota as capacidades mentais, gerando uma crise da atenção diretamente vinculada ao ritmo acelerado e à superexposição da modernidade.

A multitarefa e atividades como jogos eletrônicos, segundo Han (2022), produzem um tipo de atenção “larga, mas rasa”, comparável à de um animal selvagem em estado de alerta permanente. Essa superficialidade cognitiva é intensificada pelas redes sociais, onde *influencers* digitais expõem rotinas, intimidades e consumo em tempo real, transformando a interação social em um espetáculo de autopromoção.

Essa dinâmica não apenas altera a forma como as pessoas se relacionam com a tecnologia, mas também reestrutura seus comportamentos, substituindo a profundidade reflexiva por um engajamento emocional passageiro. A exposição constante a ambientes hiperestimulantes, como exposições imersivas e redes sociais, sobrecarrega a memória de trabalho, Noronha (2022) pontua:

“Há experimentos mostrando que quando se atinge o limite da memória de trabalho (o que acontece facilmente quando se está online por causa do número excessivo de informações), essa memória fica sobrecarregada e isso torna difícil ou mesmo impossível distinguir o que é relevante do que não é. O sujeito passa, então, a ser um consumidor de dados acrílicos. Os efeitos dessa diminuição da transformação da memória de curto prazo na memória de longo prazo não se fazem conhecer de imediato.” (NORONHA, 2024, página 5)

Esse fenômeno, associado à liberação recorrente de dopamina pelo sistema de recompensa cerebral, cria uma positividade tóxica, na qual a busca por estímulos prazerosos suprime a tolerância ao tédio e à contemplação, essenciais para a consolidação da memória de longo prazo e o pensamento crítico. Han (2022) descreve essa saturação como violência neuronal, distinta da violência imunológica (ameaças externas), pois é auto infligida pela internalização de exigências neoliberais.

A psicopolítica, controle exercido por algoritmos e métricas de desempenho, aprofunda essa lógica, transformando relações humanas em mercadorias e a atenção em recurso explorável. O resultado é um cansaço mental generalizado, sintoma de uma sociedade que substituiu a *vita contemplativa* pelo imperativo da hiperatividade, onde até o lazer se converte em obrigação de otimização.

Dessa forma, a crítica de Han (2022) ressoa como um alerta: a aceleração contemporânea não é apenas um fenômeno tecnológico, mas um projeto político-econômico

que naturaliza a exaustão como preço da "liberdade" neoliberal. Para enfrentar essa crise, o autor defende a recuperação do tempo desacelerado, do silêncio e da arte como formas de resistência à ditadura do desempenho, um convite a repensar coletivamente os limites entre produtividade e humanidade.

Essa dinâmica, embora eficaz para capturar a atenção do público, pode comprometer o aprendizado profundo, um dos objetivos centrais das instituições museológicas. A semelhança com as redes sociais, que exploram estímulos visuais incessantes para manter os usuários conectados, levanta questionamentos sobre o papel educativo das exposições imersivas, que muitas vezes priorizam o impacto sensorial em detrimento da reflexão e da retenção de conhecimento.

O fluxo numa exposição imersiva segue um padrão que perpetua estímulos visuais e sensoriais. As projeções são eternizadas pelos projetores, e as experiências são moldadas por luzes, cores e sons. Enquanto plataformas digitais oferecem propagandas e recompensas imediatas que mantêm o cérebro desconectado da realidade, as experiências imersivas utilizam técnicas de luzes e projeções para capturar a atenção, gerando conteúdos que são rapidamente consumidos e esquecidos. O resultado é frequentemente a criação de memórias superficiais, capturadas em fotos e vídeos, que logo se perdem no acúmulo de dados. Bentes (2021) salienta:

“O gesto de se fazer visível, assim como o desejo de ver o outro, são peças intrínsecas e essenciais a esse mecanismo. Nesse sentido, não são apenas os recursos técnicos do aplicativo nem as estratégias racionalizadas da empresa que engancham seus usuários, mas sobretudo a necessidade de ver e ser visto, de tornar-se objeto de atenção e de tê-la que impulsionam os usuários a se engajar na plataforma e a formar, assim, os hábitos de uso desses serviços.” (BENTES, 2021, página 209)

De fato, o ato de ver e ser visto desempenha um papel fundamental na dinâmica das redes sociais, assim como é um componente importante no que se diz respeito às exposições imersivas. A interação nas plataformas digitais está enraizada em uma necessidade humana de se sentir reconhecido. Esse processo se alinha ao conceito de economia da atenção, na qual a visibilidade se torna um recurso monetário, reforçando hábitos de permanência nos aplicativos.

A lógica da atenção se manifesta tanto no design das exposições, quanto na sua divulgação e também no comportamento dos visitantes, que buscam não apenas se sentirem parte da experiência, mas também reproduzir o conteúdo a partir dela, por meio das redes sociais. Sendo assim, as imersivas se tornam um território de validação social, onde o engajamento se dá pela necessidade de tornar-se parte da própria projeção.

Bentes (2021) ressalta que essa dinâmica não é exclusiva dos museus, mas está profundamente enraizada em plataformas digitais como o Instagram, onde a visibilidade e a performance são monetizadas por meio de métricas de engajamento (seguidores, curtidas, comentários). Assim como nas redes sociais, as exposições imersivas capitalizam a atenção dos visitantes, transformando-a em dados e interações que alimentam tanto a economia da atenção quanto o capitalismo de vigilância.

Para Bentes, o desejo de 'ver e ser visto' não apenas sustenta a máquina das plataformas digitais, mas também se estende a outros espaços culturais, onde a experiência é moldada para ser compartilhável, mensurável e, portanto, comercializável. Mondloch (2022) também investiga como as exposições imersivas refletem uma transformação institucional impulsionada pela economia da atenção. Ela aponta que essas exposições, ao priorizarem experiências sensoriais e compartilháveis, influenciam a maneira como os museus organizam seus espaços e interagem com o público.

Por exemplo, o "*The Lume*" no Museu de Indianápolis representa uma mudança significativa ao converter galerias tradicionais em ambientes para projeções digitais, atendendo à crescente demanda por imersão e acessibilidade. Essa reconfiguração espacial destaca como as instituições culturais respondem às pressões de adaptar-se às expectativas de um público moldado por tecnologias digitais e consumo mediado.

Ganham destaque no cenário museológico contemporâneo: a economia criativa e a economia da atenção. Esses conceitos são fundamentais para entender como os museus se adaptam às demandas de uma sociedade cada vez mais conectada e pautada por inovações tecnológicas e experiências imersivas. Segundo Oliveira, Araújo e Silva (2013), a economia criativa se refere à geração de valor a partir de atividades que envolvem criatividade, cultura e tecnologia, promovendo inovação e produtos culturais. No contexto museológico, essa economia impulsiona a produção de exposições que vão além da simples apresentação de acervos, apostando em formas inovadoras de narrativa e interatividade.

Contudo, como aponta Lima (2021), essa adaptação também gera dilemas. O foco excessivo em atrair público pode levar à superficialidade das exposições, comprometendo seu valor educacional e cultural. As técnicas expositivas, embora atrativas, podem ser reduzidas a mero entretenimento, favorecendo interesses comerciais e o engajamento em redes sociais.

A economia da atenção entra nesse cenário como um conceito central, descrevendo a intensa competição por um recurso cada vez mais escasso: a atenção humana. Nesse contexto, os museus enfrentam pressões particulares para se adaptarem às demandas da economia da atenção, criando experiências que atraem grandes públicos e promovam níveis de

engajamento imediato. Essa dinâmica, por sua vez, é moldada pela demanda por experiências culturais inovadoras, interativas e imersivas, que cada vez mais definem a oferta dos museus.

Sacchetti aponta que:

“É cada vez mais frequente, portanto, que a programação dos museus e centro culturais inclua mostras imersivas, obras de grande escala ou elementos expográficos “instagramáveis”, que renderão visualizações, curtidas e compartilhamentos nas redes, alcançando espaços e pessoas que, a princípio, pouco se interessaram pelo que acontece na exposição” (SACCHETTIN, 2021, página 722)

A interação entre o público e a exposição imersiva torna-se, assim, cada vez mais voltada para a criação de produtos que atendem à lógica do mercado, em vez de uma comunicação educativa e cultural. A economia da atenção, nesse sentido, coloca o sujeito como produto e lucro, enquanto a economia criativa o vê como valor e produto.

No que concerne às exposições imersivas e mercado, é importante pontuar que as mesmas possuem patrocínios voltados à captação de recursos estritamente mercadológicos. Alguns patrocinadores são bancos, joalherias, empresas de alta tecnologia, a qual oferece patrocínio em troca de marketing. Sacchetti (2021) questiona que no tocante a articulação entre arte e mercado, pode-se indagar por que uma empresa se engaja no patrocínio de exposições, e chegar à conclusão de que suas motivações podem ser explicadas por interesses econômico-mercadológicos e políticos.

Essa reflexão revela que, além da busca por visibilidade, patrocinadores associam-se a exposições imersivas para capitalizar simbolicamente sua imagem, vinculando-se a conteúdos culturalmente valorizados, como arte e tecnologia, ao mesmo tempo em que coletam dados comportamentais dos visitantes, úteis para estratégias de mercado. A coleta de dados, associada a Bentes (2021), mostra como o patrocínio transcende o marketing, alimentando sistemas de análise preditiva em redes sociais.

Como já apontado por Sacchetti (2021), a exigência de que as exposições sejam ‘instagramáveis’ atende a uma lógica de *branding* que transforma a experiência cultural em veículo de promoção corporativa, onde o engajamento do público é métrica de sucesso tanto para imersivas quanto para marcas. Paralelamente, os interesses políticos podem manifestar-se na tentativa de influenciar narrativas culturais ou projetar uma imagem de responsabilidade social (Sacchetti, 2021), estratégias que reforçam o alinhamento entre instituições culturais e agendas privadas.

Essa dinâmica reflete a absorção da arte pela lógica do desempenho e da espetacularização, onde o valor simbólico é substituído pela efemeridade do engajamento quantificável. Tais inserções demonstram que patrocínios não são apenas financiamentos, mas

mecanismos de poder que reconfiguram relações entre arte, mercado e redes sociais, sob a lógica da atenção.

O papel do profissional de museus, nesse aspecto, é importante para repensar a relação entre obra de arte, narrativa e o público, em função da modificação do espaço expositivo contemporâneo. A partir do século XX, com movimentos como o conceitualismo e o concretismo, as exposições começaram a se expandir para além do cubo branco tradicional, incorporando o ambiente como elemento ativo na construção da narrativa artística.

Nesse contexto, o profissional torna-se responsável por projetar um espaço transitório que materializa o discurso do artista ou da instituição, criando uma atmosfera receptiva e propícia para o público. Essa nova relação entre o curador, a obra e o espaço expositivo é particularmente relevante nas exposições imersivas, que buscam envolver o público de maneira intensa e imediata.

Contudo, observa-se certa desconexão entre o que as exposições deveriam ser e o que elas realmente são. Muitas vezes, ao ser reduzida à pura experiência sensorial, a exposição perde sua complexidade e passa a ser vista como entretenimento, o que, em muitos casos, reflete os interesses de investidores e grandes empresas.

Nesse cenário, as redes sociais desempenham um papel fundamental, pois a exposição se torna também um produto de marketing, conectado à dinâmica da economia da atenção. Essas transições para o digital e a ênfase no engajamento instantâneo tornam-se centrais para as estratégias dos museus contemporâneos. Sacchettin (2021) elucida sobre as mudanças nas redes sociais:

“O fato de que uma obra seja executada levando em consideração o potencial instagramável, ou seja, a expectativa de sua promoção nas redes sociais, mostra como tais mecanismos de divulgação e construção de prestígio retroagem sobre o fazer artístico, interferindo no que é feito, como é feito e de que modo é mostrado. Nesse refluxo, o desejo de “bombar” nas redes sociais passa a fazer parte dos processos de fatura do trabalho e de seleção de obras, podendo mesmo pautar o recorte curatorial.” (SACCHETTIN, 2021, página 727)

A importância de se avaliar criticamente essas mudanças no campo da museologia, portanto, é evidente. As exposições imersivas, ao focar no consumo imediato da atenção, podem comprometer a função educacional, social e econômica dos museus, transformando-os em espaços de puro entretenimento. Assim, enquanto a economia criativa e a economia da atenção moldam o futuro dos museus, é necessário refletir sobre os impactos dessas mudanças e como elas podem afetar a preservação cultural e o papel educacional dos museus no futuro.

Analiso a seguir duas exposições imersivas, uma realizada no Brasil e outra na Coreia do Sul, com o intuito de elucidar sobre os tópicos que foram trabalhados até o momento e também de pontuar que nem todas as imersivas deixam de lado aspectos educacionais e

museológicos. Como será visto ambas as exposições imersivas não focam apenas em projeções, mas sim em propostas educativas e expográficas diversificadas.

2.1. EXPOSIÇÃO “TERROR NO CINEMA” DO MUSEU DA IMAGEM E DO SOM DE SÃO PAULO E “reSOUND” NA ESTAÇÃO CULTURAL DE SEUL

Exposições imersivas como as dedicadas ao pintor Van Gogh são conduzidas por elementos meramente sensoriais, como foi exposto no primeiro tópico desta pesquisa. Tais exposições surgiram em um contexto em que as formas de comunicação tecnológicas são parte de uma estrutura capitalista e exploratória. As relações humanas, cada vez mais, estão sendo incluídas nesses contextos.

Ao refletir sobre as motivações e impactos que essas exposições representam no sentido social e cultural, é importante saber que a utilização da tecnologia, se empregada corretamente, combina elementos, técnicas, montagens e aspectos visuais que complementam a compreensão comunicacional e o comprometimento com o social, artístico e cultural.

Um exemplo de exposição imersiva que combinou elementos tradicionais, imersivos e tecnológicos, de forma educativa e imersiva, é a exposição *Terror no Cinema*, concebida pelo Museu da Imagem e do Som de São Paulo (MIS-SP) no ano de 2024. O MIS é uma instituição brasileira que se consolidou no papel da criação de imersivas e mantém desde sua fundação compromisso com a preservação e mediação, que contam com fotografias entre outros tipos de acervos, sempre se comprometendo com o papel histórico e cultural da cidade de São Paulo.

A exposição "*Terror no Cinema*" destaca-se por sua articulação entre acervo físico e tecnologia complementar, utilizada para fins educativos e emocionais. Ao proibir o uso de celulares, dispositivos armazenados em guarda-volumes gratuitos, o MIS-SP rejeita a lógica de espetáculo que transforma exposições em cenários para as redes sociais. Essa decisão curatorial não apenas intensifica a imersão sensorial, ao eliminar possíveis distrações, mas também sutilmente critica a mercantilização de experiências culturais, observadas em exposições como Van Gogh Experience e entre outras.

A exposição resgata o papel do museu como espaço de preservação e mediação histórica, utilizando recursos tecnológicos de maneira secundária. Um exemplo emblemático é a recriação da cena da possessão de Regan em *O Exorcista* (1973), que combina uma réplica física do cenário original do quarto e reconstrói a atmosfera assombrada do filme, sem

substituir a materialidade dos acervos expostos. Essa integração entre físico e digital é amplificada por estratégias multissensoriais por salas variadas no percurso.

Outro exemplo, ao adentrar uma jaula submersa, os visitantes são envolvidos por gotículas de água, sons e a presença de telas que simulam o gigantesco tubarão, elementos que simulam a tensão cinematográfica do filme. A imersão presente na exposição não se limita ao entretenimento, mas assume um caráter pedagógico, guiando o público por uma linha do tempo do gênero de terror, do expressionismo alemão aos slashers dos anos 1980, por meio de painéis informativos, exibição de trechos fílmicos, réplicas de personagens célebres, entre outros.

A segunda exposição vai para bem distante do Brasil, mais especificamente na Coreia do Sul. É importante reconhecer que mesmo o monopólio da tecnologia se mostrando complexo para o campo das artes, há ainda quem considere a tecnologia uma grande aliada do processo da criação de exposições. Nesse contexto, a exposição “reSOUND”, realizada na Estação Cultural de Seul, um espaço cultural instalado na antiga estação ferroviária de Seul, destaca-se como uma iniciativa que desafia as convenções das experiências imersivas contemporâneas.

Concebida para celebrar os 20 anos da d’strict, empresa sul-coreana pioneira em arte digital e responsável pela rede Arte Museum, a mostra ultrapassa a ênfase visual predominante em projetos imersivos, propondo uma abordagem multissensorial centrada no som, no tato e na abstração narrativa. Ao priorizar a sinestesia e a interatividade corporal, a “reSOUND” não apenas amplia as possibilidades da arte digital, mas também estabelece um diálogo crítico com exposições que reduzem a imersão a projeções grandiosas.

A estrutura da exposição baseia-se na multissensorialidade, explorando a sinestesia como eixo conceitual. Um exemplo é a instalação “Imagined Worlds”, do coletivo berlinense Monom, que ocorre em uma sala completamente escura, onde sons ambientais, como batidas rítmicas e ruídos distorcidos, simulam a presença de criaturas invisíveis em um universo pós-humano.

Ao dispensar estímulos visuais, a obra reforça a capacidade do som em evocar narrativas abstratas, convidando o público a construir imagens mentais a partir de paisagens acústicas. Essa estratégia contrasta com exposições como as expostas na pesquisa, que apostam em projeções vastas para gerar impacto imediato, muitas vezes em detrimento da profundidade interpretativa.

A interatividade corporal emerge como outro pilar da “reSOUND”, transformando o espectador em agente ativo da experiência. Na instalação “Tactile Orchestra”, os visitantes

interagem com uma parede revestida de material tátil, gerando harmonias sonoras por meio do toque. Essa dinâmica colaborativa, onde gestos físicos se traduzem em composições, ressignifica o papel do público, que deixa de ser mero observador para tornar-se coautor da obra.

Figura 7. Instalação “Tactile Orchestra”



Foto: [Sights, sounds, sensations: Immersive art exhibition 'reSOUND' stimulates the senses](#)

Tais obras evidenciam uma crítica implícita às exposições imersivas que restringem a participação do público à contemplação passiva de ambientes digitais. Essa abordagem contrasta com a tendência de muitas imersivas de replicar obras icônicas, sem agregar camadas interpretativas inovadoras. Ao integrar perspectivas globais, a “reSOUND” não apenas diversifica técnicas e linguagens, mas também questiona a homogeneização estética do cenário imersivo, frequentemente pautado por fórmulas comerciais.

Ao comparar a “reSOUND” com exposições imersivas atuais, é possível identificar uma descentralização do visual como traço distintivo. Enquanto projetos como Van Gogh Experience apostam em projeções para criar ambientes ‘instagramáveis’, a “reSOUND” substitui a escolha ótica por experiências auditivas e táteis, como a escuridão radical de “Imagined Worlds” ou a textura lúdica de “Tactile Orchestra”.

Em conclusão, a “reSOUND” reconfigura o conceito de imersão ao demonstrar que a profundidade artística pode emergir da exploração crítica de sons, tato e narrativas não lineares. Ao descentralizar a imagem e enfatizar a participação corporal, a exposição não

apenas amplia as fronteiras da arte digital, mas também oferece uma reflexão contundente sobre a saturação visual na cultura contemporânea.

Em um contexto onde a tecnologia muitas vezes serve à reprodução de estéticas previsíveis, a “reSOUND” surge como um manifesto pela diversidade sensorial, evidenciando que a verdadeira inovação imersiva reside na capacidade de desafiar expectativas e engajar o público além do visual.

Embora distintas ambas as exposições compartilham uma crítica à cultura do espetáculo que domina o cenário imersivo contemporâneo. Enquanto o MIS-SP rejeita a lógica “instagramável” ao banir celulares, focar na cenografia e valorizar acervos concretos, a “reSOUND” desconstrói o visual como eixo central, privilegiando a abstração sensorial. Se a primeira reforça o papel educativo dos museus na preservação da memória cultural, a segunda expande as fronteiras da arte digital ao propor diálogos entre som, tato e ciência.

Em suma, “Terror no Cinema” e “reSOUND” demonstram que a imersão pode transcender a dependência de projeções digitais, seja por meio da materialidade histórica, seja pela experimentação sensorial não visual. Ao fazerem isso, não apenas oferecem alternativas à saturação de imagens que caracteriza a contemporaneidade, mas também reafirmam o potencial crítico e pedagógico das exposições como espaços de reflexão e não apenas de entretenimento efêmero.

3. RESPONSABILIDADE SOCIAL DOS MUSEUS EM RELAÇÃO À TECNOLOGIA

As relações humanas estão profundamente modificadas pela tecnologia, transformação que transcende o aspecto individual e reflete, de maneira emblemática, as instituições culturais como os museus. A integração das tecnologias digitais no campo museológico representa uma transformação profunda, capaz de redefinir tanto as estratégias de comunicação quanto o papel social dos museus. Essa mudança se manifesta na ampliação do alcance institucional, proporcionando novas formas de interação e aprendizado, e na necessidade de repensar funções tradicionais.

Em uma perspectiva contemporânea, a responsabilidade social dos museus transcende a mera preservação do patrimônio, envolvendo a democratização do acesso à informação, a criação de experiências significativas e a adaptação crítica frente aos desafios da cultura digital. Assim, a prática museológica atual assume um compromisso ético com a inclusão e a

equidade no uso das tecnologias, evitando que recursos digitais perpetuem desigualdades sociais.

Adotar uma postura socialmente responsável implica desenvolver políticas que estimulem a inclusão digital, fomentem a interatividade e assegurem a participação ativa do público. Essa abordagem integrada enriquece processos educativos e culturais, contribuindo para a construção de uma sociedade mais justa, na qual o acesso à cultura seja universal. Portanto, a tecnologia deve ser vista como uma oportunidade para ampliar as funções sociais dos museus, transcendendo o espaço físico e promovendo envolvimento cultural e comunitário.

É urgente que governos articulem estratégias de longo prazo, com financiamento dedicado e metas claras, para reduzir desigualdades entre instituições. Isso inclui apoio a museus menores ou regionais, que muitas vezes carecem de recursos básicos. Políticas bem estruturadas também incentivam parcerias com universidades, empresas de tecnologia e instituições do setor como galerias, bibliotecas, arquivos, promovendo troca de conhecimento e projetos colaborativos que aliem inovação, salvaguarda do patrimônio e comunicação com diferentes públicos.

A integração de tecnologias digitais também exige investimento contínuo em recursos humanos qualificados. Como aponta Carvalho (2022), a lacuna de competências digitais é um obstáculo crítico. Projetos como o Mu.SA (2016-2020) revelaram que, em Portugal, equipes multidisciplinares frequentemente acumulam funções sem especialização em áreas como comunicação digital ou gestão de dados, limitando o potencial de preservação de práticas intangíveis ou engajamento de públicos.

O projeto Mu.SA (*Museum Sector Alliance*) é uma iniciativa que visa reduzir a lacuna entre educação não formal e o mercado de trabalho no setor de museus, focando especialmente na escassez de competências digitais. O projeto desenvolve módulos curriculares, cursos online abertos para formar profissionais em funções emergentes. Sendo assim, promove capacitação contínua e troca de conhecimento para profissionais do setor de museus e o público.

A modernização da infraestrutura tecnológica também é indispensável. Estudos do *Future Museums Project Group* (2019-2020) identificaram sistemas obsoletos, falta de interoperabilidade entre bases de dados e suporte técnico insuficiente em museus portugueses. Durante a pandemia de COVID-19, instituições sem infraestrutura adequada enfrentaram dificuldades para migrar atividades para o ambiente virtual.

Investir em plataformas ágeis e políticas de acesso aberto fortalece a resiliência institucional e prepara os museus para incorporar tendências como realidade aumentada e inteligência artificial, sem negligenciar a ética no uso de dados. Políticas públicas são centrais para reduzir desigualdades sociais e permitir o bom funcionamento das instituições.

Até 2019, Portugal não possuía diretrizes específicas para a transformação digital de museus. Iniciativas como o ProMuseus (que incluiu o digital como área prioritária de financiamento) e recomendações do *Future Museums Project Group* são passos importantes, mas insuficientes. No Brasil, observa-se que o cenário é mais complexo. Enquanto Portugal avançou com as iniciativas citadas, o país enfrenta desafios estruturais agravados por desigualdades regionais, falta de financiamento contínuo e uma política cultural historicamente fragmentada.

A virtualização de acervos e exposições híbridas amplia o acesso a bens culturais, rompendo barreiras geográficas. Um exemplo emblemático é a plataforma *Google Arts & Culture*, lançada em 2011, que colabora com mais de 2 mil instituições culturais em 80 países. Com um clique, usuários exploram obras de arte em alta resolução, visitam museus por meio de tours virtuais (como o Museu da Acrópole, na Grécia) e acessam exposições curadas por especialistas.

A plataforma oferece recursos interativos, como o “filtro artístico”, que permite sobrepor elementos de pinturas famosas (como as de Frida Kahlo) a imagens pessoais, além de passeios por movimentos artísticos ilustrados por obras icônicas. Embora a plataforma não substitua a experiência física, ela expande o acesso e pode servir como ponte para visitas presenciais. Segundo a descrição oficial:

“No Google Arts & Culture, criamos ferramentas e tecnologias para organizações culturais mostrarem e compartilharem tesouros e histórias com um público global. [...] Os visitantes podem pesquisar ou navegar por obras de arte, patrimônios mundiais e mais de 3 mil exposições online com curadoria de especialistas, tudo em uma experiência unificada” (Google Arts & Culture, 2024).

A utilização de tecnologias exacerbadas vai em oposto ao que considera-se ser uma das responsabilidades museais: a de ser uma ponte para o pensamento crítico. Queiroz (2022) ressalta que as exposições denominadas imersivas são, muitas vezes, estruturadas a partir de uma lógica comercial que busca espetacularizar a experiência artística, atraindo um público curioso e disposto a vivenciar interações digitais. A promessa de uma experiência corporificada e surpreendente, que rompe com a vivência cotidiana, nem sempre se concretiza de maneira profunda.

Nesse contexto, Mondloch (2022) aponta que o desejo por experiências artísticas imersivas está relacionado à busca por um envolvimento corporal direto com a obra,

permitindo uma vivência personalizada em vez de uma simples observação à distância. Esse anseio, segundo a autora, também está intrinsecamente ligado ao interesse contemporâneo pela representação e circulação dessas experiências no ambiente digital, independentemente de serem ou não compartilhadas nas redes sociais. Nesse sentido, o termo “imersivo” é frequentemente utilizado como um recurso para atrair a atenção do público, sugerindo uma experiência envolvente e quase sobrenatural.

Durante a pandemia, museus como o MASP e o Museu do Amanhã utilizaram a ferramenta do Google para manter o engajamento, disponibilizando acervos digitalizados globalmente. No entanto, Walter Benjamin (1936) já alertava para a perda da “aura” da obra em contextos de massificação. Exposições imersivas, como as do Atelier des Lumières, priorizam o espetáculo visual em detrimento da contextualização histórica, reduzindo a criação de exposições ao espetáculo e compartilhamento em redes sociais (MONDLOCH, 2022).

A crescente influência das redes sociais no contexto museológico tem suscitado debates significativos acerca do papel dos profissionais que atuam neste setor. Por um lado, as plataformas digitais podem fortalecer os vínculos institucionais com o público e promover a democratização do acesso à cultura, ampliando a visibilidade das instituições e facilitando o diálogo com audiências diversas. Tal potencial das mídias sociais evidencia-se quando estas são empregadas de forma estratégica, contribuindo para a disseminação de conhecimentos e para a construção de narrativas inclusivas.

Entretanto, a lógica da “instagramabilidade”, conforme discutido por Sacchettin (2021) e Mondloch (2022), impõe desafios à prática curatorial, ao privilegiar conteúdos de apelo visual e imediato em detrimento de narrativas mais complexas e aprofundadas. A economia da atenção, que prioriza o engajamento rápido e o consumo visual, ameaça transformar exposições em produtos de entretenimento. Essa dinâmica pode levar à banalização de abordagens curatoriais, transformando a riqueza histórica e cultural em produtos de consumo estéticos, o que, por sua vez, desvaloriza o trabalho intelectual dos profissionais envolvidos.

Além disso, observa-se que os profissionais da área cultural frequentemente enfrentam condições laborais precárias, caracterizadas por contratos temporários e remunerações reduzidas, fatores que podem resultar na invisibilidade de suas contribuições para a produção e manutenção dos acervos museológicos. Tal cenário evidencia um processo de descarte dos saberes e competências desses profissionais, o que implica uma perda significativa para a qualidade e a profundidade das narrativas institucionais.

Diante deste contexto, torna-se imperativo repensar as estratégias de comunicação e gestão adotadas pelos museus. Embora as redes sociais constituam ferramentas valiosas para a aproximação da cultura com o público, é fundamental que elas não se sobreponham aos critérios de avaliação que considerem a complexidade das práticas curatoriais e o valor do trabalho especializado de museólogos, curadores ou educadores. Assim, a valorização dos profissionais e a preservação de práticas curatoriais e expográficas, evidenciadas por Gonçalves (2004), devem ser priorizadas para que a produção de significados e a transmissão de conhecimento não sejam reduzidas à lógica do mercado e viralização em redes.

As iniciativas de comunicação em redes sociais, conforme analisa Chaves (2018), rompem com o paradigma tradicional que mantinha os museus distantes do público, transformando as mídias digitais em ferramentas ativas de conexão e participação. Ao defender que a tecnologia transcende as barreiras físicas das instituições, o autor ressalta que essas estratégias não apenas ampliam o acesso aos acervos, mas também integram o público como parte fundamental do processo museológico.

Nessa perspectiva, as ferramentas digitais, quando aplicadas de forma crítica e estratégica, democratizam o acesso, enriquecem a experiência do visitante e fomentam engajamento social, redefinindo a relação entre instituição e sociedade, um avanço que, segundo Chaves (2018), só é possível ao superar os resquícios de modelos comunicacionais hierárquicos e unidirecionais.

Nesse sentido, a integração de tecnologias em museus devem ser guiadas por uma lógica que equilibre inovação, mediação cultural e acessibilidade universal. Para que essas ferramentas ampliem o acesso ao conhecimento sem banalizar a experiência museológica, é fundamental que curadores, educadores e mediadores atuem em conjunto, garantindo que recursos digitais contextualizem obras, aprofundem narrativas históricas e eliminem barreiras físicas e sensoriais.

Dessa forma, a função educativa dos museus, destacada por Hooper-Greenhill (2000), requer atenção redobrada à diversidade de públicos. Se, por um lado, tecnologias como a realidade virtual podem enriquecer a compreensão de contextos históricos, por outro, seu uso exige estratégias que evitem a admiração passiva e priorizem interfaces adaptáveis, como legendas descritivas e ajustes de contraste visual.

A digitalização de acervos, por exemplo, só cumpre seu potencial educativo e social quando acompanhada de curadorias digitais que expliquem contradições e silêncios históricos, além de oferecerem formatos alternativos (áudio, texto simplificado) para públicos com diferentes níveis de letramento.

Não por acaso, a pandemia de COVID-19, que acelerou a transformação digital, trouxe lições ambíguas: enquanto alguns museus caíram na armadilha do espetáculo virtual, outros, como o Museu da Maré (RJ), usaram redes sociais e podcasts para disseminar conteúdos em linguagem acessível, fortalecendo narrativas locais e demonstrando que tecnologias simples podem salvaguardar patrimônios imateriais e incluir grupos historicamente marginalizados.

Esse contraste reforça a necessidade de um ecossistema integrado para sustentar a responsabilidade social dos museus na era digital, especialmente em relação à acessibilidade. Capacitação de equipes, infraestrutura acessível, como sinalização tátil e softwares de leitura de telas, e políticas públicas são bases técnicas, mas insuficientes sem engajamento comunitário na co-criação de soluções inclusivas.

Projetos colaborativos, como arquivos digitais criados com o público ou wikipédias locais, exemplificam como a tecnologia pode refletir diversidade cultural e atender a demandas específicas, como a tradução de acervos para línguas indígenas ou a adaptação de exposições para crianças com autismo. Ressalta-se, assim, que o verdadeiro desafio não está em adotar ferramentas disruptivas, mas em garantir que inovações fortaleçam mediações críticas e reduzam assimetrias de acesso, evitando que a busca pelo novo esvazie o papel dos museus como espaços de diálogo e formação.

Diante do exposto, a conexão entre tecnologia, mediação cultural e acessibilidade só se concretiza quando as ferramentas digitais são planejadas como extensões éticas da educação museal. Seja através de recursos tecnológicos ou iniciativas comunitárias simples, como oficinas de audiodescrição com moradores, o objetivo permanece: fazer da tecnologia uma ponte democrática, nunca um muro, entre acervos, histórias não contadas e todos os públicos, independentemente de suas capacidades ou contextos socioeconômicos. Como demonstram teóricos e práticas locais, esse equilíbrio exige discernimento para que a inovação seja capaz de construir um presente mais inclusivo.

CONCLUSÃO

Com base na análise apresentada sobre exposições imersivas, economia da atenção e a influência da virtualização, revela-se um cenário museologicamente complexo. Se, por um lado, as imersivas são um campo de inovação significativa no mundo museológico, por outro fomentam questionamentos sobre o papel social e educativo envolvendo museus e tecnologia, assim como o futuro dos profissionais da área e as implicações sociais, cognitivas, além da falta de sensibilidade artística que isso pode gerar.

A proliferação de exposições imersivas, como em *shoppings centers*, embora atraente do ponto de vista comercial, levanta questões profundas sobre o esvaziamento do significado histórico e cultural dessas experiências. Essas exposições, muitas vezes caras e voltadas para o entretenimento, tendem a focar em figuras históricas, tendendo a reduzir suas narrativas complexas a espetáculos visuais simplórios e sensoriais, como pontua Mondloch (2022).

Esse aspecto também é observado em imersivas dedicadas a pintores históricos. Além de Van Gogh, outros nomes da arte, como Frida Kahlo, Gustave Klimt, Monet, Renoir, entre outros, também são personificados em forma de projeção e esvaziados de suas narrativas, reduzidos a meras imagens coloridas e envolventes.

Frida Kahlo, por exemplo, não é apenas uma figura importante na arte, mas uma personagem que carrega consigo uma história de resistência, dor e luta política. Suas obras são profundamente autobiográficas, que refletem suas experiências pessoais e seu engajamento com questões sociais e culturais. No entanto, em uma exposição imersiva voltada para o entretenimento, sua trajetória é frequentemente simplificada, de modo a focar apenas no aspecto visual de suas pinturas, sem a profundidade necessária para compreender o contexto em que foram criadas.

Da mesma forma, artistas como Klimt, Monet e Renoir, que representam movimentos artísticos complexos e transformações históricas significativas, são reduzidos a espetáculos de luz e cor. O impressionismo de Monet, por exemplo, não era apenas tecnicamente inovadora, como também uma resposta às mudanças sociais e tecnológicas de sua época, como o surgimento da fotografia e a industrialização. Ainda assim, em uma exposição imersiva, essas nuances são frequentemente ignoradas, e o público é convidado a "mergulhar" em telas, sem compreender o significado social e histórico por trás dessas obras.

Esse esvaziamento, de significado ou mediação, banaliza a arte e também contribui para uma visão superficial da história, transformando artistas e figuras históricas em produtos de consumo. Essas exposições reforçam uma cultura do descarte, onde o passado é visto como algo descartável, irrelevante para o presente.

Não se limitando às galerias e museus, essa simplificação histórica não está presente somente na criação de exposições imersivas. A cultura em si passa por um processo preocupante em áreas como cinema, música, literatura, entre outras, em que simplificar e reduzir torna-se conveniente para o encaixe e engajamento nas redes sociais, Kornbluh (2024) pontua que esse evento é o resultado de uma “epidemia de narcisismo”.

Esse cenário é especialmente preocupante num momento em que a memória histórica e a reflexão crítica são tão importantes para a construção de uma sociedade mais consciente artisticamente. Além disso, aponta-se que a falta de mediação qualificada nessas exposições agrava o problema retratado. Se houver um ataque ao significado coletivo, o significado individual surge em seu lugar (Kornbluh, 2024). Sem a presença de curadores, museólogos, educadores e outros profissionais da arte e cultura, o risco de distorção histórica e de simplificação excessiva é grande.

Nesse sentido, a tecnologia, por si só, não é capaz de produzir uma narrativa coerente como um todo. Pelo contrário, quando utilizada de forma acrítica, reforça estereótipos e promove uma visão distorcida da história e da arte. A mediação faz parte dos processos humanos de interação e transformação social de forma que é primordial no ambiente museológico.

Ao transformar a história em uma mercadoria, essas exposições correm o risco de banalizar eventos e personagens que carregam um peso significativo para a humanidade. Tutancâmon, por exemplo, não é apenas um faraó egípcio, mas uma figura que representa uma civilização milenar, suas crenças, práticas e legado. Sob um contexto de exposições em *shopping centers*, sua história é simplificada, ao focar apenas no aspecto visual sem a profundidade necessária para uma compreensão crítica.

A economia da atenção, central nesse contexto, coloca os museus em uma posição desafiadora: como equilibrar a necessidade de atrair visitantes em um mundo saturado de estímulos digitais sem comprometer a profundidade e o valor educativo das exposições? As exposições imersivas, ao priorizarem o impacto visual e a viralização nas redes, reduzem a experiência artística a um produto de consumo rápido, em que a contemplação e a reflexão são substituídas pela busca por likes.

Essa dinâmica leva a uma superficialidade na participação do ser com a arte, onde o público consome, mas não necessariamente compreende ou se conecta com o conteúdo exposto, muitas vezes limitando-se a uma relação passageira marcada pela reprodução de fotos ou pela apreciação superficial, guiada pela estética do espetáculo.

Essa lógica de consumo imediatista, por sua vez, alimenta a superexposição a estímulos visuais e sonoros, característica dessas exposições, gerando uma sobrecarga sensorial, que dificulta a retenção de informações e a construção de memórias, como bem pontuado por Han (2022) e Noronha (2024). Nesse cenário, essa fragmentação da atenção, aliada ainda à falta de mediação qualificada, resulta numa experiência cultural vazia, sobre a qual o entretenimento prevalece sobre a educação e a reflexão crítica.

Como tal, a crescente dependência de tecnologias imersivas e a mercantilização da cultura marginalizam o papel do museólogo, do curador e do educador. Isso reduz sua atuação a meros operadores de sistemas tecnológicos. Essa mudança, por assim dizer, desvaloriza a experiência desses profissionais e compromete a qualidade das exposições, que perdem sua profundidade e referências conhecidas no meio cultural.

Muitos museus têm reformulado seu papel de comunicação com os visitantes, colocando-se muito mais dispostos no âmbito virtual e fazendo o uso da tecnologia para a criação de exposições, o que tem se tornado cada vez mais fundamental para capturar a atenção dos visitantes. Mas e quando uma exposição resume-se apenas a atenção e virtualidade, para onde vai o papel educativo dos museus e como ficarão os profissionais da área no futuro?

Por fim, a falta de sensibilidade artística gerada por exposições que priorizam o espetáculo em detrimento da substância tem consequências duradouras na relação do público com a arte. Ao transformar obras complexas em projeções coloridas e interativas, as exposições imersivas tornam a banalizar a experiência artística, reduzindo-a a um produto de entretenimento, em o valor histórico é substituído pelo impacto visual imediato.

A reflexão proposta por Sacchettin (2021), ao associar o “mito da caverna” de Platão à realidade virtual contemporânea, revela-se fundamental para compreender a complexidade da relação entre tecnologia, percepção e realidade no século XXI. Se, na alegoria platônica, as sombras projetadas representavam a limitação do conhecimento humano diante de uma verdade inalcançável, a virtualização atual subverte essa metáfora: não mais nos restringimos a observar projeções passivas, mas adentramos a própria caverna, habitando-a como espaço de interação, criação e ressignificação do real.

Os ambientes digitais, ao simularem experiências sensoriais e sociais com precisão crescente, transcendem a mera representação, tornando-se extensões da existência humana. Essa inversão simbólica, contudo, suscita questionamentos urgentes: se Platão alertava para os riscos da aceitação acrítica das aparências, hoje normalizamos uma imersão tão profunda em mundos virtuais que a distinção entre o real e o simulado torna-se progressivamente difusa.

A adaptação à “caverna digital”, embora amplie possibilidades tecnológicas e comunicativas, exige vigilância ética e epistemológica. Afinal, a virtualização não apenas reproduz sombras, mas as anima, conferindo-lhes agência e materialidade, um avanço que, paradoxalmente, pode aprisionar-nos em novas formas de alienação, caso abandonemos a busca por uma consciência crítica capaz de interrogar os limites e os fins dessas tecnologias. Assim, conclui-se que o desafio contemporâneo não reside em negar a caverna, mas em garantir que, mesmo habitando-a, preservemos a capacidade de questionar suas paredes e, quem sabe, vislumbrar a luz além de suas projeções imersivas.

Como defende Teixeira (2021), o futuro dos museus depende de sua capacidade de integrar tecnologia como extensão de sua missão social, não como fim, mas como meio para educar, incluir e inspirar. Nesse processo, a chave reside em reconhecer que a aura da obra de arte, ainda que transformada, persiste na capacidade de gerar conexões significativas entre passado, presente e futuro.

REFERÊNCIAS

ADORNO, Theodor. Teoria estética. Lisboa: Edições 70, 1970.

BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. 1936.

BOURRIAUD, Nicolas. Radicante: por uma estética da globalização. São Paulo: Martins Fontes, 2009.

CARVALHO, Ana. Museums, Intangible Cultural Heritage and Digital Technologies: Exploring Interactions. In: KONVIT, Milan et al. (org.). Intangible Cultural Heritage and Digital Image: Portugal-Slovakia Readings. Évora: UNESCO Chair in Intangible Heritage and Traditional Know-How: Linking Heritage, University of Évora, 2022. p. 83–97. Disponível em: <http://hdl.handle.net/10174/32369>.

CARVALHO, Ana; MATOS, Alexandre. Digital Competences: Needs and Training in the Portuguese Museum Sector. In: KAMEAS, Achilles; POLYMEROPULOU, Panagiota (org.). The Future of Museum Professionals in the Digital Era. Athens: Hellenic Open University Press, 2020. p. 13–19.

CHAGAS, Mário. Museologia social: reflexões e práticas (2019–2021). Rio de Janeiro: Museu da República, 2021.

CHAVES, Rafael; MORIGI, Valdir. Os impactos dos usos das mídias sociais em museus. In: ENCONTRO REGIONAL SUL DE HISTÓRIA DA MÍDIA, 7., 2018, Porto Alegre. Anais [...]. Porto Alegre: Alcar Sul, 2018.

FREITAS, M.; SILVA, R.; ALMEIDA, L. Capacitação e inovação no setor cultural: o impacto da transformação digital. Revista de Museologia e Tecnologias, 2019. GROYS, Boris. Art power. Cambridge: MIT Press, 2008.

HAN, Byung-Chul. Sociedade do cansaço. Tradução de Enio Paulo Giachini. Petrópolis: Vozes, 2015.

HOOPER-GREENHILL, Eilean. Museums and their visitors. London: Routledge, 1994. ICOM – International Council of Museums. Diretrizes para a digitalização de acervos museológicos. 2017. ICOM Publications.

KORNBLUH, Anna. Por que nossa cultura é tão obcecada pela experiência individual? Revista Jacobin Brasil, 2024. Disponível em: <https://jacobin.com.br/2024/03/por-que-nossa-cultura-e-tao-obcecada-pela-experiencia-individual/>. Acesso em: 10 jan. 2025.

LIMA, Leonardo. Imersão em Van Gogh? Que nada, isso é só um circo "instagramável". Revista Plural, Curitiba, 26 nov. 2023. MINISTÉRIO DA CULTURA DO BRASIL. Política Nacional de Museus. Brasília: Ministério da Cultura, 2016.

MONDLOCH, Kate. The Influencers: Van Gogh Immersive Experiences and the Attention-Experience Economy. *Arts*, v. 11, n. 90, 2022. DOI: <https://doi.org/10.3390/arts11050090>

MUSEUS NO TEMPO DO AGORA: tecnologia digital e capitalismo de dependência. SOUZA, Luciana. 2021.

NAIFEH, Steven; SMITH, Gregory White. Van Gogh: The Life. New York: Random House, 2011. NORONHA. Dispersos em tempos de economia da atenção. 2024.

OLIVEIRA, João Maria de; ARAÚJO, Bruno Cesar de; SILVA, Leandro Valério. Panorama da economia criativa no Brasil. Brasília: IPEA, 2013.

RUGGIERO, A. S. A qualidade da experiência do visitante nos museus de arte. 2016.

SACCHETTIN, P. De volta à caverna de Platão: notas sobre exposições imersivas. *ARS* (São Paulo), v. 19, n. 42, p. 691–739, 2021. DOI: <https://doi.org/10.11606/issn.2178-0447.ars.2021.185248> .

SHIN, Min-hee. Sights, sounds, sensations: Immersive art exhibition ‘reSOUND’ stimulates the senses. *Korea JoongAng Daily*, 2 jul. 2024.

TEIXEIRA, Maria Leonor Amaral. Os impactos da cultura digital na comunicação em museus: um olhar sobre a comunicação digital dos museus nacionais em Portugal. 2020. UNESCO. Museus e a transformação digital: desafios e perspectivas. 2018.