

A EXPRESSÃO DAS FIGURAS DO TETO DA SALA DA MÚSICA DO MUSEU DO DOCE: UMA ESCUTA INTERDISCIPLINAR E INTERPRETATIVA

MONICA MENDES VEIGA¹; EDEMAR XAVIER JÚNIOR²; ANDRÉ BARBACHAN SILVA²; MAURÍCIO COSTA MONTONE²; LAWRIEN OLIVEIRA DE FREITAS²; ADRIANE BORDA³

¹Universidade Federal de Pelotas – monica.veiga@ufpel.edu.br

²Universidade Federal de Pelotas – e1432@hotmail.com

²Universidade Federal de Pelotas – andre.barbachan@ufpel.edu.br

²Universidade Federal de Pelotas – mauriciomontone@gmail.com

²Universidade Federal de Pelotas – law.oliveira100@gmail.com

³Universidade Federal de Pelotas – adribord@hotmail.com

1. INTRODUÇÃO

O Museu do Doce, vinculado à Universidade Federal de Pelotas, preserva e difunde o patrimônio material e imaterial relacionado à tradição doceira da cidade, reconhecida como Patrimônio Cultural Brasileiro. Ao longo dos anos, diferentes ações de mediação cultural e educativa têm sido desenvolvidas, consolidando um trabalho contínuo de aproximação do público com as histórias e significados associados ao acervo (LEAL; GASTAUD, 2014; MASKE; GASTAUD, 2019).

Nesse cenário, iniciativas que integram estratégias presenciais e digitais, associadas a recursos narrativos e imersivos, revelam-se relevantes para ampliar o alcance e diversificar a audiência (OLIVEIRA; HEIDEN, 2019). A ação extensionista aqui descrita e problematizada partiu da premissa de que experiências sensoriais e narrativas multimodais favorecem o engajamento emocional e a interação ativa do público, promovendo vínculos afetivos com o patrimônio cultural (TILDEN, 2009).

No campo da comunicação mercadológica, o conceito de *sensorial branding* – ou *brand sense* – refere-se ao uso integrado dos sentidos humanos para criar vínculos emocionais e conexões memoráveis com a audiência (LINDSTROM, 2005, apud ERTHAL, 2018). Nessa perspectiva, a comunicação multissensorial mostra-se especialmente pertinente no contexto museológico, em que a articulação sensorial pode favorecer um envolvimento mais profundo do visitante com o patrimônio.

Segundo Sacchettin (2021), ainda que exposições imersivas estejam sujeitas a processos de mercantilização e patrocínio corporativo, o uso de tecnologias digitais avançadas – como projeções visuais e sonoras sincronizadas, imagens em movimento e ambientes multissensoriais – constitui um recurso central para ampliar as formas de mediação cultural no espaço museológico. Tais estratégias, ao aproximarem ensino e entretenimento, contribuem para tornar o patrimônio mais acessível a diferentes públicos.

O objetivo desta experimentação foi conectar saberes interdisciplinares, reunindo pesquisadores das áreas de Comunicação, Arte, visual e teatral, Produção Audiovisual, Ciências da Computação e Arquitetura. A proposta consistiu em integrar uma estratégia multissensorial de mediação museal, por meio do uso de ferramentas digitais de representação e da aplicação de Inteligência Artificial no processo criativo.

2. METODOLOGIA

Foi desenvolvida uma proposta imersiva composta por projeção de vídeo mapeada nos estuques do teto da Sala de Música do museu, sincronizada com narrativa sonora que combina fala e trilha musical. O roteiro foi concebido de forma tecnopoética, por meio da interação criativa entre a primeira autora e ferramentas de inteligência artificial, resultando em uma narração que “dá voz” a uma das personagens retratadas nos estuques.

A relação dialógica foi estabelecida como critério de elaboração do texto, de modo que a personagem não apenas falasse *para* o público, mas conversasse *com* ele, convidando-o a sentir e a se relacionar com o espaço. A metodologia fundamentou-se na concepção de imersão proposta por Levy (2021), entendida como a “sensação de estarmos completamente envolvidos em uma realidade ou circunstância”, provocada por “estímulos sensoriais e contextos que requisitam nossa atenção total”. Nesse sentido, o ambiente da Sala de Música foi tratado como agente narrativo, articulando recursos digitais de representação e estratégias multissensoriais, de modo a favorecer a aproximação afetiva do visitante com o patrimônio.

Etapas 1 – Concepção da ideia inicial: a inspiração partiu da personagem *Push*, uma lata de lixo dos parques Disney que circulava entre os visitantes comandada por controle remoto por um ator escondido. Apesar de improvável — nas fotos, apenas uma lata de lixo! —, no momento da interação era percebida quase como um robô de companhia. O que levava o público a esquecer sua aparência e reconhecê-la com personalidade carismática, o que revelava o poder da humanização para despertar vínculos afetivos mesmo a partir de elementos inusitados. Essa memória serviu como ponto de partida para pensar a criação de um personagem capaz de estabelecer proximidade emocional com os visitantes da Sala de Música.

Etapas 2 – Definição da estratégia: informações sobre os significados associados aos elementos do estuque, organizados previamente por estudantes de Arquitetura permitiu mapear, entre ornamentos fitomórficos e figuras humanóides — anjinhos, uma figura masculina tocando um instrumento de cordas, e a musa da música. Partiu-se da hipótese de que personagens humanóides teriam maior potencial de engajamento.

Como pressuposto, todas as instalações deveriam não interferir fisicamente na edificação, por seu valor cultural protegido, optando-se por um sistema de projeção de luz. Dessa análise surgiram duas opções narrativas: A) os anjinhos interagindo entre si ou (B) a musa recebendo os visitantes e apresentando seu “lar” — o próprio estuque. Em reunião com a equipe interdisciplinar, as limitações de tempo, recursos e disposição dos projetores direcionaram para a solução mais viável e conceitualmente forte: centralizar a narrativa na musa. Ainda nesta etapa, foram definidas a estética da ambientação sonora e as possibilidades de animação, considerando as adaptações necessárias para que os projetores funcionassem conforme o esperado.

Etapas 3 – Criação da personagem e roteirização: definida a musa como protagonista, o passo seguinte foi elaborar sua personalidade, que serviria de guia para a narrativa. A partir de características desejadas — carisma, proximidade e tom acolhedor —, foram escolhidas palavras, expressões e modos de fala capazes de transmitir afeto e estabelecer diálogo com o público. Esse processo foi desenvolvido de forma tecnopoética, combinando escrita humana e inteligência artificial. Os prompts enviados à IA incluíam o objetivo da experiência,

o contexto museal e a descrição dos elementos do estuque, o que possibilitou gerar variações criativas do texto-base.

Etapa 4 – Gravação, produção audiovisual e composição musical: o roteiro final da musa foi gravado por locução humana, da quinta autora (formanda do Curso de Teatro), garantindo maior naturalidade na interpretação. Embora fosse tecnicamente mais rápido recorrer a uma voz gerada por IA, especialmente diante do prazo reduzido, a decisão de optar por uma gravação humana foi intencional: ainda que a sutileza do sotaque local possa passar despercebida em sua presença, a ausência desse detalhe soaria artificial. É justamente esse tipo de nuance que torna a comunicação multissensorial mais crível e, portanto, mais imersiva (ERTHAL, 2018).

Em paralelo, o quarto autor produziu a animação dos elementos visuais projetados nos estuques, o terceiro autor compôs a trilha sonora, concebida dentro dos padrões da estrutura clássica para dar ritmo à experiência — guiando o olhar, quase como em uma dança entre fala e resposta.

Etapa 5 – Instalação no museu e primeiros testes: esta etapa exigiu uma série de adaptações técnicas, já que os recursos disponíveis incluíam quatro projetores de modelos distintos. Toda a programação foi executada pelo segundo autor (da área de Ciência da Computação), que precisou explorar os equipamentos disponíveis, em curto espaço de tempo, para encontrar soluções capazes de tornar a projeção viável no contexto do casarão.

Nesse primeiro momento, a montagem foi realizada de forma improvisada, pois ainda era preciso observar como os projetores se comportariam no espaço e, sobretudo, definir a posição de fixação adequada — sempre considerando os cuidados relacionados à preservação do patrimônio, o que impossibilitava intervenções diretas nas superfícies. Neste estágio, foram realizados ensaios com os primeiros visitantes convidados.

3. RELATOS E IMPACTOS GERADOS

A avaliação da experiência se deu por observação do comportamento dos visitantes, considerando o foco de atenção nas projeções e na narrativa sonora. Mais do que medir participação ativa, o experimento revelou-se contemplativo e afetivo, com o público demonstrando interesse e engajamento. Do ponto de vista formativo, o impacto mais relevante foi o aprendizado obtido pela equipe interdisciplinar, que precisou lidar com limitações conceituais e tecnológicas, explorando soluções criativas para viabilizar a experiência.

Até este momento, o estudo concluiu etapas essenciais tanto para a construção da experiência imersiva na Sala de Música quanto para a compreensão de como profissionais de diferentes áreas podem colaborar de forma efetiva, definindo perfis e responsabilidades, e estruturando processos criativos e técnicos integrados. O conjunto de Imagens e os QR codes da Figura 1 permitem acessar os resultados.



Figura.1: estuque da sala de música; QR code para o prompt do processo da escrita na íntegra; a personagem selecionada; montagem da instalação; testes preliminares de projeção; QR code para ouvir a experiência.

4. CONSIDERAÇÕES

A experiência até aqui reafirma a relevância de ações extensionistas que aproximam a comunidade do patrimônio cultural por meio de narrativas afetivas e recursos imersivos. O estudo revelou-se um espaço fértil para a troca de saberes entre pesquisadores de diferentes áreas da universidade, fortalecendo vínculos e promovendo novos olhares para a construção de estratégias de preservação cultural.

Ressalta-se que tais avanços foram possíveis graças ao trabalho colaborativo e ao apoio institucional e pessoal recebido. Agradecemos especialmente a Renata Requião, Ramile da Silva e Samanta Quevedo, pela contribuição direta no desenvolvimento da proposta, assim como à equipe técnica do Museu do Doce e demais parceiros envolvidos, cujo comprometimento e sensibilidade têm sido fundamentais para a realização coletiva desta ação.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

LEAL, N.M.P.M.; GASTAUD, C. Do sal ao açúcar: as ações educativas do Museu do Doce da UFPEL da Universidade Federal de Pelotas. *Expressa Extensão (UFPEL)*, v.19, p.91–105, 2014.

LEVY, J. Environmental storytelling: a articulação entre espaço e enredo. *Esferas*, v.1, n.21, p.185–197, 21 out. 2021.

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>.

MASKE, L.M.T.; GASTAUD, C.R. Brincando com o patrimônio no Museu do Doce. In: SEMANA DOS MUSEUS DA UFPEL, 2019, Pelotas (RS). *Anais da Semana dos Museus da UFPEL*. Pelotas (RS): Ed. da UFPEL, 2019. v.1, p.127–137.

OLIVEIRA, I.C.; HEIDEN, R. Memória, patrimônio, redes sociais e comunicação no Museu do Doce. In: CONGRESSO DE EXTENSÃO E CULTURA DA UFPEL, 6., 2019, Pelotas. *Anais do VI Congresso de Extensão e Cultura da UFPEL*. Pelotas: Editora da UFPEL, 2019. p.33–36.

ERTHAL, A. A comunicação multissensorial: compreendendo modos de sentir. 1. ed. Rio de Janeiro: E-papers, 2018. 228 p. ISBN 978-85-7650-579-2.

TILDEN, F. *Interpreting our heritage*. Chapel Hill: The University of North Carolina Press, 2009