

## **COSMOPOLÍTICAS DA ESCUTA: MAPEANDO PRÁTICAS SONORAS EM MUSEUS**

Palavras-chave: design de som, escuta, mediação cultural, cosmopolítica, museologia.

**Laura Suzin Araujo**; UFSC; Florianópolis, SC - Brasil;  
lauraaraujo.design@gmail.com.

**Alinne Balduino Pires Fernandes**; UFSC; Florianópolis, SC - Brasil;  
alinne.fernandes@ufsc.br.

### **1. Resumo**

Este trabalho tem por objetivo investigar como diferentes abordagens de design sonoro em museus operam como aparatos de memória, construindo mediações que alcançam esferas cosmopolíticas. A pesquisa adota metodologia qualitativa e descritiva, baseada em estudo de caso múltiplo e na triangulação de dados, organizada em três eixos analíticos: materialidade sonora, arquitetura da escuta e implicação afetiva. Os resultados indicam que, em ambos os contextos, o som atua como linguagem cosmopolítica capaz de evocar memórias, constituir espacialidades e reposicionar o visitante diante de narrativas coletivas.

### **2. Introdução**

Se a museologia moderna foi pautada por paradigmas visuais e classificatórios, os museus contemporâneos experimentam uma abertura a linguagens mais sensíveis, como o som. Este resumo expandido propõe pensar a escuta como gesto político e estético que desloca o museu de um lugar de observação para um lugar de convivência sensível. A escuta, aqui, é entendida como prática cosmopolítica, ou seja, uma forma de produzir mundo na coexistência de diferentes práticas de conhecimento, politizando o ato de fazer ciência (Stengers, 2005).

Parte-se de uma fundamentação teórica sobre som para a posterior análise cruzada de duas obras representativas: o artigo “A paisagem sonora do museu da segunda guerra mundial em Gdańsk como aparato de memória” de Tańczuk (2024), que trata do

design de som como dispositivo de memória em um museu de guerra, e “Paisagens sonoras geradas por usuários ativando visitantes de museus” de Salo *et al.* (2017), que propõe paisagens sonoras geradas por visitantes. Ao articular esses textos, busca-se refletir sobre os usos do som que não apenas comunicam, mas mobilizam afetos, territórios, memórias e saberes.

## **2. Metodologia**

A partir de uma ancoragem em Gil (2002) e Yin (2015) sobre a elaboração de pesquisas, este estudo se classifica como básico, qualitativo e descritivo, delineando-se como estudo de caso múltiplo, centrado na análise de dois casos sob contextos museológicos distintos previamente identificados em uma pesquisa exploratória sobre práticas sonoras em museus realizada pela autora (2025).

O objetivo, então, não é mapear exaustivamente o campo, mas sim, analisar, a partir de recortes empíricos, como a escuta pode operar como prática cosmopolítica. A análise proposta se baseia em três dimensões inter-relacionadas e sustentadas por um núcleo teórico<sup>1</sup>, sendo estes, aportes mobilizados como apoio interpretativo:

- **Materialidade sonora:** os elementos que compõem a paisagem sonora e seus efeitos sobre a percepção do visitante, definido à luz dos escritos de Schafer, LaBelle, Meneguello e Bem;
- **Arquitetura da escuta:** como o som organiza espacialidades afetivas e sensoriais dentro das exposições, apoiado nas perspectivas de Wiens & De Visscher, Cortez, Beliveau e Bubaris;
- **Implicação afetiva:** a escuta como um modo de implicação afetiva e ética com o outro, valorizando o que foi silenciado ou marginalizado, articulado por Stengers e Mignolo.

---

<sup>1</sup> As obras utilizadas estão descritas nas referências.

Para formar a estrutura<sup>2</sup> da análise, será empregado o princípio da triangulação proposto por Yin (2005), conectando os resultados com as fontes para fortalecer a validade interpretativa da análise qualitativa.

### **3. Resultados e Discussão**

#### **3.1. Tańczuk (2024): paisagem sonora como memória e ausência**

O Museu da Segunda Guerra Mundial em Gdańsk, inaugurado em 2017, utiliza o design sonoro como parte fundamental de sua narrativa expositiva. Para Tańczuk (2024), a sonoridade da exposição pode ser compreendida como um “aparato de memória”, no sentido do termo proposto inicialmente por Kobielska, isto é, um conjunto de dispositivos técnicos, culturais e discursivos que produzem práticas coletivas de rememoração. A autora argumenta que sons e paisagens sonoras constituem “aparatos de memória cultural, funcionando como nós relacionais entre objetos, práticas e figuras de memória coletiva” (Tańczuk, 2024, p. 166, tradução nossa). Nesse contexto, a escuta torna-se dispositivo de ausência, remetendo ao que não pode ser plenamente representado, sendo o som utilizado como linguagem evocativa, com fins imersivos e memorialísticos, onde, ali, sonoridade não narra linearmente, mas convoca afetos e deslocamentos corporais, reconstruindo atmosferas específicas do passado de guerra ao utilizar gravações reconstituídas e sons históricos.

A escuta, nesse caso, é atravessada pela dimensão do não-dito e da ausência, se torna uma convocação ao silêncio, à reverberação do trauma: o que não está mais visível ou representável ganha presença através da escuta, sendo profundamente implicada com a memória coletiva como uma prática “mnêmica” (Tańczuk, 2024), onde os sons atuam como dispositivos de memórias e emoções que se entrelaçam com o conteúdo expositivo.

#### **3.2. Salo *et al.* (2017): escuta gerativa**

---

<sup>2</sup> O artigo completo se organiza através da estrutura: resumo, introdução, metodologia, fundamentação teórica, resultados e discussão e, por fim, considerações finais. Entretanto, para fins de encurtamento do texto e dado o objetivo do trabalho, neste resumo expandido, a fundamentação já está incorporada à análise.

Por outro lado, o outro caso propõe que os visitantes gerem suas próprias paisagens sonoras. O grupo de autores desenvolveu uma plataforma de geração de paisagens sonoras nomeada como “*Audio Digital Asset Management System*” (ADAM). Nesse caso, a prática transforma o som em linguagem participativa, onde escutar não é apenas receber, mas gerar mundo. A cosmopolítica da escuta se manifesta como abertura ao outro e produção compartilhada do sensível. De acordo com Salo *et al.* (2017, p. 220, tradução nossa), “ao fazer isso, o museu permitirá a mudança do papel do visitante de uma audiência passiva para um participante ativo”.

Através de oficinas com estudantes e funcionários do museu, foram realizados testes com a plataforma, e foi assim possível concluir que os direcionamentos da plataforma estão bem estruturados, e que a participação ativa de visitantes na exposição de fato evoca sentimentos e memórias (Salo *et al.*, 2017), ou seja, conectando com o mesmo conceito de “aparato da memória” do som.

A transição do visitante como espectador passivo para um agente participativo da experiência museal ativa um processo de criação, essencialmente, subjetivo e autobiográfico. Ao permitir que o público gere novas paisagens sonoras, o museu não apenas amplia as camadas de interpretação da sua narrativa, mas também um mecanismo de vinculação afetiva.

### **3.3 Análise quanto às categorias delimitadas**

(1) Materialidade sonora: No texto de Tańczuk (2024), a exposição organiza-se por meio de uma ampla gama de elementos acústicos, como ruídos de bombardeios, motores de aviões Junkers 87, vozes de líderes políticos e orações religiosas. Esses sons adquirem valor representativo em duas categorias propostas: os ícones sonoros, reconhecíveis por sua repetição histórica e poder evocativo imediato, e os “mnemotopos” sonoros, que funcionam como verdadeiros lugares de memória acústicos, dialogando diretamente com a noção de Schafer (1994), para quem a paisagem sonora compõe a ecologia cultural do ambiente, mas também com LaBelle (2006), que vê no som uma materialidade estética capaz de exceder a representação e mobilizar afetos. Já no projeto apresentado por Salo *et al.* (2017),

a materialidade é expandida pela coautoria. Essa dimensão dialoga com as reflexões de Schafer (1994) sobre a paisagem sonora como ambiente cultural, de LaBelle (2006) sobre o som como material estético e político, de Meneguello (2017) que entende a paisagem sonora como registro e criação de memória, e de Bem et al. (2023), que analisam como a congruência entre som e conteúdo potencializa a imersão.

- (2) **Arquitetura da escuta:** O som também organiza modos distintos de espacialidade. No Museu da Segunda Guerra Mundial, a curadoria dirige a escuta do visitante por meio de atmosferas sonoras que orientam trajetórias corporais e emocionais, o que se aproxima da leitura de Wiens & De Visscher (2019) sobre as práticas de escuta museológica como formas de organização da experiência. Em contraste, no caso de 2017, a arquitetura acústica é negociada: a plataforma ADAM permite que cada visitante contribua para a reconfiguração do espaço sonoro coletivo, produzindo uma espacialidade dinâmica. Esse aspecto dialoga com Cortez (2023), que descreve o som como meio de comunicação em museus, e com Bubaris (2014), que discute o museu como espaço sonoro. Além disso, a proposta de Beliveau (2015) sobre o design consciente de paisagens sonoras em exposições ajuda a compreender o potencial desse tipo de mediação colaborativa.
- (3) **Implicação afetiva:** Por fim, em ambos os casos, a escuta assume uma dimensão afetiva e política. Em Gdańsk, ela convoca o visitante ao silêncio e à memória do indizível, tornando-o testemunha secundária do trauma. Essa implicação remete à cosmopolítica de Stengers (2005), para quem a escuta é um modo de coexistência entre diferenças, e ao pensamento decolonial de Mignolo (2003), que valoriza vozes silenciadas. No outro projeto, a implicação afetiva surge na participação: ao coautorarem paisagens sonoras, os visitantes inscrevem, intrinsecamente, memórias pessoais e coletivas, reforçando laços de pertencimento e abertura ao outro. Aqui, a escuta cosmopolítica manifesta-se como prática de cuidado e partilha, em que o museu acolhe e incentiva múltiplas narrativas.

#### **4. Considerações finais**

# V COLÓQUIO DE PESQUISA EM DESIGN E ARTES

5, 6 e 7 de novembro 2025

As obras analisadas demonstram que o design sonoro pode operar como linguagem de mediação cosmopolítica, capaz de articular memórias e propor novos pactos sensíveis entre museu e visitante. A escuta, quando ativada como gesto político e estético, desestabiliza a hegemonia da visualidade e abre o museu para experiências mais coletivas, afetivas e plurais. No primeiro caso, identifica-se o som como linguagem evocativa, com fins imersivos e memorialísticos. Já no segundo caso, observa-se o protagonismo do visitante como participante ativo da experiência, tornando o museu não apenas um espaço de conservação e arquivamento, mas também de produção viva de sentidos e de mundos. O som, enquanto linguagem museológica cosmopolítica, media tanto o passado quanto o presente, até mesmo o futuro, possibilitando o encontro de diferentes temporalidades, sensibilidades e histórias.

## REFERÊNCIAS

- BELIVEAU, Jeremy. **Audio Elements: Understanding Current Uses of Sound in Museum Exhibits.** Dissertação (Mestrado em Museologia) – University of Washington, Seattle, 2015.
- BEM, Milena et al. **Effects of content congruency and soundscapes on immersive museum experiences.** *Museum Management and Curatorship*, v. 38, n. 1, p. 1–22, 2023.
- BUBARIS, Nikos. **Sound in museums – Museums in sound.** *Museum Management and Curatorship*, v. 29, n. 4, p. 391–403, 2014.
- CORTEZ, Alcina. **O Som como Meio de Comunicação nas Exposições em Museus.** Coleção Estudos de Museus. Vol. 26. Lisboa: Caleidoscópio e Direção-Geral do Património Cultural. 194 páginas, ISBN: 978-989-658-843-4. 2023.
- GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa.** 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.
- LA BELLE, Brandon. **Background noise: perspectives on sound art.** New York; London: The Continuum International Publishing Group, 2006.
- MENEGUELLO, Cris. **Das Ruas Para Os Museus: a Paisagem Sonora Como Memória, Registro e Criação.** Métis História e Cultura, Universidade Caixias do Sul, 2017.
- MIGNOLO, Walter D. **Histórias locais/projetos globais: colonialidade, saberes subalternos e pensamento liminar.** Tradução: Heloisa Toller Gomes. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2003.
- SALO, Kari; BAUTERS, Merja; MIKKONEN, Tommi. **User-generated soundscapes: Activating museum visitors.** SAC 2017: Symposium on Applied Computing, p. 220-227, 2017.
- SCHAFER, R. Murray. **The Soundscape: Our Sonic Environment and the Tuning of the World.** Rochester: Destiny Books, 1994.
- SERRES, Michael [1985]. **Os cinco sentidos: Filosofia dos corpos misturados – I.** Trad. Eloá Jacobina. Rio de Janeiro, Bertrand Brasil, 2001.



# V COLÓQUIO DE PESQUISA EM DESIGN E ARTES

5, 6 e 7 de novembro 2025

TAŃCZUK, Renata. **The Soundscape of the Museum of the Second World War in Gdańsk as a Memory Apparatus.** *History & Memory*, v. 36, n. 2, p. 106-133. Indiana University Press. 2024.

WIENS, Kathleen; DE VISSCHER, Eric. **How Do We Listen To Museums?** Curator: *The Museum Journal*, v. 62, n. 3, p. 227–281, 2019.

YIN, Robert K. **Estudo de caso: planejamento e métodos.** 5. ed. Porto Alegre: Bookman, 2015.