

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS**  
Escola de Belas Artes – EBA/ UFMG  
Programa de Pós-graduação em Artes – PPG Artes  
Curso de Especialização em Ensino de Artes Visuais e Tecnologias  
Contemporâneas - CEEAV

Rodrigo Kelton Mendes

**A PAISAGEM SONORA: uma proposta pedagógica de ensino de Artes Visuais  
para turmas do Ensino Fundamental II**

Contagem  
2020

Rodrigo Kelton Mendes

**A PAISAGEM SONORA: uma proposta pedagógica de ensino de Artes Visuais  
para turmas do Ensino Fundamental II**

Monografia de Especialização apresentada ao Programa de Pós-graduação em Artes – PPG Artes, do Curso de Especialização em Ensino de Artes Visuais e Tecnologias Contemporâneas – CEEAV, da Escola de Belas Artes – EBA, da Universidade Federal de Minas Gerais – UFMG, como requisito parcial para a obtenção do título de Especialista em Ensino de Artes Visuais e Tecnologias Contemporâneas.

Orientadora: Profa. Dra. Juliana Silveira Mafra

Contagem

2020

Mendes, Rodrigo Kelton.

A PAISAGEM SONORA: uma proposta pedagógica de ensino de Artes Visuais para turmas do Ensino Fundamental II / Rodrigo Kelton Mendes. – 2020.

44 f., enc

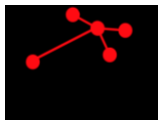
Orientadora: Juliana Silveira Mafra

Monografia (especialização) – Universidade Federal de Minas Gerais, Escola de Belas Artes.

Referências: f. 43-44

1. Artes visuais – Especialização. 2. Estudo e ensino – Especialização. I. Título. II. Mafra, Juliana Silveira III. Universidade Federal de Minas Gerais. Escola de Belas Artes.

CDD: 707



Nome: Rodrigo Kelton Mendes

## **A PAISAGEM SONORA: uma proposta pedagógica de ensino de Artes Visuais para turmas do Ensino Fundamental II**

Monografia de Especialização apresentada ao Programa de Pós-graduação em Artes – PPG Artes, do Curso de Especialização em Ensino de Artes Visuais e Tecnologias Contemporâneas – CEEAV, da Escola de Belas Artes – EBA, da Universidade Federal de Minas Gerais – UFMG, como requisito parcial para a obtenção do título de Especialista em Ensino de Artes Visuais e Tecnologias Contemporâneas.

Pelas condições da Banca Examinadora o aluno foi considerado: **APROVADO**.

Professora Juliana Silveira Mafra – CEEAV/ EBA/ UFMG - Orientadora

DocuSigned by:  
  
E9AD8596F908404...

Professora Samara Vilaça Xavier – Membro da Banca Examinadora

Profa. Patrícia de Paula Pereira  
Coordenadora do Curso de Especialização em Ensino de Artes  
Visuais e Tecnologias Contemporâneas - CEEAV  
Programa de Pós-graduação em Artes – PPG Artes  
Escola de Belas Artes/ EBA – UFMG

Belo Horizonte, 01 de março de 2020

## Resumo

O presente trabalho tem como tema os processos sinestésicos no ensino/aprendizagem de Artes visuais e o objeto de pesquisa é a paisagem sonora nas aulas de Arte no Ensino Fundamental II. O problema gerador deste projeto surge das inquietações, provocações, dificuldades, desafios e limites, ancorados em uma prática pedagógica pessoal de ensino coletivo, como professor de Arte no âmbito da heterogeneidade, pluralidade, subjetividade e coletividade, experimentadas em uma sala de aula do atual contexto escolar. Nessa perspectiva, este trabalho busca investigar a paisagem sonora na aprendizagem de Artes visuais, indagando sua contribuição nos processos de experimentações artísticas, nas produções e criações de trabalhos, no desenvolvimento de competências e habilidades no campo da Arte, na otimização de elementos constitutivos das artes visuais, na pesquisa e análise de diferentes formas de expressão e na apreciação de diferentes produções artísticas, salientando a subjetividade individual e coletiva de alunos da educação básica do Ensino Fundamental II, com a faixa etária entre 12 e 15 anos. Por fim, a partir de uma possível correlação entre o objeto de estudo e sua contribuição no processo de ensino/aprendizagem em Arte, pretende-se contribuir com o aprofundamento dos conceitos de sinestesia e paisagem sonora, assim como estratégias de práticas pedagógicas e com o desenvolvimento de metodologia aplicada ao Ensino de Artes Visuais no Ensino Fundamental II da escola regular.

Palavras-chave: Paisagem sonora. Sinestesia. Ensino de Artes Visuais.

## **Abstract**

This work has as its theme the synesthetic processes in teaching/learning of visual arts and the research object is the soundscape in Art classes in Elementary School II. The generator problem of this project arises from concerns, provocations, difficulties, challenges and limits, anchored in a personal pedagogical practice of collective teaching, as Art teacher in the context of heterogeneity, plurality, subjectivity and collectivity, experienced in a classroom of the current school context. In this perspective, this work seeks to investigate the soundscape on learning of visual arts, inquiring its contribution in the artistic experimentation processes, in the production and creation of jobs, development of skills and abilities in the field of Art, in optimizing constituent elements of the visual arts, in the research and analysis of different forms of expression and appreciation of different artistic productions, highlighting the individual and collective subjectivity of basic education students of the Elementary School II, with the age group between 12 and 15 years. Finally, from a possible correlation between the object of study and its contribution in the teaching/learning process in Art, is intended to contribute to the deepening of the concepts of synesthesia and soundscape, as well as pedagogical practices strategies and the development methodology applied to the Visual Arts Teaching in Elementary School II of regular school.

*Keywords:* Soundscape. Synesthesia. Visual Arts Teaching.

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO .....</b>	<b>08</b>
<b>1. SINESTESIA E ARTE .....</b>	<b>10</b>
1.1 Interdisciplinaridade .....	10
1.2 Sinestesia.....	12
1.3 Sinestesia e Arte.....	14
1.4 Sinestesia, Arte e tecnologia .....	18
<b>2. PRÁTICAS SINESTESICAS NA ARTE .....</b>	<b>20</b>
2.1 Entre o audível e o visível .....	20
2.2 Janet Candiff.....	21
2.3 Christian Boltanski.....	23
2.4 Cildo Meireles: O som do Rio.....	24
2.5 A paisagem sonora de Murray Schafer.....	26
<b>3. PAISAGEM SONORA NAS ARTES VISUAIS.....</b>	<b>33</b>
3.1 Ensino de Arte no Fundamental II.....	33
3.2 Propostas pedagógicas .....	36
<b>5. CONCLUSÕES .....</b>	<b>41</b>
<b>6. REFERÊNCIAS.....</b>	<b>43</b>

## INTRODUÇÃO

Ser professor no século XXI é um grande desafio. Vivencia-se uma realidade com a presente potência das tecnologias digitais, do encurtamento de distâncias, da globalização e de um mundo cada vez mais conectado. Nesta perspectiva, a oferta educacional deve se adequar aos novos modelos pedagógicos e atuais processos de ensino/aprendizagem, com vistas à inclusão efetiva dos alunos nas inovações tecnológicas e na exigência de um novo cenário, econômico, político e social, de toda e qualquer atividade humana. A Arte, como área de conhecimento, assume uma extrema importância no âmbito do potencial humano, traz consigo, profundas transformações no indivíduo e, conseqüentemente, novos estímulos, reflexões, caminhos e desafios.

É nesse contexto que se insere esta monografia, cuja ênfase está no processo de ensino de Arte, seus fundamentos e as reflexões sobre ele, sua prática e sua reflexão sobre ela. De acordo com Pimentel (2006, p.312) “os limites para a pesquisa em ensino de Arte são de natureza bastante diversa”, mas trata-se aqui de um processo de investigação sobre um tema específico, um objeto de estudo centrado no âmbito da educação básica, especialmente, nos processos de ensino/aprendizagem em Arte, em turmas de pré-adolescentes no seio coletivo, vivenciados em uma sala de aula.

As razões que levaram a escolha deste tema são baseadas em tal importância, no aprender Arte e como pensar as propostas a partir de um contexto de inovação tecnológica e de um novo cenário da educação no século XXI. Desta forma, a partir de uma experiência pessoal como arte-educador em uma escola de educação básica, nota-se um envolvimento muito abrangente por parte dos estudantes, em suas atividades diárias, na esfera das Artes integradas. Músicas, clipes em animações, efeitos em sons e imagens com plataformas digitais, assim como criação e produção a partir desses processos, que são experimentados rotineiramente, na escola ou fora dela, e ainda, demonstram um enorme grau de envolvimento e prazer, no tocante aos alunos, mais especificamente aos pré-adolescentes do ensino fundamental II. Isso posto, frente ao desafio em ser professor de Arte no século XXI, pode-se ponderar os processos sinestésicos, tal como a paisagem sonora, como objeto de estudo relevante em uma proposta

pedagógica com vistas à interação entre os estudantes e a integração de processos de criações e produções, sobretudo no domínio e intencionalidade de expressões artísticas, assentadas na esfera das Artes integradas, e assim, pensar estratégias e práticas pedagógicas que evidenciam possibilidades de metodologias efetivas para ensinar a Arte neste contexto.

É preciso salientar, também, como consequência de experimentações pessoais e abordagens de metodologias já existentes e, ainda, com base em Pimentel (2006, p.312), que “o afloramento da expressão artística como dom ainda é senso comum bastante divulgado” e neste sentido, percebe-se este trabalho como uma alternativa de rompimento com o limitador da aprendizagem artística, reluzente na crença em carecer de determinadas competências e habilidades, oferecidas a um determinado grupo de pessoas, pois o aluno poderá, neste contexto, experimentar as relações processuais em diversas linguagens artísticas, possibilitando a aplicação de elementos de linguagens, constitutivos das Artes visuais, nas pesquisas, na apreciação, na produção e criação, no envolvimento e ainda, no deleite.

Assim, incluo como foco deste trabalho a paisagem sonora como objeto de aprendizagem, revelando um cenário de investigação e compreensão, no que tange aos efeitos positivos, ao notório desenvolvimento de competências e habilidades em Artes visuais, com base nos diversos elementos de linguagens e no envolvimento diário, na escola ou fora dela, com determinados processos de criação, com base em um tema de interesse artístico, de modo individual, coletivo ou colaborativo. Nesta perspectiva, este trabalho pretende contribuir com o aprofundamento dos conceitos de sinestesia e paisagem sonora, assim como estratégias de práticas pedagógicas para o Ensino de Artes Visuais no Ensino Fundamental II da escola regular.

## 1 SINESTESIA E ARTE

Neste primeiro capítulo será feita uma breve síntese acerca da interdisciplinaridade, focando principalmente os aspectos referentes ao seu conceito, sua relação com o universo artístico e estruturas relacionadas ao processo de ensino/aprendizagem em aulas de Artes visuais. Como fundamentação teórica, propõe-se nesta primeira parte do trabalho, estudos relacionados ao conceito de sinestesia, sob uma perspectiva da neurociência e principalmente, com enfoque no fazer artístico, como na relação de fruição de obras. Serão investigados, também, intercruzamentos sensoriais, evidenciando a descrição de tais experiências, identificação e análise, através de produções artísticas deste caráter. E por fim, levantar questões sobre a capacidade das tecnologias contemporâneas para abordar a sinestesia na Arte.

### 1.1 Interdisciplinaridade

Inicialmente, aponta-se como matéria significativa, o conceito do termo *interdisciplinaridade*, visto como tão intensa é a discussão sobre tais processos de relações entre duas ou mais disciplinas na Educação, sobretudo no âmbito do ensino de Arte, doravante no cenário da polivalência exigida entre contextos educacionais no Brasil. De acordo com o dicionário *online* Michaelis o termo “interdisciplinar” pode ser definido como “comum a duas ou mais disciplinas” e ainda, “que envolve duas ou mais áreas do conhecimento” (Michaelis, 2020). Assim, a interdisciplinaridade em métodos de ensino e aprendizagem, pressupõem a integração em várias áreas do conhecimento na tangente de um mesmo assunto, analisado sob múltiplas perspectivas, em disciplinas, linguagens ou estruturas cognitivas diferentes.

De acordo com Thiesen (2008, p.545), “a discussão sobre a temática da interdisciplinaridade tem sido tratada por dois grandes enfoques: o epistemológico e o pedagógico, ambos abarcando conceitos diversos e muitas vezes complementares.”

No campo da epistemologia, toma-se como categorias para seu estudo o conhecimento em seus aspectos de produção, reconstrução e socialização; a ciência e seus paradigmas; e o método como mediação entre o sujeito e a realidade. Pelo enfoque pedagógico, discutem-se fundamentalmente questões de natureza curricular, de ensino e de aprendizagem escolar. (THIESEN, 2008, p.545)

É fundamental pensar, refletir, questionar e analisar questões que tangem, não só a produção de conhecimento na área da Educação, mas, principalmente, pressupostos que evidenciam um contexto mais amplo e complexo que circundam outros setores da vida social, como a política, economia, tecnologia, socialização, lazer e religiosidade, pautada por conflitos e contradições em uma realidade diversa, através de um viés fragmentado como, atualmente, estão estruturados os currículos escolares.

Trata-se neste de estudo, não obstante ao campo da epistemologia, o enfoque pedagógico no ambiente escolar, como lugar legítimo de aprendizagem, produção e reconstrução do conhecimento. Desta forma, para Thiesen (2008, p.550), este espaço “precisará acompanhar as transformações da ciência contemporânea, adotar e simultaneamente apoiar as exigências interdisciplinares que hoje participam da construção de novos conhecimentos”.

A escola precisará acompanhar o ritmo das mudanças que se operam em todos os segmentos que compõem a sociedade. O mundo está cada vez mais interconectado, interdisciplinarizado e complexo. Ainda é incipiente, no contexto educacional, o desenvolvimento de experiências verdadeiramente interdisciplinares, embora haja um esforço institucional nessa direção. [...]Não obstante as limitações da prática, a interdisciplinaridade está sendo entendida como uma condição fundamental do ensino e da pesquisa na sociedade contemporânea. A ação interdisciplinar é contrária a qualquer homogeneização e/ou enquadramento conceitual. Faz-se necessário o desmantelamento das fronteiras artificiais do conhecimento. Um processo educativo desenvolvido na perspectiva interdisciplinar possibilita o aprofundamento da compreensão da relação entre teoria e prática, contribui para uma formação mais crítica, criativa e responsável e coloca escola e educadores diante de novos desafios tanto no plano ontológico quanto no plano epistemológico. (THIESEN, 2008, p. 550)

Este processo metodológico, interdisciplinar e complexo, deve estabelecer conexões com o campo da Arte, essencialmente tendo em vista o contexto educacional. Trata-se, então, de vislumbrar a Arte nas sociedades contemporâneas,

desmantelando a fragilidade e delicadeza desconectada do mundo real, pois o estímulo e capacidade artística de um cidadão oferece sentido, significado, razão e emoção, além de atribuir autonomia e independência, redimensionando o ser em seu aspecto ético, intelectual, físico, social e emocional na manutenção direta de uma sociedade contemporânea livre e democrática.

## 1.2 Sinestesia

Conforme Presa (2008, p.12), a palavra “sinestesia deriva do grego, *syn*, que significa união, e de *aisthesis*, que significa sensação. Logo, é a união de sensações”, ou seja, estímulos singulares que possibilitam diferentes percepções.

De acordo com o dicionário eletrônico Houaiss, o termo “sinestesia” ainda pode ser definido da seguinte maneira:

Associação de palavras ou expressões que combinam várias e diferentes sensações humanas, numa só representação; mistura de sensações, dos sentidos (visão, audição, tato, paladar, olfato): dia com gosto de chuva fria. [Psicologia] Associação espontânea de essência psicológica que se define pela mistura de duas sensações ou de duas imagens distintas: cheiro de verde. (HOUAISS; VILLAR, 2009)

Imagine uma pessoa que possa ouvir as cores, consiga enxergar os sabores, visualizar um som, sentir uma imagem ou até mesmo perceber um gesto através da audição.

Para a maioria das pessoas, as experiências sensitivas estão limitadas a uma experiência de cada vez. Por exemplo, se comem uma peça de fruta, elas apenas experimentarão o sabor da fruta, e nenhum dos outros sentidos estará envolvido enquanto a saboreiam. Mas existem pessoas que possuem a capacidade de experimentar mais do que um sentido de cada vez. Se comerem essa mesma peça de fruta, podem ver formas geométricas ou ouvir sons ao mesmo tempo que a saboreiam. (PRESA, 2008, p.12)

No nosso cotidiano, é comum essa mistura de sensações em nossa fala. Quase sempre, usamos mais de um sentido para esclarecer, descrever ou ilustrar as coisas como elas nos apresentam. De forma automática e involuntária, caracterizamos as cores (estímulos visuais) em quentes ou frias (sensações táteis) e

retratamos pessoas como melosas ou amargas. Assim, este artifício da comunicação oral, também recebe o nome de sinestesia para expressar uma figura de linguagem.

De acordo com Bergantini (2019, p.226), “a palavra sinestesia é hoje tanto utilizada na ciência quanto na Arte para descrever experiências de união sensorial”, mas apesar de inúmeras investigações no âmbito artístico, o termo é um campo apropriado da ciência e desta forma, a sinestesia como condição neurológica, ainda de acordo com a mesma autora (2019, p.226), é “caracterizada pela presença de experiências perceptivas não estimuladas em um domínio que são desencadeadas por elementos oriundos de outro domínio, por exemplo: sentir cheiros ao ouvir sons”, ou seja, pessoas que, expostas a um estímulo referente a uma certa modalidade sensorial, experimentam sensações em uma outra modalidade sensória.

No século XIX, tais possibilidades de intercruzamento entre os sentidos foram objeto de um grande número de trabalhos, sobretudo após 1870. Devido à ascensão do behaviourismo, após a década de 1930 há uma significativa redução deste número. Nas últimas décadas, no entanto, o avanço das ciências neurocognitivas e das pesquisas sobre o cérebro e a consciência, amparadas em recursos tecnológicos, tornaram possível observar processos cerebrais antes inacessíveis, gerando uma nova onda de interesse pela sinestesia e por aquilo ela pode revelar sobre a cognição. Ao mesmo tempo em que voltou a ser objeto de pesquisa neuro-cognitiva, através dos trabalhos de Marks (1974; 1987), Cytowic (1989; 1993), Harrison e Baron-Cohen (1997) Harrison (2001), Grossenbacher (1997) e Ramachandran e Hubbard (2003) - o termo tem surgido com crescente frequência na literatura voltada à cultura contemporânea (Marshall McLuhan 1995; Eric McLuhan 1998), às Artes visuais (Moritz, 1985), cor (Riley II, 1995), antropologia (Ackerman, 1990), linguística (Day, 1997, 2001), música (Kahn, 1999; Bosseur, 1999), literatura (Nabokov, 1966) ou ainda à multimídia (Cook, 2000). (BASBAUM, 2012, p. 247)

Neste trabalho, o foco de investigação está em uma reflexão mais específica na estreita relação da sinestesia aplicada às artes e evidencia os modos de relacionar-se com a obra de Arte, os tipos de fazeres e os conceitos, tanto estéticos como poéticos, tanto clássicos quanto contemporâneos, que apresentam uma investigação intencional em correspondências e experiências entre distintas modalidades perceptivas. Cabe ressaltar também, de acordo com Bergantini (2019, p.235) que a sinestesia se diferencia de conceitos de modos interativos, bem como multissensoriais e pseudo sinestésicos em trabalhos artísticos, principalmente porque “a negligência na utilização da palavra levou o seu emprego para descrever

qualquer tipo de obra multimodal, o que inclui grande parte de obras realizadas com meios tecnológicos digitais”.

### 1.3 Sinestesia e Arte

A primeira referência a este termo é normalmente atribuída a Pitágoras e sua Harmonia das esferas, que, entre outras coisas, implicava fusão sensorial. Seu uso mais comum nas artes remonta à poesia simbolista do século XIX - Baudelaire, Rimbaud etc. Entretanto, há uma verdadeira linhagem de trabalhos artísticos, cuja origem remonta ao século XVIII, que partilham aspirações sinestésicas em comum apesar de situados em contextos sócio-culturais e tecnológicos de épocas bastante diversas. (BASBAUM, 2012, p. 246)

Em uma perspectiva geral da história da Arte, vários artistas evidenciaram interesses singulares pelo fenômeno da sinestesia e a tal relação entre os sentidos é conteúdo comum exteriorizado em criações centradas nas Artes Visuais, na Dança, na Música e no Teatro, carregadas de significado.

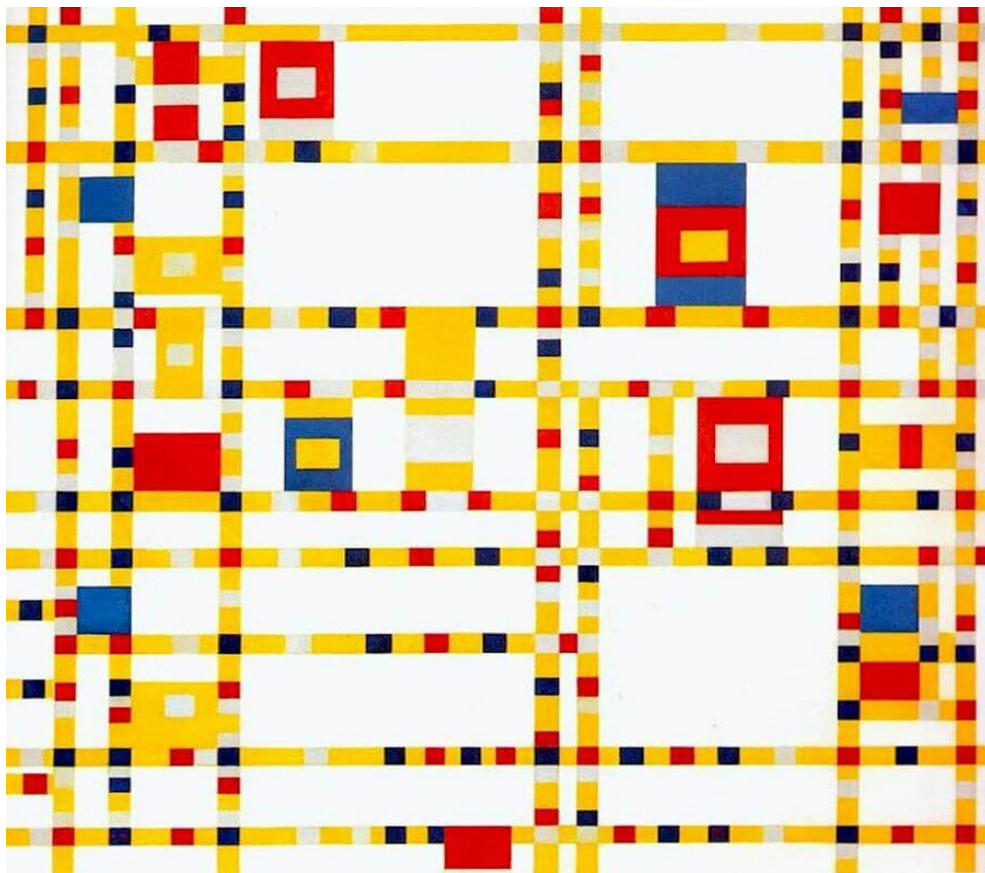
A correspondência entre sons e cores foi tema de uma das primeiras concepções de teclado colorido pelo pintor italiano Giuseppe Arcimboldo (1527-1593) já no final do século XVI. Inicia-se dessa forma a busca por criar instrumentos musicais que relacionassem cores e notas musicais (órgãos coloridos), característica de uma série de invenções que despontaram no Ocidente até o final do século XIX. Como consequência da popularidade destas explorações, a virada do século na Europa foi marcada por uma pluralidade de concertos combinando performances musicais e efeitos luminosos. Esse fator provavelmente influenciou obras de compositores como Alexander Scriabin (1871-1915) e Arnold Schönberg (1874-1951). No mesmo período, o interesse pela correlação entre os sentidos instigou também artistas de outras expertises, como poetas (Charles Baudelaire – 1821-1867 – e Arthur Rimbaud – 1854-1891), pintores (Kandinsky e Piet Mondrian – 1872-1944), e atores (Mikhail Chekhov – 1891-1955). Além disso, os anseios de união sinérgica das artes, propostos pelo *Gesamtkunstwerk* (obra de arte total) de Richard Wagner (1813-1883), se tornaram cada vez mais difundidos na comunidade artística. (BERGANTINI, 2019, p.229)

Por conseguinte, Bergantini (2019, p.230) explica que, no caso da sinestesia na Arte, ela pode ser “compreendida como a construção de propostas artísticas, nas quais o foco da experiência estética consiste na correspondência entre elementos de modalidades perceptivas distintas”, a partir de uma condição neurológica do artista

ou através da intencionalidade do autor, ou seja, a Arte oferece, nesta perspectiva, diversas formas multissensoriais de comunicar e pode, ainda segundo a autora (BERGANTINI, 2019, p.230) “ocorrer em três formas distintas: metafórica, mnemônica e como simulação.”

A fim de uma compreensão mais ampla sobre estes inter cruzamentos sensoriais, julga-se a exemplificação destas formas como essencial no processo de investigação mais detalhado. Segundo Bergantini (2019, p.230), a sinestesia metafórica é “abordada em obras que são expressas a partir de uma única linguagem e que têm como objetivo se relacionar conceitualmente com sentidos característicos de outros domínios”. Traduzindo ritmos musicais em elementos pictóricos, a pintura de Mondrian simboliza esse tipo de abordagem.

**Figura 1:** *Broadway Boogie-Woogie*. Mondrian, 1942.



Disponível em: <https://www.piet-mondrian.org/broadway-boogie-woogie.jsp>. Acesso em: 20 Nov. 2019

A abordagem *mnemônica* da sinestesia na Arte, de acordo com a autora (BERGANTINI, 2019, p.230), “ocorre quando um trabalho artístico evoca correspondências sensoriais através de objetos que remetem a memórias sensoriais de outros domínios, causando estranheza.” A escultura de Meret Oppenheim é um exemplo deste tipo de aproximação.

**Figura 2:** *Le déjeuner en fourrure.* Meret Oppenheim, 1936.



Disponível em: <https://www.moma.org/collection/works/80997>. Acesso em: 20 Nov. 2019

Por fim, seguindo ainda Bergantini (2019, p.230), a sinestesia na Arte como *simulação* acontece quando “existe a presença fatural de estímulos oriundos de dois ou mais sentidos em uma relação estreita de correspondência”. Assim, é como se uma sinestesia mais baixa fosse criada a partir da sugestão artística, ocorrendo automaticamente, a associação perceptiva de forma vívida e em tempo real, evocando profundidade, forma, luminosidade e cor aos estímulos sonoros. O curta-metragem *An optical poem* (1938), de Oscar Fischinger, é um exemplo dessa busca.

**Figura 3:** *An optical poem* de Oskar Fischinger, 1938.



Disponível em: <https://www.nowness.com/picks/an-optical-poem-1938>. Acesso em: 20 Nov. 2019

Atualmente, com o progresso e difusão das tecnologias digitais durante o século XXI, a prática multissensorial em obras artísticas, se evidencia com base em uma nova exploração das relações e articulações entre diferentes linguagens e suas práticas. Desta forma, as Artes integradas, possibilitadas pelo uso de novas tecnologias de informação e comunicação, permitem uma grande mistura sensorial em processos de criação e fruição em poéticas artísticas e que, conforme Bergantini (2019, p.235), modifica “a sensibilidade contemporânea a partir da expansão de nossos sentidos e, conseqüentemente, de nossa relação com o mundo”.

Obviamente, o recorte da capacidade artística multissensorial para o ensino de Artes Visuais aos alunos de Educação Básica, mais especificamente, de Ensino Fundamental II, deve necessariamente, contemplar e adequar novos modelos pedagógicos que ressaltam inovações tecnológicas e propicie intencionalmente a ressignificação de novas experiências artísticas dentro do ambiente escolar.

## 1.4 Sinestesia, Arte e tecnologia

Mais do que qualquer época vivida até aqui, o alto impacto permeado por tecnologias de todos os tipos se insere nas distintas formas de estruturação e construção do nosso mundo. Mapear a Arte contemporânea e conseqüentemente a o papel do artista neste século, com certeza fica ainda mais difícil, pois aspectos perceptivos no âmbito do rápido desenvolvimento tecnológico, de acordo com Leote (2014, p.45), contempla os “conceitos trazidos da neurociência e da biologia, onde um profundo aspecto de inter-relação com o meio é dado como base da construção da nossa consciência e, conseqüentemente, de nossa percepção”.

O desenvolvimento de várias mídias, em especial o computador, impulsionou não somente a criação de obras artísticas multissensoriais, mas acabou resultando também, em uma cultura digital intrinsecamente relacionada à ideia de sinestesia. A intermediação mecânica presente em máquinas de aspiração sinestésica, do passado foi substituída pela lógica algorítmica e matemática do computador, que é capaz de traduzir simultaneamente dados de um sentido em termos de outro. (BERGANTINI, 2016, p. 52)

A enorme capacidade da tecnologia pode expandir e modificar nossas percepções e comportamentos, criando novas sensibilidades e novos hábitos perceptivos e esta expansão da cultura digital no século XXI, parece moldar aspectos das experiências sinestésicas na Arte contemporânea. Nesta direção, as ligações entre sinestesia e a cultura digital, de acordo com Basbaum (2012, p.263), “vão ainda além”.

A cultura digital imprimiu notável aceleração ao mundo. Estes ambientes que chamamos imersivos são apenas espaços distintos dentro do ambiente maior de uma cultura planetária em que estamos mais e mais imersos no instante: a noção de historicidade dissolve-se na circularidade do instante sinestésico; as experiências do tempo narrativo e do espaço contemplativo visual se dissolvem em sensação. Estamos, novamente, num mundo mágico, onde emergem todo o tipo de metáforas e discursos espirituais e míticos de nossa experiência - o xamanismo de Roy Ascott, ou a techgnosis de Erik Davis são apenas dois entre muitos exemplos. A estes aspectos, largamente sinestésicos, de nossa experiência contemporânea, chamo percepção digital. (BASBAUM, 2012, p. 267)

A sinestesia, mediada pela tecnologia - e que Basbaum chama de “percepção digital” - demonstra possibilidades técnicas para a realização de obras artísticas, sobretudo na inserção das Artes integradas no espaço digital. Devido a capacidade de junção de diferentes linguagens, meios e códigos, o grande avanço tecnológico atual, também estabelece novas possibilidades estéticas, pois estímulos simultâneos, aspectos cognitivos e novos sentidos interagem diretamente com códigos computacionais e assim, de acordo com Bergantini (2016, p.8), “é fato irreversível na Arte contemporânea.”

No próximo capítulo serão examinados alguns artistas e modelos em suas obras artísticas que provocam reflexões sobre a enorme potencialidade da tecnologia para amplificar percepções, sentidos, experiências e sensações humanas através de variados estímulos sinestésicos. Entre eles, destaca-se o caráter criativo em aspectos estéticos que relacionam o sonoro ao visual, buscando em trabalhos já realizados de tais relações com a corporeidade, cores, espaço e imagem, considerando ainda, obras que exigem do espectador uma interpenetração de diversos domínios perceptivos.

## 2 PRÁTICAS SINESTESICAS NA ARTE

Neste segundo capítulo, se tratará de artistas que versam sobre aspectos compreendidos como consequência do entendimento de práticas sinestésicas específicas na Arte. Para isto, serão examinadas as composições e trabalhos que tenham como objetivo principal, investigar correspondências entre modalidades perceptivas, evidenciando experiências deste tipo de abordagem tanto em poéticas mais usuais quanto tecnológicas. Destaca-se também, o estudo detalhado sobre tal interdisciplinaridade reluzente nas Artes visuais e com produções, processos e experimentações, apoiadas em elementos sonoros para tais composições. Por fim, este capítulo sugere a contribuição de tais propostas artísticas para o estudo da sinestesia, para a expansão dos sentidos, para a reflexão e ampliação da nossa relação com o mundo e ainda, para a modificabilidade cognitiva contemporânea.

### 2.1 Entre o audível e o visível

Enquanto a ciência fragmenta o corpo, autonomiza e especializa os sentidos, a Arte procura seu novo lugar numa sociedade reinventada. Flerta com todo o tipo de espaços sugeridos pela visão subjetiva, pela visão binocular, ou pela luz projetada na retina. Finalmente, ao voltar-se unicamente para seu próprio e indisputado território, à experiência que lhe é única, torna-se Arte moderna. Ao optar por um caráter puramente visual, torna-se plana: o espaço acústico desaparece. (BASBAUM, 2012, p. 266)

Salientado a importância interdisciplinar em seus aspectos científicos, culturais e educacionais discutidos de forma sucinta, as implicações da abordagem interdisciplinar no paradigma educacional existente e, ainda, emblemando suas particularidades na narrativa ampla e complexa de uma estrutura social, na qual as artes evidenciam acepções em prol do desenvolvimento em um sentido estrutural do ser, busca-se neste trabalho, poéticas artísticas focadas em interpretações singulares na esfera particular da sinestesia, sobretudo, entre som e imagem.

Trata-se, fundamentalmente, de evidências ao longo da história, em experiências com cores, tridimensionalidade, formas, linhas e pontos além do plano visual. Inspirações multissensoriais, pesquisas e análises, contudo agora em

questões específicas sobre a pesquisa sonora nas Artes visuais, tratam alguns artistas em caráter particular, visando suas contribuições, reflexões, ressignificações e novas abordagens de experimentações, fruições e criações descritas em exposições únicas e deslumbrantes.

## 2.2 Janet Cardiff

Janet Cardiff é uma artista canadense de reconhecimento internacional, nascida em 1957. Ela estudou e se formou como Bacharel em Belas Artes na Queen's University, em 1980 (BFA) e concluiu seu mestrado em Artes Visuais na University of Alberta em 1983 (MVA).

Começou sua carreira artística trabalhando com gravura, fotografia e serigrafia, e após se dedicou a técnicas sonoras, junto com o seu marido Georges Bures Miller, para trilhas sonoras e instalações inovadoras, por meio de uma série de percepções que favorecem a junção da audição e imaginação em detrimento da visão, que são apresentadas em importantes exposições internacionais.

Em 2001, a artista recebeu o Prêmio Millennium do National Gallery do Canadá pelo seu trabalho *Forty Part Motet* [*Motete para Quarenta Partes*] e, no mesmo ano, Cardiff e Miller ganharam a Bienal de Veneza pela peça *The Paradise Institute*, sendo, portanto, grandes referências na esfera artística.

A instalação *Forty Part Motet*, considerada a obra-prima da artista, está em exibição permanente no Centro de Arte Contemporânea Inhotim – CACI na cidade de Brumadinho. Foi desenvolvida a partir do *motete* (composição polifônica), por meio de quarenta alto-falantes dispostos em forma de um círculo sobre pedestais e à altura dos ouvidos dos visitantes, os quais reproduzem separadamente as quarenta vozes distintas (baixo, barítonos, altos, tenores e uma criança soprano) dos cantores do coral da Catedral de Salisbury, na Inglaterra. A melodia escolhida é a *Spem in alium* (1575), do compositor inglês Thomas Tallis.

**Figura 4:** *Forty Part Motet* de Janet Candiff, 2001.



Disponível em: <https://www.inhotim.org.br/inhotim/arte-contemporanea/obras/forty-part-motet/>. Acesso em: 25 Jan. 2020

À medida que o ouvinte movimentado pelo espaço percebe as infinitas variedades de efeitos sonoros, diferentes vozes e combinações harmônicas, propiciando assim, uma vislumbrante experiência sensorial, de uma maneira que possa se sentir ao meio ao coro, como se fosse um dos cantores pertencentes ao coral. Seu trabalho, portanto, de efeitos sensoriais múltiplos, abrange o audível e o visível, ao fechar os olhos e conseguir perceber os sons que provém de pessoas ao redor, de forma tridimensional, fazendo o espectador acreditar que faz parte da apresentação.

**Figura 5:** *Forty Part Motet* de Janet Candiff, 2001.



Disponível em: <https://www.inhotim.org.br/inhotim/arte-contemporanea/obras/forty-part-motet/>. Acesso em: 25 Jan. 2020

### **2.3 Christian Boltanski**

Christian Boltanski nasceu em 1944, em Paris, e atualmente mora em Malakoff, na França. É considerado um importante artista contemporâneo multifacetado; é escultor, fotógrafo, pintor e cineasta.

Boltanski foi vencedor de vários prêmios internacionais como: o Kaiser Ring, Goslar, em 2001, o Praemium Imperiale Award pela Japan Art Association, em 2007, e o mais recente o Generalitat Valenciana's International Julio González Prize. Além disso, participou das mostras de Arte de grande relevância mundial, como a Documenta e a Bienal de Veneza.

As obras desse importante artista francês buscam, por meio de suas instalações fotográficas, uma reflexão de questões sobre vida, identidade, memória, ausência e morte diante de momentos históricos de grande impacto na civilização, como a Segunda Guerra Mundial e o Holocausto Nazista.

Uma obra de especial relevância para o presente trabalho é *Heartbeats*, exposta na Baró Galeria, em São Paulo. A mostra é formada por uma única instalação imersiva composta por 61 espelhos negros de tamanhos diferentes, uma lâmpada incandescente e um vídeo, sendo uma clara adaptação da obra *Les Archives du Coeur* (os arquivos do coração), a qual percorre o mundo, desde 2015, coletando batimentos cardíacos do público interessado em participar, dentro das instituições de Arte.

Em *Heartbeats*, porém, em vez de coletar as batidas dos espectadores, o artista compartilha suas próprias como forma de convite ao público para imergir no seu coração, por meio de amplificadores, e levá-los a refletir sobre a efemeridade da vida e as memórias singulares que se enlaçam de emoções.

Nas palavras de Boltanski em entrevista à emissora de rádio *Deutschlandfunk*: "Os batimentos cardíacos simbolizam a nossa impaciência e a nossa fragilidade, sendo ao mesmo tempo nosso autorretrato e espelho de nossa limitação. Eles são, para mim, uma matéria artística universal".

**Figura 6:** *Couer* de Christian Boltanski, 2005.



Disponível em: <https://barogaleria.com/exhibition/christian-boltanski-heart-beats/>. Acesso em: 25 Jan. 2020

Por essas obras, é evidente que o artista, ao associar estímulos sonoros, promove uma espécie de análise combinatória provocada por reações em outros sentidos. Assim, procura evitar o esquecimento de imagens, retratos e autorretrato no espaço, por meio da captação de sons do seu próprio coração e de diversas pessoas espalhadas pelo mundo que participaram da obra, como forma de perpetuá-los no tempo, para além da vida.

#### **2.4 Cildo Meireles: O som do Rio**

Cildo Meireles é um artista plástico brasileiro, nascido em 1948, no Rio de Janeiro, de grande reconhecimento contemporâneo. Em 1963 iniciou seus estudos em Arte na Fundação Cultural do Distrito Federal e se dedicou aos desenhos, sendo que logo mais tarde os expôs, a convite de um artista baiano, no Museu de Arte Moderna da Bahia, em Salvador.

Em 1967 estudou na Escola Nacional de Belas Artes e dois anos depois fundou, junto com Guilherme Vaz e Frederico Moraes, a Unidade Experimental do Museu de Arte Moderna do Rio de Janeiro (MAM), onde lecionou Artes.

O artista participou ainda de várias bienais internacionais e, em 2008, recebeu o Prêmio Velázquez de las Artes Plásticas, concedido pelo Ministério de Cultura da Espanha.

Em 1976 projetou uma obra sensorial e bem inovadora para a época: uma escultura sonora, em que produziria um vinil com sons de águas e de gargalhadas humanas, mas só foi de fato realizada a partir de 2009, com o documentário: "Ouvir o Rio: uma escultura sonora de Cildo Meireles". Para esse filme foi realizada uma expedição que viajou para vários lugares e ambientes em busca do som das águas: estação ecológica de Águas Emendadas, perto de Brasília; as cachoeiras de Foz do Iguaçu; foz do rio São Francisco, entre Alagoas e Sergipe; e a pororoca do rio Araguari, no Amapá.

**Figura 7:** *Ouvir o Rio: uma escultura sonora* de Cildo Meireles, 2009.



Disponível em: <https://www.itaucultural.org.br/ouvir-o-rio-uma-escultura-sonora-de-cildo-meireles-3>. Acesso em:

25 Jan. 2020

Meireles buscou o som das bacias de rios e nas águas e depois, em um estúdio de som, juntou as imagens, os sons capturados e as risadas humanas. O documentário teve como principal finalidade retratar a relação dos habitantes das regiões visitadas com o recurso natural: as águas e, numa estratégia artística, permitir e potencializar a percepção das pessoas entre o som e a imagem, numa relação sinestésica.

## **2.5 A paisagem sonora de Murray Schafer**

Raymond Murray Schafer nasceu em 18 de julho de 1933, em Sárnia, no Canadá, e é escritor, compositor, educador musical, artista plástico e cenógrafo. Seu trabalho e proposta como pesquisador é um assunto de evidente destaque na área do ambiente sonoro. Preocupado com a poluição sonora e um ruído ambiental confuso, Schafer elabora uma proposta de um projeto acústico mundial e nos convida a refletir sobre os efeitos prejudiciais de sons tecnológicos sobre os homens, evidenciando assim, uma nova perspectiva do ouvir. Nos anos 60, a partir de um trabalho desenvolvido em Simon Fraser University no Canadá, surge o

conceito de paisagem sonora (*Soundscape*), construída a partir de ampla e minuciosa pesquisa – The World Soundscape Project (WSP).

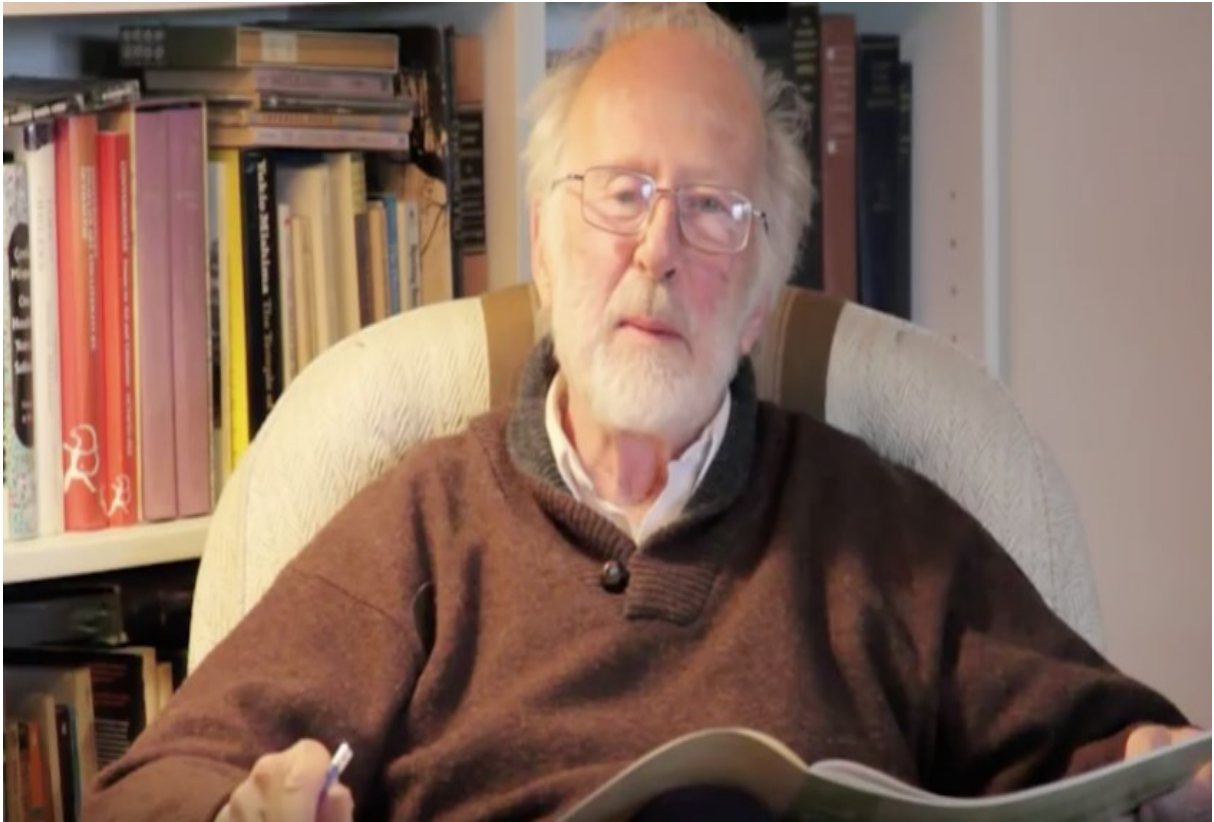
De acordo com Schafer (1997, p. 23), a noção de paisagem sonora é “qualquer campo de ambiente acústico. Pode-se referir a uma composição musical, a um programa de rádio ou mesmo a um ambiente acústico como paisagens sonoras”. Partindo deste conceito, pode-se pensar em o ambiente sonoro como o sempre presente conjunto de sons. Agradáveis ou desagradáveis, fortes e fracos, ouvidos ou ignorados, com os quais convivemos. Da batida de um ponteiro do relógio a estrondosa turbina de um avião, existe uma enorme variedade de sons, sempre em transmutação, de cantos de pássaros, ferramentas tecnológicas, músicas, sussurros, buzinas de carros e barulhos de chuvas e rios, que fazem parte da existência humana.

Qualquer coisa que se mova, em nosso mundo, vibra o ar. Caso ela se mova de modo a oscilar mais que dezesseis vezes por segundo, esse movimento é ouvido como som. O mundo, então, está cheio de sons. Ouça. Abertamente atento a tudo que estiver vibrando, ouça. Sente-se em silêncio por um momento e receba os sons. (SCHAFER, 1991, p. 112)

Nessa direção, nosso mundo, pode ser titulado como uma enorme sinfonia macrocósmica, executada pelos “músicos”, definidos pelo autor (1991, p.112) como “qualquer um ou qualquer coisa que soe”. Assim, a população mundial pode participar da obra, selecionando os sons que desejariam produzir, conservar ou eliminar. Assim, na exploração de sua pesquisa, Schafer aborda uma tentativa de descobrir como a paisagem sonora era no passado, analisa e critica o modo como é hoje, e imagina como ela será no futuro.

A paisagem sonora do mundo está mudando. O homem moderno começa a habitar um mundo que tem um ambiente acústico radicalmente diverso de qualquer outro que tenha conhecido até aqui. Esses novos sons, que diferem em qualidade e intensidade daqueles do passado, têm alertado muitos pesquisadores quanto aos perigos de uma difusão indiscriminada e imperialista dos sons, em maior quantidade e volume, em cada reduto da vida humana. A poluição sonora é hoje um problema mundial. Pode-se dizer que em todo o mundo a paisagem sonora atingiu o ápice da vulgaridade em nosso tempo, e muitos especialistas têm predito a surdez universal como a última consequência desse fenômeno, a menos que o problema venha a ser rapidamente controlado. (SCHAFER, 1997, p. 17)

**Figura 8:** *Soundscape Explorations* de Murray Schafer, 2017.



Disponível em: <http://soundexplorations.blogspot.com/2017/07/documentary-r-murray-schafer.html>. Acesso em: 15 Jan. 2020.

Vários aspectos da teoria de Murray Schafer na abordagem da paisagem sonora são evidenciados por meio de um discurso de experiência pessoal e na narrativa de pesquisa, estudos e na identificação deste tema, na tentativa de descobrir como ela era no passado, na análise e crítica do modo como é hoje e sobretudo, no que se refere a preocupação e avaliação sobre os impactos do desenvolvimento tecnológico nos ambientes acústicos, resultantes da industrialização das sociedades modernas.

Arrisco-me a propor uma aproximação entre o trabalho de Murray Schafer e os conhecimentos, habilidades e competências propostas pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Motivado pela essência que emana de sua própria teoria, trata-se neste diagnóstico, de um olhar específico sobre os temas estudados e conceituados através da exploração pioneira da paisagem sonora.

Assim, seguem tais elementos, designados e conceituados pelo próprio Schafer em seu livro “A afinação do mundo”, e destinados ao esclarecimento das principais características deste campo de estudo:

*Clariaudiência* - Literalmente, audição clara. O modo de emprego desse termo se refere à excepcional habilidade auditiva, tendo em vista particularmente o som ambiental. A capacidade auditiva pode ser treinada, para se chegar ao estado de clariaudiência por meio de exercícios de limpeza de ouvidos.

*Competência sonológica* – O conhecimento implícito que permite a compreensão das formações sonoras. O termo foi tomado emprestado a Otto Laska. A competência sonológica une impressão e conhecimento e torna possível formular e expressar percepções sônicas. É possível que, do mesmo modo que varia de indivíduo para indivíduo, a competência sonológica possa também variar de cultura para cultura ou pelo menos desenvolver-se de modos diferentes em diferentes culturas.

*Ecologia acústica* – Ecologia é o estudo da relação entre os organismos vivos e seu ambiente. A ecologia acústica é, assim, o estudo dos efeitos do ambiente acústico, ou paisagem sonora, sobre as respostas físicas ou características comportamentais das criaturas que nele vivem. Seu objetivo é dirigir a atenção aos desequilíbrios que podem ter efeitos insalubres ou hostis.

*Espaço acústico* – O perfil de um som na paisagem. O espaço acústico de qualquer som e é a área na qual ele pode ser ouvido antes que caia abaixo do nível sonoro ambiental.

*Espaço auditivo* – O espaço em qualquer gráfico que resulte de uma representação gráfica das várias dimensões do som, colocadas uma em oposição à outra. Para ser convenientemente lido, habitualmente se utilizam apenas duas dimensões de cada vez. Assim, o tempo pode ser colocado em oposição à frequência, a frequência à amplitude ou a amplitude ao tempo. Desse modo, o espaço auditivo é apenas uma convenção de notação e não deve ser confundido com o espaço acústico, que é uma expressão do perfil de um som em relação à paisagem.

*Esquizofonia* – Esse termo refere-se à separação entre o som original e sua reprodução eletroacústica. Os sons originais são ligados aos mecanismos que os

produzem. Os sons reproduzidos por meios eletroacústicos são cópias e podem ser representados em outros tempos e lugares. Esta palavra é usada para dramatizar o efeito aberrativo desse desenvolvimento tecnológico do século XX.

*Evento sonoro* – O evento sonoro, como o objeto sonoro, é definido pelo ouvido humano como a menor partícula independente da paisagem sonora. Difere do objeto sonoro na medida em que o último é um objeto acústico abstrato para estudo, enquanto o evento sonoro é um objeto acústico para estudo simbólico, semântico ou estrutural e é aqui um ponto de referência não abstrato relacionado com um todo de maior magnitude do que ele próprio.

*Hi-fi* – Abreviação de alta fidelidade (high fidelity), isto é, uma razão sinal/ruído favorável. O uso mais geral do termo ocorre em eletroacústica. Aplicado aos estudos da paisagem sonora, um ambiente *hi-fi* é aquele onde os sons podem ser ouvidos claramente, sem estarem amontoados ou mascarados.

*Jardim sonoro* – Um jardim e, por analogia, qualquer lugar de prazeres acústicos. Pode ser uma paisagem sonora natural, ou um lugar submetido aos princípios do projeto acústico. O jardim sonoro pode incluir também um Templo de Silêncio, para meditação, como uma de suas principais atrações.

*Limpeza de ouvidos* – Um programa sistemático para treinar os ouvidos a escutarem de maneira mais discriminada os sons, em especial os do ambiente.

*Lo-fi* – Abreviação de baixa fidelidade (low fidelity), que é uma razão sinal/ruído desfavorável. Aplicado aos estudos da paisagem sonora, o ambiente *lo-fi* é aquele em que os sinais se amontoam, tendo como resultado o mascaramento ou a falta de clareza.

*Marco sonoro* – O termo deriva de *landmark* – marco divisório – para referir-se ao som da comunidade, que é único ou possui qualidades que o tornam especialmente notado pelo povo dessa comunidade.

*Moozak* – Termo aplicado a toda sorte de baboseiras esquizofônicas musicais, especialmente em lugares públicos.

*Morfologia* – O estudo das formas e estruturas. Aplicado aos estudos da paisagem sonora, refere-se às trocas entre grupos de sons que tenham formas ou funções similares quando arbitrariamente agrupados em formações temporais ou

espaciais. Um exemplo de morfologia acústica poderia ser o estudo da evolução histórica das trompas de nevoeiro, ou uma comparação geográfica de métodos de telegrafia.

*Objeto sonoro* – O objeto sonoro é definido pelo ouvido humano como a menor partícula independente de uma paisagem sonora e é analisável pelas características de seu envoltório. Embora possa ser referencial (isto é, um sino, um tambor etc.), o objeto sonoro deve ser considerado basicamente como uma formação sonora fenomenológica, independentemente de suas qualidades de referência como evento sonoro.

*Projeto acústico* – Nova interdisciplinar que requer os talentos de cientistas, cientistas sociais e artistas (em particular, músicos), o projeto acústico procura descobrir princípios pelos quais a qualidade estética do ambiente acústico, ou paisagem sonora, pode ser melhorado. Para isso é necessário conceber a paisagem sonora como uma vasta composição musical que ressoa incessantemente à nossa volta e perguntar de que modo sua orquestração e sua forma podem ser aperfeiçoadas para produzir riqueza e diversidade de efeitos que não sejam, todavia, destrutivos para a saúde ou o bem-estar humano. Os princípios do projeto acústico podem, assim, incluir a eliminação ou a restrição de certos sons (redução do ruído), a avaliação de novos sons, antes que eles sejam colocados indiscriminadamente no ambiente, mas também a preservação de sons e, acima de tudo, o arranjo imaginativo de sons para criar ambientes acústicos atrativos e estimulantes para o futuro. O projeto acústico também pode incluir a composição de ambientes-modelo, e nesse aspecto ele se aproxima da composição musical contemporânea.

*Ruído* – A mais satisfatória definição de ruído para uso geral é ainda a de “som não desejado”. Isso torna *ruído* um termo subjetivo. O que para uma pessoa é música pode ser ruído para outra. Mas mantém aberta a possibilidade de haver, em determinada sociedade, mais concordâncias do que discordâncias a respeito de que sons se constituem em interrupções não desejadas. Deve-se notar que cada linguagem preserva sutilezas únicas de significado para as palavras que representam o ruído.

*Ruído sagrado* – Qualquer som prodigioso (ruído) que seja livre da proscrição social. Originalmente o Ruído sagrado refere-se a fenômenos naturais,

como o trovão, erupções vulcânicas, tempestades etc., pois acreditava-se que representassem combates divinos ou a ira dos deuses para com o homem. Por analogia, a expressão pode ser estendida aos ruídos sociais que, pelo menos durante certos períodos, têm escapado à atenção dos legisladores da redução de ruído, como os sinos da igreja, o ruído industrial, a música *pop* amplificada etc.

*Sinal sonoro* – Qualquer som para o qual a atenção é particularmente direcionada. Nos estudos da paisagem sonora, os sinais estão em contraste com os sons fundamentais, exatamente do mesmo modo que “figura” e “fundo” se opõem da percepção visual.

*Som fundamental* – Nos estudos da paisagem sonora, os sons fundamentais são aqueles ouvidos continuamente por uma determinada sociedade ou com uma constância suficiente para formar um fundo contra o qual os outros sons são percebidos. Exemplo disso poderia ser o som do mar para uma comunidade marítima ou o som de máquinas de combustão interna nas cidades modernas. Com frequência os sons fundamentais não são ouvidos conscientemente, mas atuam como condicionadores na percepção de outros sinais sonoros. Por isso eles têm sido relacionados com o fundo, no grupo figura/fundo, da percepção visual.

*Sonografia* – A arte da notação da paisagem sonora. Pode incluir métodos habituais de notação, tais como o sonograma ou o registro do nível sonoro, mas além disso procura também registrar a distribuição geográfica dos eventos sonoros. (SCHAFER, 1997)

### **3 PAISAGEM SONORA NAS ARTES VISUAIS**

A partir de uma definição mais específica para a sinestesia na Arte, da investigação de intercruzamentos sensoriais entre a audição e visão, da compreensão sobre a capacidade das tecnologias contemporâneas na expansão cognitiva do seres humanos e da exemplificação com propostas artísticas nos capítulos anteriores, discute-se, neste capítulo, a Paisagem Sonora de Murray Schafer como uma proposta pedagógica adequada para o processo de ensino e aprendizagem em Artes Visuais para turmas do Ensino Fundamental II. Para isto, serão apresentadas aqui, conhecimentos, habilidades e competências propostas pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e que se espera que todos os estudantes desenvolvam ao longo desta jornada escolar, indicando assim, possíveis temas da proposta de Schafer, que salientam potencialidades pedagógicas de forma intencional, para o desenvolvimento e aquisição de aprendizagens essenciais que os alunos devem desenvolver ao longo desta modalidade da Educação Básica.

#### **3.1 Ensino de Arte no Fundamental II**

A Arte, como área de conhecimento, assume uma extrema importância no âmbito do potencial humano, traz consigo profundas transformações no indivíduo e, conseqüentemente, novos estímulos, reflexões, caminhos e desafios. A arte-educadora, Ana Mae Barbosa, em entrevista à Revista Época de 03 de maio de 2016, diz que “é absolutamente importante o contato com a Arte por crianças e adolescentes”. Ao ser questionada pela citada Revista sobre a importância do ensino da Arte na educação básica, Barbosa ainda relata:

Primeiro, porque no processo de conhecimento da arte são envolvidos, além da inteligência e do raciocínio, o afetivo e o emocional, que estão sempre fora do currículo escolar. A minha geração fez sua educação emocional a partir 10 de filmes de Hollywood, o que é uma barbaridade. Não se conversava sobre sentimentos na escola. Segundo, porque a arte estimula o desenvolvimento da inteligência racional, medida pelo teste de QI. O pesquisador Janes Catteral estudou a influência da aprendizagem de arte na inteligência, que será aplicada a qualquer outra disciplina. Além

disso, grande parte da produção artística é feita no coletivo. Isso desenvolve o trabalho em grupo e a criatividade. (BARBOSA, 2016).

Em 2020, com o início da implementação da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), os currículos dos sistemas e redes de ensino, assim com as propostas pedagógicas das escolas de todo o país, sofrerão alterações.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) é um documento de caráter normativo que define o conjunto orgânico e progressivo de aprendizagens essenciais que todos os alunos devem desenvolver ao longo das etapas e modalidades da Educação Básica, de modo a que tenham assegurados seus direitos de aprendizagem e desenvolvimento, em conformidade com o que preceitua o Plano Nacional de Educação (PNE). Este documento normativo aplica-se exclusivamente à educação escolar, tal como a define o § 1º do Artigo 1º da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB, Lei nº 9.394/1996), e está orientado pelos princípios éticos, políticos e estéticos que visam à formação humana integral e à construção de uma sociedade justa, democrática e inclusiva, como fundamentado nas Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Básica (DCN). (BRASIL, 2017, p.7)

A BNCC determina conhecimentos, competências e habilidades que se espera que todos os estudantes desenvolvam ao longo da escolaridade básica. No processo do ensino de Arte, mais estritamente no Ensino Fundamental, o componente curricular está centrado nas seguintes linguagens: as Artes Visuais, a Dança, a Música, o Teatro e as Artes Integradas, todas estas linguagens articuladas a seis dimensões do conhecimento que, de forma indissociável, simultânea e sem hierarquia, caracterizam a singularidade da experiência artística. São elas: Criação, Crítica, Estesia, Expressão, Fruição e Reflexão. (BRASIL, 2017)

Neste trabalho, o exame será realizado no âmbito de um processo sinestésico para o ensino de Artes Visuais, com vistas a possíveis potencialidades de desenvolvimento das competências e habilidades, asseguradas pela BNCC, nos objetos de conhecimentos em duas linguagens que constituem unidades temáticas do documento, a saber:

**Figura 9: BNCC: Arte no Ensino Fundamental – Anos Finais, 2017.**

ARTE - 6º AO 9º ANO

UNIDADES TEMÁTICAS	OBJETOS DE CONHECIMENTO	HABILIDADES
Artes visuais	Contextos e práticas	(EF69AR01) Pesquisar, apreciar e analisar formas distintas das artes visuais tradicionais e contemporâneas, em obras de artistas brasileiros e estrangeiros de diferentes épocas e em diferentes matrizes estéticas e culturais, de modo a ampliar a experiência com diferentes contextos e práticas artístico-visuais e cultivar a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório imagético. (EF69AR02) Pesquisar e analisar diferentes estilos visuais, contextualizando-os no tempo e no espaço. (EF69AR03) Analisar situações nas quais as linguagens das artes visuais se integram às linguagens audiovisuais (cinema, animações, vídeos etc.), gráficas (capas de livros, ilustrações de textos diversos etc.), cenográficas, coreográficas, musicais etc.
	Elementos da linguagem	(EF69AR04) Analisar os elementos constitutivos das artes visuais (ponto, linha, forma, direção, cor, tom, escala, dimensão, espaço, movimento etc.) na apreciação de diferentes produções artísticas.
	Materialidades	(EF69AR05) Experimentar e analisar diferentes formas de expressão artística (desenho, pintura, colagem, quadrinhos, dobradura, escultura, modelagem, instalação, vídeo, fotografia, <i>performance</i> etc.).
	Processos de criação	(EF69AR06) Desenvolver processos de criação em artes visuais, com base em temas ou interesses artísticos, de modo individual, coletivo e colaborativo, fazendo uso de materiais, instrumentos e recursos convencionais, alternativos e digitais. (EF69AR07) Dialogar com princípios conceituais, proposições temáticas, repertórios imagéticos e processos de criação nas suas produções visuais.
	Sistemas da linguagem	(EF69AR08) Diferenciar as categorias de artista, artesão, produtor cultural, curador, <i>designer</i> , entre outras, estabelecendo relações entre os profissionais do sistema das artes visuais.

Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 20 Nov. 2019

**Figura 10: BNCC: Arte no Ensino Fundamental – Anos Finais, 2017.**

Artes integradas	Contextos e práticas	(EF69AR31) Relacionar as práticas artísticas às diferentes dimensões da vida social, cultural, política, histórica, econômica, estética e ética.
	Processos de criação	(EF69AR32) Analisar e explorar, em projetos temáticos, as relações processuais entre diversas linguagens artísticas.
	Matrizes estéticas e culturais	(EF69AR33) Analisar aspectos históricos, sociais e políticos da produção artística, problematizando as narrativas eurocêntricas e as diversas categorizações da arte (arte, artesanato, folclore, <i>design</i> etc.).
	Patrimônio cultural	(EF69AR34) Analisar e valorizar o patrimônio cultural, material e imaterial, de culturas diversas, em especial a brasileira, incluindo suas matrizes indígenas, africanas e europeias, de diferentes épocas, e favorecendo a construção de vocabulário e repertório relativos às diferentes linguagens artísticas.
	Arte e tecnologia	(EF69AR35) Identificar e manipular diferentes tecnologias e recursos digitais para acessar, apreciar, produzir, registrar e compartilhar práticas e repertórios artísticos, de modo reflexivo, ético e responsável.

Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 20 Nov. 2019

É importante salientar que o agrupamento desses objetos em unidades temáticas não deve ser tomado como modelo obrigatório, único e rígido, mas como um arranjo possível para escolas e professores organizarem seus currículos e suas

propostas pedagógicas, evidenciando, obviamente o contexto e espaço em que a escola está inserida. (BRASIL, 2017)

### 3.2 Propostas pedagógicas

Isto posto, compreende-se que a paisagem sonora, objeto desta monografia, sugere particularmente, possibilidades para o ensino de Artes Visuais no Brasil, sobretudo nos anos finais do Ensino Fundamental, pois além de envolver os eixos temáticos propostos pela BNCC e em processo de efetivação nas escolas, ela não é dirigida a alunos especialmente dotados, mas pode-se adequar à inclusão factual de todos os estudantes. Entende-se também, a partir desta pesquisa, que existe uma possível contribuição para o processo de ensino e aprendizagem através desta proposta multissensorial, desenvolvida por Schafer, isto é, analisar a capacidade estilística de combinar sensações que faz deste recurso uma relação viável com a criação de poéticas artísticas. Além disso, permite construir uma experiência lúdica e prazerosa. Deste modo, apresentam-se, como propostas pedagógicas, demonstrações sugestivas de planos de aulas, a fim de auxiliar e sugerir estratégias para desenvolvimento de tais habilidades no âmbito dos anos finais do Ensino Fundamental:

- **Tema:** Paisagem sonora

- **Objeto de conhecimento:** Contextos e práticas

- **Habilidades a serem desenvolvidas:** (EF69AR01) Pesquisar, apreciar e analisar formas distintas das Artes visuais tradicionais e contemporâneas, em obras de artistas brasileiros e estrangeiros de diferentes épocas e em diferentes matrizes estéticas e culturais, de modo a ampliar a experiência com diferentes contextos e práticas artístico-visuais e cultivar a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório imagético.

- **Estratégias:** Na história da Arte, vários artistas evidenciaram interesses singulares por esse fenômeno da relação entre os sentidos, audição e visão. Sugere-se para os estudantes a leitura, pesquisa e análise sobre conteúdo comum exteriorizado em

criações centradas nas Artes Visuais. O(a) professor(a) poderá exemplificar com mostras de obras em que os artistas que versam sobre tais aspectos, propondo debates sobre os contextos sociais de diferentes épocas em que se insere cada artista, além da apreciação e fruição de cada obra. Por fim, ordenar releituras sobre as obras estudadas.

- **Tema:** Esquizofonia

- **Objeto de conhecimento:** Contextos e práticas

- **Habilidades a serem desenvolvidas:** (EF69AR02) Pesquisar e analisar diferentes estilos visuais, contextualizando-os no tempo e no espaço.

- **Estratégias:** A partir da compreensão de que sons reproduzidos por meios eletroacústicos são cópias e podem ser representados em outros tempos e lugares, é possível direcionar os estudos para diferentes contextualizações e direcionamentos nos quais o som reproduzido se liga ao som original. Ao ouvir uma Sinfonia de Beethoven por meio de um fone de ouvido em um aparelho celular, um homem do século XXI, pode compreender aspectos sociais e estilos de composição experimentados no século XVIII, assim como desenvolver e estimular sua percepção e imaginação. Neste sentido, o(a) professor(a) pode se apropriar do conceito de Esquizofonia e relacioná-lo com diversos mecanismos das Artes visuais e que se ligam pelo mesmo efeito, contextualizando estilos visuais com locais e tempos diferentes.

- **Tema:** Sonografia

- **Objeto de conhecimento:** Contextos e práticas

- **Habilidades a serem desenvolvidas:** (EF69AR03) Analisar situações nas quais as linguagens das Artes visuais se integram às linguagens audiovisuais (cinema, animações, vídeos etc.), gráficas (capas de livros, ilustrações de textos diversos etc.), cenográficas, coreográficas, musicais etc.

- **Estratégias:** Com este tema, o registro visual de eventos sonoros pode ser exemplificado de diversas maneiras. Animações e vídeos produzidos a partir de uma

composição musical (Exemplo: *Fantasia* produzido por Walt Disney ou a série *Tom and Jerry* feita em 1940 por William Hanna e Joseph Barbera), podem servir de inspirações para registros e composições visuais em sala de aula. Registrar a distribuição geográfica de sons graves e agudos, pode ser o início de uma composição mais estruturada, incluindo as diversas modalidades de representações.

- **Tema:** Sinal sonoro e Som fundamental

- **Objeto de conhecimento:** Elementos da linguagem

- **Habilidades a serem desenvolvidas:** (EF69AR04) Analisar os elementos constitutivos das Artes visuais (ponto, linha, forma, direção, cor, tom, escala, dimensão, espaço, movimento etc.) na apreciação de diferentes produções artísticas.

- **Estratégias:** Um sinal sonoro está em contraste com os sons fundamentais. Nesta direção, é possível a utilização e adequação destes conceitos para o entendimento e análise de elementos constitutivos das Artes visuais. Propõe-se aqui, uma estruturação de tais elementos na percepção visual, a partir da relação de um repertório sonoro intencional com vistas em diferentes produções artísticas.

- **Tema:** Hi-fi e Lo-fi

- **Objeto de conhecimento:** Materialidades

- **Habilidades a serem desenvolvidas:** (EF69AR05) Experimentar e analisar diferentes formas de expressão artística (desenho, pintura, colagem, quadrinhos, dobradura, escultura, modelagem, instalação, vídeo, fotografia, *performance* etc.).

- **Estratégias:** Apresenta-se sons que podem ser ouvidos claramente, sem estarem amontoados ou mascarados e aqueles em que os sinais se amontoam, tendo como resultado o mascaramento ou a falta de clareza. Nesta direção, sugere-se uma possível relação com os temas “Paisagem Natural” (Hi-fi) e “Paisagem Urbana” (Lo-fi). Assim, com base nestes temas, há uma possibilidade de experimentação nas

diferentes formas de expressão artística, com criações, representações e experimentações, a partir da audição de um ambiente Hi-fi ou Lo-fi.

- **Tema:** Projeto acústico e Ruído sagrado

- **Objeto de conhecimento:** Processos de criação

- **Habilidades a serem desenvolvidas:** (EF69AR06) Desenvolver processos de criação em Artes visuais, com base em temas ou interesses artísticos, de modo individual, coletivo e colaborativo, fazendo uso de materiais, instrumentos e recursos convencionais, alternativos e digitais. (EF69AR07) Dialogar com princípios conceituais, proposições temáticas, repertórios imagéticos e processos de criação nas suas produções visuais. (EF69AR35) Identificar e manipular diferentes tecnologias e recursos digitais para acessar, apreciar, produzir, registrar e compartilhar práticas e repertórios artísticos, de modo reflexivo, ético e responsável.

- **Estratégias:** Apresentar referências históricas e desenvolver práticas no âmbito da Arte conceitual. Debater e refletir sobre a redução de ruído na sociedade contemporânea, o ruído industrial e a música *pop* amplificada etc. Observar tais princípios, do projeto acústico, para desenvolver processos de criação em Artes visuais, utilizando e explorando diferentes tecnologias e recursos digitais.

- **Tema:** Marco sonoro e Morfologia.

- **Objeto de conhecimento:** Sistemas de linguagem

- **Habilidades a serem desenvolvidas:** (EF69AR08) Diferenciar as categorias de artista, artesão, produtor cultural, curador, *designer*, entre outras, estabelecendo relações entre os profissionais do sistema das Artes visuais.

- **Estratégias:** Referir e associar um som único ou que possui qualidades, formas ou funções, que o tornam especialmente notado por determinada categoria artística, a fim de torna-la singular e estabelecer relações com as demais.

- **Tema:** Ruído

- **Objeto de conhecimento:** Contextos e práticas, Patrimônio cultural e Matrizes estéticas e culturais.

- **Habilidades a serem desenvolvidas:** (EF69AR31) Relacionar as práticas artísticas às diferentes dimensões da vida social, cultural, política, histórica, econômica, estética e ética. (EF69AR33) Analisar aspectos históricos, sociais e políticos da produção artística, problematizando as narrativas eurocêntricas e as diversas categorizações da Arte (arte, artesanato, folclore, *design* etc.). (EF69AR34) Analisar e valorizar o patrimônio cultural, material e imaterial, de culturas diversas, em especial a brasileira, incluindo suas matrizes indígenas, africanas e europeias, de diferentes épocas, e favorecendo a construção de vocabulário e repertório relativos às diferentes linguagens artísticas.

- **Estratégias:** De acordo com Schafer, *ruído* é um termo subjetivo. O que para uma pessoa é música pode ser ruído para outra. Neste sentido, ao abordar e refletir significados sonoros em determinada sociedade, deve-se notar que existe possibilidades de ampliação desta discussão, problematizando as narrativas eurocêntricas e as diversas categorizações da Arte, como é proposto, seja no âmbito da vida social, cultural, política, histórica, econômica, estética e ética.

- **Tema:** Paisagem sonora

- **Objeto de conhecimento:** Processos de criação

- **Habilidades a serem desenvolvidas:** (EF69AR32) Analisar e explorar, em projetos temáticos, as relações processuais entre diversas linguagens artísticas.

- **Estratégias:** Utilizar sons ambientes para propor projetos temáticos e explorar tais projetos relacionando as linguagens artísticas que evidenciam tanto som quanto imagem.

## CONCLUSÃO

Vivemos submergidos em um mar de sons e durante a maior parte do nosso corriqueiro tempo, não são encontrados minutos para parar, ouvir e apreciar os sons do universo que cercam nosso dia a dia, com exceção de alguns casos pontuais, em um contexto mais intencional ou até mesmo em momentos de lazer. Atualmente, há tanta informação acústica que o mundo sofre de uma superprodução sonora, produzindo riqueza e diversidade de efeitos audíveis. Todavia, é importante ressaltar que o consumo exagerado de sons, principalmente industriais, podem se tornar destrutivos para a saúde ou o bem-estar humano. Nesta perspectiva, este trabalho visou desenvolver aspectos envolvidos a capacidade de sensibilizar-se para a compreensão, importância e observação dos sons a nossa volta e ainda, relacionar tais aspectos com propostas educacionais para aulas de Artes no âmbito escolar.

Para um entendimento mais claro sobre processos entre o audível e o visível, além das ciências cognitivas, investigou-se a sinestesia sob um viés artístico, discutindo-se a caracterização de obras sinestésicas, suas categorias de identificação (metafórica, mnemônica e por simulação) e o potencial tecnológico para discorrer a sinestesia na Arte. Além disso, para estudar as relações entre a visão e audição, jugou-se necessário, trazer para o decorrer da pesquisa, questões ligadas à constituição, significado e natureza da sinestesia.

Por meio de pesquisa bibliográfica e análise de textos, levantaram-se as relações entre produções pictóricas que envolvem possibilidades de intercruzamento entre os sentidos e que foram objetos de estudo de um grande número de artistas, focalizando com especial atenção, a presença desses parâmetros em obras de importantes pintores. E a fim de exemplificação, a respeito de vivências multissensoriais, buscou-se verificar como artistas contemporâneos construíram e trouxeram para o campo da experimentação, criação e reflexão, contribuindo com relações existentes entre a audição e a visão.

Dentre os artistas pesquisados, buscou-se verificar, também por meio de pesquisa bibliográfica, a paisagem sonora de Murray Schafer e suas implicações, considerações e contribuições de seu trabalho com objetivo principal de investigar correspondências entre modalidades perceptivas. Com base nessas investigações e

análises almejou-se mostrar conceitos e distinções fornecidos na teoria sustentada por Schafer.

Por fim, definiu-se a paisagem sonora como uma proposta pedagógica adequada para o processo de ensino e aprendizagem em Artes Visuais. Apresentando conhecimentos, habilidades e competências propostas pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e que se espera que todos os estudantes desenvolvam ao longo da jornada escolar, indicando assim, possíveis temas da proposta de Schafer para desenvolvimento de estratégias e práticas pedagógicas para o Ensino de Artes Visuais no Ensino Fundamental II da escola regular.

## REFERÊNCIAS

- BASBAUM, Sérgio R. *Sinestesia e percepção digital*. Revista Digital de Tecnologias Cognitivas, São Paulo, v. 6, p. 245-266, 2012.
- BASBAUM, Sérgio R. *Sinestesia, arte e tecnologia: fundamentos da cromossonia*. São Paulo: Annablume: Fapesp, 2002.
- BERGANTINI, Loren Paneto. *Sinestesia mediada pela tecnologia na arte: a interação entre voz e imagem*. 2016. Dissertação de Mestrado – Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2016.
- BERGANTINI, Loren Paneto. *Sinestesia nas artes*. São Paulo, ARS, v. 17, n. 35, p. 225 - 238, dez. 2019.
- BRASIL. *Base Nacional Comum Curricular*. Brasília, MEC; Consed; Undime, 2018. Disponível em: <[http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC\\_publicacao.pdf](http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_publicacao.pdf)>. Acesso em: 23/05/2019.
- INTERDISCIPLINAR. In: DICIONÁRIO Michaelis. Disponível em: <<http://michaelis.uol.com.br/moderno/portugues/index.php>>. Acesso em: 15 nov. 2019.
- LEOTE, Rosangella. *Multisensorialidade e sinestesia: poéticas possíveis?* São Paulo, ARS, v. 12, n. 24, p. 43-61, 2014. p. 56.
- PIMENTEL, Lucia Gouvêa. *O ensino de arte e sua pesquisa: possibilidades e desafios*. In: NAZÁRIO, L; FRANCA-HUCHET, P. *Concepções contemporâneas de Arte*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2006, p.310-317.
- PIMENTEL, Lucia Gouvêa; XAVIER, Samara. *Pesquisa em/sobre Ensino/Aprendizagem de Artes Visuais II*. Belo Horizonte: Escola de Belas Artes da UFMG, 2019.
- PRESA, Carla Patrícia Magalhães. *Sinestesia na arte*. 2008. Dissertação (Mestrado em Design Multimédia). Programa de Pós-graduação em Design Multimédia da Universidade da Beira Interior/UBI. Covilhã, 2008.
- SCHAFER, R. Murray. *A afinação do Mundo*. 2. ed. São Paulo: Editora Unesp, 2011.382p.
- SCHAFER, R. Murray. *O ouvido pensante*. 2. ed. São Paulo: Editora Unesp, 2011. 408p.
- SINESTESIA. In: HOUAISS, Antonio; VILLAR, Mauro de Salles. *Dicionário eletrônico Houaiss da língua portuguesa*. Rio de Janeiro: Objetiva, 2009. Versão 1.0 CD-ROM.

THIESEN, Juarez da Silva. *A interdisciplinaridade como um movimento articulador no processo ensino-aprendizagem*. Revista Brasileira de Educação. V. 13. N. 39, p. 545-598, set. 2008.

### Online

GERMANO, Beta. *Entrevistamos Christian Boltanski: Artista que luta contra a morte traz obras inéditas*. 31 jul. 2015. Disponível em: <<https://casavogue.globo.com/Colunas/Gemada/noticia/2015/07/entrevistamos-christian-boltanski.html>>. Acesso em: 28 jan. 2020.

MARTÍ, Silas. *Artista francês Christian Boltanski cria obras com batimentos cardíacos*. 26 jul.2015. Disponível em: <<https://www1.folha.uol.com.br/serafina/2015/07/1660199-artista-frances-christian-boltanski-cria-obras-com-batimentos-cardiacos.shtml>>. Acesso em: 28 jan. 2020.

*Ouvir o Rio*: uma escultura sonora de Cildo Meireles. Direção de Marcela Lordy. São Paulo: Itaú Cultural, 2013. (79 min.), P&B. Disponível em: <[https://canalcurta.tv.br/filme/?name=ouvir\\_o\\_rio\\_uma\\_escultura\\_sonora\\_de\\_cildo\\_meireles](https://canalcurta.tv.br/filme/?name=ouvir_o_rio_uma_escultura_sonora_de_cildo_meireles)>. Acesso em: 28 jan. 2020.

PASCHOLATI, Aline. *Obra de arte da semana: Forty Part Motet, de Janet Cardiff, no Inhotim*. 14 dez.2018. Disponível em <<https://artrianon.com/2018/08/14/obra-de-arte-da-semana-forty-part-motet-de-janet-cardiff-no-inhotim/>>. Acesso em 28 de jan de 2020.

REVISTA DE CINEMA. *Ouvir o Rio*: uma escultura sonora de Cildo Meireles. Disponível em: <<http://revistadecinema.com.br/2013/11/ouvir-o-rio-uma-escultura-sonora-de-cildo-meireles/>>. Acesso em: 28 jan. 2020.

VILELA, Soraia. *Christian Boltanski preenche "arquivos do coração" em Berlim*. 28 dez. 2008. Disponível em: <<https://www.dw.com/pt-br/christian-boltanski-preenche-arquivos-do-cora%C3%A7%C3%A3o-em-berlim/a-3881353-0>>. Acesso em: 28 jan. 2020.