

PAISAGEM SONORA: EXPEDIÇÃO AO RIO SÃO FRANCISCO

Camila Hamdan
Leci Augusto
Universidade de Brasília

Resumo

Este artigo trata do projeto *Paisagem Sonora: Expedição ao Rio São Francisco* contemplado no Programa Mais Cultura de Apoio a Microprojetos na Região do Rio São Francisco, realizado pela Fundação Nacional de Artes - FUNARTE, através do Ministério da Cultura - MinC. Nosso objetivo é a realização de intervenções artísticas e práticas educativas, como possibilidades de contribuir para a revitalização da região do Rio São Francisco pela valorização da memória espacial nas cidades de Propriá(SE), Ilha das Flores(SE) e Penedo(AL). Nosso projeto abrange a discussão das várias ciências, por processos colaborativos entre pesquisadores de arte, tecnologia, geografia, história, designer, que perpassam a compreensão da paisagem local e suas consequências sociais, culturais, fisiológicas e ambientais. Estas relações redefinem o espaço físico e seu conteúdo, por processos inter e transdisciplinares. Serão desenvolvidos procedimentos artísticos que envolvem: a realização de oficinas, a criação de plataforma de rede social para dispositivos móveis para o cuidado ambiental da região, e a realização de intervenções artísticas no espaço físico da região, por geotagueamento de som e imagem vídeo e realidade aumentada. Assim, interessa-nos desenvolver reflexões teóricas acerca dos dados virtuais inseridos na paisagem, para a construção coletiva de cartografias afetivas que ressaltem a memória e a cultura local.

Palavras-chave: paisagem misturada, arte e tecnologia, arte ambiental, realidade aumentada.

SOUND LANDSCAPE IN SAN FRANCISCO RIVERS' EXPEDITION

Abstract

Our paper is about the project contemplated in the Program "Mais Cultura", which Support the Micro Region of San Francisco River and is conducted by the National Foundation of Arts - FUNARTE, and the Ministry of Culture - MinC. Our objective is the realization of artistic interventions and educational practices, such as the possibility of contribute to the revitalization of the San Francisco River region by the appreciation of spatial memory in the city of Propriá, in Sergipe State.

Our project includes the discussion of the various sciences, a collaborative process between researchers of art, technology, geography, history, designer, that underlie the understanding of the local landscape and its social, cultural, physiological and environmental. These relationships redefine the space and its contents, by transdisciplinary relations. There Will be developed artistic actions involving: the workshops, the creation of social networking platform for mobile devices and the realization of artistic interventions in the physical space of the region by geotagging sound and picture on augmented reality. Thus, we are interested in developing theoretical reflections about the virtual data inserted at the landscape, aiming the collective building of affective cartographies, emphasizing local memory and culture.

keywords: mixed landscape, art and technology, environmental art, augmented reality

O Rio

Contextualização Histórica e Geográfica

A recente descoberta pelos pesquisadores da Companhia de Desenvolvimento dos Vales do São Francisco e do Parnaíba (CODEVASF), de que a nascente do Rio São Francisco está em uma fazenda fora da Serra da Canastra, movimentou as discussões entre ambientalistas que discordam e outros que continuam aceitando a Serra da Canastra como seu berço. O Velho Chico brota no local que ganhou o nome de **Samburá**. As pesquisas realizadas em 2002 comprovam que, por ser um rio- o Samburá-, de maior dimensão e volume d'água, não poderia ser considerado afluente do São Francisco. A explicação está no encontro dos dois rios. “É um rio maior, por isso ela seria a nascente do São Francisco em detrimento da Serra da Canastra”, afirma Geraldo Vieira Genil¹. A parte a polêmica em torno do tema, há uma grande preocupação por ser área de preservação ambiental. A atenção dos engenheiros, ambientalistas, geógrafos tem demonstrado através dos vários estudos a importância das questões como, desmatamento, preservação, recuperação do solo, população e cultura das áreas que beiram as margens do Velho Chico. Esta tem sido a tônica das discussões nos dias atuais.

As expedições ao rio São Francisco iniciaram em 1852, com a *Expedição Halfeld* proposta pelo Imperador D. Pedro II. Segundo documentos da época, o Imperador pediu para que o engenheiro Henrique Guilherme Fernando Halfeld fizesse o levantamento topográfico e batimétrico do Rio das Velhas², de Pirapora até a foz. O trabalho de Halfeld tem 57 páginas e foi editado em 1860 como HALFELD, Henrique Guilherme Fernando. **Atlas e Relatório**, concernente à exploração do Rio de São Francisco desde a cachoeira da Pirapóra até ao Oceano Atlântico³.

Recentemente, a partir de 2001, inicia-se a Série de Expedições Américo Vespúcio. Projeto criado em comemoração aos 500 anos de descoberta do rio São Francisco aprovado pela CODEVASF, que objetivou sensibilizar a população ribeirinha e todos os brasileiros para o grave processo de degradação do Rio, cujo diagnóstico subsidiou propostas de revitalização por meio da educação ambiental, criação de comitês, implantação do turismo ecológico, descobertas das paisagens naturais e culturais, as rotas e trilhas dos pioneiros e naturalistas. Os pesquisadores⁴ que participaram desta aventura, também objetivaram somar esforços com a Expedição Engenheiro Halfeld, de apresentar à Unesco proposta de tornar determinados sítios históricos e áreas naturais como Patrimônio da Humanidade.

A Expedição Fluvial Américo Vespúcio percorreu 3.000 km de Iguatama-MG até o oceano Atlântico”, idealizada por Geraldo G. Vieira (2001) partiu de São Roque de Minas até Iguatama por terra, e daí até o mar, a bordo do barco PIPES, com transados do barco por terra; esta expedição agregou uma rota fluvial de cerca de 400 km no alto e Baixo São Francisco, propondo a rota hidroviária turística: Iguatama-Lagoa da Prata-

¹ VIEIRA, Geraldo Gentil. **Folha do Meio Ambiente**. Cultura Viva, Editora Ltda, Ano 22 - número 226- dez. 2011.

² Rio das Velhas é um dos afluentes do Rio São Francisco.

³ O original desta obra encontra-se na Biblioteca Geraldo Rocha, na *Codevasf* - Companhia de Desenvolvimento dos Vales do São Francisco e do Parnaíba, em Brasília.

⁴ Entre os 28 expedicionários da expedição destacam-se : Geraldo Gentil Vieira, Engenheiro agrônomo, Codevasf/DF; Sérgio Luiz Rocha Moreno, Geólogo/Gerência Executiva II/ Ibama; Alberto R. Calderón Canessa, Analista de sistema, Codevasf/DF e EMBRAPA.

ponte Pompéu/Abaeté; lago de Três Marias; Pirapora-Juazeiro; Canindé-Penedo-Piaçabuçu (nov/dez/2001)⁵.

Paisagem sonora: Abordagem Artística no Baixo São Francisco

*Ah! se eu fosse um peixe
Ao contrário do rio
Nadava contra as águas
E nesse desafio
Saía lá do mar pro
Riacho do Navio
Eu ia direitinho pro
Riacho do Navio.
Luiz Gonzaga*

A expedição artística - Paisagem sonora no Rio São Francisco pretende contribuir com a revitalização da Bacia do São Francisco entendida pela equipe⁶ do projeto como possibilidade de fomento da produção artística-sociocultural e educativa ambiental, de estímulo à cidadania. Por processos colaborativos entre pesquisadores de arte, tecnologia, geografia e engenharia. Interessa-nos discutir, transitar entre as várias ciências que perpassam a compreensão da paisagem e suas consequências sociais, culturais, artísticas e ambientais, que definem nossa relação com seu conteúdo.

Nossa expedição visa conhecer, registrar e catalogar sons naturais e artificiais, ritos e mitos sagrados e profanos, poesias e canções da Região do Baixo São Francisco, assim como, propor *workshopping* que contribua com a preservação ambiental pelo entendimento de suas raízes culturais e artísticas.

Conforme diz a letra de Luiz Gonzaga, nosso roteiro está traçado como o peixe que sai do mar em direção Rio. Escolhemos as cidades próximas a Foz, duas no Estado de Sergipe - Ilha das Flores, Propriá e a cidade de Penedo, no Estado de Alagoas. Partiremos de Brasília por via aérea para a cidade de Aracajú, seguindo pelo litoral por transporte terrestre chegaremos a primeira cidade - Ilha das Flores. A partir dessa cidade o transporte passa a ser fluvial em direção a Penedo e a cidade de Propriá. A volta está prevista por meio fluvial ao ponto de partida na foz do São Francisco. Penedo é a cidade de maior população. Seu casario denota parte da história da época do Brasil colônia. No decorrer da história foi palco de uma invasão holandesa que durou quase 10 anos.

Arte e Ambiente

O ambiente físico, desde sempre, é fonte de inspiração e forma de expressão para narrativas e representações poéticas em diversas linguagens. Michel de Certeau classificaria como espaço antropológico, "espaço é existencial" e a existência é espacial" (Merleau-Ponty, 1999). Esta relação com o mundo, "torna-se estruturante essencial do nosso ser como ser situado" (CERTEAU, p. 185). Num dado momento, esse ambiente natural – lugar das criações artísticas, por um viés transdisciplinar, é de grande valor para produção de conhecimento histórico e cultural, pois combina o olhar do artista sobre a realidade em suas dimensões objetiva e subjetiva, a memória individual e coletiva, além dos processos materiais e simbólicos.

⁵ Caminho do São Francisco. Disponível em: <http://caminhodosaofrancisco.blogspot.com.br/p/o-caminho-do-sao-francisco.html>. Acesso em: 20 jul 2012.

⁶ Equipe de Pesquisa: designer visual e de interação- Alexandre Ataíde; Criação e desenvolvimento- Camila Hamdan e Leci Augusto; Consultoria - Geraldo Gentil Vieira e Alexandre Curado- (CODEVASF).

O Rio é lugar e espaço , o Rio é o grande universo, o habitar seguro em que tudo está na margem, como se estivesse em seu leito, e ele segue como um ser que se impõe, nele o espaço transcende sua morfologia física, perpassa suas crenças , mitos, textos, cantos , lugar de memória . A arte ambiental remodela o espaço, reengenheira a nossa natureza fisiológica, psicológica e antropológica humana. Interessamos também a relação entre Ecologias e Tecnologias a partir das inter-relação da natureza e da cultura. Neste sentido, o objetivo do Projeto Paisagem Sonora: Expedição ao Rio São Francisco é propor discussões a cerca da memória espacial, que compõe a paisagem da Região do Baixo São Francisco, a partir da experiência de vida, em interação com o ambiente e criar uma Paisagem fantástica, utilizando recurso geoprocessamento para instalação de uma composição sonora, Paisagem fantástica.

A espacialização do som na paisagem misturada

Entre as propostas artísticas da expedição projetamos intervenções na paisagem natural- *environment art*. Inicialmente pensamos na produção de imagens em realidade aumentada e sons georreferenciados para compor a paisagem sonora misturada, tendo como referências para esta produção as imagens cotidianas, seres míticos, rituais sagrados e profanos, com intuito de criar uma paisagem fantástica-material que será colhido nas cidade escolhidas durante o tempo de imersão e pesquisa de campo.

Peter Anders (1998, p.3-4) fala que "usamos o espaço como uma ferramenta para gerenciar a informação, pensamento e memórias. Sem estas não seríamos capazes de efetuar as ações mais primitivas". A arte tem um papel fundamental na criação destas ferramentas, visto que ela ajuda-nos a pensar, conseqüentemente quanto mais ferramentas inserirmos no nosso ambiente, mais problemas podemos resolver.

A paisagem como recorte de uma realidade delimitada no tempo e no espaço atua como representação que eterniza um sentimento, organiza e sintetiza um momento e um pensamento capaz de enunciar um modelo de conhecimento correspondente ao estágio cultural e, ao mesmo tempo, recurso de interpretação do mundo, como aponta Augustin Berque⁷,

a paisagem é uma marca, porque exprime uma civilização; mas também é uma matriz, porque participa do sistema de percepção, concepção e ação – quer dizer da cultura – que canaliza a relação de uma sociedade com o espaço e com a natureza (1984, p.03).

O artista, ao transformar a paisagem em obra de arte, revela o mundo, uma verdade não reproduzida, mas criada a partir de conceitos.

Na Paisagem Sonora as qualidades da música como o ritmo, timbre, volume, intensidade, etc, tocam-nos fisicamente. De acordo com José Luiz Wisnick (1989) as vibrações emanadas pelo som⁸ chegam à nossa pele, aos músculos, aos órgãos causando sensações bem definidas e ao nosso cérebro onde ganham sentido, interpretação. Por outro lado há também uma escuta cultural, além da física, que nos permite distinguir situações cotidianas, por exemplo, os sons da cidade são facilmente identificados e podem ao mesmo tempo causar estranhamentos quanto aos os sons

⁷ E demais autores da *New Cultural Geography*.

⁸ Som, onda bidimensional, oscilante e recorrente (repeti certos padrões de tempo).

da natureza e vice-versa. Rudolph Arnheim (1980) ressalta aspectos psicoacústicos responsáveis por associações e identificações das representações desencadeadas pela voz humana que remetem à vida primitiva, ao modo de comunicação humana que veiculava a informação, por exemplo, as narrativas orais. "Se antes a comunicação se estabelecia nos rituais com a presença humana, hoje, podemos dizer que este diálogo pode se estabelecer na relação do homem com a máquina e máquina-máquina.

Memória Distribuída e Imaginário Cartográfico Sonoros

Estamos no presente momento da escrita deste artigo, realizando a pré-produção do trabalho. Trata-se da pesquisa de informações históricas e socioculturais e artísticas sob a perspectiva da produção do imaginário coletivo em lendas, tradições e costumes da população das cidades: Penedo, Propriá e Ilha das Fores. Estamos também, realizando uma investigação minuciosa sobre as características ambientais, geográficas e ecológicas que compõem estes espaços de investigação. Neste estudo de caso, Identificamos a metodologia etnográfica como um processo de coleta de dados e pesquisa a ser realizado nas cidades mencionadas, durante o período de vinte e um dias, sendo que se tem a previsão de 7 dias em cada cidade.

Nossa proposta visa, inicialmente definir os locais onde serão realizadas as oficinas. Para tal , pretendemos entrar em contato com a prefeitura local e direção escolar para apresentação do projeto. Serão as escolas existentes na margem do Baixo São Francisco. Num segundo momento, iremos juntamente com o professor local, proceder entrevistas com os jovens, alunos moradores da região, esta abordagem, visa identificar:

1. A experiência e memória sonora contextualizada a suas vidas diárias;
2. O imaginário coletivo atribuído em lendas, tradições e costumes:
 - estudo do significado semântico em palavras, frases, sinais e símbolos que representem a sua denotação;
 - estudo do significado visual em formas, cores e texturas que também representem a sua denotação;

Neste sentido, o levantamento das informações sobre a experiência sonora serão atribuídas ao local específico, à memória do espaço geográfico de realização. Pretende-se relacionar com isso, a memória histórica dos locais característicos, com o intuito de criar uma cartografia do imaginário e da memória sob a paisagem. Outra forma etnográfica que iremos abordar para a coleta de dados, além das entrevistas com os jovens moradores da região, será o contato direto com o grupo social, para promover uma experiência perceptiva do ambiente, sob o recorte analítico de nossa vivência e memória estética sonora. Desta forma, objetivamos interagir com as pessoas no que se refere as expressões culturais e suas tradições, como possibilidades criativas de vivenciar e registrar elementos sonoros a partir do uso da tecnologia. Os saberes, as tradições e os modos de fazer, assim como, as celebrações, festas, danças populares, lendas e músicas, tornar-se-ão dados informativos para nossa pesquisa e produção artística.

Abordaremos os elementos centrais destas comunidades, das práticas sagradas e festivas com o intuito de contribuir para a reflexão sobre a acelerada transformação nestes territórios em consequência do secularismo crescente das sociedades contemporâneas. São os elementos de coesão social e cultural nestas comunidades onde permanecem vivas as formas de viver e sentir antigas, que são passadas de pais para filhos, que analisamos como potencial interesse de investigação, num sentido de

continuidade temporal da manutenção do conjunto de crenças e práticas ancestrais, o qual julgamos muito pertinente para as pesquisas artísticas com a tecnologia.

Nossa proposta inicial em arte sonora, tornar-se-á uma pesquisa experimental a partir desta cultura regionalista, em concordância com as Tecnologias de Informação e Comunicação Móveis e Sem Fio (TIMS), pelo diálogo das tradições às práticas em arte contemporânea.

Elementos sonoros como os toques de sinos, cânticos, procissões e foguetes poderão compor uma “audiosfera” religiosa transcendem o corpo na paisagem. Assim como, ritos sagrados do calendário, tais como festas, missas, casamentos, batizados e funerais também poderão contribuir para o mapeamento da sonografia religiosa e/ou ritualística local.

As informações sonoras catalogadas, formarão um banco de dados por sistema distribuído de armazenamento e serviço denominado *SoundCloud*⁹ e dispostas seguindo as seguintes tipologias temáticas: a) Imaginário Coletivo na Paisagem: lendas, contos e causos; b) Audiosfera Sagrada e/ou Profana na Paisagem: toques de sinos, cânticos, procissões, foguetes entre outros; c) Memória Espacial na Paisagem: sons naturais da floresta, rio, insetos e/ou animais;

A presente Expedição pretende ser o primeiro projeto brasileiro de desenvolvimento em arte e tecnologia cujo objetivo é propor discussões a cerca da memória espacial, que compõe a paisagem da Região do Baixo São Francisco, a partir da experiência sensorial, em interação auditiva e visual com o ambiente, utilizando recurso de geoprocessamento para instalação de uma composição sonora; criação de um *website* e aplicativo em realidade aumentada para dispositivos móveis tais como celulares e *smartphones*:

1. *Website* Expedição Artística ao Rio São Francisco, o qual consiste em:

a) *Paisagem Sonora Virtual*: geotagueamento dos sons nos locais virtuais de referência cartográfica da Internet utilizando o *Google Maps*;

b) *Paisagem Sonora Imaginada*: construção de uma rota sonora de referência antropológica ;

c) *Paisagem Sonora Remixada*: compartilhamento e distribuição gratuita do banco de dados sonoro conectado à redes sociais tais como *Facebook*, *Twitter etc*, para possíveis intervenções e novas composições¹⁰;

d) *Paisagem sonora em tempo real*- com o uso de rastreador por GPS.

2. Aplicativo em realidade aumentada- *environment art*:

a) *Paisagem Sonora Misturada*: georreferenciamento dos sons nos locais reais de referência cartográfica, ou seja, no ambiente exato de captura, com o uso da tecnologia da realidade aumentada para os dispositivos móveis (*Android*, *iPhone*)¹¹ e *BlackBerry*¹². Experiência sensorial através de caminhada nos locais portando celular e

9 Plataforma *online* para publicação de áudio utilizada por profissionais de música. Disponível em: <http://soundcloud.com>

10 As informações poderão ser enviadas ao banco de dados e estarão disponíveis para *download* gratuito sob a licenciada *Creative Commons* 3.0 uso não comercial. Com esta licença, mantém-se o direito de autor e os direitos conexos mas autoriza que outros reproduzam e distribuam o trabalho desde que façam a atribuição. Disponível em: <http://www.creativecommons.org.br/>. Acesso em 26 de março de 2012.

11 Para estes sistemas operacionais utilizaremos o Navegador de Realidade Aumentada *Layar* , que a partir do desenvolvimento de sua programação, iremos sons no ambiente real com a localização exata da informação no espaço físico. Disponível em: <http://www.layar.com>. Acesso em 26 de março de 2012.

12 Para estes dispositivos utilizaremos o serviço de internet livre *Voices: word voice*, que permite às pessoas criar, ouvir e compartilhar informações de áudio que está ligado a uma localização geográfica específica usando seu telefone móvel. Disponível em: <http://voices.com>. Acesso em 26 de março de 2012.

aplicativo criado. É a partir da sobreposição sonora no espaço físico que se obtêm a mistura de elementos virtuais sobre o real. Desta forma, propomos criar uma nova paisagem reengenheirada que amplia os sentidos humanos com o uso da tecnologia. A tecnologia da realidade aumentada, insere no ambiente físico elementos virtuais. É através de *softwares*, linguagem de programação e bibliotecas gráficas por modelagem tridimensional e sistema de visão computacional, que podemos acoplar na paisagem, informações digitais. Neste contexto, o usuário deve portar um dispositivo móvel que permite ler e visualizar a informação. Para tanto, são realizadas algumas experimentações artísticas durante nosso doutorado.

Georreferenciamento em Realidade Aumentada Móvel

Nossa primeira obra artística, por nós desenvolvido, une os *smartphones* à tecnologia da realidade aumentada. A obra *14 Bis*¹³, insere por georreferenciamento, dados informacionais digitais no ambiente urbano, que por processo de visão computacional de câmeras de *smartphones*, permite revelar em escala real de 14 metros, a aeronave de Santos Dumont sob a paisagem local¹⁴.

Esta tecnologia, denominada Realidade Aumentada Móvel (RAM), nos apresenta características das Mídias Locativas, ao posicionar dados informacionais referentes diretamente associados a um local físico específico. Esta prática criativa em realidade aumentada para *smartphones*, permitiu-nos, geotaguear, ou seja, posicionar o elemento virtual a partir de coordenadas com o uso de *Global Positioning System* (GPS), resultando na aparição da modelagem do aeroplano, em escala real a 5 metros de altura. O processo de ver e interagir com a aeronave, é resultado de um sistema de visão computacional complexo, compartilhado da seguinte forma: 1. pelo sistema de satélite que posiciona a informação; 2. por câmeras de celulares inteligentes, que insere no espaço físico; 3. pela visão humana. O conjunto, amplia a extensão do nosso olhar pelo dispositivo móvel, com informações geolocalizadas que proporcionam novos sentidos estéticos.

Oficina

Projeto pedagógico- oficina: Paisagem Sonora¹⁵

- **Objetivo geral:**

13 Projeto GRA: Game em Realidade Aumentada-a sua própria tela para o mundo, Coordenado por Msc. Camila Hamdan, desenvolvido no período de (dezembro de 2009 a abril de 2011), consorciado ao Projeto de excelência Sistema Bios Cíbrido na Realidade Urbana Aumentada: WIKINARUA, sob Coordenação da Profa. Dra. Suzete Venturelli, contemplado no Programa de Laboratórios de Experimentação e Pesquisa em Tecnologias Audiovisuais – XPTA.Lab, Cinemateca, Ministério da Cultura, (Edital no. 6 de 12 de agosto de 2009). Website do projeto disponível em: <http://www.camilahamdan.net/gra-index-pt>. Acesso em 26 de março de 2012.

Equipe de criação:

.Msc. Camila Hamdan- Doutoranda em Arte e Tecnologia, Programa de Pós- Graduação em Arte. Bolsa REUNI/CAPES- Instituto de Artes/ UnB. camilahamdan@gmail.com

.Msc. Leci Augusto - Doutoranda em Arte e Tecnologia, Programa de Pós- Graduação em Arte. Bolsa REUNI/CAPES- Instituto de Artes/ UnB. leciaugusto@gmail.com

.Leandro Gaby Andersen Trindade – Programador formado em Ciências da Computação pela Universidade de Brasília/UnB.

.Luis Gustavo Souza Silva – Aluno de Engenharia de Software UnB/ Gama e bolsista PIBIC/CNPq no Laboratório de Pesquisa em Arte e TecnoCiência/LART/UnB/Gama <http://artetecnociencia.blogspot.com>.

14 Nesta obra, o avião foi modelado em escala natural utilizando o *software Blender*, de código aberto, a partir de esboços e estudos do próprio Santos Dumont disponibilizados na internet.

¹⁵ Cidade de Penedo, Ilha das Flores e Propriá. Aguarda-se confirmação de datas e local.

Propor discussões a cerca da memória artística-cultural da Região do Baixo São Francisco, a partir da experiência sensorial em interação auditiva e visual com o ambiente, para criação de uma paisagem sonora.

- **Objetivos específicos:**

a) Ativar contextos associativos entre os indivíduos, em cartografias, seus traçados geográficos e suas cartografias subjetivas, numa relação espaço – memória visando a reterritorialização do espaço vivido; contextualização de experiências.

b) Aplicar recursos de linguagem artística, relacionando textos com seus contextos na criação de narrativas urbanas sonoras que relaciona a cultura, arte e ambiente.

c) Criar coletivamente uma paisagem sonora e instalar.

- **Estratégias:**

As atividades serão desenvolvidas em oficinas de 6hs por dia , dois turnos, em 3 dias. totalizando 18hs.

1º momento-

- Apresentação coletiva
- Divisão de grupo de trabalho e escolha de temas sugeridos ou propostos: meio ambiente, cultura, tradição, subsistência, histórias, arte, lendas, deslocamentos, rio, etc.
- discussão no grupo para elaborar forma de apresentação dos temas em linguagem sonora: captura, produção e armazenamento.

2º momento-

- transformação das ideias, conteúdos em um mapa sonoro, utilizar recursos do Google map , GPS e geolocalizar os pontos de imanência do som.
- criação composição sonora (uso de gravador).

Considerações finais

Diante do contexto da Arte e Tecnologia no Brasil, em específico da originalidade das experimentações artísticas, percebemos o grande desafio em desenvolver novas propostas criativas dentro do enfoque das tradições e regionalismos, característicos da nossa grande riqueza cultural. Percebemos que o projeto *Paisagem Sonora: Expedição ao Rio São Francisco* permite contribuir para novas reflexões sobre o patrimônio cultural imaterial, o qual objetiva a complexa tarefa em resguardar os “bens, documentos, acervos, artefatos, vestígios e sítios, assim como as atividades, técnicas, saberes, linguagens. Um dos critérios são a atenção às tradições que não encontram amparo na sociedade e no mercado, permitindo a todos o cultivo da memória comum, da história e dos testemunhos do passado”¹⁶.

Interessamos também a análise semântica do espaço a partir da análise semiótica da cultura de Y.M Lott, visto que no espaço organizam-se os jogos das

16Lei que institui o Plano Nacional de Cultura – PNC (12.343/10). Disponível em: <http://www.cultura.gov.br/site/wp-content/uploads/2011/05/Lei12.343-PNC-Publica1.pdf> . Acesso em 07 de julho de 2012.

relações mutáveis. Esses inúmeros jogos , de acordo com Certeau(2011) o espaço está circunscrito pelo lugar textual, onde é possível que tais narrativas orais criam tipologias , mapas e percursos das relações intertextuais na paisagem.

Outrossim, novas propostas artísticas só podem ser realizadas pela união de saberes. São as novas políticas e tecnologias de distribuição livres e gratuitas que permitem imaginar soluções criativas para o desenvolvimento nacional e local. A percepção dos jovens moradores da região é de extrema importância para compreendermos os caminhos das transformações culturais, sociais e ambientais nestes territórios.

Nossa proposta visa contribuir para o diálogo entre o conjunto de crenças, valores e práticas desta cultura local atribuídas ao conhecimento e imaginário populares, a preservação ecológica e a memória coletiva em lendas, tradições e costumes da região, associadas a sua disponibilização em conteúdos sonoros *in locus*, para internet e para dispositivos móveis, com o intuito de promover novos significados e sentidos estéticos da informação bem como possibilitar novos territórios de conhecimento.

Referência:

ANDERS, Peter. *Envisioning Cyberspace: Designing 3D Eletronic Space*. New York: McGraw-Hill Books, 1998, p.9-10.

_____. *Ciberespaço antrópico: definição do espaço eletrônico a partir das leis fundamentais*. In: DOMINGUES Diana (org.). *Arte e vida no Século XXI: Tecnologia, Ciência e criatividade*. São Paulo. 2008, p.47-64.

ASCOTT, Roy. *ART-TECHNOLOGY-COMMUNICATION: new territories of knowledge*. Teleconferência, CIANTEC, Universidade de Aveiro, PT, out.2009.

ARNHEIM.Rudolph. *A estética radiofônica*. Barcelona: Ed.Gustavo Gili, 1980.

BERQUE, Augustin. Paisagem-marca, paisagem-matriz: elementos da problemática para uma geografia cultural. In: CORRÊA, Roberto Lobato; ROSENDAHL,Zeny (eds.). *Paisagem, tempo e cultura* . Rio de Janeiro: EdUERJ, 1998 [1984],p. 84-91

CERTEAU,Michel. *A Invenção do Cotidiano: 1.Artes de Fazer*. Tradução de Ephraim Ferreira Alves- Petrópolis. RJ: Vozes, 2011,p.182-198.

MERLEAU-PONTY- *Fenomenologia da percepção*. São Paulo. Ed. Martins Fontes, 1999. p. 111-463.

VIEIRA, Geraldo Gentil, Caminhos do São Francisco. disponível em: <http://caminhodosoafrancisco.blogspot.com.br>. Acesso em : 05 fev 2012.

Wisnik. José Miguel. *O som e o sentido – Uma outra história das músicas*. São Paulo: Companhia das letras, 1989.