

## **Entre a arte sonora e o audiovisual: A construção sonora do duo O Grivo nos curtas-metragens de Cao Guimarães**

MODALIDADE: Música e Interfaces: Dramaturgia e Audiovisual

*Marina Mapurunga de Miranda Ferreira*  
*Universidade Federal Fluminense – marinanimula@gmail.com*

**Resumo:** Abordaremos, a partir de teóricos como Douglas Kahn, Alan Licht, Arlindo Machado e Christine Mello, o surgimento e a definição de duas artes híbridas que nasceram pelo esfacelamento das fronteiras entre as artes: a videoarte e a arte sonora. Nosso objeto de estudo é a construção sonora do duo de arte sonora O Grivo nos curtas-metragens do diretor mineiro Cao Guimarães. Por meio deste objeto, temos como objetivo discutir como a arte sonora tem contribuído na construção sonora de obras audiovisuais. Este artigo faz parte de minha atual pesquisa de mestrado em Comunicação na Linha de Estudos de Cinema e Audiovisual, da Universidade Federal Fluminense- UFF.

**Palavras-chave:** arte sonora. audiovisual. videoarte. Cao Guimarães. O Grivo.

### **Between sound art and audiovisual: The sound construction of the duo O Grivo in short films by Cao Guimarães.**

**Abstract:** We will discuss the emergence and definition of two hybrid arts born by disintegration of borders between the arts: the video art and the sound art, by means of theorists such as Douglas Kahn, Alan Licht, Arlindo Machado and Christine Mello. Our object of study is the construction of sound by duo O Grivo in short films directed by Cao Guimarães. Through this object, we aim to discuss how sound art has contributed to the sound construction in audiovisual works. This article is part of my master's research in Communication Studies in Cinema and Audiovisual at Univerisdade Federal Fluminense – UFF.

**Keywords:** sound art. audiovisual. video art. Cao Guimarães. O Grivo.

### **1. Videoarte e Arte Sonora, duas artes híbridas**

Em meados do século XX, período de mudança social, econômica e cultural tanto na Europa quanto nos Estados Unidos, ocorre o rompimento com a noção de especificidade no campo das linguagens, um esfacelamento das fronteiras entre as artes. Encontramos a música, o teatro, a literatura, a dança, o cinema, a fotografia e as artes plásticas em miscigenação, emergindo novos meios de expressão, como por exemplo: a performance, a videoarte e a arte sonora.

Os artistas que trabalhavam com o vídeo eram altamente influenciados por movimentos e ideias do Grupo Fluxus, da performance, da Body Art, da Arte Povera, da Pop Art, da escultura minimalista, da música de vanguarda, do filme experimental, da dança contemporânea, do teatro e de uma série de atividades culturais e discursos teóricos (MEIGH-ANDREWS, 2006: 2). Assim, a videoarte foi dividida em subgêneros de uma natureza híbrida

em sua forma. Arlindo Machado afirma que o vídeo é um sistema híbrido, operando com códigos vindos do cinema, do teatro, da literatura, do rádio e da computação gráfica.

O discurso videográfico é impuro por natureza, ele processa formas de expressão colocadas em circulação por outros meios, atribuindo-lhes novos valores, e a sua 'especificidade', se houver, está sobretudo na solução peculiar que ele dá ao problema da síntese de todas essas contribuições. (MACHADO, 1997:190-191).

É difícil dizer exatamente quando surgiu a videoarte no Brasil. Para Eduardo Kac (2004: 396, apud MACHADO, 2003: 15), as intervenções de Flávio de Carvalho nos programas de televisão dos anos 1950 podem ser consideradas como as primeiras experiências brasileiras de videoarte. Arlindo Machado (2003: 15-16) cita que o primeiro *tape* encontrado é o *M 3x3*, que se trata de uma coreografia para vídeo executada pela bailarina Analívia Cordeiro, gravada pela TV Cultura em 1973. Porém, o próprio autor afirma que os relatos referentes as primeiras experiências com o vídeo no Brasil são obscuros e contraditórios. Christine Mello (2006: 75-76) aponta *Limite* (1929-1931) de Mário Peixoto, como a obra cinematográfica que instaurou no Brasil um discurso limítrofe nos meios audiovisuais, por ser poético, fragmentário, descontínuo e não-linear tendo afinidades com as vanguardas russas e francesas. Poderia, então, ter a produção experimental brasileira surgido antes da chegada do vídeo no Brasil.

A produção artística brasileira em vídeo, entre 1970 e 1990, se apresenta, segundo Mello (2006: 111), diferenciada e descentralizada. Essa descentralização é a pluralização e a heterogeneidade dessa arte. Arlindo Machado (2007: 15-21) aponta três gerações de realizadores de vídeo no Brasil. Na primeira geração de videastas brasileiros, o autor comenta que o vídeo era encarado mais como um meio de expressão estética. Isso se explica por os artistas desta serem em sua maioria artistas plásticos que procuravam novos suportes para a produção de suas obras, entre eles estão Letícia Parente, Antonio Dias, Paulo Herkenhoff e Míriam Danowski. A segunda geração, no início dos anos 1980, conhecida como geração do vídeo independente, era formada por jovens recém-formados de universidades “que buscavam explorar as possibilidades da televisão como um sistema expressivo, e transformar a imagem eletrônica num fato da cultura de nosso tempo” (MACHADO, 2007: 18). Desta geração, surge a TVDO (TV Tudo) e o grupo Olhar Eletrônico. A terceira geração, anos 1990, parte para um trabalho mais pessoal, autoral e menos militante que as gerações que a antecedem. Machado vai citar Sandra Kogut, Eder Santos, Lucila Meirelles, Walter Silveira, Lucas Bambozzi e Carlos Nader como videastas da terceira geração. O autor cita novamente estes dois últimos como artistas da novíssima geração. Além deles, Machado cita outros videastas

que estão atualmente com suas obras em consolidação, entre eles está Cao Guimarães, o artista o qual tratarei neste artigo.

Segundo Alan Licht (2009: 3), a arte sonora é um movimento de arte que não está vinculado a um determinado período de tempo, localização geográfica ou grupo de artistas. As primeiras obras de arte sonora não foram chamadas de arte sonora por décadas. A música concreta de Pierre Schaeffer, o piano preparado de John Cage, o quarteto de cordas com helicópteros de Stockhausen, o poema sinfônico para cem metrônimos de György Ligeti, entre muitas obras das tendências musicais do século XX poderiam ter sido chamadas de arte sonora em sua época, porém ainda não se utilizava tal termo. Este veio a ser utilizado, segundo Licht (2009: 3), no final da década de 1970, remontando a *SoundArt Foundation* de William Hellerman. O termo se tornou mais corrente em meados da década de 1990, com o início do festival *Sonambiente*, iniciado em 1996, culminando em três importantes exposições de arte sonora no ano 2000. Estas foram a *Sonic Boom: The Art of Sound*, com curadoria de Toop no Hayward Gallery, em Londres; a *Volume: a Bed of Sound*, com curadoria de Elliott Sharp e Alanna Heiss no PSI, em Nova York, e *I Am Sitting In A Room: Sound Works by American Artists 1950-2000*, com curadoria de Stephen Vitiello, em Nova York.

Licht (2009: 3) aponta que a definição do termo arte sonora permanece elusiva e cita várias definições de outros autores sobre este termo. Licht comenta que para Bernd Schulz, arte sonora, seria uma forma de arte em que o som se torna material dentro do contexto de um conceito expandido de escultura; para David Toop seria sons combinados com práticas das artes visuais e no glossário da antologia *Audio Culture*, arte sonora está descrita como um termo geral para trabalhos artísticos focados no som e que são frequentemente produzidos para galerias ou instalações em museus. Licht ainda coloca que diferentemente da música, que possui uma duração de tempo fixa, uma peça de arte sonora não tem uma linha do tempo específica, podendo ser experienciada em um curto ou longo período e em qualquer momento da obra, seja no início, meio ou fim. Assim, como também ocorre com a videoarte, com seus vídeos exibidos em *loop* ou aleatoriamente nas galerias, museus ou mesmo nas novas *media*.

Há semelhanças entre a videoarte e a arte sonora quanto a duração, disposição e estética das obras. As duas pensam na materialidade de seus objetos, no caso da videoarte, o vídeo (imagem visual em movimento) e da arte sonora, os sons. Há ainda uma confusão entre a arte sonora e a música experimental por estas estarem bem próximas. A arte sonora tem se tornado cada vez mais independente da música e por isso mesmo poderíamos dizer que ela não é música, mas tal afirmação seria dura e perigosa. Poderíamos supor que a arte sonora seria uma expansão da música, que as tendências musicais do século XX (como a

politonalidade, atonalidade, expressionismo, dodecafonismo, música concreta, música eletrônica, música aleatória, entre outras) deram abertura a esta nova arte que vai se desprendendo da música, se tornando independente, pensando o som de forma plástica, como uma espécie de artes plásticas do som. Assim, como a videoarte é uma arte híbrida que nasce de uma contaminação entre várias linguagens artísticas, a arte sonora também é. Chirstine Mello comenta que o vídeo pode ser considerado como

um processo, em que as outras linguagens e seus reflexos co-participam da experiência sem um estatuto hierárquico. Nos procedimentos de contaminação do vídeo, a sua linguagem é colocada em discussão a partir de outras linguagens, como uma convergência incessante de contrários, geradora de síntese e potencialidade poética. A contaminação do vídeo é o vídeo observado em constante movimento e complexidade, em sua forma sígnica descentralizada. (MELLO, 2008:139)

A arte sonora também nasce de uma contaminação pela música, escultura, arquitetura, pintura, desenho, fotografia, cinema, entre outras artes e até mesmo pelas ciências e tecnologias. Por isso, seria rígida a afirmação de que a arte sonora não é música, pois aquela está contaminada por esta. A arte sonora é uma arte híbrida, contaminada, com interseções, que não pode ser lida dissociada das demais artes. Na arte sonora não é somente o som que está em questão, ele é o principal elemento, mas ao seu entorno há elementos espaciais, temporais, visuais, táteis e/ou até mesmo olfativos, entre outros. A arte sonora está em constante desenvolvimento e hoje já podemos perceber suas ramificações, suas subcategorias, para citar algumas: a instalação sonora, a escultura sonora (*soundsculpture*), a paisagem sonora (*soundscape*), o *site-specific sound* e o desenho sonoro (*soundesign*).

Há ainda críticas quanto ao uso do termo arte sonora. Douglas Kahn (1999), em seu livro intitulado *Noise, water, meat: A History of Sound in the Arts*, prefere tratar de “som nas artes” a “arte sonora”. A crítica que Kahn faz a “arte sonora” é de que esse termo é apenas um pequeno tópico e que a arte do som é muito mais abrangente, por isso sua escolha do termo “som nas artes”. Para Kahn, se chamarmos todas as obras que utilizam som de arte sonora, a arte que não usa som deveria ser chamada de arte silenciosa ou arte muda. O autor aponta ainda que os artistas que tem usado o som ao longo do tempo deveriam também ser chamados de artistas sonoros. Para citar um exemplo similar a esse, Kahn comenta o que ocorreu com artistas do sexo feminino na década de 1970, quando foram segregadas como “*women artists*”.

## **2. A obra de Cao Guimarães e O Grivo: o audiovisual e a arte sonora**

Cao Guimarães é artista plástico, fotógrafo e cineasta de Belo Horizonte. Desde o fim dos anos 1980, tem exposto seus trabalhos em galerias e museus. Seus primeiros trabalhos

com o duo de arte sonora O Grivo iniciam na década de 1990. É forte a presença das artes plásticas nas obras audiovisuais (vídeo e cinema) de Cao Guimarães, não que ele trate das artes plásticas, mas a maneira como trabalha com o audiovisual é semelhante, por exemplo, ao ato de pintar, de compor uma tela de pintura. As imagens captadas por ele são bem plásticas. Guimarães também desloca seus vídeos do cinema para instalações em galerias, assim como fazem os videastas brasileiros da primeira geração. Esse movimento de deslocamento ocorre também com O Grivo, que desloca a música de salas de concerto ou de aparelhos de som, para as galerias.

O Grivo, formado por Marcos Moreira Marcos e Nelson Soares, surgiu na década de 1990 e vem realizando seu trabalho sonoro tanto no audiovisual (captação de som, desenho sonoro, trilha sonora) quanto na arte sonora, em suas instalações e esculturas sonoras que acabam também sendo plásticas (pelo hibridismo dessa arte), como esculturas sonoras para serem ouvidas e vistas. O som d'O Grivo tem como característica o minimalismo, pelo uso de simples objetos, de materiais reaproveitados (ex.: copo descartável) e/ou de matérias orgânicas (ex.: folhas secas) na construção seus sons. Outra característica d'O Grivo é a criação de máquinas sonoras que são amplificadas por diversos tipos de alto-falantes e a utilização diferenciada de instrumentos musicais tradicionais (ex.: tocar um violão com um arco de violoncelo). Um dos concertos sonoros de O Grivo, criado para o festival “Live Media” em 2011, se trata em criar trilhas sonoras improvisadas ao vivo de vídeos de Cao Guimarães, para isso eles levam ao palco folhas, pedaços de madeira, arames e pequenos objetos que produzem sons. O duo também sofre influência da Nova Música.

Analisamos três curtas-metragens de Cao Guimarães, eles são: *Hypnosis* (2001), *Nanofania* (2003) e *Sin Peso* (2006). Um ponto importante a ser destacado na maioria de seus curtas-metragens é sua equipe reduzida, contando apenas com o próprio diretor na fotografia e montagem e com O Grivo no som. O duo acompanha todo o processo de realização do filme: da elaboração do processo de filmagem até a finalização. Para Cao Guimarães (2011), é fundamental estar com O Grivo durante todo o processo criativo e compartilhar de uma identidade estética muito próxima da deles, pois assim ele deixa mais espaço para o som acontecer de forma a potencializar a narrativa do filme. Ou seja, o som tem seu espaço dentro da montagem, assim som e imagem têm a mesma importância no conteúdo audiovisual final. O que ocorre na maioria das produções audiovisuais é primeiramente a montagem de imagem e depois a de som, isso pode limitar a contribuição do som para o filme.

*Hypnosis* é um curta que se passa em um parque de diversões e o que se destaca em sua imagem são as luzes do parque na escuridão. Estas luzes, em alguns momentos, se

tornam vagamente semelhantes a imagens formadas dentro de um caleidoscópio. Neste curta, não há som ambiente, há somente uma música produzida por um piano. Esta música tem uma forte ligação com as tendências musicais do século XX, especificamente com a música aleatória. O destaque para a aleatoriedade da música deste vídeo reforça a tentativa de transe que o diretor deseja passar ao espectador. A relação imagem–som estaria de igual para igual, a imagem não está sujeita ao som nem vice-versa. Ambos se complementam, um reforçando o outro. Porém, pensamos em a música ter o grande poder de modificar a imagem. Ouvindo somente o som de *Hypnosis* sentimo–nos tontos. Vendo as imagens sem som, também sentimos o mesmo. Assistindo aos dois juntos, sentimos a tontura reforçada. Porém, se assistirmos a este vídeo com o som ambiente de um parque de diversões ou com uma música tranquila, não nos sentiremos tão tontos. O som ambiente e uma música calma, ou melhor, outros sons, tendem a resignificar estas imagens lisérgicas. A música aleatória reforça a sensação de hipnose/transe que o diretor quer transmitir ao espectador. Tal vídeo foi utilizado também como uma vídeo instalação em *loop*.

Em *Nanofania*, Cao Guimarães transforma bolhas e moscas em personagens. O som que temos neste curta é de uma pianola de brinquedo que acompanha os saltos das moscas e as bolhas a estourar. Porém, nem sempre o som está em sincronia com a imagem, é exatamente isso que torna lúdica as ações. Por ser o som de uma pianola, as notas soltas que seguem as ações em sincronismo e assincronismo acabam por se tornar uma música. Essa música não pertence a um lugar específico – diegético (dentro da cena) ou extradiegético (fora da cena). Podemos pensar que ela está em todos estes lugares, inclusive transitando entre estes dois espaços. Ela pode ser simplesmente uma música extradiegética, como pode ser o som dos personagens sendo diegética. E ainda pode vir a ser um personagem ao sair de sincronia, como se estivesse brincando com os personagens – bolhas e moscas. Ou seja, ela está atravessada pelos personagens, os atravessa e atravessa todos estes espaços constantemente. É importante lembrar que a “vida” dada aos personagens não-humanos é gerada tanto pela música quanto pela montagem. Música e montagem dão ritmo, pulsação, forma, tempo e movimento ao filme.

*Sin Peso* se passa em uma feira na cidade do México, porém o diretor optou por não filmar as pessoas e sim planos fechados nos toldos multicoloridos da feira. A feira toda se faz a partir dos sons acusmáticos do ambiente e das vozes dos transeuntes,

compradores e feirantes. Todos falam em espanhol e não há legendas neste vídeo, isso demonstra que não importa o que estes personagens dizem, mas sim a materialidade, a sonoridade de suas vozes, a forma melódica de como os feirantes vendem seus produtos. Essa atenção à materialidade destes sons (falas) se dá constantemente na arte sonora. Essa melodia percebida nas vozes pode vir a ser uma música feita de falas. Podemos pensar este ambiente sonoro da feira como música. Temos artistas como a americana Meredith Monk que a partir de efeitos vocais da própria voz e falas cria uma música/um canto a partir da repetição. As vozes acusmáticas de *Sin Peso* transportam o espectador para além do filme, criando a partir da imagem sonora, uma imagem sensação e, dependendo do espectador, uma imagem memória. Essa música de falas, que ao mesmo tempo poderíamos dizer que é uma paisagem sonora de uma feira, nos faz construir uma paisagem imagética. Esta música de falas é possível de ser construída por conta da montagem em: 1) deixar as vozes no nível acusmático e 2) pela escolha das vozes (as mais melódicas da feira). Ou seja, a montagem é, como dito por Eisenstein *et alii* (2002), o meio básico que leva o “cinema a adquirir uma força poderosamente emocional” e acrescentamos que é ela que vai potencializar o som, por meio das escolhas a serem realizadas no momento da pós-produção. É o que acontece na obra de Cao Guimarães, em que este dá a mesma importância da imagem para o som, principalmente no momento da montagem.

### **Conclusões**

Nos últimos anos, o som tem um papel importante dentro dessa fusão das artes, principalmente dentro da arte contemporânea brasileira. Encontramos grupos e artistas no Brasil, como Chelpe Ferro, Hapax, Paulo Vivacqua e o próprio O Grivo, que vêm realizando pesquisas e produzindo instalações, performances, esculturas sonoras, vídeos, entre outros, tendo como objeto principal o som. O Grivo repensa a forma de se trabalhar a construção sonora nas obras de Cao a partir de ferramentas e elementos que a arte sonora oferecem.

Assim como Cao Guimarães pensa suas imagens plasticamente (característica da primeira geração de videastas brasileiros), percebemos que O Grivo também trata os sons de forma plástica dentro dos filmes, principalmente por virem da arte sonora que como dito por Bernd Schulz (apud LICHT, 2009: 3) o som, na arte sonora, se torna material. Para fazer som para cinema, é preciso recriar sons, construir, não apenas utilizar o som direto da gravação. O Grivo consegue fazer isso com sons musicais e sons minimalistas apoiados em suas obras de arte sonora.

## Referências

EISENSTEIN, S. M.; PUDOVKIN, V. I.; ALEXANDROV, G. V. Declaração: sobre o futuro do cinema sonoro. In: EISENSTEIN, S. *A Forma do Filme*. Trad. Teresa Ottoni. – Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed, 2002.

KAHN, Douglas. *Noise, water, meat: a history of sound in the arts*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 1999.

LICHT, Alan. *Sound Art: Origins, development and ambiguities*. 26 March 2009. Disponível em <[http://journals.cambridge.org/abstract\\_S1355771809000028](http://journals.cambridge.org/abstract_S1355771809000028)>. 10/02/2013.

MACHADO, Arlindo. *Pré-cinemas & Pós-cinemas*. - Campinas, SP: Papyrus, 1997.

MACHADO, Arlindo (coord.). *Made in Brasil: três décadas do vídeo brasileiro*. - São Paulo: Itaucultural, 2003.

MEIGH-ANDREWS, Chris. *A History of Video Art: The Development of Form and Function*. - New York: Berg, Oxford, 2006.

MELLO, Christine. *Extremidades do vídeo*. - São Paulo. Ed. Senac, 2008.

## Videos

GUIMARÃES, Cao. *Hypnosis*. Direção, fotografia: Cao Guimarães, Trilha Sonora Original: O Grivo. Formato de captação: Super 8. Formato de exibição: DV. 7m30s. Brasil, 2001.

GUIMARÃES, Cao. *Nanofania*. Direção, fotografia: Cao Guimarães, Trilha Sonora Original: O Grivo. Formato de captação: Super 8. Formato de exibição: DV. 3min. Brasil, 2003.

GUIMARÃES, Cao. *Sin Peso*. Direção, fotografia: Cao Guimarães, Trilha Sonora Original: O Grivo. Formato de captação: Super 8. Formato de exibição: DVD. . 7m. Brasil, 2006.

## Material audiovisual em meio eletrônico:

YOUTUBE.COM. Disponível em: <[http://www.youtube.com/watch?v=SD\\_Q2coyGdg](http://www.youtube.com/watch?v=SD_Q2coyGdg)>. Acessado em 10/10/2012. *Entrevista com Cao Guimarães*. Jogo de Idéias - Programa 1 - Parte 1. Veiculado em 15/02/2012. Dur: 13m.