

NARRATIVA PARA UM POSSÍVEL VÍDEO-CINEMA INFINITO

Fábio Jabur de Noronha¹

Resumo: Relato crítico dos processos de criação da pesquisa de pós-doutorado *Narrativa para um possível VÍDEO-CINEMA INFINITO*, desenvolvida entre junho de 2021 e junho de 2022, no Programa de Pós-graduação em Artes Visuais (CEART/PPGAV/UDESC), com supervisão da Prof.^a Dr.^a Raquel Stolf. A performance *QigonTube* está em primeiro plano. Ela é uma modalidade específica de performance, mediada por objetos tecnológicos, incluindo câmeras de vídeos e outros com câmeras acopladas. Apresentarei suas etapas iniciais, voltadas aos processos artísticos, tais como, as rotinas da realização da *videoperformance*, com 180 horas de atividades físicas, em 90 dias, e a forma de coleta de material visual e sonoro, condicionadas nestas rotinas: pratiquei diariamente duas horas de *Qigong* (exercícios de tradição chinesa) enquanto escutava transmissões pelo *Youtube* – tratado com um tipo de objeto técnico, a partir de Gilbert Simondon. Operei na *videoperformance QigonTube* com a noção de coincidências provocadas, desenvolvida no meu doutorado (UFRGS/2009-13). Esta noção é problematizada aqui e passa a conviver com processos mais desmaterializados, como os das percepções que me levaram a anotar certas coincidências, durante a performance. Isto se deu entre um pensar vago e imerso em movimentos marciais do *Qigong* e as sonoridades das transmissões do *YouTube*, na sincronia temporal entre o que estava sendo dito na transmissão e o que eu estava prestes a pensar.

Palavra-chave: Performance; Vídeo; *QigonTube*; Gilbert Simondon; *YouTube*; Corpo.

Contato: fabio.noronha@unespar.edu.br

É uma das minhas linhas de interesse, como docente do programa de Pós-graduação em Cinema e Artes do Vídeo, investigar a *videoperformance* como forma crítica de documentação. Tenho usado a interface do projeto de pesquisa *Revista ARMINHA* para desenhar esta forma. É mesmo do encadeamento cíclico, da somatória de cada uma das edições da revista, que este projeto continua e a pesquisa se propaga. Em esteira similar, com novos processos criativos, a pesquisa atual também foi orientada para acolher este viés: *Narrativa para um possível VÍDEO-CINEMA INFINITO* já estava motivada, então, por métodos e metodologias anteriores.

¹ Professor do mestrado em Cinema e Artes do Vídeo e da graduação em Artes Visuais (BAV/PPG-CINEAV/UNESPAR). Pós-doutorado em Processos artísticos contemporâneos (PPGAV/UDESC). Doutor em Poéticas Visuais (PPGAV/UFRGS). Editor da *Revista ARMINHA* <<https://leglesspider.wordpress.com/>> e coordenador da residência artística *Oi_Monstro* (@monstro_res)

Noronha, F. J. 2024. “Narrativa para um possível VÍDEO-CINEMA INFINITO”. In *Atas XI Encontro Anual da AIM*, editado por Catarina Maia, Caterina Cucinotta, Francisco Merino e Sérgio Bordalo e Sá, 53-61. Coimbra: AIM. ISBN 978-989-54365-6-9

Venho desenvolvendo a pesquisa *Revista ARMINHA* desde 2014, ano seguinte ao término do meu doutorado em Poéticas Visuais, no Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais do Instituto de Artes da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. A série de revistas é resultado do meu trabalho como artista e pesquisador e conjuga práticas de entrecruzamento de processos, métodos e metodologias contingentes aos respectivos assuntos dominantes de cada edição, os quais, na sequência cronológica de suas publicações, não sem contaminação, são os seguintes: *censura, meio ambiente, corpo, vídeo, performance, pornografia, redes telemáticas* (*Revista ARMINHA* 2022).

Por conta do vínculo com a *Revista ARMINHA*, a metodologia da pesquisa *Narrativa para um possível VÍDEO-CINEMA INFINITO* já previa o uso da colagem e da montagem como ferramentas de articulação de algumas ideias de Gilbert Simondon, sobre os estágios de concretização do objeto técnico, com o que pudesse ser indicado através da observação do funcionamento do *YouTube*. Também estava previsto, devido à justaposição dos textos – o meu e o de Simondon – que a marcação das épocas dos escritos traria descolamentos temporais à leitura. Esse aspecto não linear formata a metodologia do projeto editorial da *Revista ARMINHA* e influenciou os processos e métodos da performance *QigonTube*.

Foi determinante, por exemplo, a forma da coleta de material visual e sonoro realizada nos três primeiros meses da pesquisa: diariamente, pratiquei duas horas de *Qigong* enquanto *escutava* vídeos transmitidos pelo *Youtube*. A prática mesma dos exercícios não me permitiu *assistir* às transmissões. De fato, escutei a parte sonora desencadeada por duas palavras-chave: política e tecnologia. Destas buscas, o assunto pandemia apareceu articulado, como era de se esperar. E, também, durante a escuta dessas simulações radiofônicas pude perceber, em muitos momentos, pela concentração necessária para a realização dos exercícios, que *não mais escutava* com interesse os “resultados das buscas”. Minha “reconexão” com o áudio da transmissão se dava com força quando notava coincidências ocorridas, com sincronia temporal, por exemplo, entre o que estava sendo dito na transmissão e o que eu estava prestes a pensar. Comecei a anotar essas coincidências no papel, para lembrar os detalhes e poder recuperá-las depois. O nexos entre os eventos coincidentes era dado no momento da anotação e, portanto, operava conceitualmente na linguagem, na escrita, pela escolha da grafia, localização das palavras no papel, etc. Esse modo mnemônico logo foi revisto, pois mostrou-se burocrático. As anotações das coincidências passaram a ser feitas por *prints* de telas do aparelho; registrando, assim, também a automação do acionamento

mecânico na superfície do aparelho. Usar esse tipo de registro interferiu na minha capacidade de recuperar as coincidências, elaboradas pela escrita manual. Os *prints* informam de outra maneira: têm resolução, localização geográfica, peso, inscrição do aparelho, etc. As cento e oitenta horas de exercícios físicos da performance geraram um banco de imagens, as quais informam das repetidas vezes que interrompi a prática de *Qigong* para apertar em simultâneo dois botões no *smartphone* e tirar cerca de quinhentos *prints*. Outro fator determinante para a interrupção da transmissão dos vídeos era a má qualidade da parte sonora.

QigonTube compartilha da noção de coincidências provocadas, desenvolvida inicialmente no doutorado e modificada nas diferentes edições da revista. Tal noção é problematizada pela maneira com que o material da peça gráfica *QigonTube* foi coletado: ela trouxe à noção de coincidências provocadas processos mais desmaterializados, como foram os das percepções que me levaram a anotar certas coincidências – entre um pensar vago e imerso em movimentos marciais do *Qigong* e as sonoridades das transmissões do *YouTube*. No contexto da pesquisa do doutorado, o que provocava as coincidências eram instruções, fornecidas majoritariamente por programas de computador próprios para edição de imagem e áudio. Eles processavam diferentes arquivos digitais e a medição dos elementos coincidentes era, então, feita de forma generalizada, a partir de configurações inicialmente predeterminadas.

Processos e métodos, por força dos seus aspectos construtivos, são capazes de contribuir com metodologias recorrentes. Nesse caso, eles interferiram na delimitação da performance *QigonTube*, pelas formas de coleta do material gráfico, ao qualificar a descontinuidade moduladora das sequências de movimentos marciais que a compõem. A metodologia modifica-se a partir de processos e métodos ativos.

É preciso, com efeito, sempre retomar, retomar pelo meio, para dar aos elementos novas relações de velocidade e de lentidão que os fazem mudar de agenciamento, saltar de um agenciamento para o outro. Daí a multiplicidade dos planos sobre o plano, e os vazios, que fazem parte do plano, como um silêncio faz parte do plano sonoro, sem que se possa dizer “falta algo”. Boulez fala de “programar a máquina para que a cada vez que se repassa a fita, ela dê características diferentes de tempos”. E Cage, um relógio que marcasse velocidades variáveis (Deleuze 1998, 110).

A *ARMINHA* já foi suporte para outros projetos em vídeos que gravei, especialmente estes que documentam atividades de longa duração, tangenciando a performance com aparelhos: para a câmera, com a câmera, muitas vezes em rede. Um exemplo dessa “derivação” do vídeo – que é exportado como uma coleção de imagens estáticas – pode ser visto no terceiro número da revista, no ensaio visual *Coded Meaning*, baseado no universo das tatuagens dos presídios da antiga URSS. Ele tem cerca de 48000 *frames*, eletronicamente selecionados e exportados pelo programa de edição de vídeo, que retratam as tatuagens feitas no meu corpo como parte do projeto.

[...] podemos postular que a pesquisa *nas artes*, no sentido mais amplo, se aplica à investigação que é realizada no campo das artes. É uma forma de abordar artistas, seus processos e os seus produtos. A pesquisa nas artes pode incluir pesquisas *sobre* as artes (por exemplo, a compreensão das músicas para dançar do século XVIII), pesquisas *para* as artes (por exemplo, a compreensão do impacto dos dispositivos eletrônicos entre dançarinos e iluminação), pesquisas em artes (por exemplo, a compreensão do conhecimento incorporado de um coreógrafo ou artista) [Itálicos meus] (Fortin; Gosselin 2014, 1)

O relato crítico em primeira pessoa é central para a pesquisa *em* artes. Desta posição, dizer de um método é afirmar a existência de um caminho percorrido e dar acesso, objetivamente, a algumas de suas partes, selecionadas por quem viveu *junto* a ele, junto a processos artísticos – particulares e/ou colaborativos. O método define um sistema processual alimentado por práticas heterogêneas de trabalho. Sem o reconhecimento de um método, os processos vividos tenderiam à invisibilidade. Identificar as partes processuais válidas é fundamental para o universo da pesquisa *em* arte – ou nas artes: *sobre* arte ou *para* a arte.

Dizer de um método é arranjar uma composição com hierarquias pontuadas *a posteriori*, dar a ver um caminho percorrido. No caso da performance *QigonTube*, ele informa minhas maneiras de anotar as *coincidências provocadas*, no início com lápis e papel e, depois, com *prints* da tela do *smartphone* usado na performance; as temporalidades distintas desses dois modos de registro; a escolha apenas dos *prints* para

compor a peça gráfica *QigonTube*. O método, pois, aproxima meus relatos sobre a rotina de atividades marciais em *QigonTube* à coleta de material visual.

O termo "processo", quando usado no contexto da arte, é preciso e impreciso, um referente a-histórico e um marcador de periodização historicamente específico. Os artistas usaram o processo simultaneamente como um fenômeno natural, como foco de seus métodos de trabalho, como um estilo. Processo artístico é visualizado tanto como conduta real dos materiais quanto referência aos comportamentos dos artistas em seus estúdios. O termo processo também funcionou como um ponto de interseção e trânsito entre pintura e escultura tradicional e a profusão de práticas experimentais ocorridas no final da década de 1960, que entraram em colapso em termos de forma e conteúdo em um estado contínuo. A atenção ao processo na arte e sua criação marcou um momento crucial em que não era mais possível acreditar no formalismo redutivista da arte avançada como autônoma e autorreferencial, por causa da contingência do contexto de todos os objetos às condições de sua fabricação. O que havia começado no final da década de 1940 como atenção ao gesto na pintura tornou-se cada vez mais uma consciência de como o processo informa a prática em todos os níveis, dos estúdios aos sistemas de apoio e instituições de arte. (Stiles; Selz 1995, 577, tradução nossa)

O projeto inicial da pesquisa *Narrativa para um possível VÍDEO-CINEMA INFINITO* contemplava a investigação poética da automação implementada pelo *YouTube*, através de estudos sobre Gilbert Simondon, trazidos do doutorado para o pós-doutorado. Pretendia testar a hipótese de que noções de *montagem*, como estruturas narrativas, organizariam as sequências de vídeo e áudio do canal em uma espécie de vídeo-cinema de algoritmo. A temporalidade e o ritmo nas transmissões seriam formas de articulação menos evidentes do que as tradicionais associações por conteúdo, como músicas assemelhadas pelo estilo, por exemplo.

Pergunto-me se a montagem – e, com ela, uma certa noção de vídeo-cinema não formalista – poderia ser implementada por variantes dos protocolos atuais que

viabilizam o compartilhamento massivo de conteúdos audiovisuais, a partir de buscas ideologicamente personalizadas: os algoritmos tratariam das afinidades dos assuntos e também da coerência das montagens. A hipótese é de que a emergência de um vídeo-cinema autônomo imprimiria na cadência de vídeos um tipo de vocabulário audiovisual normativo que, paulatinamente, adequaria quem está diante da tela em categorias de acoplagem ainda mais involuntárias e blindadas por universos narrativos não divergentes. Nesse cenário, o vídeo-cinema de *YouTube* não seria esvaziado dos respectivos pesos políticos oriundos dos diversos conteúdos disseminados pelos milhões de canais hospedados pelo *Google*. Mas, talvez, o consenso produzido por essas montagens algorítmicas acabasse arranjando *comunidades biológicas acríticas* – dentro do território das políticas de privacidade corporativas. Obviamente, uma terminologia tradicional do cinema não poderia ser, em muitas de suas sutilezas, transposta diretamente para esse cenário. A junção vídeo-cinema aproxima a forma contínua da transmissão do vídeo, em *abismo*, e a montagem cinematográfica feita de cortes – a montagem, sendo ferramenta de controle, tendendo à perfeição, é impressa na forma do vídeo, muito mais condicionada ao encadeamento de registros. Tinha em mente detalhar como a automação implementada na plataforma poderia ordenar seu gigantesco arquivo de vídeo e áudio – repleto de propagandas.

Esses objetivos de orientação marcadamente teórica funcionaram como motor para que eu realizasse a performance *QigonTube*, como uma prática artística processual de coleta de informação. Assim, relatar o método verificado na performance *QigonTube*, isto é, reconhecer nela elementos processuais relevantes, foi também um modo de delimitar o escopo da pesquisa. A performance *QigonTube* apontou para fontes sutis de pesquisa, com materialidades instáveis, como são as percepções que me levaram, por exemplo, a anotar certas coincidências durante a performance. Elas se mostraram notáveis pela repetição da excepcionalidade: registrei o momento da sincronia temporal entre o que estava a ser dito na transmissão e o que eu estava a pensar – entre outras combinações de eventos coincidentes.

Ao aproximar vetores teóricos e processuais, consegui definir seus pesos na pesquisa, avaliando a ideia de um vídeo-cinema de montagem narrativa algorítmica, articulada aos termos de Simondon sobre o objeto técnico e aos processos da performance *QigonTube*: os relatos de processo caracterizam-se por gerar fontes primárias no campo da arte, são encontrados nas pesquisas *em arte* e utilizados em

pesquisas *nas artes*; o texto que tem por objetivo a teoria qualifica outros textos e documentos para fazer sínteses e generalizações.

A abrangência da pesquisa é relativa ao contexto a que se dirige, seja no trato da propagação *do particular* dos processos artísticos e/ou da generalização das teorias. Confirmar e refutar dados obtidos são operações corriqueiras – e políticas – e o uso que se faz deles é sempre interessado. Os gráficos podem ser usados para dar a ver sínteses de processos e métodos complexos, como resultados consolidados pela pesquisa, mesmo que temporariamente. Lembrando que as técnicas de verificação também são atreladas a um direcionamento e politicamente orientadas. “Uma Teoria não é necessariamente uma explicitação do domínio dos fatos aos quais se refere, mas um instrumento de classificação e previsão.” (Abbagnano 2003, 953).

Para dar forma a um conjunto de especulações que têm o objetivo de “determinar o valor e os limites dos nossos conhecimentos” (Lalande 1999, 1128), a pesquisa deve apresentar um conjunto de informações relevantes, obtidas durante sua realização. Nesse caso, se o projeto inicial da pesquisa, na sua implementação, não tivesse convivido com a realização da performance *QigonTube*, a *investigação poética* da automação implementada pelo *YouTube* não existiria. Ela não visou à “explicitação do domínio dos fatos aos quais se refere”, mas a um modo particular de observar o comum, como se tornou o encadeamento de *um vídeo depois do outro*, a partir dos aparelhos e redes telemáticas.

A *investigação poética* também pode ser “um instrumento de classificação e previsão” e se aproximar de uma Teoria que represente de modo satisfatório um conjunto de leis experimentais (Abbagnano 2003, 953). A realização da performance *QigonTube*, em parte feita pela ação de assistir a vídeos do *Youtube*, reorientou alguns dos objetivos da pesquisa. Nesse reposicionamento, por exemplo, em função do método observado nos processos, o objetivo teórico – ou termo geral sobre o tema – passou a ser *uma nota sobre sua própria impossibilidade*: as hipóteses formuladas inicialmente no projeto, como questões derivadas da articulação entre Simondon e o funcionamento do *YouTube*, tinham caráter provisório cujo fim era “[...] facilitar a compreensão dos fatos, mas que ainda escapa à compreensão pelos fatos” (Abbagnano 2003, 952).

Os extratos retirados dos livros de Simondon, *L’Invention dans les techniques – Cours et conférences* e *Du mode d’existence des objets techniques*, assim como da entrevista *Entretien sur la mécanologie*, entre ele e Jean Le Moyne, constituem um espelho para vermos o funcionamento dos aparelhos atuais, sejam os objetos concretos

que colocamos em nossos bolsos, sejam as grandes corporações, como o *YouTube*. A concretização do objeto técnico ocorre na combinação entre a coisa, suas partes constituintes, as pessoas que agem nelas e o ambiente socioeconômico (Simondon 2012, 157-167). O *YouTube* é ele mesmo um tipo de mercadoria que incorpora outras mercadorias. Podemos sugerir que o *YouTube* ocuparia um estágio bastante avançado, pelo fato de organizar um sistema de redes: instrumentos, máquinas e aparelhos existem em função de suas viabilidades; eles têm *concretude conceitual*, isto é, não podem ser autodestrutivos; unidade e coerência internas são condições de existência de qualquer objeto técnico, de qualquer máquina. Um motor movido a gasolina, por exemplo, existe somente porque conhecemos uma forma de prevenir sua explosão; outro caso é o da lamparina, que sem um mecanismo de regulação do nível de combustão estaria fadada a não existir – *porque seria autodestrutiva* (Simondon; Moyne 2013a).

Nesta nova interação, entre o projeto editorial da *Revista ARMINHA* e meus processos de experimentação em vídeo e performance, durante o pós-doutorado, o *YouTube* foi tratado, na esteira de Gilbert Simondon (2012, 21-27), como um tipo de objeto técnico, em seus diferentes estágios de concretização. E o objeto técnico se torna *frágil* nesses momentos: ao formar redes, ao mesmo tempo em que uma parte dele tende a se tornar sustentável, a outra é submetida a modificações e deteriorações (Simondon 2005, 86-99). Poderíamos dizer algo semelhante acerca dos acordos entre processos, métodos e metodologias: sustentáveis e submetidos às modificações e deteriorações.

O objeto técnico está cercado de um sentido poético, mas nunca ultrapassa o domínio do tangível, das coisas reais, do campo da utilização. Com a conceituação do objeto técnico, explica Simondon (2012, 247-275), adicionamos um novo nível de reflexão, próximo ao das áreas vizinhas da estética e até da moralidade, no qual a tecnologia deve ser apresentada como integrada à cultura. Conforme Simondon, a expressão *objeto técnico* não era muito usada; em seu tempo, ao que parece, ela nem mesmo existia. Objetos estéticos são mencionados, objetos sagrados também. Ao usar a expressão é possível pensar em uma simetria e chamar a atenção para este vácuo, para esta lacuna (Simondon 2012, 221-236).

BIBLIOGRAFIA

- Abbagnano, N. 2003. *Dicionário de Filosofia*. São Paulo: Martins Fontes.
- Deleuze, G. 1998. *Diálogos - Gilles Deleuze e Claire Parnet*. São Paulo: Escuta.
- Fortin, S.; Gosselin, P. 2014. “Considerações metodológicas para a pesquisa em arte no meio acadêmico”. Brasil: *ARJ*. Vol. 1/1, p. 1-17. Jan./Jun.
- Lalande, A. 1999. *Vocabulário Técnico e Crítico da Filosofia*. São Paulo: Martins Fontes
- Revista ARMINHA*. 2022. Apresentação.
<https://leglesspider.wordpress.com/all_posts/revista-arminha/>
- Simondon, G. 2005. *L’Invention des les techniques – Cours et conférences*. Paris: Éditions du Seuil.
- Simondon, G. 2012. *Du mode d’existence des objets techniques*. Paris: Aubier Philosophie.
- STILES, K.; SELZ, P. (Ed.). 1995. *Theories and Documents of Contemporary Art: A Sourcebook of Artists’ Writings*. London: University of California Press.

FILMOGRAFIA

- Simondon, G.; Moyne, J. L. 2013a. *Gilbert Simondon Entretien sur la mécanologie [complet] 1968* (R1: Bobine 1; R2: Bobine 2; R3: Bobine 3).