

## **Loop e dispositivos do pré-cinema na Arte Contemporânea**

JULIA CAVALCANTE

Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro

**Resumo:** Este trabalho tem como objetivo uma análise e articulação sobre os dispositivos do chamado Pré-Cinema, em particular, o zootrópio, e a utilização do *loop*, em produções artísticas contemporâneas. São aqui analisadas as instalações *Transgressões* (2017), de Nalini Malani, e *Circuladô* (2011), de André Parente. Ambos os artistas retomam a técnica da zootropia, assim como as possibilidades e o potencial narrativo do *loop* em suas obras, relendo-os como recursos para uma linguagem artística contemporânea.

**Abstract:** This work aims to analyse and articulate the devices of the so-called Pre-Cinema, in particular, the zoetrope, and the use of the loop in contemporary artistic productions. The installations *Transgressões* (2017), by Nalini Malani and *Circuladô* (2011), by André Parente. Both artists return to the technique of zootropy, as well as the possibilities and narrative potential of loop in their works, rereading them as resources for a contemporary artistic language.

**Palavras-chave/Keywords:** Pré-cinema, *Loop*, zootrópio, Nalini Malani, André Parente.

### **Loop, zootropia e arte contemporânea**

Entre os diversos sentidos associados à palavra *loop* e aos contextos nos quais são utilizados, o *loop* é atribuído a diferentes ações relacionadas com a repetição, podendo ser traduzido da língua inglesa para o português como “aro”, “laço”, “circuito” ou “sequência”, em uma lógica de “repetição infinita”. Assim como palíndromos, anacíclicas ou capicuas – palavras, números ou frases que se podem ler indiferentemente da esquerda para a direita e vice-versa –, o *loop* caracteriza-se por este “de novo e de volta”, em um contínuo sem término.

O teórico Lev Manovich explorou profundamente o tema, em seu livro *The language of new media* (2002). Ao abordar questões sobre as novas mídias, suas características e seus impactos na sociedade, o autor trata de modo abrangente a presença do *loop* na mesma, o qual, por sua vez, é amplamente utilizado na área de informática, música e

Julia Cavalcante | **Loop e dispositivos do pré-cinema na Arte Contemporânea**

audiovisual. Quanto às suas possibilidades artísticas, a professora e pesquisadora de novas mídias Aline Couri, em seu artigo “O loop na arte audiovisual experimental” (2005), define *loop* como “um recurso narrativo, artístico e tecnológico no qual uma sequência de elementos se repete com o objetivo de produzir um resultado além de suas partes constituintes” (COURI, 2005: 1).

Na arte contemporânea, em particular, inúmeros foram os artistas que se apropriaram do *loop* enquanto linguagem artística. O artista Tunga, por exemplo, em seu trabalho intitulado *Ão* (1981), realiza a projeção de uma sequência filmada no interior de um túnel vazio, onde, na seleção de um trecho específico referente à curva do túnel, o artista faz uma emenda no filme, entre o fim e o começo, resultando na projeção de um túnel sem entrada e saída; junto à imagem fílmica, o artista realiza a seleção e a emenda de um trecho específico da música “Night and Day” de Frank Sinatra, resultando em uma continuidade ininterrupta da frase “Night and Day”, junto à imagem projetada em *loop*.



**Imagem 1:** *Ão*, Tunga, 1981.

Este trabalho de Tunga é um exemplo das possibilidades de uso do *loop* na arte contemporânea através de vídeo, projeção e seleção de imagens e sons. Na emenda e repetição, tanto da imagem em movimento quanto da música, o *loop* gerado neste processo permite a exploração de temas acerca do contínuo, da circularidade fechada em si mesma e de vias que voltam e que se repetem, como uma espécie de rotas de eterno retorno, delimitadas a si mesmas, as quais, por sua vez, tendem ao infinito.

Enquanto dispositivo ótico, o *loop* começou a ser utilizado no final do século XIX, através dos dispositivos do chamado pré-cinema, onde o elemento da repetição

proveniente do *loop* atuava como gerador de movimento. Assim ocorria com o zootrópio, o *Thaumatrope*, e o *Phenakistoscope*: predecessores de grandes invenções cinematográficas, como o *Cinematograph*, pelos Irmãos Lumière em 1895. O zootrópio, em particular, um dos primeiros dispositivos do pré-cinema, criado por William George Horner em 1834, baseava-se em *loops* curtos e funcionava por meio de “uma sequência de imagens desenhadas em papel, colocadas ao redor da parte interna de um tambor circular, com aberturas regularmente distribuídas. Ao rodar o tambor, podia-se olhar através das paredes do zootrópio e assistir ao movimento das imagens.” (COURI, 2005: 5).



**Imagem 2:** Zootrope Cercle Magique, F. Delacour & Bakes, Collection M HKA.

Ao observarmos o zootrópio em associação e correlações com produções artísticas atuais, podemos identificar o uso da mecânica deste dispositivo, assim como o *loop* a ele atrelado, em importantes trabalhos, como o fizeram o artista brasileiro André Parente e a artista indiana Nalini Malani. Como veremos adiante, ambos fazem uso de dispositivos do pré-cinema, sobretudo de elementos do zootrópio e do *loop*, como recursos visuais e conceituais na constituição de seus trabalhos, explorando de modo experimental os processos resultantes destes meios.

### **Transgressões - Nalini Malani**

A artista indiana Nalini Malani tornou-se conhecida nos anos 1980 por sua atenção às questões feministas e, no início dos anos 1990, por seus inovadores projetos de teatro e

Julia Cavalcante | **Loop e dispositivos do pré-cinema na Arte Contemporânea**

instalação. Ao longo de sua trajetória como artista, fez um movimento gradual para as novas mídias através da expansão das dimensões da superfície pictórica no espaço circundante, como desenho, instalação, jogo de sombras, multiprojeção e teatro. E estendeu, assim, seu trabalho ao conceito de “pintura além do quadro”.

Em sua instalação *Transgressões*, realizada em 2014 no Asia Society Museum, em Nova York, e em 2017 no Museu Stedelijk, em Amsterdã, Nalini Malani compõe o trabalho a partir de quatro cilindros de plástico Mylar, de rotação lenta, pintados através da técnica de pintura reversa, por meio dos quais imagens de vídeo são projetadas. Neste projeto multimídia, a artista realiza uma combinação de pintura e vídeo em movimento, criando sombras variadas nas paredes da galeria.



**Imagens 3:** *Transgressões*, Instalação de vídeo de Nalini Malani, Stedelijk Museum, Amsterdã, 2017.



**Imagens 4:** *Transgressões*, Instalação de vídeo de Nalini Malani, Stedelijk Museum, Amsterdã, 2017.

Como o próprio título sugere, em *Transgressões* transparece o engajamento político da artista, permeado por suas experiências como refugiada da Partição da Índia. Neste trabalho, Malani aborda temas como migração, globalização, pobreza, opressão, conflitos, aspectos humanos na relação entre o explorador e os explorados, política transnacional e referências à história pós-colonial da Índia, após a independência e a partição. Desta maneira, sua obra a todo momento transparece uma espécie de área do meio entre dois pontos, como o estar entre dois lugares ou entre duas identidades. Uma dualidade e continuidade que relacionam-se diretamente ao recurso do *loop* no trabalho. Em *Transgressões*, estes temas aparecem associados a iconografias e motivos da literatura e mitologia clássicas, baseando-se frequentemente em histórias da mitologia hindu e grega, em escritas do século XIX por autores como Lewis Carroll e Edward Lear e no teatro experimental do início do século XX. Com estas referências, em *Transgressões*, a artista elabora e cria alegorias, metáforas e analogias para eventos atuais.

As projeções de vídeo na instalação começam quando as sombras das pinturas derivam na pele de um homem caucasiano, como as tatuagens trazidas à vida, e em seguida uma cascata de palavras chama as imagens cinematográficas; uma seleção de textos da riqueza inesgotável de línguas indianas que, sob o impacto da globalização,

Julia Cavalcante | **Loop e dispositivos do pré-cinema na Arte Contemporânea**

estão à beira da extinção porque já não são ensinadas. As pinturas dos cilindros relembram o estilo tradicional do Kalighat indiano, e retratam um caçador britânico de grandes jogos a cavalo em um elefante, a deusa Durga, dois boxeadores e o mapa do subcontinente com o Paquistão e a Índia sempre bloqueados em combate. Já a trilha sonora que compõe o trabalho, faz alusão ao impacto da globalização, onde uma voz feminina recita “Eu falo laranja, falo azul”, em uma referência aos provedores de telefonia móvel que dominam a Índia. A trilha sonora também apresenta uma menina implorando a sua mãe para enviá-la para a escola de inglês, com a qual Malani sublinha a atitude predominante na Índia, onde apenas aqueles que são fluentes na língua inglesa conseguirão um lugar na sociedade do futuro.

Quanto aos aspectos formais e técnicos, o jogo de luz e sombras presentes no trabalho retoma as lanternas mágicas e os espetáculos de fantasmagoria do final do século XVII, realizados por mágicos e cientistas. Técnicas estas vinculadas ao pré-cinema, que, nas mãos de Malani, resultam na visualidade de uma narrativa própria da artista; e nesta direção, a composição de uma sequência de cilindros, pendidos, evidenciando sua transparência e fluidez, com projeções múltiplas de imagem em movimento, distribui esta narrativa visual em camadas.

Ainda na obra, o papel da forma cilíndrica torna-se essencial para dar vida à mecânica do zootrópio e à lógica do *loop*, presentes como linguagem artística da instalação, sem a qual o aspecto do contínuo não se tornaria evidente. Em termos de significação para a construção da narrativa da instalação, o contínuo se apresenta como uma constante de sucessivas e ininterruptas camadas que se sobrepõem e se sucedem; como o contínuo em apagamentos de práticas e tradições, o contínuo em formas de dominação que se atualizam, o contínuo em conflitos políticos e seus impactos, o contínuo em retomadas de histórias, lendas e mitos e o contínuo presente nas lembranças e memórias. Ou seja, uma continuidade de diversas ordens que ecoam em um *loop* permanente e infindo.

### **Circuladô - André Parente**

O artista brasileiro André Parente, professor e pesquisador de cinema e novas mídias, a partir de 1977, dá início a seus trabalhos com a produção de vídeos, filmes e instalações, nos quais predomina uma abordagem conceitual e experimental.

Em sua instalação *Circuladô*, realizada em 2011 no *Museu da Imagem e do Som*, em São Paulo, e em 2014, na *Fundação Nacional de Arte*, em Brasília, André Parente compõe

Julia Cavalcante | **Loop e dispositivos do pré-cinema na Arte Contemporânea**

uma grande tela, de 18x6 metros, na forma de um semicírculo, dividida em múltiplas imagens contínuas que repetem, em sincronismo, o mesmo trecho de filme que avança ou recua conforme o controle do espectador; um trabalho que pode ser atualizado em diferentes versões, dependendo das condições de exibição e projeção.

Nesta instalação interativa, a obra é operada por espectadores que, dentro dela, podem regular a velocidade e a direção das imagens projetadas simultaneamente em uma tela circular, resultando visualmente em espelhamento e simetria. Na obra, o artista seleciona o trecho de um filme que contém uma figura humana em rotação, de modo que o personagem selecionado é multiplicado em uma repetição dele próprio, passando a girar em sincronismo consigo mesmo. Na instalação, o giro surge como resultado da forma como o espectador o conduz, podendo determinar a velocidade de rotação da imagem projetada por meio de uma manivela.



**Imagem 5:** *Circuladô.*

Instalação de vídeo de André Parente, Museu da Imagem e do Som, São Paulo, 2011.



**Imagem 6:** *Circuladô*.

Instalação de vídeo André Parente, Museu da Imagem e do Som, São Paulo, 2011.

Torna-se evidente na obra de Parente, o processo de repetição e diferença, uma vez que não há estabilidade, mas sim uma progressão, através de vários eventos únicos. Deste modo, o trabalho traz à análise as condições subjetivas da vivência da imagem em movimento por um corpo instável, cuja percepção não é pontual, mas se desenvolve na duração, enfatizando reflexões sobre velocidade, movimento, e o binômio continuidade/descontinuidade, sinalizando uma temporalidade distinta da comum, onde há duas direções em encontro permanente. Ismail Xavier, teórico no campo de estudos cinematográficos, em seu texto “Corpos em rotação, o Espírito-Lúdico-Poético e suas reverberações” para o catálogo da exposição de André Parente, aponta para a associação do *Circuladô* à antiga técnica zootrópica:

a modulação comandada pelo espectador interativo que, deste modo, revive a condição do prestidigitador<sup>1</sup> do zootrópio e dos espetáculos de feira, experiências de ontem e de

---

<sup>1</sup> Condição do espectador atual que utiliza a técnica ou agilidade das mãos para o ilusionismo assim como faziam os manipuladores de zootrópios no final do século XIX, agora realizadas através de uma prestidigitação eletrônica.

---

hoje onde está implicado certo encanto com as artimanhas da percepção diante deste misto de progressão épica e repetição, linearidade e eterno retorno, que se faz presente em nossa relação com as imagens. (XAVIER, 2014: 29)

Ou seja, a técnica do zootrópio, também retomada por Parente, se alinha com o conceito de seu trabalho, possibilitando dar corpo à experiência da repetição e da percepção de sua circularidade inerente. Além da zootropia presente em grande escala na arquitetura da obra, também o *loop* a ela atrelado surge já na escolha dos personagens que o artista seleciona e reúne, os quais, nos filmes de onde foram extraídos, vivem em situações-limite que os colocam em rotação: Thelonius Monk (*Straight no chase*, Charlotte Zwerin, 1988) gira em torno de si mesmo, às vezes no palco, às vezes em outros lugares, como se ele estivesse tendo uma crise psicótica; cada vez que Edipo (*Edipo re*, Pier Paolo Pasolini, 1967) chega na encruzilhada, ele cobre os olhos com as mãos, e continua sua jornada na direção em que parou de girar, como maneira de não escolher o destino previsto pelo oráculo; Corisco (*Deus e o Diabo na Terra do Sol*, Glauber Rocha, 1965), antes de morrer, abre os braços e gira; e a figura de Dervish girando (*Decasia*, Bill Morrison, 2002) é um dos mais antigos e vigorosos métodos de transe característicos dos rituais sufis. Acerca deste processo de rotação do corpo enquanto um gesto simbólico, escreve Ismail Xavier:

*Circuladô* cita passagens de filmes em que temos a imersão singular dos personagens em uma rotação que instaura distintas formas de ritual que valem como afirmação do corpo e do gesto num campo simbólico. O corpo gira, aqui-agora, mas seu movimento sinaliza um estado de consciência ou de êxtase (o sair de si) que o coloca em sintonia com outra esfera cuja natureza se define pelo teor específico da experiência. O giro pode ser de um Édipo que busca um sinal enviado pelo acaso-destino quanto ao caminho a seguir na encruzilhada com que se depara no deserto-labirinto que atravessa sem saber se na direção ou em fuga face ao destino enunciado no oráculo. (XAVIER, 2014: 27)

A possibilidade de adentrar na obra, ficar imerso na múltipla rotação e com a posse do controle sobre sua velocidade, avanço e recuo, resultando na sintonia do gesto com o “girar” das imagens inseridas no amplo zootrópio em processo de *loop*, insere o espectador no mesmo cenário ritualístico em que estão inseridos os personagens em espelhamento e repetição. Neste sentido, a própria rotação se torna vinculada à subjetividade humana, como propiciadora de um estado de consciência ou de êxtase.

### Considerações Finais

Ao buscar algumas conclusões resultantes da comparação das obras apresentadas, tal como na obra *Ão*, de Tunga, referida inicialmente, o ponto em comum entre os trabalhos de André Parente e Nalini Malani está no fato de ambos darem corpo ao *loop*, explorando os desdobramentos conceituais inerentes a este recurso mecânico, particularmente através da forma cilíndrica. Forma que não só se associa formalmente ao zootrópio, sua mecânica e possibilidade de geração de *loop*, como também potencia o processo da repetição em circularidade contínua. Isto é, em termos formais, quando associado à mecânica do zootrópio e seu formato cilíndrico, o *loop* encontra condições visuais e concretas de se apresentar enquanto linguagem artística correlata às intenções dos artistas para aquele que manuseia a obra; como a continuidade e repetição cíclica de aspectos históricos, em Malani, e ritualística, em Parente. Sintetizando, deste modo, uma eterna rotação, a qual também se consome, semelhante a figura do *Ouroboros* — criatura mística que engole a própria cauda — devorando-se, em sua circularidade.

Do mesmo modo que em *Ão* o túnel se fecha em si mesmo, tornando-se um cilindro, o cilindro sequencial de Malani e o cilindro em semicírculo de Parente realizam emendas entre o fim e o começo, entre a entrada e a saída, de modo que a repetição se inscreve e produz novas formas e configurações a partir das intenções dos artistas. Neste sentido, estas zootropias em grande escala, concretizando o *loop* em seu formato cilíndrico, aproximam-se conceitualmente ao toro: um espaço topológico, homeomorfo e não euclidiano, gerado a partir da rotação de um círculo em torno de uma reta do mesmo plano que não apresenta ponto de contato com esse círculo; em sua morfologia, uma forma simples, porém de construção complexa, da perspectiva matemática. De maneira semelhante, a forma cilíndrica fechada e orientável, construída a partir de uma dupla rotação, horizontal e vertical, conceitualmente segue a morfologia e o conceito do toro, possibilitando a exploração de ações contínuas. Forma esta essencial para criar a lógica do “fechado em si mesmo”. Assim, explorada de modo experimental por Malani e Parente, a forma cilíndrica, e por sua vez o toro, vinculada ao zootrópio e ao *loop*, possibilitam um campo, onde o fim é simultaneamente reinício, resultando em uma temporalidade contínua e ininterrupta, vinculada às intenções dos artistas: Malani, ao evocar questões pós-coloniais e de dominação na Índia; e Parente, ao explorar direções lúdicas e ritualísticas contidas no processo de rotação.

Aline Couri aponta que “nas exposições de arte, os *loops* são utilizados para que as obras estejam em constante execução e consequente apresentação aos visitantes: neste caso, é meramente uma repetição redundante da própria obra” (COURI, 2005: 2). Contudo, quando utilizados como a própria linguagem artística, o *loop* deixa de ser meramente uma repetição que mantém uma obra em constante execução, ultrapassando os limites de sua empregabilidade repetitiva, e, assim, tornando-se ele próprio linguagem. Isto é, como recurso artístico e narrativo, o *loop* resulta em uma sequência de imagens que, no ato da repetição, vão além de suas partes constituintes, produzindo diferenças a partir de sua repetição, como observamos nos projetos multimídia aqui apresentados.

Ainda quanto ao terreno proveniente da repetição, inúmeros foram os filósofos, escritores e pesquisadores que se debruçaram sobre o tema. Por exemplo: Beckett, em sua escrita que a todo tempo se retoma; Deleuze e seu livro *Diferença e repetição* (1968); Nietzsche, em suas formulações sobre o Eterno Retorno em *A Gaia Ciência* (1882) e em *Assim Falou Zaratustra* (1883); e o historiador da Arte Giulio Carlo Argan, que identifica a repetição no próprio campo da História da Arte, quando escreve que o “o movimento da história não é representado pela diagonal ascendente, mas pelo circuito que volta ao ponto de partida” (ARGAN, 1992: 35). Ou seja, o *loop* é próprio da vida e da arte.

Portanto, seja por meio do zootrópio, utilizado como dispositivo do pré-cinema, seja através do *loop*, os artistas aqui apresentados extraíram desses recursos a poética da repetição, por meio de seus trabalhos, onde perpassa o diálogo de seus temas, indo em direção à própria relação entre a arte e a filosofia. Malani e Parente, ao realizarem uma ponte entre dispositivos pré-cinematográficos com dispositivos pós-cinematográficos, nos levam a uma percepção mais ampla de que artistas, a cada período de tempo, retornam a modos e maneiras, técnicas e tecnologias a eles anteriores; seja readaptando-as ou inspirando-se nelas, as mesmas frequentemente reaparecem na contemporaneidade, tratando-se, na verdade, de um *loop* na própria história, no sentido de um constante retorno e readequação das práticas artísticas.

Deste modo, em um sentido mais amplo, as instalações aqui apresentadas apreendem o aspecto essencial dos antigos dispositivos do pré-cinema, como a circularidade e a imagem em movimento, a partir de técnicas simplificadas. As instalações *Transgressões* e *Circuladô* abrem, desta maneira, canais de reflexão e possibilidades de aprofundamento de estudos e pesquisas acerca da utilização de *loops* no campo da arte contemporânea ou de temporalidades anteriores à nossa.

## Referências bibliográficas

- ARGAN, Giulio Carlo (1992), *História da arte como história da cidade*, São Paulo: Martins Fontes.
- COURI, Aline (2005), "O loop na arte audiovisual experimental", *Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação*. Disponível em: <http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/127958193728665918789154507784739144105.pdf>, acesso em 10/06/2021.
- MANOVICH, Lev (2002), *The language of new media*, Massachusetts: MIT press.
- XAVIER, Ismail (2014), "Corpos em rotação, o espírito lúdico poético e suas reverberações", *Catálogo da exposição Circuladô*, Brasília.

## Imagens

- ÃO, Instalação. Disponível em: <https://www.tungaoficial.com.br/pt/trabalhos/ao/>, acesso em 10/06/2021
- CIRCULADÔ, Instalação. Disponível em: [https://artemidiastec.files.wordpress.com/2017/12/7bf3c-catalogo\\_circulado.pdf](https://artemidiastec.files.wordpress.com/2017/12/7bf3c-catalogo_circulado.pdf), acesso em 10/06/2021.
- TRANSGRESSÕES, Instalação. Disponível em: <https://vimeo.com/212572756>, acesso em 10/06/2021
- ZOOTROPIO, dispositivo do pré-cinema. Disponível em: <http://ensembles.mhka.be/items/zootrope-cercle-magique?locale=en>, acesso em 10/06/2021.

## Julia Cavalcante

Graduada em História da Arte na Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro (EBA-UFRJ), atualmente é mestranda do Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais na linha de História e Crítica de Arte pela EBA-UFRJ. É pesquisadora do Instituto Memória da Arquitetura Brasileira (IMEARB). Atua na área de exposições, acervos e coleções. Autora entre outros de artigos "Da discência à docência: arquitetos modernos na Escola Nacional de Belas Artes" (Arquitextos, Vitruvius, 2021), Entre objetos e documentos: Especificidades em Acervos de Arquitetura e Urbanismo" (ICOMOS, 2020) e curadora das exposições Gravuras de Arquitetos Modernos (Tiradentes, MG, 2019) e Brasília: A criação da Cidade Moderna (Marina da Glória, RJ, 2019).