

A DESCONSTRUÇÃO DO ESPAÇO DO QUADRO NA PERFORMANCE

Mateus Scota

Rebeca Lenize Stumm

Resumo: Este artigo busca evidenciar aspectos da desconstrução espacial do quadro, enquanto limite ou enquadramento do espaço de uma imagem, para um estudo em performance. Este tem como método a análise textual, que tornou precisa a definição dos conceitos de quadro e *mise-en-cadre*, possibilitando uma reflexão aprofundada sobre as necessidades específicas da performance em relação ao espaço-tempo do quadro.

Palavras-chave: Artes Visuais, Performance art, Quadro, Desconstrução.

Abstract: This article looks to evidence aspects of spacial desconstruction of the frame, as limit or framework of an image's area, for a performance study. This has as method the textual analysis, which made accurate the definition of frame and *mise-en-cadre*'s conceptions, allowing a depth observation about the performace's specific necessities according to the frame's Space time.

Keywords: Visual arts, Performance, Frame, Desconstruction.

Introdução

Este estudo é fruto do projeto de pesquisa denominado *A composição de ações na construção de performances arte* apresentado pelo autor deste, ao Programa de Pós-graduação em Artes Visuais – PPGART/UFSM. Neste, buscamos evidenciar aspectos da desconstrução espacial do *quadro* para um estudo em performance art, onde, questionamos quais os aspectos do espaço do quadro – limite/enquadramento do espaço de uma imagem ou espaço de composição – estão sendo desconstruídos? Qual configuração o quadro passa a assumir? Na performance, qual a noção de quadro e como a relação espacial se reconfigura após a desconstrução na *mise-en-cadre*?

Para aproximarmos-nos de tal objetivo, utilizamos o procedimento metodológico de análise textual, que permitirá articular o pensamento entre o conceito de *quadro* aqui desenvolvido, os aspectos espaciais do mesmo e o estudo de sua desconstrução, tanto na pintura, através da ruptura com a superfície da tela e com a disposição dos elementos

representativos sobre a mesma, quanto na performance sob a simultaneidade dos acontecimentos espaço-temporais.

Sendo assim é do ponto de vista do artista que realiza performances que buscamos nos posicionar de forma consciente diante de tais problemas, buscando nos situar e analisá-los perante o contexto da arte contemporânea.

O estabelecimento da noção de quadro na performance

Antes de qualquer coisa, devemos conceituar *quadro* (ou *cadre*) e *mise-en-cadre* estabelecendo que estes conceitos estão sendo extraídos da pintura e, posteriormente do cinema, para serem operacionalizados neste estudo do espaço ocupado pela performance, o que pressupõe a articulação das faculdades da imaginação, visto que estão sendo traduzidos de seu contexto de origem e desenvolvidos em outro ambiente, sofrendo uma dilatação ou expansão de entendimento quanto a seu campo de abrangência.

Cadre ou *quadro* pode ser compreendido sob duas possíveis definições complementares a partir dos escritos de Jacques Aumont e Marie Michel (2003), bem como Sergei Eisenstein (2002a; 2002b), onde, a primeira interpretação do conceito se dá por aproximação ao entendimento de *enquadramento* ou *moldura*. Por este viés o quadro se faz *objeto material* (Aumont e Michel, 2003, p. 249), proporcionando um recorte sobre a realidade e, no caso da pintura, isolando o mundo imaginário do mundo cotidiano. Assim, o quadro define os limites da imagem na pintura, e, se traçarmos um paralelo com a performance, define onde está o foco do acontecimento, isolando (até determinado ponto) a obra (mundo imaginado) do mundo cotidiano.

A segunda pode englobar, além da noção de enquadramento, a construção espacial dentro do mesmo, marcada pela construção de profundidade, de planos dentro de uma mesma composição (na relação figura-fundo), de modo geral, pela *organização ou composição do espaço enquadrado*, ou seja, a *mise-en-cadre*.

O conceito de *mise-en-cadre* tem sua origem enquanto termo utilizado pelo cineasta Sergei Eisenstein em suas aulas de cinema em contraposição ao conceito teatral de *mise-en-scène* (Aumont, 2003, p. 59). Este designa, conforme o próprio autor à *composição ou construção do quadro* ou dos *planos*¹ no quadro – construção gráfica e

plástica – e seu uso neste estudo define a construção do espaço do quadro no qual podemos elaborar as performances, este podendo ser delimitado por um espaço físico (quadro enquanto enquadramento proposto por uma rua, um tapete, uma cama, uma sala de apresentações, uma galeria) ou pela partitura de movimentos do performer pelo espaço (quadro enquanto enquadramento do performer, por exemplo, traçando círculos no chão com os pés, andando em círculo e permanecendo neste movimento ciclicamente).

Neste sentido, podemos considerar o *quadro* enquanto parte constitutiva da performance, ao vê-lo na posição de limite da superfície da imagem, que possibilita a organização ou construção formal do espaço (Aumont, 2003, p. 250) e, das relações *vetoriais*, se é que podemos assim denominar, entre diversos elementos presentes no enquadramento pré-estabelecido.

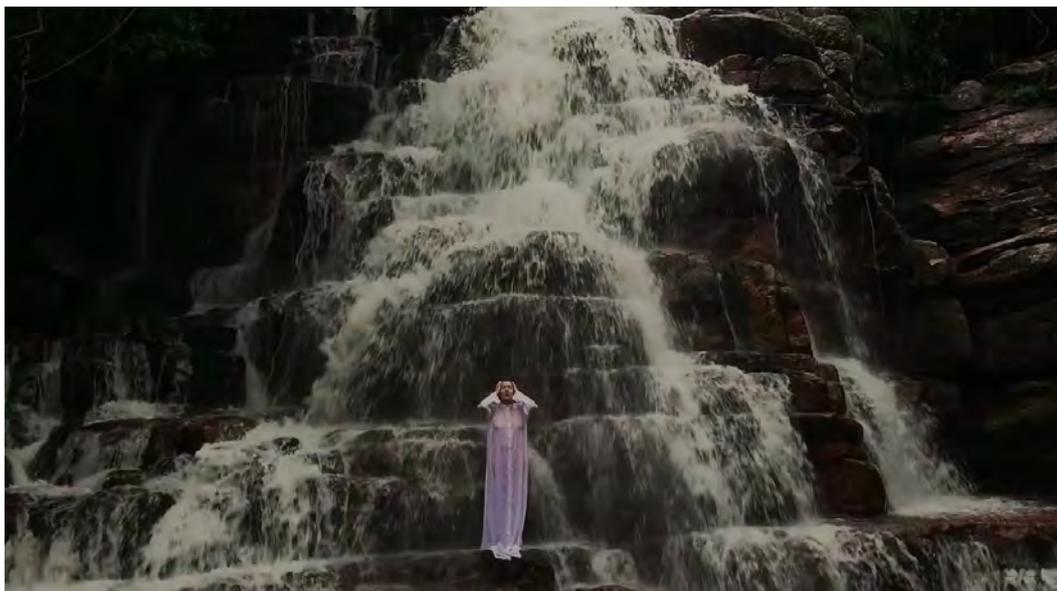


Figura 1- Marina Abramovic, Chapada dos Veadeiros, 2016. Goiás, Brasil. Foto: Frame de vídeo [trailer oficial].

Podemos tomar como exemplo a imagem acima, onde Marina Abramovic em sua vinda ao Brasil banha-se nas águas da Cachoeira dos Anjos. Aqui o enquadramento é dado pelo vídeo, mas a partir da escolha do espaço onde acontecerá a performance, podemos definir o enquadramento e a construção visual do mesmo, neste caso, a construção do espaço acontece pela utilização da formação natural esculpida pelo tempo (a cachoeira) que proporciona profundidade, altura e movimento, o que não impossibilita, por exemplo, que a artista disponha objetos por este espaço, conforme seu desejo, criando novas composições espaciais do quadro.

O paradoxo da desconstrução espacial do quadro

Dentro da contextualização de tais conceitos, realizada anteriormente, não podemos deixar de observar que o quadro, enquanto limite ou enquanto janela² ao universo imaginário tornou-se insuficiente para os novos paradigmas da pintura moderna, o que acabou por deflagrar, paradoxalmente, a desconstrução do espaço indo em direção “para além” do suporte tradicional. Um dos casos da transgressão do modelo imposto pelo quadro pode ser observado na pintura moderna cubista, mas especificamente nas obras de Pablo Picasso.

Por volta do ano de 1912, Picasso colou sobre a superfície da tela pedaços de papéis pintados e desenhados, embalagens de cigarro, tramados de palha, e outros fragmentos advindos do cotidiano, o que, de acordo com José Garcia-Bermejo (1997, s/n) se conhece como *collage* ou *pappier collé* em uma obra denominada *Natureza-morta com cadeira de palhinha*. Sendo assim, o quadro deixa de *representar* a realidade³ e passa a fazer parte da mesma, o que, segundo o mesmo autor, os cubistas chamaram de *tableau-objet* (quadro-objeto). Este procedimento de criação e composição artística consiste em colar diretamente nas telas materiais diversos oriundos de diferentes fontes, assim, cria um estranhamento, desafiando a crença em uma única realidade.

Com a criação do quadro-objeto, Picasso une realidade e ficção sobre uma mesma superfície, desconstruindo o quadro enquanto limite entre os dois mundos (imaginário e cotidiano) e, enquanto enquadramento que limita a organização das imagens⁴ (em profundidade ou direção), dando volume e presença à obra em espaço tridimensional, assim, desconstrói todo o *espaço do quadro*, sobrepondo elementos de forma aglomerada, abandonando a relação figura-fundo ou o uso de gradientes, profundidade, entre outros.

Estendendo este entendimento à performance, também veremos que o quadro enquanto limite entre o mundo cotidiano e imaginário, enquanto janela, ou ainda enquanto limite de organização das imagens, é desconstruído a medida em que compreendemos a performance enquanto arte de contestação do/no real, composta por obras/ações evidenciadas pela intersecção espaço/tempo e formatadas enquanto

momento ou sequências de momentos, gerando o que poderíamos denominar como *arte da presença* por excelência.

Condições de existência do quadro na performance

Existem, desta forma, de acordo com o que acabamos de mencionar, condições em que podemos definir a existência e, até mesmo a aplicação do conceito de quadro na performance.

Uma das condições de existência é quando a performance acontece *em função do espaço*, quando concebemos a obra em virtude do espaço em que ela acontece, por exemplo, se desejássemos correr o mais longe possível do olhar do espectador por uma rua em linha reta, a ponto de não ser mais visto. Neste sentido, o quadro é útil, pois a composição está voltada para a distância ou profundidade em relação ao espectador.

Ainda nesta condição, lembramos que a composição do espaço (dos elementos presentes no mesmo) ou das ações no espaço em performance pressupõe um espaço limitado e, portanto um quadro (enquadramento) definido.

Existe também condições de desconstrução do quadro na performance e estas relacionam-se *em função da simultaneidade de ações no espaço-tempo*, como quando estamos lidando com um acontecimento real interagindo com uma projeção, onde elementos de outra realidade, de outro quadro, são colados *sobre* ou *ao lado* do que está no quadro. Esta simultaneidade cria planos diversos de tempo e espaço virtuais, questionando a realidade do quadro. Outro exemplo, podemos definir, quando a performance se encontra dissipada em um espaço vasto, fazendo com que o espectador descubra partes isoladas da mesma e crie uma composição mental das ações simultâneas. Como no caso as instalações performativas do artista Spencer Tunick (Figuras 2 e 3) que mobilizam muitos performers por locais públicos.

Ao acrescentarmos o *tempo* nesta condição, ganhamos novas dimensões espaciais que, devido a questões de duração e ritmo, fazem com que percebamos a efemeridade da ação e a presença de nossos corpos no lugar onde nos encontramos.



Figura 2- Spencer Tunick, Sea Of Hull, 2016. Foto: Spencer Tunick.



Figura 2- Spencer Tunick, Sea Of Hull, 2016. Foto: Spencer Tunick.

Novas configurações do quadro para performance

Podemos então pensar em quais condições existe quadro e em quais não, buscando eleger alguns pressupostos para a noção de quadro na performance.

Assim como aponta Aumont, *quadro*, etimologicamente é tomado emprestado do latim *quadratum*, significando figura quadrada de ângulos retos (Aumont, 2003, p. 249) embora seja bidimensional em seu uso. Como pudemos observar, desde a colagem cubista, até formas mais contemporâneas de pinturas e chegando a performance, o entendimento do quadro poderia sofrer uma dilatação e, enfim, tornar-se um quadrado de quarta dimensão, onde qualquer ponto que tomarmos como referência nele, estará cercado pelo contexto onde se encontra, como se mergulhássemos dentro do espaço do antigo quadro e o operacionalizássemos por dentro.

Sendo assim, poderíamos compreender, por exemplo, a *simultaneidade de ações no tempo-espaço* como peças independentes de um mesmo jogo, como quando vemos uma das figuras humanas em *As senhoritas de Avignon* (Pablo Picasso, 1907) separada, mas, mesmo assim reconhecemos seu contexto, ou como *se* durante uma performance que trata da temática da guerra, ouvíssemos um avião (real) cruzar o céu.

O que podemos definir também é que, as novas configurações do espaço na performance são organizações espaciais no próprio espaço, que, delega ao quadro uma questão de perspectiva⁵, a qual caberá ao espectador, podendo definir se quer ver o performer desaparecendo na rua até onde seus olhos puderem ver, ou se correrá com ele.

De qualquer forma, a questão do quadro como o entendíamos está desconstruída pelo espaço infinito da quarta dimensão, um mundo de possibilidades que atravessa as práticas da performance, com pontos de vista em todas as direções e de sobreposições de instantes efêmeros compartilhados.

Notas

- 1 Entendido aqui enquanto relação figura-fundo, podendo existir diversos planos em um único quadro, todos ocasionados por sobreposição de elementos sobre a superfície (no caso da pintura e cinema) ou ocasionados por gradientes de distância ou profundidade sobre o espaço tridimensional e quadridimensional (respectivamente, nas relações escultura-espaço e performance-espaço).
- 2 O quadro foi visto durante o período em que reinava a pintura representativa, muitas vezes, enquanto janela para o mundo imaginário.
- 3 A representação não era a realidade em si, mas a realidade reelaborada pela imaginação.

- 4 Este enquadramento de limite da organização das imagens é que permite criar composições dentro do espaço limitado do quadro. Enquanto nas artes de manifestação corporal o jogo do corpo no espaço cria escavações de resistência entre ambos, o quadro rejeita tal possibilidade, limitando a criar composições por sobreposição, justaposição, superposição ou multiplicação de cada elemento. O jogo não é mais contra a natureza invisível que força os corpos para o chão, mas contra as linhas de força criadas que forçam os corpos para frente ou para o fundo da composição no quadro.
- 5 As perspectivas podem ser diversas, pois o espectador está livre para mover-se, gerando mentalmente sobreposições de perspectivas, compreendendo-as enquanto síntese ou fragmentação.

Referências

AUMONT, J; MICHEL, M. Dicionário teórico e crítico de cinema. Tradução, Eloisa Araújo Ribeiro. Campinas, São Paulo: Papirus, 2003.

EISENSTEIN, Sergei. A forma do filme. Tradução, Teresa Ottoni. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2002a.

_____. O sentido do filme. Tradução, Teresa Ottoni. Rio de Janeiro: Jorge Zahar. Ed., 2002b.

GARCÍA-BERMEJO, José Maria Faerna. Pablo Picasso. Civilização Brasileira: Rio de Janeiro, 1997.

<http://designcollector.net/likes/sea-of-hull-by-spencer-tunick>

Acessado em 14 de julho de 2016, às 8:40min.

<https://vimeo.com/45803279?outro=1>

Acessado em 11 de julho de 2016, às 17:12min.

<https://www.youtube.com/watch?v=4ijyJVLcJhc>

Acessado em 11 de julho de 2016, às 16:04min.