

Biométricos – a cidade como palco

Biometrics - the city as stage

DOI:10.34117/bjdv8n6-234

Recebimento dos originais: 21/04/2022

Aceitação para publicação: 31/05/2022

Heder Braga Fernandes

Mestre em Estudos do Teatro pela Universidade do Porto - Portugal

Instituição: UNIRIO

Endereço: Av. Nossa Senhora de Copacabana, nº 420, Apt 411, Copacabana

Rio de Janeiro - RJ

E-mail: heder_braga@hotmail.com

RESUMO

No artigo *Biométricos- A cidade como palco*, a investigação parte do trabalho *Biométricos* da companhia teatral portuguesa *Visões Úteis*, realizado no ano de 2014 na cidade do Porto, Portugal. O trabalho da companhia nomeia a cidade do Porto como palco para realização da trilogia *Biométricos Rua*, *Biométrico Mira*, *Biométricos Parque*. Neste sentido esse escrito investiga as possíveis relações entre dramaturgia teatral e sua relação com a cidade, espaço urbano e como as intervenções artísticas contemporâneas, aliada a tecnologia que produzem mecanismo para tornar o espaço urbano, a arquitetura, em dramaturgia e espaço de possibilidades cênicas. Em *Biométricos Rua* o espectador é convidado a desbravar pela cidade pontos determinados em um mapa. O participante recebe um smartphone que através de mensagens sonoras ouve um pouco da história de cada lugar que percorre, a liberdade em escolher qual caminho seguir para encontrar os pontos do mapa faz com que cada participante construa a sua própria dramaturgia. Em *Biométricos Mira*, profissionais de diversas áreas são colocamos num mesmo espaço executando atividades inerentes a sua profissão, como por exemplo, ultra maratonista em uma esteira correndo em velocidade acelerada, um artista plástico pintando um quadro, um mestre de obras carregando material de construção, um coral, um ator apresentando um monólogo, entre outros. Todos esses profissionais são monitorados e seus dados biométricos são exibidos aos visitantes, estimulando a reflexão e questionamentos para compreensão por exemplo de como um artista plástico por vezes tem dados biométricos mais alterados do que um mestre de obras que está numa demanda de esforço físico muito superior, por exemplo. Em *Biométricos Parque*, que teve sua realização dentro da programação da festa de Serralves. Realizado a partir de um jogo denominado de “RGBola” elaborado especificamente para esta ocasião. Segundo o *Visões Úteis* é um jogo que cruza as regras de vários desportos com a percepção própria da criação artística. Na proposta ofertada pela equipe *Visões Úteis*, o jogo “RGBola” com potencial de entretenimento, emerge para muitas outras vertentes. Criam-se dois grupos com cinco componentes cada, e o objetivo é que pontuem com bolas que devem ser colocadas em compartimento com nome de cores, e que por sua vez a cor deve corresponder a cor da bola que será colocada no compartimento. Com a visão e percepção alterada pelos óculos com filtros em cores primárias vermelho, azul ou amarelo, é necessário adotar estratégias, e encontrar possibilidades para descobrir as reais cores das bolas que estará em suas mãos. A versão do projeto *Biométricos* em três procedimentos performance-espetáculos de cunhos distintos, para tratar da temática do esforço físico, espaço e cidade, traz a luz a contemporaneidade das execuções de procedimentos teatrais,

neste projeto o mecanismo é interligado a procedimentos de performance, game, arquitetura, urbanismo, jogo, teatro e propõe a criação de uma configuração híbrida, que preserva traços de uma linguagem mais conhecida pelo público, neste caso, o teatro, ao mesmo tempo que, partindo dessa “familiaridade”, abre frestas para outras linguagens provocativas e menos assimiladas, ativando de forma diferenciada, por meio desse atrito, outros níveis de percepção com integração da tecnologia e dos jogos para trazer para perto do espectador e integrá-lo a essa realidade.

Palavra-chave: espaço, cidade, arquitetura, tecnologia.

ABSTRACT

In the article *Biometricos- A cidade como palco*, the research starts from the work *Biométricos* by the Portuguese theater company *Visões Úteis*, performed in the year 2014 in the city of Porto, Portugal. The company's work names the city of Porto as the stage for the trilogy *Biometricos Rua*, *Biométrico Mira*, *Biométricos Parque*. In this sense this writing investigates the possible relations between theatrical dramaturgy and its relationship with the city, urban space and how contemporary artistic interventions, allied to technology that produce mechanism to turn the urban space, the architecture, in dramaturgy and space of scenic possibilities. In *Biometricos Rua* (*Biometric Street*) the spectator is invited to explore the city through determined points on a map. The participant receives a smartphone that, through sound messages, hears a little bit of the history of each place he travels through. The freedom to choose which path to follow to find the points on the map allows each participant to build his or her own dramaturgy. In *Biometricos Mira*, professionals from various areas are placed in the same space performing activities inherent to their profession, such as an ultra marathon runner on a treadmill running at an accelerated speed, an artist painting a picture, a master builder carrying construction material, a choir, an actor presenting a monologue, among others. All these professionals are monitored and their biometric data are displayed to the visitors, stimulating reflection and questioning to understand, for example, how a plastic artist sometimes has more altered biometric data than a master builder who is in a much higher demand of physical effort, for example. In *Biometrics Park*, which was held within the program of the *Serralves festival*. It took place from a game called "*RGBola*" elaborated specifically for this occasion. According to *Visões Úteis* it is a game that crosses the rules of several sports with the perception of artistic creation. In the proposal offered by *Visões Úteis* team, the game "*RGBola*", with entertainment potential, emerges for many other aspects. Two groups with five components each are created, and the objective is that they score with balls that must be placed in compartments with color names, and that in turn the color must correspond to the color of the ball that will be placed in the compartment. With their vision and perception altered by glasses with red, blue or yellow primary color filters, it is necessary to adopt strategies, and find possibilities to discover the real colors of the balls that will be in their hands. The version of the *Biometrics* project in three performance-performance procedures of distinct cleats, to deal with the theme of physical effort, space and city, brings to light the contemporaneity of the executions of theatrical procedures, in this project the mechanism is interconnected to performance procedures, game, architecture, urbanism, game, theater and proposes the creation of a hybrid configuration which preserves traces of a language better known by the audience, in this case, the theater, and at the same time, starting from this "familiarity", opens gaps to other provocative and less assimilated languages, activating in a different way, through this friction, other levels of perception with the integration of technology and games to bring the spectator closer and integrate him/her to this reality.

Keywords: space, city, architecture, technology.

1 INTRODUÇÃO

Neste escrito, iremos dialogar com o projeto *Biométricos*, da Cia teatral *Visões Úteis*¹ através da trilogia: *Biométricos rua*, *Biométricos Mira* e *Biométricos Parque*, que inclui teatro, performance, música, entretenimento, tecnologia e desporto. Cada uma das propostas sustenta características muito distintas, no entanto estão direcionadas a um tema em comum: o esforço físico.

Este estudo se destina a discutir o processo de criação deste projeto a partir de um olhar próximo como *performer* e espectador. E, ainda, com base em informações de Ana Vitorino, uma das diretoras do projeto, que em uma entrevista informal, falou sobre o processo de criação coletiva, a integração dos temas e ainda sobre todos os aspectos em torno destes três espetáculos. Com objetivo de refletir e tentar compreender a influência e importância, visou identificar neste projeto os elementos do teatro de performance e teatralidade, sempre com um testemunho de plateia participante.

A atividade *Biométricos Rua* discute a influência da tecnologia em benefício da arte ao propor aos participantes um desafio físico com gerenciamento de tempo para cumprimento dos objetivos oferecidos. De posse a um aplicativo instalado em um *smartphone*, o público recebe a missão de encontrar códigos de barras (*QR Codes*)² orientados por um mapa que indicam os pontos onde esses códigos estão afixados. Durante o trajeto, bandas sonoras são acionadas pelo aplicativo, com estímulos filosóficos e informações para motivar ou promover a reflexão dos participantes.

A proposta *Biométricos Mira* foca na estética do esforço físico. Em um galpão foram reunidos diversos convidados, que atuam em áreas diferentes. Assim, artista, operário, atleta, com diferentes biótipos, tinham seus dados biométricos coletados enquanto praticavam suas atividades habituais. Essa atividade era monitorada periodicamente através de aparelhos diversos e os dados eram lançados em um quadro para que o público pudesse comparar a biometria entre os participantes. Lembrando que

¹ O grupo *Visões Úteis* é um projeto artístico, de origem teatral, sediado no Porto e criado em 1994. Projeto marcadamente de autor que se autoproduz. Trata-se de um projeto pluridisciplinar, com uma direção partilhada e partilha de metodologias de trabalho colaborativas que convocam uma especial participação de toda a equipe artística, e do público.

² Eles são uma espécie de evolução dos códigos de barras tradicionais, ordenando as informações em uma matriz de duas dimensões. Com isso, eles são capazes de armazenar até 100 vezes mais dados e caracteres do que os tradicionais códigos de barras de apenas um 1D.

na entrada do galpão, um profissional de saúde coletava e anotava os dados biométricos do público em uma ficha. Nesta empreitada, os espectadores também poderiam comparar seus dados biométricos com os dos artistas desta ação.

Biométricos Parque é um jogo performático. Como parte das atrações da tradicional festa de Serralves, esse trabalho propunha um jogo irreverente onde dois times, com cinco componentes cada. Esses times eram constituídos pelo público que se inscrevia para participar do jogo. O objetivo era colocar bolas coloridas em uma caixa que tinha quatro faces. Em cada uma das faces estava impresso o nome de uma cor. Nem todas as bolas tinham cores correspondentes às cores escritas no compartimento. Para pontuar era necessário que o compartimento da caixa, impressa com o nome correspondente à cor da bola, estivesse virada para o jogador. Para tornar o desafio ainda mais complexo, os componentes dos times usavam óculos com filtros nas cores azul, vermelho ou amarelo. Tais filtros alteravam a percepção das cores reais. Ao carregar a bola em uma das mãos o participante era impedido pela equipe adversária com auxílio de um macarrão de piscina, usado para derrubar a bola das mãos do adversário. O jogo performático³ instigava a construção de diversas estratégias, estimulava a concentração dos componentes e a habilidade para realizar o trabalho em equipe e cumprir a tarefa.

Diante do contexto previamente relatado, buscaremos compreender as relações estabelecidas entre os trabalhos realizados pela Companhia *Visões Úteis* no projeto *Biométricos*, com o uso da tecnologia, da performance e da teatralidade para verificar até onde essas atividades, configuradas em espaços e propostas diferentes, podem estimular e desafiar o espectador. *A teatralidade é essencialmente humana. Todo mundo tem dentro de si o ator e o espectador. Representar num 'espaço estético', sejana rua ou no palco, dá maior capacidade de auto-observação. Por isso é político e terapêutico.* (BOAL, 1991).

³ Jogo performático ou “Jogo Performativo”; Relativo ao ator/performer e aos aspectos de *jogo* observados no discurso do entorno da *performance*; 1. Colocar-se em jogo de cena considerando toda a sua previsibilidade e a imprevisibilidade; 2. Absorver os acidentes que acontecem no ato vivo do jogo de cena; 3. Considerar tanto os traços ficcionais quanto os biográficos; ou seja, o ator/performer joga desempenhando pelo menos duas linhas de ações: o personagem ficcional e a sua própria biografia; 4. Consciência de estar em um lugar instável e, por isso, em risco – o que gera um estado de prontidão para jogar com tudo o que ocorrer no “aqui e agora”. Verbete referente à disciplina “Encenações em Jogo: Experimentos de Criação e Aprendizagem do Teatro Contemporâneo” – Prof. Marcos Bulhões Martins – PPGAC – ECA/USP, 2012.

2 B10M37R1C05⁴ RUA, A CIDADE E A TECNOLOGIA

Código QR e *smartphone* com o aplicativo *Biométricos*. Imagem retirada do vídeo disponível no site da Cia. Visões Úteis.

No *Biométricos Rua*, o participante é motivado a se dirigir para um conjunto de estações, espalhadas pelo centro do Porto. No ato da inscrição, cada participante recebe um mapa e pode escolher uma rota para seguir. O desafio é a validação dos códigos *QR Biométricos* que estão distribuídos em diversos pontos do percurso sinalizados no mapa. Além das estações obrigatórias, existem os “pontos de esforço”. Estes são os locais com difícil acesso que implicam uma demanda física um pouco maior e que atribuem pontos extras ao desafio. Já nos “pontos de calma” a localização dos códigos era fornecida muitas vezes por áudios. Tais bandas sonoras reproduziam vozes que orientavam os participantes ou faziam comentários de vertente filosófica ou reflexiva. Em no máximo duas horas, os competidores deveriam concluir os pontos obrigatórios e conquistar o maior número de validações possíveis para garantir a pontuação fornecida nos “pontos de calma”, e “pontos de esforços”. Os menores tempos na execução da tarefa, e os melhores pontos, entram num *ranking* disponibilizado no site da companhia. Tal performance exige empenho físico e ganha ares de *game*, na medida em que a oportunidade de participar

⁴ Linguagem “hacker” ou leet: é a substituição de letras por números, sendo possível escrever mensagens cifradas com pouca dificuldade dessa maneira. As mensagens nesse nível podem tranquilamente ser “traduzidas”.

e cumprir as metas se torna um desafio pessoal, com objetivo de romper os limites pessoais.

A integração do instrumento eletrônico e a disponibilização de um *smartphone* com um aplicativo que fornece a cronometragem com o tempo de prova contabilizam os pontos e valida seus códigos *QR*. Trazendo uma sofisticação que não corresponde a complexidade conceitual do trabalho. O uso do aparato eletrônico não torna um trabalho de performance mais sofisticado. A tecnologia surge no âmbito de aliar a experiência do desafio à experiência tecnológica, sem transformá-la no tema principal da performance.

A ideia é aparentemente levar ao universo da arte, a mesma relação que o espectador tem com a tecnologia fora dele. É de algum modo fazer reconhecer que as atividades artísticas, não é um mundo a parte. Se antes era inadmissível o uso de um celular por parte de um espectador, durante uma apresentação artística, hoje é um acontecimento muito natural, e por que não utilizar esse recurso em favor da arte? Por que não utilizar seus recursos para fomentar a relação com o teatro, a performance e com as atividades artísticas em geral? Por que não adequarmos ao mundo tecnológico que vivemos? Talvez por perceber que o teatro tenha sua própria linguagem e que ela não é imutável, tenha sido um dos caminhos encontrado pelo coletivo artístico *Visões Úteis* para criar entre o teatro e a tecnologia uma relação menos sagrada e mais palpável.

Com foco na performance nesta na ação, a tecnologia vem como acessório de relevância significativa. Não trata de utilizar aparelhos tecnológicos que complementem a cena (mesmo que esses criem inúmeras possibilidades de criação no teatro), mas de investigar como a tecnologia afeta e auxilia a cena. Para o desafio do *Biométricos Rua*, a tecnologia desassociada do empenho físico, agilidade e gerenciamento de tempo, não dariam ao competidor resultados significativos no cumprimento dos objetivos.

Na execução do desafio, faz nascer um espírito competidor, onde a determinação de encontrar os pontos estabelecidos de forma rápida para que se possa entregar o melhor resultado passa a ser algo muito forte. Estive realizando o percurso por duas vezes. Na primeira vez, sem o conhecimento prévio dos locais, e sem perceber quais melhores trajetos para se chegar as estações e aos pontos, deste modo o risco de se perder pelo caminho é grande e com isso perde-se muito tempo.

Na segunda tentativa tudo parecia mais claro, e a vontade de superar a marca anterior e se fixar entre os primeiros do ranking, dava força para alcançar os códigos espalhados pelo centro da cidade do Porto. O trajeto pareceria ter um pouco mais de lógica, e não era admissível dar margem para o cansaço, o que faz valer o argumento do

livro organizado por Zeca Ligiéro, *Performance e Antropologia de Richard Schechner* que diz: “*Jogar é um estado de humor, uma atividade e um comportamento incorporado inseparável dos jogadores*” (LIGIÉRO, 2012 p.96). Firmado neste raciocínio, consegui finalizar a segunda tentativa no desafio com uma hora dezessete minutos e com a contabilização de 300 pontos adquiridos nos pontos de calma e pontos de esforços. O melhor desempenho do que o realizado na prova anterior traz uma sensação de superação pessoal, e nos dá a possibilidade de repensar o efeito de performatividade, que se estrutura na base de fazer e não de representar, um mix de ação, vivência, resultados, e no caso do projeto *Biométricos Rua*, a relação com o esforço físico dá ao participante capacidade de reconhecer melhor seu corpo, suas limitações. Tal conhecimento faz com que você use os agentes favorecedores em prol do resultado final, driblando as limitações para que não venham interferir ou prejudicar o resultado.

A cidade do Porto como palco. A arquitetura, as ruas, os espaços públicos eram fortemente integrados a essa ação. Ao escolher os caminhos para chegar a determinado ponto, você também estava de alguma forma construindo a narrativa de sua experiência. A cidade, as pessoas, a arquitetura era o cenário, para essa vivência, a cada ponto de chegada você tinha a possibilidade de conhecer, ou reconhecer um espaço importante da cidade e com isso percebe-lo como um lugar teatral, ressignificado e integrado a esse procedimento. Neste sentido, este trabalho faz do participante um co-autor de uma peça única, onde o próprio deve definir prioridades, trajetos e estratégias, escrevendo a sua dramaturgia com envolvimento particular que é marcado pela sua relação com a cidade entre as paisagens dos caminhos que escolheu seguir e com a sua compreensão e os estímulos sonoros emitido pelo componente tecnológico. Uma experiência onde arte e cidade se funde com o jogo.

3 *BIOMÉTRICOS MIRA*, E A BELEZA DO ESFORÇO

"Arte é o esforço incessante para competir com a beleza das flores, sem nunca ser bem sucedido." Marc Chagall⁵

O *Biométricos Mira* reuniu profissionais de vários segmentos como: Ester Alves (1981), ultramaratonista; João Tiago Fernandes (1980) ilustrador, músico e realizador de animação; Isabel do Carmo (1940), médica endocrinologista e ativista política; Inês de Carvalho (1977), artista visual; NEFUP – Núcleo de Etnografia e Folclore da

⁵ **Marc Chagall** (Vitebsk, Império Russo, 7 de julho de 1887 — Saint-Paul-de-Vence, França, 28 de março de 1985) foi um pintor, ceramista e gravurista surrealista judeu russo-francês.

Universidade do Porto (1982); Antônio Fonseca (1953), ator; Alexandre Viegas (1967), operário da construção civil; Jorge Palinhos (1977) kendoca; Conceição Martins (1949) operaria da indústria da cortiça. O que eles têm em comum? A beleza no esforço das suas respectivas atividades.

Durante três horas reunidos no espaço Mira⁶, os profissionais convidados tinham a façanha de exercerem durante este período suas respectivas atividades, sendo eles observado pelos visitantes do espaço. No período em que ocorriam essas atividades, os dados biométricos eram sondados e disponibilizados em um quadro para que o público pudesse comparar a sua biometria com a dos profissionais em atividade.

Ao observar o conjunto de ações que compunha aquela ação, conseguíamos compreender a beleza individual de cada uma das tarefas e a destreza com que cada um realizava as ações para qual estavam designados. No entanto, era curioso compreender as ações que ocorriam simultaneamente. Uma profissional separava rolhas por espessura, com destreza e uma agilidade que lhe proporcionava quase que um movimento previamente coreografado. Logo ao lado da seletora de rolhas, havia uma ultramaratonista, que corria na esteira ergométrica, em velocidade acelerada e com fluxo de transpiração mínima, parecendo não manifestar grande esforço para exercer essa atividade. Mais adiante um ilustrador, com olhar atento e habilidade motora para desenhar as cenas que se formavam ao seu redor. À sua frente, um praticante de artes marciais que através de movimentos repetitivos e regulares auferia golpes de kendô em um boneco. E ainda uma artista plástica trabalhando em uma pintura numa grande tela, com leveza nos traços.

Todos esses esforços permeados por interação de um coral que cantava, com interferência de um ator que recitava fragmentos do *Os Lusíadas* e ainda talvez a mais surpreendente das ações naquele contexto, o traslado de um operário da construção civil que transportava sacos de cimento e tijolos cruzando todo o espaço onde ocorria as atividades acima citadas.

Era notadamente bela toda a ação, mas por que o reconhecimento de alguns esforços é maior que de outros? Qual a justificativa para que o monitoramento da artista plástica que aparentemente usaria da calma e da concentração para realizar seu trabalho, por vezes tinha suas acelerações cardíacas, e pressão arterial superiores ao do ator que

⁶ O espaço MIRA ocupa um dos onze armazéns da rua de Mirafior (Campanhã) que já albergaram carvão, vinho e comércios vários. Um espaço de debates, encontros, teatro e workshops.

ardentemente declamava trechos de Camões? Será que a ultramaratonista, mesmo com vigor em correr por horas sem pausa, conseguiria cumprir a missão do operário de obras e transportar pesos? E o operário de construção civil, conseguia correr por várias horas?

De acordo com Richard Schechner “*A performance pode ser caracterizada por comportamento altamente estilizado, assim como no kabuki, kathakeli, ballet [...] Ou pode ser congruente ao comportamento da vida diária*”. (LIGIÉRO 2012, p.49). Coincidentemente, o argumento de Schechner acaba por justificar algumas das questões levantadas. O comportamento da vida diária capacita os profissionais para realizações de determinado esforço de modo estilizado. No entanto, a justificativa para o aumento da pressão arterial e do batimento cardíaco mesmo em estado de aparente repouso, pode ser compreendida pelo fato de que a concentração de emoções, e ainda o estresse, podem alterar significativamente os resultados biométricos. A concentração funciona também como catalisadora de emoção e assim potencializa a alteração dessas medidas. Uma artista plástica nem sempre realiza seu trabalho diante de um público, ele no geral é feito e só depois disponibilizado para apreciação. Logo, a presença de espectadores pode ter motivado essas alterações biométricas.

A admiração da beleza dos movimentos dá para aquelas atividades um novo sentido, transforma o modo como contemplamos. Nunca reparei tanto num operário carregando pesos. O esforço do trabalho de cada um daqueles que neste projeto estão na condição de artistas *performer* recebe um olhar diferenciado. *Olhar não é ato passivo; ele não faz com que as coisas permaneçam imutáveis*. Michael Archer (2011). A dimensão do modo com que o público percebe a cena é o ingrediente fundamental para legitimar a estética do trabalho. Há ali uma composição artística que alvoroça as sutilezas que existem no esforço.

4 BIOMÉTRICOS PARQUE: JOGO NÃO É SÓ ENTRETENIMENTO

O terceiro e último trabalho do projeto *Biométricos*, é intitulado *Biométricos Parque* e teve sua realização dentro da programação da festa de Serralves. Realizado a partir de um jogo denominado de “RGBola” elaborado especificamente para esta ocasião. Segundo o *Visões Úteis* é um jogo que cruza as regras de vários desportos com a percepção própria da criação artística.

Na proposta ofertada pela equipe *Visões Úteis*, o jogo “RGBola” com potencial de entretenimento, emerge para muitas outras vertentes. Criam-se dois grupos com cinco componentes cada, e o objetivo é que pontuem com bolas que devem ser colocadas

em compartimento com nome de cores na sua lateral, e que por sua vez a cor virada em direção ao campo de jogo deve corresponder a cor da bola que será colocada. Com a visão e percepção alterada pelos óculos com filtros em cores primárias vermelho, azul ou amarelo, é necessário adotar estratégias, e encontrar possibilidades para descobrir as reais cores das bolas que estará em suas mãos.

Um jogo divertido que exige boa relação de grupo, perspicácia, e muita concentração. Enquanto o jogador tenta atravessar o campo com a bola na mão, é fundamental que alguém da equipe esteja atenta para perceber a real cor da bola e tente colocar a caixa com o nome da cor virada para o campo, enquanto o jogador que segura a bola tenta atravessar. Nesse meio tempo, o grupo adversário com macarrão flutuante de piscina corre para derrubar a bola da mão do jogador antes que ele coloque a mesma no compartimento. O jogo tinha aproximadamente 30 minutos. Os participantes eram pessoas do público que se inscreviam no ato da realização do jogo e os times eram formados por pessoas aleatórias que iam surgindo.

Segundo Richard Schechner, o jogo é geralmente uma sequência ordenada de ações realizadas em lugares específicos por uma duração de tempo conhecida. A maior parte dos jogos é narrativa, com vencedores e perdedores, conflito e com o despertar e demonstração de emoções (LIGIÉRO 2012, p.127). O jogo criado pela companhia *Visões Úteis*, partilha de algum modo com a percepção que Schechner tem de jogo. Havia vencedores e perdedores ao final da partida, e este resultado era adquirido depois de conflitos estabelecidos no período de execução da tarefa. Tudo acontecia num espaço pré-estabelecido, com tempo determinado. E nesse perfil, uma narrativa ia se configurando na vivência dos participantes diante do olhar atento de um narrador (Fernando Eurico - Antena 1), que descrevia todos os acontecimentos do ponto de vista desportivo e ainda um comentarista (Jorge Palinhos) que analisava o lado artístico do jogo.

Nota-se que o público passa a integrar o corpo artístico, o que sinaliza uma característica da estética relacional que conforme Bourriaud⁷ é: estética relacional não é formalismo, mas uma extensão da noção de forma que culmina numa formação, que é uma ideia dinâmica de forma.

A Estética Relacional promove modelos de sociabilidade, por isso, quando nos deparamos diante de um trabalho como o *Biométricos Parque*, devemos colocar as seguintes questões, como sugere Nicolas Bourriaud: “*Esta obra permite que eu entre em*

⁷ BOURRIAUD, Nicolas (2002) *Relational Aesthetics*. Paris: Les presses du réel.

diálogo? Posso existir, e como, no espaço que ela define?” (BOURRIAUD 2002). O autor evidencia que o objetivo da Estética Relacional não é o convívio, mas o produto desse convívio, numa forma complexa que reúne estrutura formal, objetos postos à disposição dos participantes e a imagem do mesmo, como reflexo do seu comportamento no coletivo.

Podemos imaginar o jogo como algo de dois valores diferentes que, ao mesmo tempo, sustenta e subverte a estrutura e os arranjos sociais. Se por outro lado nos faz estar ligados a normas pré-estabelecidas e cumpri-las em prol de um resultado, como quer que se olhe para eles, o jogo e jogar, são fundamentalmente performativos. É perceptível que a influência artística adensa de forma considerável esse jogo inventado, e nos fornece muito além do que apenas entretenimento.

As experiências Biométricas vão além de experiências cênicas com demarcações fluídas de território. Os modos espetaculares e a perda de fronteiras entre diferentes domínios artísticos são contínuos. Reincide no recurso aos conceitos de teatralidade e *performatividade*. Segundo Silvia Fernandes⁸:

Um bom exemplo do procedimento é o esboço de teatralidades plurais que Patrice Pavis projeta no texto “A teatralidade em Avignon”⁹, publicado [...] Sustenta que, para um espectador aberto às experiências da cena contemporânea, a teatralidade pode ser uma maneira de atenuar o real para torná-lo estético; ou um modo de sublinhar esse real com um traçado cênico obsessivo, a fim de reconhecê-lo e compreender o político; ou um embate de regimes ficcionais distintos que impede a encenação de construir-se a partir de um único ponto de vista, e abre múltiplos focos de olhar em disputa pela primazia de observação do mundo. (FERNANDES, 2011 p.2)

Conforme se observa, para Patrice Pavis a teatralidade é um tema polissêmico, que inclui a *performatividade* e depende da leitura do espectador para se constituir. No projeto do *Visões Úteis*, prescinde mais que a leitura do espectador, é a participação dele como agente fundamental para a realização do trabalho, em *Biométricos Rua* e *Biométricos Parque*. Nestes projetos ele (espectador) é o próprio artista.

É perceptível que as práticas cênicas realizadas nesta trilogia, não visa unicamente a criação de uma peça, uma *performance*, um jogo, ou um produto teatral acabado e comercializável no mercado artístico. Uma parte significativa deste projeto, em especial quando optam pelo trabalho de criação coletiva, é reconhecida pelo envolvimento de um

⁸ Professora da ECA/USP, dramaturga, pesquisadora do CNPq.

⁹ Patrice Pavis, *Voix et images de la scène*, Paris, Septentrion, 2007, p.317-337.

projeto de pesquisa, que ainda que vise, em última instância, a construção de um espetáculo, o legado das pesquisas parece ramificar na produção de uma série de eventos pontuais. Essas ramificações e/ou intervenções performativas sinalizam a multiplicação de práticas criativas pouco ortodoxas, cuja potência de envolvimento no território da experiência social tende a superar a força da experimentação estética.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Analisar este projeto do *Visões Úteis* foi antes de qualquer coisa, uma tarefa muito agradável. Participando como espectador, pude compreender o interesse da equipe pelo tema. A versão do projeto em três espetáculos de cunho distintos para tratar da temática do esforço físico e propor a cidade do Porto em Portugal como palco, onde a versão *Biométricos Rua* ganha ares de game, o *Biométricos Mira* gera uma possibilidade de admirar o esforço de profissionais de áreas distintas e o *Biométricos Parque* um jogo dinâmico que exigia percepção, estratégia e trabalho em equipe, foi instigante.

Percebemos que a criação da Cia. *Visões Úteis* não leva em momento algum o público a um território demarcado no qual não se pode dizer – isso é teatro, ou isso é performance, ou isso é desporto. O espectador é entendido como um construtor, o que sustenta a condição de um elemento contemporâneo da encenação que torna uma experiência individual.

O mérito pelo bom resultado do projeto é creditado ao trabalho da Cia. *Visões Úteis*, isso ocorre pelo modo em que realizaram de forma articulada e criativa, abordando a teatralidade e a *performatividade* que se tornam complementares potencializando o interesse e o impacto da ação artística sobre o espectador. De acordo com a estudiosa Josette Féral: *O fato de se colocar o real em cena hoje surge para provocar o espectador, estimulá-lo a ver o espetáculo de outro jeito, a reagir de outra forma. Para resumir, diria que, se a performance estava centrada no performer, o teatro hoje está voltado para o espectador. Está interessado em descobrir como acordar um espectador que está dormindo toda hora. Não é apenas o intuito de fazê-lo reagir só pelo prazer, mas o de fazê-lo reagir de forma inteligente, não só pela provocação.*¹⁰

Enquanto a *performatividade* desarticula convenções, instaura o evento, enfatiza a presença e transfigura a obra em processo, agindo de forma provocativa sobre o

¹⁰ FÉRAL, Josette. Entrevista concedida a Leandro Acácio e Julia Guimarães em São Paulo, novembro de 2010. In ACACIO, 2011, p. 79-80

espectador, a teatralidade cria um enquadramento estético reconhecível aos olhos deste. Esta complementaridade é capaz de potencializar a passagem da provocação à reflexão.

A dúvida “É teatro?” foi uma constante durante todo o processo de participação; mas ao vivenciar as etapas desses três espetáculos pude acreditar que a performance não representa a negação do teatro no sentido estrito, mas recua das convenções artísticas que impedem a arte de se reinventar.

Nesse sentido, entende-se uma proposta que une teatro e performance que propõe a criação de uma configuração híbrida, que preserva traços de uma linguagem mais conhecida pelo público, neste caso, o teatro, ao mesmo tempo que, partindo dessa “familiaridade”, abre frestas para outras linguagens provocativas e menos assimiladas, ativando de forma diferenciada, por meio desse atrito, outros níveis de percepção com integração da tecnologia e dos jogos para trazer para perto do espectador e integrá-lo a essa realidade.

REFERÊNCIAS

- ARCHER, Michael. *Arte contemporânea*. SP: Martins Fontes, 2011.
- BOAL, Augusto. *Teatro do Oprimido e outras poéticas políticas*. Rio de Janeiro: Editora Civilização Brasileira S.A., 1991. p. 136 -181.
- BOURRIAUD, Nicolas. *Estética Relacional*. Tradução de Denise Bottmann. São Paulo: Ed. Martins Fontes, 2009.
- FABIÃO, Eleonora. “Performance e Teatro: poéticas e políticas da cena contemporânea” in Revista Sala Preta nº 8: ECA/USP, 2009.
- FÉRAL, Josette. “Por uma poética da performatividade: o teatro performativo” in Revista Sala Preta nº 8: ECA/USP, 2009
- FÉRAL, Josette. *Entrevista concedida a Leandro Acácio e Julia Guimarães em São Paulo*, novembro de 2010. In ACACIO, 2011, p. 79-80
- FERNANDES, Silvia. *Apontamentos sobre o texto teatral contemporâneo*, p. 69-79. 2010.
- FERNANDES, Silvia. *Teatralidades e performatividade na cena contemporânea*. Salvador: Repertório nº 16, p. 11-23, 2011.
- FERNANDES, Silvia. *Teatralidades contemporâneas*. São Paulo: Perspectiva, FAPESP, 2010
- GLUSBERG, Jorge. *A arte da performance*. SP: Perspectiva, 2005.
- LIGIÉRO, Zeca. *Performance e Antropologia de Richard Schechner*. Rio de Janeiro: Mauad, 2012.
- PAVIS, Patrice. *A análise dos espetáculos*. São Paulo: Perspectiva, 2003.
- PAVIS, Patrice. *Vers une théorie de la pratique théâtrale* (4a. ed.) Paris, Presses Universitaires du Septentrion, 2007.
- Referências Digitais:*
- RYNGAERT, Jean-Pierre. *Ler o teatro contemporâneo*. São Paulo: Martins Fontes, 1998.
- SANTOS, Silvania. *A Educadora*. Disponível em: <<http://aeducadora.blogspot.pt/>>. Acessado em: 23/06/2014.
- SZONDI, Peter. *Estética história e poética dos gêneros. /O Drama*. In Teoria do Drama Moderno (1880–1950). São Paulo: Cosas e Naify Edições, p. 22- 34, 2001.
- Visões Úteis. *Biométricos*. Disponível em : <<http://www.visoesuteis.pt/>> Acessado em 20/06/2014.