

Esta é uma versão resumida da palestra que dei no laboratório em Malmö.

O tema da palestra era a interatividade através de dispositivos eletrônicos e a relação com o público participante em obras ou projetos de Local-Específico.

Quando a Sara e eu começámos a pensar nesta ideia há 3 anos, havia uma grande discussão sobre este assunto como sendo uma técnica nova e interessante para desenvolver novas formas de levar o público a interagir mais.

Havia também muitas empresas que produziam aplicações, que estavam interessadas em desenvolver jogos diferentes ou configurações que poderiam ser úteis. Os artistas e as indústrias pareciam trabalhar em conjunto e esperávamos uma explosão neste campo de dispositivos portáteis (sobretudo telefones). Estava lá tudo e muitas pessoas das Artes Performativas falavam disto como algo inovador que iria desenvolver a interatividade de variadíssimas formas. Mas, também permitiria ao artista encontrar um novo público, sobretudo jovem, que conhecia os seus telefones e estava habituado a aplicações de diferentes tipos. E, claro, muito trabalho foi feito nesta área. No entanto, não posso afirmar que tenha visto até ao momento o desenvolvimento esperado.

Há, com certeza, muitas aplicações interessantes e muito práticas relacionadas com os museus, as exposições, os locais turísticos, com o propósito de guiar o visitante e proporcionar experiências bem mais interessantes e vívidas. A maior parte destas aplicações são construções áudio e não interagem muito mais do que as antigas, que utilizavam material gravado.

Há, no entanto, várias áreas onde as aplicações e os telemóveis estão a ser utilizados, e estão a crescer e a desenvolver-se lentamente. Tentarei dar dois exemplos.

São jogos pedagógicos ao vivo com uma mistura de atores reais/ ao vivo que conduzem o jogo e os alunos que participam e jogam por meio de sequências geradas por computador. Os jogos de que tenho conhecimento são, até ao momento, demasiado dispendiosos para serem desenvolvidos e precisam de atores reais que possam facilitar e tornar o jogo interessante. Contudo, podemos presumir que, com o crescente interesse das escolas e dos professores que precisam de ensinar os jovens, estes irão aumentar. Especialmente, os cursos, que se debruçam mais sobre problemas abstratos ou éticos, tornar-se-ão no futuro mais do que experimentais.

Um dos exemplos mais avançados, na Suécia, foi desenvolvido por Lena Lucki, que é diretora e cenógrafa, e que tem estado a trabalhar em dois grandes projetos há mais de 5 anos. Ela tem tido a felicidade de desenvolver a área graças aos recentes fundos para o desenvolvimento técnico-pedagógico, o que tornou possível gerir o orçamento e os seus recursos. Tentarei descrever um dos seus jogos pedagógicos.

Este é um jogo direcionado a crianças dos 9 aos 11 anos de idade. Começa com uma história e um jogo, que é iniciado por uma carta e uma embalagem com um pedido de ajuda das crianças de um país chamado “Lailonien”.

O jogo é criado com base num tema da Convenção dos Direitos da Criança, capítulos 12-15. O jogo aborda os direitos da criança de integrar e participar em resposta a coisas que dizem respeito à própria vida da criança. Os artigos falam sobre o direito da criança em pensar e falar livremente e ser respeitada.

A história e o processo do jogo criam um mundo fictício, onde as crianças têm de resolver, na escola, dilemas de situações éticas problemáticas e o jogo leva a que as crianças criem uma convenção dos direitos da criança. O documento “Lailonic” mostrará a perspectiva das crianças com um enfoque na sua visão dos direitos democráticos. Lena Lucki utiliza a escola real e suportes analógicos juntamente com o espaço virtual dos computadores e dos telefones.

Os seus jogos são os únicos, na Suécia, no que se refere à:

- produção complicada com atores ao vivo e atores *online*, que também são mestres do jogo;
- uma história dramática num jogo dramatúrgico;
- crianças e jovens que funcionam como personagens de apoio durante 2 ou 3 dias;
- material digital e aparelho e adereços analógicos;
- questões éticas complexas.

Penso que este tipo de trabalho didático experimental terá grandes possibilidades no futuro. O principal problema é que exige atores ao vivo, o que o torna dispendioso, tal como grande parte das representações ao vivo.

O segundo exemplo da Suécia é construído em torno da diretora Rebecka Forslund, que trabalha nos subúrbios norte de Estocolmo. A sua empresa RATS [PATS] (Pesquisa, Artes e Teatro para a Sociedade) trabalhou juntamente com a Eriksson e outras empresas de renome, assim como com empresas de engenharia e de produção de jogos, e com a Universidade de Estocolmo. Todavia, o seu público ou participantes têm sido, sobretudo, jovens sem qualquer ascendência sueca.

A Rats [Pats] desenvolveu alguns trabalhos interessantes, que elevaram a interatividade do artista com o público a um novo nível. O trabalho conjuga todos os tipos de comunicação social com a experiência artística e torna o evento real apenas uma parte de uma situação mais complexa e direta em que o público participa. Com *Antigone in Husby* [Antígona em Husby] (o subúrbio), eles também tornaram possível o uso da resposta direta do público na atuação, para que se tornassem participantes reais num evento, igualmente, real.

A RATS [PATS] tem feito várias produções, que são muito similares ao que nos propomos com o nosso projeto *Ponto de Encontro*. Caminhadas e projetos em Local-Específico têm sido um sucesso e continuam a desenvolver tanto as vertentes artística como a técnica. Também fizeram mais algum teatro como *performances*, que se assemelham, exceto no que concerne a parte técnica, mais ao teatro convencional. O seu objetivo em se tornar ou ser um teatro científico pode ser uma das razões para tal, mas penso que conseguimos decifrar um padrão.

O problema de muitas destas experiências interativas conduzidas pela tecnologia poderá ser que o principal impulso artístico se centra mais no desenvolvimento de possibilidades interessantes do que numa experiência artística real. É, assim, evidente que o problema de desenvolver este tipo de estruturas complexas demora tanto tempo que o esforço para criar algo artístico, ao mesmo nível da tecnicidade digital, é quase impossível. Lembra-nos que o objetivo principal de interagir com o público, nos subúrbios de Estocolmo, é muito mais acessível do que fazer uma grande obra artística. Mas tenho a certeza de que isso acontecerá!

Desde que proferi esta palestra em Maio, o mundo enlouqueceu com a febre do *Pokémon*. A introdução do *Pokémon Go*, este Verão, conduziu a um salto para a realidade aumentada. Quando esta técnica se tornar mais comum, tenho a certeza de que haverá muitos resultados interessantes.

Formas Teatrais

Ritual	Épico	Realismo Psíquico	Pós-Dramático	Pós-Épico
Conflitos morais éticos	Conflitos Político-Históricos	Conflitos Psicossociais	Refere-se a si próprio como trabalho autónomo; Perspetiva simultânea; Pode integrar todas as formas/ conflitos mais antigos	Pós-político; Acerca do duplo conflito para produzir sentido
Símbolos dos Deuses	Indivíduos como Exemplos Históricos	Indivíduos e/ou situações identificáveis	Indivíduos como sinais e símbolos como exemplos	Intérprete e público
Circular; Carece de um real desenvolvimento da ação; regressa ao início	Fio de pérolas de continuidade fragmentada	Três partes de um único bloco; Movimento contínuo para diante	Descontínuo, fragmentado e simultâneo	Fragmentado Meta-ficcional
A união mantém o grupo/ a sociedade juntos	Divide a audiência em interesses sociais ou de classe	Sugere identificação com o público	É um jogo entre o público e a obra	É uma investigação das diferentes possibilidades da situação
Define o grupo e a sociedade; Cria uma identidade comum	Define diferenças, grupos, classes e áreas de conflito	Define similitudes sócio-psicológicas; Amplifica a identidade como situação comum	Define a experiência como uma situação de evento único com enfoque no processo	Define a duplicidade tanto da obra de arte como da situação factual
O conteúdo é conhecido	O conteúdo é apresentado	O conteúdo advém da sugestão	O conteúdo é interpretado pelo público	O conteúdo é problematizado

Comentário

A primeira linha de matéria de conflito ou área temática encontra-se nas formas clássicas de ritual, épico e drama realístico-psicológico. É evidente que estas três áreas são para ser olhadas e discutidas em cada sociedade. A área pós-dramática utiliza a possibilidade de falar sobre todas as três áreas e de uma forma que faz com que a própria interpretação do público seja importante.

O pós-épico tem por matéria de discussão a forma como nós criamos e comunicamos o sentido.

A segunda linha mostra quem desempenha ou qual é o sujeito ativo da representação.

A terceira linha mostra as diferenças de forma.

A quarta linha mostra o que a representação irá tentar fazer com o público ou os participantes enquanto indivíduos.

A quinta linha sugere o significado da representação para a sociedade.

A sexta linha é uma discussão sobre qual será a relação entre o conteúdo da representação e o público ou os participantes.

Uma vez que este modelo é teórico, o quadro que emerge é muito mais complexo se olharmos para produções e obras de arte reais. Mas, como uma forma de falar acerca das diferenças da dramaturgia e da participação do público assume-se como relevante.

Claes Peter Hellwig