

Teatro  
6, 7 de setembro 2013

# Gob Squad's Kitchen

**You've Never Had It So Good**

A Cozinha de Gob Squad (Nunca Foi Tão Bom)

FUNDAÇÃO CAIXA GERAL DE DEPÓSITOS

***Culturgest***



**Conceito** Gob Squad **Criado e interpretado por** Johanna Freiburg, Sean Patten, Berit Stumpf\*, Sarah Thom, Bastian Trost, Simon Will\*, Sharon Smith\*, Nina Tecklenburg\* e Laura Tonke **Intérprete convidado** Erik Pold **Vídeo** Miles Chalcraft, Martin Cooper **Desenho de som** Jeff McGrory, Jeffrey Fisher **Cenografia** Gob Squad e Chasper Bertschinger **Produção** Gob Squad **Coprodução** Volksbühne im Prater, donaufestival Niederoesterreich, Nottingham Playhouse, Fierce! **Apoio** Senatsverwaltung fuer Wissenschaft, Forschung und Kultur Berlin, Fonds Darstellende Kuenste e.V. Bonn, Arts Council England **Estreia** 30 de março de 2007, Volksbühne, Berlim  
\* Elenco em Lisboa

**Sex 6, sáb 7 de setembro**  
**21h30 · Grande Auditório · Duração: 1h40 · M12**  
**Em inglês, sem legendas**

## Sobre Gob Squad's Kitchen

*Se eu amanhã encontrar alguém que seja mais ou menos como eu e a puser aqui a cantar, ela pode ser a Nico enquanto eu vou fazer outra coisa qualquer.*

Nico

Estamos em 1965 e está tudo prestes a acontecer. Pop, subcultura, superestrelas, feminismo, drogas, luzes fortes e sexo estão prestes a abanar o mundo como nunca. Gob Squad pegam na mão do próprio Rei da Pop, Andy Warhol, e fazem uma viagem até aos cinemas *underground* de Nova Iorque, onde tudo começou.

O ponto de partida é *Kitchen*, um dos filmes de Warhol. Não acontece grande coisa no filme original, mas ele de alguma forma condensa a energia experimental e hedonística dos anos 60. Decorar texto era considerado “antiquado”, portanto os atores só andam por ali. Fala-se de sexo, drogas e festas loucas, mas não se passa nada de especial. Como disse Edie Sedgwick, uma das protagonistas do filme, “eu também vivo o meu papel — só que não consigo descobrir qual é o meu papel neste filme”.

Gob Squad dedica-se a reconstituir *Kitchen* e outros filmes de Warhol como *Eat, Sleep e Screen Test*. Como é que podem acertar no ponto certo? Como é que hão de saber se estiverem a ir mal? Como é que as pessoas dançavam em 1965? De que é que falavam? O feminismo já tinha acontecido ou ainda estava por começar? *Gob Squad's Kitchen* transforma-se numa viagem no

tempo e de volta ao futuro. Uma busca do original, do autêntico, do aqui e agora, do verdadeiro eu, do verdadeiro tu, das profundidades escondidas por baixo das superfícies reluzentes da vida moderna.

*Gob Squad's Kitchen* é um dos espetáculos da companhia que mais circou, tendo sido representado acima de cem vezes pela Europa e mais além. Em janeiro de 2012 a peça foi representada todos os dias durante um mês no Public Theater de Nova Iorque, com enorme sucesso, dando à população local a oportunidade de ver parte da mitologia da sua cidade através dos olhos do coletivo anglo-alemão.

## Warhol enquanto Cineasta

Mais discutidos do que vistos, mais emulados do que admirados, os filmes de Andy Warhol sobreviverão provavelmente como lendas em vez de clássicos vivos que as pessoas vão continuar a ver e rever. Atualmente, há um consenso bastante alargado de que está entre os cineastas mais importantes, provocadores e influentes dos anos 60. Para o público em geral, é mais conhecido como o iniciador do filme-maratona imóvel, cuja câmara petrificada regista diligentemente uma imagem inativa, e enquanto fornecedor voyeurístico de nudez, obscenidade, homossexualidade, travestismo, drogas e outras atividades para maiores de 18.

Mas para os conhecedores de arte e cinema Warhol marcou vários pontos conceptuais e conseguiu várias inovações estilísticas: alguns veem-no como um primitivo que levou o cinema “de volta às suas origens, aos dias dos Lumière, para rejuvenescimento e purificação” (Jonas Mekas); outros veem-no como um registador particularmente dotado dos “pormenores aparentemente insignificantes que constituem as nossas vidas quotidianas” (Samuel Adams Green). Há, por fim, bastante ênfase colocada na sua equiparação entre tempo real e tempo filmado – se um homem demora três minutos a comer uma banana, essa fatia de vida é filmada e projetada durante três minutos sem cortes. Mas longe de serem transcrições



© David Baltzer

literais da realidade, os filmes de Warhol são mais inventivos, artificiais e artisticamente motivados do que alguns dos seus admiradores gostariam de acreditar. [...]

A primeira fase da visão quase-fantástica de Warhol era de um mundo espaçado e em câmara lenta onde as pessoas dormem realmente durante oito horas, enquanto outras dedicam quase o mesmo tempo a inatividades tão letárgicas como comer um cogumelo ou fumar um charuto. Este mundo é silencioso, servido num preto-e-branco contrastado, e desprovido de qualquer interesse incidental ou clímax. É normalmente habitado por um único intérprete, visto de frente e em grande-plano, cujo luxo e tormento consiste em passar uma eternidade numa tarefa simples e relativamente sem significado. A câmara está imóvel, a imagem raramente varia dentro do quadro, e qualquer movimento, ação ou expressão facial é desacelerada até um ritmo tão indolente que começa a exercer sobre o espectador um efeito próximo do transe [...]. De repente, a cara no ecrã carrega-se de melodrama; o intérprete pestanejou ou engoliu incontrolavelmente, e a ação involuntária transforma-se num acontecimento altamente dramático, um clímax tão importante, neste contexto, como o incêndio de Atlanta em *E Tudo o Vento Levou*. [...]

A segunda fase da visão de Warhol começou em 1963, quando começou a experimentar com o som, a cor, os movimentos de câmara, a ação, a narrativa e a montagem. Nesta fase, os intérpretes tornaram-se interessantes como perso-

nalidades. Warhol apresentou uma galeria altamente seletiva de jovens rapazes e raparigas belos e escanzelados, vestidos com estilo e barbeados com imaginação, que se exibem languidamente, mas parecem relutantes em dar aos seus corpos muitas vezes atraentes algum uso construtivo ou até autossatisfatório; debitam monólogos entediantes, como que a recuperar de uma paranoia acumulada que se consegue dissipar, ou manter, apenas através da recitação de todos os seus problemas, passados e presentes. Estes monologistas por vezes divertidos, por vezes patéticos, parecem atolados em papéis ou situações insatisfatórias, e aparentemente a única maneira que têm de sustentar as suas fantasias em filigrana é tentando convencer-nos da sua veracidade. [...]

Durante a projeção de *Sleep*, os espectadores corriam por vezes até ao ecrã e gritavam ao ouvido do homem adormecido: “Acorda!” A tagarelice interminável dos filmes posteriores faz com que as pessoas queiram gritar: “Cala-te!” Mas de repente, a história interminável esvai-se a meio de uma frase, apenas umas palavras antes da possível *punchline*, à medida que o fim da bobine sobre-exposto e comprido passa pelo projetor. Ficamos a querer saber a conclusão do monólogo que já não estávamos a aguentar ouvir. Ficamos a sentir a efemeridade lamentável do que parecerá uma cena dolorosamente aborrecida. Aquelas pessoas ridículas com as suas sagas cansativas surgem retrospectivamente como criaturas comoventes que merecem mais da nossa simpatia e atenção.

[...]



Durante alguns anos em meados dos anos 60, Warhol exibiu uma energia incrível, produzindo tantos quadros, esculturas e filmes que parece quase irrazoável esperar mais dele. De 1964 a 1967, passou por uma rápida rotação de estilos cinematográficos – da estabilidade majestosa e giottesca dos filmes iniciais, às sobreposições barrocas do período médio, às narrativas sexuais episódicas que culminaram no suprimido *Blue Movie*. [...]

É um tributo à sua originalidade que os seus filmes tenham tido um efeito avassalador sobre uma geração inteira de cineastas experimentais mais novos, e que eles tenham tido também uma influência sobre cineastas com estilos tão fortemente individuais como Jean-Luc Godard, Agnès Varda, Norman Mailer e Shirley Clarke. Mas

mais importante do que a questão das influências é o facto de que das centenas de bobines que passaram pela sua câmara emergiram tantas imagens deslumbrantes e cenas memoráveis – um contributo fragmentário mas ainda assim valioso para a arte cinematográfica.

David Bourdon, *Art in America*, 1971 (disponível em [www.warholstars.org](http://www.warholstars.org))

## Auto-retrato

Uma entrevista com Gob Squad

### 1.

**Gob Squad existe desde 1994. Ainda se lembram de como é que era no princípio? Havia a sensação na altura de que queriam fazer teatro alternativo? Podem se calhar dizer brevemente como é que se juntaram?**

– Para mim, na altura em que nos conhecemos em Inglaterra, foi muito libertador que o ponto de partida do trabalho não fosse texto. Também se criava texto, mas não era como na Alemanha onde o teatro está ligado muito fortemente ao texto, na verdade um teatro de literatura. Como nós fomos para sítios reais desde o início e tivemos a possibilidade de enquadrar a vida quotidiana e ocupá-la artisticamente, abordámo-la com uma maneira de pensar muito visual. Nos primeiros trabalhos não usávamos vídeo nenhum. No entanto, já era uma abordagem muito visual e satisfazia-me totalmente.

– Falávamos dela como Live Art. Quando participámos no festival Diskurs na Universidade de Giessen pela primeira vez eles trocaram o v por um f e traduziram como “Life Art”. Gostámos.

### 2.

**Gob Squad foi sempre seis pessoas? Isso provavelmente surgiu como uma boa estrutura?**

– Acho que tem mais a ver com as relações uns com os outros. É como estar numa relação, como estar casado com cinco pessoas.

– Não consigo imaginar com mais de seis ou sete.

– Ia ser complicado só para reunir toda a gente à volta de uma mesa. Há sempre decisões que só podem ser tomadas com todos nós presentes, como quando se trata de mudar de direção, iniciar algo novo para o futuro ou mudar os princípios básicos que acordámos.

– Em *Work*, a nossa segunda peça profissional, chegou uma altura para a Sarah e para mim [Sean Patten] em que decidimos que queríamos de facto formar um grupo e trabalhar enquanto coletivo. Embora já tivéssemos escrito o conceito não queríamos assumir a direção artística. Esse não era o nosso sonho. O nosso sonho era um coletivo.

– Trabalhar em grupo pode dar imenso trabalho.

– Não penso muito bem sozinho. Preciso de falar com pessoas para desenvolver as minhas ideias. Acho horrível quando não temos tempo para trabalhar coletivamente durante a fase de conceção. Podia pensar-se que seria mais do tipo “finalmente tenho a oportunidade de fazer tudo exatamente como eu quero”, mas de facto o contrário é que é verdade. Claro, quando se trabalha em grupo também há alturas em que se fica farto. Há por vezes um momento de frustração e pensas: “Porque é que não fazemos simplesmente o que eu acho que é óbvio?” Mas no fim de contas, trabalhar coletivamente é algo de que todos gostamos muito.

– Ser um coletivo significa que todos os que participam na produção de uma peça têm uma relação pessoal com o material e a sua elaboração. Toda a

gente sente uma responsabilidade pelo trabalho como um todo e toda a gente tem direito à sua própria interpretação da obra, tal como o público, portanto até eles podem tornar-se parte do coletivo quando veem um espetáculo.  
[...]

### 3. Houve competências diferentes que foram surgindo ao longo do tempo?

– Claro que temos capacidades diferentes que tentamos utilizar. Isso também é verdade no teatro tradicional, mas há esta hierarquia clássica na qual um encenador se apropria da coleção de ideias e é o nome dele que acaba por aparecer no programa. Para mim, isto é uma forma insatisfatória de colaborar.

### O conceito estético de performance e o vosso trabalho como coletivo são inseparáveis?

– Sim, porque os papéis de autor, personagem e ator se reúnem no papel do *performer*. Temos de ser nós a testar as nossas ideias e a pormo-nos a nós em risco por essas ideias. Enquanto coletivo, refletimos a multiplicidade e a complexidade da cultura em que vivemos. Não temos seis posições e gostos idênticos.

– Temos sempre tendência a fazer peças de conjunto. Nunca há realmente um papel principal numa peça de Gob Squad. Nunca há um herói ou heroína solitários, um protagonista.

– Quase todas as indústrias criativas são dominadas pela ideia dos artistas individuais e esta ideia autopertpetua-se, portanto as pessoas muitas vezes ficam confusas com o facto de Gob Squad

não ter um encenador. Os assessores de imprensa pedem-nos muitas vezes uma fotografia dele.  
[...]

### 4.

– O ponto de partida de uma peça pode vir de muitas fontes. Um pedido de uma instituição pode ativar uma ideia existente, ou o desejo de trabalhar num lugar específico, ou a reação a um momento particular que pode resultar no início de uma ideia nova. O objetivo é encontrar uma ideia tão nítida que se possa resumir numa frase. Isto é um conceito fundamental. Depois começamos a acumular imagens e momentos e procuramos regras e princípios estruturais. As peças aprendem umas com as outras. Muitas vezes, as coisas que são descartadas, o “lixo” produzido num processo de trabalho, torna-se o início de algo novo.

– Quanto mais trabalhamos com interação e estruturas abertas, mais precisamos de um público-teste e de apresentações-teste para experimentar as nossas ideias. De há vários anos para cá, estes *try-outs* abertos tornaram-se parte do nosso processo criativo e de ensaios. [...] O *feedback* destas avaliações semipúblicas é realmente útil no longo prazo, mesmo que na altura possa ser doloroso.

### 5.

– Costumamos trabalhar com estruturas que combinam momentos visuais coreografados, elementos de improvisação e o imprevisível. Uma parte importante do processo de ensaios consiste em encon-

trar o equilíbrio entre estes três elementos. Quanto é que se pode deixar aberto à improvisação, à mercê da realidade e do imprevisível, e quão estrita deve ser a estrutura? Depois tenta-se desencaixar uma ordem de acontecimentos. Começamos a desenvolver estruturas iniciais e esboçadas relativamente cedo mesmo se os elementos individuais não estão de todo claros. É simplesmente uma forma de ser capaz de avançar sem guião.

– Grande parte do trabalho de Gob Squad baseia-se numa estrutura dramática que torna possível mostrar as peças sem, como é costume no teatro, reproduzir a mesma sequência de acontecimentos uma e outra vez. Um guião de Gob Squad é usado mais como uma combinação para improvisar entre os

*performers* ou dá uma estrutura para os momentos de interação com o público ou os transeuntes. O nosso objetivo é sempre encontrar uma sequência que dê espaço tanto aos acontecimentos preparados como ao imprevisível. O nosso principal trabalho dramaturgico é equilibrar realidade e forma, desenvolvendo estratégias para sermos capazes de reagir a acontecimentos aleatórios dentro de uma dramaturgia.

– Retrospetivamente, poderia dizer-se que temos uma regra de “Quatro Erres”: Regras, Ritmo, Realidade e Risco. São esses os quatro ingredientes-chave, quer no teatro, quer nas ruas. É preciso ter algo de cada.

– O risco tornou-se uma parte essencial do nosso trabalho. O imprevisível e os elementos que não planeamos / não



© David Baltzer



podemos planejar e não somos capazes de prever constituem uma parte importante do que nos interessa na performance e na arte. No nosso trabalho procuramos muitas vezes encontros com transeuntes, uma interação com o público, e as condições e contingência da rua. Fazemo-lo porque queremos surpreender-nos e desafiar-nos e porque queremos crescer e desenvolver-nos como artistas e *performers*.

Publicado em *Revolver 21*, Franz Müller em conversa com Johanna Freiburg, Sean Patten e Bastian Trost a 3 de junho de 2009 em Berlim.

## Gob Squad

Gob Squad é um coletivo anglo-alemão fundado em 1994, um monstro de sete cabeças com uma identidade esquizofrénica e personalidade múltipla: hermafrodita, binacional e bilingue, tanto uma família feita de retalhos como uma utopia social. Trabalham na interseção do teatro, da arte, dos *media* e da vida real.

Foi fundado em 1994, quando os seus membros ainda andavam nas universidades de Nottingham Trent e de Giessen. Berlim tem sido a residência criativa do grupo desde 1999. O núcleo do grupo é constituído por Johanna Freiburg, Sean Patten, Sharon Smith, Berit Stumpf, Sarah Thom, Bastian Trost e Simon Will. São convidados outros artistas para colaborar em projetos específicos. A produção está a cargo de Eva Hartmann.

A reputação internacional do grupo tem vindo a crescer desde a sua apresentação na Documenta X em 1997. Fizeram digressões na Austrália, Índia, Coreia do Sul, Brasil, Canadá e Estados Unidos. Entre os seus espetáculos contam-se *Super Night Shot* (2003, com passagem pelo festival TRAMA no Porto em 2008), *Gob Squad's Kitchen* (2007), *Saving the World* (2008), *Revolution Now!* (2010) e *Before Your Very Eyes* (2011).

## Próximo espetáculo

# David Maranhã e Will Guthrie

Ciclo “Isto é Jazz?”

Comissário: Pedro Costa

**Jazz Qui 12 setembro**

Pequeno Auditório · 21h30 · Dur. 1h · M3



Órgão David Maranhã Bateria Will Guthrie

David Maranhã, um multi-instrumentista especialmente interessado no órgão Hammond e no violino, tornou-se desde a década de 1980 numa das referências maiores do experimentalismo português e grande parte das suas criações não recorre a qualquer tipo de partituras.

O seu nome está desde sempre ligado ao coletivo Osso Exótico, cedo este se tendo tornado objeto de culto um pouco por todo o mundo, seja pela exploração de texturas abstratas como por um uso hipnótico do *drone* (bordões, continuuns sonoros) com referência ao minimalismo de La Monte Young e Tony Conrad.

Mais recentemente, com os mesmos Osso Exótico, a solo, em formações como Curia e Dru, e em colaborações avulsas com o formato de duo ou de trio, Maranhã vem prosseguindo os princípios do psicadelismo, numa música mais ritmicamente construída

e com evidentes conotações rock. Com um percurso de dimensão internacional, estabeleceu parcerias com algumas das mais importantes figuras das músicas criativas, como Stephan Matthieu, Z'ev, Phill Niblock, Arnold Dreyblatt, Richard Youngs, Helena Espvall, Chris Corsano e Helge Sten, para só referir alguns.

A este rol junta-se agora o percussionista Will Guthrie, um dos mais prestigiados praticantes da improvisação na Austrália, agora radicado em França. É neste país que mantém cumplididades com Jean-Luc Guionnet e Jérôme Noetinger, daí resultando projetos como, respetivamente, *The Ames Room*, com a sua nova forma de entender o *free jazz*, e os eletroacústicos *Thymolphthalein*. À semelhança de David Maranhã, Guthrie tem interesses multiformes no que respeita à indução do transe por meios musicais, sendo ainda metade do duo Elwood & Guthrie, dedicado a uma muito particular visão da *folk* dos Apalaches.

## Conselho de Administração

### Presidente

Fernando Faria de Oliveira

### Administradores

Miguel Lobo Antunes

Margarida Ferraz

### Assessores

#### Dança

Gil Mendo

#### Teatro

Francisco Frazão

#### Arte Contemporânea

Miguel Wandschneider

#### Serviço Educativo

Raquel dos Santos Arada

Pietra Fraga

Estagiárias:

Luísa Fonseca

Patrícia Carvalho

Raquel Oliveira

#### Direção de Produção

Margarida Mota

#### Produção e Secretariado

Patrícia Blázquez

Mariana Cardoso de Lemos

Jorge Epifânio

#### Exposições

#### Coordenação de Produção

Mário Valente

#### Produção

António Sequeira Lopes

Paula Tavares dos Santos

Fernando Teixeira

## Culturgest Porto

Susana Sameiro

### Comunicação

Filipe Folhadela Moreira

### Publicações

Marta Cardoso

Rosário Sousa Machado

### Atividades Comerciais

Catarina Carmona

Patrícia Blazquez

### Serviços Administrativos e Financeiros

Cristina Ribeiro

Paulo Silva

Teresa Figueiredo

### Direção Técnica

Paulo Prata Ramos

### Direção de Cena e Luzes

Horácio Fernandes

### Assistente de Direção Cenotécnica

José Manuel Rodrigues

### Audiovisuais

Américo Firmino

(coordenador)

Paulo Abrantes

Ricardo Guerreiro

Tiago Bernardo

## Iluminação de Cena

Fernando Ricardo (chefe)

Álvaro Coelho

### Maquinaria de Cena

Nuno Alves (chefe)

Artur Brandão

### Técnico Auxiliar

Vasco Branco

### Frente de Casa

Rute Sousa

### Bilheteira

Manuela Fialho

Edgar Andrade

Clara Troni

### Receção

Sofia Fernandes

Ana Luísa Jacinto

### Auxiliar Administrativo

Nuno Cunha

### Coleção da Caixa Geral de Depósitos

Isabel Corte-Real

Inês Costa Dias

Graça Fonseca

Maria Manuel Conceição

Edifício Sede da CGD

Rua Arco do Cego, 1000-300 Lisboa, Piso 1

Tel: 21 790 51 55 · Fax: 21 848 39 03

culturgest@cgd.pt · www.culturgest.pt

---

## Culturgest, uma casa do mundo

---