

TEATRO

2, 3, 4, 5 DEZEMBRO 2015

Hoke's Bluff Slap Talk

Dois espetáculos de Action Hero

FUNDAÇÃO CAIXA GERAL DE DEPÓSITOS

Culturigest



Hoke's Bluff

Criação Action Hero **Com** Action Hero e Laura Dannequin **Texto em colaboração com** Nick Walker
Dramaturgista Deborah Pearson **Coprodução** China Plate e Warwick Arts Centre
Coencomenda Bristol Old Vic Ferment **Financiamento** Arts Council England **Apoio** Produtora de Companhias do Theatre Bristol (Mel Scaffold)

Na quinta-feira 3, após o espetáculo,
haverá uma conversa com os artistas na Sala 1.

Qua 2, qui 3, sex 4 de dezembro
21h30 · Palco do Grande Auditório · Duração: 1h15 · M12
Em inglês, com legendas em português



Slap Talk

Criação, escrita e interpretação Gemma Paintin & James Stenhouse **Desenvolvido com o apoio de** Caravan e BIOS (Athenas) **Apoio** Produtora de Companhias do Theatre Bristol (Mel Scaffold)
Slap Talk começou em The Darkroom, o espaço de desenvolvimento para a escrita e apresentação de China Plate.

O público pode ficar o tempo que quiser e é livre de sair
e voltar a entrar desde que haja lugares disponíveis.

Sáb 5 de dezembro
16h · Palco do Grande Auditório · Duração: 6h · M12
Em inglês, sem legendas

Nota sobre estes espetáculos

Hoke's Bluff é um espetáculo que conta uma história de modo a refletir sobre o que são as histórias e o que significam para nós. Usa intrigas de liceu, discursos inspiradores nos balneários e sentimentalismo para contar a história do mais fraco já contada milhões de vezes, deslocando e rearrumando as convenções e narrativas gastas dos filmes americanos de adolescentes. *Hoke's Bluff* usa os desportos americanos como moldura e vocabulário (visual e verbal) para o espetáculo: um árbitro impõe as “regras” da peça ao vivo no espaço, a estrutura do hóquei no gelo parte a narrativa em três períodos que são interrompidos por uma enorme mascote de um gato selvagem a disparar um canhão de t-shirts para a multidão, oferecendo pipocas durante os intervalos. Jogamos o jogo de contar a história – talvez o desporto seja o basquete, talvez seja o basebol, às vezes é futebol americano – mas a própria narrativa converte-se no desporto, e o público transforma-se nos adeptos a ver o grande jogo.

Hoke's Bluff navega o curioso território em que as nossas respostas emocionais ao Sonho Americano prevalecem sobre o nosso juízo racional sobre o que é realmente a América (e o mundo ocidental). Ao procurar uma execução sentida de filmes de desporto piegas e banais sobre os mais fracos, revelamos delicadamente a beleza autêntica que se esconde nestas histórias lamechas e aparentemente inócuas. *Hoke's Bluff* é um exercício de sinceridade radical – e se levarmos isto a sério? E se acreditar-

mos mesmo nisto? E se por baixo das luzes brilhantes e das roupas coloridas houver algo de verdadeiro a dizer sobre a esperança, a possibilidade, a nostalgia e a saudade?

Slap Talk é uma disputa verbal que dura seis horas. Enquanto fazíamos *Hoke's Bluff*, começámos a escrever sobre desporto e mitologia, e começámos a escrever textos de autoengrandecimento para dois pugilistas ficcionais que vão lentamente desenvolvendo os raciocínios, esticando-os e fazendo-os render, transformando-os numa discussão sobre uma coisa completamente diferente. Acrescentámos gradualmente coisas ao texto pegando em dicotomias ao acaso e esticando-as num conflito implacável. Durante o espetáculo, este texto mastodôntico de 45.000 palavras é lido a partir de um teleponto e dito para a câmara, ecoando os canais de notícias que funcionam 24 horas, ou um tele-evangelista, ou um vendedor de tele vendas. O texto é fixo, mas quem o lê, e como, não. Este elemento improvisado faz com que *Slap Talk* seja sempre diferente a cada apresentação. O público entra e sai à sua vontade durante as seis horas de duração, vendo-nos falar ao vivo para a câmara e vendo monitores de galeria com uma transmissão ao vivo das nossas caras, cada pormenor ampliado. *Slap Talk* é sobre a violência, a forma como é mediada, como é comunicada através da linguagem, e como a própria linguagem pode ser violenta. Também é divertido, esgotante (pele menos para nós!) e sombrio. Tendo desenvolvido *Hoke's Bluff* e *Slap*

Talk em simultâneo e a partir do mesmo material de base, vemo-los como obras relacionadas. Embora muito distintas na forma e no tom, lidam ambas com a linguagem e as suas complexidades, a estrutura narrativa e o desporto como metáfora para praticamente tudo.

Action Hero

Action Hero: um léxico (Excertos)

Ação

A palavra ação designa um ato que foi feito, levado a cabo, posto em prática – daí a sua relação íntima com o teatro e a *performance*, ambas atividades culturais assentes em fazer(es). Um herói de ação, então, é, para todos os efeitos, uma tautologia. Porque tal como definido por Aristóteles na *Poética*, o herói da tragédia não se define pelo que ele ou ela é enquanto substância, enquanto coisa-em-si ou essência, poderíamos dizer, mas pelo que faz. No vernáculo de finais do século XX, o termo *action hero* foi usado por críticos de cinema para designar um tipo particular de ator num novo género de cinema – o filme de ação. O herói era predominantemente branco, masculino e musculado – as figuras centrais eram Sly Stallone, Arnold Schwarzenegger e, talvez melhor que todos, Chuck Norris. Eram normalmente defensores de valores neoliberais (o herói de ação nasceu nos reaganianos anos 80) e as narrativas em que se viam metidos eram previsivelmente violentas e redentoras. O herói de ação era um salvador. James Stenhouse e Gemma

Paintin não são claramente musculados nem particularmente violentos, nem são unicamente masculinos. Propõem um tipo diferente de herói de ação – um herói dividido em cujo ser colapsa toda uma série de oposições binárias: EUA / Reino Unido, comédia / tragédia, espectador / público, atuação/*performance*, aqui / lá. Através das suas desconstruções do tempo, espaço e género, o herói de ação é reposicionado, talvez até reduzido à sua essência fundamental – pelo menos no sentido aristotélico original. No trabalho de Paintin e Stenhouse, o herói de ação é, de forma bastante simples, uma pessoa que faz coisas, leva a cabo tarefas; alguém que está ali e performa para nós, por outras palavras. Desta maneira, o termo *action hero* deixa de ser tautológico.

Cumplicidade

Muito se escreveu já sobre como a *performance* contemporânea procura táticas de produzir formas de participação, que são, o mais das vezes, imaginadas para serem resistentes politicamente, talvez até subversivas. A lógica – ou assim diz esse discurso – é tornar-nos sujeitos ativos, envolver-nos da forma mais física numa tarefa comum ou objetivo coletivo. Tais *performances* são com frequência um pouco espúrias e contraditórias, e há agora um importante corpo teórico que critica a premissa em que assenta muita da *performance* participativa. Os Action Hero também se interessam pela participação. Pense-se nos espectadores a tirar fotografias em *Watch Me Fall*, ou a agitar bandeiras pelos Wildcats em

Hoke's Bluff; ou cooptados para papéis em *A Western*. No entanto, há uma diferença em ação. Para eles, não se trata simplesmente de reduzir o intervalo entre público e *performer*, ou seja, criar um único corpo performativo; antes tentam tornar-nos cúmplices daquilo que estão a criar. A diferença é instrutiva: ser cúmplice é dar o assentimento ao que está a acontecer e portanto ser responsabilizado. Então quando James despeja Coca-Cola na boca de Gemma em *Watch Me Fall* num ato obsceno e sexualmente agressivo, ou quando torcemos por James enquanto Evel Knievel e tiramos prazer do seu narcisismo patriarcal, somos cúmplices do que está a acontecer, ficamos comprometidos no nosso comportamento. Este comprometimento pode muitas vezes ter um gosto amargo, como se fôssemos “apanhados

em flagrante”, deixando-nos ir só um bocadinho longe demais. Nesta cumplidade, começamos a sentir-nos um pouco incomodados, não exatamente quem pensávamos que éramos. Cada vez mais, parece-me que poderia ser aqui, neste espaço desconfortável, que uma política de participação diferente poderia começar, numa *performance* que nos convida a complicar o prazer, a perturbar a lógica fetichista da negação que nos permite saber mas prosseguir na mesma.

Dupla

Gemma e James são uma dupla. O seu trabalho gira em volta de tensões e pequenos dramas. Passam a “bola” uma ao outro como forma de gerar drama, de estruturar a ação, de interromper o fluxo dramático e criar diferentes

ritmos e linhas de fuga performativas. A este respeito, poderíamos inseri-los numa longa linhagem de artistas de *performance*: Bucha e Estica, Vladimir e Estragon, Morecambe e Wise, The Crankies, Ulay e Marina, e Gregg e Gary dos Lone Twin. Que a implicância em *Watch Me Fall* e *Frontman* se expandisse até chegar à *performance* de insultos em *Slap Talk* é completamente razoável, perfeitamente lógico. Tudo assenta no ágon, numa qualquer competição interminável. Por causa da ambivalência da *performance*, o facto de que corpos reais estão a desempenhar papéis, é por vezes difícil ter certezas sobre o que é verdadeiro nos espetáculos dos Action Hero, saber se a dupla é só um número ou se é algo completamente diferente, uma mentira que diz a verdade.

Exaustão

Em *Slap Talk*, Gemma e James passam seis horas a trocar insultos, colocados em extremos opostos do palco, enquanto visivelmente leem texto de um teleprompter. Tal como em *Hoke's Bluff*, o espaço constrói-se como uma espécie de arena desportiva, um lugar de/para a competição e o combate conflituoso. Adotando (e adaptando) a linguagem e a postura dos pugilistas profissionais que rivalizam verbalmente um com o outro antes de começar a verdadeira violência física, Gemma e James falam de como querem “destruir” e “vaporizar” o outro. O efeito é muitas vezes hilariante, à medida que os insultos se tornam cada vez mais elaborados, ridículos e barrocos. (...)

Enquanto os *performers* progridem ao longo da peça e se cansam, a sua capacidade de concentração, de modo algo inevitável, começa a ir abaixo e a avariar. Fazem erros, passam por ciclos de cansaço, parecem envelhecer diante dos nossos olhos. É como se a sua dedicação ao que Adrian Heathfield chamou “uma estética da duração” procurasse esgotar a própria linguagem, erradicar a violência através do impacto perlocucionário de um ato de fala, um performativo que, perversamente, e contrariando a famosa teoria de J. L. Austin, excluiu qualquer desejo de agir, de executar. O pensador surrealista francês Georges Bataille veria isto certamente em termos de *dépense*, um tipo de gasto radical que está disponível para esgotar o ser na esperança, precisamente, de não esgotar o mundo. Na sua exaustão do significante, esse suposto símbolo da mestria humana, a linguagem surge sem sentido, oca, a sua carga afetiva dissipada. Ao porem em cena o ágon, um modo primitivo de competição e rivalidade que tão frequentemente guia a intriga dramática, Gemma e James abrem a possibilidade de viver de outra maneira, de permitir evitar a violência porque já foi expressa, deixada entrar na consciência – esgotada. No final da *performance* de *Slap Talk* durante o Buzzcut Festival em Glasgow em abril de 2014, tinham um ar pálido, fraco e emocionado.

Lirismo

Estranhamente, para uma companhia que se preocupa com fazer-nos rir através de uma desconstrução estudada de imagens cinematográficas



Hoke's Bluff © Paul Blakemore

(e portanto falsas), há muitas vezes uma noção de lirismo no trabalho dos Action Hero, uma estranha atmosfera de melancolia que inunda o palco e, por vezes, complica a desconstrução. Pense-se por exemplo no discurso que Gemma tem enquanto “Treinador” em *Hoke’s Bluff*, enquanto James (a fazer de Tyler Purdum) está deitado exausto no chão, a duvidar da sua capacidade de ser bem-sucedido no grande jogo contra os Titans.

TREINADOR (Gemma): Alguma vez foste a Pickansville? Alguma vez foste a Bitter Springs? Já passaste um bocado em Moody Town? Já ganhaste dinheiro em Goldville ou desceste uma avenida deserta em Cedar Bluff? Alguma vez sentiste o vento frio na cara em Blue Mountain? Já foste amável com uma empregada em Coffeerville? Já paraste o carro para ver como o sol da tarde ilumina os campos em Cottonwood? Já te perdeste em Daphne City? Te sentaste num banco em Evergreen? Partiste o queixo em Enterprise City? Já arrastaste os pés por folhas caídas em Forestdale? Já perdeste o emprego em Fort Rucker ou foste atrevido em Frisco City? Já foste sem-abrigo em Brilliant Town? Alguma vez te levaram para as traseiras e te deram uma coça em Good Hope? Alguma vez viste miúdos a brincar em Goodwater? Alguma vez andaste a fazer das tuas com o teu bando de amigos em Jemison? Já tiveste um caso em Jackson’s Gap? Te

apaixonaste em Maplesville? Já perdeste a cabeça em Loachapoka? Alguma vez deste as mãos em Orange Beach? Já choraste com uma torrada fria à frente em Pine Hill?

Ao som de “Villa del Refugio”, este discurso é, parece-me, belo; o ritmo da linguagem e a enunciação das palavras criam uma série de imagens musicalizadas que nos tocam de maneiras indiscerníveis, por entre comprimentos de onda que somos incapazes de entender. A repetição das perguntas: “Já?”, “Alguma vez?” conduz-nos, levando-nos cada vez mais longe para uma tristeza indizível que parece, de alguma forma, deitar luz sobre o pathos no âmago do Sonho Americano, uma quimera de vida curta, durando talvez apenas um momento adolescente, a dada altura no liceu, quando toda a gente é nova e ocupa uma espécie de curta cesura da realidade.

Popular

A arte de vanguarda ou experimental esteve sempre apaixonada pela cultura popular, saqueando-a em busca de exemplos de estilos performativos que deliberadamente destroem o *kitsch* da alta cultura. Pense-se nos *ready-mades* de Duchamp, no gosto dadaísta pelo cabaret, nos palhaços de Beckett, nos fatos de animais ou de esqueletos dos Forced Entertainment. Também os Action Hero procuram inspiração no popular; reformatam filmes e histórias que conhecemos, que fazem parte do nosso ADN cultural. Num espetáculo dos Action Hero todos sabemos, pelo

menos a princípio, onde estamos. Os Action Hero são populistas porque os seus empréstimos são afetuosos; fica-se sempre com a impressão de que adoram a estupidez dos filmes de liceu adolescentes e os clichés dos *westerns*. Vi *Hoke’s Bluff* no Colchester Arts Centre em maio de 2015. O público não era o pessoal do costume. Não havia ali estudantes ou aficionados de *live art*. Só pessoas normais, levadas pela curiosidade e um bilhete em que cada um pagava o que podia. A mudança foi refrescante. O público adorou o espetáculo; perceberam as referências; não se sentiram estúpidos nem tratados com condescendência. Curiosamente, aperceberam-se do pathos e da tristeza do espetáculo – algo que os públicos de estudantes e de *live art* têm tendência a ignorar por causa da sua preocupação com a ironia. Para mim, a falta de ironia na sua resposta coletiva permitiu que surgisse algo bastante profundo e complexo: nomeadamente, um reconhecimento de que o nosso prazer com velhas formas de entretenimento é como ver os últimos raios de um planeta moribundo. Sabemos que desapareceram, e que qualquer coisa em nós também mudou.

Vulnerabilidade

Há (pelo menos) duas formas de vulnerabilidade no trabalho dos Action Hero. A vulnerabilidade dos *performers*, James e Gemma, dando o corpo ao manifesto, dispostos a parecerem ridículos, pouco *cool* diante de um público. James a dançar com um fato de mascote em *Hoke’s Bluff*; Gemma, descalça e sozinha em palco, a confrontar uma

multidão intrigada e por vezes hostil em *Frontman*. Esta vulnerabilidade não é a vulnerabilidade heroica e masculina do ator sagrado à *la* Grotowski; nem há um desejo artauadiano de fazer sinais através das chamas. Pelo contrário, é a simples vulnerabilidade de estar ali, a fazer de parvo, deixando que o público nos veja de maneiras que normalmente não gostaríamos que nos vissem. A segunda camada de vulnerabilidade está intimamente ligada a isto. Porque ao fazer danças estúpidas, reconstituir acrobacias e voltar a mostrar imagens favoritas de filmes foleiros de adolescentes, os Action Hero criam uma moldura porosa, através da qual se revelam os gestos mediatizados que constroem e determinam os nossos próprios comportamentos ritualizados na vida quotidiana. É por isto que apesar do seu aspecto público, há algo de íntimo e privado nos espetáculos de Action Hero. Vê-los em palco é como ser apanhado a fazer *playback* de Lionel Ritchie ao espelho da casa de banho.

Zero

Andy Field, programador e artista, e um dos apoiantes de longa data dos Action Hero, disse-me numa chuvosa manhã de domingo em Glasgow em maio de 2015 que Gemma e James se referem a si mesmos em privado como Action Zero. (...) Ao substituir o herói por um zero, os Action Hero problematizam a própria premissa do seu nome, apagando e complicando tudo o que parecia sugerir, em prol, diria eu, de uma libertação lúdica; uma liberação que se inspira em técnicas brechtianas de distancia-

ção mas com uma noção absurdista do ridículo. O que experienciamos aqui é a nossa própria fraqueza num mundo em que todas as pretensões foram esvaziadas. Há uma certa generosidade nessa experiência, uma humildade que eu respeito e gostaria, nos meus melhores dias, de abraçar.

Carl Lavery

Introdução a *Action Hero*,
Action Plans, Oberon Books, 2015

Pequenos Atos de Esperança

We're all together in the same boat
I know you, you know me
Baby, you know me
We're all together in the same boat
I know you, you know me
Baby, you know me
We're all together in the same boat
I know you, you know me
Baby, you know me
I Just wanna dream
I Just wanna dream
I Just wanna dream
Baby, you know me
"Get Free" de Major Lazer

Há um ano ou dois estávamos a apresentar o nosso espetáculo *Watch Me Fall* em Xangai. Há uma altura no espetáculo em que eu atiro um balde de bolas de pingue-pongue à cara da Gemma e o barulho das bolas a saltar dialoga com o riso incómodo do público, até que se faz silêncio, as bolas rolam até parar e o espetáculo interrompe-se. Deixamos o silêncio perdurar, levantando interrogações sobre o que virá a seguir, depois

a Gemma apanha as bolas em silêncio uma a uma e põe-nas de novo no balde. O som das bolas a bater no fundo do balde de metal perfura o silêncio da sala. Há centenas de bolas e existe a possibilidade para o público de que vamos ter de esperar até a Gemma as ter apanhado a todas. Deixamos essa possibilidade a pairar durante alguns bons minutos e convidamos o público a tomar consciência do que sentem sobre este momento; esta relação disfuncional, este acontecimento cada vez mais violento a desenrolar-se à sua frente. Durante este tempo eu fico sentado com a cabeça nas mãos e recuso-me a cooperar. Acabei de anunciar "Para mim chega", uma sugestão de que já não quero assumir responsabilidades pelo que se passa em palco. O público é deixado a pensar no que acontece sem mim. Quando a resposta é nada, é frustrante e desresponsabilizante. É um comentário sobre o machismo do entretenimento a cavalgar sem sela através de um vazio olvidado de caras divertidas. É o falhanço da comunidade e da sociedade, é toda a apatia e passividade. É um dos meus momentos preferidos do espetáculo.

E durante quatro anos foi representado exatamente assim em cidades e vilas de todo o mundo; o silêncio sempre o mesmo, o incómodo sempre o mesmo, até esta noite em Xangai. Estavam 300 pessoas a assistir e veio o momento em que nós e o espetáculo deixamos o silêncio instalar-se, como de costume, e depois a Gemma começou a apanhar as bolas de pingue-pongue. Mas desta vez, assim que ela apanhou a primeira bola, uma menina de dois

anos entrou no palco. Apanhou uma bola de pingue-pongue e pô-la no balde. Assim que a menina o fez, quase todo o resto da multidão avançou, apanhando bolas de pingue-pongue e pondo-as nos dois baldes que a Gemma segurava. Houve uma grande agitação e conversa enquanto o público cooperava para terminar a tarefa. E quando o público regressou aos seus lugares, a menina ficou sozinha em palco com a Gemma e seguiu-se uma pequena dança em que a Gemma e a rapariga percorreram o espaço limpando-o de todas as bolas que faltavam até o trabalho estar completamente feito e a rapariga voltou para o pé dos pais.

Nunca tinha acontecido, mas no espetáculo seguinte (em Sarajevo) voltou a acontecer a mesma coisa, o público a colaborar coletivamente para encher

o balde... e depois de novo em Dublin, depois no Texas aconteceu a mesma coisa, e a semana passada em Hong Kong voltou a acontecer e continua a acontecer. Agora acontece mais vezes do que não acontece, e não mudámos nada. Não representamos esses momentos de maneira diferente do que fazíamos antes.

Mas claro que mudámos. O portal ou janela de possibilidade que aquela menina em Xangai abriu está agora permanentemente aberto. Assim que sabemos que é possível sair do incómodo contentor que eu criei quando atiro as bolas à Gemma e me absolvo da minha responsabilidade, é talvez impossível não sugerir esta possibilidade. O facto de a Gemma saber disto deve ser de alguma forma detetável e o público aproveita porque isso muda o



Slap Talk © Action Hero

sentido desse momento, que de sombrio e assustador passa a esperançoso e responsabilizador. O nosso convite para pensar no que acontece a seguir é, graças àquela rapariga, agora um convite muito mais aberto, e mais vezes do que o contrário o público arranja agora maneira de o retrabalhar num pequeno protesto contra a sua falta de agência tanto na nossa realidade construída como também (gostaria eu de pensar) no mundo exterior.

O ato de generosidade da menina, o seu pequeno ato de esperança, alterou o espetáculo, permitiu-lhe crescer, mais do que qualquer “diálogo crítico” seria capaz. A colaboração da menina foi completamente destituída de cinismo e no entanto conseguiu interrogar a peça que tínhamos feito com mais rigor do que nós ou qualquer outra pessoa tinha feito até então.

É fácil ser cinico.

Como diz Chris Goode, “a cultura teatral britânica está (...) demasiado apaixonada pelo seu cinismo para se atrever realmente a querer alguma coisa”. Os públicos mais entusiasmantes são aqueles que se estão a cagar para a Cultura Teatral Britânica. Os públicos que tratam a presença da peça como um “convite honorário à aventura”. A “alegria caprichosa” de um público – que alinha na perturbação, que alinha num desafio, pronto para estar presente, realmente a ouvir, a curtir, a apalpar o caminho ao longo da noite – é a coisa que faz com que este seja o melhor trabalho do mundo. Esse público e a sua generosidade construiu todo o nosso trabalho. Sem as suas intervenções, sem

os seus atos de diversão intrigada, sem a sua abertura e espírito nunca teríamos feito nada acontecer. Adoro-os e sonho com eles.

Acho que o cinismo é sobrevalorizado enquanto abordagem crítica. Acho que a generosidade é uma melhor forma de rigor para o mundo que habitamos atualmente. É fácil escrever um *tweet* mauzinho, é fácil pensar no cinismo como um ato de desafio ou subversão. É fácil pensar que a única maneira de sairmos deste buraco é mandar bocas, fazer queixinhas e emburrar com as arestas por limar de tudo o que fazemos e dizemos e declarar que NÃO É BOM O SUFICIENTE. Mas talvez seja a generosidade aquilo que realmente nos move?

Na pesquisa para *Hoke's Bluff*, o nosso novo espetáculo, quisemos explorar a esperança. Queríamos olhar para histórias dos mais fracos e perceber porque é que perduram. Queríamos olhar para as arenas culturais em que a sentimentalidade é mais forte do que o cinismo. Demos por nós a ver extras de filmes de desporto americanos que estrearam diretamente em DVD. Vimos entrevistas com treinadores de liceu em que falavam com *slogans* inspiradores, e era muito fácil ser cínico. O que vimos e discutimos sobretudo, a princípio, foi o falhanço do Sonho Americano e a saudade trágica de um tempo e um lugar que nunca existiram verdadeiramente. Uma nostalgia deslocada. Estes *quarterbacks*, treinadores e *cheerleaders* eram figuras de cartaz do sonho desfeito com que a América tinha comprado o mundo. Ouvimos um treinador dizer “fazemos a vida com aquilo que damos”

e rimo-nos da sua banalidade, e da sua promessa oca.

No entanto, quanto mais trabalhávamos no espetáculo, e agora quanto mais vezes o apresentamos, mais acho que este cinismo fácil falha o alvo. Não que eu não ache que a ideia do Sonho Americano e a política patriarcal que o sustenta devam ser postas em causa; acho é que se as vamos pôr em causa então temos de mudar de tática. Da mesma forma que sinto que o cinismo não é necessariamente a maneira mais eficaz de gerar ideias criativas, talvez o cinismo não seja a melhor maneira de gerar ideias políticas, ou ideias alternativas, ou ideias radicais. Talvez estejamos mesmo a perder uma oportunidade quando a ironia é a nossa reação por defeito ou quando encolhemos os ombros e zombamos das pessoas sentimentais a espalharem estas histórias sinceras, porque o poder dessas histórias é bem real. Assustadoramente real, na verdade. Talvez reconhecendo o papel que a sentimentalidade e a esperança desempenham na nossa cultura em vez de o descartarmos possamos encontrar um caminho para uma narrativa melhor do que a rejeição cínica de tudo o que se atreve a sonhar.

Um dia, durante o processo de criação de *Hoke's Bluff*, estávamos na sala de ensaios e demos por nós a dizer juntos em voz alta: “Nós fizemos MESMO a vida com aquilo que damos!”

O teatro é uma forma entusiasmante porque conserva um espaço onde o intelecto e a sensação podem chocar de maneiras mesmo intrincadas e interessantes, e pensar que uma criança de dois

anos pode fazer uma intervenção mais útil para o desenvolvimento do nosso trabalho do que qualquer crítico de teatro faz com que me interrogue sobre como podemos pôr em prática melhores reações emocionais no desenvolvimento de ideias tanto artísticas como para além disso. As reações emocionais são quase sempre tratadas como reações ingénuas, e a cultura pop é raramente levada a sério porque vive da chamada ingenuidade emocional. Mas para mim a verdade é que estas arenas aparentemente banais escondem tanto uma violência como uma beleza que não devíamos ignorar.

A cultura popular invade-nos os pensamentos e coloniza-nos as mentes de uma forma que lhe permite manipular-nos os sonhos. Isso para mim quer dizer que tem de ser levada a sério, e por a sério não quero apenas dizer academicamente ou intelectualmente, quero dizer com sinceridade, e com generosidade. Com o corpo e a cabeça. Quero dizer emocionalmente e quero dizer todos juntos. No mesmo barco.

James Stenhouse

Exeunt Magazine,
17 de novembro de 2014

Action Hero

Action Hero é uma colaboração entre os artistas britânicos Gemma Paintin e James Stenhouse. Fazem *live art* e *performance* que procura usar os espectadores como colaboradores e cúmplices. Ao explorarem o épico e o banal, criam espetáculos íntimos, distintivos e revigorantes. Têm-se interessado permanentemente pela iconografia da cultura popular e o seu uso: como arma e como memória cultural partilhada.

Já apresentaram peças em teatros, festivais, bares e espaços públicos em mais de vinte países espalhados por cinco continentes, desde um velho cinema em Banguécoque ao Grande Teatro de Xangai, desde um clube de motoqueiros na Tasmânia até um bar de *blues* no Texas no mesmo palco que James Brown. À garagem da Culturgest trouxeram *Watch Me Fall* durante o microfestival Forest Fringe em 2012.

Foram nomeados para diversos prémios e receberam o Critic's Table Award em Austin (Texas) em 2013.

Gemma e James vivem e trabalham em Bristol, no Reino Unido. São membros de Residence, artistas associados de In Between Time e uma companhia do Forest Fringe. São apoiados pela produtora de companhias do Theatre Bristol.

www.actionhero.org.uk
@ActionHeroLive

Próximo espetáculo

Cinanima

Cartaz do festival (pormenor) © João Machado



Teatro Dom 6 de dezembro

Grande Auditório · 17h · Entrada gratuita
(levantamento de senha de acesso) · M12

À semelhança do que vem acontecendo desde há anos, a Culturgest tem o prazer de se associar ao CINANIMA projetando uma seleção de filmes premiados, feita pela organização do Festival.

Próximos espetáculos de teatro

The Evening Isolde

Dois espetáculos de Richard
Maxwell / New York City Players

Teatro Seg 11, ter 12 de janeiro
Sex 15, sáb 16 de janeiro · M12



Dele disse o *New York Times* que é “talvez o maior autor americano experimental da sua geração”. Richard Maxwell vem pela primeira vez a Portugal com o seu teatro direto e lacunar, com situações reconhecíveis e depuradas onde a emoção brota da neutralidade dos atores.

Conselho de Administração

Presidente

Álvaro do Nascimento

Administradores

Miguel Lobo Antunes

Margarida Ferraz

Assessores

Dança

Gil Mendo

Teatro

Francisco Frazão

Arte Contemporânea

Miguel Wandschneider

Serviço Educativo

Raquel Ribeiro dos Santos

João Belo

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

Estagiária:

Carlota Carmo

Publicações

Marta Cardoso

Rosário Sousa Machado

Atividades Comerciais

Catarina Carmona

Patrícia Blázquez

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)

Ricardo Guerreiro

Suse Fernandes

Iluminação de Cena

Fernando Ricardo (chefe)

Vítor Pinto

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

Auxiliar Administrativo

Nuno Cunha

Coleção da Caixa Geral de Depósitos

Isabel Corte-Real

Inês Costa Dias

Lúcia Marques

Maria Manuel Conceição

Estagiária:

Aleksandra Kotova

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
