

TEATRO
1, 2 OUTUBRO 2016

The Extra People

As Figuras a Mais de Ant Hampton

FUNDAÇÃO CAIXA GERAL DE DEPÓSITOS

Culturgest



Escrito e dirigido por Ant Hampton **Desenho de som e composição** Sam Britton
Aconselhamento artístico Kate McInstosh **Montagem, desenho do sistema e direção técnica** Hugh Roche Kelly
Desenvolvimento inicial no EMPAC Geoff Sobelle e Trey Lyford **Assistência no EMPAC** Julia Asharaf
Produtora criativa Katja Timmerberg **Tradução** Francisco Frazão **Uma encomenda** EMPAC
(Experimental Media and Performing Arts Center) **feita por** Ash Bulayev **Coprodução** Kaaitheater
e Malta Festival **Apoio** Programa Cultura da Comissão Europeia através da rede House on Fire
Apoio suplementar Instituto Francês/Alliance Française (Nova Iorque), Kingsfountain (Paris)
Estreia 10 de setembro de 2015, EMPAC, Troy, Nova Iorque

Sáb 1, dom 2 outubro
17h-21h30 (última entrada) · Grande Auditório · Dur. 1h20 · M16

The Extra People foi provavelmente desencadeado por um sonho que tive, há muitos anos, de estar num grande teatro. Sempre tive dificuldade em lembrar-me dos pormenores, mas o que me ficou foi uma sensação forte, difícil de descrever, de que o enorme espaço estava de algum modo ativo e adormecido ao mesmo tempo. E apesar de eu estar comovido com o que se desenrolava no palco, havia outra coisa a acontecer dentro de mim a que era suposto eu prestar a mesma atenção, ou até mais. Lembro-me, nesse sonho, de ter de fechar os olhos e perder os momentos mais importantes, mantendo-os fechados mesmo quando um aplauso tonitruante se levantou à minha volta.

O vosso papel aqui, para começar, é o de um público que está a fingir ser um público, sem saber porquê. É o papel do figurante, ou “extra”, que se define

como “um ator supranumerário que tem pouco ou nada para dizer”. Desenvolvi um fascínio por este papel, e comecei a vê-lo como sendo atribuído e assumido em muitas instâncias diferentes dentro dos vários jogos de poder e de impotência que a humanidade parece estar a representar.

Não sou especialista em nenhum tipo de jogo, mas acho que nos jogos de computador um *walk-through* é uma espécie de narrativa ou explicação que nos ajuda a prepararmo-nos para estarmos dentro daquele mundo: com que é que temos de ter cuidado, o que é que precisamos de saber. À sua maneira desorientada e divagante, talvez seja mais adequado pensar em *The Extra People* como um *sleep-walk-through* [uma demonstração sonâmbula] semelhante ao modo como os nossos sonhos ensaiam os vários traumas e aflições da nossa vida acordada.

Entrevista com Ant Hampton

Como é que te ocorreu o título *The Extra People*? Lembras-te onde estavas?

Vem através das *Asas do Desejo*. O Peter Falk está a olhar para figurantes [extras] num *plateau* de cinema e a pensar com os seus botões. Pensa em “humanos a mais”. É um momento que consegue ser ao mesmo tempo terno e perturbador.

The Extra People também é inspirado pelo trabalho de Aernout Mik, que usa muitas vezes uma grande quantidade de “figurantes” nas suas vídeo-instalações e fala sobre eles de maneira interessante neste livro [Aernout Mik, publicado pelo MoMA, por ocasião da exposição dedicada a Mik em 2009]:

Intriga-me a figura do figurante porque o figurante tem uma certa dignidade. Isso tem a ver comigo porque eles estão contentes por aparecer no ecrã e isso basta-lhes. Há neles uma certa modéstia, não querem colocar-se tanto em primeiro plano. Não perturbam demasiado o grupo por terem demasiada presença, mas ainda assim relacionam-se com os objetos no espaço. Têm presença mas não demasiada.

Interessava-me muito relacionar todo este assunto dos “figurantes” com duas coisas: em primeiro lugar, com as condições de trabalho contemporâneas/globalizadas (o que pode parecer um paralelo óbvio – contratos de zero horas [sem um

mínimo de horas (e salário) garantido], o trabalhador anónimo, temporário e de alta visibilidade em empresas de segurança como a Serco ou a G4S) e, em segundo lugar, a experiência da demência. Ambas implicam uma espécie de desorientação esmagadora, onde sentimos que o contexto mais amplo é complicado ou grande demais para o percebermos, ou que, muito simplesmente, “não nos compete saber”.

Quando estás num teatro vazio, em que é que pensas, quais são as sensações que te ocorrem – e como é que a tua interação pessoal com estes fenómenos enformou este trabalho?

Vejo os teatros como espaços psicológicos de uma maneira muito transparente – edifícios que ganharam existência em resultado direto do modo como a nossa mente trabalha. Quando um teatro está cheio, o seu público e a sua função ganham preponderância, e se calhar não pensamos tanto na estranheza desta invenção. Mas quando entro num teatro vazio é como se conseguisse sentir verdadeiramente o impulso coletivo de tantos seres humanos ao longo de tanto tempo, todo esse desejo de observar e ser observado, e o modo como isso acabou por se consolidar nuns tantos lugares de plateia e num tanto espaço de palco. Por isso na verdade pode-se dizer que não é possível desativar um teatro, porque logo que entras num há muita coisa que é desencadeada. A esse respeito, talvez não haja grande diferença entre um edifício e um processo – como uma fábrica.

Como é que fizeste a relação entre as “Figuras a Mais” e o teatro vazio? Como é que surgiu a vontade de povoar o teatro vazio com estas pessoas?

Tenho andado a pesquisar sobre sistemas de gestão de armazéns: nos últimos 4-5 anos as coisas mudaram muito, e agora em vez de se usar papel e leitores de código de barras, os trabalhadores são sobretudo dirigidos por um computador que fala com eles num código técnico e brusco: “Ir para corredor 438 – ler o código” (o trabalhador responde ao computador para confirmar a posição correta). “Levar 4”. O trabalhador põe 4 caixas na paleta, e por aí adiante... Na sequência do que eu disse antes, e como os teatros estão tão ligados aos sonhos, pensei em situar esta espécie de força de trabalho temporária e de alta visibilidade das “Figuras a Mais” no interior de um teatro, para criar uma espécie de versão onírica marada daquilo que já é uma realidade bastante estranha e por vezes preocupante. A peça, e o trabalho de cada um dentro dela, oscila entre esta espécie de mundo de armazém rápido e iluminado e outra coisa muito mais lenta, mais próxima do mundo de espera e de paciência que associamos ao ser um figurante num filme, um qualquer figurante que passa o dia todo à espera do momento de atravessar um espaço da esquerda para a direita, ou de levantar uma mão, ou de se deitar e adormecer.

Tal como em muitos dos meus trabalhos, recebem-se as instruções através de auscultadores, e é preciso uma voz.

Então comecei a brincar com vozes de computador, que se estão a desenvolver muito depressa e às vezes são inquietantemente realistas. E também gravámos tudo em modo binaural, de maneira que a voz de computador “infantil” que diz às pessoas o que fazer (cada um recebe um áudio diferente, sincronizado) parece estar a vir do sistema de som da casa, confundindo as fronteiras público-privado e criando, esperemos, uma experiência que é surreal e onírica, e no entanto ancorada neste mundo desolador funcional e comandado por códigos.

Interessa-me a maneira como as peças se encaixam, num sentido estrutural, narrativo, experiencial, logístico e técnico. Como é que as diferentes faixas compõem *The Extra People*? (Parece haver uma relação interessante entre a natureza controlada da experiência e um projeto, do lado do artista, que, com tantas peças em movimento, poderia muito facilmente escapar ao controlo do artista.)

A possibilidade do caos e da desordem está sempre lá, é claro – o risco de que a ação não saia bem, de falhares alguma coisa, ou de outra pessoa falhar, etc. Eu sempre fui muito apaixonado pela qualidade que surge quando um intérprete não ensaiado e não profissional aceita colocar-se assim em risco: está no âmago da maior parte das coisas que fiz, e acho que neste caso se liga de modo muito forte com a imagem que eu tenho da demência, baseada na minha experiência com familiares com Alzheimer. Esse modo de estar, de olhos

bem abertos mas ansioso por agradar, parte-me o coração. Aquele olhar em volta numa sala que diz “Isto está certo? Isto é o que eu penso que é? O que é que eu penso que é? Estou à deriva?”

Com um número maior de participantes/espectadores – 30? – isto parece abrir muitas possibilidades na experiência de Autoteatro, e uma dinâmica que inclui uma experiência tanto individual como de grupo. O que é que esse número maior de participantes simultâneos traz à peça, em termos criativos? E como é que isto se tornou uma faceta que quiseste explorar?

É engraçado como 30 é ao mesmo tempo um número grande para uma peça de Autoteatro e um número muito pequeno para o género de teatros em que ela vai ser mostrada. Acho que comecei com a ideia de 15 na plateia e 15 em palco, e um teatro suficientemente grande para que esses 15 na plateia mal formassem um público. Estava interessado em trabalhar contra a noção – facilmente tomada por certa de um modo afirmativo – de que o teatro é um lugar de coletividade. Acho que provavelmente, sobretudo hoje em dia (e com o género de práticas laborais neoliberais que esta peça reflete), estamos bem mais isolados do que pensamos, e quis criar um público onde isso viesse ao de cima mais explicitamente: cada um mergulhado no seu próprio fluxo sonoro, e sentado demasiado longe dos outros para conseguir comunicar.

Também há o adágio que diz que não deve haver mais pessoas em palco

do que na plateia. E tendo isso em mente, é quase como se isto não fosse realmente um “espetáculo”, é mais um género de processo. Pensei nas experiências que tive quando fui a teatros durante os ensaios, ali sentado a ver as pessoas falarem umas com as outras e andarem entre o palco e a plateia, e fantaseiei que toda essa arbitrariedade e realidade mais solta pudessem de facto ser “o espetáculo” que se ensaiava. Ou que estas pessoas estão aqui por um motivo qualquer que não o teatro – qualquer coisa como um abrigo de emergência. Ao afastar-me do gesto teatral, a psicologia do espaço que eu referi há pouco pode ser entendida como o principal motor. E claro, para os participantes, estar em palco vai sempre ser “teatral” de qualquer maneira. 15 pessoas juntas em palco, ao contrário de numa vasta plateia, tornam-se *de facto* um grupo, e é preciso muito pouco para que um gesto coletivo, mesmo que banal ou funcional, se torne dramático.

Podes escrever um pouco sobre os teus colaboradores principais e as sensibilidades que trazem ao projeto?

A coreógrafa e artista de performance Kate McIntosh tem trazido uma visão de fora e foi uma ótima parceira de conversa durante o trabalho em Bruxelas. Ela tem uma inteligência aguçadíssima para tudo o que diz respeito ao envolvimento do público, seja físico ou imaginativo.

O músico e compositor Sam Britton é o meu amigo de infância mais antigo e a pessoa com quem tenho trabalhado mais vezes ao longo dos anos. O nosso

interesse pela agência à distância e pela voz *off* começou quando tínhamos 17-18 anos e trabalhámos no *Kaspar* de Peter Handke, na escola. Em 1999 criámos juntos *BLOKE*, quando eu comecei a trabalhar enquanto Rotozaza – foi a primeira peça a convidar um intérprete a seguir instruções sem preparação, e tornou-se a base para muito do trabalho que se seguiu. O Sam traz sempre uma combinação de uma incrível intuição técnica (como no IRCAM) e uma abordagem tonal/textural ao som que é muitas vezes perturbadora.



Ant Hampton

Ant Hampton (n. 1975) fundou a companhia Rotozaza em 1998, um projeto que explorava a utilização de instruções dadas a intérpretes “convidados” não ensaiados, tanto em cena como, subsequentemente, dentro de estruturas mais íntimas sustentadas e usadas pelos próprios espectadores (Autoteatro). Entre 1999 e 2009 Rotozaza foi uma parceria com Silvia Mercuriali; desde então, Ant e Silvia têm trabalhado de forma independente, e em colaboração com outros artistas. Ant trabalhou com Glen Neath, Joji Koyama, Isambard Khroustaliou, Tim Etchells, Gert-Jan Stam e Britt Hatzius. A sua série de Autoteatro continua, com mais de 48 versões em línguas diferentes das várias produções criadas até hoje.

Outros projetos a solo incluem a experimentação em curso à volta do “retrato ao vivo” com Greg McLaren enquanto coletivo The Other People (La Otra Gente): encontros estruturados com pessoas não oriundas do meio teatral. Fez a direção dramaturgical de *Projected Scenarios* na Manifesta 7, Bienal de Arte Contemporânea, e tem contribuído para projetos de Jérôme Bel e dos Forced Entertainment. Antes da sua colaboração em *The Quiet Volume*, [Culturgest / Alcantara, 2012] Ant trabalhou com Tim Etchells em *True Riches*, programa de “protesto-fantasia” de *live-art* para o ICA.

Ant também tem trabalhado como tutor / mentor para programas artísticos como MAKE (Irlanda), A-PASS, Sound Image Culture (Bélgica) e, em 2013,

Dasarts (Holanda). Também criou e orientou *workshops* por todo o mundo, incluindo “Fantasy Interventions – Writing for Site-Specific Performance” e “Raising Voice in Public Space”, com Edit Kaldor.

www.anthampton.com

Próximo espetáculo

© Lena Adasheva

Vijay Iyer Trio

Break Stuff



Jazz Sex 7 de outubro

Grande Auditório · 21h30 · Duração: 1h15 · M6

Vijay Iyer e o seu trio têm recebido inúmeros prémios e distinções gerando uma rara unanimidade quer na crítica, quer no público. Na sua terceira visita à Culturgest apresentam um concerto baseado no último álbum do trio, *Break Stuff*, que alguns consideram o melhor do grupo. Jazz ancorado na tradição e que explora novos caminhos. Excecional.

Próximo espetáculo de teatro

© Lena Adasheva

Blind Cinema

Cinema Cego de Britt Hatzius



Teatro Seg 7, ter 8, qua 9 de novembro

Pequeno Auditório (lotação reduzida) · 19h

Duração: 40 min · M14

Numa sala de cinema, um grupo de crianças descreve em voz baixa ao público vendado o filme que só elas conseguem ver. Um ato colaborativo, uma tentativa frágil mas corajosa sobre os limites e potencialidades da linguagem.

Mais informações em www.culturgest.pt

Conselho de Administração

Presidente

Álvaro do Nascimento

Administradores

Miguel Lobo Antunes

Margarida Ferraz

Assessores

Dança

Gil Mendo

Teatro

Francisco Frazão

Arte Contemporânea

Delfim Sardo

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

Bruno Pereira

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

José Rui Silva

Assistente de Direção Cenotécnica

José Manuel Rodrigues

Audiovisuais

Américo Firmino (coord.)

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

Miguel Caissotti

Lúcia Marques

Maria Manuel Conceição

Edifício Sede da CGD · Rua Arco do

Cego nº50, 1000-300 Lisboa

21 790 51 55 · www.culturgest.pt