

12/11 sex fri 13/11 sáb sat 19:30 RIVOLI



www.teatromunicipaldoporto.pt



Diogo Freitas / Momento Artistas Independentes Como perder um país

teatro theatre

criação created by Diogo Freitas, Filipe Gouveia © encenação directed by Diogo Freitas © dramaturgia dramaturgy Filipe Gouveia © interpretação performed by Carlos Correia, Gabriela Leão, Genário Neto, Joana Martins © composição e desenho de som sound composition and design Paulo Pires © desenho de luz lighting design Pedro Abreu © figurinos costumes Ana Catarina Silva © espaço cénico set design Diogo Freitas, Pedro Abreu © coreografia choreography Daniela Ferreira © acompanhamento fotográfico photographic assistance Simão do Vale Africano Pais © residências artísticas artistic residencies Circolando, fAUNA | habitat de criação - Teatro da Didascália, Junta de Freguesia de Joane, Armazém 22 © apoio support ESMAE - Escola Superior de Música e Artes do Espetáculo, Teatro do CalaFrio, Argatintas, Ribeira Sal © construção de cenografia set building Carlos Abreu © teaser Os Fredericos © produção executiva executive production Ruana Carolina © produção produced by Momento — Artistas Independentes © coprodução coproduction Teatro Municipal do Porto, Casa das Artes de Vila Nova de Famalicão, Teatro Municipal Baltazar Dias, Teatro do Noroeste - Centro Dramático de Viana, Bolsa de Criação O Espaço do Tempo, com o apoio da Fundação "la Caixa" — BPI

Projeto financiado pelo Programa de Apoio à Criação da Direção-Geral das Artes - Ministério da Cultura © Project financed by the creativity support programme from the Directorate-General for the Arts - Ministry of Culture

Teatro Municipal do Porto Rivoli ● Campo Alegre

Porto.

temporada season 21/22

5/11 sex fri 6/11 sáb sat 19:30 RIVOLI

Paulo Mota / Devagar Buffalo Bill



teatro theatre

direção e texto written and directed by Paulo Mota © dramaturgia e interpretação dramaturgy and performance André Pires e Paulo Mota © cenografia set design F. Ribeiro © sonoplastia sound design André Pires © desenho de luz lighting design Carin Geada © figurinos e máscaras costumes and masks Catarina Barros © produção executiva executive production Bruno Moreira, Patrícia Gonçalves © design gráfico graphic design Paulo Mariz © produção production Devagar © coprodução co-production Teatro Municipal do Porto, CRL - Central Elétrica © residência artística artistic residency 23 Milhas © projeto apoiado pela project supported by the República Portuguesa - Cultura/Direção-Geral das Artes Portuguese Republic - Culture/Directorate-General for the Arts © agradecimentos thanks to André Braga, António Júlio, Atelier Caldeiras, Churrasqueira Moura, Cláudia Figueiredo, Evaristo Mota, Inês Mota, Iris Cayatte, Joana de Verona, Joana Providência, Josué Maia, Júlia Mota, Júlio Moreira, Livraria TimTim por TimTim, Lobo, Maria do Céu Ribeiro, Museu da Cidade, Nuno Brandão, Nuno Encarnação, Nuno Eusébio, Paulo Furtado, Pedro Coutinho, Teatro Experimental do Porto, TUP - Teatro Universitário do Porto, Victor Hugo Pontes

60 min

16+

1:30 min

12+

Paulo Mota / Devagar Buffalo Bill

Buffalo Bill é um ícone da cultura norte-americana. O que te levou a criar este espetáculo?

Há cerca de três anos, em conversa com o meu pai, ele comentou que o meu avô lhe dizia algo como “não é para ler histórias aos quadrinhos, é para trabalhar”. Perguntei-lhe que histórias eram essas, e ele falou-me do *Buffalo Bill*. Fui pesquisar e descobri que tinha existido realmente uma pessoa por detrás de *Buffalo Bill*. [Essa pessoa] chamava-se William Cody e teve uma vida bastante particular. Foi atirador da cavalaria americana, homem de negócios e acabou por criar um circo com indígenas, já depois de os ter espantado do território. Aliás, esta questão do conflito indígena nos Estados Unidos da América saltou-me imediatamente aos olhos. Por outro lado, há muito tempo que me interessava trabalhar a linguagem da banda desenhada e dos desenhos animados. Então, começaram a multiplicar-se ideias na minha cabeça e decidi criar este espetáculo.

Estamos perante uma biografia do homem para além da lenda?

Não é, de todo, um trabalho documental. A figura do *Buffalo Bill* é um pretexto para falar sobre temas mais atuais. Tal como dizia Walter Benjamin: *a história é um girassol que se volta sempre para o tempo presente*. Olhamos para *Buffalo Bill* para podermos olhar para nós. Há vários aspetos que me interessavam; entre eles, tentar entender o que herdámos da época da revolução industrial em que *Buffalo Bill* viveu, e pensar como nos podemos posicionar nesta época em que vivemos a revolução digital.

De que forma é que a banda desenhada e o universo circense influenciaram o processo criativo?

Gosto de trabalhar com algum distanciamento da realidade, no sentido do código de linguagem. Não me revejo no realismo. Quanto mais me distancio do real, mais prazer me dá. Na Devagar [associação criada recentemente por Paulo Mota], fizemos um filme intitulado *Um Jogo Bastante Perigoso* em que esse distanciamento já acontecia. Acho que o mesmo ocorre neste espetáculo. A linguagem do desenho animado acaba por aligeirar um pouco aquilo que está a ser dito. Há momentos, até, em que parece que estamos a ver um espetáculo para a infância.

Há uma espécie de ideia de filme de terror, mas cómico e, às vezes, meio infantil. Há, simultaneamente, a linguagem do *western* e o arquétipo do *cowboy* com que estou a brincar. Tentamos aproximar a imagem do *Buffalo Bill* [espetáculo] à banda desenhada dos anos 50 e 60.

Buffalo Bill is a North American cultural icon. What brought to create this show?

About three years ago, talking with my father, he commented that my grandfather told him something like “you must not to read comic strips, you must work”. I asked him what these stories were, and he told me about *Buffalo Bill*. I’ve done some research and found that there really was a person behind Buffalo Bill. His name was William Cody, and he had a very peculiar life. He was a marksman for the U.S. cavalry, a businessman and ended up creating a circus with indigenous people, after having chase them away from the territory. In fact, this issue of the indigenous conflict in the United States of America immediately jumped to my attention. On the other hand, I’ve been interested in working with the language of comics and cartoons for a long time. So, ideas started to multiply inside my head, and I’ve decided to create this show.

Is it a biography of the man beyond the legend?

It is not a documentary work at all. The figure of *Buffalo Bill* is an excuse to talk about more current topics. As Walter Benjamin used to say: *History is a sunflower that always turns to the present time*. We look at *Buffalo Bill* to look at ourselves. There are several aspects that interested me; among them, trying to understand what we inherited from the period of the industrial revolution in which *Buffalo Bill* lived, and thinking about how we can position ourselves in this time in which we live the digital revolution.

In what way did the comics and the circus universe influence the creative process?

I like to work with some distance from reality, in terms of the language code. I don’t feel like myself in being a realist. The more I distance myself from reality, the more pleasure it gives me. At *Devagar* [an association recently created by Paulo Mota], we made a film entitled *Um Jogo Bastante Perigoso* [A Very Dangerous Game] in which this distancing effect was already happening. I think the same happens in this performance. The language of the cartoon ends up lightening a little what is being said. There are even moments when it feels like we’re seeing a show for children. There’s a kind of horror movie idea, though comical and sometimes kind of childish.

There is simultaneously the language of the western and the archetype of the cowboy I’m playing with. We tried to approximate the image of *Buffalo Bill* [the performance] to the 50s and 60s comics.

PARALELO

Conversa Talk com with Paulo Mota (Buffalo Bill), Diogo Freitas, Filipe Gouveia (Como perder um país) e and Magda Henriques

8/11 seg mon

19:00

RIVOLI Pequeno Auditório

Diogo Freitas / Momento – Artistas Independentes Como perder um país

De que forma é que *Como perder um país* se relaciona com a História e com o passado?

Temos duas narrativas que decorrem em paralelo. Por um lado, há o passado. Contamos a história da Guerra de Tróia, uma guerra que começou por causa de um amor. Em Tróia, havia uma muralha que, segundo dizem, era impenetrável e que acabou destruída através da artimanha do cavalo. Por outro lado, há uma narrativa que tem uma relação mais direta com a política. Perante uma nação destruída e a precisar de eleições, há dois governantes em constante ação para perceberem quem irá governar o país. Esta relação que quisemos criar com o passado e com a história a que chamamos “História do Futuro” está cheia de analogias, metáforas e comparações com o presente.

Queremos alertar que isto também está a acontecer à nossa democracia. Ela também está constantemente a ser derrubada sem que o percebamos. Ou então não queremos perceber – o que ainda é mais grave.

Existe uma espécie de futuro distópico, próximo da ficção científica no espetáculo?

Sim, é próximo da ficção científica. Quisemos colocar ainda mais veracidade neste discurso sobre a aliança da tecnologia e da ciência para propormos um jogo distópico e absurdo na forma como a população vai escolher estes dois governantes; ou seja, já não temos a campanha eleitoral. Estes dois políticos entram numa espécie de simulação de realidade virtual sem terem consciência disso, apagando completamente a questão da realidade, mas, para eles, a realidade continua, como se cada um deles tivesse vencido as eleições.

Qual é o lugar deste espetáculo no teu percurso artístico e criativo?

Tenho uma relação muito grande com a música em cena e com as vozes – a voz falada e a voz cantada. *Como perder um país* situa-se algures no jogo do teatro, da dança e da música. Interessa-me perceber até que ponto este “espetáculo de variedades” é possível e em que fase estou enquanto criador.

How does *Como perder um país* [How to Lose a Country] relate to History and the past?

We have two narratives that run in parallel. On the one hand, there is the past. We tell the story of the Trojan War – a war that started because of a love. In Troy, there was a wall that, they say, was impenetrable and that was destroyed by a trick – the Trojan Horse.

On the other hand, there is a narrative that has a more direct relationship to politics. Amidst a destroyed nation and in need of elections, there are two governors in action to find out who will govern the country. This relationship that we wanted to create with the past and with the History that we call “History of the Future” is full of analogies, metaphors, and comparisons with the present.

We want to warn that this is also happening to our democracy. It is also constantly being toppled without us noticing it. Or we just don’t want to notice – which is even more serious.

Is there a kind of dystopian future, close to science fiction in the show?

Yes, it’s close to science fiction. We wanted to put even more veracity in this speech about the alliance of technology and science to propose a dystopian and absurd game in the way the population will choose these two rulers; in other words, we no longer have the electoral campaign. These two politicians enter in a kind of virtual reality simulation without being aware of it, completely obliterating the question of reality, but for them, the reality remains, as if each one of them had won the elections.

What is the place of this show in your artistic and creative path?

I have a very strong relationship with the music on stage and with the voices – the speaking voice and the singing voice. *Como perder um país* [How to Lose a Country] lies somewhere in the game between theatre, dance, and music. I am interested in understanding to what extent this “variety show” is possible and at what stage I am as a creator.

