

|
|

|
|

|
|

|
|

|

|

|

|

punchline

direcção artística :: pogo teatro

produção :: galeriazédosbois

Punchline é a sexta produção que junta a Galeria Zé dos Bois e o Pogo Teatro. Anteriormente colaboraram em Balada a Mr Brandy (1996); Handicap (1996); O Homem do Liechtenstein (1997), ZapSplat (1997) e Sent (1997).

Este novo evento está repartido em três espectáculos diferentes: Amorti, PH7 e Check Out. O que os alimenta é o factor Stand Up Comedy, onde um ou mais One Man Show conduzem os espectáculos a um ritmo vertiginoso, cuja característica principal e transversal aos três é a utilização das novas tecnologias, que alternam com o discurso do comedian.

Outra questão fundamental e inerente ao conceito de Punchline, é a reflexão conceptual acerca do entretenimento

e dos media, sendo que os espectáculos deverão, também, por princípio, enquadrar-se naquilo a que o público em geral considera de entretenimento.

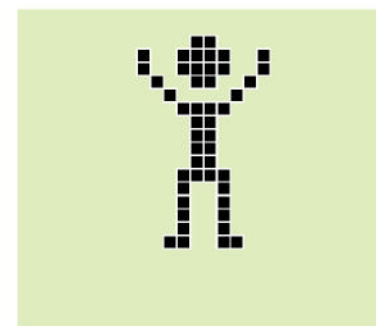
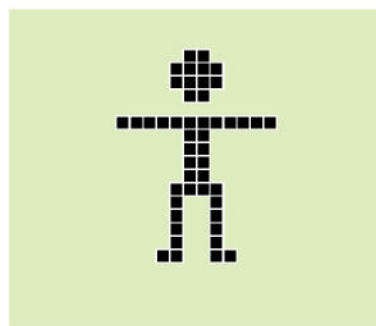
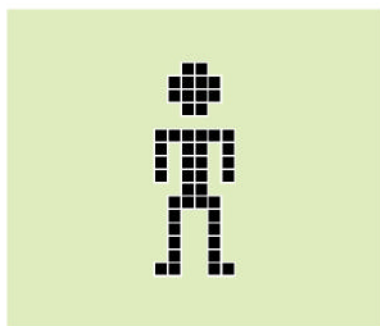
Releva-se o facto de concluirmos que a comédia é a área por excelência, onde a comunicação se dá mais abrupta e directa (O Pogo Teatro tem trabalhado também na área aqui mencionada). Um dos elementos universais mais associados à comédia oral é o Stand up comedy, daí não ser ingénua esta nova incursão em Punchline, uma vez que o realismo, a oralidade, a coloquialidade e a simulação do quotidiano são elementos a ter em conta para a dinâmica destes espectáculos.

Punchline quer diferenciar-se quer pela introdução de

novos conceitos de comédia, quer pela linguagem de dinâmica realista dos espectáculos e séries de televisão em voga neste período.

Sete actores encarnarão sete diferentes personagens que podem vaguear de espectáculo para espectáculo, uma vez que a actualidade e a incursão de novos sketches estarão sempre a dinamitar a consciência comum e a exercer novas dinâmicas tanto ao nível da informação, como ao nível do conhecimento (novas descobertas na área da ciência, mudanças políticas, aparecimento de novos programas de entretenimento e de informação, etc).

Temos em conta a velocidade e a voragem contemporânea exercida pelos media. Punchline é um espectáculo meta-





mediático.

A sala onde se desenrolarão os 3 espectáculos é desenhada e remodelada para albergar toda esta dinâmica de linguagem e discurso, no sentido de criar um conforto aparentemente conotado com o prazer do entretenimento.

Embora em cada um dos espectáculos surja com diferentes alterações ao desenho, a sua estrutura permanecerá intacta, pelo que, o seu cariz de lounge com serviço de bar, com todo o conforto a que este tipo de espaço está conectado, será também uma das linhas que une e torna diferente o evento aqui proposto.

O desenho desta nova espacialidade convida e propõe

também a apresentação e exposição de obras contemporâneas autorais de artistas convidados (telão, vídeos nas montras, design de roupa dos entertainers e obras de carácter visual), que podem complementar e servir de mote para o discurso generalista dos performers / autores.

Desenhada para cerca de 70 pessoas, este novo espaço dinamizará o Bairro Alto, local por excelência de lazer e diversão, mas carente neste tipo de dinâmicas e abordagens.

É premente que estes espectáculos, para o seu sucesso necessitem de novos públicos, daí a forte aposta dada neste projecto à comunicação (publicidade, materiais gráficos de divulgação, entrevistas, direct mail, etc.). A sua constante mutação exige uma permanente actualização da comunicação

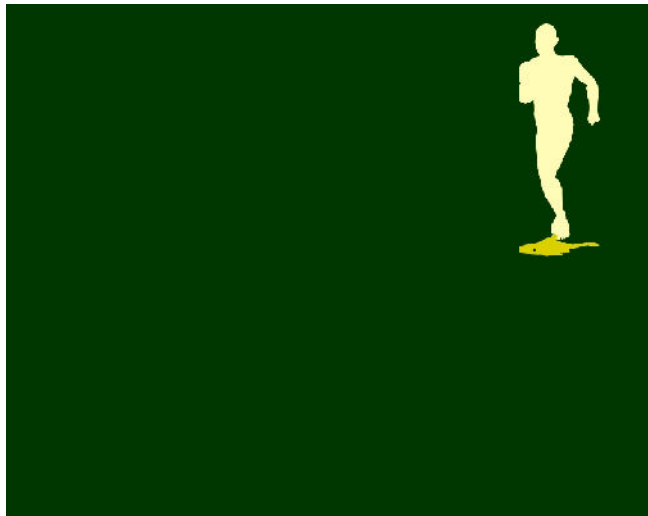
do evento.

Punchline foi já reconhecido pelo IPAE, sendo-lhe atribuído subsídio na área da multidisciplinaridade o que o revela como um evento de interesse cultural e artístico relevante para a capital portuguesa e para Portugal.

É nossa intenção que Punchline resulte acima de tudo num acontecimento.



Nesta memória descritiva do projecto, concentramo-nos nos aspectos estéticos e temáticos que lhe presidem. Apesar de se propôr como um espectáculo popular, com um público transversal, orientando-se preferencialmente para um intervalo geracional (o nosso) que não se reconhece nos modelos ficcionais ou espectaculares vigentes no contexto português, PunchLine, não obstante, exprime um conjunto de interrogações formais e de conteúdo que podemos encarar como sendo o seu programa estético. Jogam-se estas interrogações em três ordens: de substância ou conteúdo, formais e de meio. Têm a sua genealogia no percurso criativo e profissional dos seus autores. É em primeiro lugar por relação a este percurso que melhor se entenderá a natureza do projecto, o qual se assume como seu corolário natural.



A colaboração de que resulta em PunchLine foi amplas vezes ensaiada em domínios tão variados de expressão como o vídeo-teatro, o café-teatro, a performance e as artes plásticas. Os seus autores, de forma continuada ou intermitente, prosseguem uma colaboração criativa desde 1993, altura em que fundaram ou integraram o Pogo Teatro. O trabalho desenvolvido por este grupo aproveitava experiências anteriores tidas com o Café Aparte, um grupo vocacionado para o café-teatro e inspirado em mestres do humor como Devos, Fellini, Buster Keaton, Mrozek, Ionesco, etc. Todavia, o Pogo Teatro resultou da necessidade de ampliar as premissas a partir das quais encarar a expressão artística, e reuniu, na sua origem, criadores ligados ao teatro, à performance, ao vídeo, à literatura, à música, à moda e às artes plásticas, numa lógica de captação e sedimentação



de linguagens aparentemente exteriores ao teatro.

O Pogo Teatro surgiu como uma espécie de laboratório onde se questionou a linguagem do próprio teatro enquanto universo autónomo, e se ensaiou a sua reciclagem em termos formais e técnicos, penetrando-o de sentidos contemporâneos, quer em relação ao conteúdo, quer na sua estratégia formal. Exemplo disso foi a gradual evolução para uma prática do vídeo-teatro, não apenas como simples ampliação ou fragmentação da unidade cénica, mas como um modelo de cruzamento de linguagens expressivas capaz de consagrar novos modelos ficcionais.

A premissa essencial desta evolução consistiu na ideia de formular um princípio de responsabilidade artística



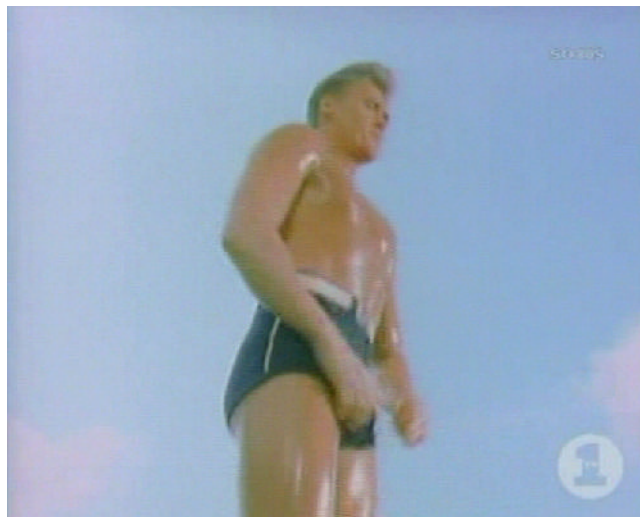
do criador no confronto imposto pela nova paisagem expressiva contemporânea. Mais especificamente, o de formular o comportamento criativo desejável numa sociedade de novas aventuras tecnológicas, económicas e industriais enquadradas por meios mediáticos hiper-evoluído. Esta nova paisagem não seria apenas um conjunto de novas premissas a partir das quais tivéssemos que pensar o estado geral das artes ou apontar para a sua redefinição individual. Seria, de forma mais radical, uma dissolução sistemática dos códigos artísticos num circuito universal de mensagens em processo de perda dos seus privilégios axiológicos, epistemológicos ou estéticos. Testou-se assim as premissas estéticas deste novo estado de coisas e fez-se, em consequência, reverter para a prática teatral a falência do binómio realidade / representação, pelo qual se tentou, não elevar

o teatro à contemporaneidade, mas dotar a contemporaneidade de um destino teatral, filtrando assim o velho conceito barroco do teatro do mundo à luz de uma época em que o mundo é o que resulta da impossibilidade do teatro.

Este programa estético encontra no meio televisivo o seu corolário natural por razões que se tonam óbvias. O suporte televisivo é o que melhor exponencial a velocidade e multi-polaridade de circulação sígnica que são marcas deste tempo e onde os autores congregados em torno de PunchLine encontram a sua matéria de reflexão. Se pudermos falar de um novo sensitivismo televisivo, no sentido em que a televisão vivendo em absoluta transparência na sua actualidade pluriforme, numa espécie de absoluto das formas, com espaços e tempos irreduzíveis a outras

áreas criativas e que fundam em si mesmas a sua própria legitimidade, constataremos que são escassas as obras para televisão (à excepção das de Jean-Luc Godard) que induzem dessa segunda natureza televisiva modos ficcionais originais.

Nesta memória descritiva do projecto, concentramo-nos nos aspectos estéticos e temáticos que lhe presidem. Apesar de se propôr como um espectáculo popular, com um público transversal, orientando-se preferencialmente para um intervalo geracional (o nosso) que não se reconhece nos modelos ficcionais ou espectaculares vigentes no contexto português, PunchLine, não obstante, exprime um conjunto de interrogações formais e de conteúdo que podemos encarar como sendo o seu programa estético. Jogam-se estas interrogações em três ordens: de substância



ou conteúdo, formais e de meio. Têm a sua genealogia no percurso criativo e profissional dos seus autores. É em primeiro lugar por relação a este percurso que melhor se entenderá a natureza do projecto, o qual se assume como seu corolário natural.

A colaboração de que resulta em PunchLine foi amplas vezes ensaiada em domínios tão variados de expressão como o vídeo-teatro, o café-teatro, a performance e as artes plásticas. Os seus autores, de forma continuada ou intermitente, prosseguem uma colaboração criativa desde 1993, altura em que fundaram ou integraram o Pogo Teatro. O trabalho desenvolvido por este grupo aproveitava experiências anteriores tidas com o Café Aparte, um grupo vocacionado para o café-teatro e inspirado em mestres do humor como

Devos, Fellini, Buster Keaton, Mrozek, Ionesco, etc. Todavia, o Pogo Teatro resultou da necessidade de ampliar as premissas a partir das quais encarar a expressão artística, e reuniu, na sua origem, criadores ligados ao teatro, à performance, ao vídeo, à literatura, à música, à moda e às artes plásticas, numa lógica de captação e sedimentação de linguagens aparentemente exteriores ao teatro.



BAR



Pretenderemos, assim, com PunchLine fazer o cúmulo do percurso acima enunciado e transportar o nosso laboratório para o meio favorável da televisão e do Stand Up. Justifica-se assim a tónica formal do espectáculo: a fragmentação e intersecção de linguagens, assumindo-se ele como galeria de linguagens em permanente interferência e reconstrução recíproca. À semelhança, aliás, de alguns programas emitidos em França nos últimos anos (Les Inconnus, Les Nules, Laurent Baffie, Karl Zero, La Faisse), Punch Line elaborará de forma lúdica esta filosofia de criação, em particular, em torno dos bloqueios associados à condição retórica da identidade nacional e contemporânea, às dicotomias realidade / representação e verdade / mentira.

Neste sentido, o programa não viverá apenas de actores;

pretenderá trazer a si figuras da política e da cultura ou simples "anónimos" e dissolver as fronteiras entre a representação e o registo sociológico. Por outro lado, os actores intervirão em contexto real, e hão-de de estabelecer relações com sentido performativo, segundo uma dinâmica televisiva e de performance ao vivo.

Outra dicotomia, é a de "plebe" televisiva / público de arte, destituída de sentido face à condição não elitista de PunchLine. Mas também aqui a noção de cruzamento prevalece, neste caso um cruzamento vertical de linguagens. A um conjunto de preocupações formais hi-tech ou, se quisermos, high culture, pode corresponder a crueza de um registo linguístico com sabor do quotidiano num meio conotado com a low culture.

formas e registo de representação

Isto levanta uma questão relativa ao estatuto da escrita e ao regime de representação em PunchLine que não desdenhará apoiar-se na actualidade imediata, emergindo a escrita, muitas vezes, sob a forma de comentário. Neste sentido, somos consequentes com anteriores criações nossas. No espectáculo Zap Splat (por nós apresentado no Festival Internacional do Atlântico em 1997), por exemplo, simulávamos em palco um talk show televisivo em que os actores eram chamados a protagonizar um corpo de teses sobre o estado das artes, a virtualização do corpo e o horizonte tecnológico finissecular (eram estes os temas do Festival). Ensaia-se assim a redução da realidade dramática à actualidade noticiosa, melhor dizendo, a uma configuração da realidade que só podemos apelidar de jornalística. Mas encarava-se o jornalismo como actividade de reconstrução estética



g o l f.

da experiência. Num circuito finissecular de troca de informação essencialmente inscrito pelas exigências da sociedade-espectáculo, tende o jornalismo (em particular o televisivo) a dissolver-se nestas exigências e a revestir-se com os atributos tradicionalmente associados à experiência estética, em particular o da construção de simulacros. A actividade jornalística, neste sentido, torna-se o observatório ideal de onde tomar o pulso às mutações contemporâneas da linguagem e da representação.

Ali iniciámos igualmente um trabalho sobre a transformação do actor num veículo de recorte e difusão da realidade imediata, pela identificação do trabalho de actor ao trabalho jornalístico ou de comentário. Se o jornalista é o veículo "neutro" de uma percepção do mundo, o actor, por seu

lado, era o veículo do acto teatral tornado informação neutra, pela incorporação da matéria jornalística enquanto matéria eminentemente teatral. Em PunchLine, proceder-se-á a esta dissolução do actor, a esta construção do seu anonimato.



PunchLine, segundo a convenção corrente, pode ser categorizado como espectáculo humorístico. Não inventando um modelo, cremos que o renova em substância e amplia a sua escala. Porém, qualificá-lo como humorístico carece de elucidações suplementares, com as quais ficarão definidos o alcance e natureza do humor que nos propomos.

A experiência do homem urbano neste final de século é inteiramente representável a partir das premissas do pensamento decadentista, no qual a nostalgia de um mundo que acabava convivendo conflituosamente com a percepção de outro que começava. Vivemos assim, não uma pós-modernidade, mas uma segunda modernidade, e estamos de novo imbuídos das desoladas excitações que acompanham cada início de século. O humor ilustrativo de uma época

assim, como nos ensinam Karl Kraus, Jaroslav Hasek ou Karl Valentin, só pode ser aquele onde o conflito moral emerge como centro dramático, uma vez que este novo mundo, ao mesmo tempo que induz um novo tipo de relações humanas, não deixa ver por enquanto a verdadeira extensão dos valores que são nele adequados, tornando assim a escolha moral o território por excelência da incerteza e da desorientação.

À massa de instituições, comportamentos e modelos estéticos que a primeira modernidade social nos legou, opõe-se agora um resíduo humano a que aqueles não dão expressão e cujo lugar social não foi ainda construído. Terá sido assim que a descrença em valores políticos e culturais universalizantes deu lugar ao culto do sucesso individual, ao culto do bem material como marca individual, ao culto

do prazer contra o do sacrifício, ao culto do gesto individual contra a memória acumulada da cultura. E será assim que, situado num entre-tempo, o homem deste princípio de milénio pode, uma ou outra vez, debater-se com a irrealidade essencial das suas escolhas (ou da sua recusa em escolher), uma vez que o mundo de que acaba de sair, porque findou, e aquele a que acede, porque mal começou, não podem dar-lhe a garantia de que a sua evanescente realidade pessoal tenha correspondência numa ilusão positiva capaz de sustentar o laço colectivo.

Um processo similar, talvez mais perceptível, é o que pode ser observado na passagem dos sonhos de adolescência para a realidade nua e crua da idade adulta. Mas, neste particular, o que se diz de um indivíduo pode dizer-se



de uma nação. Os últimos vinte e cinco anos da realidade portuguesa são, na sua escala própria, uma ilustração satisfatória desta passagem; de facto, à euforia do pós-25 de Abril, segue-se agora uma "maturidade" cujo traço saliente é o desencanto com que surpreende em si, não tanto a ausência de projecto ou directriz, mas a ausência, no seu sentir nacional, de suportes identitários de onde se deduzam em continuidade os grandes desafios colectivos a que está cometido: soberania transnacional e europeização progressiva, democracia avançada como marca de cosmopolitismo, definição do laço comunitário segundo as exigências macroeconómicas.

Colocada num promontório em redor do qual tudo parece desagregar-se, a ficção deste tempo, além de moral, não

pode deixar de ser humorística, sobretudo se a lucidez, enquanto critério moral, for a incapacidade de reprimir em si o mesmo riso que agita os deuses. Uma vez que na efabulação contemporânea da realidade, já não pode ser convincente o reconhecimento de uma ordem universal a partir da qual possamos compreender os nossos actos, seria caso para falar de um novo humor contemporâneo, o qual, dada a ausência de representações unificadoras, não pode arrogar-se uma soberania de onde castigar os costumes, e que só é possível definir como um humor sem reconhecimento e inconsciente de si, o que foi consagrado no vocabulário dramático contemporâneo com o nome de absurdo. A apoteose deste paradigma é, como se torna óbvio, aquela feliz parábola sobre a ressurreição dos mortos personificada por Gogo e Didi, no À Espera de

Godot. Bem se sabe como é fácil abrir a porta pela qual a "descida ao inferno do absurdo" se torna um locus comunis e se virtualiza em cada contratempo quotidiano. Como se sabe também, essa porta não tem uma chave única e uma das mais eficazes é-nos fornecida pela difusão televisiva. Em PunchLine o efeito humorístico está ao serviço de uma observação ingénua, iconoclasta e desidentificadora, não apenas no quadro da sociologia em que nos reconhecemos como portugueses, mas das representações e imagens com que exprimimos essa pertença. Assim:



Privilegia em termos de orientação temática o terreno da sociologia da cultura;

Cita, banaliza e reintegra os diferentes códigos de apropriação da realidade nacional, numa atitude desconstrutivista e dissociadora que pretende questionar os esquemas de aprendizagem em vigor e desmistificar as estratégias retóricas de "construção nacional";

Centra-se no tema da comunicação/incomunicação, com a encenação de silêncios, linguagens do corpo e expressões verbais variadas e delirantes, pondo em cena, não só os comportamentos humanos, mas sobretudo aquilo que é o inventário das suas possibilidades burlescas;

Formas de expressão que compreendam o absurdo, o paradoxo e o exagero como imagens amplificadas do real quotidiano e da realidade contemporânea;

Absorção e recontextualização significativas de representações artísticas ou sociais pré-existentes, de modo a evidenciar sentidos latentes de leitura social, a sua radicação delirante e a inversão ideológica que promovem, com intenção crítica em relação aos universos cultural, político e social, sobretudo numa perspectiva nacional;

Não se fecha na ficção de situações, abrindo-se, pelo contrário no sentido da própria colagem à realidade e à sua transposição em estado bruto para um contexto performático, audiovisual e musical;

Recorrerá a animações, ao humor gráfico, apelando a uma tradição de grafismo com radicação na Pop Art;

Aposta na renovação do género paródico como exposição de preconceito enraizados no senso-comum, nos pequenos bloqueios e fantasmas do sentir urbano, que encontram na sua redefinição conceptual o princípio da sua irrisão e idealmente da sua dissolução;



Este projecto parte da noção de entretenimento, embora um entretenimento com características específicas, como se se auto-parodiasse. Trata-se de uma espécie de desconstrução paródica da obra de arte ou da arte contemporânea, seja a instalação, o multimédia, o teatro, misturando-a com os processos retóricos do mundo devorador dos média. Não se trata de um humor negativo, reaccionário, mas de dessacralização radical da obra de arte, do que ainda são vestígios seus de estratégias auráticas e tardo-românticas. Aqui processa-se uma rasura da estesia do belo e do sublime pelo ordinário, pelo soluço quotidiano burlesco e pela estupidez que é menos estúpida do que parece, sim, olhem a casmurrice, o tolo, o teimoso, figuras altamente dramaturgias. O entretenimento tem aqui a função de romper com certos

constrangimentos das próprias disciplinas artísticas, assim como com o fechamento elitista da arte, de sua clausura numa redoma de peritos, em circuito fechado, e assim tentar aceder a um auditório mais vasto. É Sem que isso corresponda a um afrouxar da exigência artística. Tanto o romance quanto o teatro têm poderosas raízes na comédia, na paródia, na sátira, no burlesco. A lista é vasta, de um Aristófanes a um Petrónio, de um Rabelais ou Gil Vicente ao incomparável Cervantes e deste a um Stern. É que estes foram os grandes dessacralizadores, os que riram, os que reduziram á imanência, à terra, ás pulções da carne, ao quotidiano e mesmo desmantelaram as grandes narrativas míticas de personagens heróicos, de reis e rainhas, mesmo semi-divinos, que ainda dominam a Tragédia Grega ou os romances de cavalaria.

A arte e os artistas julgam-se demasiadas vezes como herdeiros de algo sagrado e detendo um acesso privilegiado ao invisível ou a uma qualquer transcendência. Embora tenham vindo a ser substituídos pelos cibernéticos, na imaterialidade da infoesfera.

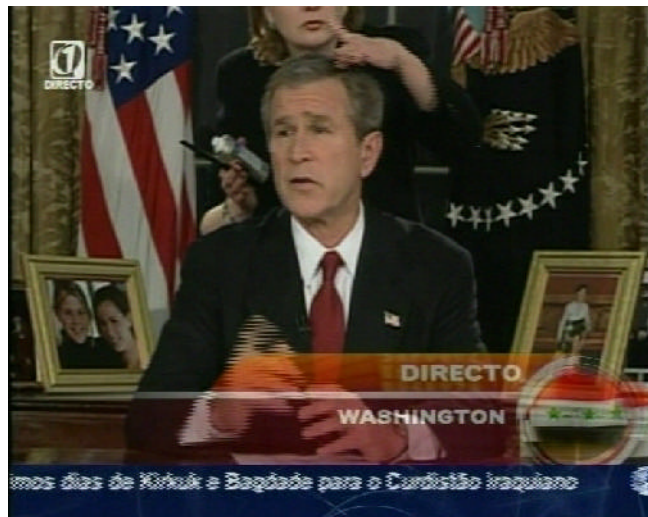
Diremos que a arte conceptual, por exemplo, é uma tentativa de as artes visuais se subtraírem ao domínio total da torrente devoradora das imagens mediáticas. E ao acentuar o conceito, tumidifica a parte invisível ou os compossíveis que só existem em potência, puras virtualidades não actualizáveis, preservando a obra ao esmagamento, irrisão e imersão num mundo vertiginoso e voráz de imagens, a seu poder de sucção, banalização e rasura, mas é o máximo que o artista pode, caso não vire terrorista, pois não consegue opor-se ou sequer imaginar travar a plenitude totalitária



das indústrias da imagem, da publicidade à moda, da simples revista à televisão, do cinema à internet. Em última instância e numa espécie de auto-apagamento entrega-se a uma lógica sádica de aceleração e consumo auto-predadora numa trágica gratuidade histriónica e da mais radical despersonalização, mesmo insignificância, construindo-se num mero valor de troca, num produto, numa marca ou na dissipação interactiva do aural. Joga-se e encarna-se ou despersonaliza-se na espuma das ondas, nas hiperesferas, da sociedade do espetáculo e do entretenimento, em que toda a experiência de vida vem formatada em pacotes atraentes de domesticidade. Uma domesticidade lumiosa. Sou o super-pop limão ou um Ferrari em aceleração. Se o próprio terrorismo se torna numa pequena indústria mundial do entretenimento com suas marcas e logotipos

vistosos: ³Bin Laden a fragância do homem do amanhã. A mais explosiva loção capilar.² Tudo se converte num fluxo informacional volátil na rede tecnocapitalista; tudo se converte em puro entretenimento, em especial a miséria, os atentados bombistas, os genocídios, os desastres naturais. Quanto mais destrutivo o real mediatizado, mais espectacular para o auditório voyeurista e apático. O circo romano não está assim tão longe. Embora a actual guerra electrónica seja virtual, asséptica, cirúrgica, embora o pós-operatório seja atreito a infecções incontrolláveis. Uma verdadeira obra de arte conceptual e gráfica. A arte, exceptuando a arquitectura, deixou de ser a portadora das imagens fortes e iconográficas de uma cultura ou civilização, para andar atrás, na rectaguarda das poderosas indústrias do entretenimento; se até as

primeiras imagens do 11 de Setembro foram captadas por videos e máquinas fotográficas anónimas. A arte parece investir num jogo em que à partida não tem nenhuma hipóteses, mas sempre assim foi. Os grandes artistas do passado tiveram em geral a protecção dos senhores todo poderosos. Glorificavam seu poder, e mesmo quando se rebelavam nada podiam. A arte é impotente por si só. Uma impotência, uma insignificância libertadora. Assim preferimos empreender pelo cómico, pelo humor paródico roçando a ironia e manejando os recursos retóricos, os jogos de linguagem, da publicidade, dos média, da indústria do entretenimento, para assim poder subvertê-los, torná-los irrisórios e risíveis, resgatando o humano e a vida à domesticação da ideologia performativa do entretenimento, embora seja ela o nosso material de trabalho. Por isso



o recurso ao one man show ou ao comentário desviante dos jogos de futebol em directo, etc. Para este projecto recusamos qualquer espartilho disciplinar e engendramos um híbrido, algo que decorre do cruzamento das artes plásticas com a performance com a música electrónica com o teatro com a video-arte com a arquitectura entrelaçando-se permanentemente com o universo mediático, seus jogos de linguagem, e em especial o televisivo. De algum modo fazemos colidir de frente, como num acelerador de partículas, a alta com a baixa cultura para logo depois colhermos os estilhaços mais flavescentes, como se quiséssemos experimentar outra coisa, uma terceira via, não numa superação dialéctica ou numa espécie de fusão, nada disso. O que se liga desliga-se sempre. O que está junto é em separado. Diremos que se trata de um duplo movimento

de desmontagem da arte pelos média e dos média pela arte. Experimentar a brincar.com



A Realização

Neste espectáculo a realização terá em conta todos os registos inerentes à linguagem televisiva (reportagem, concursos, telejornais, videoclips, etc.) e cinematográficos, de modo a favorecer os conteúdos; bem como as apropriações de outras imagens (filmes, séries, telejornais) e oferecer-lhe novas leituras, através de dobragens, remontagens e mixagens.

Os actores

Dividiremos naturalmente o cast em actores principais e actores convidados. Os actores principais, Luís ElGris, Nacho Checa e Luis Amarelo, provêm do Pogo Teatro, trabalhando juntos desde 1993 (ver currículos) adquirindo

assim uma versatilidade e facilidade de comunicação no que toca à representação (improviso, consciência dos timings, etc.). Tiraremos obviamente proveito desse facto.

Os actores convidados, Sara Duarte e Alexandre Ovídeo, não tendo pertencido à formação inicial do Pogo Teatro, foram escolhidos devido às suas virtudes na área da comédia, do improviso e na criação de situações burlescas. Haverá mais actores convidados consoante as necessidades de casting.

Pedir-se-á aos actores exclusividade para a criação das suas personagens, no sentido do investimento no rigor que os propósitos exigem.

Os actores podem interferir com relativa autonomia na elaboração nos textos de palco e sketches. Este facto deve-se à longa experiência que os mesmos têm nesta

área com o Pogo Teatro e enquanto autores também de textos humorísticos.

O Público

Pensa-se que o target será variado, embora dadas as características formais do espectáculo ele possa incidir nas camadas mais jovens e num público mais urbano. No entanto contamos com o factor surpresa e não descuramos as pretensões de atingir outro género de público, esperando que possa tornar-se num evento popular.



A possibilidade de comercialização no estrangeiro
Punchline pretende ser um evento de carácter ecléctico (como já foi frisado) na abordagem dos temas e do seu consequente humor.

Teremos em conta o registo universal de alguns sketches e situações, alternando com outros mais direccionados para o contexto português (alusões a figuras, locais, etc) embora de registo universal enquanto género, daí poder mesmo pensar-se, mediante o êxito de Punchline, na sua comercialização no estrangeiro (convém aqui realçar que 3 dos actores são espanhóis e falam correntemente outras línguas)

Estamos conscientes da singularidade da proposta no que concerne ao tipo de humor.

Notas finais

Convém realçar que nos espectáculos do Pogo Teatro sempre se procurou abolir com os registos tradicionais de teatro convencional, tendo mesmo como objectivo introduzir a linguagem televisiva nos seus eventos - entrevistas ao vivo, o permanente registo dentro e fora do palco do vídeo em ecrãs gigantes, o convite feito a vários jornalistas (José Carlos Soares, José Carlos Castro, Gabriel Alves), o uso de microfones enquanto factor sonoro estético - o que também permitiu a intromissão do estilo naturalista e realista no domínio do teatro. Crê-se que o Pogo Teatro foi inovador nesse aspecto.

Neste evento pluridisciplinar o factor qualidade, tanto na elaboração dos décors como do guarda-roupa, bem como no registo cuidado na criação de textos e em todas as outras áreas inerentes, será sempre tido em conta

como factor de maior relevância.

Registe-se ainda que a colaboração Pogo Teatro - ZDB já data de 1996, no que concerne à área de produção de espectáculos.



