

UNIVERSIDADE DO ESTADO DE SANTA CATARINA – UDESC
CENTRO DE ARTES – CEART
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM TEATRO – PPGT

MAYSA CARVALHO GONÇALVES

ENGENHOCAS, MECANISMOS E TRAQUITANAS:
as máquinas no trabalho do grupo *De Pernas Pro Ar*(RS)

FLORIANÓPOLIS

2018

MAYSA CARVALHO GONÇALVES

**ENGENHOCAS, MECANISMOS E TRAQUITANAS:
as máquinas no trabalho do grupo *De Pernas Pro Ar* (RS)**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Teatro do Centro de Artes da Universidade do Estado de Santa Catarina como requisito parcial para obtenção do grau de Mestra em Teatro, área de concentração Teorias e Práticas Teatrais, na linha de pesquisa Linguagens Cênicas, Corpo e Subjetividade.

Orientador: Dr. Paulo Balardim

FLORIANÓPOLIS

2018

**Ficha catalográfica elaborada pelo programa de geração automática da
Biblioteca Central/UDESC,
com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)**

Gonçalves, Maysa Carvalho
ENGENHOCAS, MECANISMOS E TRAQUITANAS : as
máquinas no trabalho do grupo De Pernas Pro Ar (RS) / Maysa
Carvalho Gonçalves. -- 2018.
149 p.

Orientador: Paulo César Balardim Borges
Dissertação (mestrado) -- Universidade do Estado de Santa
Catarina, Centro de Artes, Programa de Pós-Graduação em Teatro,
Florianópolis, 2018.

1. Máquina. 2. De Pernas Pro Ar. 3. Trilogia das Máquinas. 4.
Teatro de Animação. I. Borges, Paulo César Balardim. II.
Universidade do Estado de Santa Catarina, Centro de Artes,
Programa de Pós-Graduação em Teatro. III. Título.

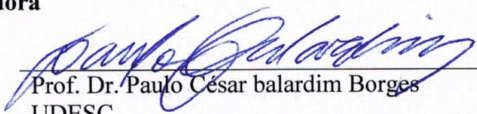
MAYSA CARVALHO GONÇALVES

***ENGENHOCAS, MECANISMOS E TRAQUITANAS: A POSSIBILIDADE DE
ATUAÇÃO DAS MÁQUINAS NO TRABALHO DO GRUPO "DE PERNAS PRO AR***

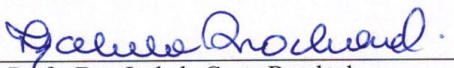
Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Teatro do Centro de Artes, da Universidade do Estado de Santa Catarina, como requisito parcial para a obtenção do grau de Mestre em Teatro.

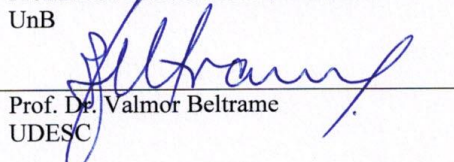
Banca examinadora

Orientador:


Prof. Dr. Paulo César balardim Borges
UDESC

Membros


Profa. Dra. Izabela Costa Brochado
UnB


Prof. Dr. Valmor Beltrame
UDESC

Florianópolis, 22 de agosto de 2018.

Ao professor, amigo e artista Guto Viscardi (*in memoriam*)
por ter me proporcionado olhar para o meu percurso de deslumbramento.
Seguirei "destemida", como você me apelidou.
E aos 30 anos de arte e resistência do grupo *De Pernas Pro Ar*

AGRADECIMENTOS

Por muitas vezes agradei ao professor, amigo e artista Guto Viscardi. Minhas escritas acadêmicas foram impulsionadas por um exercício feito durante uma de suas aulas no Departamento de Arte Cênicas da Universidade de Brasília. Na experiência de desvendar os meus deslumbramento encontrei a Maysa da minha infância, aquela que se encantava com pequenos movimentos esquisitos. A menina cresceu e meu olhar continuou a ser guiado para as engenhocas, mecanismos e traquitanas que rodeavam o meu cotidiano. Minha mãe, sempre foi uma exímia engenhoquista¹, nada a fazia desistir de seus planos e perfeccionismo, mesmo que para isso fosse necessário reinventar inúmeras coisas dentro de uma casa só. Um dos meus antigos desejos era fazer um inventário de suas criações. Meu pai, um grande colecionador. Para ele: objetos de imensa importância emocional, para outras pessoas: caixas de traquitanas, até hoje me promete um relógio que tinha sido do seu avô. No dia em que me anunciou esse desejo - de eu ser a guardiã desta preciosidade - me recordei de um dos principais mobilizadores para tudo que escrevo nesta pesquisa. Com o olhar aguçado para os movimentos das coisas do cotidiano, aos 16 anos me deparei com uma peça que me chamava de dentro da vitrine de uma loja já fechada pelo tardar das horas, aquilo se movimentava, parecia mover-se sozinho. Fiquei a observar aqueles movimentos em madeira e aço, bolas que se movimentavam em curtos espaços de tempo, havia uma alavanca que as erguiam e depois as depositavam, uma a uma, em uma espécie de canaleta. Meus olhos curiosos se deixavam admirar por aqueles movimentos lentos. A peça que se apresentava por trás do vidro e me separava do interior da loja era um relógio de bolas. Degustei um bom momento aqueles mecanismos literalmente *assistindo a hora passar*. Isso tudo aconteceu no Rio de Janeiro. Quando voltei para Brasília

¹ Palavra inventada por mim para apresentar minha mãe que é uma grande criadora de engenhocas.

com essa sensação e curiosidade na imaginação propus ao meu professor de física que construíssemos um daqueles. Não sabia por onde começar, achei que pela física pudesse dar certo. Em meio ao turbilhão da sala de aula ele não pôde me escutar neste desejo. Passados uns cinco anos comentei com alguns amigos sobre esta experiência que estava guardada em uma memória quase esquecida. Com eles conseguimos achar alguns vídeos na internet e pude revisitar aquela imagem da única vez que a tinha visto. Mais uma vez propus que construíssemos, mais uma vez sem sucesso. O exercício passado pelo professor Guto Viscardi se tratava de responder a simples pergunta: O que te deslumbra? Por muito tempo refleti sobre o que responder, até que reuni coisas que me deslumbravam em um vídeo e algumas fotos. Por meio deste exercício o meu encontro comigo mesma enquanto artista, estudante e pesquisadora se deu. Este exercício mobilizou meu trabalho de conclusão do curso de Artes Cênicas da Universidade de Brasília e fez me [re]encontrar com as máquinas da minha infância. Desde os mecanismos de transportar objetos entre a vizinhança pelas janelas do prédio, às inúmeras tentativas de criar engenhocas para desligar a luz do quarto sem ter que levantar-me da cama antes de dormir, e ao desejo de construir um relógio de bolas. Depois deste encontro com minha poética pessoal treinei meu olhar e me deparei com espetáculos teatrais com máquinas na cena, tal qual aquelas que regavam minha imaginação na infância e adolescência. De 2011 a 2015 fruí máquinas na arte por meio dos espetáculos e exposições: *Automákina - Universo Deslizante - De Pernas Pro Ar* (Brasil); Abram Palatinik: *Reinvenção da Pintura - Abraham Palatinik* (Brasil); *Las Tribulaciones de Virginia* - Hermanos Oligor (Espanha-México); *De Reuzen, Le Mur de Planck* (Royal de Luxe); e o registro da exposição *Correrías sin prisa, las nuevas aventuras de Lázlo Lózla y la Banda sin Fin* - Iker Vicente (México).

Durante estes quatro de anos de descobertas eu já fazia parte do Laboratório de Teatro de Formas Animadas da Universidade de Brasília e as máquinas se apresentavam no meu imaginário como um vínculo com o teatro de animação.

Foi quando decidi dar voz a minha curiosidade ao propor como projeto de pesquisa para o mestrado o mergulho no universo poético das máquinas. Ainda durante o processo de qualificação fui presenteada pelo professor Valmor Nini Beltrame ao aguçar meu olhar e proporcionar o meu [re]encontro com o *De Pernas Pro Ar* para transformar minha curiosidade ingênua em uma curiosidade epistemológica, como já dizia Paulo Freire². *De Pernas Pro Ar*, agradeço pela confiança e carinho com que estivemos juntos nesta caminhada. Vocês me inspiram na minha jornada.

Agradeço a todas as pessoas que alimentaram minha imaginação e me fortaleceram para concluir esta pesquisa cheia de turbulências, idas e vindas entre cidades, o peso da palavra saudade apertando no peito e os aprendizados trazidos por todo percurso pelo labirinto.

fatimaregina.gabrieltomé.lueniaguedes.nayaracarvalho.kellyregina.paolladecarvalho.juvercinogoncalves.raqueldurigon.lucianowieser.tayhuwieser.inessaber.paulobalardim.izabelabrochado.vnini.beltrame.brasisanaenathy.ada.amorada.marcinha.jennifer.calini.dai.lata.kaise.entrevazios.virtù.fernanda.andré.pedro.ifsc.alexdesouza.gizely.irineu.mari.ramiro.camila.victória.suzana.liliana.fabilazzari.henrique.marisa.marina.eder.luane.luana.eleao

² FREIRE, Paulo. *Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa*. 55.ed. Rio de Janeiro-São Paulo: Paz e Terra, 2017, p. 33.

Sou leso em tratagens com máquina.
Tenho desapetite para inventar coisas prestáveis.
Em toda a minha vida só engenhei
3 máquinas
Como sejam:
Uma pequena manivela para pegar no sono.
Um fazedor de amanhecer
para usamentos de poetas
E um platinado de mandioca para o
fordeco de meu irmão.
Cheguei de ganhar um prêmio das indústrias
automobilísticas pelo Platinado de Mandioca.
Fui aclamado de idiota pela maioria
das autoridades na entrega do prêmio.
Pelo que fiquei um tanto soberbo.
E a glória entronizou-se para sempre
em minha existência.

O fazedor de amanhecer - Manuel de Barros

RESUMO

Por meio dos espetáculos que compõe a Trilogia das Máquinas do grupo teatral *De Pernas Pro Ar* reflito sobre as engenhocas, mecanismos e traquitanas na cena teatral sob o viés do teatro de animação como perspectiva de análise. Parto das aproximações e conceituações entre os princípios desta linguagem teatral e as máquinas. Uma breve apresentação da trajetória do grupo *De Pernas Pro Ar* e os vínculos com as maquinarias na cena proporcionam as reflexões posteriores sobre como elas se inserem desde o processo de composição dramatúrgica até o modo com que se apresenta na cena borrando as fronteiras entre os aspectos da cenografia, instrumentos musicais, bonecos e objetos animados.

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001

Palavras- chave: Máquina; *De Pernas Pro Ar*; Trilogia das Máquinas; Teatro de Animação.

ABSTRACT

Through the spectacles that make up the Machine Trilogy of the theatrical group *De Pernas Pro Ar*, I reflect on the contraptions, mechanisms and traquitans in the theatrical scene under the bias of the animation theatre as perspective of analysis. The birth of the approximations and conceptualizations between the principles of this theatrical language and machines. A brief presentation of the trajectory of the group *De Pernas Pro Ar* and the links with the machineries on the scene provide the later reflections on how they are inserted from the process of dramaturgic composition to the way in which it appears on the scene blurring the boundaries between the aspects of the stage sets, musical instruments, puppets and animated objects.

This study was financed in part by the Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Finance Code 001"

Key words: Machine; *De Pernas Pro Ar*; Machine Trilogy.
Animation Theatre.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - <i>Abigail e a Girafa</i>	32
Figura 2 - <i>O Pato mecânico de Vaucanson</i>	35
Figura 3 - <i>Flautista mecânico de Vaucanson</i>	35
Figura 4 - Estrutura das flores do espetáculo <i>Se eu fosse um pássaro</i> ..	47
Figura 5 - Espetáculo <i>Se eu fosse um pássaro</i>	48
Figura 6 - <i>Lorde Espiga</i> na Feira do Livro Alvorada	50
Figura 7 - <i>Lorde Espiga</i> no SESI	50
Figura 8 - <i>Espetáculo TV Suricó</i>	51
Figura 9 - <i>Espetáculo Mira</i>	52
Figura 10 - <i>Espetáculo Mira no Parque Eduardo Gomes</i>	53
Figura 11 - Equipe e sistema de estruturação dos bonecos do espetáculo <i>Mira</i> no Parque Eduardo Gomes	53
Figura 12 - Espetáculo <i>Lançador de Foguetes</i>	56
Figura 13 - Bonecos gigantes do espetáculo <i>Mira</i>	61
Figura 14 - Espetáculo <i>Automákina - Universo Deslizante</i>	62
Figura 15 - CIS (2014) Daniel Canogar	73
Figura 16 - HDD (2014) Daniel Canogar	73
Figura 17- Espetáculo TV Suricó nos Arcos da Redenção	76
Figura 18- <i>Canos curvados do chinelofone do Automákina</i>	79
Figura 19 - Casulos cobrindo os bonecos no espetáculo <i>Automákina</i>	80
Figura 20- <i>Relógio do Automákina</i>	81
Figura 21 - Momento em que as traquitanas são reveladas	85
Figura 22 - Triciclo após ser removido da caixa	86
Figura 23 - Triciclo montado <i>Lançador de Foguetes</i>	87
Figura 24 - Caminhão guincho com a estrutura do <i>Automákina</i>	88
Figura 25 - Início da Instalação	89
Figura 26- Triciclo do espetáculo <i>Automákina - Universo Deslizante</i>	91
Figura 27- O Bando Máquina de Cena do Espetáculo <i>Nora</i> (1988)	93
Figura 28- O Bando Espetáculo <i>Nora</i> (1988)	93
Figura 29- Cavacocleta	97
Figura 30 - Chinelofone	98
Figura 31 - Djeruberrofone	98
Figura 32 - PVLino-Arco e cordas de violoncelo adaptadas a um cano PVC	99
Figura 33 - Moinho do espetáculo <i>Devolução Industrial</i>	100
Figura 34 - Detalhe do moinho do espetáculo <i>Devolução Industrial</i>	101
Figura 35 - O autômato enxadrista de Von Kempelen	106
Figura 36 - Bonecos do espetáculo <i>Automákina - Universo Deslizante</i>	110
Figura 37 - Boneco do espetáculo <i>Automákina - Universo Deslizante</i>	114
Figura 38 - Vaca sendo alimentada	115
Figura 39 - Peixe sendo retirado do carrinho de bebê	116
Figura 40 - Peixe	116
Figura 41 - Flor sendo regada	117

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	21
 1 ENTRE A MÁQUINA E A ANIMAÇÃO: PRIMEIRAS APROXIMAÇÕES	26
1.1 O que é <i>animar</i> ?	26
1.2 O que é animado?	28
1.3 Quem anima?	30
1.4 E o que é a máquina?	33
 2 DE PERNAS PRO AR E A TRILOGIA DAS MÁQUINAS	43
2.1 Engenhocas, mecanismos e traquitanas na trajetória do grupo	46
 3 DRAMATURGIA DO MATERIAIS, MÁQUINAS E OBJETOS OBSOLETOS ...	61
 4 AS MÁQUINAS E O BORRAR DAS FRONTEIRAS	83
4.1 Máquina e cenografia	84
4.2 Máquina e instrumentos musicais	96
4.3 Máquina e bonecos	102
 CONSIDERAÇÕES FINAIS	119
REFERÊNCIAS	123
 APÊNDICES	
Apêndice A - Conversas-entrevista 1,2 3 e 4.....	127
 Apêndice B - Fotografia da pesquisadora e o grupo	149

INTRODUÇÃO

Qual imagem vem à mente quando você pensa em *máquina*? Uma roda; uma batedeira; uma locomotiva; uma engrenagem umedecida por óleo; um sistema de cordas, pesos e roldanas; um computador; um robô; um sistema de algoritmos? Todas essas compreensões, sob diferentes aspectos, podem ser definidas pelo conceito de máquina. Mas, para além das suas estruturas e formatos, o que as une e o que as distingue?

Parto³ de um olhar curioso; de uma observação atenta e vislumbres poéticos, quiçá, cênicos, para os movimentos de máquinas no cotidiano. Sejam elas inseridas na televisão, no cinema, na cozinha da minha casa, na vitrine, no jardim do prédio, no canteiro de obra, em um ateliê ou na cena teatral. Este estudo é um convite ao percurso curioso da relação entre a máquina e o teatro, com o objetivo inicial de refletir sobre as associações que podem ser estabelecidas entre eles, assim como identificar a forma com que as máquinas estão inseridas na cena teatral, principalmente sob o viés do teatro de animação.

A fim de buscar uma aproximação do conceito de máquina e suas abordagens, iniciei a busca por trabalhos artísticos expoentes de análise da máquina como partícipe na cena, tomando como critério de escolha a trajetória e amplo reconhecimento destes grupos e artistas, assim como a minha possibilidade de fruição de algumas destas obras. Outro critério para a escolha se dava pela possibilidade de encontrar dados bibliográficos e audiovisuais disponíveis para compor a análise. Neste percurso, no entanto, mais do que realizar um apanhado teórico sobre a máquina, esgotar as discussões destes espaços que ela ocupa na arte, ou ainda propor um fio condutor de análise do trabalho com

³ Para que estejamos mais próximas, eu e você (pessoa que lê esta pesquisa), opto por fazer uso da primeira pessoa, no singular e no plural. No singular, quando eu falar do lugar que me inquieta, e mobiliza a pesquisa. No plural, quando estivermos unidas para percorrer os caminhos das questões teóricas e imaginárias no decorrer da investigação. Outras vezes, o uso do plural evidenciará a presença de algumas autoras e autores na caminhada.

as máquinas a partir de vários artistas, encontrei a prática das minhas questões e inquietações no trabalho compositivo do grupo teatral brasileiro *De Pernas Pro Ar* (RS), cuja trajetória artística e processo criativo/compositivo ancorou o desenvolvimento desta reflexão.

Assistindo o espetáculo *Automákina - Universo Deslizante* do grupo *De Pernas pro Ar* resolvi buscar compreender a dimensão da máquina no processo de criação do grupo. Após apresentação do espetáculo no dia 15 de outubro de 2017 no Festival de Internacional de Bonecos de Canela (RS), propus a primeira conversa-entrevista, entrevista de cunho narrativo⁴ lançando enquanto tópico inicial o processo de criação do espetáculo entrelaçada com a trajetória pessoal de Luciano Wieser, idealizador do trabalho. Nesta primeira conversa pude adentrar à dimensão do vínculo do grupo com as maquinarias, e fui convidada a visitar a sede do *De Pernas Pro Ar* na cidade de Canoas, no Rio Grande do Sul.

Dos dias 05 a 09 de novembro de 2017 estive hospedada no Inventário - Espaço Criativo, sede do *De Pernas Pro ar* - a fim de vivenciar o cotidiano de trabalho do grupo e trocar experiências sobre a minha proposta de pesquisa. Neste segundo encontro pude realizar conversas-entrevistas semiestruturadas com três integrantes do grupo, a partir de aspectos observados na fala deles no nosso primeiro encontro em Canela (RS). A realização de uma curta imersão foi a principal contribuição para o desenvolvimento do estudo, não só enquanto tema, mas também enquanto modo. Alguns meses foram necessários para decantar a experiência vivida e para perceber que os registros em áudio das conversas-entrevistas representam pouco do que pudemos trocar. Nos cinco dias em que estive lá encontrei as minhas inquietações impressas na trajetória do grupo,

⁴ Segundo Jovchelovitch e Bauer (2008, p. 90), “Através da narrativa, as pessoas lembram o que aconteceu, colocam a experiência em uma sequência, encontram possíveis explicações para isso, e jogam com a cadeia de acontecimentos que constroem a vida individual e social”.

principalmente ao conhecer a *Trilogia das Máquinas*. O que era para ser apenas um exemplo artístico sobre o trabalho com a maquinaria na cena se transformou no escopo da pesquisa. Por meio da trajetória do *De Pernas Pro Ar* com os espetáculos *Lançador de Foguetes* e *Automákina - Universo Deslizante* foi possível relacioná-los à máquina e à animação a partir de dois vínculos. O primeiro deles é a máquina enquanto objeto de propulsão dramática para cena, enquanto o segundo trata das aproximações da máquina com elementos tais como: cenografia, instrumentos musicais e bonecos, finalizando com os aspectos relacionais entre indivíduo e máquina na cena.

No primeiro capítulo⁵ realizo um breve apanhado teórico sobre as aproximações entre máquina e animação na literatura de estudos sobre o teatro de animação com base nas autoras Ana Maria Amaral (1999) e Penny Francis (2012), e os autores Mario Piragibe (2011), Paulo Balardim (2014) e Stive Tillis (2011), com eles discorro sobre as máquinas e acepções de princípios básicos da animação.

Em seguida, esforço-me para desenvolver uma compreensão para o termo máquina buscando sua visão denotativa, em outras palavras, baseando-me no significado mais próximo de seu sentido literal. Embora a noção de máquina seja de uso corriqueiro e faça parte do imaginário popular, utilizado com recorrência na área teatral, muitas vezes não é suficiente para a verticalização do conhecimento, causando ruídos de compreensão, porque quando tomada tal qual sua acepção no senso comum, esta apresenta divergências em suas particularidades.

Por tal motivo, parti das definições do termo máquina contidas no dicionário Houaiss (2001) que por sua vez converge com outras abordagens, tais como as de Mario Losano (1992) ao apresentar a história dos autômatos e o desenvolvimento da técnica na humanidade; e a de Richard Sennet (2012) ao abordar sobre o artífice e a técnica em relação aos indivíduos.

⁵ Intitulado: Entre a máquina e a animação: primeiras aproximações.

Ao iniciar um olhar sobre as máquinas na arte, especificamente no teatro, Hans-Thies Lehmann (2007) e Josette Féral (2008) trazem uma perspectiva para a relação da máquina no âmbito teatral, principalmente no que compete a performatividade em cena. Mauricio Kartun (2011), em seu estudo sobre os objetos na cena, aborda a funcionalidade destes, dialogando com os aspectos apresentados por Bete Esteves (2011), ao discorrer sobre as máquinas que compõem sua produção artística. Também sob o viés da utilidade, François Delarozière (2009), na perspectiva de suas criações, aponta a máquina para além de seu aparato tecnológico e dimensão, mas transfere o olhar para o campo do sensível.

No segundo capítulo⁶ apresento um breve histórico do grupo *De Pernas Pro Ar* listando os espetáculos que permitem uma reflexão sobre as recorrências das engenhocas, mecanismos e traquitanas nos trabalhos *Se eu fosse um pássaro* (1990), *Lorde Espiga* (1992), *TV Suricó - Descobrimos os Senhores Cardeais* (2004), *Mira - Extraordinárias Diferenças, Sutis Igualdades* (2009), e os espetáculos da *Trilogia das Máquinas* como *O Lançador de Foguetes* (2006), *Automákina - Universo Deslizante* (2009) e *A Última Invenção* (ainda em processo de criação).

No terceiro capítulo⁷ discorro sobre os aspectos dramáticos advindos do estreito diálogo com materiais, máquinas e objetos obsoletos a partir dos relatos de Raquel Durigon e Luciano Wieser sobre o processo de criação dos espetáculos da *Trilogia das Máquinas*, em especial o *Automákina - Universo Deslizante*. Junto às contribuições de autores como Jean Pierre Ryngaert (2013) e o conceito de *dramaturgia de conjunto*, Felisberto Sabino da Costa (2016) com a proposição do termo *dramaturgia do material* e Maurício Kartun (2011) com a instrução para o uso de uma chave velha enferrujada.

⁶ Intitulado: *De Pernas Pro Ar* e a *Trilogia das Máquinas*.

⁷ Intitulado: *Dramaturgia dos materiais, máquinas e objetos obsoletos*.

O último capítulo⁸ desta pesquisa apresenta a maneira com que as máquinas estão inseridas na cena, principalmente sob o viés de análise do segundo espetáculo da *Trilogia das Máquinas, Automákina - Universo Deslizante*. Partindo da ficha técnica do espetáculo, reflito sobre o local/o papel da máquina neste trabalho, uma vez que ela não se encontra apresentada como uma rubrica de criação. Proponho a reflexão da máquina em relação ao aspecto da cenografia, e conto com a contribuição de estudos sobre as *máquinas de cena* do grupo português O Bando. A segunda análise parte das aproximações da máquina e os instrumentos musicais, o qual o trabalho do O Bando também corrobora para a abordagem, assim como as reflexões da pesquisadora Morgana Martins (2011) e da diretora Leo Sykes (2018) sobre o trabalho do grupo brasileiro Udi Grudi e a abordagem do diretor e criador da trilha sonora do espetáculo *Automákina*, Jackson Zambelli. Finalizando realizo a reflexão sobre o vínculo da máquina com os bonecos fundamentados em uma discussão sobre o termo boneco no teatro de animação, assim como realizo um breve histórico dos autômatos e analiso os formatos de apresentação dos objetos animados na cena.

A fim de criar aproximação visual com uma máquina muito admirada em minhas memórias infantis, opto por utilizar a fonte de letra que se aproxima ao formato de escrita das antigas máquinas de escrever para desenvolver as reflexões desta escrita. Quando me aproprio da fala de estudiosos, artistas e teóricos sigo a tradicional formatação ABNT.

Boa leitura!

⁸ Intitulado: As máquinas e o borrar das fronteiras.

1.1 ENTRE A MÁQUINA E A ANIMAÇÃO: PRIMEIRAS APROXIMAÇÕES

1.1 O que é *animar*?

O verbo *animar* compõe o princípio fundante da área da animação e já foi conceituado por muitas autoras e autores, me deterei em apresentar algumas destas abordagens a fim de corroborar para a nossa reflexão sobre as máquinas.

Em seu amplo estudo sobre o Teatro de Animação, Ana Maria Amaral reflete sobre o ato de animar por diversos aspectos, em uma destas abordagens apresenta: "Animar é captar energias do objeto, energias da matéria inerte. [...] Segundo Bernhild Boie⁹, animar é evanescer e transferir, é fazer matéria viver, ou seja, é provocar uma transformação de energia [...]." (AMARAL, 2011, p. 285). Elejo esta abordagem de Amaral onde ela também cita Boie pela aproximação ao que venho propor às "matérias inertes". O princípio do "captar energias do objeto" será apresentado neste estudo expandindo-o às possibilidade do material contribuir à composição cênica enquanto propulsão dramaturgica, para além da relação do ato de animar e alusão de vida na cena.

Antes de prosseguir na abordagem do termo *animar* peço licença para salientar que compreendo a noção de *vida* neste estudo tal qual apresenta Paulo Balardim:

Entendemos que a imaginação de vida não restringe-se à formas de vida antropomorfizadas, mas à acepção de vida compreendida em seu sentido holístico: como um sistema organizado que subsiste autonomamente, independente da vontade do homem e da qual ele participa. (BALARDIM, 2013, p. 285).

Consoante com esta proposição, o vínculo das máquinas com animação será compreendido sob o viés *holístico*, não estando restrita unicamente ao viés da forma de vida antropomorfizada.

⁹ Ana Maria Amaral faz referência à Bernhild Boie em seu estudo de 1979, *L'homme et ses simulacres*.

O campo artístico da animação no teatro pode ser definido por "teatro de formas animadas" ou "teatro de animação". Para o pesquisador Mario Piragibe (2011, p. 15), a utilização do termo animação se torna mais adequada e abrangente às produções artísticas mais recentes, principalmente por referir-se ao verbo (animar), ou invés de referir-se ao substantivo (forma), contribuindo para a reflexão sobre a ação em cena, que pode - ou não - conter a presença física de um boneco, um material ou um objeto enquanto personagem teatral. Para mim, refletir sobre as máquinas em todo o aspecto teatral é ao mesmo tempo falar sobre o verbo e o substantivo, onde a presença física da forma se torna imprescindível para pensar a ação propulsionada pelo animar e seus desdobramentos relacionais.

Piragibe opta por utilizar o termo animação em detrimento da expressão forma animada para designar esta linguagem teatral. Para tanto, torna possível que haja o ato de animar apenas pelo jogo em cena das atrizes e atores, e cita o exemplo:

[...] o casal de atores apresentava um ato de pulgas amestradas sem que houvesse qualquer objeto representando os animais. [...] Ainda que não houvesse objetos para representarem as pulgas artistas, a atuação do apresentador, em conjunção com a caracterização do espaço e a disposição dos truques, efeitos e aspectos do relacionamento entre o ator e as "pulgas" provocavam no público a imaginação da presença das pequenas personagens na subordinação que essa presença estabelece com o contexto específico do espetáculo (PIRAGIBE, 2011, p. 91).

Ainda é possível pensar a respeito da animação de formas, matérias e objetos mesmo sem a participação física destes em cena? A alusão de uma vida satisfaz a noção de animação? Proponho que imaginemos uma inversão na perspectiva da cena apresentada por Piragibe. O casal de atores não está em cena e, ao invés disso, percebemos pequenos objetos iniciarem movimentos sem qualquer participação humana visível - o controle dos objetos, neste fato hipotético, se daria por acionamento remoto. O jogo ocorre e a conjunção com a caracterização do espaço e disposição dos truques, efeitos e aspectos de relacionamento entre os

objetos geram a percepção do público estar diante da representação de “pulgas” em cena. Ainda assim, estaríamos falando sobre animação?

Para Piragibe

Animar não é dar a crer que algo pensa e se move por si, apenas; é produzir uma participação vital e integrada de um elemento em uma cena teatral, de modo a que ambos, elemento e cena, troquem entre si os indícios de uma presença (PIRAGIBE, 2011, p.88).

Mas, o que compõe a integração de um elemento em uma cena teatral a fim de garantir esta participação vital? Como apontado e exemplificado por Piragibe, a crença na autonomia volitiva de um objeto não é o que ele define por *animar*.

Em consonância com a proposta apresentada por Piragibe anteriormente, na qual aborda a produção “vital e integrada de um elemento em uma cena teatral” (2011, p.88) como o princípio de animação, compreendo, neste estudo, o ato de animar como aquele do qual todos seus elementos corroboram para o desenvolvimento da dramaturgia.

1.2 O que é animado?

Saliento as abordagens de Paulo Balardim, Penny Francis e Felisberto Sabino da Costa para colaborarem com a reflexão sobre o que é animado. O primeiro deles apresenta:

Sobre a nomenclatura que adotaremos, gostaríamos de avisar de antemão que, quando tratarmos especificamente da utilização de recursos oriundos do teatro de animação para a constituição de presenças que atuem como sujeitos, optaremos pelo termo *objeto animado*, aplicando-o tanto para bonecos do tipo antropomorfo, mais ou menos esquematizados, construídos para a cena, quanto para objetos de uso cotidiano ou outro elemento qualquer que simule relativa autonomia volitiva. Optaremos, ainda, pelo termo *objeto animado* ao referirmo-nos aos materiais ou substâncias em seu estado primário, desde que perspectivados à representar, ou significar, por meio da interferência do ator, uma vontade própria (BALARDIM, 2013, p. 36).

Penny Francis (2012) distingue *animated figure* (figura animada) de *animated object* (objeto animado),

o primeiro é produzido para representar um personagem na cena, o segundo é algo natural ou produzido sem pensar em nenhum futuro como personagem teatral. Na cena, animado e manipulado, ambos são bonecos (FRANCIS, 2012, p. 17, tradução minha)¹⁰.

Ao contrário do que Paulo Balardim propõe, Francis define *objeto animado* como aquele que em sua confecção/fabricação não havia intenção de ser posto em cena, mas que, depois de feito, houve um deslocamento para o ambiente teatral. Já a *figura animada*, é algo construído para a cena, e ela finaliza dizendo que os dois, *figura* ou *objeto animado*, são bonecos¹¹ quando inseridos no contexto teatral. Ao utilizar o termo boneco, Francis nos dá a entender que no momento em que estes objetos ou figuras são animados, ambos viram uma coisa só.

Felisberto Sabino da Costa apresenta uma outra abordagem: "O emprego do objeto, em seu sentido amplo, designa os diversos elementos a serem animados: bonecos, máscaras, formas de todas as espécie e objeto propriamente dito." (COSTA, 2016, p. 18).

Ao pensar nestas formas inseridas na cena, os termos das três propostas apresentadas são: *objeto animado* de Balardim, *boneco* de Francis e *objeto* de Costa. Apesar do termo *objeto* da abordagem de Costa contemplar esta pesquisa, a leitura e compreensão poderiam ficar comprometidas quando fosse necessário empregar o mesmo termo sem o viés teatral. Já a abordagem de Penny Francis se distancia do termo que procuro, pois o termo boneco tem associação direta ao imaginário de um objeto antropomórfico com características tridimensionais. Para tanto, opto por fazer uso principal do termo apresentado por Balardim *objeto animado* para designar a amplitude da máquina como um

¹⁰ Original: "The first is manufactured to depict a stage character, the second is a thing in its natural or manufactured with no thought of any future as a stage player. In performance, animated and manipulated, both are puppets".

¹¹ O inglês britânico é o idioma original do texto de Francis, a tradução direta do termo *puppet* para o português é *boneco*, o mesmo ocorre no espanhol *títeres* e francês *marionnette*. Nesta pesquisa proponho o levantamento de algumas abordagens que utilizam outros termos para abarcar as variações na cena do Teatro de Animação. Deste modo, como Francis apresenta os outros dois termos para gerar o debate, opto por manter a tradução de *puppet* para boneco a fim de prosseguir com as demais abordagens.

elemento teatral.

1.3 Quem anima?

De qual forma as máquinas se relacionam aos aspectos da animação? A relação de possibilidade de animação das máquinas na cena possui sua direta interligação com operação e ou programação destes aparelhos por indivíduos; bonequeira e bonequeiro; atriz-animadora e ator-animador; atriz e ator; artista operadora e artista operador, ou até mesmo pessoas que pertencem a outras áreas de conhecimento que se correlacionam às pesquisas artísticas.

Trago as considerações feitas por Francis, nas quais ela apresenta o estudo desenvolvido por Steve Tillis em 2001 intitulado *Art of Puppetry in the Age of Media Production*. No estudo de Tillis, ele discute sobre os três tipos de *media figure* (figura de mídia) da seguinte forma:

aquelas geradas por computação gráfica, aquelas “movidas” pela fotografia *stop-action* e aquelas ativadas por controle eletrônico (‘animatrônicos’). Ele discute o critério amplamente insistido da atuação dos bonecos em “tempo real”, e argumenta que as figuras de mídia – obviamente aquelas criadas através da computação gráfica – geralmente não pode ser dita que perdeu sua presença no tempo e espaço quando apresentada por seu meio particular, pois sua presença é realmente criada pelo meio. É o mesmo que dizer que elas não são reproduções de mídia, mas produções originais tornadas possíveis através da mídia¹² (TILLIS *apud* FRANCIS, 2012, p. 16, tradução minha).

As problemáticas levantadas por esta discussão são pertinentes para a relação que se estabelece entre os indivíduos – sejam eles atrizes e atores ou apenas pessoas responsáveis pela mobilidade dos aparatos – e das máquinas na cena. A operação em “tempo real” é um aspecto determinante para a definição de um objeto animado? Se a “sua presença é realmente criada pelo

¹² Original: “those generated by computer graphics, those ‘moved’ by stop-action photography and those activated by electronic (‘animatronic’) controls He discusses the widely insisted-on criterion of the puppet performing in ‘real-time’, and argues that media figures-most obviously those created through computer graphics - cannot generally be said to lose their presence in time and space when presented by their particular medium, for their presence is actually created by the medium. That is to say that they are not media reproductions but original productions made possible through media.”

meio”, pode uma máquina programada executar suas ações sem a necessidade de uma operação em tempo real, ou seja, simultânea ao desenvolvimento da cena? Ainda seriam “produções originais tornadas possíveis através da mídia”, onde a programação também representasse as particulares da mídia, como por exemplo de uma máquina automática? “Ele observa que o critério de ‘tempo real’ refere-se a ‘uma sincronia entre o controle do bonequeiro e o movimento resultante do boneco’ [...]”¹³ (TILLIS *apud* FRANCIS, 2012, p. 16, tradução minha), então, a sincronicidade seria a responsável pela atuação?

Outra questão levantada por Tillis e abordada por Francis se trata da relação de virtualidade do objeto animado. “De acordo com Tillis, esses três tipos de formas animadas – tangível, virtual e stop-motion – deveriam ter seu devido lugar sob a rubrica de ‘bonecos’, mas somente, ele diz, se o critério de ação em ‘tempo real’ e de tangibilidade são descontadas¹⁴ (FRANCIS, 2012, p. 16, tradução minha).

Tillis apresenta três perspectivas para a ampliação do termo objeto animado, caso a noção de tempo real e tangibilidade fossem desconsideradas. “Tillis propõe que os bonecos tradicionais sejam pensados como objetos animados ‘tangíveis’, enquanto as figuras de computação gráfica são pensadas como objetos animados ‘virtuais’”¹⁵ (FRANCIS, 2012, p. 17, tradução minha).

Os fatores de operação em tempo real, pré-animação (ou programação de animação) e tangibilidade estão diretamente relacionadas à função das atrizes e atores na cena teatral. Dessa forma, os objetos animados tangíveis são os conhecidos por nós, já os virtuais (ou intangíveis) são aqueles pré-animados (ou

¹³ Original: “He notes that the ‘real-time’ criterion refers to ‘a synchronicity between the puppeteer’s control and the puppet’s resultant movement’ [...]”

¹⁴ Original: “According to Tillis, these three types of animated forms - tangible, virtual, and stop-motion - should all take their rightful place under the rubric of ‘puppet’, but only, he says, if the criteria of ‘real-time’ action and ‘tangibility’ are discounted.”

¹⁵ Original: “Tillis proposes that traditional puppets should be thought of as ‘tangible’ puppets, while computer graphics figures are thought as ‘virtual’ puppets.”

programados para a animação), onde a operação pode, ou não, ocorrer em tempo real com a exigência da presença humana. Se esses objetos animados intangíveis estiverem em diálogo com objetos animados tangíveis ou até mesmo com atrizes e atores, onde os mesmos fossem acionados em tempo real, será que o critério de operação se manteria na mesma discussão?

Para exemplificar apresento uma pequena análise da montagem teatral brasiliense *Abigail e a Girafa* (figura 1), com texto e direção de Miriam Virna. Nesta montagem, temos um boneco híbrido, metade dele é animado em cena e a outra metade é uma animação em vídeo.



Figura 1 - *Abigail e a Girafa*. Brasília, DF. 2015. Fotografia.
Fonte: br.pinterest.com/pin/312155817904182489/ Acesso em 07 jun. 2018

A questão que segue é: será que a pessoa que opera a animação em vídeo estaria também animando a Girafa em tempo real? Talvez esta pessoa não tenha conhecimento de atuação teatral, mas a ação de acionar o vídeo, que interage com a atriz que anima a outra parte da girafa, é imprescindível para a animação deste objeto. A girafa é um objeto animado intangível (virtual) operada

em tempo real e em diálogo com a cena realizada no palco pela atriz. O acionamento do vídeo se assemelha à proposta de operação de máquinas na cena teatral, deste modo estaríamos falando em animação?

São diversas as abordagens as quais podem ser levantadas a respeito dos aspectos da animação na cena teatral quando inseridos elementos que tornam o objeto animado híbrido e sua animação múltipla. O mesmo pode ser considerado ao refletirmos sobre as máquinas e suas possibilidades de participação poética.

1.4 E o que é a máquina?

Segundo o dicionário Houaiss (2001) o princípio da máquina é a transformação de uma forma de energia em outra, e basicamente são classificadas em *simples* ou *compostas*, em sua primeira definição para o termo dentre demais acepções. As máquinas simples podem ser definidas pelo funcionamento apoiado em um único movimento: parafuso, alavanca, plano inclinado, roda e eixo, roldana e cunha. As máquinas compostas são formadas por duas ou mais máquinas simples, tal qual um carrinho de mão, formado pela alavanca, roda e eixo. (Houaiss, 2001, p.1845)

A partir destas primeiras criações que remontam à origem da civilização decorre o princípio do desenvolvimento da técnica¹⁶. Mario Losano (1992) atribui três grandes fases para este desenvolvimento.

Essa extensíssima fase inicial caracteriza-se pelo progressivo aperfeiçoamento dos instrumentos que substituem e incrementam a força muscular do trabalhador individual. A máquina a vapor abre a segunda fase, que pode ser definida a dos motores; estes, a partir da metade do século XIX, permitem não só substituir mas também multiplicar a força do operário. [...]. A terceira fase abre-se com o fim da Segunda Guerra Mundial, quando as técnicas do processamento eletrônico de dados foram transferidas do âmbito militar para o civil. [...] A fase da eletrônica distingue-se pela construção de instrumentos que substituem e ampliam não mais o trabalho manual, mas o intelectual, em grau cada vez mais amplo e em formas socialmente cada vez

¹⁶ "A palavra técnica vem do grego *techne*, e se refere a toda e qualquer atividade produtiva, inclusive a arte" (AMARAL, 2007, p. 42).

mais inquietantes (LOSANO, 1992, p. 9).

Observando a divisão realizada por Losano mesmo que devido ao ano de publicação do texto ainda não considere o grande desenvolvimento da técnica nas duas últimas décadas, notamos que a primeira grande fase pode ser associada às máquinas *simples* e ao surgimento de algumas máquinas *compostas* de mecânica cumulativa, ou seja, na associação de duas ou mais máquinas simples.

Losano define seu estudo como uma *arqueologia da técnica*, pois se dedica a pesquisar a história dos autômatos¹⁷ que está estritamente associada à história da técnica. O desenvolvimento da técnica perpassa os inventos dos mecânicos que se dedicavam à criação de autômatos e aos estudos em construção de relógios. Para o pesquisador, "essa comunhão entre autômatos e máquinas semoventes remonta às origens gregas da mecânica e permanece até o século XIX" (LOSANO, 1992, p. 13). Um importante exemplo para a compreensão da relação da criação dos autômatos com o desenvolvimento da técnica na humanidade são os inventos mecânicos de Vaucanson¹⁸, principalmente o "Pato Mecânico"¹⁹ (figura 2) e o "Flautista Automático" (figura 3), experimentos precursores para a criação do tear automático. Advento que caracteriza os primeiros indícios da mudança da primeira para a segunda fase da história da técnica, "no qual prevalece a valoração puramente econômica dos objetos manufaturados" (LOSANO, 1992, p. 10).

¹⁷ No subcapítulo "Máquinas e bonecos" realizo uma verticalização sobre o tema dos autômatos.

¹⁸ Jacques Vaucanson (1709-1782) foi um inventor e mecânico Francês, precursor na criação de autômatos e importante cientista para a história da técnica da França.

¹⁹ É um autômato com dimensões naturais que reproduz fielmente um pato. Em seu interior, Vaucanson criou os órgãos a fim de que o pato simulasse a digestão dos grãos que ingeria. Por meio de um truque, pouco tempo após a ingestão e digestão, o pato defecava, causando espanto aos que presenciavam a mecânica aprimorada.

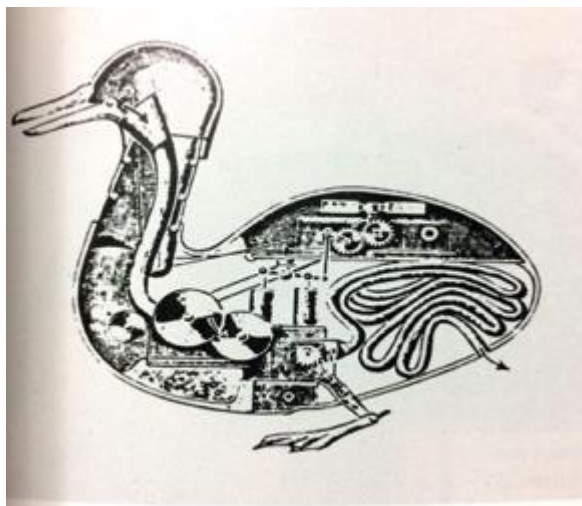


Figura 2 – O Pato mecânico de Vaucanson. 1738. desenho. Fonte: LOSANO, 1992, p. 62.

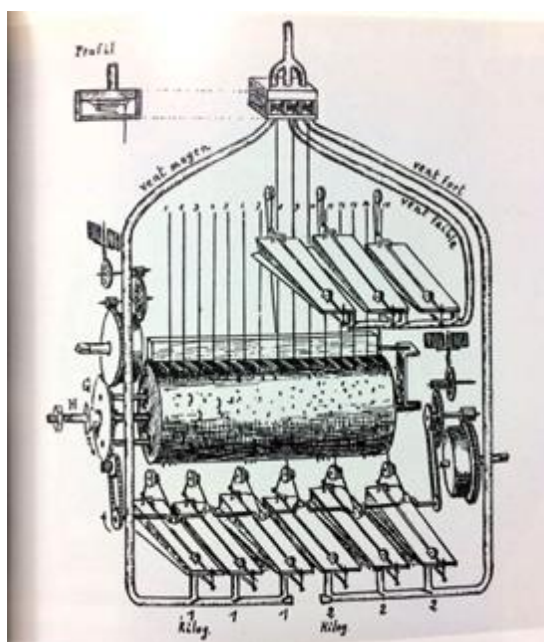


Figura 3 – Flautista mecânico de Vaucanson. 1738. desenho. Fonte: LOSANO, 1992, p. 62.

Também é nesta fase que são desenvolvidas máquinas que executam as tarefas com maior rapidez e eficiência, dispensando o exercício de artesãos e consequentemente provocando a indignação nos trabalhadores. Richard Sennett (2012) faz algumas considerações sobre Vaucanson, o inventor do tear automático.

a seda fabricada na França no início do século XVIII, especialmente em Lyon, não era de qualidade uniforme: as ferramentas eram medíocres, os tecelões, mal remunerados, frequentemente estavam em greve. [...] Vaucanson tentou criar um robô que eliminasse o problema humano. [...] O tear, por sua vez, aumentou o número de fios coloridos de seda que podiam

ser mantidos sob igual tensão no processo de tecelagem, em número muito maior que o até então manuseável por um ser humano. (SENNETT, 2012, p. 103).

Com as afirmações de Sennett, temos indicado que a criação do tear automático é um dos principais mobilizadores da primeira fase da Revolução Industrial. O autor destaca que, “nas ruas de Lyon, Vaucanson era sistematicamente atacado pelos tecelões sempre que ousava dar as caras, nas décadas de 1740 e 1750. [...] Assim começava a clássica história da substituição do artífice pela máquina.” (SENNETT, 2012, p. 104). Uma vez iniciada a criação dos primeiros mecanismos automáticos, seguiram-se as demais fases da revolução à serviço dos valores econômicos. Pois, em nome do progresso, a natureza foi sendo violada pela captura da energia humana e natural em prol dos lucros da burguesia industrial. O tear criado por Vaucanson e posteriormente aperfeiçoado por Joseph Marie Jacquard marca o surgimento da programação mecânica.

Sobre a pesquisa de Louis Figuier,²⁰ Eli Banks Liberato da Costa (2008) apresenta: “Ainda no século XVII, eram necessárias três pessoas para operar um tear: o ‘leitor de desenho’, o puxador de laços (‘tireur de lacs ou de fils’) e o tecelão.” E complementa:

ao suprimir as funções do leitor de desenho e do puxador de laços, substituindo-os por cartões perfurados que provocavam de uma forma automática a elevação dos fios selecionados, Jacquard estava criando uma forma de memorizar dados a serem posteriormente recuperados e utilizados repetitivamente. Essa memória, materializada em cartões perfurados, guardava informações codificadas em código binário e representava um “armazenamento” de todo o trabalho do leitor de desenho e do puxador de laços. Tratava-se portanto de uma verdadeira máquina programável (COSTA, 2008, p. 36).

Os avanços tecnológicos após o século XVIII alavancaram outras formas do humano se relacionar com as máquinas, os aspectos artesanais e manuais foram sendo substituídos por

²⁰ Louis Figuier. *Les applications nouvelles de la science a l'industrie et aux arts en 1855*, 141.

outras vias de operação. A presença humana em relação às máquinas programáveis pode se dar pela necessidade de um acionamento direto manual ou por controle via sistema eletrônico, que exige, ou não, a constante participação do indivíduo para garantir seu funcionamento.

Assim, os modos de operação e acionamento de máquinas apontam também para a designação de um critério de análise que denota a abordagem da máquina enquanto possibilidade para a produção artística e para o estabelecimento de novos padrões relacionais com os indivíduos que compartilham o evento poético, sejam eles o público e/ou as atrizes e os atores.

Como se dão esses novos padrões relacionais? A equipe artística que optou por utilizar máquinas na concepção cênica do espetáculo exerce qual relação com estes aparatos? As máquinas possuem relação de subserviência para com as atrizes e os atores na cena? Elas assumem função de suporte para efeitos teatrais, compõe a cenografia, são esculturas, atuam na cena? Para Lehmann (2007),

o teatro de modo algum mostrava o homem ingenuamente, para além de toda arte técnica. Desde a *mechané* antiga até o teatro *high-tech* contemporâneo, o prazer no teatro sempre significou também prazer com uma mecânica, satisfação com o que dá certo, com a precisão maquinal. Desde sempre houve um aparato que simula a realidade com auxílio da técnica não só do ator, mas também do maquinário teatral (LEHMANN, 2007, p. 374).

A teatralidade como um princípio da autonomia do teatro perante o texto dramático apresenta um diferente olhar para os aspectos visuais contidos na cena, fazendo com que a relação das máquinas como partícipes do contexto teatral também se modifique. Os vínculos entre a técnica e a cena são cada vez mais estreitos. A técnica, aos poucos, assume protagonismos e propõe diálogos possíveis com atrizes e atores, assim como pode ser inserida na dramaturgia, deixando de estar exclusivamente à serviço de um efeito na cena. A técnica passa a ser produtora de sentido em si mesma, exacerbando sua significância, muitas

vezes, enquanto processo perceptível pelo público, tal qual Ana Maria Amaral ao abordar sobre o vínculo da técnica como uma produção de sentido para além do relação operacional aponta: "A técnica também pertence ao plano estético e poético" (2007, p. 43). Lehmann acrescenta dados ao seu pensamento acerca do teatro pós-dramático, ao afirmar que

o teatro *aproveita* de imediato todas as novas técnicas e tecnologias, desde a perspectiva até a internet. A utilização das mídias técnicas modernas no teatro – fotografia, projeções, aparelhos de som, cinema -, também em associação com iluminações refinadas e outras técnicas cênicas [...] (LEHMANN, 2007, p. 375).

Complementando a afirmação de Lehmann, acredito que o teatro não apenas *aproveita* as novas técnicas, mas também *propulsiona* o desenvolvimento de um novo olhar para estes aparatos do cotidiano.

O desenvolvimento técnico na cena perpassa toda a história teatral, fazendo uso de diferentes aparatos tecnológicos - seja para criar cenografia com uma proposta de representação mais fidedigna à realidade, seja para ampliar e manipular o som, elaborar a luz ou provocar acontecimentos e efeitos que dão corpo à ficcionalidade e imaginação.

Josette Féral(2008) propõe o termo *máquinas performativas* para abordar a relação dos performers no que ela nomeia como teatro performativo. "Para além dos personagens evocados, ele [teatro performativo] impõe o diálogo dos corpos, dos gestos e toca na densidade da matéria, sejam as do performer em cena ou das máquinas performativas: vídeos, instalações, cinema, arte virtual, simulação [...]" (FÉRAL, 2008, p. 207). A noção da expressão apresentada por Féral corrobora para o que este estudo vislumbra e almeja para definição do termo *máquina*.

São inúmeros os usos de tais aparatos inseridos na cena, sugerindo múltiplas propostas teatrais. Em consonância com os conceitos de desenvolvimento técnico expressos por Féral, ao

tratar do uso de equipamentos técnicos para comunicação, José Tonezzi afirma que

de maneira geral, os implementos tecnológicos podem ser utilizados tanto como aparatos complementares de comunicação – como é o caso de projetores e microfones para ampliação da voz e da imagem ou o uso de *prompters* eletrônicos para a transmissão de legendas – quanto como elemento de intervenção e de significação estética propriamente dita. (TONEZZI, 2014, p. 334).

Podemos refletir sobre as qualidades que diferenciam um implemento tecnológico complementar de comunicação dos elementos de intervenção e de significação estética de Tonezzi. Ele exemplifica tal abordagem com o advento da iluminação cênica por eletricidade; para ele “a luz elétrica podia ser apreciada pelo olho humano não só como instrumento de clarificação do ambiente, mas já como fenômeno em si, com qualidades e significâncias próprias.” (2014, p. 335). Consequentemente, podemos pensar que a iluminação cênica é um aparato tecnológico, porém as suas possibilidades expressivas são estudadas e evidenciadas na cena como um elemento de intervenção e significação estética – como dito por Tonezzi. Da mesma forma, com o avanço tecnológico outros aparatos foram inseridos na cena, alguns com proposta de facilitar a comunicação e outras que trouxeram diferentes abordagens estéticas.

Sendo assim, a compreensão que proponho do termo *máquina* neste estudo se aproxima daquilo que Josette Féral chama de *máquinas performativas*, associando a noção apresentada por Tonezzi de compreender as máquinas como um *elemento de intervenção e significação estética*.

A máquina da qual falo se contrapõe à noção de utilidade e funcionalidade que as governam, apresentando um estado *complementar à comunicação*, tal como apresentado por Tonezzi. Assemelhando-se ao que poderíamos chamar de uma proposta de reajuste do olhar pelo motor do imaginário do espectador, que tem como seu melhor combustível o que foi descartado pelo útil,

como bem apresenta Mauricio Kartun (2011) ao abordar sobre a relação de utilidade e expressividade dos objetos. Para Kartun,

um utensilio, um útil, serve (é ideologicamente servente, se submete). O inútil ao contrario cumpre sempre a função rebelde do objeto: objetar (e assim, contrariando a facilidade da rede conceitual, obriga e ajuda a encontrar relação entre os elementos antes não relacionados, que é nada mais e nada menos que a ação de criar). (KARTUN, 2011, p. 24, tradução minha).²¹

Contrário aos conceitos que vimos até então, é pela qualidade de *inutensílios*²² que as máquinas se unem e se definem nesse estudo, tal qual os objetos com a função rebelde apresentados por Kartun. A máquina que apresento neste estudo se assemelha àquela proposta por Bete Esteves: “A máquina artística faz parte da categoria de dispêndio improdutivo. Está vinculada às forças que rompem com a condição humana do circuito produtivo do trabalho e da subordinação temporal.” (ESTEVES, 2011, p. 88).

Há um esforço por encontrar a definição do sentido de inutilidade e improdutividade enquanto qualidades destas máquinas, principalmente por não apresentarem como características uma função de servientes. Deste modo, elas são inseridas na cena com a proposição de apresentar um diferente olhar para os aparatos que podem ser tanto comuns ao cotidiano das pessoas quanto inventados para a cena teatral. Assim, se elas cumprem uma função esta seria a serviço da poesia.

François Delarozière (2009), um dos criadores do grupo francês *La Machine*²³, apresenta uma definição que contribui com esta reflexão acerca da qualidade das máquinas. Para o artista, “a qualidade de uma máquina pertence ao campo do sensível”²⁴

²¹ Original: “*Un utensilio, un útil, sirve (es ideológicamente sirviente, se somete). Lo inútil en cambio cumple siempre la función rebelde del objeto: objetar (y así impugnando el facilismo de la red conceptual, obliga y ayuda a encontrar relación entre elementos antes no relacionados, que es nada más y nada menos que la acción de crear)*”.

²² Neologismo do poeta Manoel de Barros em *Arranjos para assobio*. Rio de Janeiro: Alfaguara, 2016, p. 23.

²³ Companhia de teatro de rua francesa criada em 1999 por François Delarozière. <www.lamachine.fr>

²⁴ Original: “*la qualité d’une machine appartient au domaine du sensible.*”

(DELAROZIÈRE, 2009, p. 24, tradução minha). Aqui defendo que o termo máquina está intrinsecamente associado a esta abordagem de Delarozzière. Não me parece importar analisar substancialmente a qualidade técnica que as máquinas possuem, seja sua fragilidade extrema ou sua alta tecnologia, mas, sim, analisar as diferentes características apresentadas por seus mecanismos como condições de participação na cena, ou seja, descobrir o que podemos qualificar como sua potência poética. Ou, nas palavras de Tonezzi (2014), descobrir a qualidade de um *elemento de intervenção e significação estética*.

Para estabelecer o caráter maquínico na cena, o critério de análise desta máquina deve ser a relação de protagonismo que a mesma possui. Ela deve ser atuante para o desenvolvimento dramático do espetáculo teatral. Como aborda Delarozzière, “aqui, a técnica permanece acessório, somente a máquina nos interessa, o que ela produz, os efeitos que ela gera e a maneira a qual influencia a narrativa e determina a ação do manipulador” (DELAROZIÈRE, 2009, p. 24)²⁵.

Ainda ao refletir sobre as características destas máquinas devo dizer que elas se aproximam do que a artista plástica Bete Esteves (2011) propõe como máquina quimérica²⁶ ao falar sobre sua própria produção:

Nasce da vontade de desaprisionar as coisas do mundo dos conceitos, dar um jeito de desaprender o objeto, “desvê-lo”, enlouquecer seu sentido, tirá-lo dos lugares-comuns em que se encontra no mundo. [...] Nasce de tentativas de união de mundos divergentes, de desajustes, de combinações entre os muitos possíveis, das circularidades, do último suspiro, do sopro de vida, da existência material e incorpórea, de todos os objetos encontrados no meu quintal, em meu mato maquinal e orgânico, *electric circus celibararium* dos movimentos. (ESTEVEES, 2011, p. 84).

²⁵ Original: “Ici, la technique reste accessoire, seule la machine nous interesse, ce qu’elle produit, les effets qu’elle engendre et la manière dont elle influe sur le récit et determine l’action du manipulateur.”

²⁶ “A expressão quimera maquínica ou máquina quimérica reúne os termos máquina, quimera e maquínico. [...] Quando me referir a quimeras é preciso entendê-las como criaturas mistas, pelo aspecto fantástico e no sentido de sonho, da fantasia que conjuga também o lúdico, o mágico e o movimento da imaginação” (ESTEVEES, 2011, p. 81).

As máquinas apresentadas nesta pesquisa são de diferentes universos poéticos, sua composição deriva de diversos *quintais*, *matos maquinais* e orgânicos. Faremos um mergulho nas engenhocas, mecanismos e traquitanas criadas e reutilizadas pelo grupo teatral *De Pernas Pro Ar*. Algumas delas foram pensadas e construídas para estarem exclusivamente em cena, outras foram absorvidas do cotidiano, seja por sua exemplar performance, seja por sua total condição obsoleta, mas, sempre, com o intuito de acrescentar um dado à cena, provocar uma percepção, evocar uma imaginação e produzir uma sensação.

2 DE PERNAS PRO AR E A TRILOGIA DAS MÁQUINAS

Fundado por Raquel Durigon e Luciano Wieser, *De Pernas Pro Ar* é um grupo de teatro de rua com base familiar²⁷ sediado na cidade de Canoas no Rio Grande do Sul. Com trabalho artístico continuado, completa 30 anos de existência no ano de 2018. O grupo transita por diversas linguagens artísticas, mesclando em seus espetáculos elementos do circo, teatro de animação, música e artes visuais.

De Pernas Pro Ar nomeia três de suas últimas produções como *Trilogia das Máquinas: Lançador de Foguetes* (2006), *Automákina - Universo Deslizante* (2009), e *A Última Invenção* (ainda em processo de criação). Os três espetáculos marcam a verticalização de uma pesquisa sobre as maquinarias em cena que vinham sendo desenvolvidas intuitivamente em espetáculos anteriores.

O principal elemento disparador para o processo de criação de um novo espetáculo do grupo é o desejo de colocar uma ideia, um sonho, em cena. O espetáculo *Mira - Extraordinárias diferenças, sutis igualdades* parte do interesse e olhar de Raquel Durigon sobre o trabalho do artista espanhol Joan Miró. Já a *Trilogia das Máquinas* está mais próximo do universo particular de Luciano Wieser. Como o próprio artista comenta:

É uma coisa que estava muito no meu imaginário, de menino construtor, das “Camicletas Voadoras”, lá da década de 70, que ficou no meu imaginário, do Shazan e do Xerife, que era um programa, um seriado. [...] Meu cabelo sempre foi esquisito, e meu apelido era Professor Aéreo, e eu sempre construí coisas, com bicicleta, monociclo... Enfim, a *Automákina*, daí foi um sonho, mergulhar em um sonho. (informação verbal)²⁸.

²⁷ Luciano Wieser e Raquel Durigon são casados e têm dois filhos. Txai e Tayhú Wieser, com 25 e 18 anos respectivamente, nasceram e cresceram imersos no contexto de criação dos trabalhos artísticos do grupo. Ainda adolescentes, já participavam e contribuíam para o desenvolvimento dos espetáculos, chegando a integrar a ficha técnica com atribuições artísticas e técnicas.

²⁸ Conversa-entrevista concedida por WIESER, Luciano. Conversa-Entrevista 1. [out. 2017]. Entrevistadora: Maysa Carvalho Gonçalves. Canela, 2017. 1 arquivo .mp3 (89 min.). Parte desta conversa-entrevista encontra-se transcrita no *Apêndice A* desta dissertação.

Minha pesquisa se estabelece a partir do trabalho da *Trilogia das Máquinas*, principalmente no espetáculo *Automákina*, por conseguinte, o universo particular de Luciano Wieser será constantemente revisitado sob o olhar de Raquel Durigon e do próprio artista. Além de contribuições do filho mais novo Tayhú Wieser e de pessoas que já escreveram sobre os trabalhos do grupo.

Os dados que compõem esta pesquisa foram coletados por meio de conversas-entrevista diretamente com Raquel Durigon, Luciano Wieser e Tayhú Wieser, além de conteúdos disponibilizados no site e na página de *Facebook* do *De Pernas Pro Ar* e demais materiais de acervo pessoal, fornecidos pelo grupo, tais como matérias em jornais e críticas teatrais. Os registros fotográficos dos espetáculos foram realizados pelo próprio grupo e, por terem a autoria compartilhada das fotos, estão referenciados aqui como *grupo*. Atualmente, estes são feitos por Raquel Durigon e Tayhú Wieser, também responsável pela edição. No espetáculo *Mira*, excepcionalmente, o registro fica a cargo de Luciano Wieser uma vez que Raquel e Tayhú estão em cena.

As fichas técnica dos espetáculos são majoritariamente compostas pela base familiar do *De Pernas Pro Ar*: Luciano Wieser, Raquel Durigon e os dois filhos, Txai Wieser e Tayhú Wieser. No *Automákina - Universo Deslizante* os membros externos são compostos por Jackson Zambelli, diretor, autor e criador da música original junto aos músicos Sergio Olivé e Claudio Veiga; e Arthur Cortês e Jonatan Ortiz na equipe técnica. Jackson Zambelli também assina a criação da música original do espetáculo *O Lançador de Foguetes*, sendo o único membro externo à base familiar neste trabalho.

Para além das funções artísticas presentes na ficha técnica de um espetáculo, o processo de criação, no âmbito de um grupo com base familiar, também se firma em diversas outras funções do cotidiano. Isso se dá, principalmente, por compreender que o desenvolvimento de um novo espetáculo do *De Pernas Pro Ar*

modifica, ao mesmo tempo salienta, aspectos da rotina familiar em relação a rotina de criação - seja nos cuidados com os filhos, casa, alimentação ou saúde. Assim, as funções cotidianas dão base às funções artísticas. Entre um horário e outro elas se entrecruzam, e em momentos de maior e menor equilíbrio estas demandas se ajustam na rotina da família. Luciano Wieser diz:

a gente tem um grupo familiar, essa troca de informações, ela acontece diariamente, isso é muito interessante, a gente tá sempre conversando. Agora mesmo no almoço surgiu uma ideia conversando com o Tayhú sobre o espetáculo novo. Então, o assunto é esse na nossa convivência familiar. (informação verbal)²⁹.

Segundo Luciano Wieser (informação verbal)³⁰ o vínculo do grupo com as maquinarias se apresenta desde o começo do *De Pernas Pro Ar*, mas ainda sem domínio das possibilidades dramatúrgicas que estes materiais pudessem trazer. Raquel Duringon (informação verbal)³¹ afirma que as maquinarias iniciam com as traquitanas e engenhocas presente no espetáculo *O Lançador de Foguetes* em 2006. Com este primeiro espetáculo da Trilogia o grupo começa a compreender este processo de pesquisa e no segundo espetáculo, *Automákina - Universo Deslizante* realizam um mergulho nesta proposta poética e estética. O espetáculo *A Última Invenção*, que encerra a *Trilogia das Máquinas*, está em processo inicial de criação. Em maio de 2018, o grupo foi selecionado no edital do programa Rumos Itaú Cultural³² para realizar a pesquisa e montagem do espetáculo.

2.1 Engenhocas, mecanismos e traquitanas na trajetória do grupo

²⁹ WIESER, Luciano. Conversa-entrevista 1, 2017. Citação direta.

³⁰ WIESER, Luciano. Conversa-entrevista 1, 2017. Citação indireta.

³¹ Conversa-entrevista concedida por DURIGON, Raquel. Conversa-Entrevista 3. [nov. 2017]. Entrevistadora: Maysa Carvalho Gonçalves. Canoas, 2017. 1 arquivo .m4a (40 min.). Parte desta conversa-entrevista encontra-se transcrita no Apêndice A desta dissertação.

³² Edital de seleção de projetos culturais.

Raquel Durigon e Luciano Wieser, em reflexão sobre o vínculo das engenhocas, mecanismos e traquitanas na trajetória de trabalhos do grupo, evidenciaram alguns espetáculos em sua narrativa. Apesar de haver outras obras, serão apresentadas aqui apenas aquelas em que tal vínculo é notório: *Se eu fosse um pássaro* (1990), *Lorde Espiga* (1992), *TV Suricó - Descobrindo os Senhores Cardeais* (2004), *Mira - Extraordinárias Diferenças, Sutis Igualdades* (2009) , e os espetáculos da *Trilogia das Máquinas: O Lançador de Foguetes* (2006), *Automákina - Universo Deslizante* (2009) e *A Última Invenção* (ainda em processo de criação).

Os primeiros anos do grupo De Pernas Pro Ar foram marcados pelo espetáculo *Se eu fosse um pássaro* (1990), no qual a busca pela sensibilização da relação dos indivíduos com a natureza compõe o desenvolvimento do trabalho. Segundo a sinopse do espetáculo "os atores com seus bonecos despertam o sentimento dos espectadores em relação à natureza e ao homem. Conta-se a história de um menino através do contato com os pássaros na natureza [...]".

Luciano Wieser reconhece que neste espetáculo alguns mecanismos muito utilizados pelo grupo foram criados: "[...] eu acho que a gente já começou o primeiro espetáculo tendo construções, nos 'Pássaros' [referente ao espetáculo *Se eu fosse um pássaro*], com essas engenhocas e essas possibilidades" (informação verbal)³³. As engenhocas explicitadas na fala do artista é um mecanismo criado para que as flores do jardim crescessem, cuja estrutura de arame interna permitia que fossem erguidas quando acionadas com um único movimento. (figura 4). Usadas para as soluções cênicas no teatro de bonecos, estas pequenas engenhocas são expoentes para o desenvolvimento posterior das maquinarias mais complexas do grupo.

³³ Conversa-entrevista concedida por WIESER, Luciano. Conversa-Entrevista I. [out. 2017]. Entrevistadora: Maysa Carvalho Gonçalves. Porto Alegre, 2017. 1 arquivo .m4a (89 min.). Parte desta entrevista encontra-se transcrita no Apêndice A desta dissertação.



Figura 4 - *Estrutura das flores do espetáculo Se eu fosse um pássaro*. Fotografia.
Fonte: Acervo pessoal do grupo.



Figura 5 - *Espetáculo Se eu fosse um pássaro*.

Fotografia. Fonte: Acervo pessoal do grupo.

Durante o período em que estive no Inventário - Espaço Criativo³⁴, nas conversas com o grupo sobre as máquinas, foi também comentado sobre o espetáculo de palhaçaria com bonecos, acrobacias, malabares e mágica chamado *Lorde Espiga* (1992). Neste, é identificado pelo próprio grupo um aprimoramento técnico - hoje elemento de identificação poética do grupo - através da relação dos prolongadores de movimentos e demais elementos reconhecidos enquanto princípio da relação das maquinarias no trabalho do grupo. Luciano Wieser comenta:

Sempre tenho a impressão de que eu faço a mesma coisa. Tudo é uma coisa só, parece que é um espetáculo só que eu venho fazendo, são momentos diferentes que separam eles, momento da minha vida e do conhecimento que a gente vai adquirindo (informação verbal)³⁵.

Dessa forma, é possível perceber o desenvolvimento da poética nos elementos que compõe a *Trilogia das Máquinas* em trabalhos anteriores. Como exemplo, através da utilização de uma traquitana proporcionando a extensão do movimento do ator na interação com o público (figura 6). Assim como, ao observarmos as dimensões ampliadas dos objetos de cena, como é o caso do telefone na figura 7.

Além disso, os personagens do *Lorde Espiga*, do cientista do espetáculo *O Lançador de Foguetes*, bem como do Duque de Hosain'g do espetáculo *Automákina - Universo Deslizante*, possuem semelhanças.

Uma semelhança bastante evidente é que Luciano Wieser nos três trabalhos é o único ator na cena e os espetáculos têm forte vínculo com a trajetória pessoal do artista. Contudo, apesar dos aspectos semelhantes que compõem o desenvolvimento artístico de

³⁴ Onde realizei as conversas-entrevista 2, 3 e 4.

³⁵ Conversa-entrevista concedida por WIESER, Luciano. Conversa-Entrevista 2. [nov. 2017]. Entrevistadora: Maysa Carvalho Gonçalves. Canoas, 2017. 1 arquivo mp3 (54 min.). Parte desta conversa-entrevista encontra-se transcrita no Apêndice A desta dissertação.

Luciano Wieser e do *De Pernas Pro Ar*, os três trabalhos marcam épocas diferentes de sua vida e com isso também apresentam inúmeras distinções (informação verbal)³⁶.



Figura 6 - Lorde Espiga na Feira do Livro Alvorada. 2001, Alvorada, RS. Fotografia.
Fonte: Acervo do grupo

³⁶ WIESER, Luciano. Conversa-entrevista 2, 2017. Citação indireta.



Figura 7 - *Lorde Espiga no SESI*. 2005. Fotografia.
Fonte: Acervo do grupo .

Ademais das repetições e aprimoramentos de elementos tais como personagens e mecanismos e engenhocas, as dimensões dos trabalhos do *De Pernas Pro Ar* vão se agigantando ao longo de sua trajetória. Como por exemplo, é criada para o espetáculo *TV Suricó - Descobrindo os Senhores Cardeais* (2004)³⁷ um triciclo gigante³⁸. Anos depois há uma adaptação dessa estrutura que, por muito tempo fora abandonada, para o espetáculo *Automákina - Universo Deslizante* (2009).

³⁷ Este trabalho tinha a proposta de itinerar pelos pontos cardeais da cidade através de um percurso cumprido pelas pedaladas dos artistas em um grande triciclo. O público observava-o e por vezes também seguia o trajeto, cruzando bairros e vilas em direção aos pontos de fronteira.

³⁸ No subcapítulo “Máquina e cenografia” realizo um aprofundamento na relação do triciclo na cena.



Figura 8 - *Espetáculo TV Suricó*. Porto Alegre, RS. Fotografia. Foto: Cisco Vasques
Fonte: Acervo do grupo.

Assim, em 2009, o grupo estreia dois espetáculos marcados também pelo uso de grandes dimensões: *Automákina - Universo Deslizante*, com suas grandes maquinarias, e *Mira - Extraordinárias Diferenças, Sutis Igualdades*, o espetáculo de bonecos gigantes.

O grupo, inspirado na obra do artista plástico surrealista catalão Joan Miró (1893-1983), cria uma *Dramaturgia para os bonecos gigantes*³⁹ para o espetáculo *Mira - Extraordinárias Diferenças, Sutis Igualdades* (2009). Estes, também são chamados de bonecos habitáveis, por serem bonecos animados pelos artista que os vestem, como é possível ver na figura 11.

O vínculo deste espetáculo com a proposta das maquinarias na cena se dá principalmente pelo aspectos que compõem as estruturas dos bonecos e os mecanismos para a realização desta

³⁹ Termo cunhado pelo próprio grupo.

animação, tornando os bonecos com gestos e ações bastante precisas e expressivas para as grandes dimensões.



Figura 9 - *Espetáculo Mira*. 2017. Canoas, RS. Fotografia: Luciano Wieser.
Fonte: página de Facebook do grupo.



Figura 10- *Espetáculo Mira no Parque Eduardo Gomes (parte da programação da 9º Mostra RUA. 2017).*
Canoas, RS. Fotografia: Luciano Wieser. Fonte: página de Facebook do grupo.



Figura 11 - *Equipe e sistema de estruturação dos bonecos do espetáculo Mira (no Parque Eduardo Gomes, pelo 9º Mostra RUA). 2017.* Canoas, RS. Fotografia: Luciano Wieser. Fonte: página do Facebook do grupo.

O espetáculo *Automákina - Universo Deslizante* marca o estabelecimento da máquina, assim como as grandes dimensões de seus elementos, enquanto um eixo de pesquisa na trajetória do *De Pernas Pro Ar*, e a partir dele há o reconhecimento desta poética em trabalhos anteriores. Uma das inspirações de Luciano Wieser para este trabalho são os gigantes⁴⁰ do grupo francês *Royal de Luxe*. O contato de Wieser com o trabalho francês se deu pelo acesso a um livro o qual continha uma foto do espetáculo e do público assistindo os bonecos. Ele se impressionou com a reação causada pelas grandes estruturas ao quebrar a lógica das relações humanas. O vínculo com os gigantes no espaço urbano

⁴⁰ Sediado em Nantes, na França, o Royal de Luxe possui espetáculo com bonecos com mais de oito metros de altura sustentados por guindastes. A cidade é o cenário dos espetáculos que compõem o trabalho da *Saga dos Gigantes*.

gera a sensação de um adulto voltar-se a infância. (informação verbal)⁴¹.

Outras duas referências para este trabalho se dá pelas pesquisas realizadas por Luciano Wieser a fim de compor a linha estética do trabalho sobre o movimento *Steampunk* e a criação de triciclos.

O *Steampunk*, termo derivado da palavra inglesa *steam* que significa vapor, é um movimento que surgiu nos anos 80, incorporando a tecnologia e os designs estéticos inspirados na revolução industrial, especialmente nas máquinas industriais movidas a vapor do século XIX. Considerado um subgênero da ficção científica e uma variante do *Cyberpunk*, o *Steampunk* tem manifestações na literatura⁴², na moda⁴³, em *games* e, principalmente, no cinema⁴⁴.

O movimento tornou-se bastante popular a partir dos anos 2000, sendo agora quase que onipresente no imaginário das sociedades ocidentais. Marcio Silveira apresenta o *Almanaque Steampunk*⁴⁵ para introduzir o movimento, informando que o visual é

[...] inspirado nas máquinas com engrenagens à vista, a adaptação de modas vitorianas para a mentalidade do nosso tempo, misturada com o estilo e modo de pensar punk, criaram uma identidade facilmente reconhecida, de apreciação superficial fácil, e com um potencial imenso ao nível da exploração da relação entre a humanidade, a ciência, a tecnologia e a evolução das sociedades. (LIMA *et al* *apud* SILVEIRA, 2015, p. 34).

Luciano Wieser relata a presença do maquinário do *Automákina* enquanto referência imagética vinculado ao movimento

⁴¹ WIESER, Luciano. Conversa-entrevista 1, 2017. Citação indireta.

⁴² Os escritores Júlio Verne (1828-1905) e Mary Shelley (1797-1851) são considerados precursores do movimento, mas Titus Alone (1959) de Melvin Peake é considerado por muitos estudiosos o primeiro romance do gênero.

⁴³ Cf: <http://www.canalmasculino.com.br/a-estetica-steampunk-e-a-moda-masculina/>

⁴⁴ Como exemplo de obras que se apropriam desta estética listo obras-primas de anime como *Howl's Moving Castle*, e filmes clássicos de ficção científica e fantasia como “*Tai Chi 0*” (2012) , “*The Adventures of Baron Munchausen*” (1988) , “*Things to Come*” (1936) , “*Atlantis The Lost Empire*” (2001), e “*The City of Lost Children*” (1995).

⁴⁵ Cf: LIMA, J. NCF., ROMUALDO. S., NÓBREGA. A., RIBEIRO. R. *Almanaque Steampunk 2012*. Lisboa-Portugal: EuEdito, 2012.

Steampunk em ferramentas de buscas atuais na internet. Outro aspecto evidenciado pela estética *Steampunk*, e também presente em trabalhos anteriores do grupo, é o vínculo com a ciência.

Um fato curioso sobre a *Triologia das Máquinas* é que a mola propulsora para a criação de seu primeiro espetáculo. *O Lançador de Foguetes* (2006), foi um experimento desenvolvido para a feira de ciências da escola do filho mais velho, Txai Wieser, quando ele ainda era adolescente. Iniciada com esta experiência científica, o grupo vem a criar o espetáculo, buscando manter acesa a curiosidade pelos experimentos e o vínculo familiar. Neste sentido, o trabalho segue a mesma linha iniciada em *Lorde Espiga*, com a proposta de um espetáculo lúdico para todas as idades. *O Lançador de Foguetes*, assim como o *Automákina - Universo Deslizante*, prezam pelo encontro com o público no espaço urbano e pelo trabalho gestual sem a presença do texto falado. Como sinopse do espetáculo o grupo apresenta:

O Lançador de Foguetes está a procura do lugar ideal, que converge o espaço físico e a energia do público, elementos essenciais para a excelência de sua experiência científica. Deslocando-se com destreza pelas ruas da cidade através de seu triciclo recheado de elementos cênicos, calcula os fenômenos físicos que podem interferir nesta jornada. Utiliza malabares circenses e as engenhocas astrológicas para medir as distâncias, calcular o vento, sentir as energias para lançar seus foguetes. (PÁGINA DO GRUPO DE PERNAS PRO AR, 201-).



Figura 12 - Espetáculo *Lançador de Foguetes*, SESC Pompéia (SP). 2018. São Paulo. Fotografia: O grupo
Fonte: página de Facebook do grupo *De Pernas pro Ar*.

Ainda sem saber como será o espetáculo que finaliza a *Trilogia*, em uma matéria para o jornal *Correio do Povo*⁴⁶, o Luciano Wieser comenta sobre a novo espetáculo do *De Pernas Pro Ar* intitulado *A Última Criação* e aprovado no edital Rumos Itaú Cultural: "É uma continuidade do nosso trabalho, visando o aprofundamento desta pesquisa, de encontrar máquinas antigas em ferros-velhos e antiquários e começar interferência nesta maquinaria e construir depois um novo espetáculo" (LOPES, 2018, p.12). Lopes finaliza a matéria salientando a composição familiar do grupo (o envolvimento dos filhos Txai e Tayhú Wieser junto à mãe Raquel Duringon e ao pai Luciano Wieser) na criação do novo espetáculo.

Conforme relatado por Luciano Wieser na matéria do *Correio do Povo*, o trabalho de criação dramatúrgica do último espetáculo da *Trilogia* será pautado pelas máquinas, objetos e materiais encontrados e acumulados na oficina do Inventário - Espaço

⁴⁶ Matéria realizada por Luiz Gonzaga Lopes, no dia 03 de junho de 2018 apresentando os projetos aprovados no edital Rumos Itaú Cultural no Estado do Rio Grande do Sul. p. 12.

Criativo, inclusive aqueles advindos de outras criações, previamente utilizados ou não. Este método também fora utilizado para a criação do segundo espetáculo da *Trilogia, Automákina*, como abordo no próximo capítulo.

Antes de darmos prosseguimento às reflexões sobre o trabalho do *De Pernas Pro Ar* faz-se necessário descrever brevemente⁴⁷ algumas características do espetáculo *Automákina - Universo Deslizante*⁴⁸ para auxiliar na compreensão das abordagens a serem tratadas nos dois últimos capítulos deste estudo.

Criado para ser apresentado no espaço urbano, *Automákina - Universo Deslizante* se desloca pelas ruas e praças das cidades com uma linguagem que mescla o teatro de bonecos, técnicas circenses, criação de instrumentos musicais tocados ao vivo e sons mecânicos. É um mundo portátil, pessoal e impenetrável do Duque Hosain'g.

O cenário móvel gigante, com sete metros de altura por seis de comprimento é um grande triciclo, com uma roda de moto na frente e duas outras rodas imensas nas laterais. Possui dois andares criados com uma estrutura de metal por onde o Duque transita. No andar de cima, e o ponto mais alto da estrutura, está uma vaca. As outras figuras zoomórficas são o pássaro, carregado numa gaiola, e o peixe. Todos os animais são confeccionados com uma estrutura de metal semelhante entre eles. Nas duas laterais e na parte da frente deste cenário móvel se encontram três casulos feitos de fibras de vidro. Quando abertos, os casulos revelam três bonecos movimentados por alavancas e mecanismos automáticos.

⁴⁷ Esta descrição é uma adaptação do texto da audiodescrição do espetáculo, fornecida a mim pelo próprio grupo e produzida pela OVNI Acessibilidade Universal, de Porto Alegre, Rio Grande do Sul, com roteiro de Mimi Aragón, revisão de Rafael Braz e orientação de narração de Kemi Oshiro. Optei por utilizar este material em detrimento da minha própria descrição do trabalho a fim de manter o forma com que o próprio grupo apresenta o trabalho, e assim, nos capítulos posteriores discutirei alguns destes termos e acepções para refletir sobre a máquina na cena.

⁴⁸ O registro do espetáculo na íntegra pode ser visto no link do Youtube:
<<https://www.youtube.com/watch?v=MnZsF4l1-hg>>

Os instrumentos musicais criados pelo grupo estão dispostos em diferentes locais do cenário, mas é na parte anterior do grande triciclo que a maioria deles se encontram, tais como o chinelofone (feito com 12 tubos de PVC de tamanhos diferentes), a gaitapé (sanfona tocada por pedais), pvlino (dois tubos de pvc com cordas de instrumento musical e uma corneta na ponta), um gongo e a cavacocleta (um cavaquinho tocado com o acionamento de um pedal de bicicleta).

A Automákina ainda é composta por diversos outros objetos, mecanismos, roldanas, manivelas, cabos, fios e traquitanas, cada um com sua devida participação na cena.

O espetáculo teatral inicia com a chegada do Duque Hosain'g carregando uma gaiola conectada a si por um cabo vermelho. Assim que se depara com a Automákina desconecta a gaiola de si e a acomoda na grande estrutura. Os objetos animados zoomórficos (representação animal) e antropomórficos (representação humana) sempre são apresentados na cena ligados por este cabo vermelho, que por sua vez, liga em um outro casulo que guarda um grande coração na parte superior da estrutura.

Duque Hosain'g imerge na Automákina e a desloca pedalando o triciclo por alguns metros até parar no centro da roda previamente demarcada como disposição para o público. Neste local a Automákina se fixa e o Duque inicia suas atividades cotidianas. Apesar de haver um mecanismo na parte superior da estrutura tal qual um ponteiro de relógio, a noção temporal no espetáculo não é estritamente estabelecida.

Com o acionamento de uma traquitana nomeada de astrolábio e após tocar o djerubberrofone (instrumento inventado, mistura de didjeridu com berrante), as atividades rotineira de manutenção da vida neste universo se iniciam. Duque Hosain'g dá batidinhas nos casulos, tal como se estivesse esperando uma resposta do que há ali dentro e rega a flor de metal na lateral da estrutura. Um alarme soa e uma luz vermelha acende no alto do casulo, o coração pede socorro. Ele toca alguns dos

instrumentos e novamente bate nos casulos, dessa vez com mais ênfase. O bom funcionamento da Automákina aparenta estar associada à resposta do que está por detrás da estrutura de fibra de vidro. Após aberto os casulos é revelado os três bonecos híbridos (mistura entre autômato e boneco de fios).

Outras atividades são pertinentes para o bom desenvolvimento do mundo impenetrável e Duque se mantém atento registrando o funcionamento de toda a Automákina. Até que em um dado momento, tudo aparenta colapsar e o Duque necessita sair da grande estrutura para buscar novas energias. Ele trava vínculo com o público ao lançar um tarrafa e tentar pescar alguém do local. Surpreso, percebe o aparecimento de um novo ser dentro de um carrinho de bebê, ao removê-lo o público nota ser um peixe. A chegada do peixe na Automákina não altera a condição instável da situação. Mais uma vez o Duque toca alguns instrumentos. Neste momento todas os objetos animados antropomórficos e zoomórficos já tiveram revelados sua face humana igual ao Duque, imagem e semelhança de seu criador.

Os desafios de manter a sobrevivência do Universo Deslizante leva o Duque Hosain'g a acionar sua própria energia vital. Somente o vínculo direto evita o colapso e garante a sobrevivência de seu Universo Deslizante, o funcionamento da Automákina retoma sua estabilidade e o espetáculo finda com retomada da movimentação do astrolábio tal qual de início.

3 DRAMATURGIA DOS MATERIAIS, MÁQUINAS E OBJETOS OBSOLETOS

Assim como os filhos exercem enorme contribuição no trabalho do grupo, Luciano Wieser também reconhece a importância de sua infância e das experiências adquiridas na convivência com seu pai para as criações realizadas hoje:

eu sempre construí muita coisa, acho que tem a ver com minha família, meu pai também construía, fazia e estimulava a construção de coisas. Eu acho que a gente já começou o primeiro espetáculo tendo construções. [...] no começo, não conseguíamos ver que isso poderia gerar dramaturgia (informação verbal).⁴⁹

O vínculo de Luciano Wieser com a construção e, consequentemente, com os materiais se inicia desde então. No grupo, ele é o principal responsável pela criação dos mecanismos e engenhocas, a fim de solucionar problemas cênicos ou criar efeitos para os espetáculos, como é o caso das estruturas para os bonecos gigantes do espetáculo *Mira - Extraordinárias Diferenças, Sutis Igualdades* (figura 13).



Figura 13 - Bonecos gigantes do espetáculo *Mira*. Fotografia.
Fonte: página do grupo.

⁴⁹ WIESER, Luciano. Conversa-entrevista 1, 2017. Citação direta.

Ao acompanhar a trajetória do grupo, é possível notar a recorrência das máquinas tanto em sua estética como em sua poética. No entanto, a consciência desta recorrência aconteceu gradativamente. A partir de declarações do grupo fiz as primeiras associações sobre importância dos materiais no desenvolvimento dos espetáculos. Raquel Durigon relata: "*Acho que no Lançador de Foguetes existe uma simplicidade maior de materiais. Os materiais são mais domináveis. [...] já no Automákina os materiais são mais complexos*" (informação verbal)⁵⁰. A evidência e reverberação dos materiais como elementos de composição dramatúrgica surgem somente no desenvolvimento do espetáculo *Automákina - Universo Deslizante* (figura 14). Como consequência, inicia-se uma tomada de consciência mais aprofundada de uma estética maquinica, reconhecível na própria narrativa do grupo, ao abordar os processos de criação dos espetáculos.



Figura 14 - *Espetáculo Automákina - Universo Deslizante*. Fotografia.
Fonte: página de Facebook do grupo

⁵⁰ DURIGON, Raquel. Conversa-entrevista 3, 2017. Citação direta.

Em 2005, o grupo de *De Pernas Pro Ar* recebeu o apoio financeiro do FUMPROARTE (Fundo Municipal de Apoio à Produção Artística e Cultural de Porto Alegre), vinculado à Secretaria Municipal de Cultura da Prefeitura de Porto Alegre, para a criação do espetáculo *Automákina - Universo Deslizante*, com previsão de estreia após um ano de desenvolvimento artístico. Porém, após este período, o processo ainda não tinha data para ser finalizado. Os materiais, a dramaturgia, alguns desdobramentos e outras necessidades especiais traziam incertezas quanto à perspectiva de término. O espetáculo exigia mais demandas do que o grupo poderia cumprir no curto espaço de tempo; eram diversas áreas de conhecimento necessárias para o desenvolvimento do trabalho. Luciano Wieser entrou em um longo processo imersivo - foram exatos três anos de criação para atingirem uma etapa satisfatória de finalização e apresentação ao público, em suas palavras:

mergulhado dentro desse galpão, trabalhando solitariamente, dez, doze, quatorze horas por dia para ir descobrindo essas coisas, esses materiais; pesquisando... (...) Fui descobrindo o que esses materiais poderiam oferecer como material bruto para construção, em uma proposta de dramaturgia (informação verbal).⁵¹

O processo imersivo realizado por Luciano Wieser foi umas das mais importantes e conflitantes etapas do processo de criação do *Automákina*. Além de uma necessidade de trabalho do grupo, este processo contribuiu imensamente para a criação do personagem Duque Hosain'g, interpretado pelo próprio Luciano Wieser. Este nível de envolvimento intensifica a apreensão dos materiais e os objetos. Segundo o poeta e dramaturgo Dennis Silk (1928-1998), "O ator deve ser trancado em armazém de móveis por uma semana inteira, e estudar a vida concentrada em uma cadeira, uma mesa, uma cômoda... a vida sem pressa. O armazém deve ser

⁵¹ WIESER, Luciano. Conversa-entrevista 1, 2017. Citação direta.

sua escola.” (SILK *apud* FRANCIS, 2012, p.21, tradução minha)⁵². Em uma perspectiva exagerada, Silk apresenta a questão do envolvimento físico com a materialidade, a fim de absorver suas particularidades.

Sobre o envolvimento com os objetos, Mario Piragibe, ao comentar sobre a relação do espaço de cena e participação do operador no espetáculo *Giz* do grupo Giramundo⁵³, discorre sobre a necessidade de indissociabilidade técnica e estética ao falar em objetos retirados do cotidiano:

[...] se impõe de maneira semelhante quando se emprega, por exemplo, objetos retirados diretamente do cotidiano para serem inseridos em cena como elementos animáveis, ou formatos variados de construção e operação de formas animadas dentro de um mesmo espetáculo. (PIRAGIBE, 2011, p. 46).

Ao refletir sobre os objetos, a indissociabilidade entre técnica e estética é primordial, um aspecto compõe e complementa o outro. Luciano Wieser mantém um diálogo perene, tal como uma *escuta*⁵⁴ do material. Sem imposição ou dominação do indivíduo à forma. A relação entre técnica, estética e dramaturgia se mostram estritamente associadas tanto no momento da criação quanto na realização do espetáculo. No livro *Le grand repertoire: machines de spectacle* escrito por François Delarozière (2009) com colaboração de demais membros do grupo *La Machine*, Jordá Ferré, um dos integrantes, expõe sobre a relação das maquinarias não estarem escondidas na cena teatral do grupo e corrobora para a abordagem sobre o vínculo entre técnica e estética: “[...] nesta máquina nada é escondido. [...] as pessoas veem a mecânica, ao mesmo tempo em que elas se encaixam no imaginário do objeto.[...] Aqui a técnica é parte da estética.”⁵⁵ (2009, p. 25).

⁵² Original: “The personal actor should be locked up in furniture warehouse for an entire week, and study the concentrated life in a chair, a table, a commode... the unhurried life. The warehouse should be his school”.

⁵³ Grupo de teatro de bonecos criado em 1970 em Belo Horizonte - MG por Álvaro Apocalypse, Teresa Veloso e Madu.

⁵⁴ Para este aspecto e qualidade de absorção apresento o termo *escuta*, compreendido como uma ampliação da nossa percepção no que tange ao cinco sentidos.

⁵⁵ Original: “[...] dans cette machine n'est caché.[...] les gens voient la mécanique en même temps qu'ils rentrent dans l'imaginaire de l'objet. [...] Ici la technique fait partie de l'esthétique.”

A força expressiva da maquinaria de *Automákina* se associa ao caráter de exposição de sua mecânica e materialidades. Ela se apresenta tanto nas robustas e resistentes engenhocas, como na fragilidade de alguns materiais, tornando o trabalho potente e encantador. Para Luciano Wieser, idealizador e também ator do espetáculo, a sensibilidade necessária para mover alguns mecanismos gera uma insegurança de que algo se estrague durante uma cena:

Tem uma compreensão, a forma com que tu tens que manipular as alavancas para mexer o boneco é incrível, se alguém puxar arrebenta. É que nem aquele carro velho que só o dono sabe dirigir. Tu vais entendendo tudo, qual é a intensidade de força que tu tem que dar em cada coisa (informação verbal).⁵⁶

A relação criada entre ator/criador e forma é imprescindível para o desenvolvimento da cena. Luciano Wieser (informação verbal)⁵⁷, ao comentar sobre a dificuldade ou quase impossibilidade de substituição do ator, salienta a necessidade de um vínculo estreito com os materiais para que haja um domínio e uma compreensão geral do que está sendo animado.

Ele relata ainda que, em diversas apresentações foram necessários reparos estruturais durante a execução do espetáculo, ora devido o rompimento, ora ineficiência de mecanismos e peças. Essa constante relação entre ator e matéria é um campo profícuo para o surgimento de expressividades na cena. Segundo Mário Piragibe, "as dinâmicas dessas relações são guiadas pela administração das tensões expressivas entre esses dois componentes da performance de animação, ator e forma" (PIRAGIBE, 2011, p. 128).

A relação *ator* e *forma*, apontado por Piragibe, corrobora para a reflexão sobre o vínculo com os materiais que Luciano Wieser possuiu durante a criação e execução do espetáculo *Automákina*. Esta é uma reflexão que atravessa diversos momentos

⁵⁶ WIESER, Luciano. Conversa-entrevista 1, 2017. Citação indireta.

⁵⁷ WIESER, Luciano. Conversa-entrevista 1, 2017. Citação indireta.

da conversa com os artistas. Ao abordar este envolvimento, Raquel Durignon (2017) salienta: "O Luciano tem uma sintonia com a questão do ferro; da máquina. Eu acho que os dois se puxam, tem uma simbiose" (informação verbal)⁵⁸. Tal característica do grupo torna perceptível a estreita relação e as contribuições dos materiais nos procedimentos dramatúrgicos. Neste sentido, o termo *dramaturgia do material*, utilizado pelo pesquisador Felisberto Sabino da Costa em seu livro *A poética do ser ou não ser - procedimentos dramatúrgicos para o teatro de animação*, corrobora com o desenvolvimento deste estudo:

o autor, confrontando com um material específico, experimenta as possibilidades dramáticas que este pode suscitar, envolvendo-se com a especificidade de suas propriedades físicas, metafóricas ou simbólicas. Quando o material é submetido a alguma ação, uma série de seus atributos se manifestam, e nela se podem (re)conhecer as variações qualitativas do objeto, observando-se o modo como reage a determinadas influências. Em outras palavras, é o que pode advir do material quando o autor o trata desta ou daquela maneira. Por outro lado, o material também traz em si atributos que o tornam sujeito a ações (COSTA, 2016, p. 54).

O relato de Raquel Durignon, junto à abordagem de Costa, apresenta o processo do vínculo do ator com o material enquanto possibilidade de contribuição dramatúrgica aberta e perene. O desenvolvimento desta abordagem encontra nos estudos atuais sobre o teatro de objetos um estreito vínculo, principalmente sobre o deslocamento do objeto do cotidiano e a qualidade de escrita dramatúrgica impregnada em sua forma. Penny Francis (2012, p. 21) cita Podehl, contribuindo para a nossa reflexão ao abordar sobre o espetáculo *Mousson* da companhia francesa Au Cul de Loup, afirma:

Através do seu peso, da sua forma e das suas qualidades musicais, os próprios objetos transmitem impulsos de movimento aos intérpretes que lhes permitem ressoar dentro de si mesmos e depois devolvê-los intensificados aos objetos, permitem que toda possibilidade neles contenha toda a sua expressão. Os atores não são apenas artistas, mas descobridores. Eles não direcionam mais o fluxo, mas respondem aos

⁵⁸ Conversa-entrevista concedida por DURIGON, Raquel. Conversa-Entrevista 1. [out. 2017]. Entrevistadora: Maysa Carvalho Gonçalves. Canela, 2017. 1 arquivo .mp3 (89 min.). Parte desta conversa-entrevista encontra-se transcrita no Apêndice A desta dissertação.

impulsos vindos dos objetos. [...] Esta forma de teatro de objeto reabilita a independência dos objetos. As regras e gestos do jogo encontram-se em uma troca mutuamente respeitosa, como um diálogo animado entre o ator/artista e o objeto (PODEHL *apud* FRANCIS, 2012, p. 21, tradução minha).⁵⁹

A troca mutuamente respeitosa apresentada neste trecho por Podehl se relaciona com a noção de *simbiose* apresentada na fala de Raquel Duringon, onde o diálogo entre artista e forma se torna mais estreito. Ao encontro de nossa reflexão, Mario Piragibe diz:

Não é possível compreender todas as trocas formais e semânticas passíveis de serem estabelecidas entre objeto e ator se a forma animada for tratada como um canal por meio da qual a apresentação do ator adquire certas qualidades. Esta seria, claramente, em uma atitude de hierarquização das capacidades expressivas, e de estabelecimento de uma escala de valores estática no que se refere à apresentação em animação. O boneco (objeto, material, forma) possui uma série de qualidades formais, cinéticas e simbólicas que postulam para si uma importância incontestável sobre a composição da representação (PIRAGIBE, 2011, p. 126).

A contribuição da forma-material-objeto ao desenvolvimento dramático de um espetáculo se evidencia no momento em que a hierarquização entre indivíduo e objeto se torna porosa. O olhar curioso e a horizontalidade nas relações nos aproximam da percepção material, tal qual apresenta John Bell: "O problema básico com bonecos (e máscaras, máquinas e outros tipos de coisas) é que o mundo material resiste à intrusão humana até que nós mesmos nos juntemos ao mundo material [...]" (BELL, 2011, p. 56). O pesquisador ainda complementa:

A representação com objetos não é simplesmente a realização de um roteiro dramático, ou a representação de linguagem, apesar destas poderem ser partes dela; também não é totalmente traduzível como interpretação, dança ou qualquer outro tipo de performance do corpo. Trata-se de humanos chegando a um acordo com o mundo material,

⁵⁹ Original: "Through their weight, their form and their musical qualities the objects themselves pass on movement impulses to the performers who allow them to resonate within themselves and then return them, intensified, to the objects allow every possibility contained in them their full expression. The players are not only performers but discoverers. They no longer direct the flow but respond to the impulses coming from the objects. [...] This form of object theatre rehabilitates the independence of objects. The rules and gestures of the game find themselves in a mutually respectful exchange, like a spirited dialogue between player/performer and object."

uma aliança momentânea ou uma negociação entre humanos e coisas, ou literalmente sobre as coisas *em* representação (BELL, 2011, p. 57).

De que maneira poderíamos compreender "as coisas em representação"? Wagner Cintra, no estudo sobre o trabalho de Tadeusz Kantor, salienta:

Kantor dá significativa importância ao objeto. Ele não o utiliza somente como um instrumento de jogo. Ele o agarra, anexa-o, despoja-o de seus atributos estéticos ou formais, imediatamente utilitários. Ele o priva de suas funções habitualmente reconhecidos para atribui-lhe um novo peso e uma nova existência. Embora o objeto continue a existir e a exibir a sua natureza mesma, as relações imediatas entre os significantes e os significados são destruídas em função da reconstrução de um novo conteúdo, ou seja: o objeto não ilustra mais o conteúdo. Ele é o próprio conteúdo (CINTRA, 2012, p.13).

Em consonância às abordagens de Bell e Cintra; a forma sendo seu "próprio conteúdo" reflete sobre a perspectiva de apresentação das mesmas em cena. Para tanto, faz-se necessário debruçar o olhar para a relação entre os objetos e a cena teatral.

o Teatro de Animação constitui um campo, território artístico, gênero ou uma linguagem das artes cênicas que se funda na atuação com objetos, em que o termo *atuação* não se restringe ao trabalho do ator, congregando outras formas de ações artísticas, como a encenação ou a dramaturgia. (COSTA, 2016, p.11, grifo do autor).

Dois aspectos apresentados por Felisberto Sabino da Costa corroboram para o desenvolvimento deste estudo, o primeiro deles é a utilização da expressão *atuação com objetos*. A preposição *com* se refere à relação do ator com o objeto na cena. No entanto, proponho desdobramentos a respeito desta colocação. Poderia haver a atuação *de* objetos na cena teatral sem a participação de um ator **com** eles? E ainda, a respeito do termo *atuação*, poderíamos abordar a atuação **de** objetos ao refletir sobre suas contribuições para o desenvolvimento dramatúrgico do trabalho teatral? Em uma abordagem consoante a essa conjectura, recorro ao estudo de Décio Pignatari (2005):

o signo verbal forma um sistema dominante de comunicação. Quer dizer: todo mundo transa, todo mundo usa, todo mundo trabalha **com**

signo verbal [...]. E aí é que está: o poeta não trabalho *com* signo verbal, o poeta trabalho *o* signo verbal. (PIGNATARI, 2005, p. 10, grifo meu).

Proponho uma expansão conceitual desta citação para refletirmos sobre a contribuição dos materiais para a dramaturgia. Veríamos os artistas de animação como poetas e, ainda, o signo *verbal* como signo *visual*. Deste modo, poderíamos dizer que o grupo *De Pernas Pro Ar* trabalha o material ao promover uma atuação **de** objetos e não somente **com** objetos? Felisberto Sabino da Costa (2016) justifica que "Ao elaborar um boneco em espuma, papel machê ou látex, evidentemente esses materiais irão proporcionar determinada influência sensorial ao objeto. A qualidade poética e ativa da matéria aí se manifesta." (COSTA, 2016, p. 53). Assim, a expressão do material sob a perspectiva poética se relaciona com a abordagem de Pignatari (2005) sobre o poema:

um poema cria sua própria gramática. E o seu próprio dicionário. Um poema transmite a qualidade de um sentimento. [...] A maioria das pessoas lê poesia como se fosse prosa. A maioria quer "conteúdos" - mas não percebe formas (PIGNATARI, 2005, p. 18).

Quando observamos a matéria, ao percebermos suas formas e suas propriedades particulares, outros aspectos podem ser desvelados, "(...) o material também traz em si atributos que o tornam sujeito a ações" (COSTA, 2016, p. 54).

Ao refletir sobre a proposição de uma *dramaturgia do material*, Costa complementa: "a dramaturgia é elaborada mediante a resposta que sugere o próprio material durante o processo de experimentação. Neste último caso, aquela se constrói no fazer, sintetizada na ação e na observação" (COSTA, 2016, p. 54). Os materiais e objetos se assemelham à poemas visuais onde intrínsecas qualidades expressam sentimentos e ideias a partir do modo com que são percebidos e não apenas entendida ou explicada, como apontou Pignatari.

Ao abordar a relação do texto como parte primordial para o teatro antes do século XX, Jean-Pierre Ryngaert (2013) evidencia:

Passamos de uma concepção do teatro herdada do século XIX, na qual o texto dramático estava no centro da representação, a uma prática na qual os diferentes sistemas de signos (entre os quais o espaço, a imagem, a iluminação, o ator em movimento, o som) passam a ter, cada um, maior peso no trabalho final apresentado ao espectador (RYNGAERT, 2013, p. 66).

Por conseguinte, a matéria também poderia ser um destes sistemas de signos apresentados por Ryngaert. Ao refletir sobre os aspectos dramatúrgicos no teatro de animação, Costa salienta: "O teatro de animação abarca uma série de estilos. Poder-se-ia afirmar que cada gênero desenvolve certa dramaturgia específica, não havendo uma dramaturgia própria que percorra todos os gêneros" (COSTA, 2016, p. 20). Assim como é uma particularidade desta linguagem que, por fundamento, os signos são elementos primordiais para criação. Costa complementa: "Tomemos como exemplo o teatro de bonecos propriamente dito. [...] Em muitos casos, o procedimento dramatúrgico determina o tipo de boneco e vice-versa." (COSTA, 2016, p. 20).

No caso da *Trilogia das Máquinas*, em cada um dos três espetáculos o procedimento dramatúrgico se dá de maneiras diferentes, o que também influi no vínculo dos objetos e suas contribuições para a dramaturgia. "Podemos dizer que passamos, de uma prática do teatro em que é o texto que *faz sentido*, a uma prática em que *tudo faz sentido* e se inscreve em uma dramaturgia de conjunto." (RYNGAERT, 2013, p. 66). Refletir sobre o trabalho do grupo *De Pernas Pro Ar* nos aproxima da proposta de Ryngaert, quando ele aborda a *dramaturgia de conjunto*. Para tanto, gostaria de refletir sobre as particularidades do material e do teatro de animação nesta composição dramatúrgica. No que tange a esse assunto, Almir Ribeiro apresenta um olhar sobre a dramaturgia que reforça a perspectiva de Ryngaert:

o processo criativo da dramaturgia não é mais necessariamente anterior à montagem e ocupa agora o centro da dinâmica de construção da obra teatral, entendido contemporaneamente não como pressuposto básico, mas como elemento dialogal dentro da composição criativa da obra teatral. Atualmente, elementos vários se interpõem na construção da representação e pedem por uma abordagem mais ampla da natureza e da função da dramaturgia. (RIBEIRO, 2011, p. 154).

Sobre o aspecto de criação e a relação dialógica entre artista e forma, *quais são as particularidades dos objetos obsoletos na arte? E mais, quais particularidades os objetos obsoletos apresentam para a criação dramatúrgica?*

As vanguardas artísticas do século XX são responsáveis por diversas mudanças na relação dos indivíduos com objetos, máquinas e materiais. Marcel Duchamp (1887-1968), pintor, escultor e poeta francês dadaísta⁶⁰, desloca objetos do cotidiano e os insere como objeto artístico na galeria de arte. Em 1917, ele expõe um urinol como obra de arte e a intitula por *A fonte (Fontain)*. Geralmente industrializados e produzidos em grande quantidade, os objetos retirados da vida comum para o âmbito artístico foram nomeados *ready-mades* por Duchamp. Em entrevista, Duchamp afirma que a proposta dos *ready-mades* também se relacionava ao ato de escolher e os aspectos da estética, "Tinha que eleger um objeto sem que esse me impressionasse e sem a menor intervenção, dentro do possível, de qualquer ideia ou propósito de deleite estético" (DUCHAMP *apud* PAZ⁶¹, 2004, p. 29).

Depois de Duchamp, o uso, a relação, a apropriação e o trabalho com os objetos se tornou corrente, mas desenvolvido de maneiras distintas. Como exemplo, no Surrealismo⁶² o termo *objet trouvé* foi utilizado para designar objetos retirados do cotidiano com um propósito diferenciado dos *ready-mades*. O *objet trouvé* possui uma outra proposta de seleção:

⁶⁰ Dadaísmo é uma vanguarda artística europeia iniciada com a criação do *Cabaret Voltaire* em Zurique (Suíça), em 1916.

⁶¹ PAZ, O. *Marcel Duchamp ou o castelo da pureza*. São Paulo: Perspectiva, 1997, p. 27.

⁶² Vanguarda artística europeia iniciada por André Breton na França em 1924.

O *objet trouvé* (fr. "objeto encontrado") - objeto encontrado ao acaso pelo artista e exposto como obra de arte - segue em linhas gerais o princípio que orienta a confecção do ready-made, ainda que Duchamp faça questão de marcar a diferença entre ambos: enquanto o *objet trouvé* é escolhido em função de suas qualidades estéticas, de sua beleza e singularidade (implicando então em um juízo de gosto), o ready-made elege um objeto entre vários iguais a ele. Nada diferencia ou particulariza a escolha, que é feita de modo totalmente casual (ENCICLOPÉDIA ITAÚ CULTURAL, 2018).

Um objeto encontrado, ou *objet trouvé*, pode não estar em estado de abandono ou descarte, por exemplo. Já o objeto obsoleto, apresentado neste estudo, trata-se de um objeto que passou por um processo de "envelhecimento" ao ser encontrado distanciado da atualidade, principalmente pela sua condição de inutilidade, seja pela sua função ter sido substituída por outro tipo de aparelho ou seja pelo seu desgaste material que o tornou impossibilitado de se manter em uso. Os objetos encontrados (*objet trouvé*) se assemelham aos objetos obsoletos do grupo *De Pernas pro Ar* porém, se diferenciam principalmente em relação ao tempo de distanciamento entre o abandono e o encontro.

Sobre abandono, é preciso ter em mente que o sistema capitalista adotou o *envelhecimento obrigatório* de determinados produtos, programados para deixar de funcionar após um período de tempo ou quantidade de acionamentos (número de cliques em um aparelho, por exemplo), para este fenômeno foi denominado o termo *obsolescência programada*. Os estudos sobre a obsolescência programada abordam principalmente os impactos ambientais gerados pela quantidade de produtos, principalmente os eletrônicos, descartados na natureza, assim como sobre o estímulo ao consumismo desenfreado devido à curta vida útil dos objetos. Alguns artistas tratam desta questão como manifesto poético e estético, como é o caso do espanhol Daniel Canogar ao utilizar estes objetos em completo estado de desuso e propô-lo em uma reinserção por meio do diálogo com a projeção. Canogar utiliza vídeo em repetição (*loop*) projetado sobre estes objetos aludindo outra qualidade de existência, como podemos ver em algumas imagens de seu trabalho.

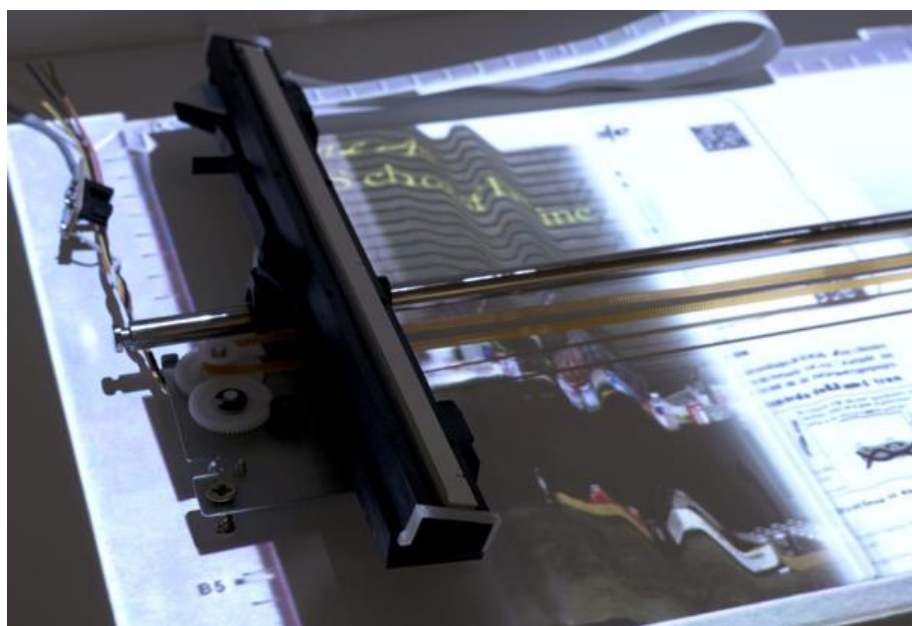


Figura 15 - *CIS* (2014). Vídeo projetado na estrutura de uma impressora. Daniel Canogar. Fotografia.
Fonte: <http://www.danielcanogar.com/work/cis> Acesso em: 04 jun. 2018.

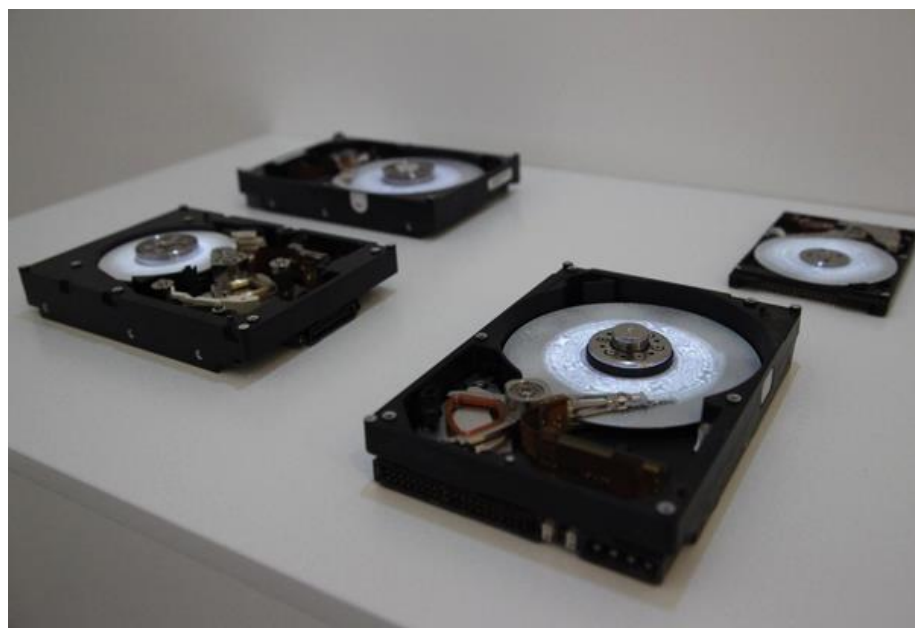


Figura 16 - *HDD* (2014) Vídeo projetado no centro dos HDs. Daniel Canogar. Fotografia.
Fonte: <http://www.danielcanogar.com/work/hdd> Acesso em: 04 jun. 2018.

Em resumo, a reinterpretação do objeto no âmbito artístico adquire espaço após o século XIX, e este processo acontece também no teatro - antes disso os objetos eram acessórios, elementos de decoração ou um instrumento para auxiliar na composição de um personagem teatral⁶³, para Gianni Ratto: "a própria dramaturgia e o grande diálogo das artes plásticas fizeram com que se percebesse que os materiais, até então empregados utilitariamente, tinham potencialidades expressivas." (RATTO, 1999, p. 78).

Tadeusz Kantor⁶⁴ aborda a utilização de objetos encontrados como potência expressiva na cena teatral a partir da sua própria criação. Para ele "o objeto encontrado tem ligação com o mundo do 'outro lado', com o mundo suprassensível, com as regiões da morte. Ele não pode ser explicado, ele é fútil, gratuito, ele é quase uma pura obra de arte!" (KANTOR *apud* CINTRA, 2012, p. 48). Os objetos que já não cumprem função alguma no cotidiano são fúteis e gratuitos, como designados por Kantor, e podem ser compreendidos enquanto obra de arte, esta compreensão se aproxima da postura de trabalho do grupo *De Pernas pro Ar* e ao que chamo de objetos obsoletos.

Tratando-se do trabalho do grupo, o resgate de objetos não se relaciona diretamente à condição de "obsolescência" tal qual abordada por Daniel Canogar. Os objetos obsoletos contidos na pesquisa do *De Pernas Pro Ar* se assemelham à obra do artista espanhol, mas possuem particularidades distintas. Eles se aproximam das características apresentadas por Maurício Kartun, ao narrar o encontro com uma chave velha enferrujada e ao propor um modo de instrução para o uso. As instruções são:

1) Tem ferrugem, claro. Não a limpe, é sua maneira de se expressar. [...] De que outra maneira poderia falar o ferro? Mas não se esqueça que todo idioma precisa ser ouvido, e interpretado. Ela fala baixinho: olhe de perto, sozinha, e em silêncio até que a

⁶³ Para aprofundamento deste tema, sugiro a leitura de textos dos seguintes estudiosos: Odette Aslan, Beatrice Picon-Vallin, Didier Plassard, Henryk Hurkowski.

⁶⁴ Tadeusz Kantor (6 de abril de 1915 - 08 de dezembro de 1990) foi diretor, pintor, cenógrafo e escritor polonês.

escutes. [...] Se a percebendo constrói um sentido é que você aprendeu por fim a linguagem dos objetos [...].

2) Ao tocar-la te sujará as mãos, sentirás o impulso de limpar-las e quando o fizer ela terá conseguido a sua maneira de inversão de energia: calorías. Mas se olhando suas manchas cinzentas, sua forma anacrônica, projeta em vocês uma história, terá conseguido além de calorías te consumiu o imaginário, e terá cumprido parte de seu objetivo, o objetivo que todas as coisas velhas guardam para o espírito poético: conservar em si mesma um mundo de imagens, uma semente que cuidada, regada e alimentada dê de si uma ficção, um poema, ou ao menos um devaneio.

3) Para muita gente será só um resíduo, lixo. E digam a eles: "sim..., sim...", guarde-a, e se cale em segredo: o motor do imaginário consome como o seu melhor combustível as imagens descartadas pelo útil. Um utensílio, um útil, serve (é ideologicamente servente, se submete). O inútil ao contrário cumpre sempre a função rebelde do objeto: objetar (e assim impugnado a facilidade da rede conceitual, obriga e ajuda a encontrar relação entre elementos antes não relacionados, que é nada mais e nada menos que a ação de criar). Os utensílios são profanos, os objetos quando mais inúteis mais sagrados. [...]

6) Desafie todo sentido para encontrar às coisas seu sentido. A rede conceitual associa imediatamente chave com fechadura. Fechadura (ainda que não somente fecha como também abre) porque na perversão que significa sempre a propriedade de pulsão, a usamos para fechar, para guardar. Uma *fechadura* cumpre uma função "canuta", paranoica. Eu gostaria que esta seja uma chave de abrir, nada mais. Que girem seus "paletes" dentro de um objeto chamado *abertura*.

7) Ponha nome. Não um dos nossos porque isso a antropomorfizaria. Um nome de chave. [...]

8) Não a deixe a vista: aquilo que vemos muito "al pedo" acabamos o olhando sem o ver. [...]

9) Por último: dê tempo e espaço para a olhar e a admirar. Misturada entre outras, ou cumprindo sua função de chave nada significa nem diz, mas tirando de seu contexto verás que voltará a ser eloquente[...] ⁶⁵ (KARTUN, 2011, p. 23, tradução minha).

Propor um diálogo com os materiais é aproximar-se das instruções de uso desta chave velha com a reflexão sobre a

⁶⁵ Original: 1) Tiene óxido, claro. No la limpies, es su manera de expresarse. [...] ¿de qué otra manera podría hablar el hierro?. Pero no olvides que como todo idioma necesita ser oído, e interpretado. Ella habla bajito: mirala de cerca, en soledad, y en silencio hasta que la escuches. [...] Si percibiéndola construye sentido es que aprendiste por fin el lenguaje de los objetos, y que – con la trabajosidad del traductor, o la espontaneidad de la lengua madre, no importa-lo estás hablando. 2) Al tocarla te manchará las manos, sentirás el impulso de limpiarlas y cuando lo hagas ella habrá conseguido a su manera una inversión de energía: calorías. Pero si mirando sus manchas grises, su forma anacrónica, proyecta en vos una historia, habrá conseguido además que las calorías las consuma tu imaginario, y habrá cumplido parte de su objetivo, el objetivo que todas las cosas viejas guardan para el espíritu poético: conservar en sí mismas un mundo de imágenes, una semilla que cuidada, regada y alimentada dé de sí una ficción, un poema, o al menos una ensoñación. 3) Para mucha gente será solo un residuo, basura. Vos mandales: "sí...sí...", guardala, y callate el secreto: el motor del imaginario consume como su mejor combustible a las imágenes descartadas por lo útil. Un utensilio, un útil, sirve (es ideológicamente sirviente, se somete). Lo inútil en cambio cumple siempre la función rebelde del objeto: objetar (y así impugnando el facilismo de la red conceptual, obliga y ayuda a encontrar relación entre elementos antes no relacionados, que es nada más y nada menos que la acción de crear). Los utensilios son profanos, los objetos cuanto más inútiles más sagrados. [...] 6) Impugnará todo sentido para encontrarle a las cosas su sentido. La red conceptual asocia inmediatamente llave con cerradura. Cerradura (aunque no solo cierra sino que abre) porque en la perversión que significa siempre la propiedad como pulsión, la usamos para cerrar, para guardar. Una *cerradura* cumple una función canuta, paranoica. Me gustaría que esta sea una llave de abrir, no más. Que giren sus paletas adentro de un objeto llamado *apertura*. 7) Ponele nombre. No de los nuestros porque eso la antropomorfizaría. Un nombre de llave. [...] 8) No la dejes a la vista: aquello a lo que miramos mucho al pedo terminamos mirándolo sin verlo. [...] 9) Por último: date tiempo y espacio para mirarla y admirarla. Mezclada entre otras, o cumpliendo su función de llave nada significa ni dice, pero sacada de su contexto verás que se volverá elocuente [...]."

possibilidade de contribuição dramatúrgica de objetos no processo criativo teatral, a partir do diálogo entre indivíduo e forma. Luciano Wieser e Raquel Durigon ao abordarem a criação do espetáculo *Automákina*, seu segundo trabalho da *Trilogia das Máquinas* afirmam que primeiro elo de desenvolvimento de seu trabalho é um objeto abandonado no quintal de casa. Nas palavras de Wieser:

o Automákina começa quando eu reciclei a mim mesmo, porque quando eu busco essa estrutura que já tinha da TV Suricó [espetáculo do grupo], abandonada há alguns anos, parece que ela ficou lá em um processo de acúmulo de informação; envelhecer um pouco. (informação verbal)⁶⁶.



Figura 17- *Espetáculo TV Suricó nos Arcos da Redenção, Porto Alegre, RS. Fotografia. Foto: Cisco Vasques*
 Fonte: Acervo pessoal do grupo *De Pernas Pro Ar*

O acúmulo de informação mencionado por Wieser se mostrou

⁶⁶ WIESER, Luciano. Conversa-entrevista 1, 2017. Citação direta.

necessário para o desenvolvimento deste outro trabalho. O tempo de distanciamento da estrutura e o processo de envelhecimento da mesma geraram contribuições dramatúrgicas peculiares àquele objeto em situação de descarte. No período em que estive na sede do grupo, Luciano Wieser apresentou esta reflexão: "Ontem eu fui me dar conta disso, é como se todo esse material fosse realmente encontrado inclusive essa estrutura que tinha ali." (informação verbal)⁶⁷. A estrutura compunha o cotidiano imagético do grupo, mas saber da existência dela não foi suficiente para o reaproveitamento imediato do material após o término do outro trabalho.

Os objetos obsoletos resgatados pelo *De Pernas Pro Ar* para formar a *Automákina* compreende este olhar. Quando Wieser percebe que os objetos presentes no espetáculo são majoritariamente resgatados de lugares esquecidos ele complementa: " Parece que tinha que ser um processo individual" (2017), tal como abordou Kartun ao apresentar as chaves. O vínculo com o material necessita ser intimista e individual, o diálogo deve ser horizontal, com um processo de *escuta*.

No processo de garimpagem se a gente vai específico, pensando 'eu tenho que achar uma alguma coisa' não acha! E as vezes eu vou com essa intenção e eu vejo que são os piores momentos. 'Puxa! eu preciso de uma coisa pra melhorar aquela asa...' não acha! Tem que ir livre, observar esses materiais, aí parece que ele já começa a te mandar alguma informação (...) Tu vais nesses lugares atupetados de coisas, teu olhar tem que estar muito aguçado para conseguir enxergar isso (informação verbal).⁶⁸

O resgate destes materiais diz respeito aos objetos obsoletos presentes no trabalho do grupo *De Pernas Pro Ar*. Para haver uma aproximação como tal, é necessário ter um olhar sensível para estes objetos e, mais do que isso, garimpá-los e resgastá-los. Luciano Wieser elucida:

eu ainda não tinha exercitado de realmente ir nos lugares e ficar muito tempo neles, nesses espaços; ferro velho e lugares mais esquecidos. Dentro desses ferros velhos, que não é a parte mais comercial, começo a entrar e começo

⁶⁷ WIESER, Luciano. Conversa-Entrevista 2, 2017.Citação direta.

⁶⁸ WIESER, Luciano. Conversa-Entrevista 2, 2017.Citação direta.

a enxergar esses materiais como possibilidade de dramaturgia. (informação verbal)⁶⁹.

Os materiais citados por Luciano Wieser e Raquel Durignon são originários de ambientes específicos, em sua maioria objetos encontrados em locais esquecidos. Em um olhar sensível Luciano garimpa objetos obsoletos. A cada incursão pequenas e grandes alterações dramatúrgicas são realizadas no processo de criação do espetáculo. Ele explica como descobre esses objetos:

quando começamos a ver esses materiais temos um certo receio de interferir nele, ele já tem uma... parece que tu vais estragar modificando... e daqui a pouquinho tu começa a entender que o teu papel é esse, trazer esse objeto de volta para convivência com uma interferência estética, uma modificação para um universo que tu quer criar. Eu tinha muito claro isso: que eu queria construir um universo à parte. Uma das regras era tudo que vai entrar nesse universo vai ter essa cara, ele vai ter que estar modificado de alguma forma, ele vai ter que estar respirando essa coisa única que é a Automákina, que é essa grande máquina (informação verbal)⁷⁰.

Alguns objetos resgatados são percebidos enquanto tal e modificadas para "respirar uma coisa única que é a *Automákina*", como citado por Wieser. As modificações realizadas pelo *De Pernas Pro Ar* tange à composição, mais do que a utilização do objeto enquanto suporte. Citarei três exemplos de diálogo entre a dramaturgia e os objetos, materiais e máquinas no desenvolvimento criativo do espetáculo.

O primeiro deles se deu pelo encontro de Luciano Wieser com canos *curvados*⁷¹ de PVC⁷² em situação de descarte. Após a recuperação, estes objetos obsoletos foram pintados e hoje *respiram a coisa única* da Automákina enquanto um instrumento musical intitulado pelo *De Pernas Pro Ar* de *chinelofone* (figura 18).

⁶⁹ WIESER, Luciano. Conversa-entrevista 2, 2017. Citação direta.

⁷⁰ WIESER, Luciano. Conversa-entrevista 2, 2017. Citação direta.

⁷¹ Este tipo de cano não é comercializado no Brasil.

⁷² Sigla que designa a composição material do cano: ploricloreto de polivinila na tradução para o português do termo inglês *Polyvinyl chloride*.



Figura 18- *Canos curvados do chinelofone do Automákina*. 2012. Brasília, DF. Fotografia.
Fonte: página do grupo *De Pernas pro Ar*.

O chinelofone é um instrumento percussivo derivado do tubofone ou chinelotron⁷³ tocado com uma estrutura de borracha que se assemelha a um chinelo. A partir dos canos obsoletos, o instrumento criado para compor a *Automákina*, expressa a materialidade do PVC, por meio da estrutura exposta, assim como pela sua sonoridade particular.

O segundo exemplo trata dos casulos confeccionados de fibra de vidro e utilizados na cena para tapar os bonecos antes de serem revelados. O processo de confecção e vínculo criado com a dramaturgia salientam o diálogo constante e escuta do material por parte de Luciano Wieser, como ele apresenta: "Quando tu fazes o material e percebe essa translucidez, isso foi trazendo esses

⁷³ O tubofone ou chinelotron é um instrumento musical com duas oitavas cromáticas afinado em Sol (G), feito com tubos de 100mm de PVC. O instrumento é executado através de pequenas chineladas na extremidade dos tubos. Disponível em: http://www.fis.unb.br/gefis/index.php?option=com_content&view=article&id=238&Itemid=366 Acesso: 23 mai. 2018.

elementos para dramaturgia, tudo não vai estar revelado desde o começo, as coisas vão aparecendo, vão construindo devagar” (informação verbal)⁷⁴.



Figura 19 - Casulos cobrindo os bonecos no espetáculo *Automákina*. 2018. São Luís, MA. Fotografia.
Fonte: página do grupo *De Pernas pro Ar*.

Os casulos, por serem confeccionados com fibra de vidro, possuem uma translucidez proporcionada pelo material, Luciano Wieser salienta esta particularidade como um aspecto integrado a dramaturgia ao apresentar ao público a existência de algo por trás dos casulos, mas com a impossibilidade de ser totalmente identificados antes de serem revelados os bonecos.

Além do vínculo direto com o argumento do espetáculo⁷⁵, os casulos apresentam um pouco do universo de Duque Hosan'g. Ele,

⁷⁴ WIESER, Luciano. Conversa-entrevista 2, 2017. Citação direta.

⁷⁵ Por esses caminhos se apresenta o mundo do Duque Hosain'g, Um mundo portátil, pessoal e impenetrável. É como se ele tivesse optado por levar o universo junto a si, construído a partir de seus múltiplos aspectos, os quais concretamente ganham vida. Seus pensamentos, as músicas que executa e seu DNA se confundem com a nave. O tempo é deslizando e incerto. Rasgando o espaço urbano sua procura é surpreendente. O estranho o acompanha e transforma tudo que está a sua volta.(site do grupo).

enquanto *criador*, incubava seres (os bonecos) antes de seu nascimento.

O terceiro exemplo se dá pelo motor encontrado por Luciano Wieser, que desencadeou outro importante vínculo com a dramaturgia:

Quando eu fiz aquela parte da vaca separada do relógio não tinha aquela história do bastão, eu que estava brincando, quando enfiei e comecei a abaixar o Jackson falou 'Pára, fica aí' e ali nasceu a história que foi muito determinante para o trabalho que é causar essa tensão, essa agonia (...) e foi uma coisa que o material possibilitou. Uma coisa louca, porque lá tem um sistema que gira, que é uma peça que encontrei no ferro velho. Quando eu trouxe eu nem imaginei muito o que era, quando eu consegui misturar com outro motor nela e girou, aquela coisa pequenininha, muito lenta.. eu disse 'Nossa!!'. Muita coisa foi assim, isso não tinha no desenho, e pra mim é determinante (informação verbal)⁷⁶.



Figura 20- Relógio do Automákina. Fotografia.
Fonte: página do Facebook do grupo.

O processo de criação do *Automákina* compõe diversas idas e vindas de peças, materiais e propostas, algumas ficam, outras inquietam mas perecem, e algumas surpreendem e se mantêm. Como apresentado nestes três momentos - o chinelofone, os casulos e

⁷⁶ WIESER, Luciano. Conversa-entrevista 2, 2017. Citação direta.

o motor - cada um dos encontros com o material acontece e modifica a dramaturgia em etapas distintas. O primeiro se dá no processo de garimpagem, o segundo é durante o processo de confecção e o terceiro é no processo de ensaio.

Sendo assim, os três anos de desenvolvimento deste trabalho não foram marcados por um processo linear de criação. Imerso nestas estreitas relações, principalmente entre o Luciano Wieser - enquanto ator e idealizador da pesquisa - e os materiais encontrados pelos caminhos de garimpagem e processos, estes vínculos reiteram a indissociabilidade técnica e estética nas interferências determinantes à composição do espetáculo. Como um processo de ampliação do entendimento da *escuta* do material enquanto possibilidade de proposição dramatúrgica, poética e estética para a cena teatral.

4 AS MÁQUINAS E O BORRAR DAS FRONTEIRAS

Ao imergir no universo de criação do grupo de teatro *De Pernas Pro Ar*, muitos aspectos mobilizam reflexões sobre a relação das máquinas e as proposições poéticas e estéticas do

trabalho. No entanto, ao ter contato com a ficha técnica do espetáculo *Automákina - Universo Deslizante*, por exemplo, somos surpreendidos pela ausência das maquinarias como rubrica de criação, uma vez que, apesar das máquinas estarem no cerne do trabalho elas não se evidenciam no documento da ficha técnica que pode ser visto aqui:

Ficha Técnica *Automákina*
 Direção: Jackson Zambelli
 Autores: Luciano Wieser e Jackson Zambelli
 Atuação: Luciano Wieser
 Bonecos, Cenografia e Instrumentos Musicais:
 Luciano Wieser
 Figurinos e Maquiagem: Raquel Durigon
 Música Original: Jackson Zambelli, Claudio Veiga
 e Sergio Olivé
 Técnica de Som: Txai Wieser e Tayhú Wieser
 Equipe Técnica: Raquel Durigon, Txai Wieser,
 Tayhú Wieser, Arthur Cortês e Jonatan Ortiz
 Produção e Realização: Grupo de Teatro *De Pernas
 Pro Ar*
 (PÁGINA DO GRUPO *DE PERNAS PRO AR*. 2018)

A rubrica *bonecos, cenografia e instrumentos musicais* é o local em que a maquinaria estaria embutida. Ao notar esta ocorrência, percebi a necessidade de gerar questionamentos sobre as aproximações e distanciamentos entre as noções de bonecos, cenografia e instrumentos musicais com as maquinarias: *de qual forma elas poderiam ser representadas enquanto um mesmo elemento? Haveria necessidade de separá-las? Se sim, estaria a máquina transitando entre quais definições?*

Tratando-se do trabalho *Automakina*, reconhecer o que é máquina, cenário, boneco ou instrumento musical é, além de uma tarefa difícil, imprópria, já que a separação não condiz com as definições previamente estabelecidas. Entretanto, proponho percorrermos o olhar por estas abordagens a fim de discuti-las e de reconhecer de que maneira as maquinarias intensificam a qualidade expressiva no trabalho do *De Pernas Pro Ar*.

Por esta razão, são apresentados três eixos que buscam tecer as relações presentes no trabalho de dramaturgia do grupo *De*

Pernas pro Ar entre: a máquina e a cenografia, a máquina e os bonecos, e a máquina e os instrumentos musicais.

4.1 Máquinas e cenografia

Nos dois trabalhos da Trilogia das Máquinas, *O Lançador de Foguetes* (2006) e *Automákina - Universo Deslizante* (2009), é possível perceber características marcantes quanto a construção do cenário. Uma delas é a noção de espaço que é ampliada através da própria mobilidade do cenário, e a outra é a forte presença de objetos do cotidiano embutidos na maquinaria dos espetáculos.

A proposta dramatúrgica se estrutura pela mobilidade dos cenários. Os próprios integrantes do grupo, quando se referem ao espetáculo *Automákina*, usam o termo *cenário móvel* para designar a maquinaria que o compõe: "O Cenário Móvel Automákina, pesquisa ousada e inovadora do grupo propõe levar para a rua um aparato cênico ímpar em qualidade visual e sonora, uma máquina gigante medindo 6,0 m de comprimento, por 7m de altura (...)." (PÁGINA DO GRUPO DE PERNAS PRO AR, 2018). Diferente de *O Lançador de Foguetes* em que o público é conduzido à uma mudança de local, a mobilidade do triciclo da *Automákina* se restringe a curto trajeto, de aproximadamente 50 metros, no qual se desloca para o centro do espaço estabelecido à acomodação do público. Por isso, o triciclo é o elemento estruturante tanto neste trabalho quanto em *O Lançador de Foguetes*, aliás, sua própria montagem é feita em frente ao público.

Em *O Lançador de Foguetes* o triciclo se encontra dentro de uma caixa, junto aos demais elementos que o compõe. Com o auxílio de uma pessoa da plateia a caixa é aberta e revela-se diversas traquitanas no interior. O triciclo não é reconhecido de imediato, mas conforme os elementos vão sendo removidos ele pode ser identificado. O grupo o apresenta na descrição do espetáculo: "com seu Triciclo, cenografia funcional construída através da

reutilização de materiais do cotidiano, busca o lugar ideal para junto ao público lançar seus foguetes, ideias ao ar." (PÁGINA DO GRUPO DE PERNAS PRO AR, 2018).



Figura 21 - Momento em que as traquitanas são reveladas após a remoção da tampa da caixa no espetáculo *O Lançador de Foguetes*. Fotografia.

Fonte: página do grupo *De Pernas pro Ar*.

As maquinarias do *Lançador de Foguetes* encontram-se no interior de uma caixa com pequenas medidas e são reveladas no decorrer dos aproximados 60 minutos de realização do espetáculo. A maquinaria do *Lançador de Foguetes* vai sendo montada, e a forma simples do triciclo se complexifica no decorrer do espetáculo, onde o personagem cientista de Luciano Wieser, aos poucos insere inúmeras traquitanas, mecanismos e engenhocas formadas por objetos modificados do cotidiano. Com um olhar curioso, é possível perceber a presença destes materiais, tais como rastelos, estrutura de guarda-chuva, canos PVC, aros de bicicleta que podem ser notados nas figuras abaixo.



Figura 22 - Triciclo após ser removido da caixa no espetáculo *Lançador de Foguetes*. Fotografia.
Fonte: página do grupo *De Pernas pro Ar*.



Figura 23 - Triciclo montado *Lançador de Foguetes*. Fotografia.
 Fonte: página do grupo *De Pernas pro Ar*.

Há uma proposta cênica/visual (em ambos os trabalhos) de que o espetáculo seja também uma instalação, por isso, o grupo faz a montagem da grande máquina aberta ao público. Este processo é denominado por *instalação*⁷⁷, momento em que a plateia é convidada a vivenciar as entranhas das maquinarias por meio da construção do *organismo* da máquina. O grupo manifesta uma preocupação poética com a estrutura dramática visual da cena e, por isso, ao nos depararmos com a grande estrutura do *Automákina*, há uma dificuldade em estabelecer uma definição imediata do que é a realização poética e estética do grupo.

O *Automákina* é reflexo de inúmeros experimentos e criações que transcorre toda uma trajetória artística, e de vida, deste grupo. Ao refletir sobre a cronologia⁷⁸ das criações artísticas do *De Pernas Pro Ar*, é reconhecível o processo de desenvolvimento poético, estético e técnico de um para o outro. A instalação deste espetáculo ocorre durante as cinco horas que o antecedem, e considerada como parte do evento cênico, por isso ambas as etapas são divulgadas ao público em dois horários distintos sendo o primeiro horário referente a instalação e o segundo ao espetáculo em si.

A relação com a maquinaria no espetáculo *Automákina* é dada desde a chegada do caminhão, quando o processo da *instalação* é iniciado. A *Automákina* é recebida pelo público por um caminhão guincho com braço rotativo.

⁷⁷ Sobre o termo instalação nas artes visuais: "As dificuldades de definir os contornos específicos de uma instalação datam de seu início e talvez permaneçam até hoje. [...] produção artística que lança a obra no espaço, com o auxílio de materiais muito variados, na tentativa de construir um certo ambiente ou cena, cujo movimento é dado pela relação entre objetos, construções, o ponto de vista e o corpo do observador. Para a apreensão da obra é preciso percorrê-la, passar entre suas dobras e aberturas, ou simplesmente caminhar pelas veredas e trilhas que ela constrói por meio da disposição das peças, cores e objetos." (ENCICLOPÉDIA ITAÚ CULTURAL, 2018).

⁷⁸ Ver item "*De Pernas Pro Ar e a Trilogia das Máquinas*" desta pesquisa.



Figura 24 - Caminhão guincho com a estrutura do Automákina. Fotografia.
Fonte: página de Facebook do grupo De Pernas pro Ar.



Figura 25 - Início da Instalação. Fotografia.
Fonte: página de Facebook do grupo De Pernas pro Ar.

A remoção da estrutura atrai os olhares das pessoas que transitam ao redor do espaço e daquelas que foram ali exclusivamente para acompanhar esta etapa do trabalho. O braço rotativo do caminhão auxilia na remoção da lona e de outras partes do grande triciclo.

Apesar dessas máquinas de tarefas funcionais não serem o foco desta pesquisa, é possível inferir que a função realizada pela máquina neste caso específico do trabalho do *De Pernas Pro Ar* não se reduz a uma simples tarefa executada. O braço rotativo do caminhão está inserido neste trabalho pela sua funcionalidade: o grupo precisa transportar a estrutura para as apresentações e a melhor maneira de remover a *Automákina* é por meio desta máquina. Ainda que o caminhão não seja parte da cenografia do espetáculo, ou possua uma intenção artística específica, como por exemplo um elemento ficcional, ela compõe o espetáculo/instalação e não se isenta de uma significação estética.

Esta etapa do evento cênico (espetáculo/instalação) *Automákina* é acompanhada pelo público sem nenhuma restrição de espaço ou comunicação; durante o período de realização toda a equipe se encontra aberta para o diálogo com o público.

Cumprida as aproximadas cinco horas de instalação o grupo aos poucos inicia uma delimitação do espaço de apresentação, onde o processo de aproximação das pessoas vai sendo limitado para que haja a preparação do evento-imersão no universo de Duque Hosain'g.

O Universo Deslizante do Duque Hosain'g é uma proposta ficcional para uma outra realidade espacial, um universo à parte é criado para abrigar a ficção da vida deste habitante-criador: Duque Hosain'g. Como apresenta Luciano Wieser: "queria construir um universo à parte. Uma das regras era: tudo que vai entrar nesse universo vai ter essa cara, (...) ele vai ter que estar respirando essa coisa única que é a *Automákina*, que é essa grande

máquina". Para conseguir estruturar à inserção do universo do Duque na rua, o grupo optou por delimitar o espaço do espetáculo com pequenas correntes erguidas por estruturas de aproximadamente 60 centímetros e cadeiras para a plateia. Apesar dos dois espetáculos apresentarem a estrutura do triciclo e, conseqüentemente, sua mobilidade, a delimitação do espaço é um pouco distinta nos dois trabalhos da *Triologia das Máquinas*. Em *O Lançador de Foguetes* a demarcação é feita com uma marcação com giz no piso para que o público se acomode no chão ao redor do espaço estipulado.

Além do vínculo dramaturgico que o triciclo apresenta para os dois espetáculos, a recorrência do seu uso está associada a possibilidade de mobilidade física destas estruturas em cena. No *Lançador de Foguetes* os triciclos, as engenhocas e as traquitanas que o compõem formam o ambiente científico em que o espetáculo imerge. Já no *Automákina*, o triciclo se apresenta com maior complexidade e a sua forma é diluída pela contaminação polissêmica que compõe o *Universo Deslizante* de Duque Hosain'g. Ao mesmo tempo em que a grande máquina não deixa de ser a estrutura de um triciclo ela vai muito além disso, e apresenta a dificuldade de ser definida como um único elemento.

O elo da multiplicidade da maquinaria do *Automákina* é o ambiente ficcional do personagem que traz uma singularidade para o desenvolvimento do trabalho. Como aborda o grupo sobre a concepção do espetáculo em seu *site*.

O espetáculo *Automákina - Universo Deslizante* foi concebido pensando no olhar do próprio personagem como arquiteto, construtor do seu mundo. O processo de construção da nave foi desenvolvido simultaneamente com a criação do personagem. Um universo sobre rodas para um só homem, uma máquina gigante construída pelo próprio DUQUE DE HOSAIN'G. Ela foi feita para ganhar as ruas e chegar aos espaços mais inusitados, onde o teatro pouco vai. Trabalho solitário e disciplinado que durou três anos, durante os quais nasceram engenhocas funcionais, bonecos manipulados por fios ou automaticamente, instrumentos musicais adaptados e criados exclusivamente para esta viagem, movimentos corporais adaptados à

densidade deste novo mundo. Pronta a máquina, criada a vida, inicia-se a viagem (PÁGINA DO GRUPO DE PERNAS PRO AR, 2018).



Figura 26- Triciclo do espetáculo *Automáquina - Universo Deslizante*. Fotografia.

Fonte: página do grupo *De Pernas pro Ar*.

A máquina, associada ao universo móvel de Hosain'g, é também a proposição do *cenário móvel* do *De Pernas pro Ar*, aspecto que se aproxima do trabalho do grupo português *O Bando*⁷⁹ uma vez que "as criações do Bando definem-se pela sua dimensão plástica e cenográfica, marcada sobretudo pelas Máquinas de Cena, objectos polissémicos que transportam em si uma ideia de acção." (PÁGINA DO GRUPO O BANDO, 2018)⁸⁰. Na particularidade destes objetos polissémicos, a concepção de Máquinas de Cena deste grupo contribui para a reflexão sobre o trabalho do *De Pernas Pro Ar*.

Para o desenvolvimento da reflexão sobre a relação da máquina e cenografia no contexto de trabalho do *De Pernas Pro Ar*, trago o livro *Máquina de Cena* (2005) - escrito por João Brites, diretor artístico do grupo, e pelos colaboradores António Pinto Ribeiro, Elisabete Oliveira, João Nuno Martins,

⁷⁹ Fundado em 1974, o grupo O Bando está sediado em Palmela, Portugal. Tive contato com o trabalho do grupo apenas pelo material teórico e audiovisual publicado.

⁸⁰ Os textos do grupo serão mantidos na escrita do português de Portugal.

Jorge Listopad, Jorge Salgueiro e Rui Francisco - juntamente com a pesquisa da brasileira Luciana Vilanova sobre *O Bando*.

As *Máquinas de Cena* percorrem a trajetória artística do grupo Bando, como um elemento permeando a cena. Assim como na proposta do *De Pernas Pro Ar*, as *Máquinas de Cena* do Bando também são reveladas por completo, crua, com sua materialidade exposta, e também propõe uma nova perspectiva de espaço, como apresenta Rui Francisco⁸¹, "(...) são claramente organizações materiais com vista à transformação em qualidades e relações espaciais ou, ao invés, organizações de espaço que só pela voz dum mecanismo se tornam perceptíveis." (BRITES *et al.*, 2005, p. 23).



Figura 27- O Bando Espetáculo: *Nora* (1988) Dimensões: 270cm x 310cm x 120 cm. Fotografia.
Fonte: BRITES *et al.*, 2005, p. 64.

⁸¹ Membro da direção artística do grupo responsável pela área de espaço cênico.



Figura 28- Máquina de Cena Espetáculo: *Nora* (1988). Fotografia.
Fonte: BRITES *et al*, 2005, p. 65

As máquinas proporcionam ao trabalho de *O Bando* e do *De Pernas Pro Ar*, a perspectiva de uma criação poética, em detrimento de um lugar estritamente locado pela representação de um espaço. Para contribuir com a reflexão do espaço teatral, apresento um trecho da pesquisa de doutorado de Paulo Balardim (2013) quando ele discorre sobre o espaço teatral em quatro espetáculos brasileiros⁸²: afirmando que o espaço teatral não é apenas a representação de um espaço,

[...] é também a criação de um novo espaço. Um espaço que atende às demandas da imaginação. Um espaço que desencadeia processos de lembranças, sensações, elaborações e analogias e que produz presenças. Por isso, é também um espaço de linguagem, pois a poética do espaço teatral, ao friccionar realidade e ficção, ao provocar essa percepção simultânea das materialidades e de um conteúdo subjetivo, estimula a leitura e a sintaxe dos elementos organizados no discurso da imagem, revelando sentidos.

⁸² *Submundo*, grupo Sobrevento (SP); *A chegada do lampião no inferno*, Cia. Pequod (RJ); *Fragments do Desejo*, Cie. Dos à Deux (Brasil-França); e *A Tecelã*, grupo Caixa de Elefante.

(BALARDIM, 2013, p. 230).

É possível relacionar tal análise ao espaço teatral da *Trilogia das Máquinas* do *De Pernas Pro Ar*, onde estas são expostas sem a preocupação de cobrir a matéria da qual são confeccionadas, ou seja, suas engrenagens. Esta proposta desencadeia os processos subjetivos tanto por parte do público quando da expressividade das materialidades, como apresentado por Balardim, revelando sentidos para além do que possa ter sido previamente proposto. Reconheço as máquinas expostas cruas em cena como uma imagem poética e uma possibilidade de acionamento de um impulso vital. Para Gaston Bachelard, a imagem poética é

[...] uma emergência da linguagem, está sempre um pouco acima da linguagem significante. [...] a poesia põe a linguagem em estado de emergência. A vida se mostra nela por sua vivacidade. Esses impulsos linguísticos que saem da linha comum da linguagem pragmática são miniaturas do impulso vital. (BACHELARD⁸³ *apud* BALARDIM, 2013, p. 230).

Ainda sob o viés de reflexão destas máquinas expostas cruas na cena como uma imagem poética, faço um contraponto com a noção de representação apresentado por Jacques Aumont (2009), para ele "a representação é um processo pelo qual se institui um representante que, em um certo contexto limitado, tomará o lugar do que representa" (AUMONT, 2009, p. 74). As máquinas do grupo *De Pernas Pro Ar* caso estivessem sido criadas para a representação de uma realidade teriam perdido a qualidade da sua própria materialidade; o representante, a qual ela estaria à representar, haveria tomado o seu lugar de significância própria. A representação é apresentada como um lugar de ausência, como um fenômeno geral, o qual permite ao espectador ver "por delegação" uma realidade ausente sob a forma de um substituto. (AUMONT, 2009, p. 75). Conforme apresenta Bachelard, a representação tende a eliminar o impulso vital proporcionado pela imagem poética. Imagens muito nítidas tornam-

⁸³ BACHELARD, Gaston. A poética do espaço. São Paulo: Martins Fontes, 2003. p. 10.

se ideias gerais. Bloqueia a imaginação. É visto, compreendido e dito. (BACHELARD *apud* BALARDIM, 2013, p. 231).

As maquinarias da *Trilogia* do *De Pernas Pro Ar* instigam reflexões sobre o espaço poético, mas seus questionamentos vão além de uma perspectiva que se finda ao defini-la como cenografia. Raquel Durigon sustenta:

Não é uma simples cenografia, vai um pouco além disso, eu acho que elas [as máquinas] são personagens, aí entra o teatro de animação, não é um boneco, mas é uma máquina que de certa forma tem uma manipulação que também vai ter um resultado dramático como o boneco teria (informação verbal)⁸⁴.

Deste modo, as máquinas deste espetáculo não se comportam exclusivamente como cenografia. A fim de prosseguir sobre os três elementos que podem embutir as máquinas na ficha técnica do espetáculo *Automákina*, vamos seguir para a abordagem sobre a relação entre máquinas e instrumentos musicais.

⁸⁴ DURIGON, Raquel. Conversa-entrevista 1, 2017. Citação direta.

4.2 Máquinas e instrumentos musicais

A criação do *Automákina* se deu neste constante diálogo entre distintas etapas do processo, cujas particularidades reverberam na cena e compõem este corpo único da máquina. Luciano Wieser salienta: "Uma das regras era: tudo que vai entrar nesse universo (...) vai ter que estar modificado de alguma forma, ele vai ter que estar respirando essa coisa única que é a *Automákina*, que é essa grande máquina" (informação verbal)⁸⁵. Jackson, o diretor e um dos criadores da música original do *Automákina*, comenta:

O processo de composição da trilha de "Automákina Universo Deslizante" levou o mesmo tempo de criação da obra, mais de três anos. Facilitado por eu ser também o diretor, aproveitamos cada momento do trabalho na atuação, cenografia e dramaturgia para desenvolvermos a música (ZAMBELLI, s/d, ARQUIVO DO GRUPO).

Como explicita Zambelli, neste trabalho as particularidades sonoras da materialidade também entraram em diálogo. Para Luciano Wieser, um fator determinante para a construção da dramaturgia era que "o som seria um desenho forte." (informação verbal)⁸⁶. Zambelli diz que com Luciano Wieser "persequimos a musicalidade de cada cano, ferro, corda, tubo, lata que encontrávamos. Modificamos instrumentos, induzidos pelas peculiaridades que a dramaturgia nos levava." (2011).

Os instrumentos musicais que "respiram" a *Automákina* são de distintas origens. Alguns deles mantêm o formato que os identifica, no entanto, o modo de utilizá-lo é alterado; outros possuem formato alterado e modo de tocar mantido; e alguns materiais utilizados para emissão de som. Vejamos alguns deles:

⁸⁵ WIESER, Luciano. Conversa-entrevista 2, 2017. Citação direta.

⁸⁶ WIESER, Luciano. Conversa-entrevista 2, 2017. Citação indireta.



Figura 29- Cavacocleta - instrumento musical do espetáculo Automákina. Fotografia.

Fonte: página do grupo.

A *cavacocleta*, como o nome sugere, é uma aglutinação dos termos cavaquinho⁸⁷ e bicicleta. O formato do instrumento é mantido, mas o modo de tocar é alterado. Por meio de uma manivela, na qual uma palheta é acoplada à coroa de uma bicicleta, o personagem Duque de Hosain'g realiza o giro e o instrumento emite o seu som original sem alteração estrutural.

Além da *cavacocleta*, há o *chinelofone*⁸⁸, instrumento percussivo derivado do tubofone ou chinelotron, composto por canos de PVC e tocado com uma peça de borracha que se assemelha a um chinelo como podemos ver a seguir figura 30.

A peça preta que pode ser vista nas mãos do personagem Duque Hosain'g é projetada na "boca" do cano. Este movimento de "chinelada" é responsável por produzir o som ressoado nas extremidades opostas dos tubos, onde estão fixados microfones para amplificar o som.

⁸⁷ Instrumento musical de cordas.

⁸⁸ Também abordado no capítulo "Dramaturgia dos Materiais, Máquinas e Objetos Obsoletos" desta pesquisa.



Figura 30 - *Chinelofone* - instrumento musical do espetáculo *Automákina*. Fotografia.
Fonte: página do *Facebook* do grupo.



Figura 31 - *Djeruberrofone* - instrumento musical do espetáculo *Automákina*
Fonte: página de *Facebook* do grupo.



Figura 32 - *PVlino* - Arco e cordas de violoncelo adaptadas a um cano PVC- Instrumento musical do espetáculo *Automákina*

Fonte: página de Facebook do grupo *De Pernas Pro Ar*.

Os instrumentos musicais que compõem a *Automákina* me rememoram o trabalho do Circo-Teatro Udi Grudi⁸⁹, grupo brasileiro fundado em 1982 com intensa investigação na área da palhaçaria, teatro e música, permeado por diversas engenhocas a compor o trabalho. Leo Sykes (2012), diretora do grupo apresenta:

A formação dos palhaços do Udi Grudi foi no circo tradicional, eles sabem fazer malabares, acrobacia, trapézio, mágicas, cantar, dançar, tocar e representar. [...] Márcio [Vieira], além de palhaço, é luthier, ele inventa e constrói os nossos instrumentos musicais, e Luciano [Porto] é palhaço-cenógrafo. Então, as nossas cenografias viram instrumentos e os instrumentos são também objetos. Tudo fica em um processo de metamorfose (URDIMENTO, Leo Sykes, p. 63, 2012).

Márcio Vieira é o "engenheiro" das maquinarias musicais no Udi Grudi, tal qual Luciano Wieser é no *De Pernas Pro Ar*. Outra semelhança interessante entre estes dois grupos é o vínculo com

⁸⁹ <http://www.circoudigrudi.com.br> Acesso 07 jun. 2018.

as atividades circenses, tanto nos aspectos acrobáticos quanto na palhaçaria.

Morgana Fernandes Martins (2011) realizou sua pesquisa de mestrado sobre o grupo Udi Grudi, em umas das partes do trabalho comenta sobre uma destas engenhocas musicais.

Com mais alguns objetos os atores montam um moinho d'água que nada mais é do que um instrumento musical movido a água. A grande roda de madeira gira com a força da água, este movimento, conectado por uma correia, impulsiona outro objeto a frente da roda, que consiste em um grande carretel de garrafas de plástico, este objeto mede em torno de cinquenta centímetros de altura e um metro de largura. Cada garrafa soa uma tonalidade por causa da diferente quantidade de ar comprimido que há em cada uma delas. Ao girarem as garrafas, baquetas encaixadas acima delas as tocam e cada toque das baquetas nas garrafas produz o som de uma nota musical. É como se fosse a engenhoca da caixinha de música, porém com proporções gigantescas e movida a água. Os três atores deixam o palco para que o público contemple unicamente a magnífica engenhosidade sonora que acabou de ser construída. (MARTINS, 2011, p. 131).



Figura 33 - Moinho do espetáculo *Devolução Industrial* (do Circo-Teatro Udi Grudi).

Fonte: <http://www.circoudigrudi.com.br/fotosdevo.html> Acesso em 07 jun. 2018.



Figura 34 – Detalhe do Moinho do espetáculo *Devolução Industrial* (do Circo-Teatro Udi Grudi).
 Fonte: <http://www.circoudigrudi.com.br/fotosdevo.html> Acesso em 07 jun. 2018.

A contemplação da engenhosidade sonora se apresentam com um outro aspectos de proximidade entre os grupos a estética dos dois grupos. Deste modo, não é possível refletir sobre estas construções apenas enquanto instrumentos musicais. As engenhocas, mecanismos e traquitanas que compõem tais maquinarias sonoras possuem qualidade cênica e se misturam entre designações.

Vale lembrar o trabalho do grupo O Bando e suas *Máquinas de Cena*, uma vez que algumas de suas máquinas também se vinculam a instrumentos musicais. A dificuldade em encontrar uma designação restrita é algo corrente no trabalho dos grupos O Bando, Circo-Teatro Udi Grudi e *De Pernas Pro Ar*. Jorge Salgueiro ao tratar de O Bando observa:

[...] é decisiva a polivalência e a androginia de todas essas disciplinas e em particular das máquinas de cena. Podemos vê-las como adereço, cenário e até como instrumento musical. [...] mais admirável ainda, quando o objecto é de tal forma miscigenado que não sabemos se é uma máquina de cena explorada como instrumento musical ou o inverso (BRITES *et al.*, 2005, p. 42)

É possível estender tal reflexão de Salgueiro sobre o trabalho do Bando, aos objetos do espetáculo *Automákina* por seu caráter miscigenado, sem fronteiras delineadas.

Por conseguinte, a proposta dramatúrgica de ser um *Universo Deslizante* fez desta grande máquina um único objeto cênico englobando suas pluraridades, ou como conclui Zambelli, "praticamente transformamos a *Automákina* em um instrumento musical" (ZAMBELLI, s/d, acervo do grupo), com todas as particularidades que esta possa ter.

4.3 Máquinas e bonecos

Os três bonecos que compõem a *Automákina* são um híbrido de marionetes de fio e autômatos, com particularidades na animação, no acionamento, na sustentação e na criação. A fim de adentrarmos neste vínculo da matéria antropomórfica com os princípios das máquinas, faremos um breve mergulho nas proposições para o termo boneco e seus encontros com a mecânica ao tratarmos principalmente sobre os autômatos.

No estudo sobre o teatro de animação o conceito de *boneco* é constantemente discutido. Por longos anos este termo contemplava muitas das produções artísticas realizadas porém, o conceito precisou ser revisto a partir do desenvolvimento de outras pesquisas. Em 1991, Ana Maria Amaral publicou a primeira edição do estudo que foi precursor de diversas discussões a respeito do teatro de animação no Brasil. Neste trabalho ela apresenta uma definição básica para o termo:

Boneco é o termo usado para designar um objeto que, representando a figura humana, ou animal, é dramaticamente animado diante de um público. Nos últimos anos, convencionou-se usar a palavra boneco como um termo genérico que abrangesse suas várias técnicas. (AMARAL, 2011, p. 71).

As várias técnicas apontadas por Amaral correspondem aos

diferentes tipos de animação de bonecos e às diferentes formas de confecção e aplicabilidade cênica, tais como: bonecos de balcão, marionete de fios, silhuetas, marote de vara, bonecos de luva, bonecos habitáveis e as variadas proposições híbridas. Mas o aspecto que une todas essas abordagens, assim como perdura para o conceito de bonecos no Brasil, é a correspondência a uma representação antropomórfica. Seja de quais forem os materiais ou objetos utilizados na criação de um boneco, suas características físicas denotam uma qualidade humana perceptível para aquela que a criou, tanto quanto, para aquela que a assiste em cena. As características humanas ou animais podem não estar representadas em todas as suas particularidades na forma física do boneco, como por exemplo, eles podem não ter o formato da boca ou olho. Mas, ao serem animados são mantidos os princípios técnicos da animação tais como eixo; foco; respiração; caminhada, que contribuem para a complementação da forma humana ou animal no imaginário dos espectadores.

O vínculo dos bonecos com a técnica, em especial a mecânica, não é novidade no teatro de animação, algumas pesquisas já fizeram abordagens a respeito e é possível perceber a reincidência de alguns aspectos, artistas e obras nestas reflexões. Como é o caso da Enciclopédia Mundial das Artes da Marionete⁹⁰, nela há o verbete *autômatos, andróides e robôs*, Jurkowski e Thiéri começam por apresentar:

De acordo com a etimologia do grego *automatos*, <que se move por ele mesmo>, o autômato tem um caráter prodigioso. Ao contrário de outros seres artificiais, movidos por uma força externa, o autômato teria uma vida própria e, independente das suas funções e seus mecanismos (oculto), remete sempre à noção de maravilhoso (JURKOWSKI, Henryk; THIÉRI Foulc, 2009, p. 77, tradução minha)⁹¹.

⁹⁰ A enciclopédia não possui tradução para o português, o título original é em francês: *Encyclopedie Mondiale des Arts de la Marionnette*.

⁹¹ *Selon l'étymologie, l'automate présente un caractère prodigieux. à la différence des autres êtres artificiels, mus par une force extérieure, l'automate présenterait une vie propre et, indépendamment de ses fonctions et de ses mécanismes (cachés), renverrait toujours à la notion de merveilleux.*

Sabe-se da presença de autômatos desde a antiguidade como inventos mecânicos que propunham imitar a natureza, sem utilidade explícita. Angélica Guimarães (2014) explica que “na Grécia do período Helenístico, a mecânica foi desenvolvida por Arquimedes, Arquitas e Eudócio, que desenvolviam tanto mecanismos úteis, como máquinas de guerra e relógios, quanto autômatos.” (GUIMARÃES, 2014, p. 92).

Os estudos mecânicos da Grécia antiga chegaram até os árabes na Idade Média, em especial no mecânico Al-Jazari, responsável por apresentar autômatos que eram construídos com preocupação estética e mais do que isso, propunham pequenas cenas, com um único objetivo: o entretenimento. Guimarães (2014) afirma: “como um artista a explorar o potencial sensível da máquina, Al-Jazari se preocupava em tornar seus mecanismos atraentes, mesmo que sua finalidade fosse prática.” (p.46). Sobre as criações de Al-Jazari, Losano (1992) complementa:

Poderia ser redundância causada por puro entusiasmo pelo engenho, como acontecia frequentemente com a construção de relógios de água, enriquecidos de instrumentistas, malabaristas e animais sem nenhuma relação com finalidade funcional (aparente) da máquina (LOSANO, 1992, p. 37).

Segundo Losano, na Idade Média, distanciados de uma função técnica, a criação dos autômatos esteve associada a lendas e aspectos mágicos. Já no Renascimento, também é possível encontrar registros da criação de autômatos com a função de divertimento, e muitos deles estiveram diretamente ligados à proposição de encenações para as cortes. A criação destas máquinas era motivada pela investigação dos processos da natureza e pelo deslumbramento gerado pelos mecanismos, sendo um divertimento popular.

Dois dos principais autômatos criados neste período geraram discussões em estudos da área. O primeiro deles, já citado na apresentação da primeira parte da pesquisa, é o “Pato Mecânico” de Vaucanson.

A revelação de forma surpreendente apresentada em 1738 do Pato Vaucanson, imitação extraordinária não só dos movimentos do animal, mas também das suas funções desde que comeu e "digeriu" a comida engolida. Esta demonstração fez tanto ruído que provocou debates muito sérios sobre o processo de digestão até que o "truque" do construtor hábil fosse revelado: a comida não se transformou, mas obscureceu em uma caixa interna (JURKOWSKI; THIÉRI, 2009, p. 78).⁹²

Porém, o autômato que gerou a maior discussão a respeito foi criado em 1769, como uma promessa de Wolfgang von Kempelen para a imperatriz Maria Teresa da Áustria. O "Turco", também chamado de "Enxadrista" (figura 35), foi um autômato que jogava xadrez e aparentava pensar nas estratégias de jogo. "[...] ele se tratava de um autômato falso, um jogador de xadrez extraordinário que combina uma mecânica sofisticada e uma sutil encenação usando práticas gestuais e efeitos de iluminação existentes no momento" (JURKOWSKI, Henryk; THIÉRI Foulc, 2009, p. 79)⁹³. Losano (1992, p. 89) relata que Kempelen, mesmo sem revelar o segredo, também sempre afirmou que o autômato se baseava na ilusão.

⁹² Original: "En témoigne de manière éclatante le Canard de Vaucanson présenté en 1738, extraordinaire imitation no seulement des mouvements de l'animal mais également de ses fonctions puisqu'il mangeait et << digérait >> la nourriture engloutie. Cette démonstration fit tant de bruit qu'elle provoqua même des débats très sérieux sur le processus de la digestion jusqu'à ce que le << truc >> d l'habile constructeur soit révélé: la nourriture n'était pas transformée mais occultée dans une boîte intérieure."

⁹³ Original: "il s'agissait d'un faux automate, d'un jouer d'eches extraordinaire alliant une mécanique sophistiqué et une subtile mise en scène utilisant les pratiques gestuelles et les effets techniques d'éclairage existant à l'époque."

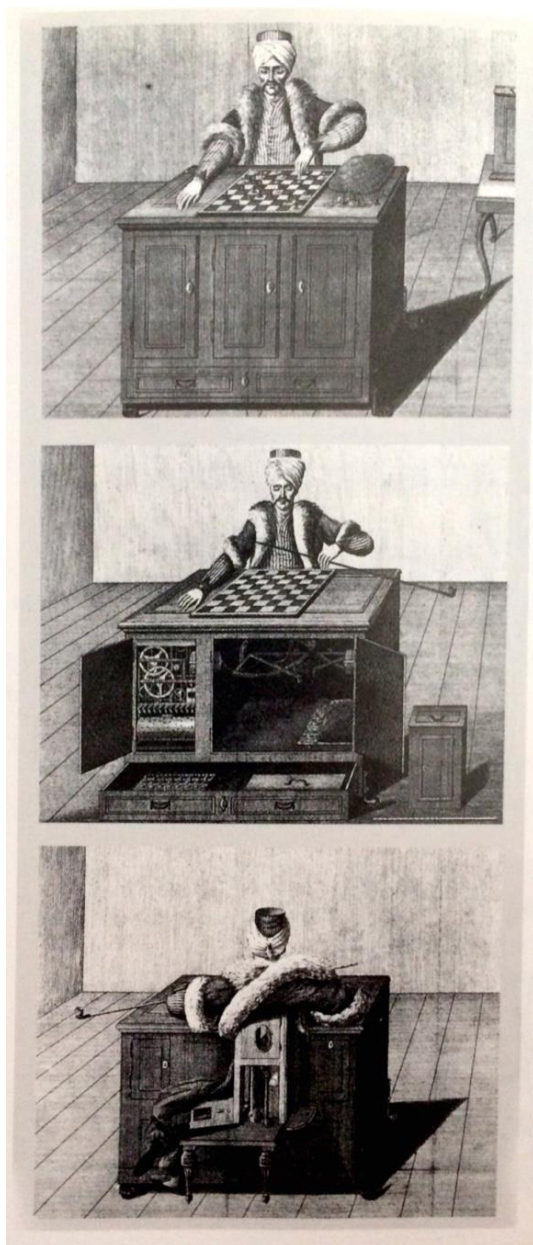


Figura 35 – O autômato enxadrista de Von Kempelen. 1783. desenho.
Fonte: LOSANO, 1992. p. 62

A encenação era muito bem preparada, havia uma sequência de movimentos a fim de garantir ao público a ausência da possibilidade de ter alguém no interior da estrutura. O turco enxadrista foi confeccionado em escala natural e posicionado sob uma mesa semelhante a uma escrivaninha. Portas e gavetas eram abertas de forma organizada sob a luz de uma lamparina. Kempelen removia uma caixinha e a colocava sobre a mesa, ao lado do boneco. Ele organizava as peças e convidava alguém do público para iniciar uma partida com o autômato. Quando tudo estava

pronto, Kempelen dava corda no autômato acompanhado de um ruído evidente do movimento (LOSANO, 1992, p. 89).

A cena incluía o recurso ao conhecido repertório dos autômatos: meneios de cabeça, movimentos do braço esquerdo para deslocar as peças e assim por diante. Alguns movimentos, entretanto iam bem além: quando o adversário errava uma jogada, talvez apenas para testar o boneco, este recolocava a peça adversária no lugar correto. A partida durava meia hora, ou até mais, se o adversário o desejasse. A cada dez ou doze minutos, Kempelen brandia a chaveta e dava corda ao mecanismo. Após a partida - de modo geral vencida pelo autômato -, o tabuleiro de xadrez era substituído pelos dez algarismos e pelas letras do alfabeto. O público podia fazer perguntas, até mesmo em várias línguas, e o boneco reagia apontando as letras que compunham o texto da resposta. Estas eram lidas em voz alta, para que toda a assistência pudesse participar. (LOSANO, 1992, p. 90).

Diversos estudos foram desenvolvidos após as primeiras aparições do autômato, profissionais de diversas áreas realizaram investigações em jornais e livros, estudos matemáticos, filosóficos e religiosos. Também houve quem fizera tentativas frustradas de reprodução do mecanismo. "No início da última década do século XVIII o funcionamento do autômato de Kempelen já estava cientificamente documentado." (LOSANO, 1992, 93).

Apesar dos diversos estudos e escritos, foi Edgar Allan Poe⁹⁴, 1836 quem revelou o segredo do autômato enxadrista, sem os detalhes precisos do funcionamento, como assevera Losano: "Poe enumera dezessete observações que não alcançam a essência técnica do problema." (LOSANO, 1992, p. 97). Apesar de suspeitarem de uma participação humana vinda do interior da mesa do Turco, na época muitas pessoas não conseguiram provar como se dava esse funcionamento. A mecânica e a encenação eram muito bem elaboradas.

Em 1983, Marion Faber publica um estudo em que detalha o funcionamento do truque. De fato, havia um enxadrista no interior da mesa. Por meio de um sistema de movimentação das peças feito

⁹⁴ (1809-1849) Escritor, poeta e editor dos Estados Unidos.

por cravos metálicos, discos de papel e casas enumeradas era possível saber a jogada da pessoa adversária. O jogador ocultado pela máquina ficava de joelhos encolhidos e à luz de velas era possível acompanhar e participar das jogadas. Por meio de alavancas era possível movimentar os braços e dedos do boneco utilizando o princípio do pantógrafo⁹⁵: as pequenas movimentações do enxadrista oculto eram ampliadas no exterior da mesa, proporcionando a animação do boneco que executava a jogada. Os mecanismos do falso autômato era de alta complexidade para os avanços da técnica naquele período, a precisão com que era executado o movimento do enxadrista surpreendia. Fazia parte da estrutura da máquina dois candelabros que ficam dispostos um em cada lado do boneco. Sem um fim exclusivo para iluminar a máquina, os candelabros eram utilizados para inibir a percepção visual e olfativa da vela utilizada pelo enxadrista oculto no interior da mesa, assim como a gaveta mantida semiaberta para possibilitar a respiração. (FABER⁹⁶ apud LOSANO, 1992, p. 92).

O truque do Pato Mecânico não envolvia uma operação humana continuada, a mecânica garantia uma porcentagem de automatismo no funcionamento total da exibição. Já no Turco de Von Kempelen a animação era realizada por meio de recursos mecânicos de operação humana em tempo real. Apesar da grande preocupação com a complexidade dos mecanismos, estes falsos autômatos já foram construídos com caráter espetacular. O Turco foi apresentado em diversos países e em 1804, após a morte de Kempelen, ocorreu de ser vendida para um inventor alemão, que a fez circular por mais alguns anos. Em seguida, a máquina esteve por catorze anos em um museu na Finlândia e, em decorrência de um incêndio, teve sua estrutura destruída em 1854 (LOSANO, 1992, p. 98).

⁹⁵ O pantógrafo, estrutura articulada de pares de hastes paralelas, introduzido para uso geral no século XVIII o trabalho de cópia em uma escala diferente. MALLALIEU, Huon. *História Ilustrada das antiguidades*. São Paulo: Nobel, 1999, p. 301.

⁹⁶ FABER, Mario. *Der Shachautomat des Barons von Kempelen* [O autômato enxadrista do barão Von Kempelen], Harenberg, Dortmund, 1983.

Mario Losano apresenta a grande contribuição dos autômatos para o desenvolvimento da técnica na humanidade, mas salienta: "os autômatos se convertem em simples máquinas de entretenimento: preciosidades e brinquedos." (LOSANO, 1992, p. 10). E é quando estas máquinas se tornam "entretenimento" que elas se aproximam do teatro de animação. No livro de Ana Maria Amaral, *Teatro de Animação*, publicado pela primeira vez em 1997, ela apresenta:

Em todos os tempos e culturas, o homem sempre buscou reproduzir sua imagem, seja através de simulacros estáticos (em barro, madeira, metal, pintura ou fotografia) seja através de simulacros em movimento (figuras bidimensionais do teatro de sombras, bonecos tridimensionais, autômatos, *robots*, ou através de imagens criadas através das técnicas cinematográficas, TV, vídeo, ou computador). O boneco é síntese do homem tanto quanto a máquina é a exteriorização das faculdades humanas. Uma marionete movida por fios ou um boneco mecânico, ambos pretendem exteriorizar atributos do homem. (AMARAL, 2007, p. 42).

O Universo do Duque de Hosan'g apresenta em sua proposta dramatúrgica os aspectos apresentados por Amaral, sendo eles, o boneco enquanto síntese do homem e ao mesmo tempo as máquinas enquanto a exteriorização das faculdades humanas por meio dos bonecos mecânicos (figura 36).

Como apresentado neste curto panorama da história dos autômatos, estes bonecos estão vinculados com a participação humana em sua criação mecânica e em diferentes formas de controle e operação de seus movimentos. A qualidade híbrida dos três bonecos que compõem a maquinaria da *Automákina* se assemelham aos princípios independentes de movimento dos autômatos ao mesmo tempo em que também se assemelha às características do falso autômato enxadrista de Von Kempelen.

Em conversa-entrevista Raquel Durigon utiliza o termo *marionete* e afirma possuírem cabos para sua animação (informação verbal)⁹⁷ e Tayhú Wieser complementa ao dizer que estes bonecos

⁹⁷ DURIGON, Raquel. Conversa-entrevista 1, 2017. Citação indireta.

possuem o controle triplicado, ou seja, os movimentos dos três são realizados pelo mesmo acionamento. (informação verbal)⁹⁸. Esta característica se aproxima do efeito gerado pelo uso do pantógrafo no falso autômato enxadrista de Von Kempelen ao possibilitar a ampliação de um curto movimento realizado no interior do móvel para o boneco jogador de xadrez. Os três bonecos do *Automákina* se assemelham aos bonecos de fio (também chamados de marionetes) porém, são animados por pequenas alavancas na parte superior da máquina. O mecanismo criado por Luciano Wieser possibilita que um pequeno movimento realizado pelo giro de uma alavanca gere amplos e simultâneos movimentos de cabeça, cotovelos e mãos nos três bonecos. Os cabos estão fixados nas cabeças e membros no corpo dos bonecos, conforme a mostra a figura 36. Diferente de uma marionete, as bonecos não possuem uma cruzeta⁹⁹ e sua sustentação não se dá pela força de quem a anima. Estes bonecos não possuem autonomia estrutural para se desprenderem desta grande maquinaria.

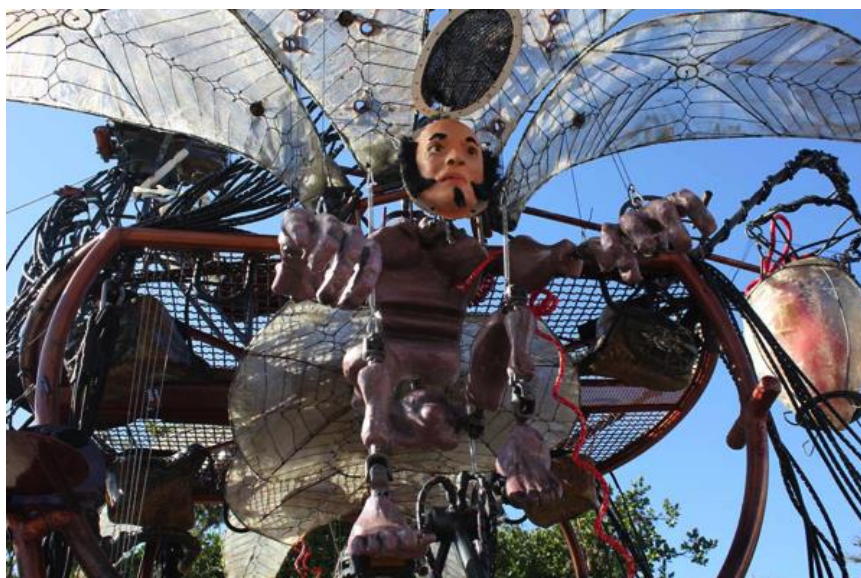


Figura 36 - Bonecos do espetáculo *Automákina* - *Universo Deslizante*. Fotografia.
Fonte: página do grupo

⁹⁸ WIESER, Tayhú. Conversa-entrevista 1, 2017. Citação indireta.

⁹⁹ Estrutura de sustentação geralmente confeccionada na madeira, onde todos os fios são afixados e possibilitam a movimentação do boneco por meio da animação.

Os pés dos bonecos, por sua vez, se aproximam dos princípios dos verdadeiros autônomos antigos ao possuírem movimentos independentes, com a particularidade atual de serem acionados por controle remoto, entretanto causa uma surpresa semelhante aos antigos autômatos. Quando acionados os pés dos bonecos, que estão fixados aos pedais de uma bicicleta, realizam a pedalada em constante movimento entre os três bonecos.

As particularidades de operação em tempo real - por meio das alavancas - e, ao mesmo tempo, acionamento automático e movimentos mecânicos repetitivos - pés dos bonecos acionados por controle remoto - aproximam tanto quanto também distanciam da definição de autômatos, ao apresentarem um hibridismo também quanto à animação.

Uma parte deles é animado pelo ator em cena, por meio de cabos que fazem o acionamento simultâneo nos três bonecos e a outra parte é acionada por controle remoto pelo Tayhú Wieser¹⁰⁰ de fora da cena, na plateia.

Luciano Wieser adotou o termo *animação indireta* para o trabalho de Tayhú fora de cena: "Indireto, que é através das tecnologias - que é o rádio." (informação verbal)¹⁰¹. E Tayhú complementa: "Um mês atrás a gente pensou em diminuir ainda mais o número de ações que o ator tem que fazer em cena, aumentando o número de controles." A questão da animação dos objetos na *Automákina* por um longo tempo foi realizada pelo próprio Luciano Wieser durante a realização do espetáculo. Mas, com os diversos ajustes, o grupo foi encontrando outras maneiras de aprimorar o espetáculo, como comenta Luciano: "No começo eu operava quase tudo e ainda operava os bonecos, por sugestão deles [filhos] a gente foi trabalhando e modificando. E tem sido uma coisa interessante de as vezes eu me surpreender em cena com essa possibilidade [...]" (2017). Sobre as mudanças que ocorreram Tayhú também comenta sobre as possibilidades que surgiram para

¹⁰⁰ Filho de Raquel Durigon e Luciano Wieser.

¹⁰¹ WIESER, Luciano. Conversa-entrevista 2, 2017.

o trabalho de Luciano na cena:

Ele fica mais livre pra atuar e dá uma surpresa maior no público. O público não vê que ele está acionando lá na máquina. Não que antes tu vias, só se prestasse bastante atenção, mas eu acho que a coisa da surpresa aumentou mais, porque dá surpresa nele também. As vezes ele não tá esperando. O tempo, as vezes ele tá pensando "daqui a pouco vai ser acionado", mas as vezes é um pouquinho antes aí dá surpresa no personagem também, que é legal. (Tayhú Wieser)¹⁰².

Em conversa com Tayhú Wieser ele explica como se dá a operação de fora da cena:

Uns dois anos pra cá a gente mudou praticamente tudo, no começo tinham duas cenas que eram operadas de fora, meu irmão que fazia a *Automákina*. Ele só controlava a música e em umas duas cenas ele controlava os bonecos, o relógio e a vaca. O pássaro nem tinha e o coração era acionado lá dentro. E destes dois anos pra cá a gente resolveu mudar tudo e não ter mais nenhuma ação dele [ator em cena: Luciano], ele não vai mais controlar nada desses controles remotos. Antes tinham nove controles espalhados na *Automákina*, agora acho que tem dois, caso dê alguma coisa errada tem esses reservas (informação verbal)¹⁰³

Buscando entender quais as particularidades desta "animação indireta", perguntei para o Tayhú sobre a relação deste tipo de animação com a operação do som e ainda questionei sobre a possibilidade de substituição dele por uma outra pessoa para realizar esta função no espetáculo:

O som não é tão difícil, mas os bonecos você tem que saber o roteiro inteiro do espetáculo. Se der algum problema não adianta continuar, você vai ter que entrar junto com ele e resolver o problema. Se alguma coisa sair de tempo você vai ter que recriar o ponto de partida. Dá pra uma outra pessoa fazer, mas vai ter que fazer vários ensaios pra aprender, não é uma coisa que daria passar pra um técnico pra fazer (informação verbal)¹⁰⁴

O meu objetivo com essa pergunta era investigar se a função de "animação indireta" ocupada pelo Tayhú possui particularidades semelhante a animação de outra técnica, tal qual uma animação de bonecos de fios, boneco de balcão (também

¹⁰² WIESER, Tayhú. Conversa-entrevista 4, 2017.

¹⁰³ WIESER, Tayhú. Conversa-entrevista 4, 2017.

¹⁰⁴ WIESER, Tayhú. Conversa-entrevista 4, 2017.

chamado de animação direta) e afins. Assim como tentar identificar a diferença de uma pessoa que opera o som ou a luz de um espetáculo. Observando a execução do espetáculo e os ensaios é evidente a íntima relação de Tayhú Wieser com todo o processo do espetáculo, mas antes de vislumbrar que este seja insubstituível é evidente que se assim fosse feito, a outra pessoa necessitaria de alguns dias para criar intimidade com todo o processo a fim de ganhar segurança para lidar com as adversidades que podem vir. De todo o modo, por compreender um espetáculo teatral sem um vínculo hierárquico nas funções que se estabelecem para a realização de um espetáculo, assim como, por compreender a dramaturgia sob o viés de conjunto¹⁰⁵, como definido por Ryngaert (2013), noto que a animação indireta, proposta pelo *De Pernas Pro Ar*, no espetáculo *Automákina*, é uma proposta técnica, estética e poética, como podemos notar na fala de Tayhú ao conversarmos sobre a percepção do público a respeito desta animação estar acontecendo de fora da cena.

Se a pessoa tá vindo pra assistir o espetáculo e ela vem antes e assiste a montagem ela provavelmente vai saber que é de fora, porque a gente faz os testes e tudo. Mas se é alguém que só chega na hora do espetáculo ela não vai saber. Acho que é uma coisa legal que a gente traz, é uma mágica. No teatro de palco não tem nenhum fio saindo, tu não vê nada. E a gente tentou trazer isso no teatro de rua. Não tem nada saindo da máquina e como que as coisas estão sendo acionadas? (informação verbal)¹⁰⁶

Por meio do estreito vínculo com os diversos aparatos tecnológicos, o grupo *De Pernas Pro Ar* une os conhecimentos e desejos pessoais para a realização deste grande sonho: a criação do espetáculo *Automákina - Universo Deslizante*.

Antes a gente trabalhava com o borrar das fronteiras dessas linguagens que a gente brinca e pesquisa, mas elas estavam sempre muito aparentes, tu conseguia notar, e eu acho que no *Automákina* começa a chegar mais o que eu estou buscando que é onde eu não consigo mais perceber nada disso, onde está o circo, onde está os bonecos... a linguagem vai transformando pra uma coisa

¹⁰⁵ O termo *dramaturgia de conjunto* proposto por Jean Pierre Ryngaert é apresentado na parte "Dramaturgia do Material" que compõe esta pesquisa.

¹⁰⁶

que é da nossa pesquisa, que mistura tudo sem deixar pistas. (informação verbal)¹⁰⁷.

A *Automákina* transita por diversas definições, sem apresentar-se exclusivamente nem como cenário, boneco ou instrumento musical, a maquinaria transborda as barreiras destas acepções. Aspecto que transcorre a trajetória artística do *De Pernas Pro Ar* e se evidencia nesta criação, apresentando um entendimento plural de linguagem, sem fixar fronteiras.



Figura 37 - Boneco do espetáculo *Automákina* - *Universo Deslizante*.
Fonte: página do grupo

Pode-se inferir sobre a *Automákina* que o Duque de Hosain'g

¹⁰⁷ WIESER, Luciano. Conversa-entrevista 2, 2017.

se relaciona a este *Universo Deslizante* a fim de manter vivo o ambiente criado. Apesar de existir a representação das figuras humanas (bonecos), zoomórficas (vaca, pássaro, peixe) e outros elementos da natureza (flor), questiono-me sobre a relação da animação e os demais procedimentos criados para o particular universo de Hosain'g.



Figura 38 - Vaca sendo alimentada, espetáculo *Autompakina - Universo Deslizante*. Fotografia.
Fonte: página de Facebook do grupo.



Figura 39 - Peixe sendo retirado do carrinho de bebê. Fotografia.
Fonte: página de *Facebook* do grupo.



Figura 40 - Peixe. Fotografia.
Fonte: página de *Facebook* do grupo.



Figura 41 - *Flor sendo regada*. Fotografia.
Fonte: página de Facebook do grupo.

O espetáculo *Automákina* é reconhecido como um espetáculo de teatro de animação principalmente por conter elementos facilmente identificáveis enquanto objetos animados. Mas, além destes elementos, haveriam outros objetos animados neste trabalho? Como a maquinaria se entrecruza neste aspecto? Elas também seriam objetos animados ou elas apenas proporcionam a animação destes?

Em um trecho da crítica realizada por Rosyane Trotta¹⁰⁸ sobre o segundo espetáculo da Trilogia das Máquinas ela apresenta

Luciano Wieser e Jackson Zambelli colocam na praça uma estrutura metálica misteriosa que vai sendo montada ao longo das cinco horas que antecedem o início da apresentação. O objeto, que é a um só tempo cenário, instrumento musical e ator, protagoniza uma performance baseada na relação entre a soberania da máquina-mundo e os esforços que requer de seu único habitante para mantê-la viva e ao mesmo

¹⁰⁸ Pesquisadora e professora da Universidade do Estado do Rio de Janeiro - UNIRIO.

tempo humanizá-la ou povoá-la. (TROTТА, s/d, ACERVO DO GRUPO)¹⁰⁹.

Além de associar a *Automákina* a um cenário e instrumento musical Trotta também a relaciona ao trabalho de ator e complementa dizendo que o objeto "protagoniza uma performance". Em consonância à abordagem de Trotta e com auxílio dos princípios do teatro de animação abordados no início desta pesquisa, as máquinas, neste trabalho, do grupo *De Pernas Pro Ar* apresentam um protagonismo na cena.

A animação no espetáculo *Automákina* se inicia no princípio do trabalho e se concretiza na sensação de *fazer matéria viver* em cena. Esta grande máquina composta por diversas engenhocas, mecanismos e traquitanas poderia ser definida como um único objeto animado por si só, mas não se finda nesta compreensão. Conforme apresentado na primeira parte deste estudo¹¹⁰, o termo objeto animado, cunhado para o desenvolvimento desta pesquisa, partiu da definição apresentada por Balardim ao referir-se aos bonecos, objetos de uso cotidiano e outros elementos que simulem relativa autonomia, assim como para materiais e substâncias em seu estado primário, desde que perspectivados à representar ou significar por meio da interferência do ator, uma vontade própria. (2013, p. 36). No entanto, ao tratarmos de máquinas e suas qualidades expressivas a interferência do ator pode ser prescindível à significação. Elas apresentam uma outra aproximação que não se finda nas conceituações já conhecidas, é um outro universo, novas formas são inventadas para criar um outro modo de ver, onde as maquinarias estão imbuídas de expressividade e poesia. Como já dizia Manoel de Barros (2016):

*As coisas não querem mais ser vistas por pessoas
razoáveis:
Elas desejam ser olhadas de azul -
Que nem uma criança que você olha de ave.*

¹⁰⁹ Rosyane Trotta - Pesquisadora convidada à apreciação dos espetáculos pela coordenação do 2º Festival de Teatro de Rua de Porto Alegre. [crítica no acervo do grupo]

¹¹⁰ Ver "Entre a máquina e animação: primeiras aproximações" desta pesquisa.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Olho para minha mesa de estudo e vejo diversos “resíduos” em forma de anotações, referências e livros que alimentaram o meu desejo de realizar esta pesquisa. Ao observá-los percebo que grande parte do material visto, lido, fichado, enfim, vivido, não foi evidenciado. Por muito tempo estive a correr de um lado para o outro por entre caminhos estreitos em ruelas solitárias, em algumas permanecia por mais tempo, em outras cruzava com rapidez, em algumas delas nem sequer entrei.

O caminho se formou como uma trama, em diversos momentos, ao entrar em uma destas ruelas estreitas percorria trajetos que me levavam de volta a um caminho já conhecido. Sem saber como apresentar essa trajetória tão caótica e não linear presente na minha caminhada eis que me [re]encontro com o grupo *De Pernas Pro Ar*. Este encontro foi tardio mas aliviador, não estava mais só. Minhas reflexões já não eram apenas elucubrações de uma cabeça ingênua. Encontrei a mim mesma no trabalho do grupo, agarrei-os, juntei-os ao meu corpo, e reflexões, e de lá não sai só. As memórias e registros destes encontros precisaram de um tempo para serem decantados, sinto que não esperei os sólidos se encontrarem no fundo do recipiente, mas segui. Durante toda a escrita da dissertação o *De Pernas Pro Ar* esteve ao meu lado, seja por suas palavras registradas em áudio, seja por sua agenda de espetáculo acompanhadas de longe, seja por solucionar alguma dúvida, mas foi a paixão e resistência com que se mantém acreditando e desenvolvendo seus sonhos que fortaleciam a minha caminhada.

Com eles pude enxergar do alto o labirinto que havia traçado. Por meio do curto mergulho no trabalho do grupo, me vi enquanto uma pesquisadora, ao mesmo tempo em que meu olhar curioso e ingênuo se encantava com as preciosidades da trajetória artística e a paixão com que eles vivem o trabalho.

A generosidade e carinho do grupo *De Pernas Pro Ar* foi a força motriz para a escrita destas páginas.

Eu, enquanto artista que se identifica com a linguagem do teatro de animação, aproximei-me deste viés para refletir sobre as máquinas. Pude identificar autoras e autores que já haviam criado este vínculo, porém em nenhum de seus textos encontrei um espectro de análise que propusesse uma verticalização sobre as máquinas. Por isso, apenas identificava máquinas das quais não havia interesse em me aprofundar. Em geral, as primeiras associações entre os temas máquinas e animação se davam no encontro com pesquisas sobre animatrônicos, robótica e máquinas antropoformizadas. Neste primeiro momento da pesquisa me sentia perdida em diversos caminhos por tentar encontrar uma compreensão própria para o termo máquina. Meu interesse não estava em pesquisar sobre a alta tecnologia – presente em estudos atuais destes elementos na cena teatral. Outro caminho inicialmente se desenhava ao pensar sobre as máquinas e o aspecto teatral em um âmbito ampliado: os aparatos de suporte técnico e criação de efeitos para cena. Vastos foram os materiais encontrados e que, posteriormente, foram descartados até que compreendesse que este também não era meu lugar de reflexão. Perpassados estes caminhos, houve o encontro com as máquinas sob o viés da expressão poética da sua própria materialidade a partir de algumas poucas autoras e autores; foi então que pude esboçar este caminho, que não exclui os outros.

Neste estudo apresentei algumas ruelas percorridas, e nas minhas diversas idas e vindas processuais, tive a felicidade de encontrar grupos e artistas que apresentam interessantes relações com as máquinas, os quais poderiam ser aprofundadas em pesquisas futuras. Por isso, aproveito este espaço para apontar aqueles que se destacaram: Abraham Palatinik (Brasil), Adalton Fernandes (Rio de Janeiro – Brasil), Alexander Calder (Estados Unidos) *Antigua i Barbuda* (Barcelona – Espanha), Bete Esteves (Rio de Janeiro – Brasil), Chico Machado (Rio Grande do Sul –

Brasil) Harry Kramer (Alemanha), *Hermanos Oligor* (Cuidad de México - México/Espanha), Iker Vicente (Cuidad de México - México), Jean Tinguely (Suiça), *La Machine* (Nantes - França), Mestre Saúba (Pernambuco - Brasil), *O Bando* (Lisboa - Portugal), *La Machine* (Nantes- França), *Royal de Luxe* (Nantes - França), Rube Goldberg (San Francisco - Estados Unidos da América), Tadeusz Kantor (Polônia) e Zaven Paré (Rio de Janeiro - Brasil/França). Por meio destes trabalhos os espaços de reflexão sobre máquina se ampliam, as áreas da cenografia, escultura, arte cinética, boneco e objeto animado se encontram híbridas e/ou com limiares muito tênues.

Minhas inquietações tomaram forma, a partir do encontro com a narrativa do grupo *De Pernas Pro Ar*, mais especificamente, no trabalho da *Trilogia das Máquinas*. Mergulhar sobre a trajetória do fazer artístico do grupo foi força motriz desta máquina que percorre labirintos chamada dissertação. Em outras palavras, minhas inquietações se materializam nas engenhocas, mecanismos e traquitanas que se fizeram e continuam fazendo poética.

Os materiais, máquinas e objetos obsoletos puderam ser vistos enquanto elementos de composição dramática através do processo de escuta e diálogo constante entre forma e indivíduo, vindo a ser identificado como uma metodologia de criação dramática, especialmente ao pensá-los enquanto elementos disparadores para a criação. Foi então que houve o encontro com antigas leituras, reflexões deixadas de lado e minhas inquietações que tinha durante o curso de graduação. Período da minha vida em que propunha um experimento de direção teatral a partir da escuta e livre experimentação com os materiais, através do encontro com os textos do autor Maurício Kartun e experiências com Philippe Genty. É bonito perceber que a dissertação se encontrou também enquanto diálogo das reflexões entre pensamentos de Maurício Kartun, Feslisberto Sabino da Costa com o termo *dramaturgia do material* e a experiência de criação dramática do *De Pernas Pro Ar*. E que encontro!

Foi surpreendente notar que as máquinas não eram mencionadas nas fichas técnicas dos espetáculos que compõe a *Trilogia das Máquinas*; um indício de que elas se encontram mescladas entre as definições de cenário, bonecos e instrumentos musicais.

Este aspecto mobilizou a análise no quarto capítulo desta dissertação, em que pude estender as reflexões que partiram do meu encontro com o grupo *De Pernas Pro Ar* e o trabalho de outros grupos teatrais, que também abordam as maquinarias e engenhocas na cena. Assim, foi possível promover reflexões sobre estas aproximações entre teóricos e trabalhos de outros artistas.

O caminho se fez mais longo por se pensar sobre o elo com os bonecos e a história dos autômatos, mas propulsor de desdobramentos que se somaram na tarefa de compreender os objetos animados e a composição da *Automákina*. Enfim compreendi que, ao pensar sobre estes elos com as máquinas, as fronteiras conceituais se borram para se abrir para outras reflexões poéticas.

O labirinto da pesquisa sobre as máquinas na cena segue aberto, repleto de caminhos já traçados e muitos ainda por percorrer!

REFERÊNCIAS

- AMARAL, Ana Maria. **Teatro de Formas Animadas**. São Paulo: EDUSP, 1991.
- _____. **Teatro de Animação: da teoria à prática**. 3.ed. São Paulo: Ateliê Editorial, 2007.
- AUMONT, Jacques. **A imagem**. Lisboa: Texto & Grafia, 2009. Tradução: Marcelo Felix.
- BALARDIM, Paulo Cesar. **Desdobramentos do ator, do objeto e do espaço**. Tese de doutorado. Universidade do Estado de Santa Catarina, Centro de Artes, Doutorado em Teatro, Florianópolis, 2013.
- BELL, John. Atuando com coisas: o mundo material em cena. In: **Móin – Móin: Revista de Estudos sobre Teatro de Formas Animadas**. Jaraguá do Sul: SCAR/UEDESC, ano 7, v. 8, 2011.
- BRITES et al. **Máquinas de cena – O bando**. Palmela: Campo das Letras, 2005.
- CINTRA, Wagner. **No Limiar do Desconhecido: Reflexões acerca do objeto no teatro de Tadeusz Kantor**. São Paulo: Editora Unesp, 2012.
- COSTA, Eli Banks Liberato da. **O invento de Jacquard e os computadores: alguns aspectos das origens da programação no século XIX**. Dissertação de mestrado. Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, Mestrado em História da Ciência. São Paulo, 2008.
- COSTA, Felisberto Sabino da. **A Poética do Ser ou Não Ser: Procedimentos Dramatúrgicos do Teatro de Animação**. São Paulo: Edusp – Editora da Universidade de São Paulo, 2016.
- DELAROSIÈRE, François. **Le grand repertoire: machines de spectacle**. 2.ed. Actes Sud: 2009.
- ESTEVES, Bete. De quantas partes se faz uma quimera maquina? In: **Arte & Ensaios**. Revista do Ppav/eba/ufrj. Rio de Janeiro, 2011. p. 81-91.

FÉRAL, Josette. Por uma poética da performatividade: o teatro performativo. In: **Revista Sala Preta**, São Paulo, nº 8, 2008. p. 197-210. Tradução: Lígia Borges.

FRANCIS, Penny. **Puppetry: A reader in theatre practice**. Palgrave: 2012.

GUIMARÃES, Angélica B.C. **Máquinas na Arte: Entre lógicas programadas e o campo das possibilidades**. Dissertação de mestrado. Universidade Federal de Minas Gerais, 2014.

HOUAISS, Antônio; VILLAR, Mauro Salles. **Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

INSTALAÇÃO. In: **ENCICLOPÉDIA Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileiras**. São Paulo: Itaú Cultural, 2018. Disponível em: <<http://enciclopedia.itaucultural.org.br/termo3648/instalacao>> Acesso em : 18 out. 2018.

KARTUN, Mauricio. Escritos sobre Dramaturgia y Teatro de Titeres. In: **Móin – Móin: Revista de Estudos sobre Teatro de Formas Animadas**. Jaraguá do Sul: SCAR/UDESC, ano 7, v. 8, 2011.

LEHMANN, Hans-Thies. **Teatro Pós-dramático**. São Paulo: Cosac Naify, 2007

LIMA, J. Ncf., ROMUALDO. S., NÓBREGA. A., RIBEIRO. R. **Almanaque Steampunk 2012**. Lisboa-Portugal: EuEdito, 2012.

LOSANO, Mário. **História dos Autômatos: da Grécia antiga à Belle Époque**. Tradução: Bernardo Joffily. São Paulo: Companhia das Letras, 1992.

MARTINS, Morgana Fernandes. **O som ouvido, visto e sentido: O repertório sonoro da cena teatral e dramaturgia sonora dos espetáculos do Circo Teatro Udi Grudi**. Dissertação de mestrado, UDESC, 2011.

PAVIS, Patrice. **Dicionário de Teatro**. Tradução: J. Guinsburg e Maria Lúcia Pereira. São Paulo: Perspectiva, 1999.

PIRAGIBE, Mário Ferreira. **Manipulações: entendimentos e usos da presença e da subjetividade do ator em práticas contemporâneas de teatro de animação no Brasil**. Rio de Janeiro: UNIRIO, 2011. Tese.

PIGNATARI, Décio. **O que é comunicação poética**. São Paulo: Atilê Editorial, 2006.

RATTO, Gianni. **Antitratado da Cenografia**. São Paulo: Editora Senac, 1999.

RIBEIRO, Almir. Uma escrita efêmera: A dramaturgia do ator manipulador no Teatro de Animação. In: **Móin – Móin: Revista de Estudos sobre Teatro de Formas Animadas**. Jaraguá do Sul: SCAR/UDESC, ano 7, v. 8, 2011.

RYNGAERT, Jean-Pierre. **Ler o teatro contemporâneo**. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2013.

READY-MADE. In: **ENCICLOPÉDIA Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileiras**. São Paulo: Itaú Cultural, 2017. Disponível em: <<http://enciclopedia.itaucultural.org.br/termo5370/ready-made>> Acesso em : 23 mai. 2017.

ROSSINI, Elcio. Cenografia no teatro e nos espaços expositivos: uma abordagem além da representação. In: **TransInformação**, Campinas, 2012. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/tinf/v24n3/a01v24n3.pdf>> Acesso 25 mai 2018.

SENNETT, Richard. **O Artífice**. Tradução: Clóvis Marques. 3ªed. Rio de Janeiro: Record, 2012.

SILVEIRA, Marcio. AS AVENTURAS DO FUSCA A VELA - atores, automóvel, bonecos e um drone em cena. In: **II Colóquio Internacional FITA - Anais**. Florianópolis, SC. 2015. Disponível em: <<http://coloquiofita2015.blogspot.com/p/anais.html>> Acesso em: 25 ago. 2018.

TONEZZI, José. Inovação e Significação em Cena. In: **Revista Brasileira de Estudos da Presença**. Porto Alegre, v. 4, n. 2, p. 333-350, maio/ago. 2014.

Jornal Correio do Povo (impresso). Matéria de Luiz Gonzaga Lopes "Projetos Tomam os seus rumos". Dia 03 de junho de 2018 no caderno de Cultura. p. 12.

SYKES, Leo. A trajetória de uma diretora. In: **Urdimento - Revista de Estudos em Artes Cênicas**. n. 18, 2012. Disponível em: <<http://www.revistas.udesc.br/index.php/urdimento/issue/view/274/showToc>> Acesso em: 25 ago. 2018.

DURIGON, Raquel & WIESER, Luciano. [out. 2017]. Entrevistadora: M. Carvalho. Canela: 2017. **Entrevista 1**. Entrevista realizada com Raquel Durigon e Luciano Wieser no dia 15 de outubro de 2017 durante o Festival Internacional de Bonecos Canela, em Canela (RS).

DURIGON, Raquel. [nov, 2017] Entrevistadora: M. Carvalho. Canoas: 2017. **Entrevista 2**. Entrevista realizada com Raquel

Durigon no dia 07 de novembro de 2017 no Inventário Cultural, sede do grupo De Pernas Para o Ar, em Canoas (RS).

WIESER, Luciano. [nov, 2017] Entrevistadora: M. Carvalho. Canoas: 2017. **Entrevista 3**. Entrevista realizada com Luciano Wieser no dia 07 de novembro de 2018 no Inventário Cultural, sede do grupo De Pernas Para o Ar, em Canoas (RS).

WIESER, Tayhú. [nov, 2017] Entrevistadora: M. Carvalho. Canoas: 2017. **Entrevista 4**. Entrevista realizada com Luciano Wieser no dia 07 de novembro de 2018 no Inventário Cultural, sede do grupo De Pernas Para o Ar, em Canoas (RS).

Páginas onde foram retiradas algumas das imagens:

Página de Facebook do grupo De Pernas pro Ar. Disponível em: <<https://www.Facebook.com/grupodepernasproar/>> Acesso em: 20 jul 2018.

Página do grupo De Pernas pro Ar. Disponível em: <<http://www.depernasproar.com.br/>> Acesso em: 20 jul 2018.

Página do grupo Circo Udi Grudi. Disponível em: <<http://www.circoudigrudi.com.br/>> Acesso em 07 jun. 2018.

Página do grupo O Bando. Disponível em: <<http://www.obando.pt/pt/o-bando/quem-somos/>> Acesso em 07 jun. 2018.

Apêndice A - [1] Trechos da Conversa-entrevista 1 com Raquel Durigon, Luciano Wieser e Tayhú Wieser realizada no dia 15 de outubro de 2017 durante o Festival Internacional de Bonecos Canela, em Canela (RS).

Maysa: A minha pesquisa de mestrado é sobre a máquina na cena. Eu queria escutar de vocês um pouco do processo de criação, um pouco da história de vocês com esse espetáculo [Automákina - Univeso Deslizante], a trajetória do grupo, a relação familiar...

Luciano: Então tá, o interessante com a questão dessas maquinarias, dessa coisa de cena.. eu acho que ela tá desde o começo do "De Pernas pro Ar". Eu tenho uma coisa que eu sempre construí muita coisa, acho que tem uma coisa da minha família, do meu pai também que construía e fazia, e estimulava, essa coisa de construir coisas, e eu acho que a gente já começou o primeiro espetáculo tendo construções.. nos "Pássaros", essas engenhocas, essas possibilidades. Eu acho que no começo a gente não conseguia tanto ver ainda dramaturgia disso. Que isso poderia gerar também dramaturgia, mas ele foi em um crescendo, foi vindo. A gente é um grupo familiar, essa troca de informações, ela acontece diariamente, isso é muito interessante, a gente tá sempre conversando. Agora mesmo no almoço, a gente tava ali almoçando e surgiu uma ideia, tava trocando com o Tayhu do espetáculo novo, então o assunto é esse, a nossa convivência familiar eu acho que propicia muito a questão da construção, mesmo tendo um foco. Por exemplo: no Automákina que foi uma coisa em cima de um trabalho que eu foquei mais, sempre tem uma influência, de todo mundo, da família toda nesse processo. A gente começou com os Pássaros, que foi um começo quase junto, aqui, com o Festival que é muito legal, um primeiros espetáculos. As maquinarias mesmo começa com o Lançador de Foguetes.

Raquel: Mais como tranquitanas, engenhocas.

Luciano: É, começando a entender como processo de pesquisa, que foi 2006, então já tem ali alguma coisa, das engenhocas... e aí, com o Automákina é um mergulho. Acho que é um processo que durou uns 5 anos, desde o processo do projeto, de estar pensando.. É uma coisa que tava muito no meu imaginário, de menino construtor, das "Camicleta Voadora", lá da década de 70, que ficou no meu imaginário, do Shazan e do Xerife, que era um programa, um seriado. Depois quando eu fui ver, mais tarde, no programa, não era nada do que eu tinha construído na minha cabeça. Isso é fantástico, né? Era uma kombi, mas chamava Camicleta Voadora. Enfim, essa coisa toda do Professor Aéreo, que foi sempre o meu apelido, desde cedo, eu era o Professor Aéreo, meu cabelo sempre foi um cabelo esquisito, e meu apelido era Professor Aéreo, e eu sempre construí coisas, com bicicleta, monociclo... Enfim, Automákina, daí foi um sonho, mergulhar em um sonho. Eu cheguei a ter uns desenhos iniciais. Agora começando a falar mais do espetáculo. Muito afim de fazer, queria fazer um triciclo gigante, e aí daqui um pouco eu escrevi uma pequena história, que na verdade permeou tudo, e realmente quase tudo está naquele pequeno texto que eu escrevi. E levei pra um amigo, que era um arquiteto, e colocou aquele desenho em um cad [autocad], daí nossa! Quando eu vi aquilo... caralho! O desenho que tinha feito... a gente conseguiu, trabalhamos horas naquilo, era demorado, lá no começo da história do computador, e aí conseguimos botar. O Automákina passou por dois processos, a estrutura veio de uma outra proposta inicial, de um outro espetáculo, chamava "A TV Suricó", que tinha um triciclo, que ocupei aquela base dele, foi o começo. Passava por aqui, foi um uma história muito louca também, um construtor de engenhocas também, que era um francês, que trabalhou no Théâtre du Soleil e estava meio perdido por aqui, trabalhando em Cachoeira no Rio Grande do Sul, assim não estava mais querendo trabalhar e eu encontrei ele em uma festa, doido, em uma festa do Porto Alegre em Cena, e conversamos, se conhecemos e trocamos umas ideias, e falei que eu estava fazendo isso, quando eu mostrei o desenho pra ele e ele pirou

e ele disse "eu quero te ajudar" e eu não estava encontrando quem quisesse entrar nessa coisa da solda, mais pesada, estrutural, que era uma coisa que não dominava, e ele "eu faço contigo". E foi incrível, porque foi um mês, o nome dele era Mael, muito louco por que depois a gente foi fazer uma pesquisa de anjo, um dia lá, e o nome do meu anjo era Mael, muito doido porque foi um mês que a gente trabalhou junto e fizemos toda a base, nem andou. Era umas coisas que estava projetado e em um mês ele sumiu da minha vida, pegou um avião e foi, e nunca mais eu consegui falar com ele. Um troço doido. E ficou aquilo lá por muito tempo. Aí depois que eu pensei naquilo e aí "eu vou juntar mais, juntar essas coisas dos bonecos" e escrevi essa história. E aí a gente entrou em um Funproarte de Porto Alegre, que é um projeto, e ganhamos o projeto, mas era assim um doideira, essa coisa de botar os bonecos e os bonecos se mexer e que ia ter um casulo... e aí vai fazer isso né? E aí foi um processo louco que daí, eu comecei até com mais pessoas, foi se fechando, a gente teve que alugar um espaço, um galpão pra construção. Só tinha a parte de baixo, e aí eu tinha as pessoas que soldavam, os soldadores, mas aí não dava, porque tu montava, a gente ensaiava, e aí "não, esse ferro tem que mudar de lugar", falava com o cara e aí o cara "Pô, mas aí.." e aí eu "hum, eu vou ter que eu aprender a soldar", tinha muitos detalhes, muitas coisas que eu queria, e eu digo "eu vou ter que aprender a soldar", e toda a outra parte de cima da fui eu que fiz, tudo, estrutural, eu comecei a aprender. E foi dentro desse processo, junto com o Jackson Zambelli que entrou dentro desse processo pra ajudar na questão da dramaturgia e assim, foi um parceirão também dentro do processo. Então, eu mergulhava dentro desse galpão, trabalhando solitariamente, 10, 12, 14 horas por dia, para ir descobrindo essas coisas, esses materiais, pesquisando isso. E aí o Jackson vinha e tentava fechar cenas com isso, com o que estava tendo. Era uma loucura, ele via que as coisas não funcionavam e aí pensava mais uma coisa "não, esses bonecos tinham que ficar aqui em cima" e aí eu trabalhava, trabalhava e fomos resolvendo as coisas. Foi descobrindo o que esses materiais poderiam oferecer como material bruto pra construção, em uma proposta de uma dramaturgia, mas muito solto, muito isolado primeiro. E as coisas foram assim, devagarzinho se amarrando. A Raquel estava junto também, muito dentro de um processo de ver as coisas, era quem mais via. Os guris eram pequenos ainda. Mas foi um processo bem dolorido, porque eram coisas que eu não tinha ainda trabalhado, fibra.. e mesmo esculpir, não tinha esculpido ainda. Trabalhava com bonecos de espuma, e aí fui pra um outro terreno.

Eu acho que a intensidade desse processo de busca desses materiais que é algo que começou a ser uma coisa forte dentro do grupo que é descobrir materiais que já tragam uma carga, ou de movimento, ou uma carga emocional. Porque assim, eu tenho uma coisa que quando eu vejo um material, em um ferro velho, em um antiquário, eu me apaixono por um negócio, tenho que comprar, eu fico louco, eu digo "isso aqui dá um movimento"

Raquel: Eu acho que tem a ver com esse trabalho do Teatro Máquina, de uma sintonia com o material, o Luciano tem uma [sintonia] que é um pouco diferente de mim, eu ajudo e tudo, mas eu não tenho tanta sintonia, com a questão do ferro, da máquina. Ele tem uma sintonia muito grande com esse tipo de material, e se ele não consegue comprar aquele pedaço de ferro, aquele pedaço de roda, ele fica muito tempo pensando naquilo. Então, eu acho que os dois meio que se puxam, tem uma simbiose, e por você ter isso, acho que também exige que tu tenha essas técnicas, mais aprimoradas. Eu acho que o Automákina fez que o Luciano buscasse isso. Ele sempre foi construtor, inventor, essas coisas, mas o Automákina exigiu muito mais dele: aprender a fazer fibra, aprender a soldar, aprender a esculpir.. Eu disse assim: "Há tanto tempo que eu tô contigo e eu não sabia que vc era escultor" e ele disse: "Nem eu". Ele pegou um bloco, quadrado, de... como é que é?

Luciano: Poliuretano

Raquel: E de repente fez um pé, fez uma cabeça de vaca... Foi uma coisa que ele também se descobriu, colocando toda essa vontade que ele tinha dentro desse trabalho. Realizando ele, acho que ele se descobriu com essas mil possibilidades. Que eu acho que esse Teatro Máquina precisa, ele precisa muito que o próprio ator, ou os próprios atores dominem aquele material, saibam pra que que ele serve, como é que arruma, como é que... todas essas particularidades que precisa ter alguém que saiba fazer isso. Tu não consegue fugir disso.

Luciano: Tem uma coisa que se passa na oficina que é impossível eu construir um objeto desse e trazer um ator pra fazer esse espetáculo. Ele não faz esse espetáculo. Tem uma coisa de compreensão, de como tu tem que manipular as alavancas para mexer o boneco que é incrível, se alguém chegar ali e puxar arrebita. É que nem aquele carro velho que só o dono sabe dirigir. Tu vai entendendo tudo, qual é a intensidade de força que tu vai ter que dar em cada coisa.

Raquel: Até consegue, se se apropriar, se dispor...

Luciano: Claro, mas eu digo assim, não é uma coisa que tu faz, constrói, encomenda e pum! Não! A pessoa tem que dominar, tem que entender tudo. Muitas vezes eu resolvo coisas em cena. Isso foi uma coisa que dentro do Automákina foi crescendo. No começo, pra mim, era um sofrimento, chegava na hora do espetáculo e eu estava acabado, por que eu tinha que fazer muita montagem. E aí quando a equipe entrou; quando o espetáculo estava pronto que a equipe de montagem foi entrar.

Raquel: Isso é legal falar, porque foi um trabalho muito solitário do Luciano. Ele tinha sintonia com isso, uma sintonia muito forte. E até foi difícil da gente entender como grupo.

Luciano: Foram três anos, né?

Raquel: Mas hoje eu entendo, que é uma coisa que tem muito a ver com o universo dele. E tinha que ser ele. A gente tem que ficar por trás dando assessoramento e tudo, mas tinha que ser ele. E eu acho que é isso que ele fala, agora ele se sente mais livre, porque tem uma equipe que se aproximou, dominou o material. E agora a equipe trabalha com o material como se fosse dela. A gente sente isso, o Tayhu, o Artur, eles montam, desmontam, como se fosse também parte deles.

Luciano: Sabem de tudo, é que nem eu.

Raquel: E a gente falou muito isso pra eles que gente só vai conseguir ser uma equipe, fazer esse trabalho legal, de montagem e desmontagem, se a gente sentir que aquele material é tão importante pra mim, quanto é importante pro Luciano em cena.

Luciano: E o Automákina só é possível até hoje por causa dessa equipe. Porque é um trabalho, é difícil, tem que ter força, exige de todo mundo, é muito tempo, é demorado, é na rua, então, tem que ter coragem. Todo mundo tem que tá junto. Acho que essa sequência, essas turnês que a gente fez, que eram de várias apresentações, só foi possível porque todo mundo foi dominando o espetáculo. E teve outras coisas que depois do Automákina pronta, as primeiras vezes foi terrível, foi uma coisa absurda, de levar ela montada na primeira apresentação porque não tinha como desmontar, se desmontasse eu não montava. Então, nós levamos de Canoas até Porto Alegre, que demora 20 minutos, em 4 horas. A gente demorou, levantando fio, pra passar ela montada. Inacreditável.

Raquel: É verdade, a gente levou um caminhão que não era um caminhão como é hoje. Era um caminhão normal, porque a gente não tinha ideia. A gente tinha as apresentações marcadas, mas como que tira ela de lá? Como carrega? Arrumamos um caminhão e não passava nos viadutos, não passava nos fios... No começo foi muito desgastante e estressante.

Luciano: Até de pensar: "Nós vamos terminar essas apresentações e o Automákina vai terminar, é finalizar o prêmio e acabou." Terminamos as apresentações do prêmio, as contrapartidas e aí volta pro galpão e agora vamos voltar a fazer.

Raquel: Eu me recordo da primeira apresentação, foi o caminhão e meu outro filho mais velho, o Tayhu era pequeno, e mais os guris que trabalhavam com a gente com um pau, uma taquara, levantando fio.

Luciano: Fazendo todo mundo parar pra passar aquela máquina. Era uma loucura.

Raquel: Depois da apresentação, foi maravilhoso e tudo. Quando eu cheguei em casa eu disse assim: "Luciano, se for assim não dá mais, eu vou morrer."

Luciano: É porque não ia dar.

Raquel: Eu me sentia uma operária, eu não tenho força pra isso, eu não tenho força pra fazer esse tipo de trabalho. Você lembra que eu falei pra ti? E isso também foi bacana por que o Luciano foi repensando a estrutura dela.

Luciano: A partir dali, um dos meus objetivos era: eu tenho que facilitar montagem e desmontagem. Aí eu comecei a pensar isso: como sair as coisas, como deixar, como marcar, como facilitar que o parafuso já fique... e aí eu comecei a trabalhar, muito tempo, até hoje eu ainda faço. Às vezes eu olho e "isso aqui poderia mudar". Isso foi facilitando, hoje, nossa! Tá muito tranquilo de fazer.

Raquel: E os guris também começaram a dar bastante ideia: "isso ficaria melhor assim". Até agora, final de semana passado, o Luciano arrumou uma parte que modificou muita coisa. Ela é viva, a gente acha que ainda vai mudar muita coisa.

Luciano: Tem duas coisas, que eu me esqueci de falar, uma das minhas inspirações do Automákina foi umas imagens que eu vi muito cedo do Royal de Luxe, um livro que eu tive acesso, que era maravilhoso.

Raquel: Não tinha internet, ne?

Luciano: É! E quando eu olhei aquilo, a coisa que mais me impressionou, era a foto das pessoas olhando o espetáculo, não o espetáculo. Todo mundo de boca aberta olhando e daí eu disse: "cara, eu quero fazer um espetáculo que crie essa possibilidade das pessoas se sentirem um pouco criança, principalmente com adulto, que é quebrar um pouco a lógica. O tamanho faz quebrar um pouco a lógica das coisas. Nossa! "Eu quero que cause esse impacto nas pessoas, que realmente produza uma emoção na rua", que não é fácil, a gente compete com tudo isso. E isso foi um estimulador. Daí, com esse processo todo, os guris, o Tayhu e o Txai, conhecendo o processo, foram contribuindo cada vez mais com essa questão tecnológica. No começo tinha algumas coisas, motores, tudo, mas a gente foi facilitando. Então, é um processo que ainda tá, eu adoro isso, de ser uma obra viva, que tá sempre se modificando. Por exemplo, o pássaro entrou faz um tempo. Porque também tem uma coisa, três anos, chegou um ponto que o Jackson, que enlouquecia, cada vez que ele chegava tinha uma coisa nova, uma hora ele disse: "Che-ga! Tu não vai mais fazer nada porque tu não vai terminar esse trabalho nunca!" A coisa do construtor vai tomando conta, tu quer construir, construir, construir e não para mais. Aí a gente

interrompeu e ficou algumas ideias, o pássaro é uma coisa que estava lá, mas eu fiz agora, faz uns dois anos que entrou o pássaro. E ainda tem algumas coisas. Agora até parei porque senão eu nunca vou construir um espetáculo novo. Agora eu consegui dar uma desligada dela, porque já tem uma questão toda de manutenção que o Automákina requer, em função dessa quantidade de materiais diversos que ela tem, da coisa bruta, do peso, mas também tem coisa fininha. Tem fios, tem motor, tem elétrica... então não adianta, tem sempre uma manutenção. Quando volta, chega lá monta tudo.. Então, esse trabalho todo, que a gente gosta de falar, que é o por trás da cena, que o Automákina requer muito, é isso! Porque eu tenho que chegar no galpão, montar ela e continuar ensaiando. Não é um espetáculo que eu posso abandonar e daqui um mês fazer de novo. A gente tem uma rotina, já chega, monta ela toda lá no galpão e ela fica montada. Fico lá olhando ela, um dia eu subo nela, estou sempre fazendo alguma coisa e marcamos ensaios. Com o Tayhu a gente tem agregado uma coisa nova, que é uma relação entre eu, a máquina, um personagem e o Tayhu que é um manipulador... como é que a gente tá chamando?

Tayhu: Direto

Luciano: Indireto! Que é através das tecnologias - que é do rádio. Ele tem que acompanhar o espetáculo comigo. São partituras de movimentos, mas ele tem que estar olhando, porque as vezes muda um tempo... pra ligar boneco, agora a gente modificou. Até tu pode falar disso.

Tayhu: Um mês atrás a gente pensou em diminuir ainda mais o número de ações que o ator tem que fazer em cena, aumentamos o número de controle. Então, tem cinco ações que são controladas por fora, tirando a música.

Luciano: Porque também me dá um pouco mais de liberdade, para eu poder trabalhar as questões do personagem, e dessa coisa que é de as vezes eu estar ali consertando e interagindo. Então, a gente eliminou algumas coisas e pode ficar um pouco mais sensível. No começo, eu operava quase tudo. Além de tudo eu tinha que operar os bonecos e por sugestão deles a gente foi trabalhando, modificando e tem sido uma coisa interessante de as vezes eu me surpreender em cena com essa possibilidade que era antes mais mecânica e passa a ser uma coisa indireta.

Maysa: O que está sendo manipulado por fora? O som e..?

Luciano: O som, todo é manipulado, os bonecos, o movimento autômato deles todo é manipulado por fora.

Maysa: Que é a pedalada?

Luciano: A pedalada, o DNA, a Vaca, o bater de asas, o rabo, o pássaro, o coração, tudo isso agora é manipulado por fora. E o som.

Maysa: Porque o acionamento dos braços, da cabeça... é feito por você.

Luciano: É mecânico, sou eu que faço.

Raquel: É até uma coisa que o Luciano desenvolveu para esse trabalho. É uma marionete, mas é por cabos.

Tayhu: E é triplicado, é como se ele tivesse controlando os três juntos.

Maysa: Sim, porque um cabo puxa junto as três cabeças.

Luciano: As três cabeças, as três mãos, cotovelos... é um sistema que todo ele reparte para três. Isso pra desenvolver foi um...

Maysa: Como foi?

Luciano: Isso tudo foi... pânico!

Maysa: Metodologia de pânico!

Raquel: Tu tens as ideias e depois bota na real.

Luciano: É! Metodologia de pânico. Já começou assim, para botar funcionar o Automákina para andar foram seis meses de desenvolvimento. Um engenheiro me fez o calculo, eu fiz e não andava, era uma força cavalgar e não andava nada.

Raquel: Ela tem uma tonelada.

Luciano: Ela tem uma tonelada. Aí o cara mudou, mas aí tinha que pedalar a milhão. Aí começou a dar um pânico, eu pensei "não vai andar". Aí eu comecei. Eu já estava abandonando as pessoas, eu disse "eu que vou ter que fazer". Eu tenho uma seleção de rolamentos que eu mandei fazer lá, que acho que dá pra fazer umas dez! Até chegar no sistema, foi erro e acerto.

Raquel: Deixa eu falar uma coisa que o Luciano sempre fala, quando que tu vai fazer um trabalho assim e tu tem que contar com outras pessoas, o que que acontece? Não é que tu quer ficar em si próprio mas, a maioria das pessoas não se dispõem a fazer coisas fora do normal.

Luciano: Principalmente porque não eram artistas. Era o cara que solda, um cara que trabalha com eletrônica, aí eu digo "eu quero que movimente", aí o cara não entendia.. "Movimentar o pé do boneco". Ou ia comprar uma peça que entrasse ali no quadril ... É outra lógica, eu tenho que entrar dentro da loja do cara e ficar olhando lá. Muitos caras já me conhecem, eu entro lá dentro e vou procurar "é isso aqui que eu quero" e eles perguntam "pra quê que tu quer?" "nem vou te falar, que tu vai rir"

Raquel: Porque senão eles dizem "não, não dá e não tem". Tu tem que convencer as pessoas. Ganhar pela história pra depois tu conseguir que elas te façam algum trabalho específico daquilo.

Tayhu: O legal é que tu tem que trazer essas pessoas até o galpão para elas verem o que é o Automákina e daí elas piram, elas começam a conhecer, aí elas já ajudam um pouco mais.

Raquel: É uma coisa que o Luciano traz bastante e é legal ter falado.

Luciano: Eu desenvolvi todos os sistemas fora do Automákina. Por exemplo: Eu construí outras máquinas pra experimentar isso. Eu tinha uma outra máquina com os bonecos pendurados. Ali eu comecei a trabalhar a questão das alavancas, porque eu já tinha essa ideia "queria fazer uma marionete, mas que fosse por alavanca, porque é um cara que controla a sua máquina. Tem que ter essa coisa da máquina, não é um boneco." A gente trabalhava teatro de bonecos, técnicas de circo, o teatro de rua, a música - e eu digo "eu quero fazer isso sem que as pessoas entendam essas linguagens" e se perguntassem: "o que que é? É teatro de bonecos? É rua?" O boneco, eu não queria manipular de uma forma que as pessoas compreendessem "ah! É um boneco, não, uma alavanca". Tem a ver com esse universo que foi construído. Poder construir um universo diverso; a música "mas é um músico? O que que é isso? Não, é uma máquina que ele toca" Essa máquina a grande protagonista de tudo. Foi uma loucura descobrir o boneco. Quando botava ali pra dentro da máquina.. nossa! Aí começa: fios e cabos como é que passa? Foi um processo louco. Quando eu lembro chega dá um... O projeto era pra fazer em um ano, terminou o primeiro ano e não tinha nada. E eu digo "cara, e agora?" Assim, apavorado! "Não temos o trabalho" A gente prometeu que ia fazer uma coisa que é muito experimental,

daí levamos o pessoa lá, pedimos uma prorrogação e eles foram lá ver. Ah! Piraram né? Olharam e disseram "Não, vamos dar mais um ano" Aí deram mais um ano, terminou o outro ano e ainda não conseguimos terminar.

Raquel: Tinha sempre que levar eles lá, se não tu não consegue prorrogação.

Luciano: Aí já estava bem mais adiantado. Levamos eles lá, o cara que era o presidente da fundação, do Funproarte, quando eu pedi ele disse assim: "Tu vai fazer voar, né? Tá, vou te dar mais um ano então" Acho que foi a primeira vez que deram três anos de prorrogação pra um espetáculo. Gastamos muito mais do que o prêmio, muito mais. Foi realmente longo.

Raquel: Foi um processo bem difícil.

Luciano: E de descarte de coisa também, e coisas caras. O pneu, quando a gente mandou fazer era caríssimo, era três mil cada um. Não tinha mais nada de dinheiro "Vamos ver outra opção", conseguimos umas mangueiras muito grossa. O cara disse "Isso aqui aguenta uma tonelada, pode passar o carro por cima". Passamos mesmo um carro por cima, um carro nosso, e aguentou. Compramos aquela mangueira e botamos ali no aro. Na primeira apresentação estoura a mangueira toda, racha, ela vai andando e chegou no meio do espetáculo e dali não mexia, rachou toda. Deu uma repercussão grande na estreia. Pegamos os jornais todos e levei na empresa, era uma empresa que trabalhava com borracha, e mostrei pra ele. Ela já sabia, já tinha visto e disse "Vou dar pra vocês o pneu" Aí ele fez, porque tinha que fazer uma matriz, e isso era o caro, uma matriz pra embutir esse pneu, aí a gnt fez o pneu, depois da estreia já tinha esse pneu. Então, foram coisas assim, as coisas foram sendo conquistadas. No começo as coisas estragavam, nossa! Estragavam muito, até descobrir os materiais. Foi um processo rico.

Raquel: É um processo muito rico, mas foi um processo muito dolorido também. Porque tu teve que aprender a trabalhar com isso. Foi um trabalho solitário do Luciano, muito solitário. Ele tinha uma disciplina, era muito disciplinado, saía sete horas da manhã e voltava pra almoçar, almoçava e já ia, voltamos oito, nove horas da noite. E quando a gente tinha espetáculo, outro espetáculo, ele dizia "Hoje eu vou descansar". Era o dia que a gente saía, normalmente o que seria um dia de trabalho, ele dizia "Hoje eu vou descansar". Foi um processo que exigiu muito da dedicação dele. Uma coisa que é importante, desse trabalho, é que ele criou muito conflito na gente, porque a gente é um grupo e tinha que sobreviver e fazer um trabalho desse tamanho, e era uma loucura, uma coisa bem louca querer fazer um trabalho assim. E eu acho que o Luciano conseguiu mostrar, tanto pra mim, mas acho que também pras pessoas que quando tu tem um sonho é possível, basta tu ter determinação. Se eu tiro a maior lição do Automákina, pra mim, é isso, que o sonho pode ser difícil, mas se tu quer ele, tu consegue.

Luciano: E tem uma coisa de disciplina mesmo, porque eu tinha uma coisa: "Não, tenho de descobrir", eu não desisti de nada dentro dela. Porque era: Ah! não funcionava? Ia de novo, de novo, de novo. Assim, de demorar meses pra resolver uma coisa, mas eu não desistia dessa possibilidade de tentar realizar uma coisa que era desse sonho que a gente tinha. Me lembro muito da vaca, que era uma coisa que não tinha. A gente até tinha uma história do feminino, e um dia o Jackson sonhou com uma vaca voadora. Puts! Quando ele me veio com aquilo... uma vaca voadora, daí eu já visualizei, ele ficou um tempo sem ver, aí quando ele voltou a vaca tava lá em cima .

[2] Trechos da conversa-entrevista 2 com Luciano Wieser no dia 07 de novembro de 2017 no Inventário - Espaço Criativo, sede do grupo De Pernas Para o Ar, em Canoas (RS) .

Maysa: Tem algumas coisas que tenho curiosidade de saber mais, e o que chamou atenção na nossa outra conversa, lá em Canela, foi quando você falou: "O

Lançador de Foguetes é o domínio destes materiais e engenhocas, tendo um função dentro do espetáculo. No Automákina houve uma quase uma simbiose, o personagem se mistura com isso tudo e cria esse universo, então outra vem surgindo para terminar essa Trilogia". Eu queria que você contasse do processo da dramaturgia, desde a ideia até o ajuste de aproveitar o material que já vinha de outro espetáculo que estava parado, ter escolhido o Jackson para esse projeto, a relação com os materiais, como foi esse processo?

Luciano: Sempre tenho essa impressão, de que eu faço a mesma coisa. Tudo é uma coisa só, parece que é um espetáculo só que eu venho fazendo e aí são momentos diferentes que separam eles, momentos da minha vida, do conhecimento que a gente vai adquirindo.

Apesar de ter essa carga um pouco genética, de construir, que eu trago, eu acho que o Lançador... como eu parti de uma invenção conhecida, desse lançador de foguetes, parece que eu tinha um domínio muito certo, era aquilo ali, então eu já comecei a pesquisa uma coisa de material, mas eu não dava espaço suficiente pra que ele se manifestasse, havia um certo controle: lançar foguetes, então havia uma funcionalidade dessa máquina que eu fui buscando pra exercer uma função bem específica e poder trabalhar um pouco com as técnicas circenses... tinha as coisas mais definidas.

E aí fui encontrando um trabalho de experimentação.

Se eu pensar em um desenho da dramaturgia do Lançador, as diferenças são essas, o Lançador eu já tinha esses caminhos, por onde ir. E já no Automákina começa que eu reciclei a mim mesmo. Porque quando eu busco essa estrutura que já tinha da TV Suricó, abandonada lá já há uns anos, parece que eu também reencontro ela.

Com esse primeiro processo eu não consegui chegar ao resultado que eu queria. Tanto que eu separo ela disso, parece que ela ficou lá em um processo de acúmulo de informação; de envelhecer um pouco. Essa estrutura ficou involucrada, em um plástico, não dava pra entrar mais lá dentro e ficou lá, uns 5 anos. E aí parece que eu reciclo esse processo, trago ele de volta. E aí sim, com uma carga de informações de um trabalho que eu quero fazer, um pouco desenhado na minha cabeça, que vinha das coisas que eu não consegui fazer com ela, que vinha também do Lançador e eu consigo desenhar uma história, ter um caminho de uma possibilidade de uma dramaturgia, muito louca, muito absurda.

Mas penso em uma coisa de obstinação: eu vou buscar isso. Mas daí, a surpresa é quando a coisa começa a se materializar, dessa busca. Eu ainda não tinha exercitado de realmente ir nos lugares e ficar muito tempo nesses lugares, nesses espaços: ferros velhos e lugares mais esquecidos, dentro desses ferros velhos também, que não é a parte mais comercial, e começar a entrar e começar a enxergar esses materiais como possibilidade de dramaturgia, e da minha interferência dentro deles.

A gente quando começa a ver esses materiais tu tem um certo receio de interferir nele, ele já tem uma... parece que tu vai tá estragando, modificando.. e daqui a pouquinho tu começa a entender que o teu papel é esse, trazer esse objeto de volta pra vida, pra uma convivência com uma interferência estética, uma modificação pra um universo que tu quer criar. Eu tinha muito claro isso: que eu queria construir um universo a parte. Uma das regras era tudo que vai entrar nesse universo vai ter essa cara ele vai ter que estar modificado de alguma forma, ele vai ter que estar respirando essa coisa única que é a Automákina, que é essa grande máquina.

O Jackson entra nisso como uma possibilidade de ter um olhar de alguém por fora, que vai tentando desenhar isso.

Dentro do processo de construção eu acho que tu delira e tu vai, e acho que tu ficaria ali construindo, ficaria a vida construindo. Eu tinha muito receio de como eu ia ligar essas ideias, também tinham ideias fragmentadas ainda, dentro do processo.

Separado os bonecos, a vaca e o movimento, essas coisas.. tudo foi separando e depois entrando. Essa simbiose do triciclo, com esses materiais novos também foi um processo... Eu me lembro que a estrutura tinha uma outra cor e parece que precisou pintar, quando eu pintei, que deu uma outra cara, aí começa a ter uma unidade, "parece que agora eu tenho uma liberdade de começar a interferir já não é mais aquele triciclo que tinha"

Dentro desse processo, essas máquinas, foram se colocando muito mais forte do que eu imaginava, e das minhas possibilidades de técnicas, que eu não tinha ainda experimentado. Cada vez que eu fazia uma coisa aquilo me tomava, me surpreendia e ia ganhando mais força dentro desse trabalho.

E o Jackson com uma sensibilidade de começar a costurar isso. Desde o começo já tinha uma interferência da questão da construção do personagem, da construção dessa dramaturgia, que pudesse ir me dando certeza de um caminho de construção.

Maysa: O que era esse início?

Luciano: É muito parecido, se tu lê a ideia inicial que eu escrevi e depois passei pro Jackson, muitas coisas estão ali.

Uma coisa era a funcionalidade das coisas, nisso, algumas coisas demoraram muito, mas a questão estética foi aparecendo muito forte e cada vez mais o personagem era esse construtor.

Eu me via muitas vezes como esse personagem, eu brincava muito com as características dele enquanto eu estava trabalhando. Essa mistura de eu estar construindo e eu ir lá e fazer uma cena. Eu nunca perdi essa capacidade do tônus do personagem na hora da construção, por mais que fosse difícil, mas eu sempre estava brincando com esses elementos: a dramaturgia, o personagem e a construção. E nesse aspecto a máquina foi tomando conta, o Automákina foi ficando uma coisa só. A gente queria fazer um espetáculo muito aberto, para que as pessoas pudessem construir suas próprias histórias dentro desses elementos que a gente jogou, mas que as pessoas criassem suas próprias histórias.

Maysa: Dessa primeira ideia, resgatou o triciclo que estava encostado e depois foi inserindo outros materiais. Eu gosto muito da história do cano, você já tinha a ideia desse chinelofone, mas um outro cano trouxe uma outra estética. Aconteceu de outras coisas contribuírem para a dramaturgia?

Luciano: Acho que quase tudo foi modificando um ou outro, por exemplo, os casulos. Ele não tinha uma grande importância e depois passou a ser uma das coisas mais fortes do trabalho. Ao esconder e deixar sair algumas coisas por não fechar completamente. Porque o material a gente não imaginava que ia ser essa fibra, isso era uma coisa que eu não tinha noção do que eu ia fazer. Quando tu faz o material e percebe essa translucidez, isso foi trazendo esses elementos pra dramaturgia, tudo não vai estar revelado desde o começo, as coisas vão ir aparecendo, vão ir construindo devagar, o som também, o som que esse casulo faz quando eu bato nele, quando eu toco... tinha uma coisa sonora, o som era importante, ia ser um fator determinante pra essa construção da dramaturgia, o som seria um desenho forte. Mas aí quando a gente batia nos casulos, nossa! Deu uma outra coisa. Trouxe aquilo que a gente imaginava, mas quando tu via pronto era outra coisa. Os próprios bonecos, eu me lembro que a primeira vez que eu comecei a construir eles não tinham uma importância tão forte dentro do trabalho. Nem visualmente... ainda era muito vago. Mas quando eu construí fora, uma máquina isolada e consegui manipular... "Nossa! Isso aqui vai ser..." eu ficava na frente deles manipulando e aí que a gente

começou a reposicionar, o desenho inicial não era assim, eles não estariam nessa posição. E por exemplo, o movimento dos três juntos foi uma coisa que surgiu dessa máquina, porque eu pendurei os três bonecos e quando eu movimenteiei junto "Nossa! Vai ter que ser junto o movimento desses bonecos" E aí sim comecei a estudar como fazer isso dentro dessa máquina. E várias coisas foram se modificando também pelo trabalho de improvisação dentro dessa máquina, muita coisa.

Se construía e na hora de se movimentar dentro dela não rendia, não era funcional, a estética do movimento também não funcionava. Porque a gente começou primeiro a trabalhar fora, no chão, e depois ir pra ela. Aí as coisas começavam a se modificar em função disso.

Tinha descobertas de materiais que foram determinantes, por exemplo, os conduítes em espiral, isso foi uma coisa que determinou a estética, hoje tu enxerga e tu vê os tubos que vão e que alimentam "é funcional, não é?" As pessoas acham que é só estética. Então isso foi determinante, achar um material que enfim, que até é contemporâneo, mas que ali dentro as pessoas nem identificam que é um material novo.

Maysa: E eles não foram modificados, não foram pintados, nada, não é?

Luciano: Não. No começo eu até tentei, mas depois não precisava. Houve uma necessidade da máquina dar um envelhecida. Eu vejo que vai passando o tempo e ela vai ficando mais parecida com esses objetos que eu vou encontrando, e isso é uma coisa interessante, as vezes eu penso que daqui há dez anos ela vai ser outra coisa. Claro, tem as correções que eu tenho que fazer, é ferro, tem a ferrugem... tem o cuidado que eu tenho que ter, dessa coisa mais funcional e de segurança, mas eu gosto dela ir envelhecendo e dela ir parecendo mais com aquilo que eu vou buscar quando eu saio a campo. Como se um dia eu fosse em um ferro velho e encontrasse uma Automáquina "Nossa! Eu quero isso pra mim". Eu acho que cada vez mais ela está ficando parecido com isso que eu gosto de encontrar.

Maysa: E quando você abriu esse objeto que ficou guardado, a estrutura do triciclo, tinha alguma semelhança antiga?

Luciano: Ela já estava diferente porque eu desmanchei ela toda. E quando eu reencontrei eu pensei: "Agora eu vou encaixar diferente, já vai estar mais parecido com essa nova proposta." Para tentar desvincular... confesso que eu tive a necessidade de pintar. Quando aconteceu isso eu senti que eu tive mais possibilidade de interferir um pouco mais.

Dentro da questão da dramaturgia mesmo, tem uma questão que a gente trabalhava muito que é essa liberdade que eu fui tendo que adquirir dentro desse universo, que vai organicamente entendendo cada buraco, cada espacinho, cada buraco, onde pode o botar o pé. Eu ficava muito tempo nela experimentando essas possibilidades, até de coisas que eu nem uso hoje, mas que se precisar eu sei. Eu aonde eu tenho que pisar se eu tiver que consertar alguma coisa, eu não uso normalmente aquilo ali, mas eu sei.

Foi um mapeamento que eu fui fazendo desse universo.

E eu precisei disso para poder viajar, eu sei consertar tudo.

Teve um momento, que eu acho que eu me dei conta que era uma coisa só, como eu trabalhei essas máquinas todas muito separadas, os bonecos separados, quando veio tudo pra Automáquina aí eu vi que é uma coisa só. Não são as individualidades de cada elemento, mas ela se tornou um possibilidade que tudo tem que estar vibrando, e acho que também a questão da música, dos sons que ela produzia começou a dar mais verdade pra isso, que faz isso viver, que faz isso entrar em colapso. Eu falava para o Jackson: "Será que a gente não tem desenhar um pouco mais essa história, ficar um pouco mais claro?" E ele dizia com esse olhar de fora: "Luciano já está passando isso, é isso! A

gente vai abrir a porta em um momento e a máquina vai para rua. Trabalhar um pouco com a ideia desse cara, esse construtor, que passou anos e anos construindo e um dia ele tem a necessidade de levar isso pra rua, e sair pedalando ela, e mostrar isso que ele faz, que é esse lugar que ele construiu.

Maysa: O Alexandre Vargas, em um dos materiais que vocês me passaram, diz: "O jogo entre o artista e os equipamentos, essa presença física e virtual da maquinaria, essas interações e sonoridades, portanto o público é provocado por diversas inovações, o que gera uma nova definição para o tipo de espetáculo apresentado pelo grupo." E ao mesmo tempo vocês sempre falar "Teatro Máquina" e também tem o desejo de um dia fazer um festival de Teatro Máquina, eu queria escutar o que é esse Teatro Máquina, o que faz dele Teatro Máquina? E dessa relação desse personagem com essa estrutura; com essa máquina. Que ao mesmo tempo vocês não colocam na ficha técnica que é uma máquina, vocês colocam: "Confecção dos bonecos, da cenografia, dos instrumentos musicais.."

Luciano: A definição de Teatro Máquina veio a pouco tempo, eu não tinha essa necessidade, foi até a Raquel que falou e tudo, pra mim, quanto mais livre e incerto é o que está mais perto do que eu faço. Não gosto de ser encaixado, por onde a gente andou por um terreno: "ah é teatro de bonecos, é teatro de rua, é circo, é música?" Eu me considero mais um artista, mas eu acho que as vezes a sociedade nos cobra uma definição e a gente começou a encontrar alguns semelhantes disso aí pelo mundo a fora e começou a ver a necessidade de colocar um nome nesse trabalho que a gente faz e parece que o Teatro Máquina foi o que mais enquadrou, que eu penso que é mais a valorização dessa cenografia na cena e a importância protagonista que ela tem dentro do trabalho do que qualquer outra coisa. Eu não sei se dou mais importância a isso, faço trabalho corporal e tudo, mas ele tá muito envolvido dentro dessa coisa da construção, a gente não separa isso.

"Ah! Quanto tempo é o seu trabalho corporal pra tá aí em cima?" e eu sempre dizia: "É junto. Se eu passo um dia e subo 20 vezes nessa máquina pra consertar alguma coisa eu já tô fazendo o trabalho corporal. Eu fui lá consertar uma coisa, mas na hora que eu for descer, eu me penduro com um braço que eu sei que vou pendurar com a outra, tendo que passar pra outra... está tudo meio envolvido por conta dessas construções. E eu vejo os grupos que trabalham com isso tem isso como uma característica comum, desse envolvimento com todo esse processo dessa coisa funcionar, dessa máquina funcionar. E o Teatro Máquina eu acho que tem um pouquinho disso, da gente entender e receber dele também as questões que vem da dramaturgia... eu não vou escrever uma coisa pra ela, ela vai também.. é um caminho de ida e volta. Ela me dá elementos pra eu criar as minhas histórias. Eu dificilmente vou buscar alguma coisa já definida, se eu for buscar alguma coisa tu não acha. Nesse processo de garimpagem se a gente vai específico, pensando "eu tenho que achar alguma coisa" não acha! E as vezes eu vou com essa intenção e eu vejo que são os piores momentos "puxa eu preciso de uma coisa pra melhorar aquela asa..." não acha! Tem que ir livre, observar esse materiais e aí parece que ele já começa a te mandar alguma informação, aí sim tu pode começar a escrever, tu pode desenhar e ir abrindo esses caminhos na sua cabeça que vai abrindo o teu olhar pra enxergar isso. Tu vai nesses lugares atupetados de coisas, teu olhar tem que estar muito aguçado pra ti conseguir enxergar isso. Eu acho que é um pouco isso o Teatro Máquina, não sei, é tão ruim botar um nome nas coisas... a gente passou a ser um pouco conhecido por isso... acho que hoje tá um pouco mais conhecido pelo o que a gente faz, e acho que botando um nome a gente acaba tendo um pouco mais de segurança nesse trabalho, e procurar mas acho que tem pouca coisa de material que fale disso, de livro..não existe! É uma coisa que a gente está se aventurando dentro do nosso olhar. Pode ser que tenha gente que faça Teatro Máquina com outra visão, esse é o nosso teatro. Antes a gente trabalhava com o borrar das fronteiras dessas linguagens que a gente brinca e pesquisa, mas elas estavam sempre muito aparentes, tu

conseguia notar, e eu acho que no Automákina começa a chegar mais o que eu tô buscando que é onde eu não consigo mais perceber nada disso ou aonde está o circo, aonde está os bonecos... a linguagem vai transformando pra uma coisa que é da nossa pesquisa, que mistura isso tudo sem deixar pistas. Tu consegue ver uma outra coisa, a construção de mais uma possibilidade é jogada para as pessoas. E eu vejo quando as pessoas vem falar com a gente depois do espetáculo, sempre está ligado a uma coisa da construção. Elas dificilmente falam coisas isoladas "nossa que legal a hora que tu fez um rolo com os elásticos" não! Ninguém falou isso! E é uma técnica, eu estou ali pendurado em um elástico, mas ela está tão dissolvida dentro desse propósito maior... que eu gosto disso, chegar mais perto de tudo estar dissolvido. As pessoas comentam mais isso, que está próximo desse universo que tu trouxe que é novo, novo não, uma outra possibilidade. Agora, isso é teatro máquina? A coisa do movimento também, que define um pouco, que tem essa ligação dos dois espetáculos, do Lançador e do Automákina, o movimento que tá acompanhando muito, com esse cenário que se desloca, esse mundo que se apresenta e desliza, e essa coisa de sempre ter movimento. É um ciclo que vai se retroalimentando. Acho que os dois espetáculos tem isso, por isso que eu acho que esse terceiro vai ser uma coisa diferente nesse sentido, não sei pra onde vai.. E eu sinto na Automákina o personagem foi meio que engolido. Eu acho que essa é meio que a diferença, no Lançador tem um certo domínio disso tudo e no Automákina parece que pode acontecer coisas... é uma coisa só. O personagem é mais um dentro disso tudo.

Quanto mais afastado eu estivesse dessas definições seria melhor, por isso que eu acho que essa coisa de Teatro Máquina veio muito depois, já estamos aí na estrada. Acho que não teria sido bom ter pensado nisso antes, não é uma coisa que define, é um nome. Mas a liberdade que eu pude ter durante esse processo, de construção, de elaboração do trabalho do ator, de não ter seguido uma linha... ele tomou caminhos muito distintos, livres, de experimentação, de descoberta, dentro desse acúmulo de coisas que ia se formando..

Essas lógicas iam sendo quebradas.

Foi um processo doido, sem regras, do medo também, que foi um fator de construção, do medo de não conseguir não realizar algumas coisas que são funcionais, o medo de subir e descer e se pendurar e se machucar, que também vai gerando um respeito a essa máquina.

Ontem eu fui em dar conta disso, é como se todo esse material fosse realmente encontrado inclusive essa estrutura que tinha ali.

Parece que tinha que ser um processo individual e de sofrimento que também é uma carga que o personagem traz em cena, esse peso de querer levar sozinho o mundo nas costas.

Quando eu fiz aquela parte da vaca separada, do relógio, não tinha aquela história do bastão e eu tava brincando e quando eu enfiei e comecei a abaixar, o Jackson "Pára, fica aí" E ali nasceu a história que foi muito determinante para o trabalho que é causar essa tensão, essa agonia, de que o personagem vai cair, vai bater.. ali foi muito legal, quando surgiu isso.. e foi uma coisa que o material possibilitou. De uma coisa louca, porque lá tem um sistema que gira, que é uma peça que eu encontrei também em um ferro velho, quando eu trouxe eu nem imaginei muito o que que era, e aí eu consegui misturar um outro motor nela e aí quando girou, aquela coisa pequenina, muito lenta eu digo "nossa! Isso aqui.."

Muita coisa foi isso... isso não tinha no desenho, e isso pra mim é determinante. Esse giro, esse planeta..

Uma das coisas que eu tinha de vontade de realizar, daquela coisa que eu contei do livro do Royal de Luxe, aquela coisa das pessoas sorrindo, de boca aberta, aquela sensação de abrir um espaço novo no olhar das pessoas, tirar um pouquinho a lógica de ver uma coisa, que é uma coisa que eu continuo buscando, eu acho que o *Automákina* funcionou bem. Uma outra experiência, visual e provocativa.. tu tem que fazer uma outra lógica pra entender isso e acho que isso faz ligar emoções, ligar coisas tuas que não é tão fácil se achar esse buraquinho pra colocar uma outra... e quando eu vejo as pessoas trazerem coisas da sua vida eu vejo que tem um pouco a ver com a grandiosidade, um pouco espetacular, de ter essa carga.. porque é incrível, as pessoas falam de coisas que mexeu com o trabalho. E poder fazer isso na liberdade da rua, tu pegar aquela pessoa que não foi preparada para ver aquilo, essa pessoa que pega nessa surpresa, ela consegue ser tocada de uma forma diferente de quando ela já vai esperando.. acho que vai mais fundo.

[C] Trechos da Conversa-entrevista 3 com Raquel Durigon no dia 07 de novembro de 2017 no Inventário - Espaço Criativo, sede do grupo De Pernas Para o Ar, em Canoas (RS).

Maysa: Eu conversei com o Luciano, e a proposta é praticamente a mesma, só que por diferentes olhares. Por meio do que eu escutei da nossa conversa lá em Canela e também de algumas críticas sobre o espetáculo e compreendi que o que me interessa agora são dois pontos, o primeiro deles é sobre a dramaturgia, que é pensar sobre essa primeira ideia e como ela foi realizada. E tem uma fala do Luciano que mobiliza essa curiosidade sobre este processo: "O lançador de foguetes é o domínio destes materiais e engenhocas, tendo um função dentro do espetáculo. No Automákina houve uma quase uma simbiose, o personagem se mistura com isso tudo e cria esse universo, então outra vem surgindo para terminar essa Trilogia". A minha sensação é que no Lançador de Foguetes ele teve uma ideia e ele já dominava essa construção e inseriu no Lançador, essas engenhocas não foram tão desafiadoras, comparando com o Automákina, e que no Automákina, esses materiais e essas máquinas também criaram dramaturgia para essa ideia inicial e agora o terceiro, da Trilogia, já vem com um outro lugar. Então que queria escutar de você, que sempre esteve junto, mas de um jeito diferente, com um distanciamento, sobre este processo desde a primeira ideia até o desenvolvimento da criação.

Raquel: Eu não sei se eu concordo muito com o Luciano, que um é diferente do outro. O que eu acho que que ele tem uma simbiose muito grande com a máquina. Então eu acho que no Lançador de Foguetes existe uma simplicidade maior de materiais. O materiais são mais domináveis. Eles são, de certa forma um pouco alegóricos desse triciclo, ele montam esse triciclo, montam essas pequenas engenhocas. E são materiais mais fáceis de lidar. Já no Automákina são materiais um pouco mais complexos, que exigiram muito dele.

E vejo essa simbiose nos três, depois de tu fazer o Lançador de Foguetes, o Automákina, o terceiro, ele já tem uma trajetória, já tem uma pesquisa, um segurança de como colocar a máquina em cena, de como construir ela, por mais difícil que seja ele sabe que é possível, por que ele já tem uma trajetória. E é claro que isso difere muito do Lançador, eles são mais engenhocas, do que a maquinaria pesada.

Quando ele construiu o Automákina surpreendeu até ele, quando eu olho os desenhos, eu vejo o croqui e tudo, o Automákina foi muito mais do que aquilo. Era um desenho frio, simples, no sentido de que ele não suscitava muita coisa. Quando ela tá pronta tem uma carga dramática em várias coisas, em uma flor de lata, em um instrumento que toca de uma maneira artesanal. As obras do Luciano, elas mostram esse caminho de evolução, de uma coisa bem artesanal para uma coisa bem tecnológica. Eu consigo perceber isso, reparar em como era feito antigamente e como isso pode evoluir agora. Talvez isso vai ter mais neste trabalho novo. Eu acho que é um caminho normal de afirmação. Eu queria muito que ele realizasse um trabalho novo porque eu acho que tu consolida como uma linguagem, isso é muito importante e é claro que ela vai vir mais evoluída. É uma pesquisa séria do Luciano, tem uma linguagem aí que é dele. Então, ela vai vir muito aprofundada.

Maysa: E ele fala isso, exatamente, quando ele encontra um material, esse material as vezes define a estética. E ele dá o exemplo dos canos: "Eu tinha a ideia de fazer um chinelofone, mas ia ser reto. Eu garimpando coisas descubro esse cano com uma curva maravilhosa. A gente vai dominando esse material, mas daqui a pouco ele dita alguma coisa, uma estética, uma funcionalidade e tu vai organicamente se encaixando com esse material. Quero aprofundar mais esse processo dessas maquinarias, dessa mecânica, que vem com uma história, descobrir e poder transformar. Eu encontro e o transformo para um fim, mas ele sempre fica ali." É uma mistura.

Raquel: Cada material tem a sua memória, e essa memória, de certa forma é a característica daquele personagem máquina. Tu não consegue fugir muito disso. Quando tu pega um pedaço de ferro que tem uma curvatura, que remete a um espaço de tempo, onde as coisas era feitas daquela maneira, onde as janelas eram construídas pelos ferreiros daquela maneira, então ela já remete uma história. Quando tu pega uma máquina de moer grãos, por mais que tu transforme ele em outra coisa, ela tá a memória de moer e eu acho que isso passa também quando tu tá em cena. Eu acho que essas coisas que no Automákina foi mais forte, que talvez no Lançador não foi tanto. Até porque os materiais do Lançador forma mais cotidianos, tem uma vassoura de varrer o chão, a vassoura de metal. Tem uma estrutura de guarda-sol... são materiais mais atuais. Enquanto que no Automákina, são materiais não tão comuns, ou se são comuns eles estão bem trabalhados que tu não percebe tanto eles. E são trabalhados de uma maneira também que remete a um tempo que não é o de agora. Então, isso vai ativando as memórias, que o espectador assiste e consegue ir pra esse tempo. Vai simbolizar para cada pessoa que existe de uma maneira, e eu acho que esse materiais tem essa função.

Outra coisa que eu penso bastante e a gente discute muito é que não é uma simples cenografia, legal, bonita, genial... não é isso. Vai um pouco além disso, eu acho que elas são personagens, aí que entra a coisa do Teatro de Animação, não é um boneco, mas é uma máquina que de certa forma tem uma manipulação que também vai ter um resultado dramático, como o boneco teria. A máquina, quando tu manipula ela, também vai gerar uma sensação. Acho que é uma analogia que eu faço. Acho elas personagens fundamentais, que nem o boneco. Se tu tá fazendo um Teatro de Animação e tem um boneco cachorrinho, se tu tira o boneco cachorrinho acabou a história, e no Teatro Máquina também, se tu tira a máquina acabou a história, então ela é personagem, ela é personagem principal, não é cenografia. E isso fez com que a gente também tivesse um olhar diferente para a cenografias. Quando a gente assiste um espetáculo e a gente tem feito algumas direções de arte e algumas direções de cenografia para alguns grupos. E uma das coisas que a gente mais percebe é isso. Uma cenografia só com coisas estáticas, as coisas não tem relação e daí isso, de certa forma, para mim e para o Luciano incomoda. A gente não consegue ver uma porta que ninguém usa, então não precisa ter ela. Ela tem que ser funcional, se não tem função, tira! O teatro máquina fez a gente olhar de outra forma para a cenografia.

Maysa: Vinculando com isso que você falou agora, que já é o segundo tópico que eu queria saber se vincula ao que o Alexandre Vargas, em um dos materiais que vocês me passaram, disse: "O jogo entre o artista e os equipamentos, essa presença física e virtual da maquinaria, essa interações e sonoridades, portanto o público é provocado por diversas inovações, o que gera uma nova definição para o tipo de espetáculo apresentado pelo grupo." E vocês usam muito o termo "Teatro Máquina".

Raquel: A gente não usava, o Luciano é até um pouco resistente a isso. Eu, até como produção que optei por usar mais, por achar que é uma coisa que também traz um diferencial, porque tu tem 500 espetáculos, mas se tu tem um que tem um diferencial ele vai surtir um interesse maior. Então, eu tenho usado muito isso. Na Europa não é tão comum, é raro em todo mundo, mas lá tem mais grupos fazendo, e eles chama de teatro máquina ou teatro de maquinarias, maquinarias em cena, tem várias nomenclaturas, e eu acho importante a gente utilizá-las. Até como identidade. Não que eu queira que a gente entre em uma caixinha, porque eu acho que o que cada grupo faz é muito peculiar. E é muito interessante a pesquisa de cada grupo, e não é comparando, eu acho que a gente tem que colocar o que a gente faz, e a gente faz isso. A trajetória do Luciano enquanto ator é muito séria, ele é aquele ator de múltiplas potencialidade, ele canta, dança, interpreta, faz circo... ele faz com muita excelência o que ele faz. Então, na atuação dele com a máquina

remete o que eu acho que o Alexandre coloca. Mas, eu fico pensando que se não tivesse esse jogo do ator, mesmo assim eu acho a máquina pode suscitar muita coisa. Não sei, mas talvez tu possa fazer um teatro máquina sem aparecer o ator. Só como manipulador neutro, acho que é possível isso. No nosso caso a gente usa as ferramentas que a gente tem, de o Luciano ser um ótimo ator, e ele conseguir extrair muita coisa dessa relação com a máquina, dele construtor, o cara que tá junto. É uma simbiose muito grande.

Maysa: Na ficha técnica vocês não colocam a máquina, é dividido em bonecos, cenários e instrumentos musicais. E tem essa diferença em pensar em algo que é para ser divulgado e talvez ter que encontrar um termo para facilitar uma compreensão de divulgação mesmo..

Raquel: Como é um caminho de descoberta a gente também vai descobrindo o que é e o que não é. Eu coloco "instalação" e no começo isso foi muito difícil. O Luciano se encara como uma pessoa do teatro, ele diz: "O que eu faço é teatro" E eu acho que ele não faz só teatro. A Automákina é uma instalação. No começo não foi tão fácil assim ele dizia: "Isso é teatro!" e eu dizia: "Luciano, isso não é só teatro." Como ele também nunca transitou nesse universo, então, também eu entendo que ele não se sintia tão a vontade de dizer que ele é isso. Mas ele é! O Automákina poderia estar em qualquer exposição de arte, independente de ser teatro ou não. Então, eu acho que essa coisa dos termos é uma evolução. Eu tento observar muito, como eu faço a produção, e eu também fui autodidata na produção, eu nunca fiz curso, nada. Então, eu tento observar muito o que está acontecendo. E eu noto as tendências, por exemplo, um tempo atrás teve uma tendência muito grande de espetáculos performáticos, outras vezes espetáculos políticos... então, eu comecei a perceber que era importante usar esse signo do teatro máquina. Até para ser reconhecido como isso. Por isso eu tenho usado.

Maysa: Você falou exatamente o que eu estou tentando encontrar. Eu acho que a máquina também está nesse lugar, ela não é um boneco, ela não é uma cenografia, mas ela está nesse lugar...

Raquel: Ela poderia ser comparada ao boneco no sentido do que ela suscita muitas coisas, por isso ela faz parte do teatro de animação. Tu também dá a vida para a máquina, mesmo que seja por controle remoto, porque ela parada ela está como objeto, também faz parte do teatro de animação. Ela não é o boneco. Que nem quando veio o teatro de objetos, ele não é boneco, até porque ele pode servir como boneco, mas se tu fizer só isso [movimenta um celular com as mãos] ele também te suscita alguma, mas ele tem uma animação. A animação é importante, mesmo que ela for a animação de ligar o botão. Ela tem que ter esse acionador, mas ela também pode ser da obra de arte, das artes visuais, ela pode ser uma obra artística que vai te suscitar muitas coisas.

Maysa: Por exemplo, o Tayhú, que agora está de fora da cena, mas que também aciona coisas na cena por controle.

Raquel: Depois tu vai conversar com ele, né? Porque ele falou sobre isso. Ele é um manipulador.... eu não sei, tem que achar um nome para isso. Essas coisas são novas para nós também. Ele é um manipulador, mas não sei se ele é diferente do cara que põe a luz e o som... também tem luz que tu manipula e também tem luz que vc só liga e apaga. Mas esses caras geniais da luz e do som, tu manipula. Agora tem espetáculos de luz, que tu manipula a luz. Claro, agora, com a tecnologia tu cria e grava, mas teve uma criação, teve uma manipulação, então, teve um função artística ali. Tu tem que saber o momento, tu tem que estar naquela energia.

No começo, eu acho que eu falei pra ti, o Automákina foi um processo muito do Luciano, muito individual. Mesmo na construção. A gente foi ajudar ele no final. A gente precisava estreiar e ainda faltava muita coisa. A gente foi

ajudar nos detalhes, foi onde eu entrei. Mas eu sempre entrei sabendo que isso era um sonho dele. Entrei sabendo que as impressões que estão lá são dele. E depois, quando a gente estreou e começou a colocar ela em prática e começou a apresentar, apresentar, apresentar.. hoje eu sinto que todos fazem parte do espetáculo, apesar dele ser o ator. A Automákina não sai se eu não tiver junto, pode até ter alguém que me substitua algum dia, mas vai ter que treinar para isso. Da mesma forma o ator, um ator pode substituir o Luciano, não é fácil, mas pode. Isso eu sinto também com a equipe, todos fazem parte daquela máquina. A gente teve que se apropriar daquela máquina para poder interagir com ela e com o espetáculo. Ela não se resume naquilo que se apresenta. Ela tem toda a questão da montagem, desmontagem. E tu fica muito próximo. Na verdade eu acho que a gente tem um amor muito grande pelas máquinas. Eu brinco muito com os guris, cada uma já se apegou em alguma coisa, que aquilo é só ele que faz: "Ah não! A Vaca é minha, ninguém mexe na mimosa!" Então, começa a ter essas brincadeiras e cada um passa a se sentir parte daquilo. Quando o Luciano está apresentando a gente sabe que tem a nossa participação. Aquele fio que ele está puxando, aquela manivela que ele está colocando no lugar fui eu que coloquei lá. Então, também tem as minhas impressões lá. É um trabalho conjunto. A gente é muito feliz com a equipe. Até o motorista do caminhão tem o maior orgulho de carregar o Automákina, ajuda e pensa as coisas já. E nisso, a gente fica bem feliz que ela acaba sendo propriedade de todos. E é só assim pra manter vivo um trabalho que nem esse. Porque é um trabalho difícil, de muito trabalho, não é fácil levar isso. Não que os outros trabalhos sejam fáceis, mas por exemplos, tem o Mira e tem o Lançador de Foguetes que é muito mais fácil. Podemos dizer que o Automákina é mais que dez vezes mais difícil que fazer um outro trabalho. O Lançador de Foguetes não é fácil também, é um solo. Mas o Luciano poderia fazer uma apresentação pela manhã e outra de tarde, e no outro dia poderia fazer o no seguinte também. Já o Automákina é impossível. Tu não pode fazer um dia antes, tu não pode fazer um dia depois, porque tu fica muito cansado, exige muito de ti toda essa maquinaria, esse peso, enfim. A gente pensou nesse outro trabalho, de vir uma coisa nova tirando um pouco dessas coisas que foram muito difíceis no Automákina. Por isso que eu digo que vem uma coisa nova porque tu tens mais experiência. A gente não quer fazer uma obra tão grande, que seja tão difícil de circular, até porque a gente já tem a Automákina. A gente quer que caiba em um caminhão normal.. tem várias coisas que a gente quis que acontecesse. E tem um aprofundamento do Luciano com o material.

Maysa: E esse novo processo você acha que vai ser algo de imersão intensa do Luciano ou vocês todos estão engajados?

Raquel: Eu acho que tem uma abertura maior, a gente está em outro momento também. A gente tem participado bem mais. Até porque para fazer a Automákina o Luciano se enclausurou num galpão, sozinho. Foi um processo diferente. E esse já não, está aqui dentro da nossa casa. Tem muito mais a participação nossa. Mas o olhar estético é do Luciano. Acho que vai ter uma relação dele com as máquinas, de novo neste novo espetáculo. O máximo que talvez possa ter é a gente fazendo a manipulação de algum boneco de fora. Mas isso não está nada fechado. E a gente também tem outros projetos, alguns meus, com os guris, mas eu acho a máquina tu tem que ter essa simbiose, tu tem que gostar de mexer com a máquina. E isso é uma coisa muito própria do Luciano, que eu acho que eu não tenho tanta autoridade. Acho que tu tem que saber consertar a máquina, e acho que boneco tem um pouco isso, eu sinto isso nos gigantes, toda a parte de engenhocas foi o Luciano que fez. Então, eu dizia pra ele: "Eu quero um boneco que vai chorar" e ele que pensou como seria a engenhoca. "Ah eu quero um boneco que vai peidar" e ele que pensou. Essa coisa das engenhocas a criação é dele. Ele fez, mas hoje se estraga eu também conserto, acho que a gente como manipulador tu tem que ter a capacidade de arrumar, tu tá trabalhando com material. E acho que com as maquinarias envolve um conhecimento muito grande, que eu não tenho. As vezes eu fico olhando aquelas

máquinas e digo: "Luciano, como é que tu pensou isso aqui? Esse fio que passava aqui que depois passava lá." É uma coisa que não tá em mim, e tá nele. E eu consigo ver essa importância. Eu também tenho esse papel muito importante, eu consegui ver isso e vou fazer com isso apareça muito. O que eu puder fazer para que esse trabalho se consolide eu vou fazer.

[D] Trechos da Conversa-entrevista 4 com Tayhú Wieser no dia 09 de novembro de 2017 no Inventário - Espaço Criativo,, sede do grupo De Pernas Para o Ar, em Canoas (RS).

Maysa: Eu queria saber quais são as coisas exatas que você aciona durante o espetáculo.

Tayhú: Eu opero os três bonecos, a parte do pedal. O bater de asas da vaca, o relógio, que fica girando. O pássaro.

Maysa: O acionamento de cada boneco é diferente?

Tayhú: Sim, cada um tem um controle diferente.

Maysa: Qual acionamento é igual?

Tayhú: O dos bonecos, os três vão juntos. E além disso a luz do coração. E todas as músicas são acionadas direto pelo ipad não é um controle. É um aplicativo que eu conecto no mac que tem lá dentro do Automákina e aí eu controlo o itunes do mac pelo lado de fora. Os outros controles são como aqueles de portão [da garagem de uma casa]. Tem um sinal, uma frequência que tem que configurar e tem um receptor na Automákina. Eu tenho dois controles, um tem dois botões e outro tem três botões. Aí eu controlo, "esse botão vai acionar os bonecos" aí tem que ir lá no receptor e configurar um pra cada um e é isso!

Maysa: E ontem no ensaio que a Raquel falou "ah! demorou" e você respondeu "Ah! eu não tenho três mãos".

Tayhú: Porque ali no caso é a cena que para tudo e o que está funcionando no momento é o relógio, os bonecos, aí pára o boneco e o relógio, aciona a luz do coração e a música, que é o alarme. É pra ser uma reação em cadeia. Os bonecos param de pedalar acaba a energia da máquina, daí o relógio pára aí aciona o coração e música junto.

Maysa: Você lembra o que mudou quando tudo isso era operado pelo Luciano em cena e passou a ser operado por você?

Tayhú: Uns dois anos pra cá a gente mudou praticamente tudo, no começo tinham duas cenas que eram operadas de fora, meu irmão que fazia a Automákina. Ele só controlava a música e em umas duas cenas ele controlava os bonecos, o relógio e a vaca. O pássaro nem tinha e o coração era acionado lá dentro. E destes dois anos pra cá a gente resolveu mudar tudo e não ter mais nenhuma ação dele, ele não vai mais controlar nada desses controles remotos. Antes tinham nove controles espalhados na Automákina, agora acho que tem dois caso dê alguma coisa errada, tem esses reservas. Caso não funcione alguma coisa pelo menos ele tem...

Maysa: Ele consegue acionar lá de cima.

Tayhú: Sim, sim!

Maysa: Essa proposta de tirar foi uma coisa de vocês, de você e do Txai?

Tayhú: É, mais ou menos nossa. Ele fica mais livre pra atuar e dá uma surpresa maior no público. O público não vê que ele está acionando lá na máquina. Não que antes tu via, só se prestasse bastante atenção, mas eu acho que a coisa da surpresa aumentou mais, porque dá surpresa nele também. As vezes ele não tá esperando. O tempo, as vezes ele tá pensando "daqui a pouco vai ser

acionado", mas as vezes é um pouquinho antes aí dá surpresa no personagem também, que é legal.

Maysa: E você sente que o público percebe que você que opera?

Tayhu: Se a pessoa tá vindo pra assistir o espetáculo e ela vem antes e assiste a montagem ela provavelmente vai saber que é de fora, porque a gente faz os testes e tudo. Mas se é alguém que só chega na hora do espetáculo ela não vai saber. Acho que é uma coisa legal que a gente traz, é uma mágica. No teatro de palco não tem nenhum fio saindo, tu não vê nada. E a gente tentou trazer isso no teatro de rua. Não tem nada saindo da máquina e como que as coisas estão sendo acionadas?

Maysa: Nunca tinha pensado nisso, porque é tudo por bateria, né?

Tayhu: Sim, a gente tem três baterias de carro. O som ali na frente tem o sub e o grave e lá em cima temos caixas agudas e três cornetas para mandar o som mais longe. A gente sempre quis que a música fosse potente, que causasse emoção e antes estava dando muito problema, e equipamento de som é muito caro, principalmente aqui no Brasil. Ou a gente tinha que deixar bem baixo, para ficar com uma qualidade boa, ou aumentava mais e a qualidade ficava ruim e tinha possibilidade de parar o som no meio do espetáculo. Aí a gente deixava o som um pouquinho mais baixo, não ficava com muito qualidade e não dava emoção na hora da música. A gente foi aprimorando, e quando sobrava um dinheiro a gente decidia comprar tal coisa e foi melhorando. Não dava para melhorar só uma coisinha, tinha que ir melhorando tudo, é um processo demorado, mas acho que agora está muito bom.

Maysa: Onde tem microfone?

Tayhu: Tem microfone ou captador em quase tudo. No chinelofone tem 12 microfones, no Djeruberrofone (djerido com berrante) lá tem mais microfone, na gaita tem um microfone interno. Tem captador na corda de violoncelo e tem captador no cavaquinho. Cada um tem um canal separado, a gente passa o som antes e raramente dá problema, mas se dá uma interferência muito grande eu entro lá e interfiro, vou ali e mudo. Mas é muito raro. Até porque se dá alguma interferência eu posso só baixar o volume por fora. Claro, não vai ficar tão alto, mas não vai dar interferência. É uma solução que a gente usa.

Maysa: Se tem algum problema no acionamento dos controles como vocês se comunicam?

Tayhu: A gente sempre tá junto, mas ele nota, se alguma coisa não é acionada ele nota e olha pra mim e eu já faço algum sinal aí ele vai lá pega outro controle. Mas a gente nunca precisou. Desde que a gente mudou pra tudo ficar fora nunca deu esse problema. Antes, quando tinha os controles separados e algumas cenas eram acionadas de fora eu lembro de algumas vezes ele ter que acionar. A cena final, por exemplo, do relógio. Está vindo o relógio e ele está parado com o astrolábio e daí pára a música. Ele tinha que acionar o relógio e eu tinha que parar a música ao mesmo tempo, às vezes dava um *delay* (atraso) e não ficava tão legal. Mas, agora, quando acionado de fora eu fico com uma mão ali e a outra no outro e eu aciono junto e pára ao mesmo tempo.

Maysa: Então vocês estão sempre se olhando?

Tayhu: Geralmente não, só quando alguma coisa dá errado que ele me olha.

Maysa: Você acha que essa operação dos bonecos é semelhante a uma operação de som? Se uma pessoa conseguiria substituir ou você por ter as referências

e essa vivência de ter crescido com o Automákina faz diferença pra quem opera?

Tayhu: O som não é tão difícil, mas os bonecos você tem que saber o roteiro inteiro do espetáculo. Se der algum problema não adianta continuar, você vai ter que entrar junto com ele e resolver o problema. Se alguma coisa sair de tempo você vai ter que recriar o ponto de partida. Dá pra uma outra pessoa fazer, mas vai ter que fazer vários ensaios pra aprender, não é uma coisa daria passar pra um técnico pra fazer.

Maysa: Algo que não daria pra fazer em um dia, por exemplo.

Tayhú: Em um dia não dá não.

Maysa: Teve alguma coisa que antes era mecânico e passou a ser controlado por controle remoto?

Tayhú: O pássaro e o coração eram interruptores, mas aí tinham umas coisas que ficavam fora de tempo. Começava o alarme do coração e 15 segundos depois... demorava pra acender a luz do coração. O pássaro até que não era muito.

Maysa: Qual é a sua parte da montagem do *Automákina*?

Tayhu: Eu sei montar toda ela, eu e o Pai. A mãe também sabe, mas ela que organiza tudo, tira as coisas do case, mas ela sabe montar também. Dá pra montar sozinho, vai demorar bem mais, mas quando a gente está em três é bem mais rápido. Mas geralmente eu fico ali na parte debaixo e na montagem do som. Agora a gente tem tudo separadinho da parte de cada pessoa na montagem da Automákina, e decidimos que o pai não precisa montar, só se precisar de algum reparo. Também pra ele não ter esse cansaço e ficar inteiro no espetáculo.

Apêndice B - Fotografia da pesquisadora e o grupo

