

## Da escultura à cena: a transformação de máquinas em máquina-atores

**Lucas Simas**

Universidade Federal do Rio Grande do Sul-UFRGS (Rio Grande do Sul, Brasil)



**Figura 1** – Um homem de cabelos grisalhos veste um colete vermelho sobre uma camisa branca e está no palco, de costas para o observador. Ele carrega uma estrutura mecânica com engrenagens e hastes metálicas nas costas, que representam asas. À sua frente, uma máquina com máscara realista de uma mulher, fixada em um suporte metálico com vários pequenos galhos. A iluminação quente cria contrastes marcantes na cena, com o fundo preto e pouca luz.

Espectáculo *A última invenção*. Foto: Divulgação *De Pernas pro Ar*

DOI: <https://doi.org/10.5965/2595034701312025223>**Da escultura à cena: transformações de máquinas em máquinas-atores**<sup>1</sup>Lucas Simas<sup>2</sup>

**Resumo:** Este artigo aborda a participação das máquinas no espetáculo *A Última Invenção* do coletivo artístico De Pernas Pro Ar, da cidade de Canoas/RS. Na análise dos procedimentos empregados na construção das máquinas e da natureza das ações cênicas estabelecidas entre o performer e as máquinas robotizadas, identifica-se a importância da memória dos objetos comuns e do jogo lúdico para conferir uma camada sensível aos dispositivos maquinicos, cuja aparência não tem nada de humano. Defende-se, então, que tais dispositivos constituem máquinas-atores que integram a cena, não para substituir o ator, mas para diversificar os modelos de autômatos no teatro.

**Palavras-chave:** Poética robótica; Memória dos objetos; Autômatos; Máquinas-atores.

**From sculpture to the stage: the transformation of machines into machine-actors**

**Abstract:** This article addresses the participation of machines in the show *A Última Invenção* by the artistic collective De Pernas Pro Ar from the city of Canoas/RS. In analyzing the procedures used in the construction of the machines and the nature of the scenic actions established between the performer and the robotic machines, the importance of the memory of common objects and the playful interaction is identified as key to imparting a sensitive layer to these machinelike devices, whose appearance is far from human. It is argued that such devices constitute machine-actors that integrate into the scene, not to replace the actor, but to diversify the models of automatons in theater.

**Keywords:** Robotic poetics; Memory of objects; Automatons; Machine-actors.

---

<sup>1</sup> Data de submissão do artigo: 21/10/2024. | Data de aprovação do artigo: 07/06/2025.

<sup>2</sup> Professor, estudante e pesquisador em artes cênicas, com foco na memória e nos objetos técnicos e tecnológicos no teatro. Graduado e mestre em artes cênicas pela UFRGS, possui experiência como iluminador em diversos espetáculos. E-mail: [lucas.simas@gmail.com](mailto:lucas.simas@gmail.com) / ORCID: <https://orcid.org/0009-0003-3529-5865>.

Ao chegar em frente a uma bonita casa, como as demais da rua, em um bairro calmo da cidade de Canoas, na região metropolitana de Porto Alegre/RS, encontramos muitas pessoas à espera do início do espetáculo *A Última Invenção* do coletivo teatral De Pernas Pro Ar. Estamos no pátio lateral da propriedade, que dá acesso a um grande galpão. Faz frio. Antes do início do espetáculo, somos recebidos por Raquel Durigon<sup>3</sup>, atriz, produtora e bonequeira do grupo, além de companheira de vida de Luciano Wieser<sup>4</sup>. Vestida de preto, cabelos vermelhos e sorriso simpático no rosto, Raquel convida os espectadores a se aproximarem de uma mesa de madeira posta em frente à grande porta de metal do galpão, ainda fechada. Na mesa encontram-se diversos objetos, fotografias antigas, brinquedos infantis e objetos artesanais que Raquel explica serem as próprias memórias perdidas do inventor Luciano Wieser, que começou a criar máquinas desde muito pequeno com seus pais. O relato da atriz antecipa para o espectador a amálgama entre artista e personagem, uma vez que o nome do inventor é o do próprio criador e ator, Luciano Wieser.

Às dezenove horas, a grande porta de metal do galpão se abre, e adentramos. Paramos na antessala, revestida com uma cortina preta em uma das laterais. No local há diversos quadros com imagens, flâmulas e cartazes de espetáculos anteriores da companhia; algumas estruturas metálicas, bonecos de manipulação, malabares circenses e a gigante estrutura do espetáculo de rua *Automákina – Um Mundo Deslizante*.<sup>5</sup> Neste momento, o público é convidado a formar um círculo ao redor de Raquel, estamos no Inventário.<sup>6</sup> Logo após apresentar o espaço, a atriz expõe o conflito do espetáculo: o “inventor” perdeu suas memórias, escondidas em suas criações – as máquinas.

---

<sup>3</sup> Artista fundadora da Cia. De Pernas Pro Ar.

<sup>4</sup> Artista fundador da Cia. De Pernas Pro Ar.

<sup>5</sup> Espetáculo de rua sobre a história do fictício Duque de Housing, e que tem uma estrutura móvel de 3m de altura, que se move pela cidade, e que é a partir deste objeto que o espetáculo se desenvolve.

<sup>6</sup> Nome do espaço da Cia. De Pernas Pro Ar e que é uma mistura de depósito, oficina mecatrônica, atelier de criação e sala de apresentação. Após as apresentações realizadas lá, é possível ao público visitar os outros ambientes do lugar.

Após esse momento, Raquel pede licença e se dirige a uma corda com a qual começa a abrir a cortina preta, revelando cadeiras e almofadas dispostas à frente de uma área cênica. Atrás das cadeiras da plateia, encontra-se a mesa de operações do espetáculo, com dois técnicos.

Na área de atuação, mesmo com luz baixa, em meia penumbra, é possível notar nove esculturas – as máquinas do inventor – com diferentes características, iluminadas por luminárias em estilo rococó acopladas às suas estruturas. Elas estão dispostas em semicírculo, como uma espécie de galeria de exposição. A ideia do espetáculo *A Última Invenção* surgiu a partir de um projeto artístico sobre o tema da memória, contemplado no edital Prêmio Rumos Itaú 2019, cuja proposta consistia na concepção e produção de dez máquinas animadas por meio da robótica. A exploração da robótica foi um fato novo na trajetória artística do grupo De Pernas Pro Ar, com longa experiência em teatro de formas animadas com máquinas mecânicas. A ideia surgiu por iniciativa dos filhos do casal, Tayhú e Txai, que atuam nas áreas de fotografia e ciência da computação.

Com o apoio do programa Rumos Itaú Cultural em 2019, mergulhamos na pesquisa e na construção das máquinas de cena e de suas dramaturgias. Concomitantemente, disponibilizamos, no canal do YouTube, uma série de vídeos documentando o processo de construção e inspirações de cada máquina [...] Para nós, uma oxigenação diária (Wieser, 2020, p. 41).

Além da concepção e criação das esculturas-máquinas, estava previsto no projeto do grupo o registro e o compartilhamento audiovisual do processo de composição das máquinas, assim como a exposição delas e um bate-papo com os criadores. Parte do processo de elaboração do espetáculo está registrado no YouTube<sup>7</sup> e foi graças ao material ali postado – lives e vídeos curtos (Figura 2), por exemplo, dos artistas indo a ferros-velhos selecionar peças para construir suas esculturas robóticas – que tomamos conhecimento da existência da obra.

<sup>7</sup> Disponível em: <https://www.youtube.com/depernasproar>. Acesso em 10 out. 2024.

Assim, junto aos demais espectadores, aguardava o início do espetáculo, olhando para as esculturas-máquinas, e imaginando como o grupo iria atribuir uma dimensão humana aos objetos robóticos na cena.



**Figura 2** – Processo de criação da Ginóide Fracionada do espetáculo *A Última Invenção*<sup>8</sup>.  
Fotografia: Tayhú Durigon Wieser.

As máquinas, enquanto suporte técnico, sempre fizeram parte da história do teatro, desde o emprego de uma espécie de guindaste que permitia a descida do Deus *Ex-Machina* no centro da cena grega clássica. Contudo, a participação de máquinas na função de representação cênica é fato relativamente recente e decorre dos avanços da robótica. Essas iniciativas artísticas frequentemente despertam críticas, questionando-se a capacidade de artefatos tecnológicos de replicar a dimensão sensível da presença física do ator. Evidentemente, a máquina, por mais sofisticada que seja, não possui a corporeidade do ator, a organicidade dos seres vivos, nem a capacidade de improvisação e resposta cinestésica que existe na performance ao vivo.

<sup>8</sup> Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=bfj8W3C-dhM>. Acesso em 10 out. 2024.

Em seus estudos acerca dos objetos técnicos, o filósofo francês Gilbert Simondon (1924-1989) destaca que, à medida que a máquina possibilita ao homem intervir no mundo natural, ela se coloca como uma intermediária, interrompendo a relação direta entre ele e a natureza. (Simondon, 2020, p. 135). Sob essa perspectiva, a participação de máquinas e dispositivos automatizados na posição de atores ou bailarinos abalaria o fundamento principal das artes cênicas, que têm, em sua essência, a interação direta entre humanos, o intercâmbio da energia viva que emana de seus corpos.

Simondon (2020) coloca os objetos técnicos, conforme a cultura, em função de duas atitudes contraditórias: por um lado uma máquina desprovida do mundo de significação, que mantém apenas seus usos, funções e utilidades – uma ferramenta que potencializa o humano. Por outro lado, a máquina como um objeto mítico, imaginário e sagrado, que provoca o humano, dotada de automatismo, indeterminação e tecnicidade. Assim, nesta segunda atitude, o homem tem a função de ser o coordenador e o inventor permanente das máquinas que o cercam (Simondon, 2020, p. 46), afinal

a máquina, como elemento do conjunto técnico, torna-se aquilo que aumenta a neguentropia<sup>9</sup>, aquilo que se opõe à degradação da energia: a máquina, obra de organização, de informação, é aquilo que, tal como a vida e com a vida, se opõe à desordem, ao nivelamento de todas as coisas, que tende a privar o Universo de poderes de mudanças. Tal como a vida, ela torna mais lenta a degradação da energia e passa a ser estabilizada no mundo (Simondon, 2020, p. 52).

Os objetos técnicos do grupo de Pernas Pro Ar guardam, em sua concepção e construção, algo além do objetivo pragmático de intervenção no mundo, superando a ideia de ferramenta e encontrando-se como máquinas imaginárias que dispõem de representação. Concebidas como esculturas, essas máquinas trazem desde a sua origem um desejo poético, materializado em uma forma visual automatizada. Não são objetos técnicos, utensílios ou ferramentas

---

<sup>9</sup> Neguentropia é o processo que nega a entropia, ou seja, o grau de desorganização, um termo que se refere à medida da ordem ou previsibilidade de um sistema.

da vida transpostos para a cena. São esculturas-máquinas deslocadas para o palco teatral, onde se constituem, em última instância, e nos termos de Rosalind Kraus (2008), em “esculturas em campo ampliado”, tornando-se, segundo o coletivo gaúcho, “máquinas de cena”.

Uma vez no palco, essas máquinas de cena podem ser classificadas em três categorias, de acordo com suas funções dentro da encenação. As esculturas cenográficas e/ou sonoras nas quais ilustram as “memórias” do inventor e instauram a ambientação do espetáculo; escultura vestimentária, que, acoplada ao corpo do performer, metamorfoseia sua presença; e as máquinas-atores, que representam personagens com os quais o protagonista contracena. Dentro desse conjunto, a reflexão deste artigo tem por foco essa última categoria, as máquinas-atores.

As estruturas esculturas-máquinas, construídas por Luciano Weiser, são constituídas de materiais reciclados e sucatas de equipamentos, objetos recolhidos em ferros-velhos. Elas resultam também da longa experiência técnica de Luciano na produção de máquinas mecânicas para os espetáculos de formas animadas do grupo, de sua capacidade de antever as possibilidades de junções e transformações dos elementos, bem como de antecipar as ações possíveis de serem realizadas pelas máquinas, de forma a transformar o material bruto em pura poesia, fantasia e ilusão (Wieser, 2020, p. 38). Para o artista, é essencial construir as máquinas a partir de peças e objetos já existentes no mundo técnico de referência de nossa sociedade. Impregnadas em seus corpos de vestígios de passado, as esculturas-máquinas são agenciadores de memória, antes mesmo de qualquer ação cênica acontecer.

O retorno ao passado, que constituiu o procedimento da concepção e construção das esculturas-máquinas, torna-se motivação para a criação do espetáculo, configurando-se como o reencontro do inventor com suas máquinas perdidas. No palco, cria-se uma amálgama entre o personagem do inventor e o ator que o representa. O encontro do inventor com suas invenções é, ao mesmo tempo, o encontro do ator com suas obras, sendo ele o verdadeiro criador das

esculturas-máquinas. Mais do que objetos técnicos, as esculturas-máquinas, com seus mecanismos e programações, transformam-se em máquinas-atores que atuam como parceiros de cena de seu criador. Nesse contexto, as ações cênicas que expressam a relação sensível do inventor com suas criações, desvendam também os desejos poéticos impregnados pelo ator nas esculturas, durante o processo de criação das máquinas. Ficção e realidade se misturam e uma atmosfera nostálgica marca o reencontro com o passado.

Voltamos ao momento inicial do espetáculo. Luz baixa e espectadores em seus lugares. A presença das máquinas atrai o olhar da plateia. Percebe-se, no meio da boca de cena, uma pequena estrutura circular com um material translúcido, semelhante a uma tela de projeção de cinema. Esse dispositivo redondo desce até aproximadamente um metro do chão, ao som dos motores e das engrenagens que o fazem se mover. Logo após, uma das esculturas começa a emitir sons, luzes e movimentos. A qualidade de sua presença no palco muda bruscamente; agora, o objeto insólito ganha vida. O olhar do espectador imediatamente se conecta ao objeto: trata-se de uma máquina com um dispositivo de projeção de imagens, que dispara um vídeo sobre invenções. O vídeo tem cerca de cinco minutos e é composto por trechos dos filmes *It's a Gift*<sup>10</sup> e *Metropolis*<sup>11</sup>, que, em suas formas e narrativas, abordam a questão da máquina como algo que substitui e supera o humano na força de trabalho. Assim, experimentamos um estado nostálgico, um convite às memórias e à problemática social da máquina.

Como já salientado, em *A Última Invenção*, nem toda escultura-máquina tem a função de representar um personagem; algumas operam de forma funcional, como, neste caso, projetar vídeos. No primeiro momento do espetáculo, vemos a “Máquina de Recordar”, que classificamos como um objeto cenográfico, pois não possui uma função de atuação cênica. Ela é construída

---

<sup>10</sup> Curta-metragem mudo e de comédia física, de 1923, com Snub Pollard e dirigido por Hugh Fay, sobre o cotidiano de um inventor e suas criações.

<sup>11</sup> Filme de 1927 de Fritz Lang, clássico do cinema expressionista alemão, em que se apresenta uma ginóide (andróide feminina), em meio a questões de poder e desigualdades sociais.

com componentes de tecnologia cinematográfica antiga, entre os quais estão a estrutura de uma câmera Super 8, rolos de filmes usados e um miniprojetor digital, além de uma caixa de rádio do início do século XX, um carrinho de chá e peças confeccionadas, como um olho de vidro de resina que pisca durante a projeção de um vídeo feito pelo dispositivo. Essa escultura-máquina cenográfica nos conduz ao universo do cinema dos anos 1920 e 1930.

Nesse início de espetáculo é apresentada a proposição dramática que vai perpassar os setenta minutos da apresentação: a evocação da memória como dispositivo de criação do espetáculo. Em entrevista, Luciano e Raquel nos dizem que quando eles decidiram que aquele trabalho iria ser sobre as memórias, pensavam em estar construindo as máquinas para quando ficarem mais velhos, elas lembrarem das coisas.

Na sequência do espetáculo, após o vídeo, surge o ator Luciano Wieser, com um objeto acoplado ao seu corpo, composto por uma semeadora da década de 1940, partes de uma bateadeira antiga, fios de cobre e uma cabeça de boneca – uma estrutura que emite sons de manivelas e polias. Essa máquina vestimentária, denominada “Semeadora do Nada”, funciona a partir do mecanismo original da máquina de semear grãos manual. O performer, então, tem seu corpo metamorfoseado e se move com certa dificuldade, como se estivesse procurando algo: o inventor, que está em busca de suas memórias e encontra a exposição das máquinas. Além da *Máquina de Recordar* e da *Semeadora do Nada*, ao longo do espetáculo, descobriremos outras oito máquinas, que listamos abaixo:

- a) *Máquina de Voar*: uma estrutura vestível, composta por couro, tecidos, partes de luminárias, manivelas antigas, braços articulados, motor de limpador de para-brisa, molas, bateria, minicontroladora, eletrônica e controle remoto linear<sup>12</sup>;
- b) *Dedalejo*: uma máquina musical, um misto de xilofone com realejo, composta por alavancas e engrenagens, pinos e rolos de madeira, resinas

---

<sup>12</sup> Tipo de acionador por botão de ação, típico utilizado em portões elétricos.

de poliéster, esferas de madeira, barras de alumínio (que emitem os sons), base de uma máquina de costura Schutz Marke de ferro fundido e controle remoto linear;

c) *Máquina de Sapateado*: outra estrutura sonora, composta por moldes de sapatos, polias, pé de uma antiga máquina de costura Singer, motores de limpador de para-brisa, bateria e controle linear;

d) *Vestido Dançante*: máquina-ator, composta por uma mistura de mecânica para autômatos, vestido de casamento, saia rendada, pedestal antigo, três motores DC, Arduino, controle linear e de aerodelismo<sup>13</sup>;

e) *Máquina de Lembranças*: escultura-máquina composta antigos bonecos de *stop motion*, rolos de filmes, motores DC, servomotores, aro de madeira com múltiplos movimentos, controle remoto linear e Arduino;

f) *Máquina de Ronronar*: máquina-ator, do tipo zoomórfica, composta por fole de acordeão, motores de vidro elétrico de automóveis, servomotores, cerdas de vassoura, válvulas de amplificadores, livros, poliuretano, bomba de bicicleta, controle remoto linear e microcontrolador;

g) *Víspera*: escultura-máquina, composta por antigo pedal de máquina de dentista em ferro fundido, catracas de bicicletas, dois fogareiros espiriteiras, motores DC, bomba de ar, válvula de rádio, globo de bingo, borracha de silicone, casca de coco seca, olhos de vidro, aquecedor antigo e controle linear;

h) *Ginóide Fracionada*: máquina-ator, do tipo humanoide, composta por borracha de silicone, gesso, alginato, ferramentaria cirúrgica, alto-falante, base de antigo raio-X de dentista, amplificador automotivo, servomotores, motor DC, Arduino, controle remoto linear e controle de drone.

Desse conjunto, consideramos como máquinas-atores: Ginóide Fracionada, Máquina de Ronronar e Vestido Dançante. Essas três máquinas guardam a singularidade de se apresentarem como sujeitos de contracenação

---

<sup>13</sup> Tipo de acionamento complexo, com diversas possibilidades de programação e controle dos motores.

do performer, atuando como facilitadoras do jogo cênico e da representação simbólica.

### As máquinas-atores

A primeira a surgir em cena é a Máquina de Ronronar, uma máquina-ator zoomórfica que se assemelha a um gato com corpo de sanfona, olhos esbugalhados e duas lâmpadas projetando-se das têmporas do felino mecatrônico (Figura 4). Ela realiza diferentes movimentos corporais, como deitar, levantar, abrir e fechar os olhos, espreguiçar-se, entre outros, acompanhados de sonoridades mecânicas a cada movimento.



**Figura 4** – Cena da Máquina de Ronronar<sup>14</sup>

Fotografia: Isadora Fantini.

<sup>14</sup> Apresentação realizada no Sesc Gravataí em setembro de 2024.

Remotamente operada por um controle de drone, a Máquina de Ronronar é uma mistura caótica de diversos motores, sensores e controladores, sendo uma das máquinas mais complexas de teleoperação, segundo Tayhú Wieser, filho de Rachel e Luciano e que assegura a parte técnica do espetáculo. Ela possui vários eixos de movimento e possibilidades de combinação, trazendo diferentes abordagens para a cena. É importante destacar a existência de momentos cênicos de improvisação entre o performer e a Máquina de Ronronar, promovidos pelo gerenciamento da teleoperação, embora dentro dos limites das possibilidades de programação da máquina-ator.

Na cena, a máquina é uma espécie de bicho de estimação robótico do inventor. Ela evoca, no jogo com o protagonista, o companheirismo, a amizade, a reciprocidade entre humanos e máquinas. O personagem Máquina de Ronronar representa na narrativa, a companhia felina dos gatos da família que ficavam junto aos artistas nas horas de trabalho no Inventário, construindo e

reconstruindo diferentes tipos de máquinas. Na cena do espetáculo em que ela aparece, há um dueto entre o performer e a máquina-ator felino, na qual o primeiro lê um livro para o segundo que, em seguida, “dorme” no seu colo. Após alguns carinhos em seu dorso felino robótico, composto por uma antiga sanfona, ele “acorda”, “se espreguiça”, “fica irritado”, por ter sido despertado. Há uma empatia com o objeto, pois a autonomia simulada, nos remete ao cuidado com os animais domésticos. Esta cena é um jogo cômico de ações sem palavras, com o performer e a máquina-ator se movimentando e interagindo um com o outro.

Na sequência, surge a segunda máquina-atriz, o Vestido Dançante (Figura 5). Ela aparece como parceira do inventor em uma dança amorosa, que evolui para um passeio no parque. Vestido Dançante e inventor são dois enamorados; eles flertam, conversam, discutem, brigam, dançam e se abraçam. O movimento é sempre orbital em torno da base da máquina-atriz, fazendo com que a ocupação espacial seja circular. De acordo com seus criadores, essa

máquina-atriz foi concebida para representar uma figura suave, leve e com movimentos graciosos (Wieser; Durigon, 2023, p. 16).



**Figura 5** – Cena Vestido Dançante<sup>15</sup>.

Fotografia: Raquel Durigon e Tayhu DW

Por fim, a Ginóide Fracionada (Figura 6) se expressa; ela auxilia o inventor a juntar os cacos de suas memórias, impregnados nas ranhuras de suas construções, as máquinas. Trata-se de uma máquina-atriz antropomórfica, sendo a única que fala no espetáculo. Ela é composta por um braço esquerdo que segura uma mão mecânica, capaz de realizar um bater de dedos em uma superfície plana, que ressoa o dedilhado; do lado direito, possui uma caixa amplificadora de som em formato esférico, por onde é projetada sua “voz” por

<sup>15</sup> Apresentação realizada no espaço Inventário, em Canoas/RS, em abril de 2024.

meio de controladores lineares. É exclusivamente por meio dessa máquina que palavras são enunciadas no espetáculo.



**Figura 6** – Cena final com a Ginóide Fracionada<sup>16</sup>.

Fotografia: Raquel Durigon

Ginóide tem um “rosto” *doppelganger*<sup>17</sup> robótico de Raquel. Além de portar a voz da atriz, a máquina possui, no topo de sua estrutura, construída a partir da base de um raio-X de dentista, uma máscara de silicone com o rosto de Raquel. Sua constituição conjuga o artifício e o humano mediado. Além de falar, Ginóide realiza microexpressões faciais, como os movimentos da boca, olhos, pálpebras e pescoço, todos controlados de forma remota por Tayhu, que utiliza um controle

<sup>16</sup> Apresentação realizada no teatro Juarez Machado em Joinville/SC em agosto de 2023.

<sup>17</sup> Criatura duplo ou sócia não biológico de alguém.

de aeromodelismo – equipamento que oferece possibilidade de programação de botões, *joysticks* e acionadores.

Em função do movimento lento das pálpebras, do ângulo dos olhos em relação aos objetos da visão, das inclinações da face e dos movimentos labiais, Ginóide exibe uma visualidade levemente mórbida, característica muito comum em robôs humanoides. Essa aparência contrasta com a voz viva da máquina, que o espectador reconhece como sendo da atriz que o recepcionou na porta do teatro. No limiar entre a morte e a vida, Ginóide cria uma atmosfera de estranheza, inquietude e melancolia. Enquanto estimula o inventor a continuar sonhando, a máquina provoca no espectador reflexões sobre a finitude da vida e a possibilidade de criar.

### Considerações finais

Ao escapar da lógica funcional, as três esculturas-máquinas acima descritas – com seus gestos e movimentos aparentemente autônomos, e a forma sensível com a qual o ator se relaciona com elas – conduzem o espectador a perceber uma “organicidade” na presença desses objetos técnicos. Segundo José Parente (2005, p. 115), a organicidade de objetos animados no teatro significa estar orgânico, estar pleno, vivo, integrado física e psiquicamente, em um movimento que vem carregado de energia, conferindo-lhes significados.

Para a pesquisadora Clarisse Bardiot, assim como os autômatos, os robôs, as máquinas em cena possuem uma potência de efeito de presença orgânica, decorrente da aparente autonomia de seus movimentos.

o movimento, a autonomia, a memória e a programação. Para que a ilusão funcione, o autômato deve ser autônomo, ou seja, o princípio que o move não deve ser visível. O mecanismo, portanto, deve ser escondido. O autômato é uma máquina mnemônica que se baseia na programação, para que suas sequências de movimentos possam ser repetidas (Bardiot, 2009, p. 59).

Embora a escultura-máquina não possua a organicidade própria do ser vivo, o movimento automatizado, a potência mnemônica de sua estrutura e a forma afetiva que envolve a relação do ator com ela convocam o olhar do espectador a atribuir-lhe uma aparente vivacidade. Nesse sentido, a escultura-máquina se torna, na percepção do espectador, uma máquina-ator, como a Ginóide Fracionada, a Máquina de Ronronar e o Vestido Dançante.

O número dez da revista *Path* (2009) apresenta um dossiê organizado pela pesquisadora Clarisse Bardiot, intitulado como “Actor/Machine”. Embora Bardiot não ofereça uma definição para a expressão “máquinas-atores”, os artigos ali reunidos sob sua editoria discutem diversos dispositivos tecnológicos presentes na cena contemporânea, abordando a autonomia e a função de representação desses elementos.

Entende-se as três invenções de Luciano Wieser como máquinas-atores porque, no espetáculo, elas representam personagens não apenas pela visualidade de suas estruturas, mas sobretudo por suas ações, que parecem ser realizadas de forma autônoma. O efeito de autonomia da máquina é acentuado pela improvisação dos movimentos realizada pelo técnico, que coloca o performer em estado contínuo de prontidão e de resposta imediata. A autenticidade das reações do ator aos movimentos da máquina alimenta a percepção do espectador sobre a existência de uma vivacidade da máquina. No jogo entre os movimentos do performer e da máquina, memórias são evocadas, permitindo que a máquina transcenda sua ontologia tecnológica na percepção do espectador.

O fato de afirmarmos que as esculturas-máquinas se transformam na cena teatral de *A Última Invenção* em máquinas-atores não implica a defesa da possibilidade de substituição do ator ou bailarino por dispositivos tecnológicos. A exploração das máquinas e robôs pela cena teatral não deve ser interpretada como uma desvalorização da potência inigualável da presença sensível do ator, e sim como uma exploração de novos modos de percepção e de efeito de presença. O que está em questão não é a relevância da presença do ator,

performer ou bailarino, pois não se trata de substituir esses sujeitos centrais da cena, e, ao contrário, busca-se novos territórios poéticos no cruzamento do humano e da máquina. A intersecção dessas duas figuras pode, finalmente, ampliar as possibilidades estéticas e sensoriais do teatro contemporâneo.

As esculturas-máquinas de Luciano Wieser e companhia, vistas como máquinas-atores, não têm a pretensão de replicar a experiência humana de maneira direta, nem tão pouco substituí-la, mas sim introduzir uma nova materialidade e significância na cena, mediada por um objeto robótico contíguo ao humano. O carnal e o tecnológico se entrelaçam.

Pode-se entender a máquina-ator como algo que transcende a função de instrumento ou dispositivo cênico, assumindo um papel representativo que agencia o universo poético do espetáculo. Nesse sentido, a categorização de Gilbert Simondon (2020), que distingue entre utensílios e aparelhos, oferece uma leitura pertinente. Enquanto o utensílio, como o serrote, amplifica a força humana, o aparelho expande as possibilidades de percepção. Aplicando essa ideia ao teatro, podemos dizer que a máquina-ator não se limita a amplificar a capacidade do performer humano, mas também abre novas possibilidades para a construção de personagens e atmosferas cênicas da máquina. Ela deixa de ser vista apenas como um dispositivo mecânico e passa a ser percebida como um ente autônomo na cena.

Portanto, assim como o aparelho em Simondon (2020) altera a percepção e nos faz esquecer sua materialidade técnica, as máquinas-atores podem, em sua atuação, dissolver a linha que as separa dos corpos humanos no palco. Em vez de acessórios, elas se tornam parte ativa da poética teatral, capazes de provocar sentidos e sensações no público. A máquina-ator é um objeto que conjuga os mesmos paradoxos dos atores no teatro dramático ocidental, sujeito real representando o ficcional, dotado de técnicas, acordos, roteiros e composições no tempo e espaço do espetáculo. Nossa intenção com o presente texto é promover uma reflexão sobre a exploração de problemáticas e questões

que podem ser abordadas em estudos futuros, focando nas interações entre a robótica e a cena teatral contemporânea.

Através da análise das máquinas-atores, este estudo investiga como essas entidades maquínicas fazem parte do cerne da construção do espetáculo, especialmente por meio da evocação de memórias e do efeito de autonomia. As memórias aqui não são simplesmente registros ou armazenamentos, mas são gatilhos ativados no momento da performance, criando uma camada sensível que conecta o público com as máquinas.

O efeito de autonomia é outro elemento fundamental das máquinas-atores, diferenciando-as de outros dispositivos cênicos. Embora controladas em certo grau pela encenação, essas máquinas são projetadas para exibir comportamentos que sugerem independência e capacidade de decisão. Essa autonomia, ainda que ilusória, provoca uma reflexão sobre os limites entre o controle humano e a liberdade das máquinas, questionando até que ponto essas máquinas podem ser consideradas “autônomas” e o que isso significa no contexto teatral. A interação entre o controle programado e a aparente independência das máquinas-atores é um elemento para futuras investigações.

Visualizar as máquinas de cena e as máquinas-atores no espetáculo *Última Invenção*, amplia nosso escopo de possibilidades expressivas e simbólicas do teatro, principalmente aquele que se interessa por máquinas e humanos. Essas máquinas-atores enriquecem a cena ao introduzir novos paradigmas de representação e interação. A coexistência entre humanos e máquinas no palco questiona e reconfigura as fronteiras entre o natural e o artificial, o vivo e o inanimado, criando um espaço cênico onde a tecnologia não é apenas uma ferramenta, mas um agente criativo.

### Referências

BARDIOT, Clarisse. Special issue “Actor/Machines”. [S. l.]: CECN, 2009. Disponível em: <https://hal.science/hal-02339814v1/file/Patch10.pdf>. Acesso em: 11 out. 2024.

BEAUNE, Jean-Claude. Autómata. Tradução de Luis Alfonso Paláu-Castaño. **Ciencias Sociales y Educación**, [s. l.], v. 11, n. 21, p. 305-319, 2022.

DE PERNAS PRO AR. De Pernas Pro Ar. Canoas (RS): Grupo De Pernas Pro Ar, c2017. Página inicial. Disponível em: <https://www.youtube.com/@depernasproar>. Acesso em: 11 out. 2024.

KRAUSS, Rosalind. A escultura no campo ampliado. **Arte e Ensaios**, [s. l.], v. 17 n. 17, 2008.

NEGUENTROPIA. *In*: Dicionário da língua portuguesa. Lisboa: **Priberam Informática**, 1998. Disponível em: <http://www.priberam.pt/dIDLPO>. Acesso em: 10 out. 2024.

PARENTE, José. O papel do ator no Teatro de Animação. **Móin-Móin** – Revista de Estudos sobre Teatro de Formas Animadas, Florianópolis, v. 1, n. 1, p. 105-117, 2018. Disponível em: <https://www.revistas.udesc.br/index.php/moin/article/view/1059652595034701012005105>. Acesso em: 7 out. 2024.

PAVIS, Patrice. **Dicionário de Teatro**. Tradução de J. Guinsburg e Maria Lucia Pereira. 3. ed. São Paulo: Perspectiva, 2008.

SIMONDON, Gilbert. **Do modo de existência dos objetos técnicos**. 1. ed. Rio de Janeiro: Contraponto, 2020.

WIESER, Luciano. O Mundo Maquinoso de Luciano Wieser. **Mamulengo** – Revista da Associação Brasileira de Teatro de Bonecos/Centro UNIMA Brasil/ABTB-CUB, Florianópolis, ano 46, v. 16, junho 2020

WIESER, Luciano; DURIGON, Raquel. **Tem ferrugem no museu?** 1. ed. Canoas: Grupo de Pernas Pro Ar, 2023.