

FÁBIO HENRIQUE NUNES MEDEIROS

**ENSAIO SOBRE O PARADOXO
DA PRESENÇA NO
TEATRO DE ANIMAÇÃO
O DUPLO É UMA IMINÊNCIA?**

RESUMO

Este ensaio discute o paradoxo da presença no teatro de animação, focalizado na dúbia relação entre a presença do corpo do ator-animador e a presença do corpo do boneco ou forma animada, levantando questões estéticas e de linguagem, que se evidenciam em formas híbridas. A abordagem enfatiza três perspectivas: a **presença velada**, relacionada à presença do ator-animador não visível pelo público; um ensaio empírico sobre o **campo proximal entre corpo, máscara e boneco**; e **corpos híbridos**, no que tangencia as relações de negociação, composição e ilusão entre os corpos humanos e bonecais.

PALAVRAS-CHAVE

Presença, Teatro de animação, Duplo, Corpo, Bonecos híbridos

ABSTRACT

This essay discusses the paradox of presence in animation theater, focusing on the dubious relationship between the presence of the actor-animator's body and the presence of the puppet's body or animated form, raising aesthetic and language issues, which are evidenced in hybrid forms. This approach emphasizes three perspectives: **veiled presence**, related to the presence of the non-visible actor-animator to the public; an empirical essay on the **proximal field between body, mask and puppet**; and **hybrid bodies**, in what concerns the relations of negotiation, composition and illusion between humans and puppets.

KEYWORDS

Presence, Animation theatre, Double, Body, Hybrid puppets

FÁBIO HENRIQUE NUNES MEDEIROS

FACULDADE DE ARTES DO PARANÁ – UNIVERSIDADE ESTADUAL DO PARANÁ (FAP/UNESPAR)

Diretor de teatro, pesquisador em dramaturgia visual e animação, Doutor em Artes Cênicas (USP), com pesquisa em teatro e cinema, Mestre em Teatro (UDESC), com pesquisa em teatro e artes visuais, Graduado em Letras, em Artes Visuais e em Teatro. É professor da Faculdade de Artes do Paraná – FAP/UNESPAR. Organizou quatro livros: *Salve o Cinema I e II*, *Contar histórias: uns passarão e outros passarinhos* (1.ª e 2.ª edição – 2015 e 2022) e *Contação de histórias: tradição, poéticas e interfaces* (SESC-SP – 2015).

ENSAIO SOBRE O PARADOXO DA PRESENÇA NO TEATRO DE ANIMAÇÃO

O DUPLO É UMA IMINÊNCIA?

Toda verdadeira efígie tem sua sombra que a duplica.
(Antonin Artaud)

AO PÚBLICO

Essas palmas eu ofereço a vocês. E vocês podem me devolver ao final da peça.

Essas palmas são para vocês que também fazem teatro. Sim, o evento teatral é um fenômeno etéreo e efêmero, que acontece no Aqui e Agora e continua na memória, porque é uma EXPERIÊNCIA.

Portanto, infinito.

Além dessa linda contradição, outra tão linda quanto é a da PARTILHA DE CORPOS, não como um sacrifício, mas como uma comunhão.

Estamos aqui partilhando nossos corpos.

Atores e público dividem seus corpos a um só espaço e tempo. E isso é um ritual de vida, já que, quando nascemos, o tempo se ocupa em nos decompor, nos corroendo. Esse tempo que dividimos agora é um tempo de vida. Por isso que o teatro é a arte da vida. Não contem que levarão para casa um objeto de arte ou um bibelô, pois vocês levarão a própria arte da experiência, que é pulsante e agora corre nas suas veias.

PREÂMBULO

A expressão *teatro de animação* abarca uma multiplicidade de formas, gêneros e até mesmo linguagens inteiras, como é o caso de sua absorção ao teatro de sombras. Existem ainda muitas atribuições ao teatro de animação, tais como um gênero, uma técnica, uma modalidade e uma linguagem, isto porque ele é uma prática muito antiga e muito usada. Poderíamos aqui fazer uma analogia aos verbos mais utilizados em uma determinada língua, em que exatamente a frequência de seu uso determina a maior variação e sua forma irregular.

O teatro de animação é uma linguagem, porque é um sistema de significação autônomo. Também pode, no entanto, se comportar como um gênero ou mesmo como uma modalidade, uma vez que ele pode ser subordinado a outra linguagem. Isto vai depender da dimensão de seu uso, bem como do discurso que lhe for atribuído. Dizendo de outra forma e dando um exemplo prático, um espetáculo de “teatro de atores” que se utiliza de bonecos ou máscaras não é, necessariamente, um espetáculo de teatro de animação, devido a diversos fatores, que vão de um quantitativo à intencionalidade. Assim sendo, o teatro de animação pode estar subordinado a outra linguagem, assumindo desta forma outra categoria. Isto tem relação com a especificidade formal ou conceitual, que está diretamente ligada à estrutura ou ao discurso. Entendendo estrutura como o sistema formal geral e discurso como aquilo da ordem estética de cada artista. Essa distinção é fundamental para nós, por uma questão metodológica, para entendermos a multiplicidade de exemplos que certamente não se esgotaram nesta escrita.

Todavia, além dessas questões apresentadas, digamos que acomodação estrutural ou variantes de usos, existem ainda as linguagens

deliberadamente híbridas, que são aquelas que fundem linguagens de modo não evidente, cujas especificidades de origem não aparecem de forma explícita, algo bastante recorrente em gêneros contemporâneos. Nestes, não nos parece evidente onde começa uma coisa e termina a outra, de modo que as denominamos híbridas devido a essas estruturas se misturarem de modo interno, mobilizando e, às vezes, neutralizando suas propriedades em detrimento de uma terceira coisa. Assim, alternância e mestiçagem das propriedades são significativas características do teatro de animação contemporâneo.

É preciso, portanto, relativizar as proporções do uso dessa expressão dentro deste texto, tendo em vista que alguns dos exemplos aqui citados dificilmente darão conta dessa diversidade de novas formas, usos e relações do boneco ou formas animadas no fenômeno do teatro de animação em si. Deve-se, do mesmo modo, relativizar também a expressão *presença*, aqui entendida, entre outras coisas, como uma qualidade do ator em se relacionar, como um aspecto essencial do ato teatral, o tempo *presente*, nas suas diversas acepções. “O que encontramos no corpo do ator presente nada mais é que nosso próprio corpo: daí nossa perturbação e nosso fascínio diante dessa presença ao mesmo tempo estranha e familiar.” (Pavis, 2005: 306).

Esta abordagem pretende então observar o paradoxo da presença no teatro de animação, entre a presença do corpo do ator-animador e a presença do corpo do boneco ou forma animada, considerando o corpo duplo como um elemento genético do teatro de animação, sendo os bonecos híbridos a forma mais explícita disso. Deste modo, levanto questões históricas, estéticas e de linguagem, que se evidenciam em formas híbridas, mas também em formas mais homogêneas (tomando emprestado o termo usado por Jurkowski para designar formas não-contaminadas). Nesse sentido, por uma questão metodológica,

o tema será abordado por três perspectivas: a **presença velada**, relacionada à presença do ator-animador não visível ao público, ou visível em pequenas proporções; Ensaio sobre o **campo proximal entre corpo, máscara e boneco**. Nesse terreno bem fértil, e ambíguo por natureza, temos inúmeras aproximações e uma questão que sempre aparece: é boneco ou máscara? E, por fim, **corpos híbridos** (boneco habitável, boneco geminado, siameses...), as relações de negociações, composições e ilusão entre corpos humanos e bonecais.

O teatro é impregnado de presença, sendo a **celebração da presença** a característica-DNA da linguagem teatral. Isso se aplica a toda forma de teatro que conhecemos, seja feita exclusivamente por atores ou não. Não seria diferente para o teatro de animação, pois, sendo também teatro, precisa-se do encontro de corpos num ambiente real. Entretanto, o teatro de animação assume outras características, entre elas a presença de um outro corpo (inanimado), seja antropomorfo, anamórfico, ou, até mesmo, um corpo invisível (ideia). Portanto, o duplo corresponde a um componente estrutural do teatro de animação, mesmo que essa duplicidade não seja aparente.

Entretanto, essa lógica se altera no correspondente com a máscara, quando, por exemplo, esta é uma espécie de fragmento de corpo, ou uma camada de corpo, mas não um corpo inteiro em si, ou que não tem volume suficientemente expressivo para ganhar tal *status*. Presumo que essa dinâmica seja uma das mais significativas consequências que embarçam as fronteiras entre bonecos e máscaras. É nesse contexto que estão muitos dos bonecos híbridos, bonecos habitáveis, bonecos geminados, entre outros. Em um cruzamento.

Além disso, a cena contemporânea vem se desdobrando em várias interfaces, e a mais atual é no campo da tecnologia, em que cada

vez mais estão presentes na cena a interação com “corpos” virtuais, “corpos” projetados, “corpos” sem materialidade concreta. Desafios que se colocam não apenas para o teatro de animação, mas para o teatro de modo geral, porque estabelecem o paradoxo de presença. E, estabelecendo tais paradoxos, que alteram a percepção do público, pode-se perguntar onde começa e termina o corpo do boneco e o do atuante, problematizando-se, assim, a própria ideia de corpo.

É importante contextualizar que, do ponto de vista da arte, esse fenômeno se potencializou no século passado, no qual as dinâmicas de atravessamentos fronteiriços nas artes foram um aspecto determinante. Na busca por uma renovação estética, o século XX testemunhou uma ebulição de intersecções entre as artes, que ocorreu tanto intelectualmente como na prática. E é desta linhagem, associada a outras questões sociais, que o corpo ganha novos contornos, inclusive paradoxais. No teatro de animação, “o ator agora divide o espaço com seus duplos, contracenando com objetos, simulacros, reflexos e projeções da própria imagem” (Amaral, 2002: 17).

PRESENÇA VELADA A PRESENÇA DO ATOR-ANIMADOR NÃO VISÍVEL AO PÚBLICO, OU VISÍVEL EM PEQUENAS PROPORÇÕES

A presença de corpos é um fator estrutural do teatro de animação, uma vez que a *anima*, energia vital humana transferida para o objeto inanimado ou mesmo para uma parte viva, é a força motriz dessa linguagem. Ou seja, o impulso inicial da animação é a transferência de energia vital humana que emana de um corpo para outro. A animação

acontece, assim, num encontro de corpos, mesmo que um deles esteja escondido. Isso tem relação também com uma conversão, que novamente remete ao teatro de modo geral, pois o teatro é feito por humanos e não por máquinas. Esta simples constatação leva o espectador ao teatro para encontrar o outro.

No teatro de animação não é diferente, mas, além desta conversão, existe uma outra, que é uma espécie de pacto de ilusão. Jogo este que torna ainda mais crível a vida do ser animado. Este fenômeno vem imbuído de um pacto de ilusão da ausência, que é uma espécie de neutralização do corpo do animador em detrimento do corpo do ser animado, estando este visível ou não. Nesse sentido, gera-se uma **presença velada**, que está relacionada à presença do ator-animador não visível ao público, ou visível em pequenas proporções, sendo algo bastante recorrente, por exemplo, em estéticas tradicionais ou ilusionistas (como é o caso do teatro de luz negra).

Numa preciosa passagem do mestre do teatro de mamulengos Zé de Vina, concedida a Fernando Augusto Gonçalves Santos (1979), ele expressa que em sua atuação, oculto nas empanadas, o seu corpo está em plena função. “Porque nós trabalha [sic] com as mãos e o juízo, a boca e os pés, o que a gente faz com as mãos tem que responder com os pés.” (Santos, 1979: 75). Ou seja, mesmo que o que se vê seja o boneco vestindo a mão e o antebraço do bonequeiro, o que pulsa vem de todo o seu corpo, deflagrando seu estado de presença. Mão, antebraço, tórax ou mesmo o fio ou haste carregam a energia de um corpo que emitiu um sinal (vibração) de *anima*. Assim sendo, este corpo estar ali, envolto no véu (empanada, tenda, cortinas, coxias, penumbra, camuflado...), mas pulsante e presente. E todos sabem de sua presença.

CAMPO PROXIMAL ENTRE CORPO, MÁSCARA E BONECO. BONECO-MÁSCARA?

“Estranhamentos”
(poema de Ana Maria Amaral^[1])

*a mão sem origem
balança sobre o horizonte
não modifica o horizonte*

*a mão sem origem
toca o mar
não altera o mar*

*a mão sem origem
é um corpo estranho
solto
sobreposto às distâncias*

*a mão sem origem
não perscruta o infinito
pede!*

Quase sempre nos meus textos tento trazer um jogo ou uma prática, como uma forma mais direta de articular teoria e prática. Assim, não seria diferente neste, embora seja importante salientar que essa atividade é um levantamento empírico, aplicado em sala de aula, sem pretensão acadêmica. Portanto, não representa uma amostragem com viés comprobatório, mas um compartilhamento de uma prática localizada, que pode trazer uma contribuição prática.

[1] AMARAL, Ana Maria (2011), *Rupturas: poemas em busca de um eixo*, Cotia-SP, Ateliê Editorial.

Em um dos exercícios de expressão que aplico em minhas aulas de teatro de animação, proponho que três estudantes fiquem de costas para uma pequena plateia composta pelos seus colegas, numa distância de aproximadamente quatro metros. No meio do caminho entre eles, no chão, são colocadas três bolas de futebol ou de futsal. A partir de um comando, os três se viram em direção à plateia e às bolas. É importante orientar que, a partir desta virada, seguida da caminhada até as bolas, eles devem buscar uma caminhada e um corpo de forma mais neutra possível, ou seja, que não seja cotidiano, nem expressivo, mas aquilo que denominamos de corpo-presente. Quando eles chegam até as bolas, ao baixarem para pegar as mesmas, eles precisam, no momento em que se levantam, construir com elas um corpo: seja como máscaras ou como bonecos. É importante que os colegas que assistem à *performance* percebam de imediato a construção destes corpos. Este exercício evolui na segunda rodada, quando no lugar de bolas são colocadas máscaras. Contudo, nessa segunda rodada com as máscaras, não se pode colocá-las diretamente no rosto, mas com uma certa distância, caso elas tenham a função de máscaras.

As interfaces entre bonecos e máscaras são tão profundas que nos desencadeiam sempre muitas dúvidas ao tentar classificar certas práticas, tais como bonecos habitáveis: seriam eles bonecos ou máscaras? Parece um jogo de materialidades e desmaterialidades corporais. “Conforme incorporarmos ou desincorporarmos a máscara, tenderemos mais para o mimo ou para o boneco.” (Heggen, 2009: 51).

Das muitas vezes que fizemos esse exercício, uma questão que aparece com bastante ênfase é que quanto mais perto do corpo a bola ou a máscara estão, mais objetivo fica o código de máscara. Em contrapartida, quanto mais longe do corpo ela estiver, mais se parece com um boneco. Muitas vezes os estudantes que estavam realizando



VARIANTE DO EXERCÍCIO. [F] DO AUTOR.

o exercício queriam que as máscaras representassem máscaras, mas por elas estarem no final da extensão do braço, criava-se uma ambiguidade, podendo ser interpretado tanto como boneco ou máscara.

Essa relação de aproximação física é sinalizada por Amaral quando diz: “A máscara torna-se parte do corpo de quem a usa, pois as sensações aí são emitidas diretamente. No relacionamento com bonecos e objetos existe um distanciamento. É como se a máscara fosse um meio-termo entre homem e o boneco.” (Amaral, 2002: 22).

Adiante, a autora enfatiza: “O boneco é considerado também uma máscara, mas destacada do corpo do ator. Ao manipular um boneco,

o ator percebe-o separado de si e, nesse distanciamento, pode observar o personagem e assim movê-lo.” (Amaral, 2002: 79).

Como podemos ver, a questão de aproximação com o corpo pode ser um fator que configura a ideia de **habitar** ou **manipular**, o que desencadeia no primeiro um movimento de dentro para fora e no segundo de fora para dentro. Nesse sentido, a partir de um exemplo bem objetivo, o campo proximal dos corpos, na prática, pode configurar a máscara e o boneco.

Existe também uma combinação de boneco e máscara. O boneco-máscara tem o tamanho natural de uma pessoa. A cabeça é uma máscara inteira manipulada, de seu interior, pela mão do ator; o corpo é metade boneco e metade o corpo do próprio manipulador. (Amaral, 2002: 87)

Pela descrição, podemos associar ao boneco híbrido. Mas, é fundamental dizer que o boneco híbrido não chegou pronto como conhecemos, mas sobre uma herança técnica e estética de outras tradições e de experimentações estéticas. É só pensar nas apropriações ao Bunraku, boneco de mão-viva ou mão-fantasma e até mesmo os bonecos para TV.

É importante destacar que a expressão corpo duplo pode levar para outros lugares, ter outras conotações que não estejam associadas ao corpo híbrido, mas a um personagem que possua o corpo duplicado, como se fosse, por exemplo, uma espécie de espelho, sendo esta uma figura bastante recorrente na animação à vista e em estéticas contemporâneas. Para Artaud (2006), o duplo é o lugar da metafísica, onde tudo pode acontecer.

CORPOS HÍBRIDOS (BONECO HABITÁVEL, BONECO GEMINADO, SIAMESES, MARIONNETTE PORTÉE^[2]), AS RELAÇÕES DE NEGOCIAÇÃO, COMPOSIÇÃO E ILUSÃO ENTRE CORPOS HUMANOS E BONECAIS

O teatro é uma prática em que as sociedades negociam em torno do que o corpo é e significa.
(Simon Shepherd *apud* Ophrat)

A ideia de boneco-híbrido é bastante variável, porque ela está bastante viva e ligada com a prática do teatro de animação, de modo que os entendimentos sobre a mesma são significativamente diversos. Alguns artistas os entendem como bonecos que mesclam diferentes técnicas, como, por exemplo, bonecos de luva e de fio, de vara e habitável, entre outras possibilidades de combinações. Certamente que o boneco-híbrido pode ser entendido desta forma. Contudo, o que proponho aqui é uma outra perspectiva de hibridismo, mais a partir de elementos estéticos do que propriamente técnicos.

A hibridização enquanto conceito é, sem dúvida, uma ideia recorrentemente moderna, embora, enquanto fenômeno cultural, ela remonte a um imaginário bem mais antigo. Sob uma perspectiva antropológica, podemos citar os diferentes tipos de adorno (dentes, peles, ossos de animais, etc.) usados pelos homens da era primitiva, quando misturavam os seus próprios corpos a outros, tanto humanos como

[2] Expressão francesa que está relacionada a um boneco de “alcance” ou “boneco carregado”, aquele que na maioria das vezes está acoplado ao corpo do bonequeiro e ao qual seus próprios membros (braços, mãos, pernas) podem fazer parte da composição do personagem, resultando num corpo híbrido.

de animais, na crença de que, desta maneira, iriam assumir características do dono daquele corpo. Também numa era antiga, mas já considerada como civilizada, pode-se ver nas mitologias de diferentes povos (gregos, romanos, egípcios, sumérios, entre tantos outros), inúmeros deuses e criaturas constituídos de corpos híbridos. “O homem da *hybris* – o homem como ‘mais do que ele mesmo’ – tem e desperta em si uma espécie de distanciamento de si próprio, uma auto-exaltação que é ao mesmo tempo uma exaltação dos outros.” (Lehmann, 2007: 331).

Além disso, vindo também de uma linhagem antiga, mas não tanto, proveniente do imaginário popular ou de uma importante mudança de paradigma de leitura da arte, o reconhecimento da estética como disciplina no século XVIII desencadeará numa prerrogativa que vai abrir caminho para uma nova teoria do teatro, inclusive considerando suas materialidades e que culminará numa posterior alteração da tradição aristotélica, indo, portanto, além do gênero literário. Assim sendo, o teatro como objeto passível à leitura resgata suas capacidades espetaculares.

Parece simples, mas esta mudança de paradigma é um dos fatores que preparará o solo para as vanguardas históricas, marco de atravessamentos de linguagens e gêneros, bem como o surgimento de uma multiplicidade de formas artísticas. É nesse contexto que ganham força a analogia e o paradoxo do corpo humano em detrimento ao corpo artificial.

Uma velha história de amor e ódio une ator e marionete. Quando o ator busca a perfeição e a dificuldade do gesto, sempre lhe vem à mente a metáfora do fantoche desarticulado, manejável ao menor capricho, marionete capaz de responder a todas as injunções de um

manipulador dos gestos e das vozes. Diderot, no *Paradoxo sobre o Comediante*, já encarava o “grande ator” como “outro fantoche maravilhoso cujos cordões o poeta segura e ao qual ele indica, em cada linha, a verdadeira forma que deve assumir”. (Pavis, 2005: 233)

A analogia de relacionar o corpo do ator ao da marionete seria então revisitada em diferentes períodos e lugares e sob diferentes abordagens. Por exemplo, um século depois de Diderot, o poeta alemão Heinrich von Kleist, em 1810, retoma esta paradoxal relação, que mais tarde culminaria na ideia de marionetização do ator (ou super-marionete), de Edward Gordon Craig, encontrando solo fértil nas vanguardas históricas. Neste contexto, as artes da cena tornam-se então o epicentro do debate sobre o tema, tendo vários encenadores realizado experiências diversas com esta abordagem, sendo o *corpo biomecânico* de Meyerhold e o *Balé triádico* de Oskar Schlemmer os exemplos mais conhecidos.

Com estas e outras experimentações relacionando os corpos do ator e do boneco, vemos uma migração de elementos característicos do teatro de bonecos para dentro da encenação com atores, havendo assim uma negociação de corpos: bonecal *versus* humano na cena. Associado a isso, é importante também destacar uma questão estrutural do teatro de animação, que é a sua imbricada relação com as artes visuais. No contexto das vanguardas modernistas do início do século XX, eram as artes visuais que mais estavam em ebulição no que se refere às transformações estéticas. Nesse sentido, podemos ver que o teatro de animação embarca, de certa forma, em uma espécie de “carona” nesta grande mudança das artes visuais. Além disso, esta mudança de paradigma promove ainda uma mudança de percepção, tanto em quem faz como em quem vê (o público).

Somado a isso, Jurkowski (2000) identifica uma espécie de renascimento do teatro de bonecos ao longo do século XX, podendo-se considerar como o grande período de metamorfose dessa arte. O autor aponta ainda que estas mudanças não se deram somente no campo estético, mas também de modo social e simbólico, representando ideias mais profundas que estão contidas no “pacote” dos ideais modernistas, como a desumanização do mundo e a apologia à máquina, tudo dentro de um contexto de entre-guerras.

Jurkowski menciona que a primeira onda de reformas ou transformações no teatro de bonecos (homogêneo para o heterogêneo^[3]) acontece sob influência dos pensamentos de Adolphe Appia, Craig, Artaud e Brecht, e uma segunda onda teria ocorrido nos anos 1950, já num período pós-moderno e sob a influência de vários artistas e tendências, inclusive que se manifestam de forma antinaturalista. O autor considera que as mudanças mais significativas da arte do boneco se dariam de forma mais expressiva após a Segunda Guerra Mundial, quando surgem estéticas mais heterogêneas.

Uma nova etapa se esboça nos anos 50 e 60 com a aparição do teatro de bonecos heterogêneo onde o boneco deixa de ser o elemento dominante. Ele não é mais do que um componente entre outros, como o ator bonequeiro à vista, o ator mascarado, os objetos e os acessórios de todos os gêneros (...) Essa época traz, inegavelmente, a marca da metamorfose e da história do teatro de bonecos no século XX. (Jurkowski, 2000: 15-16)

^[3] O teatro de bonecos heterogêneo, definição de Jurkowski, se refere a uma modalidade de contaminação com outras estruturas e formas, nas quais o boneco passa a ser um dos componentes ao serviço da encenação, e não servindo a sua linguagem exclusivamente. Esta heterogeneidade pode ser considerada um dos primeiros movimentos, conforme a descrição, daquilo que também resultaria em bonecos híbridos.

A expressão *heterogêneo* vem então situar a travessia do boneco para dentro da encenação com atores e a emblemática presença desses dois corpos em cena, partindo de um processo de apropriação deliberada. Podemos fazer duas imagens dessa travessia: uma seria a vinda do boneco com sua estrutura literal, como é o caso da animação à vista e a recorrência do recurso da metalinguagem. Uma segunda imagem que podemos convocar é aquilo que inclui a animação à vista, sem que, no entanto, se trate de uma linguagem dentro da outra, mas de uma hibridização estrutural interna. Conforme Canclini, o hibridismo se dá por “processos socioculturais nos quais estruturas ou práticas discretas, que existiam de forma separada, se contaminam para gerar novas estruturas, objetos ou práticas” (2008: XIX). Assim sendo, essas relações são bastante tênues, embora possam nos dizer muito sobre os bonecos híbridos.

Estabelecer uma primeira síntese teórica do que se passava no mundo do boneco tornou-se uma necessidade urgente. Às mudanças pregadas pelas teorias singulares de Craig, Brecht e depois Artaud, faltavam, mesmo intuitivamente, a elaboração de uma reflexão específica para a arte do boneco. Percebendo no fenômeno do cruzamento do teatro de atores e do teatro de bonecos, um “terceiro gênero”, tendendo para um teatro “teatral” (...) Depois disso eu me interrogava, para saber em que medida esse terceiro gênero podia se inscrever na continuidade do teatro de bonecos. A desmistificação poderia estar na continuidade, pois ao quebrar a sacrossanta via mágica do boneco, ela estaria buscando quebrar a da materialidade e corporeidade do ator vivo? (Jurkowski, 2000: 106-107)

Jurkowski traz as ideias de animação e sinergia, e cita a animação à vista como uma forma que multiplica os meios de expressão,

atraindo artistas de outros segmentos, de modo que alterou a própria concepção do teatro de bonecos e sua definição. Acrescentemos a isso que “a análise semiológica do teatro permite redefinir os elementos constitutivos de um personagem cênico, apresentação icônica do personagem, responsável de sua energia motriz” (Jurkowski, 2000: 113). Portanto, o personagem se atualiza na cena com base em códigos sinérgicos e na animação a ele atribuídos.

Nesse sentido, do ponto de vista da recepção, essa hibridização passa pelo caráter de tornar crível a presença daquele ser, participando assim da acepção característica e basilar da arte contemporânea: potencializar ao espectador a produção de sentido, visto que ela é parte de uma construção semântica mais aberta, conferindo assim ao espectador parte desta produção de significado ao juntar esses mundos. “Em lugar de se concentrar no boneco enquanto personagem virtual, trata-se agora de privilegiar as relações que existem entre os signos dos personagens e as forças que os animam.” (Jurkowski, 2000: 113).

Deste modo, tanto o *status* como o código do boneco se multiplicam, resultando em variáveis relações de negociação, composição e ilusão entre corpos humanos e bonecais, gerando muitas vezes um paradoxo.

Antes de chegar diretamente nos bonecos de corpos híbridos, faz-se fundamental mencionar duas artes que antecedem essa travessia de corpos: a ventriloquia^[4], que, segundo a *WEPA – World Encyclopedia of Puppetry Arts – UNIMA* (2021), remonta, pelo menos, a 2000 a.C., e o teatro (ou circo) de pulgas, atração bastante popular na Europa nos séculos XVIII e XIX. Ambas as práticas, cada uma com suas particularidades, trabalham com o corpo do ator deliberadamente à vista do público e dentro de uma lógica predominante de vidas opostas e corpos independentes, ao ponto de se criar uma ilusão de dois

corpos. Na primeira, numa busca pela representação de dois corpos autônomos, o jogo que se estabelece entre eles é puramente ilusionista. O corpo do artista se dissocia do corpo do boneco ao ponto de se criar uma realidade paralela. Os dois corpos “vivos” e presentes criam uma das ambiguidades máximas em termos poéticos do teatro de animação: a realidade crível. Não que isso não aconteça em outras formas, mas na ventriloquia esse jogo atinge uma dimensão hiper-realista, o que causa mais estranheza.

Já no teatro de pulgas, o artista, por meio do seu corpo faz o corpo da pulga se materializar na imaginação do espectador, mesmo que ela não possua qualquer materialidade. Seria uma espécie de animação do invisível, que corresponde ao movimento e jogo do corpo do ator sob nenhuma matéria física em si, mas que gera uma ilusão de matéria, inclusive corpórea. O corpo que se relaciona com aquele outro invisível torna este crível. Assim, o “corpo-transparente” da pulga é um corpo relacional.

← [4] “Historicamente, la ventriloquia siempre ha tenido mala reputación. Datos arqueológicos procedentes de Egipto muestran que se remonta a 2000 a. C. El ventrílocuo podía valerse de las supersticiones populares haciendo creer que poseía el don de invocar a los espíritus. Esta segunda voz, de hecho, se utilizaba para crear lo que a menudo se asociaba a los ‘espíritus del hogar’. En la antigua Grecia, los sacerdotes permanecían inmóviles y emitían sonidos extraños provenientes ‘de su estómago’, una técnica llamada ‘gastro-mancia’. En su quinto libro sobre las epidemias, Hipócrates cita el caso de un paciente al que examinó: ‘El sonido parecía venir del pecho, como en los que llamamos ventrílocuos’ Los antiguos judíos prohibían consultar a tales ‘espíritus’ e incluso creer en ‘Obh’, considerado el espíritu de los muertos, al que algunos decían ser capaces de invocar. Tomando como referencia un pasaje de la Biblia (Isaías, 29:4 “Entonces serás humillada, desde el suelo hablarás, y desde el polvo dónde estás postrada saldrá tu habla. Tu voz será también como la de un espíritu de la tierra, y desde el polvo susurrará tu habla”), los ‘místicos’, los hechiceros o los adivinos, generalmente motivados por el afán de lucro, podían fingir que su voz era la de los muertos, durante sesiones de espiritismo o consultas privadas. Es probable que muchos ventrílocuos con talento murieran en la hoguera a causa de lo que se consideraban dones diabólicos.” <https://wepa.unima.org/es/ventrilocuo/>

Eu afirmava em 1978: as relações vibrantes entre o boneco e as fontes físicas de sua energia motora conduzem a mudanças importantes na percepção do boneco. Num dado momento, o equilíbrio da dependência entre o boneco e suas forças motrizes mostrou-se mais durável que os elementos deste equilíbrio. O equilíbrio se mantém mesmo se os elementos mudam. O boneco, principal elemento distintivo do teatro de bonecos, também sofreu mudanças. Mais uma prova de que a natureza do teatro de bonecos se situa no nível das relações. (Jurkowski, 2000: 113)

Assim, podemos pensar num equilíbrio de existências e de relações, sendo estas de negociações, de transparências, de ambiguidades e mesmo de “luta”. O *status* e o código do boneco se multiplicam, resultando em relações de combinação variáveis, podendo se dar tanto de forma literal como metafórica, mas sempre estabelecendo uma inter-relação entre corpos humanos e bonecais, ou mesmo corpos humano-bonecais.

Sobre as relações de “luta”, talvez a ideia mais dolorida para os “românticos”, sem qualquer eufemismo, elas podem ser um aspecto recorrente num corpo híbrido. Se conflitos existenciais já são iminentes a um corpo uno (“sai p’ra lá espinha”, “não engorde”, “não envelheça”), eles se intensificam ainda mais em um corpo duplo, de modo que podem ser amplamente explorados como elemento dramático, no sentido de “texto” de ação. Como, afinal, não criar tensões com o corpo desdobrado, um corpo que se consegue ver sem espelho? No que tange o elemento dramático, a própria imagem do boneco híbrido é dramática por si. Não se olha essa imagem sem associá-la a um evento teatral. “Não é só o corpo físico que dá sentido ao texto dramático. É também a composição de boneco e bonequeiro, a fusão de materiais sintéticos e orgânicos que cria tanto uma integração visual e temática ou um conflito.” (Ophrat, 2018: 129).

Ademais, o corpo híbrido expõe um pouco mais os **limi**ares, como da morte e vida, do animado e inanimado, das relações de aproximação e distanciamento, da fricção, da luta. **Um grande paradoxo é que os dois corpos se completam na incompletude**^[5]. O ator não pode virar a cabeça em 360° e tampouco voar, mas o boneco pode. As combinações desses corpos vão de uma abstração plástica até um hiper-realismo esquizofrênico, revelando, contudo, um corpo metafísico, impossível.

A fronteira entre o corpo da marionete e o corpo do seu manipulador é interior, uma fronteira feita para apagar os corpos de forma a propor um terceiro corpo, abstrato. Ao misturar ambos, essa simbiose oferece uma nova visão de um corpo marionético, um corpo metamorfoseado, um corpo utópico, ilusório. [...] Onde o impossível se torna realidade. O humano se identifica com o sobre-humano totêmico. O corpo do marionetista assume a dimensão viva do homem-marionete: sua atitude, sua dança. Se o objeto marionete assume o invólucro exterior da figura teatral, a alma, a *vis motrix* (a força do movimento) da figura é assumida pelo manipulador, o vivo. O corpo do ator-manipulador se situa na fronteira entre vivo e não vivo. (Noguès, 2017: 24–26)

A autora se refere aqui a dois tipos de corpos. Primeiramente, retoma a analogia do corpo da marionete como corpo ideal, de Kleist ou Craig, na busca de um novo corpo para o ator. E o segundo, refere-se ao corpo que habita o boneco, como o boneco habitável, por exemplo. Entretanto, as duas perspectivas revelam este corpo-fronteiriço,

[5] Sobre incompletudes e bonecos híbridos, sugiro a excelente leitura da obra de Duda PaivaCompany, realizada por Amábilis de Jesus, disponível em: <https://www.revistas.udesc.br/index.php/moin/article/view/1059652595034701172017058>

seja abstrato, ilusório, totêmico ou invólucro. Todos estes são aspectos significativamente recorrentes para os bonecos híbridos.

Neste entre-dois, se localiza o paradoxo da marionete. Seus gestos cheios de um silêncio que lembra a morte. Ela transcende o real para unir as forças opostas da vida e da morte. É ainda mais paradoxal se o corpo do manipulador estiver dentro da marionete. Mas estamos na direção da efígie. O ator marionetista é quem carrega a figura da personagem de forma oculta. A presença enigmática deste corpo paradoxal tem um poder de sugestão. Trata-se de tornar visível. (Noguès, 2017: 26)

“Com o marionetista dentro da marionete, iniciamos um diálogo entre presença e ausência.” (Noguès, 2017: 26). Esse “estar dentro” pode ser em partes, mas também pode ser análogo ao entre-lugares, que potencializa ausências e presenças.

Não podemos deixar de mencionar ainda que os bonecos híbridos têm uma relação significativamente profunda com a dança e com a *performance*. A companhia francesa Philippe Genty, por exemplo, ao longo de sua consolidada trajetória, deu uma notável contribuição nessa perspectiva da investigação sobre o corpo em relação ao boneco, podendo-se notar em vários dos seus trabalhos a presença de corpos duplicados, fragmentados, coletivos, híbridos, oníricos, fantásticos, onipotentes (corpos-que-tudo-podem). “Para mim, o palco do teatro é o lugar do nosso inconsciente” (Genty, 2008: 134), portanto, o lugar do impossível. E o corpo do boneco é a matéria desse inconsciente.

Em 1995, no espetáculo *The Gertrude show*, de Yael Inbar e Revital Ariely, houve a utilização de uma representação deliberada de corpo





híbrido, que se aproxima quase que literalmente desses bonecos híbridos que conhecemos hoje.

(...) a metade superior é composta do corpo do boneco, e a metade inferior é o corpo da bonequeira. O boneco feito de espuma com uma textura muito fina se integra surpreendentemente bem com as pernas nuas da atriz-bonequeira. Inbar, assim como a bonequeira-dançarina belga Nicole Mossoux e a companhia do coreógrafo e bonequeiro francês Philippe Genty, representa, em sua formação, a tendência de misturar teatro de bonecos com a dança contemporânea (...) Em um momento, ela é um boneco, sentado em uma cadeira, com as pernas cruzadas, e em outro ela deita de costas, enquanto o boneco tem um remo, e ela – a bonequeira – flutua no palco de costas, como um barco a remo. (Ophrat, 2018: 129)

Da mesma forma, é possível discutir a relação corpo-figurino-máscara-boneco no *Kiyohime Mandala* de Hoichi Okamoto. Expor o corpo do bonequeiro com a sua presença masculina, como um parceiro e *stand-in* para papel que o boneco deveria representar, elimina a autonomia do boneco. Okamoto pergunta:

“Será que a ilusão existe?” E dá a seguinte resposta: “Esta é uma questão delicada. O boneco está vivo em um momento e no próximo já não está. Ele oscila de um estado a outro. O boneco é inerentemente um ser inanimado. Eu lhe dou vida e eu também o transformo em um objeto; da vida à morte, de animado a inanimado. Eu acredito que seres humanos e bonecos são semelhantes uns aos outros. Isso é o que me interessa – jogar na fronteira; eu ando e danço nela. (Ophrat, 2018: 129–130)

Por fim, mas não conclusivamente, um dos representantes contínuos deste boneco híbrido, e que está relacionado com a dança, é o artista Duda Paiva, brasileiro radicado na Holanda. A partir de sua experiência com a dança, ele relata sua inclusão no boneco por essa via, creditando a Inbar e Ariely a sua primeira influência: “A minha primeira experiência com bonecos aconteceu em 1999, com o solo *Loot*, sob a direção de Yael Inbar e Revital Arieli, na época os diretores integravam o grupo israelense *Gertrude Theater*.” (Paiva, 2017: 50). Paiva descreve ainda que o espetáculo se tratava de uma colaboração entre dança contemporânea e teatro de bonecos, promovida pelo coreógrafo Galili, de origem israelita, mas já estabelecido na Holanda, que foi quem convidou o grupo Gertrude Theatre, de Telavive.

Nas múltiplas possibilidades de leitura sobre os modos de existência dos corpos nas cenas da DudaPaiva Company, certamente a palavra “híbrido” surge como primeira alternativa para pensar nesse corpo/campo de forças, nesse entre territórios e nas amálgamas que geram outras existências, em constante estado de devir. São corpos de passagem, corpos/carcaças ocupados por outros corpos, e para os quais são possíveis o ser e o não ser, conjuntamente; não obstante o truísmo que também sejam identidades encerradas em si mesmas, concluídas no breve espaço de tempo da cena. (De Jesus, 2017: 73)

Um outro artista que utiliza de forma contínua o boneco híbrido, ainda que não diretamente relacionado com a dança, é o argentino Sérgio Mercúrio. Faz bastante sentido para seu trabalho a expressão “*boneco-mochila*”, já que ele saiu andando pelo mundo com “uma ideia na cabeça” e seu boneco nas costas. De fato, aqui no Brasil, Sérgio influenciou vários bonequeiros nessa perspectiva, tendo já, por pelo menos duas décadas, transitado pela terra tupiniquim, de norte a sul.



SONATINAS 4 FEET, DUDA PAIVA COMPANY COM COPRODUÇÃO DE FRACTAL COLLECTIVE, DIREÇÃO DE DUDA PAIVA. PERFORMERS: ZINO AINSLEY SCHAT E CONNI TROMMLITZ. [F] SJOERD DERINE. [HTTPS://DUDAPAIVA.COM/](https://dudapaiva.com/)

Há atualmente muitos artistas a solo fazendo intervenções com bonecos híbridos, seja nas ruas, na TV e até no teatro. Outro nome importante que tem contribuído para essa profusão é o da artista bonequeira russa Natacha Belova^[6], responsável pela criação dos bonecos dos espetáculos *Trois Vieilles* [Três Velhas] e *L'École des ventriloques* [A escola de ventríloquos], da companhia belga Point Zéro, tendo ambos os espetáculos circulado pelo Brasil. A artista ministra pelo mundo (Europa, Ásia e América Latina) diversos *workshops* sobre sua técnica.

[6] Figurinista, cenógrafa e bonequeira. Atua em companhias belgas desde 1995.

De alguns destes cursos saíram espetáculos inteiros, muitos deles solos, contribuindo para difundir internacionalmente a **imagem do boneco híbrido**, a qual talvez seja a imagem mais disseminada do boneco na contemporaneidade. E isso não é por acaso, já que o corpo híbrido é plástico em si, tornando-se ainda mais quando associado à dança.

Para Lehmann (2007: 342), “um modo especial de presença corporal *pós-dramática*^[7] é a transformação do ator em um objeto-homem, uma escultura viva. Já na concepção da dança das vanguardas históricas é possível observar” esta dualidade.

Encaminhando o texto para um fechamento desta leitura, ressalto a relação entre boneco-híbrido e *performance*. Certamente que vários trabalhos e artistas anteriormente citados trazem também aspectos performáticos em sua prática. Considero, porém, que alguns artistas o fazem de forma mais acentuada, como é o caso da multiartista alemã Ilka Schönbein^[8], em cujo trabalho as formas de hibridização são mutantes. Sua relação com os bonecos parece emergir de uma centelha fantástica, uma poeira ludibriante que vai atingindo todos que vivenciam a ação. Sua *performance* aciona um animista vertical, que por mais irracional que seja, parece nos conectar com uma atmosfera

[7] Expressão *Postdramatisches Theater* foi cunhada pelo teórico alemão Hans-Thies Lehmann para abordar as transformações ocorridas nas formas teatrais após as vanguardas históricas e que culminaria em um teatro “pós-drama”. “Este ensaio procura proporcionar uma orientação no campo multifacetado do novo teatro [...] investigação com efeito se aplica ao ‘teatro do presente’.” (Lehmann, 2007: 22–23). “‘Teatro pós-dramático’ sinaliza a permanente inter-relação de teatro e texto, ainda que o discurso do teatro esteja no centro desta investigação, de modo que aqui o texto será considerado apenas como elemento, camada e ‘material’ da configuração cênica, e não como o regente dessa configuração.” (Lehmann, 2007: 19).

[8] Dançarina, marionetista, diretora teatral, natural de Darmstadt, Alemanha, criadora do *TheaterMeschugge* [Teatro Maluco]. Reside em Paris, França.

fantástica sob uma perspectiva do real, como uma realidade concreta, e não como uma fábula. O fantástico elevado a uma potência quase que fantasmagórica.

Além disso, pode também ser considerado uma espécie de teatro metamorfósico por si, em que as transformações são elementos estéticos, vendo-se, em muitas de suas cenas, corpos amalgamados que se interpenetram diante do público. “Por mais que eu me apresente, nunca considero os meus espetáculos terminados: eu os vivo, e eles vivem comigo.” (Schönbein, 2013: 152).

“Viva a morte!”, dizia o título da crítica de Stéphanie Richard, no *Théâtre Online*, sobre o espetáculo *La vieille et la bête* [A velha e a fera]: “atriz expressionista impressionante (...) A marionetista se transforma (...) Ilka Schönbein não manipula uma marionete como se poderia imaginar: ela se integra com a personagem, os seus gestos são a alma da marionete, e às vezes nos perdemos, já não sabendo a quem” (Richard *apud* Schönbein, 2013: 147). Importante destacar o seu caráter expressionista, bastante forte na estética alemã, uma estética da transversalidade e dos imbricamentos, mas, sobretudo, de se colocar o corpo pelo avesso, na busca pelo sumo da subjetividade eminente, da expressão do artista, da existência do ser, relacionando ainda ao subconsciente.

Nesse sentido, retomo a ideia que De Jesus relaciona ao seu objeto de análise, mas que se amplia a vários corpos híbridos, sobre os múltiplos modos de existência.

Seu corpo é a sua existência. Mas a natureza de sua existência é complexa, não se reduzindo nunca: o corpo-espuma-látex é coisa, e é ser no mundo. Por alusão, é humano. Tendo sido criado para

o fim único de estar em cena, somente ali é possível a sua existência.
E somente ali ele é o que não pode ser: humano. (De Jesus, 2017: 62)

Das inúmeras formas de existir de um corpo, seja ele real ou ficcional, velado, corpo “direto” visível ou proximal, corpos híbridos, e corpos por vir, o teatro de animação desafia a presença de todos os corpos.

CONSIDERAÇÕES: ENTRE A PRESENÇA E A PRESENÇA

*Um corpo tornado passagem é, ele mesmo, tempo e espaço dilatados.
O presente é substituído pela presença. A duração e o instante coexistem.
Cada gesto expresso por este corpo tem pouca importância 'em si'.
O que conta é o que se passa entre os gestos,
e o que liga um gesto a outro e, ainda, um corpo a outro.
(Sant'Ana)*

A presença é iminente ao evento teatral; se há teatro tem presença. O *status* de presença não é presença em si. Desta forma, não sei se podemos chamar de teatro aquilo que não tem presença. Talvez seja uma percepção idealista ou romântica, mas entendo o teatro como um **fenômeno de celebração da presença**. Esta é uma questão genética do teatro, e que leva o espectador à expectativa da presença ainda que de forma subjetiva, pois uma presença é aguardada quando se abrem as cortinas. Esse é, talvez, o efeito mais convencional e paradigmático da recepção: saber que existem corpos ali.

Uma presença velada, estabelecida por um pacto de celebração daquele fenômeno, não exclui a presença daquele corpo não visto, uma vez que a intencionalidade de saber que existe alguém escondido revela

a existência de um corpo, de uma presença, e, mais ainda, uma presença em camadas, pois em vez de o ator representar um personagem, outro corpo intermedeia este efeito. Assim, visíveis ou invisíveis, dois corpos se atravessam, negociam, estabelecem parcerias, se hibridizam, se afetam, se friccionam, se amalgamam, gerando um personagem de corpo complexo. Ou talvez duplo. O corpo do personagem do teatro de animação é sempre duplo, seja ele totalmente bonecal ou “mestiço”, seja ele uma soma de corpos ou a mais discreta forma corporal (a voz), ou ainda uma parte literalmente física. Ou seja, não existe **uno** no teatro de animação. Porque existe um conhecimento tácito de que o “boneco” (ser inanimado) vive por intermédio da animação (energia humana), assim, mesmo que exista uma espécie de dilatação de um corpo, existe também um elo que não se rompe e mantém ligados esses dois corpos. Cada gesto expresso por cada corpo isoladamente se associa às suas funções “ordinárias”: humana ou objeto, mas o que se passa na combinação desses corpos, ainda que em situações mais deliberadas e outras mais veladas, é uma coexistência.

Portanto, entre a **presença velada** (escondida) do ator-animador, não visível pelo público, até estéticas de presenças fragmentadas do “ator-animador”, como os **corpos híbridos**, a existência de dois corpos está pragmatizada como um fator da própria linguagem.

Contudo, ainda que consideremos o **duplo** uma iminência dessa linguagem, é preciso observar que estéticas que se utilizam de **corpos híbridos**, muitas vezes, operam numa outra perspectiva, podendo, inclusive, tangenciar outros gêneros e linguagens.

O corpo duplo tem também uma qualidade semântica. O corpo duplo é um corpo dramático por natureza, porque suscita um conflito (no sentido de tensões). Nesse sentido, de um personagem duplo,

o boneco pode surgir como um enlace: de vidas, de mortes, de *anima*. “O essencial no teatro é a metamorfose. O ato de morrer. E o medo dessa última metamorfose é geral.” (Müller *apud* Lehmann, 2007: 77).

O paradoxo da presença está na belíssima contradição de que mesmo uma pulga que só se materializa na mente do espectador, possui um corpo. Deste modo, o duplo é uma iminência, uma vez que o teatro de animação tem como forma motriz a animação de um corpo (materialidade) a partir de outro corpo, mesmo que ligados por um fio, uma haste, uma vareta ou ainda uma força magnética. Não existe monólogo de teatro de animação, porque o **ator-animador** jamais está sozinho, constituindo assim uma relação “dialética” por natureza.

O teatro de animação pode assim “manipular” até a presença. É uma arte tão complexa, que consegue até mesmo alterar isso que é tão caro ao fenômeno teatral.

Concluo esse texto com o pensador que o abriu, Antonin Artaud, que, entre outras coisas, perseguiu um corpo “impossível”, um corpo metafísico. Assim, o teatro de animação evidencia atravessamentos e múltiplas dimensões que o corpo pode tomar na cena, inclusive das buscas artaudianas por um teatro metafísico.

(...) quando represento meu grito deixou de girar em torno de si mesmo, mas desperta seu duplo de forças nas muralhas do subterrâneo. E esse duplo é mais do que um eco, é a lembrança de uma linguagem cujo segredo o teatro perdeu. [...] Toda a magia de existir terá passado para um único peito. (Artaud, 2006: 171)

Então, “toda a magia de existir terá passado para um único peito”, citando Artaud. 🍷

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AMARAL, Ana M. (2006), *O ator e seus duplos*, São Paulo, Martins Fontes.
- ARTAUD, Antonin (2006), *O teatro e seu duplo*, São Paulo, Martins Fontes.
- CANCLINI, Nestor G. (2008), *Culturas Híbridas*, São Paulo, Edusp.
- DE JESUS, Amabilis (2018), “Incompletudes: os corpos híbridos nas cenas da DudaPaiva Company”, *Móin-Móin – Revista de Estudos sobre Teatro de Formas Animadas*, v. 1, n.º 17, pp. 058–074.
- HEGGEN, Claire (2009), “Sujeito-objeto: entrevistas e negociações”, *Móin-Móin – Revista de Estudos sobre Teatro de Formas Animadas*, v. 1, n.º 06, pp. 044–061.
- JURKOWSKI, Henryk (2000), *Metamorphoses – La Marionnette au XX Siècle*, Charleville-Mézières-França, Éditions Institut International de la Marionnette.
- LEHMANN, Hans-Thies (2007), *Teatro pós-dramático*, São Paulo, Editora Cosac Naify.
- NOGUÈS, Joëlle (2017), “Transfigurações dos corpos. Os corpos de pensantes”, *Móin-Móin – Revista de Estudos sobre Teatro de Formas Animadas*, v. 1, n.º 17, pp. 017–029.
- OPHRAT, Hadas (2018), “A história e a narração – Perspectivas de formação no Teatro de Formas Animadas Contemporâneo”, *Móin-Móin – Revista de Estudos sobre Teatro de Formas Animadas*, v. 2, n.º 14, pp. 124–134.
- PAIVA, Duda (2018), “Quando o objeto ganha memória”, *Móin-Móin – Revista de Estudos sobre Teatro de Formas Animadas*, v. 1, n.º 17, pp. 040–057.
- PAVIS, Patrice (2005), *Dicionário de teatro*, São Paulo: Perspectiva.
- SANT’ANNA, Denise B. de (2001), *Corpos de passagem: ensaio sobre a subjetividade contemporânea*, São Paulo, Estação Liberdade.
- SANTOS, Fernando Augusto G. (1979), *Mamulengo, um povo em forma de bonecos*, Rio de Janeiro, MEC/FUNARTE.
- SCHÖNBEIN, Ilka (2018), “O Theater Meschugge”, *Móin-Móin – Revista de Estudos sobre Teatro de Formas Animadas*, v. 1, n.º 10, pp. 142–156.

