

MÓIN-MÓIN

REVISTA DE ESTUDOS SOBRE TEATRO DE FORMAS ANIMADAS:

TEATRO DE OBJETOS: MEMÓRIA E HISTÓRIA

Florianópolis, v. 1, n. 29, p. 105 – 171. Maio 2024

E - ISSN: 2595.0347

Puppet & Design: flânerie animado entre objetos e figuras¹

Cristina Grazioli

Università degli Studi di Padova (Pádua, Itália)

Tradução de Cláudia Venturi

Universidade Federal de Santa Catarina - UFSC (Florianópolis, Brasil)



Figura 1 – *Sleeping Beauty*. Compagnie Akselere, 2012.

¹ O artigo aqui apresentado, com pequenas variações, foi escrito a convite dos curadores do projeto *Puppet & Design*, apoiado pela *Creative Europe* (<https://www.puppets-design.eu/wp/>) e coordenado por CTA Gorizia. Agradecemos em particular a Fernando Marchiori, pela autorização para a publicação e tradução. (cfr. <https://www.puppets-design.eu/wpss/research/>) Última visita 20 de dezembro.

DOI: <https://doi.org/10.5965/25950347012920240105>

Puppet & Design - flânerie animado entre objetos e figuras²

Cristina Grazioli³
Tradução de Cláudia Venturi⁴

Resumo: A contribuição, concebida dentro do projeto *Puppet & Design*, explora as possíveis implicações das múltiplas relações entre o mundo dos *Puppets* e o universo do Design, trazendo de volta à principal categoria no conceito e nas práticas de 'animação' procurando explorar vários dos procedimentos implementados pelo estudo de caso dos exemplos considerados.

Parole chave: Animação; Objeto; Metamorfose; Design; Antropomorfização.

Puppet & Design - animated flânerie between objects and figures

Abstract: The contribution, conceived within the *Puppet & Design* project, explores the possible implications of the multiple relations between the world of *Puppets* and the universe of Design, finding its main category in the concept and practices of 'animation' trying to explore so many of the processes enacted by the case series of examples considered.

Keywords: Animation; Object; Metamorphosis; Design; Anthropomorphization.

² Data de submissão do artigo: 12/01/2024. | Data de aprovação do artigo: 12/01/2024.

³ Doutora em Teoria e História do Teatro (1994). Professora de História do Teatro, Artes Performáticas e História da Direção Teatral na Universidade de Pádua. Suas pesquisas concentram-se no relacionamento entre Teatro e Artes Visuais, Drama Alemão no começo do século 20, Estética da Marionete e Iluminação no Teatro. Faz parte do Comitê Científico Internacional da revista francesa *Revue d'Histoire du Théâtre*, da Revista "Móin-Móin" também faz parte do Comitê Científico do projeto *Nuovo Teatro Made in Italy. Il teatro italiano dal 1963 ad oggi* (Centro Teatro Ateneo, *Università La Sapienza* – Roma) e do Comitê Científico Internacional do Institut International de la Marionnette de Charleville-Mézières. Email: cristina.grazioli@unipd.it / ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0175-3632>.

⁴ Atriz desde 1987, Bacharel em Direção Teatral, Mestre em Educação e Doutoranda em Literatura (UFSC). Trabalha na área de atuação (teatro e vídeo), preparação de elenco, técnica corporal e organização de eventos, em várias cidades do Brasil. Realiza traduções e ministra aulas de idiomas (Português e Italiano). E-mail: clauventuri@gmail.com / <https://orcid.org/0009-0006-9884-2063>.

Jedes Ding hat seinen Stolz
(Cada coisa tem o seu orgulho)
R.M. Rilke, *Puppen* (1914)

Puppet & Design ou Puppet vs Design? Brainstorming

O título do projeto *Puppet & Design* aproxima dois termos cuja fricção resulta na liberação de centelhas resplandecentes, que poderiam até mesmo ofuscar, no deixar fluir as numerosas associações que delas decorrem. Sinal de uma aproximação feliz, proliferantes reflexões, imagens, interrogativas. Buscaremos aqui apresentar alguns dos motivos que nos trazem à mente a *hendíadis Puppet & Design*. Especificando também, pelo menos em vastas linhas, quais as conotações possíveis, entre tantas, segundo as quais nos aproximaremos desses dois termos.

Utilizaremos ‘marionete’ em sentido lato e como sinônimo de ‘figura’, para nós ainda a mais densa palavra que possa tentar incluir o universo assolado das presenças ‘não humanas’ (sobre-humanas, sub-humanas, semi-humanas): precipitado de implicações materiais e imaginárias, de procedimentos artísticos e de figuras retóricas. Referimo-nos ao *Design* como foi estabelecido no início do século passado, com uma forte ênfase na ideia de ‘projeto’ que sustenta um organismo (desenho até em sentido metafórico) e, portanto, na concepção de construção e de arquitetura orgânica. Um projeto ‘inteligente’ dotado de qualidades estéticas, onde funcionalidades e imagens estreitam alianças imperecíveis - como demonstra o melhor design desenvolvido há um século.

O objeto é evidentemente o denominador comum de tantas associações imagináveis. Um objeto/coisa⁵, dotado de uma fisicalidade que engloba a própria gênese conceitual, o pensamento que o desenhou. O tipo de objeto decidirá, da mesma forma, inevitavelmente sobre a qualidade das relações que instaura, isto é, dos movimentos, sejam físicos ou imateriais - emotivos, afetivos, mentais.

Em geral não distinguiremos aqui ‘objeto’ de ‘coisa’, como especificado também por Fernando Marchiori (2021).



Figura 2 – *Titanic*, espremedor desenhado por Enzo Mari para Alessi, 2000. Fontes: <http://www.objectplastic.com/2012/01/january-915-2012-shared-vintage-modern.html> e https://www.klatmagazine.com/design/enzo-mari-sono-comunista-interview/11567/attachment/klat_titanic_enzo_mari_per_alessi.

A sua potencialidade de manter relações – inclusive afetivas, é exatamente a característica sempre sublinhada por aqueles que refletiram sobre o estatuto dos objetos. Pensamos nas etapas significativas no sentido que aparece nos escritos sobre a Moral do brinquedo de Baudelaire, sobre as *Puppen* de Rilke ou as ideias de Breton. Na reflexão contemporânea, se pensarmos nos ensaios de Griffero (2013), La Cecla (2013), Bodei (2009).

Puppet & Design nos aparece, então, como um universo policêntrico, do qual pretendemos aproveitar e propor algumas emergências na perspectiva determinada pelo tipo de animação, de colocar em vida ou de colocar em relação com a vida.

Nessa perspectiva se reflete uma minha leitura sobre a presença de ‘marionete’ na obra de Rainer Maria Rilke, na qual vejo uma digitalização hierárquica das presenças, colocando-as em uma escala que tem na base a imobilidade do objeto e culmina no libertar-se desmaterializado do Anjo, o mais ‘alto’ (e alado) dos movimentos (Grazioli, 1994 e 2006). Uma digitalização ditada pelo tipo de relação dinâmica que as ‘coisas’ mantêm com o Humano – seja esse um animador de profissão, um ‘amador’, uma criança, um adulto...

Seguindo o tema das relações entre design e ‘marionete’, temos em mente aqui, além do movimento como signo de ‘animação’, também o caráter

antropomorfo (ou mais em geral a forma orgânica, vivente) e as suas mutações ou migrações, que podem acontecer sob o signo do espelhamento, da inversão, da deformação, da decomposição e recomposição.

Se o projeto *Puppet & Design* se propõe a trabalhar sobre "relações, conexões e vínculos que podem ser criados entre o mundo do teatro de figura e aquele dos objetos quotidianos, dos artefatos e dos objetos de design" (Marchiori, 2021), evidentemente põe em questão as relações entre o mundo do teatro e aquele do quotidiano. Ampliando o olhar, podemos dizer que afeta as relações entre arte e vida.

Em Bauhaus, mas também nos contextos que estão de alguma forma na origem (os movimentos das *Arts & Crafts* ou das *Wiener Werkstätte*), a ideia motriz das inovações foi a exigência de uma estreita relação entre dimensão artística e existencial, uma ideia que se manifesta também nas concepções teatrais do tempo. Trata-se de uma época (entre o final de 1800 e os anos vinte do século XX) na qual até a marionete é repensada, abrindo caminho para as sucessivas concepções novecentistas.

Acima de tudo, pode ser interessante se perguntar onde pesa majoritariamente a influência do *design* – isto é, da ‘vida’ fora do teatro - e onde pesa o contrário. Onde as ‘coisas’ do mundo se apropriam das leis da cena, colocam-se em cena, e onde, vice-e-versa, a realidade externa é capturada e transferida, metamorfoseada, na presença cênica.





Figura 3 – *Art trouvé*: Contatore elettrico, Padova, Ponte Scaricatore, dezembro, 2020.
Fotógrafo: Kri Grazioli.

Figura 4 – *Art trouvé*: Venezia, Isola di Murano, barattoli-maschere, Julho, 2020
Fotógrafo: Kri Grazioli.

Figura 5 – Soldadinho de brinquedo, instalação anônima, Pádua, Bastione Alicorno, Dezembro, 2020. Fotógrafo: Kri Grazioli.



Figura 6 – Lebre, boneco dos Titiriteros de Binefar para *El Hombre Cigüeña*, 2005, Espanha (mostra Titiriteros de Binefar, Topic, Tolosa, 2011).
Fotógrafo: Josu Otaegi

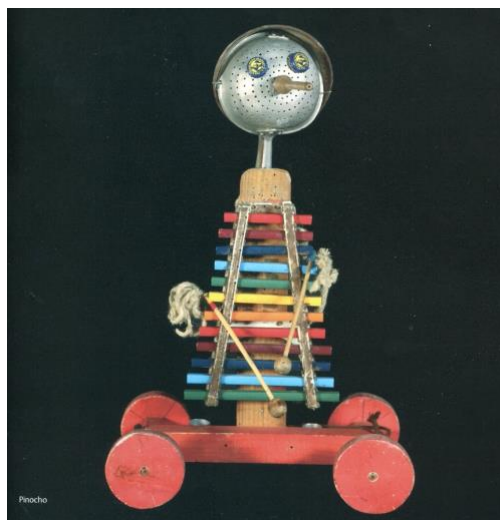


Figura 7 – Pinocchio, boneco dos Titiriteros de Binefar para *El Hombre Cigüeña*, 2005, Espanha (mostra Titiriteros de Binefar, Topic, Tolosa, 2011).
Fotógrafo: Josu Otaegi

Tracemos então o nosso mapa.

Matéria

Nessa rede de conexões, ainda antes do objeto, existe a matéria que o constitui. No design os materiais são indissociáveis da forma e dos movimentos que eles consentem (ou vice-e-versa, que impedem - e então, em fase de projeto, serão descartados) (Munari, 1981). Se pensarmos na busca de mestres e alunos dos laboratórios do Bauhaus, *Werkstätte* (oficinas), que além de ser 'intitulados' para as várias artes, eram também para os materiais: a oficina do vidro, do metal, da cerâmica, do têxtil, a carpintaria.

No território das Figuras recentemente foi efetuada uma importante pesquisa sobre os materiais ecológicos e eco sustentáveis (por exemplo, as atividades da associação *Jardin Parallele*, tais como *Construire – polluer – Créer*⁶, as pesquisas de Julie Sermon (Louski-Pane; Sermon, 2020) e de Julie Postel (Allais; Tyl; Postel; Fleury, 2017 e Postel, 2017); uma diretora traçada também pelo imponente projeto PAM LAB⁷.

Um número recente da revista *Âgon* faz um balanço sobre a matéria, privilegiando exatamente as vozes 'das marionetes' (Merabet; Noel; Sermon, 2019).

Para pegar um exemplo que literalmente desdobra possibilidades inesgotáveis, pensamos no papel. Para Xanti Schawinsky, a experiência cênica desenvolvida no Bauhaus para o projeto *Spectodrama* (1924-1937), continua ao *Black Mountain College*: os figurinos, refinadíssimas geometrias volumétricas em papel, tornam-se emblemáticos de seu trabalho (com o qual colabora Irene Schawinsky, que, entre outras coisas, será reutilizado no âmbito do *design*⁸).

⁶ <http://www.lejardinparallele.fr/les-carnets-dorbis-2018/>

⁷ *Cycle de vie des matériaux*, <https://icima.hypotheses.org/1800> <https://icima.hypotheses.org/5520>, <https://icima.hypotheses.org/1800> <https://icima.hypotheses.org/5520>

⁸ «Irene Schawinsky also contributed to the College. She collaborated with Anni Albers on clothes designs and she create paper sculptures which became iconic props of Xanti's Spectodrama plays (in the following years Irene used these paper sculptures for shop window designs in New York)», Anke Kempkes in <https://www.schawinsky.com/bio>. Não sem relevância para o nosso contexto, o fato de que Schawinsky, além da experimentação cênica (com 'figuras'), tenha se dedicado à gráfica e ao design (colaboração com Olivetti, Cinzano, Illy, Motta...) e também à composição de vitrines (Hahn, 1986). Expõe em Milão, na Galeria *Il Milione* (a primeira Galeria a tornar acessíveis os célebres Bauhausbücher, frequentada, entre outros por Bruno Munari).

O origami, a arte da ‘dobra’ que cria ‘presenças’, que há alguns anos foi tema, entre os outros, de um programa de formação nas artes da marionete no *Institut International de la Marionnette* de Charleville-Mézières, recebe a atenção de Bruno Munari em *Fantasia* (1977).

Toda uma vertente da criação de figura já é reconhecida há tempos, sob a definição Teatro de Papel (*Théâtre de Papier*), por certos aspectos, declinação ‘figurativa’ do século XIX, ‘maquetes teatrais’.

//

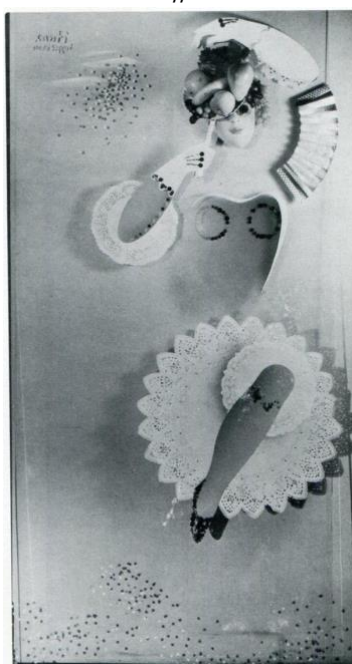


Figura 8 – Xanti Schawinsky, Composição para vitrine da empresa Motta, Milão, 1934.
Fonte: Xanti Schawinsky. *Malerei Bühne Grafikdesign Fotografia*, hrsg. von Peter Hahn, Bauhaus-Archiv, Berlim 1986 (Ausstellungskatalog), p. 203.

Trata-se de um material frequentemente escolhido pelas suas propriedades ‘arquitetônicas’, na sua simplicidade e versatilidade: desde a *Tragédie de Papier* de Yves Joly (1957)⁹ até a *Une Antigone de papier* (2007) ou *White Dog* (2017) de Camille Trouvé / *Les Anges au Plafond*¹⁰.

⁹ Cfr. <https://www.artsdelamarionnette.eu/audiovisuel/la-tragedie-de-papier-par-la-compagnie-yves-joly-montage-dextraits-du-spectacle-dans-le-cadre-du-documentaire-le-tour-du-monde-des-marionnettes/>

¹⁰ Cfr. <https://www.lesangesauplafond.net/une-antigone-de-papier>.

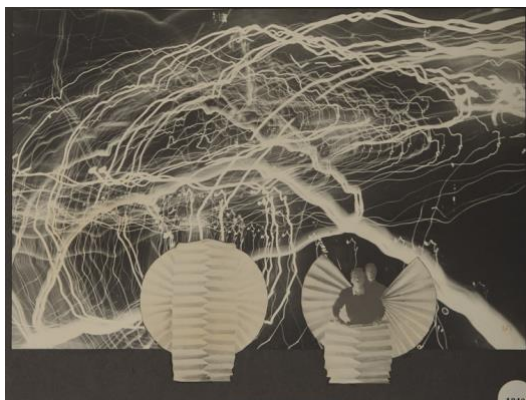


Figura 9 – Xanti Schawinsky, *Spectodrama*, colagem, 1938 ca.

Fonte: <https://www.schawinsky.com/bio> .

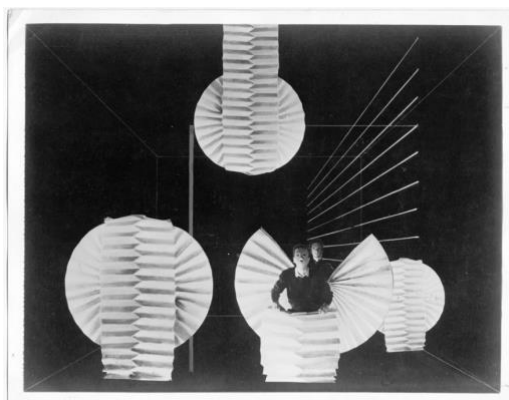


Figura 10 – Xanti Schawinsky, *Spectodrama*, “Folding and enfolding”, colagem, 1938 ca. Fonte: Xanti Schawinsky. *Malerei Bühne Grafikdesign Fotografie*, hrsg. von Peter Hahn, Bauhaus-Archiv, Berlin 1986 (Ausstellungskatalog), p. 132, Nachlass Schawinsky.



Figura 11 – Les Anges au Plafond, *Une Antigone de Papier*, 2007
Fotógrafo: © Vincent Muteau.



Figura 12– Les Anges au Plafond, *White Dog*, 2017
Fotógrafo: © Vincent Muteau.

Matéria que condiciona o tipo de movimento, mas também marca um imaginário: pensamos, por exemplo nas criações de Damien Schoëvaërt (ver também a sua imagem de capa da revista *Manip*¹¹ e aos teatros *pop up*, vistos nos últimos anos nas cenas dos teatros de sombras e de figura.

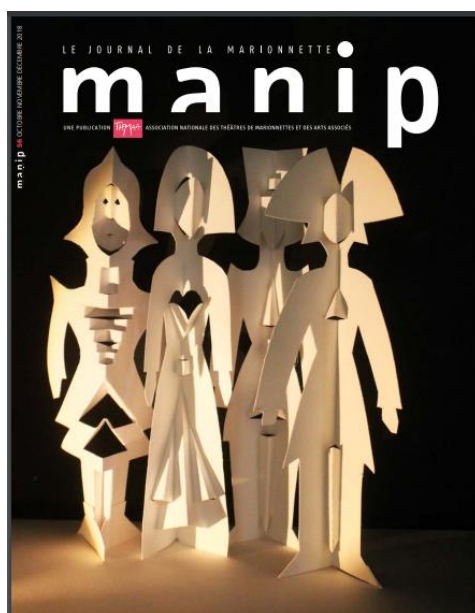


Figura 13– Damien Schoëvaërt, capa da revista “MANIP”, n. 56, 2018.

¹¹ https://www.themaa-marionnettes.com/wp-content/uploads/2018/10/Manip56_web.pdf

Gostaríamos ainda de citar a refinada ‘densidade’ dramatúrgica das figuras recortadas de Narguess Majd (*Papierthéâtre*)¹², ou a marionete efêmera Kraff que toma forma a partir do papel, no curso de uma performance do *Théâtre de Romette* no pátio do Museu Gadagne, em Lyon¹³.

Um outro material mais que familiar para as figuras, com implicações também metafóricas acerca de suas propriedades metamórficas, é a cera. Das figuras de cera evocadas (ou invocadas) no final do século XIX, por Maurice Maeterlinck, às figuras de cera de Lotte Pritzel, celebradas por Rilke. Muito longe da rigidez mortuária dos Gabinetes (e Museus) de Figuras de cera que igualmente alimentaram o imaginário figurativo¹⁴.

A cera pode se tornar o centro, cênico e dramatúrgico, de um espetáculo de figuras como o magnífico *Wax* (2016) de Renaud Herbin¹⁵. Uma ‘forja’ *live* que desencadeia curtos-circuitos entre alquimia, jogo infantil, laboratório químico, declinando poeticamente o motivo da ‘forma’ das coisas, da atividade de modelar a matéria em figuras, da sua incessante fluidez metamórfica na relação com o gesto do(a) ‘designer’ dançarina.

Exatamente pela sua maleabilidade, a cera é um material importante no projeto. No design é utilizada na fase de estudo dos protótipos (até nas atuais tecnologias 3D).

Objeto e/ou Coisa

A Marionete é, antes de qualquer outra coisa, substancialmente um objeto. ‘Objeto’ que é o mais vistoso. Imprescindível distinguir entre o mundo do teatro de atores/de atrizes (que se *utiliza* dos objetos) e o Teatro de Figura (que

¹² A partir de 2007, com *Papierthéâtre*, fundado em 1994 por Alain Lecucq (que trabalha nesse gênero desde os primeiros anos da década de oitenta). Por exemplo, *Un secret de rue*, 2017, <http://www.papiertheatre.com/un-secret-de-rue-francais>.

¹³ Cfr. <https://www.youtube.com/watch?v=GwUDQGkwi9Q>; criação de 2007, encenada até 2017.

¹⁴ Aplica-se para todos *Wachsfigurenkabinett* de Paul Leni (1924). Em termos da rigidez da morte (não dialética e incitadora de vida) se cfr. a inquietante resenha em Daninos, 2012.

¹⁵ <http://www.renaudherbin.com/wax>.

é *feito* por objetos). Essa diferença põe em causa sobretudo uma questão de distância (entre quem interpreta e o que se interpreta), um espaço mensurável que é *quid* essencial de cada ‘representação’.

Enfrentar o nosso tema tendo como ponto final o “objeto” expõe assim ao risco de falar de marionete de forma breve¹⁶.

Todavia é sempre uma questão de ponto de vista e não há nada de mais poderoso que as figuras para nos habituar a deslocar o olhar, a mudar a perspectiva e, então, a colocar em movimento a nossa visão das coisas.

O objeto é, contudo, potencialmente sempre, ‘figura’.

A já mencionada revista *Âgon*, em 2011, dedica um número ao tema do objeto (Charlet; Coulon; Noel; 2011) e oferece um focus do assunto a 360°, iluminando as peculiaridades a partir do conceito de evento espetacular como ‘arte vivente’ e refazendo as estações fundamentais do Teatro de Objetos. Utiliza-se aqui, entre outros, o termo “objeto” (*objecteur*)¹⁷, uma palavra que firma fortemente a comunhão entre humano e objeto (Carrignon, 2011).

Se o Teatro de Objetos é uma prática definida programaticamente no último meio século, do ponto de vista das poéticas, as potencialidades ‘viventes’ dos objetos têm uma longa história. Para se manter em épocas não muito longínquas, o poder evocativo da Coisa foi desdobrado de inúmeros passos da obra de Rilke¹⁸. São tantas as variantes do tema, como aquela do *perturbador* exalado das coisas, aquilo que do cotidiano e no cotidiano é ‘estranhado’ até se tornar *Unheimlich*, literalmente ‘não doméstico’. Desconcertante de tal forma “A Coisa Grande” do Malte (1910), uma parte do corpo que cresce desmedidamente (Rilke, 1988)¹⁹ assimilável a uma outra ‘coisa’ rilkiana, um

¹⁶ Nos anos noventa, eu participava daquela façanha monumental (hoje em movimento e crescimento) que é *World Encyclopedia of Puppetry Arts* - WEPA. Entre as várias vozes, escrevia *Marionnette* com o parágrafo *L’objet Marionnette*; debate completamente insuficiente, mas condicionado pelo plano da obra.

¹⁷ O termo faz a fusão da palavra “objeto” com a palavra “ator”. N.E.

¹⁸ Aprofundi a poética rilkiana da marionete em minhas pesquisas desde a tese de doutorado, (Grazioli, 1993-1994). Um volume sobre Rilke e a cena está em vias de publicação.

¹⁹ E eis A COISA GRANDE, novamente, à minha frente». «E vinha agora, crescendo em mim, dentro de mim, como um tumor, como uma segunda cabeça. E era uma parte de mim, mesmo se não pudesse me pertencer, enfim, assim volumosa. Estava ali, como o enorme cadáver de um animal, que um dia, ainda

brinquedo-boneca «grande» de um conto juvenil, *Frau Blaha's Magd*. Na verdade, um neonato que se torna companheiro dos fantoches no teatro-brinquedo, com um final macabro... Para permanecer em Praga, se pensar em Odradek, o carretel de fios coloridos e desalinhados que 'está ereto como sobre duas pernas' em *Die Sorge des Hausvaters (A ira do pai de família)* de Kafka (1919) - ao qual Agamben, em anos longínquos, intitulava uma das suas *Stanze* (Agamben, 1977, p. 39-70)²⁰.

Em outro contexto, um belo ensaio de Kenneth Gross, *Puppet: an essay on uncanny life* (Gross, 2011) coloca em evidência desde o título, o perturbador (*uncanny*) de todo o gênero de marionetes.

O mesmo Rilke povoa, contudo, os seus escritos (e o nosso imaginário) de coisas mais amenas. Exatamente sobre os mais humildes, 'cheios de gratidão', o poeta das *Elegias* pousa o olhar. Não adianta se direcionar a objetos de valor, como antigas armas, pérolas ou pedras preciosas, se não for suficiente se dedicar às coisas mais simples, um bastidor de bordado, uma luva de esposa, uma xícara, a encadernação ou as páginas de uma bíblia. São as coisas mais desgastadas, «desde que as amemos», a desaparecer fisicamente, consumidas pelas carícias, para adquirir um coração (Rilke, 1946, 1992).

Os objetos assumem um potencial performativo e relacional a partir de sua carga simbólica enorme, em projetos como *Shalekhet (Fallen Leaves, folhas caídas)* do artista israelense Menashe Kadishman (1932-2015).

vivo, deveria ter sido a minha mão ou o meu braço... [...] Mas A COISA GRANDE inchava, crescendo diante do meu rosto, como um cisto azul quente» (Rilke, 1988, p. 56-57) (ed. original: «das Große [...]. Und jetzt war es wieder da [...] Jetzt wuchs es aus mir heraus wie ein Geschwulst, wie ein zweiter Kopf, und war ein Teil von mir, obwohl es doch gar nicht zu mir gehören konnte, weil so groß war. Es wa da, wie ein großes totes Tier, das einmal, als es noch lebte, meine Hand gewesen war oder mein Arm. [...] Aber das Große schwoll an und wuchs mir vor das Gesicht wie eine warme bläuliche Beule», (Rilke, 1975, p. 764-765).

²⁰ Odradek é acolhido por Borges no *Manual de zoologia fantástica* (Borges, 1957). Nos anos noventa, o *Mittelfest*, festival sempre atento ao mundo das Figuras, dedicava, entre outras coisas, um belo projeto a Odradek.



Figuras 14 e 15 – Menashe Kadishman, *Shalekhet (Fallen Leaves, foglie cadute)*, 1997, Berlin, Jüdisches Museum.

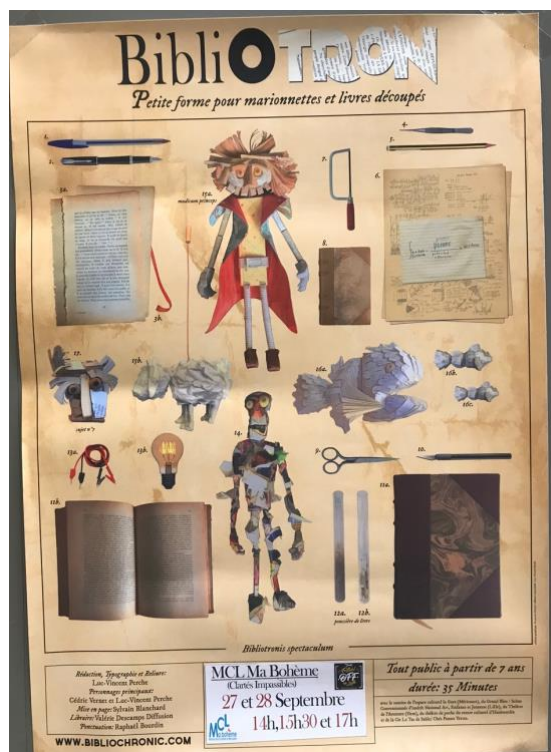
Um aglomerado de mais de 10.000 'iron faces' ('faces de ferro') que cobrem o solo do *Memory Void*, o espaço vazio do Museu hebraico projetado por Liebeskind, em Berlim: os visitantes pisam nesses rostos fazendo-os 'emitir' um barulho cortante como grito, assimilando assim objeto e figura não apenas visualmente, mas também auditivamente; e ao mesmo tempo, experimentando uma sensação de desconforto, dada pela instabilidade do andar.²¹ Numerosos são os artistas 'da marionete' que, mesmo fora dos teatros, dedicaram projetos ao poder evocativo e memorial dos objetos, à sua capacidade de evocar em primeira pessoa o observador. Joan Baixas, artista incansável pela quantidade de linguagens experimentadas, cria em anos relativamente recentes *La nave de los locos / The Ship of the fools*. Trata-se de objetos imóveis, mas prenes de 'ação', cuja presença emana vivências e sugere movimento interpelando o visitante, que cumpre a sua aparentemente imota 'performance'.

²¹ Ver e *ouvir* as imagens nos sites <https://www.youtube.com/watch?v=s9ZWvi14Nvs> e <http://new.menashekadishman.com/about/videos/>



Figura 16 – Joan Baixas, *La nave de los Locos*, 2016, Foto: A. Redondo
Fonte: Catálogo della mostra, *The Ship of fools. Wreckages and traces of the expedition to the country of Narragonia*, Topic, Tolosa, 2016.

Vi essa instalação, apresentada no *Topic de Tolosa* (2016), em ocasião do festival de Charleville-Mézières (2017), montada no espaço da *Médiathèque Voyelles* que hospeda uma biblioteca. Aqui estava montada uma outra instalação, anônima e coletiva. Até os livros, em Charleville, tornam-se marionete. No espaço vivo da leitura, dentro da biblioteca, o usuário se confrontava com um teatro difuso constituído de figuras feitas com material de livros: objetos (os livros) que possuem um seu escopo ordinário e que são ‘colocados em cena’ para serem olhados por uma outra perspectiva.



Figuras 17 e 18 – Exposição na Médiathèque Voyelles em Charleville Mézières, Festival International de la Marionnette, setembro 2017. Fotógrafo: Kri Grazioli



Figuras 19 e 20 – Exposição na Médiathèque Voyelles em Charleville Mézières, Festival International de la Marionnette, setembro 2017. Fotógrafo: Kri Grazioli

Um exemplo de como todo esse universo se nutre de relações, contextos (e vice-versa, de-contextualizações em vista de re-contextualizações).

Utensílios

Os utensílios têm um diferente grau de 'objetualidade' ou 'coisalidade': "objetos úteis ou necessários ao desenvolvimento de uma atividade laboral" ou "coisas úteis para a vida doméstica", afirma o dicionário. Ferramentas funcionais, não necessariamente originais com relação a estética, mas que podem se tornar se forem ativados pelo olhar - o nosso, como destinatário daquelas funções, e naturalmente o olhar dos artistas que o transfiguram (os objetos quotidianos descritos no projeto *P & D*). O pensamento corre aqui imediatamente para uma 'ferramenta' que é também jogo, e para um 'clássico' do gênero como o Ubu-mecano de Enrico Baj e Massimo Schuster, no qual as potencialidades combinatórias do jogo se tornam um só, com as soluções infinitas dos corpos articulados das figuras. Brunella Eruli escreve, por ocasião da apresentação na Bienal de Teatro de 1985: "Há um tempo Baj fingia jogar com o mecano, na verdade ele o desviava de sua função natural. (...) O mecano (e o mundo) é um monte de pedaços inconcluídos. As coisas se resolvem apenas com uma boa dose de parafusos e pinos (...). Finalmente livres, os pedaços do mecano são tomados por um frenético delírio". (Eruli, 1985, p. 141). "Jaybarry (...) em um flash prende, firma, parafusa, encaixa os pedaços do mecano, arranca placas de ferro de passar, passa as torneiras sob o compressor. Enrola as mangueiras metálicas das duchas, enrola as lascas de metal para fazer tranças e elmos" (Eruli, 1985, p. 143).



Figura 21 – Enrico Baj/ Massimo Schuster, *Ubu roi*, 1984, Münchner Stadtmuseum, Sammlung Puppentheater.



Figura 22 – Enrico Baj/ Massimo Schuster, *Ubu roi*, 1984.

Fonte: Puck. *La marionnette et les autres arts*, n. 2, 1989, *Les plasticiens et la marionnette*.

Bem antes do *Design* moderno, tantas formas de objetos de uso estreitam o olho para a marionete, não apenas no evocar formas antropomorfas, mas também porque solicitam um gesto, um movimento, uma relação (que pode ter uma importância simbólica). São recorrentes as imagens de figuras (com implicações rituais ou simbólicas) nos antigos vasos utilizados para beber. Pensemos no magnífico *Kantharos* (Godart; De Caro, 2008, p. 106-107), em figuras vermelhas com máscara dionisíaca, restituído recentemente – apenas um exemplo de como a figura de fato ‘interage’ com quem faz o gesto de beber.

Em uma bela reflexão sobre as formas e a gestualidade invocada pela função dos objetos, Remo Bodei se concentra, ainda que em um contexto mais

geral, na alça de uma jarra, levando as reflexões de Georg Simmel (*Der Henkel* – *A alça do vaso*, 1976), escreve que a alça une o sujeito ao recipiente, o ato de verter para a forma que o consente. "Empunhando a alça 'uma vida completamente diferente flui para a primeira vida' (o inorgânico se integra, por exemplo, no orgânico, como uma outra vida que se soma à vida animal). [...] A alma [...] atinge a sua conclusão quando não apesar, mas graças à forma que as coisas impõem – torna-se 'quase um braço que um mundo, real ou ideal, estende para alcançar o outro' " (Bodei, 2009, p. 43-44).

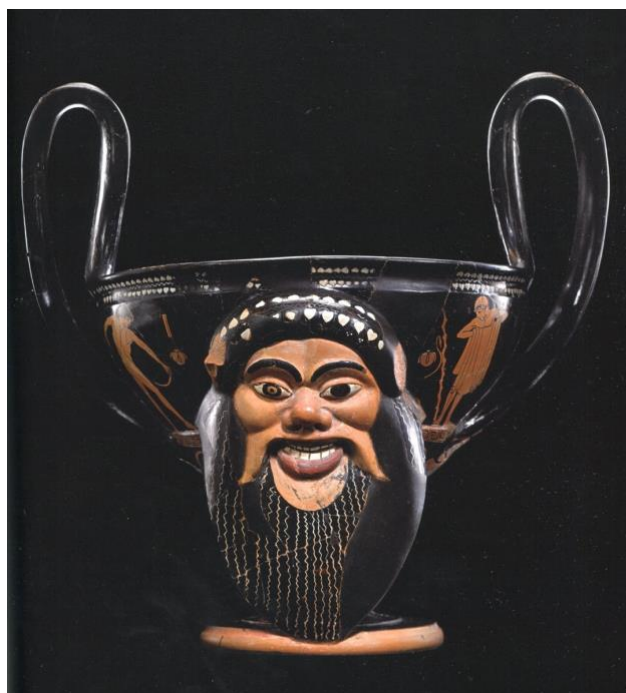


Figura 23 – Kantharos attico com figura vermelha, configurado como máscara dionisíaca, atribuída a Eufrônio, ca. Fonte: Da Nostoi. Capolavori ritrovati, a cura di Louis Godart, Stefano De Caro, Roma 2007, p. 106-107 (catálogo da exposição em Roma, Palazzo del Quirinale, 21 de dezembro de 2007 a 2 de março de 2008).

Esta cumplicidade entre objeto e gesto de quem o utiliza por acaso não teria a ver, a princípio, com a manipulação nas cenas (e sobre as mesas) das figuras? E a forma desses objetos antigos não seria talvez o produto de um refinadíssimo design, culturalmente complexo?



Figura 24 – Max Krehan – Gehard Marcks, Jarro com figura.
Fonte: Produção del *Bauhaus di Weimar*, (Kunstsammlungen zu Weimar inv. N. 8/66).
Da Bauhaus Weimar, a cura di Michael Siebenbrodt, Milano, Electa, 2008.

Objetos funcionais sempre ‘hospedaram’ personagens, dando vida a pequenas estruturas nas cenas da vida privada. A ‘cabeça’ de um trenó de proveniência tirolesa guia o caminho do viajante. Somente o líder tem a força de ‘metamorfosar’ o todo, tornando o trenó uma criatura cúmplice no deslocamento, um tipo de companheiro de viagem (Schmidt, 1952).



Figura 25 – Cabeça de trenó (Schlittenkopf), Tirol, Museum für Volkskunde, Wien, Inv. Nr. 29.772. Fonte: Leopold Schmidt, *Der Vogel Selbsterkenntnis. Zwischen Volkskunst und Redensart*, hrsg. Vom Verein für Volkskunde in Wien, Österreichische Zeitschrift für Volkskunde. Kongressheft Wien, Museum für Volkskunde, 1952, p. 137.

Bibelô - bugiganga – tralha – quinquilharia

Há uma outra categoria, definida de tantas formas (e até nessas ‘confusa’...) que é quase o oposto em relação aos utensílios que possuem uma função própria e são ‘desviados’ para o seu uso dramático. São os objetos completamente inúteis (diferente dos utensílios), frequentemente com aparência de figuras, humanas ou animais, às vezes vegetais.

Não surpreende que esses objetos despertem fascínio e atração em quem trabalha com marionetes. No apartamento de Sergey Obratzov, em Moscou, junto a tantas marionetes (um conjunto cosmopolita e heterogêneo pela forma, técnica, origem), vitrine e móveis guardam objetos no limiar do kitsch que, naquele contexto, tornam-se completamente natural e necessariamente os personagens de um teatro cotidiano bizarro e especial (Monova, 2012).



Figuras 26, 27 e 28 – Apartamento de Sergej Obraszov, em Moscou.
Fotógrafo: Nina Monova

Mas até na casa (os apartamentos, em Florença e em Paris) de Brunella Eruli onde, há muitos anos, tratou-se de ‘selecionar’ aquilo que poderia fazer parte do fundo Eruli – hoje no Instituto Internacional da Marionete, em Charleville, à espera de catalogação definitiva – encontrei-me repetidamente de frente a dúvida: marionete ou não? (Isto é, deveria ser selecionado como peça de interesse para fazer parte de seu ‘arquivo’?). Confesso que não incluí muitos objetos que para mim falavam ‘de marionete’ – e assim, provavelmente, também foi para ela (uma casinha de gesso português, um ‘móvel’ de passarinhos de papel, um crocodilo desmontável de madeira...) – excluídos por mim, talvez por pudor ou por clemência com relação a instituição que teria recebido e catalogado o fundo...

Evidentemente é o contexto e, portanto, o olhar que somos convidados a lançar sobre esses objetos, para os animar e os fazer entrar no reino das figuras.

É o que Brunella Eruli teria feito junto a Margareta Niculescu, fundando, em 1988, a revista *Puck*, um projeto que dotava o mundo das figuras de uma abertura inédita, sobre a qual apoiava um olhar fecundo, capaz de germinar ou ativar relações e familiaridades prontas para mudar a face das ‘coisas’.

Brinquedo

Se a qualidade essencial da marionete é “dar vida, som e movimento a um objeto inanimado”, evidentemente também compartilha muito dela com o brinquedo. Mas qual brinquedo? Inúmeros são os exemplos desse parentesco, a partir desses ‘brinquedos’ que imitam as marionetes dos profissionais: os teatrinhos dos fantoches e marionetes domésticos (um ramo da arte das marionetes de grandíssima importância para a história desse gênero)²².

Aqui escolhemos, contudo, de nos aproximarmos a um caso que poderia ser a nossa pedra basilar, o conjunto das situações e dos pensamentos que

²² Isso vale em geral, mas quanto mais pensamos em tradições do leste europeu, como a Checa (Jirásková; Jirásek, 2014) sobre jogos e marionetes. Conforme também o belo catálogo da mostra *El juego y los títeres*. (TOPIC, 2016).

estamos propondo: Bruno Munari, mestre desses equilíbrios entre arte e jogo, e referência cardinal para o *design*.

São tantos os momentos da obra e do pensamento de Bruno Munari (um verdadeiro ‘sistema’ de pensamento-ação), ricos de inspirações para o nosso contexto. *Das coisas nascem coisas*, *Fantasia* e muitos dos seus escritos são reservatórios preciosos para descobrir quanto os procedimentos propostos por ele são compartilhados com o mundo das Figuras. A metamorfose, o fluir das formas que leva consigo o movimento das imagens e dos significados, as práticas de reciclagem dos materiais, o trabalho sobre as infinitas possibilidades combinatórias dos objetos, sobre a perturbação das perspectivas. A pesquisa e a experimentação sobre os materiais incitadores de possibilidades inéditas de uso e movimento. Basta olhar de um lado as ‘criaturas’ reunidas por materiais pobres, do outro, objetos (como os garfos sortudos) modificados em ‘personagens’, para deixar florescer o parentesco com as figuras.

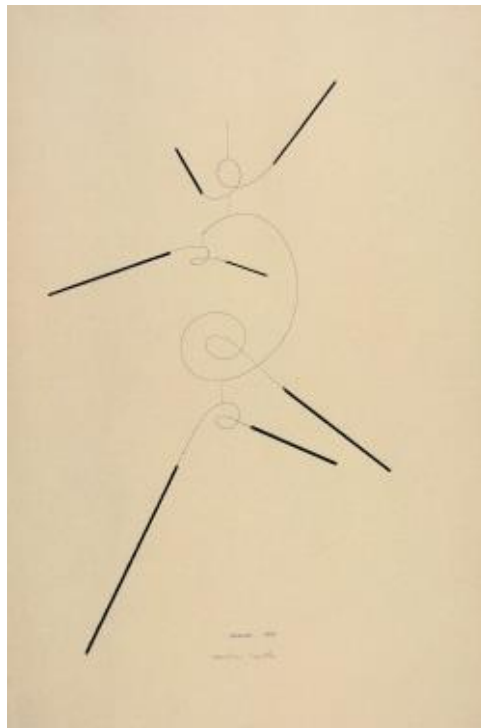


Figura 29 – Bruno Munari, *Macchina inutile*, desenho, 1940. Fonte: Bruno Munari. *My futurist past. Storick collection of modern italian art*, ed. Miroslava Hájek, Luca Zaffarano, Silvana ed., Milano 2012, p. 73. Collezione Casaperlarte, Cantú, da: <https://www.munart.org/index.php?p=9>

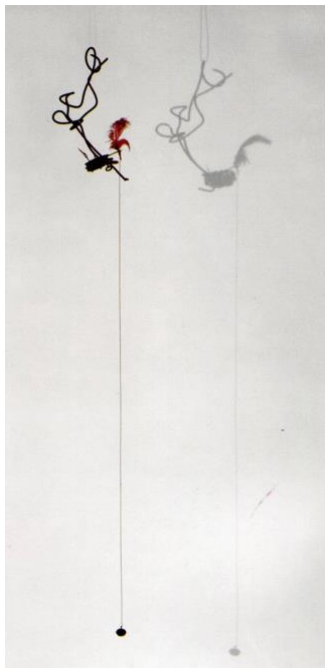


Figura 30– Bruno Munari, *Arrythmia*, 1951. Fonte: Bruno Munari. *My futurist past. Storick collection of modern italian art*, ed. Miroslava Hájek, Luca Zaffarano, Silvana ed., Milano 2012, p. 73.



Figura 31 – Bruno Munari, *Insect*, 1940 ca., Fonte: Bruno Munari. *My futurist past. Storick collection of modern italian art*, ed. Miroslava Hájek, Luca Zaffarano, Silvana ed., Milano 2012, p. 69.

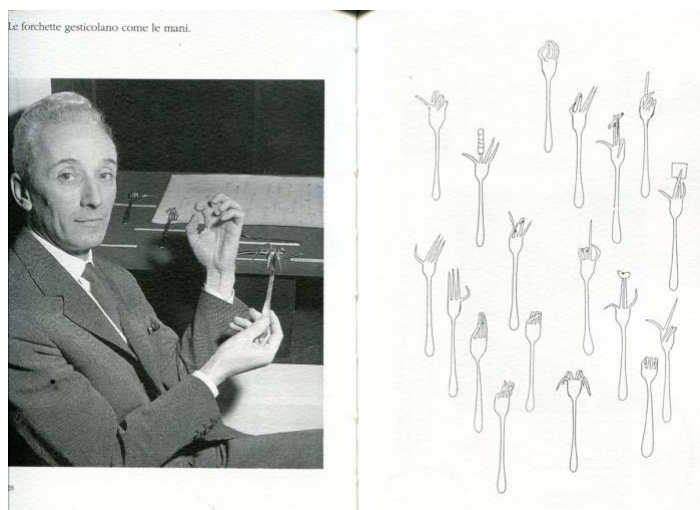


Figura 32 – Bruno Munari, *Le forchette gesticolano con le mani*.
 Fonte: *Mostra collettiva Bruno Munari, Corraini, Mantova 1994, p. 28-29.*

Toda a obra de Munari é um caso exemplar de como *to play, jouer, spielen* sejam termos que seguram junto o jogo, o teatro e o design como produto de uma criatividade ‘ativa’.

Os ‘jogos’ de Munari não podem ser dissociados da esfera do design, assim como os brinquedos criados em Bauhaus, nos anos 1920, não eram.

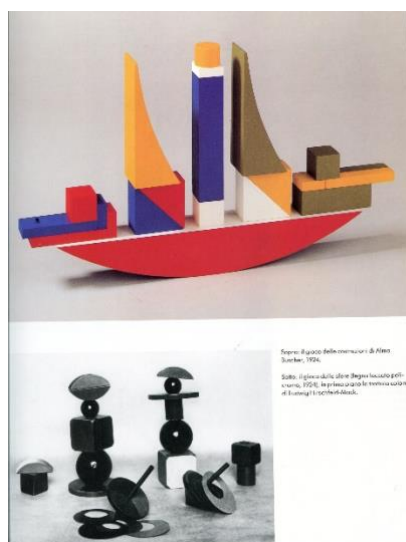


Figura 33 – Jogos em legno prodotti al Bauhaus di Weimar, (designer Alma Buscher, Ludwig Hirschfeld-Mack et al.) 1924. Fonte: *Magdalena Droste, Bauhaus 1919-1933, Köln, Taschen 1998, p. 93*



Figura 34 – Joseph Hartwig, *Hampelmann*, (colore Oskar Schlemmer), 1923 ca. Fonte: Magdalena Droste, *Bauhaus 1919-1933*, Köln, Taschen 1998, p. 92.

Vagueando ainda o olhar por esse universo, pensamos em um outro grande artista que nunca perdeu de vista o jogo e a dimensão infantil, cujos móveis foram criados no mesmo período das *Macchine inutili* de Munari. Será, talvez, até pelo fato de ter trabalhado em sua juventude em uma fábrica de brinquedos que Calder criará, com tanta paixão o seu *Circus* (1927).²³

Declinação interessante do brinquedo ‘de Autor’ é o fenômeno dos *Art Toys*. Também esses, parentes das Figuras, como demonstram amostras recentes, significativamente recebidas em espaços dedicados à arte das

²³ Materiais e vídeo no site do *Whitney Museum*: <https://whitney.org/collection/works/5488>.

marionetes, *More than dis(play) Art Toys al Topic di Tolosa*; ao *Design Exchange* de Toronto *This is not a toy* (Topic, 2018).



Figura 35 – DULK (Antonio Segura Donat), *The TORTOISE and the hare*, 2017. (More than Dis(play). Art toys. Un viaje al universo de los Art Toys / A journey to the universe of the Art Toys, 21.10.2017 – 04.03.2018, (Tolosa, Topic, 2017). Fonte: <https://arttoygama.storenvy.com/products/23904966-the-tortoise-and-the-hare-by-dulk> .



Figura 36 – DULK (Antonio Segura Donat), *The TORTOISE and the hare*, 2017. Fonte: <https://arttoygama.storenvy.com/products/23904966-the-tortoise-and-the-hare-by-dulk>.

E efetivamente acontece que elas invadem as cenas dos teatros. Vale a pena, entre outras coisas, prestar atenção nas definições que os artistas das figuras dão a esse gênero: David Espinosa, por exemplo, define «*adult toys performance art*» *Mi gran obra / My great work*, um espetáculo para vinte espectadores dotados de binóculo.²⁴

Para sancionar (ou bendizer...) essas alianças, uma edição italiana importante já nos anos quarenta [1946], juntava bonecas, brinquedos, marionetes, aproximando os olhares de Kleist, Baudelaire e Rilke. Reflexões sobre universos de 'figuras' certamente diferentes, das quais, implicitamente, a antologia evidenciava o usado e a articulação (Rilke; Baudelaire; Kleist, 1946-1992).

Do universo das bugigangas de Mme. Panckoucke ao negócio de brinquedos como miniatura perfeita do mundo, microcosmo para ele superior, por alegria e cores, Baudelaire, em *Morale du joujou* (1853), destilava pensamentos que hoje nos falamos de forma eloquente. O reino das bugigangas aparece para o narrador como um espetáculo fantástico. Os brinquedos investidos pela ação das crianças que o transformam «atores do drama da vida, reduzido pela câmara obscura de seus pequenos cérebros». Para as crianças que brincam de guerra, duas tampas (ou as peças, ou as bugalhas) podem ser os soldados, os livros são usados como fortificações. Também para Baudelaire, como para Rilke, serão os objetos mais simples a desdobrar a invenção e a imaginação, os *joujoux à quatre sous*, baratos: «os brinquedos se tornam atores no grande drama da vida, reduzidos pela câmara escura de seus pequenos cérebros»²⁵ (Rilke; Baudelaire; Kleist, 1992, p. 48-49). Agamben sublinhava como o poeta, na pergunta da criança que desmonta o brinquedo, «onde está a

²⁴ <https://davidespinoza.org/creaciones/mi-gran-obra-un-proyecto-ambicioso/>. e

<https://davidespinoza.org/english/work/my-great-work/>; Interessante a performance - instalação 'de sombras' de Espinosa, que prevê interação com os espectadores munidos de lanternas

<https://davidespinoza.org/portfolio/la-triste-figura/>

²⁵ «Les joujoux deviennent acteurs dans le grand drame de la vie, réduit par la chambre noire de leur petit cerveau».

alma?», visse «o valor da relação, misto de impenetrável alegria e de estupefata frustração, que está na base da criação artística, como de qualquer relação entre o homem e os objetos» (Agamben, 1977 p. 66).

Mas, novamente, qualquer elemento neste percurso que é um tipo de *cadáver esquisito*²⁶... (no qual as imagens são obtidas por associação de fragmentos).

Ready Made

Inevitável referir-se à ascendência surrealista de tantos artistas do teatro de figuras que se afirmam na segunda metade dos anos 1900 (Teatro de Objetos em particular, mas não apenas). O gesto de descontextualização e recontextualização, marcado indelevelmente por Duchamp no início do século passado (desde 1913, na imensa bibliografia em mérito, na perspectiva do nosso discurso, cfr. Asselin 2004) entrelaça as nossas trajetórias, assim como o batedor transfigurado por Man Ray em *L'Homme*: nesse caso é a palavra do título a 'dirigir' o nosso olhar.

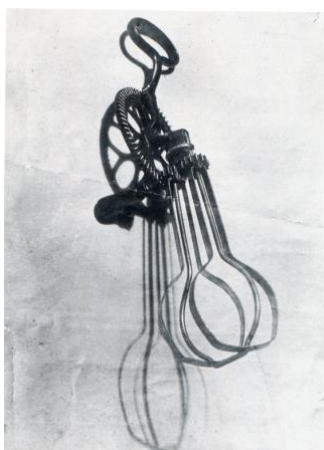


Figura 37 – Man Ray, *L'homme*, 1918, Collezione privata [già Vera e Arturo Schwarz, Milano.

²⁶ “Cadavre exquis” (cadáver esquisito) – Jogo de grupo, geralmente feito com papel e lápis, no qual os participantes criam textos ou imagens com a colaboração de todos. N.T.

A palavra aqui é o 'prop', isto é, a alavanca que desencadeia o conto daquele objeto (Kendall, 1990; cfr. as reflexões de Didier Plassard, *in* Grazioli; Plassard, 2018, p. 56-72).

O universo irradiado pelo objeto surrealista de fato faz reencontrar muitos procedimentos assumidos pelo teatro de figuras ou de objetos. Do mesmo 'objeto encontrado' (*objet trouvé*), ou mais em geral da ideia de aleatório encontro a passagens precisas dos escritos de Breton. O conto sobre 'cinzeiro de Cinderela', em *L'amour Fou*, onde o objeto – um grande cinzeiro com um suporte em forma de sapatinho - muda a identidade sob os seus olhos, em virtude de toda uma rede de associações e concomitâncias (Breton, 1976, p. 714; Gabellone, p. 36 e p. 100-106), mas também o apólogo zen, em *La clé des champs* (1947), onde Kikaku diz: «Uma libélula vermelha – rasguem as suas asas – um pimentão»; Basho corrige: «um pimentão – coloquem as suas asas – uma libélula vermelha» (Breton, 1976, p. 102).

Christian Carrignon, que junto a Katy Deville foi fundador do *Théâtre de Cuisine*, em 1979, sublinha essa filiação: "O teatro de objetos desenvolve esta função poética que Breton atribuiu na década de 1930 ao objeto surrealista: 'perturbar a lei' que a sociedade impõe aos objetos, em particular a sua obsolescência" (Carrignon, LAB PAM)²⁷. Trata-se de dar uma segunda vida a estes objetos rejeitados, que o Teatro de Objetos "tira de sua lógica utilitária para colocá-los em uma lógica poética onde o seu poder de evocação é implantado"²⁸. Sobre a faixa dos surrealistas, "os marionetistas e os artistas deram, portanto, novos significados aos objetos. Ao experimentarem os objetos da sociedade de consumo, objetos do cotidiano, transformaram-nos em personagens porque

²⁷ "Le théâtre d'objets développe cette fonction poétique que Breton assignait dans les années trente à l'objet surréaliste: 'perturber la loi' que la société impose aux objets, notamment leur obsolescence".

²⁸ "Fait sortir de leur logique utilitaire pour les faire entrer dans une logique poétique où leur pouvoir d'évocation se déploie".

contêm possibilidades ilimitadas (o boneco também tem as mesmas qualidades)" (Carrignon, LAB PAM).²⁹

Uma evolução dessas poéticas, completamente em sintonia com o pensamento contemporâneo – aquele que gostaríamos que fosse vencedor - é a ideia de 'Arte involuntária' proposta por Gilles Clément. O filósofo-paisagista não fala de figuras ou marionetes (mas nem mesmo Breton fez isso, a fundo), todavia os exemplos que oferece e os procedimentos ou mecanismos que descreve não podem não conduzir ao nosso universo. Pensemos nos 'totens' de trapos que descreve avistamentos em Sandy Bay - Cidade do Cabo, na África do Sul. (Clement 2019, p. 86).



Figura 38 – Totem, Sandy Bay, Capetown. Fonte: citato in Gilles Clément, *Breve trattato sull'arte involontaria. Testi, disegni e fotografie*, trad. di Giuseppe Lucchesini, Macerata, Quodlibet, 2019, p. 86 (Traité succinct de l'art involontaire, 2014 [1997]), p. 86.

Para Clément, a paisagem se constrói no olhar (Clement, 2019, p.13-14). Assim como no olhar do espectador se cria dramaturgia a partir dos 'vestígios' que propõem os "objetores" (*objecteurs*).

²⁹ "Les marionnettistes et les artistes ont donc donné aux objets de nouvelles significations. En expérimentant les objets de la société de consommation, les objets du quotidien, ils les ont transformés en personnage car ils renferment des possibilités illimitées (la marionnette a d'ailleurs les mêmes qualités)".

Esses ‘totens’ nos lembram a arte (na verdade voluntária) da artista sul coreana Haegue Yang, presenças que param na região fronteira entre coisas e figuras, frequentemente dotadas de luzinhas, quase sugerindo a possibilidade de ‘se acenderem’ de vida.



Figuras 39 e 40 – Haegue Yang, *Female Native. Saturation out of season*, 2010.

Fonte: <https://www.artsy.net/artwork/haegue-yang-female-natives-no-3-saturation-out-of-season>.

O *ready made* se nutre de objetos ‘descartados’, obsoletos – frequentemente os mais cobiçados pela cena. Eles carregam consigo histórias que tornarão a dramaturgia mais intensa, as suas estratificações – mesmo quando o espectador não conhece a vivência (Serra, 2021). A referência já ‘clássica’ se dirige a Kantor e à concepção do bio-objeto. Vale a pena recordar também as suas obras de artista plástico, criadas desde os anos quarenta e parentes próximas do Surrealismo (em particular as telas que englobam objetos e montagens). Guarda-chuvas, malas, rodas, tudo objetos ‘encontrados’, recontextualizados e, frequentemente, matrizes das máquinas cênicas que habitarão os seus espetáculos.

Alessandro Serra recorda a propriedade da luminescência, em virtude da qual os objetos mais velhos incorporaram mais luz e transmitiram uma 'luz' maior ...³⁰

Uma das culturas mais prósperas nesse sentido são os lugares que encontramos na escrita de Bruno Schulz: trata-se dos objetos do nível mais baixo, da bugiganga. Em um mundo no qual «não existe matéria morta» o autor do *Tratado dos Manequins* elogia o «amor pela matéria como tal, pela sua pilosidade e porosidade, pela sua única, mística consistência. [...] nós amamos a sua dissonância, a sua resistência, a sua grosseria desajeitada. Gostamos de ver atrás de cada gesto, cada movimento, o seu esforço pesado, a sua inércia, a sua suave inaptidão de urso» (Schulz, 1970, p. 30).

As artes visuais nos habituaram ao confronto com esses materiais. Em uma entrevista com Denis Bablet, Kantor define os objetos cênicos enquanto acessórios «coisas terríveis, 'utilizáveis' somente para fazer algo», *attrapes*, armadilhas. Distingue-os dos objetos que ama, similares a *objets trouvés*, que existem em sua autonomia e ganham vida a partir de relações casuais (Kantor, 1972, p. 41).

Colagem e artesanato são procedimentos usuais no teatro de figura, que deslocam o centro de gravidade da intencionalidade ao caso, portanto, à invasão da realidade externa, do ambiente, das 'coisas'. Jean-Luc Mattéoli evidencia como frequentemente os objetos sejam fruto de coleta e montagem: é o objeto a guiar quem o encontra, a sugerir caminhos de composição e de ação (Mattéoli, 2007, p. 13).

Até os resíduos podem dar forma a novas figuras, como nas instalações de sombra que Tim Noble e Sue Webster criam com materiais de reciclagem dos anos noventa (note-se que nas suas obras mais recentes chegam às figuras de fio de metal...)

³⁰ No âmbito das investigações arqueológicas, confiamos na termoluminescência de alguns materiais com o objetivo de remontar à datação dos artefatos.



Figura 41– Tim Noble e Sue Webster, *Dirty white trash (with gulls)*, 1998.
Fonte: http://www.timnobleandsuewebster.com/sunset_manhattan_2003.html.



Figura 42 – Tim Noble e Sue Webster, *Sunset over Manhattan*, 2003, Maços de cigarro, latas disparadas por balas de pistola de ar, banco de madeira, projetor de luz.
Fonte: http://www.timnobleandsuewebster.com/sunset_manhattan_2003.html.



Figura 43 – Tim Noble e Sue Webster, *Wasted Youth*, 2000, Lixo, réplicas de comida, embalagens do McDonalds, madeira, projetor de luz. Fonte:

http://www.timnobleandsuewebster.com/wasted_youth_2000.html.

Por outro lado, até o design aprendeu a explorar as sucatas. Os exemplos seriam muitíssimos no interior da decoração criada com latinhas, bolsas com pneus, etc.

Nesse panorama de reinvestimento do objeto e do fragmento em novas criaturas, pensamos no laboratório realizado por Antonio Panzuto, como parte do projeto *Puppet & Design*³¹. Uma visita ao atelier de Panzuto, é eloquente de tudo quanto estamos evocando.

³¹ <https://www.puppets-design.eu/wp/what-i-am-what-i-was/>



Figura 44 – Antonio Panzuto, *Ritratto di bambino*, 2005.
Fotógrafo: Antonio Panzuto.



Figura 45 – Antonio Panzuto, *Notizie straordinarie da un altro pianeta*,
produzione Teatro Stabile delle Marche e Teatro Spazio Reno Bologna 2004.
Foto: Serena Pea.



Figura 46 – Antonio Panzuto, *Uomo e donna*, 2008.
Fotógrafo: Antonio Panzuto.

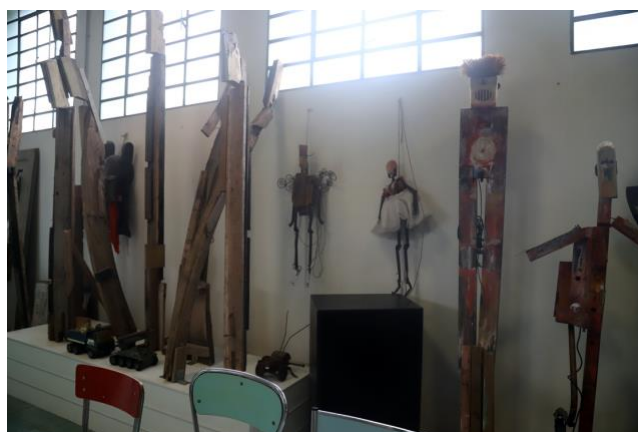


Figura 47 – Atelier de Antonio Panzuto, Padova.

Do massacrado campo do teatro de objetos, escolhemos um outro exemplo parente do *ready made*. O *objet Turak* é o título de uma mostra realizada em 2000, no *Théâtre de la Marionnette* em Paris: "um 'mundo de objetos' feito de poesia re-arranjada, de mecanismos inúteis, de batatas esculpidas e secas, cascas de frutas, de objetos do cotidiano e de madeira flutuante".³²

³² "Un 'monde d'objets' fait de poésie bricolée, de mécanismes inutiles, de pommes de terre sculptées et séchées, d'écorces de fruits, d'objets quotidiens et de bois flottés".

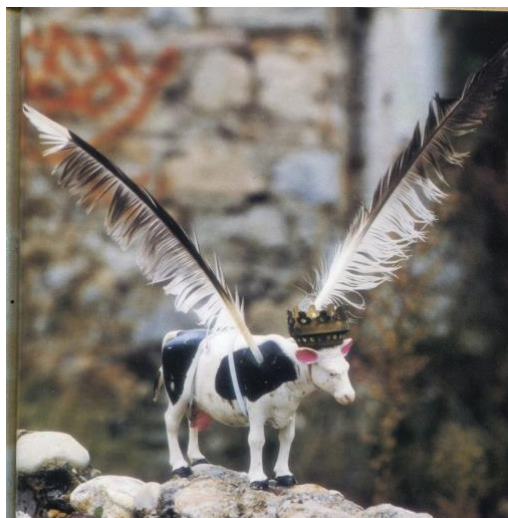


Figura 48 – Turak, *L'objet Turak*.

Fonte: Turak, *L'objet Turak. Ordinaires de théâtre et archologies fictives* Montreuil, éditions de l'oeil, 1999.



Figura 49 – Turak, *L'objet Turak*.

Fonte: Turak, *L'objet Turak. Ordinaires de théâtre et archologies fictives*. Montreuil, éditions de l'oeil, 1999.

Figura 50 – Turak, *L'objet Turak*.

Fonte: Turak, *L'objet Turak. Ordinaires de théâtre et archologies fictives*. Montreuil, éditions de l'oeil, 1999.

Turak é mais do que um nome de arte, é o sinal de 'um outro mundo' (*la Turakie*), cujo trampolim são exatamente os objetos, a sua camada de memórias que conta o tempo e que o artista coloca em atrito com o presente.

Em um belo documentário sobre o projeto expositivo *Apartment Temoin*³³, de 2011, Michel Labu define a si e aos seus companheiros como "arqueólogos do cotidiano, arqueólogos da semana passada"³⁴; os arqueólogos do outro dia... Fala, entre outras coisas, do apartamento como ilha, palavras que ressoam particularmente nesse período [período de lockdown, 2020], no qual cada um de nós provavelmente já parou algumas vezes para refletir sobre as relações com a própria morada e sobre presenças mudas que coabitam conosco.

Boneca

Um brinquedo que escapa mais do que qualquer outro ao destino de ser relegado ao mundo da infância é a boneca. Quanto mais se buscam traços de bonecas em tempos longínquos e em culturas diversas e menos se pode isolar elas em relação a marionete, fetiche, objeto ritual.

Agamben remete a um passo de Ariès sobre a dificuldade de distinguir boneca brinquedo, de imagens e estatuetas (que na antiguidade tinham um significado religioso, parte de um culto doméstico ou funerário). Objetos «tão sérios a ponto de serem depositos na tumba para acompanhar o defunto em seu descanso além-mundo» (Agamben, 1977, p. 68, sobre o tema, ver também Ariès, 1960 e Bettini 1992).

Permanecendo no contexto europeu, o elemento mais evidente que diferencia a boneca da marionete é a ausência de um conjunto de materiais com o movimento do humano (fios, bastões, luvas...). Essa separação a tornou a

³³ <https://www.youtube.com/watch?v=TAXWytlf5HE>

³⁴ "Archéologues du quotidien, archéologues de la semaine passée".

figura mais adequada para a encarnação do perturbador, do fantasma erótico, da dimensão onírica ou inconsciente.

Para não citar alguns exemplos obsessivamente magníficos. Pensamos em Puppe de Bellmer ou aquela de Kokoschka (Grazioli, 1999 p. 89-158; Grazioli, 2009) e ainda a Rilke, que define as bonecas inquietantes, gordas e obtusas, *menos-que-coisa* em relação aos objetos, ou aos brinquedos, ou às marionetes (Rilke; Baudelaire; Kleist 1946-1992 p. 16, 22).

O dadaísmo dá versões mais lúdicas delas, que englobam também sugestões de culturas extra-europeias (é o caso das criações de Hanna Höch, influenciada pelas bonecas Katsina da cultura Hopi) (Dada Africa, 2018, p. 138-141).

Diversos artistas criaram bonecas ou marionetes no âmbito privado, aparentemente para servir de brinquedo para os seus filhos/as – mas certamente algo mais. Picasso cria belíssimas bonecas para Paloma (Krafft, 1992). Mais conhecidos são os fantoches que Paul Klee criou para o filho Félix. Para alguns desses utilizou materiais ou objetos de restauração, como tomadas (*Elektrischer Spuk*), ou caixas de fósforos (*Zündholzschachtelgeist*) (Grazioli, 2012).



Figuras 51 e 52 – Pablo Picasso, *Bambole per Paloma*, 1953, madeira pintada.
Fonte: da *Traumwelt der Puppe*, bearbeitet von Barbara Krafft, München, Kunsthalle der Hypo-Kulturstiftung, 6. Dezember 1991-1 März 1992, München, Hirmer Verlag, 1991.



Figura 53 – Paul Klee, *Zündholzschachtelgeist* (*Spirito della scatola di fiammiferi*), 1925, Bern, Zentrum Paul Klee, legado de Klee, presente de Livia Klee.



Figura 54 – Paul Klee, *Elektrischer Spuk* (*Spettro elettrico*) 1923, Bern, Zentrum Paul Klee, , legado de Klee, presente de Livia Klee.

Uma amostra recente, em Magdeburg, *Die Puppe wird frühstücken* colocou em evidência esses materiais³⁵



Figura 55 – *Die Puppe wird frühstücken* (Il burattino farà colazione).
Affiche della mostra di Magdeburg, 2019.



Figura 56 – *Die Puppe wird frühstücken* (Il burattino farà colazione).
Cartaz da Mostra de Magdeburg, 2019.

³⁵ Fonte: <http://www.schattenblick.de/infopool/kunst/report/kurb0069.html>).

A boneca nos permite estabelecer uma outra questão útil ao confronto entre *Puppet* e *Design*, isto é, a produção sobre a escala industrial. Se é difícil generalizar, é inquestionável que a arte das marionetes implica geralmente na criação original – e artesanal³⁶.

A vertente da produção ‘de massa’ no âmbito das marionetes é certamente minoritária, mas o motivo não deve ser subestimado e é importante para a difusão de imaginários ligados às figuras. Pensemos ao ‘personagem’ de *Tintin* na França, a heróis como os checos *Speibl* e *Hurvinek*, mas também, mais simples e imediatamente aos Pinóquios reproduzidos por milhões (dos magníficos – anônimos - lápis ou rolhas...ao funil, assinado por Stefano Giovannoni e Miriam Mirri, para Alessi).

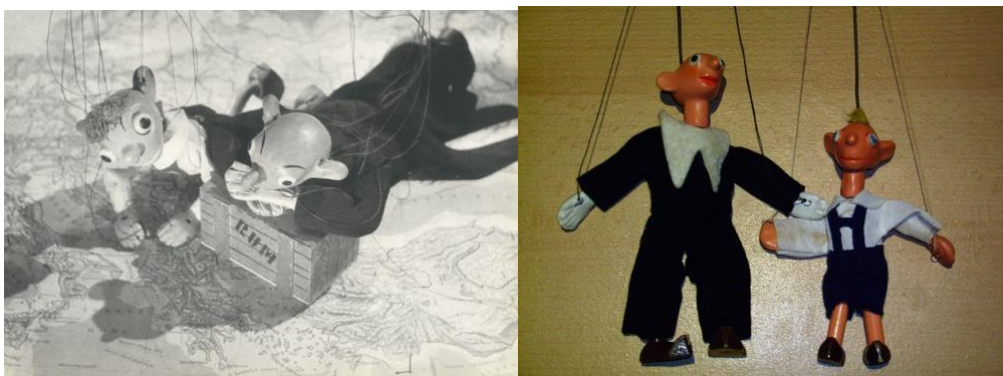


Figura 57 – Teatro de brinquedo *TinTin*, a partir do boneco criado na década de 1950 por Carlo Speder e Franz Jageneau (Bruxelas, *Théâtre du Perruchet*) baseada na famosa história em quadrinhos de Hergé.

³⁶ No âmbito da pesquisa do setor dos teatros de figura, recordamos o trabalho de Aurelia Ivan, Marionetista que olha para o processo industrial para abordar o design do protótipo. <https://www.aurelia-ivan.com/modulecontinuum>.



Figura 58 – Joseph Skupa, *Spejbl e Hurvinek*.



Figuras 59 e 60 – Joseph Skupa, *Spejbl e Hurvinek*. Reproduções de 'brinquedos' da década de 1960 do famoso casal tcheco criado por Joseph Skupa, *Spejbl e Hurvinek*.



Figura 61 – Tampa 'Pinocchio'
Foto: Kri Grazioli.

Um caso mais espinhoso são os fantoches desenhados por Harro Siegel, incontestável mestre de marionete do século XX, para o Reichsinstitut für Puppenspiel, fundado por organizações relacionadas ao Nacional socialismo, com finalidade de propaganda (*Spiele und Köpfe für das Kasperltheater* [1940]; Das Andere Theater 2014).



Figura 62 – *Spiele und Köpfe für das Kasperltheater*, edited by Reichsinstitut für Puppenspiel, Berlin [1940] – *Catalogue of the Puppets production*, cover.

Enfim, são fascinantes as figuras das mulheres que confeccionam Bonecas e são parte do ambiente artístico e cultural do início do século XX, como Lotte Pritzel o Hermine Moos. E como não citar Barbie, originariamente Lilli (cuja inovação era exatamente nas articulações para movimentos ‘modernos’?(os quadris nesse caso)



Figura 63 – Vintage Barbie e Ken King Arthur, Little Theater (1964-1965)



Figura 64 – Publicidade da primeira Barbie (Lilli Puppe), revista *Das Bild*.



Figura 65 – Evolução da Lilli: primeira Barbie.

Fonte: *Traumwelt der Puppe*, bearbeitet von Barbara Krafft, München, Kunsthalle der Hypo-Kulturstiftung, 6. Dezember 1991-1 Março 1992, München, Hirmer Verlag, 1991.



Figura 66 – Publicidade da Lilli, A precursora da Barbie, 1960.

Traumwelt der Puppe, bearbeitet von Barbara Krafft, München, Kunsthalle der Hypo-Kulturstiftung, 6. . Dezember 1991-1 Março 1992, München, Hirmer Verlag, 1991.



Figura 67 – Evolução da Lilli: primeira Barbie.

No extremo oposto (admitindo que existam pontos cardinais nesta cartografia do bizarro...), encontramos o fascinante território que podemos resumir com o termo de Animismo, com atenção às diversas áreas da pesquisa contemporânea. Em uma recente intervenção, Cariat Astles propõe “uma nova visão do marionetista contemporâneo: o marionetista, uma figura mágica comparada ao feiticeiro, que reivindica o poder da natureza animista selvagem como a fonte de sua criatividade e vocabulário artístico. Este posicionamento do artista/titereiro como existindo entre e em relação com - em oposição ao exercício de poder ou manipulação - materiais, corpos e coisas, é comum ao teatro de marionetas contemporâneo (Astles 2020; sobre o tema: Legoubé 2018, p. 42-44; Gross 2011, p. 27-37; Grazioli 2020, p. 105).³⁷

³⁷ «A new vision of the contemporary female puppeteer: the *puppetress*, a magical figure likened to the sorceress, who re-claims the power of wild animistic nature as the Fonte of her artistic creativity and vocabulary. This positioning of the artist/puppeteer as existing amongst and in relation with - as opposed to exercising power over or manipulating - materials, bodies and things, is common to contemporary puppetry.»

Franco La Cecla na sua busca sobre a vida afetiva dos objetos toca, em várias ocasiões, no motivo do animismo, ao abordar culturas diferentes daquela europeia que o trazem de volta a um sentir próprio da infância: «Na prática animista que a infância continua a percorrer, há o resgate das paredes apertadas demais do indivíduo e a sensação de que o mundo seja um enorme aquário no qual os contornos entre as coisas e as pessoas não são assim tão claros» (La Cecla; Vitone 2013, p. 70). Interessantes, em particular, as considerações sobre as categorias *yanasha* (La Cecla; Vitone 2013, p. 117-127). Pensemos ao rilciano ‘ser coisa entre as coisas’, mas também às observações de Bodei acerca da possibilidade de fazer falar as coisas, se soubermos interrogá-las poeticamente. Quanto mais conhecemos e amamos cada coisa, mais conhecemos e amamos o mundo. [...] onde a inteligência se funde com os afetos, a mente [...] pode ver em cada uma delas um ponto de infinitas relações com a inteira natureza» (Bodei, 2009, p. 112-113).

Buscar / Dar a alma

*Die Dinge selbst wirken lassen
lebenssprühend in ihrer Echtheit und Konzentration*
(Deixemos as coisas funcionarem, vibrando vitalidade
na sua essência e concentração)
(Friedrich Kiesler, *Erneuerung des Theaters*. in «De Stijl», 2, 1921-1932)

Da animação ao animismo – o percurso é completo; não se trata de um círculo, mas sim, ao contrário, de uma espiral, na qual se abrem para infinitas possibilidades ‘de movimento’.

‘Animar’, verbo subjacente a qualquer discurso sobre as figuras, retorna aqui evidentemente como palavra-chave que consente a aproximação entre Marionetes e Design. Verbo que assinala a passagem da imobilidade ao movimento, da morte à vida.

Como animado e inanimado se jogam no design, como na marionete? Qual é a zona osmótica dos dois territórios com relação a esse motivo imprescindível para cada 'marionete', de qualquer tipo e latitude?

As infinitas relações talvez sejam substancialmente assinaláveis dentro de duas tipologias: aquela da tomada de vida por parte daquele que não estaria vivo; ou vice-e-versa, a rigidez do inanimado (com todo o seu enigma) que se sobrepõe, esmagando-o, ao 'corpo' vital.

Uma breve digressão sobre a imobilidade das Figuras: nos últimos anos as experiências de concepção e colaboração com projetos expositivos de marionetes me dissuadiram de acreditar que a marionete 'fale' apenas se estiver em movimento... George Banu, além de estudioso, apaixonado colecionador, escrevia em *Un théâtre personnel en compagnie des marionnettes* que "a marionete que fica diante dos meus olhos é um acelerador do imaginário (...) territorial, cultural, mas também emocional" (Banu, 2015, p. 44).³⁸

Quantos contos, reais ou míticos, relativos à infância, a procura de um germe que tenha originado a vocação da marionete, contam-nos de objetos colocados em movimento, de bonecas interlocutoras, de brinquedos cujo jogo desde então eram realmente 'play', espetáculo que dá vida e em relação a participação da criança?

Além disso, a arte do século XX nos mostrou quanta vida pode se encontrar na imobilidade e quanto pode cheirar a morte de um movimento mecânico, repetitivo ou simplesmente superficial.

E é aqui que o objeto se coloca de forma mais problemática – mas também fértil de possibilidades. Porque aprendemos que o dinamismo exercido pelos 'atores' artificiais não é apenas o físico (assim como não o é nos humanos).

Hoje muitos objetos do considerado design têm a rigidez do inorgânico. 'Imitam' o humano, o vegetal, ou o animal, sem que sejam 'insuflados' pelo sopro vital (enquanto tantos objetos de design possuem esse hálito de vida possível,

³⁸ "(...) marionnette qui se repose sous mes yeux est un accélérateur d'imaginaire (...) territorial, culturel, mais aussi affectif".

sem precisar ‘mencionar’ explicitamente traços antropomorfos ou animais)³⁹. Às vezes o design não subverte, concilia; e os objetos se limitam a disfarçar um utensílio com um invólucro antropomorfo ou animal.

Interessante, por outro lado, são os casos nos quais o movimento que faz alusão à figura evocada ⁴⁰. No âmbito do projeto *Puppet & Design*, penso ao quebra-nozes de Alessi, que ‘reencarna’ um levantador de pesos do circo (*Strongman*): a ação de quebrar a noz para comer é assimilada a forma do exercício de potência da ginástica.



Figura 68 – Marcel Wanders, *Strongman*, quebra-nozes, Alessi.

Vejamos também o belo trabalho de vídeo nascido a partir do seminário de Michele Sambin (onde, entre outras coisas, a câmera parece fazer o papel do marionetista, intervindo sobre a animação das figuras sobre a ‘mesa cênica’, como definido no mesmo vídeo).

³⁹ Uma maior declinação destes temas poderia vir de uma reflexão sobre as considerações de Mario Perniola, *O Sex appeal do inorgânico* (1994). A referência do título é a Walter Benjamin: «Cada moda está em conflito com o orgânico. Cada moda emparelha o corpo vivo ao mundo inorgânico. Face ao vivo, a moda vale os direitos do cadáver. O fetichismo, que subjaz ao sex-appeal do inorgânico, é o seu nervo vital». (Benjamin, 1986, p. 124).

⁴⁰ Com Alessandro Martinello e Pablo Mesa Capella (outubro 2020), cfr. site do projeto *Puppet & Design* <https://www.puppets-design.eu/wp/2020/12/14/circus-production-creative-lab/>

E, sobretudo, interessam-nos os momentos nos quais os dois aspectos se colocam em movimento, um com o outro, onde se criam relações inéditas, que produzem surpresa, encanto, contemplação ou ainda irritação ou hilaridade, onde se produz um atrito entre a vida e a morte que suscita algo que não estava contido nem em uma parte nem em outra.

Isabelle Darras (After Party Compagnie) utiliza em um dos seus espetáculos um utensílio com características de jovem mulher, produzido por uma empresa especializada nesses objetos, dando vida a uma história de namoro, ambiguidade e alusão sexual – cuja irresistível ironia é produzida exatamente pelo curto-circuito que se cria entre um gesto que se deixa crer obsceno e a sucessiva revelação de uma cotidiana operação de cozinha (ralar uma cenoura).⁴¹ Assim a artista apresenta *Love is in the air*:

Era uma vez um encontro entre um príncipe não tão charmoso e uma princesa com apetite. Jogos proibidos, encontro perdido e... No amor sempre há um perdedor, como dizem. Num teatro de objetos (re) encontrados e 100% caseiros, aqui estão histórias de amor, um pouco excêntricas e um pouco cruéis, que se passam ao longo de uma dança lenta.⁴²

Permaneçamos entre utensílios produzidos em série, mas viajando em Turakie...

Turak é o nome do primeiro espetáculo de Labu. Está em uma mala e se coloca em cena sobre uma mesa... não é apenas pequeno, mas refaz lugares e objetos que encerram os nossos momentos do cotidiano (como exatamente uma mala – na época em que se viajava... - ou uma mesa). Aqui a produção em série não compromete o potencial afetivo (ou seja, até o dramaturgicamente) do objeto (Labu, 1999). Segundo Christian Carrignon, o teatro de objetos nasce no contexto de uma Europa invadida por objetos *made in China*. Uma reação ao excesso, contra a obsolescência sempre mais rápida das mercadorias. Ato

⁴¹ <https://vimeo.com/330456720>

⁴² "Il était une fois la rencontre entre un prince pas tellement charmant et une princesse ayant de l'appétit. Des jeux interdits, un rendez-vous manqué et... En amour, il y a toujours un perdant, comme on dit. Dans du théâtre d'objets (re)trouvés et 100% home made, voici des histoires d'amour, un rien décalées et légèrement cruelles, qui se déroulent le temps d'un slow." De e com Isabelle Darras, colaboração artística de Bernard Senny <https://www.bloomproject.be/afterpartycieisabelledarras>.

fundador, seria, então, um gesto político, que desemboca na predileção pelas formas menores (*petites formes*), ensopadas de realidade popular, kitsch, artesanato. Os *objecteurs* acrescentaram uma consciência histórica, prestando atenção nos vestígios, no olvidado, naquilo que cai no esquecimento (Carrignon)⁴³. Sobre as cenas ‘no décimo sexto’: a comunhão entre utensílios e figuras é consagrada desde o nome programático Théâtre de cuisine, uma das companhias de relevo, fundadas no final dos anos Setenta – um teatro ‘abandonado’, doméstico, ‘de mesa’...

Vamos dar uma volta no *Musée des objets ordinaires*: <http://www.theatredecuisine.com/spectacle/musee-des-objets-ordinaires>; qual distância das exposições de *Art toys*...!

Ainda Carrignon, com Catherine Deville:

Um objeto bom para teatro, segurado na mão, fabricado em milhares de exemplares, muitas vezes fabricado na China, barato, às vezes danificado. Nós o reconhecemos porque todos nós o tivemos em nossas casas. Ele carrega suas rachaduras, carrega um pouco de memória. Ele fala sobre pessoas pequenas. Grandes ancestrais já mencionaram isso em seus campos: Duchamp, Bachelard, Perec...⁴⁴ (Apresentação no *site* da companhia: <http://www.theatredecuisine.com/la-compagnie/presentation>).

Com respeito a vida ‘memorial’ dos objetos, Jean-Luc Mattéoli (2007), para quem o objeto é um ‘lugar’⁴⁵, escreve que existem dois tipos de manipulação. A primeira é ‘marionética’, e «visa a ‘dar vida’ ao objeto». A segunda, mais difundida, consiste em metaforizar o objeto. E, se pergunta, o objeto pobre não está já vivo por si só? Certamente, mas em um certo sentido está incompleto, faz ouvir “palavras confusas” (como as *confuses paroles* e *forêts de symboles* das *Correspondances* de Baudelaire), o objeto abandonado

⁴³ Recordamos ainda que Brecht, já em 1936, aconselhava recuperar os acessórios de cena entre os escombros dos canteiros de obras.

⁴⁴ "Un objet bon à faire du théâtre, se tient dans la main, manufacturé à des milliers d'exemplaires, souvent made in China, pas cher, des fois abîmé. On le reconnaît parce qu'on l'a tous eu chez nous. Il porte ses fêlures, il porte un peu de mémoire. Il parle des petites gens. De grands ancêtres l'ont déjà évoqué dans leurs domaines : Duchamp, Bachelard, Perec..."

⁴⁵ « L'objet n'est définitivement plus une marionnette, c'est un "lieu" » (Mattéoli, 2007).

e recuperado apela para a imaginação do diretor e dos atores, similares a arqueólogos que o tiraram do curso ordinário do quotidiano, para construir a história ou as histórias. Cita Carrignon: «Quando encontro um jornal novo, invento um antes e um depois, uma história [...]. Do mesmo modo que procede um arqueólogo, um paleontólogo»⁴⁶ (Mattéoli, 2007, nota 25).

Segundo Mattéoli, animar um objeto já gravido de vivência seria como privá-lo da vida e da palavra própria que encerra em si. Metaforizá-lo significa torná-lo invisível, confundir a 'presença', ou seja, subtraí-la dali, e com ela todas aquelas que o objeto, de qualquer forma, contém.

O autor individua, assim, um «fim da metáfora» acompanhada por uma provocação/rebelião mais ou menos declarada para a manipulação em geral: «Cette désaffection pour la métaphore s'accompagne d'une défiance, plus ou moins affirmée, pour la manipulation d'une façon générale» (Mattéoli, 2007 cap. 21).

Como na poesia, foi declarada guerra à metáfora por reunir as coisas da realidade sem as carregar de uma aura lírica. Assim, prossegue Mattéoli, no teatro de figura os artistas convocam as coisas sem as sobrecarregar com metáforas.

Mas, acrescentamos, no teatro, e este é o ponto, as coisas agem segundo trajetórias (isto é, estratégias e práticas) imprevisíveis – impensáveis na essência da interação com o ator/performer. Mattéoli de fato dá um exemplo que pode valer, segundo nós, para tantos casos encontrados.

Em *Vingt minutes sous les mers* (1982) do *Théâtre de Cuisine*, Katy Deville, graças a um simples objeto, cria dois lugares da ação: mergulha uma bonequinha em um aquário e acompanha as suas evoluções emitindo barulhos como o seu suspiro de alívio. Quando o objeto é mergulhado, a atriz enche as bochechas, arregala os olhos, faz ouvir o sopro de ar que sai de sua boca, e o

⁴⁶ «Quand je trouve un joli papier, je m'invente l'avant et l'après, une histoire [...]. Comment procède un archéologue, un paléontologue». Christian Carrignon apresenta um espetáculo, *La Conférence des petits papiers*, utilizando material muito pobre, papéis que, durante uma longa caminhada de três dias por uma cidade, ele apanha nas sarjetas ou nas calçadas, rasgados, amassados, abandonados (C. Carrignon, *La Conférence des petits papiers*, folheto de apresentação, Marseille)..

espectador tem a impressão de estar embaixo da água com a boneca. Não se trata de planos sucessivos, o espectador percebe simultaneamente a figurinha no aquário e a atriz que a domina.

Mas o aquário continua sendo aquário, e a boneca continua sendo boneca: é a atriz, ao contrário da lendária discrição do marionetista, que se transforma, ora manipuladora, ora personagem. O objeto resiste. (Mattéoli, 2007).⁴⁷

No teatro das figuras a ambivalência 'se faz' na frente dos olhos do espectador – e se faz de forma múltipla, segundo percursos plurais, como no caso mencionado acima. O jogo recitativo se move sempre sobre diversos níveis, a recepção é estratificada e simultânea de realidades co-presentes (Plassard *In* Grazioli; Plassard 2018).

Mas tornemos às coisas no sentido mais geral. No reino do não-humano, que esses territórios nos convidam a respeitar mais do que se costuma fazer⁴⁸, acontece (há séculos) que objetos e coisas assumam traços antropomorfos. Nesses casos é somente o aspecto visual que faz disparar o 'movimento', há uma lacuna entre a identidade determinada do pertencimento a uma 'família' e o ingresso em *um outro mundo* (*un autre monde* era o título de uma celebre série de Grandville).

Neste momento convém recordar uma categoria estética que convida a resolver alguns episódios aparentemente distantes entre eles.

Nesse 'outro mundo', o objeto se mistura a outras espécies, até funcionais, e joga para confundir 'quem pode o quê'. Estamos no reino do Grotesco.

Humano e não humano, orgânico e não, natural e artificial. Em um período distante, em minhas pesquisas, as marionetes caíam na rede do 'Grotesco' e de sua capacidade irreverente de fazer sorrir e gelar o sangue nas veias, ao mesmo tempo... Hoje, recordo que aquilo que definíamos 'marionético

⁴⁷ "Mais l'aquarium reste aquarium, et la poupée demeure poupée: c'est la comédienne, au rebours de la discrétion légendaire du marionnettiste, qui se transforme, tantôt manipulatrice, tantôt personnage. *L'objet, lui, résiste.*"

⁴⁸ Não se pode ignorar uma possível ligação com as reflexões em curso em torno da ideia de Post-humano e trans-humano. Penso, em particular, aos escritos de Roberto Marchesini (Marchesini, 2002).

(*'marionnette'*), muito frequentemente pode coincidir com o amplo reino dominado pela estética do Grotesco, cujo caráter primário é fazer brotar novas formas e significados pela aproximação inédita (além de transgredir as leis da física e compor segundo a 'desordem' dos elementos heterogêneos)⁴⁹.



«IL CANTO È IL MEDICO DEL DOLORE» (ISCRIZIONE SULLA LIRA)

Figura 69 – Giovanni D'Andrea Veronese, *Lira da braccio*, 1511

© Wien, Kunsthistorisches Museum, 2012 (provenienza Collezione Obizzi al CAtajo, Padova).

Fonte: Pietro Bembo e l'invenzione del Rinascimento, a cura di Guido Beltramini, Davide Gasparotto, Adolfo Tura, catalogo mostra 2013, Marsilio.

⁴⁹ Particularmente fecundo aqui, um 'mito' que alimentou a modernidade da marionete: Ubu, com o seu inventor Jarry, que aplica esses procedimentos até na linguagem e aciona a 'lógica' surrealista. Na vastíssima casuística performativa 'de objetos', recordamos apenas *Ubu sur la table*, da companhia *La pire espèce* (trailer: <https://pire-espece.com/spectacles/ubu-sur-la-table/>). Um Universo que afunda as raízes em Rabelais e nos *Songes drolatiques*, que coloca junto à mesa, o quotidiano, a comida, os objetos ligados a ele e o *design*.

Quando as 'coisas' assumem aparências humanas ou outras formas da natureza⁵⁰, o movimento da imaginação ao qual quem observa é convidado, parece-nos que possa ser assimilado pela participação do espectador do teatro de objetos ('não manipuláveis'). No design, ao contrário, o processo é 'englobado' no objeto, pertence às suas funções.

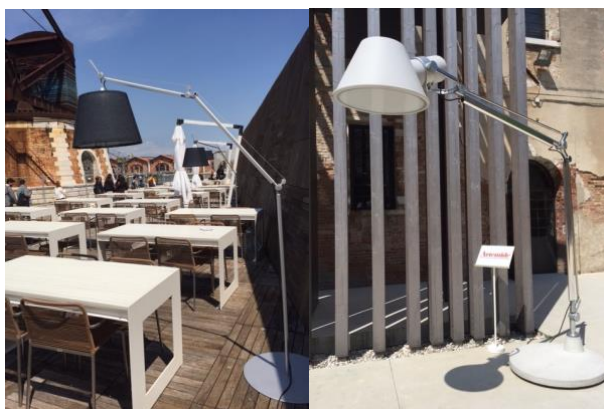
Neste universo polimorfo e flexível se presta a mesma atenção ao alfinete e ao universo... O ir e vir entre Micro e Macro é um outro traço, seja das figuras do Grotesco, mas também do Design (penso nas lâmpadas de mesa que se tornam iluminação de espaço urbano), mas também das lâmpadas-personagens 'animadas' em um spot publicitário dos anos Oitenta.



Figura 70 – Cie. La pire espèce, *Ubu sur la table*, 1998.

Micro e Macro são indissociáveis até no sentido em que a maçaneta de uma porta e o prédio são submetidos ao mesmo cuidado e busca estética... No teatro de figura isso tem a ver com a dramaturgia (o espectador atribui sentido a um sinal de acordo com a paisagem dramaturgica). Pensemos ao que escrevia Antoine Vitez, em *L'Âme et "la partie pour le tout"* (Vitez, 1991, p. 263-264).

⁵⁰ Já acontecia nos citados movimentos *Arts & Craft* e *Art Nouveau*.



Figuras 71, 72 e 73 – Versão gigante da lâmpada *Tolomeo*, desenhada por Michele De Lucchi em 1987 para Artemide (versão para a 15ª Bienal de Arquitetura de Veneza 2016).

Seria possível pensar no *design* (e no *designer*) como a um ‘diretor’ dos objetos...?

Referimo-nos à história do design, assim como concebido no início de 1900.

Na Bauhaus são criadas marionetes e outras presenças ‘figurativas’. Todavia, podemos encontrar algumas inspirações talvez mais interessantes em criação, como o magnífico jogo de xadrez de Joseph Hartwig. Não é imitação da forma, mas aplicação dos traços do movimento próprio de cada peça na forma, de modo semelhante ao que faz Oskar Schlemmer com os figurinos do *Triadisches Ballett*. Em um panfleto de apresentação se escreve: «*Die Spielsteine sind ihren Funktionen entsprechend gestaltet - Bauhaus Hartwig*»

Schach» (as peças estão configuradas de forma correspondente às suas funções – Scacchi Hartwig Bauhaus). (Siebenbrodt 2008, p. 182-183; Droste 1998, p. 94-95).



Figura 74 – Joseph Hartwig, *Schachspiel* (Gioco degli scacchi), Bauhaus, 1924, publicidade de Joost Schmidt. Fonte: Da Magdalena Droste, *Bauhaus 1919-1933*, Köln, Taschen 1998, p. 94.

Os confins entre arte e vida se diluem – a favor de um melhoramento da vida – para a tornar possivelmente mais bonita.

Um termo recorrente no campo do design é ergonomia: uma organização do ‘trabalho’ é tão necessária quanto o é para o marionetista estudar as relações entre o movimento e as formas. A finalidade para a qual a inteligência do movimento é canalizada certamente é diferente. Nas figuras, a funcionalidade é ‘traída’ a favor de uma funcionalidade que é aquela da cena, das dinâmicas do ator ou, simplesmente, da ‘função’ da arte.

A Marionete é inútil. Não apenas, mas frequentemente descarrilha, derruba ou reinicia a função originária do gesto ou do objeto - e é exatamente daqui que nascem a atração, o fascínio, a inquietude.

Inutilidade é um lema chave... Christian Carrignon continua:

Um novo lugar para o objeto no teatro: o marionetista que utiliza o objeto para fins dramáticos e espetaculares deve esquecer a sua função utilitária. No palco, um secador de cabelo em vez de secar o

cabelo se transforma em um dragão, um apanhador de moscas. (Carrignon, 2011).⁵¹

Tornemos 'à escola' de Munari.

Além de suas mais conhecidas Máquinas inúteis, o artista cria figuras muito próximas a tantas criações contemporâneas de figuras.

A inutilidade em questão abre um espaço de liberdade, criatividade, invenção, inverossímil; e afirma implicitamente o fato de que tudo possa ser arte, somente se ousar derrubar as fronteiras, flexibilizar as grades, trair os parâmetros habituais de juízo (e de idade...). O que significa 'inútil' aqui? Confiemos nas palavras do próprio artista (1937):

Primeiro vamos concordar sobre a função das máquinas inúteis. Não há dúvidas de que sejam máquinas, já que a alavanca é uma máquina, vulgarmente dita "aquele pedaço de ferro ali". Resta esclarecer o adjetivo "inútil". Inútil porque não fabricam, não eliminam mão de obra, não fazem economizar tempo e dinheiro, não produzem nada de comerciável.

Não são mais que objetos móveis e coloridos, intencionalmente estudados para obter aquela determinada variedade de aproximações, de movimentos, de formas e de cores. Objetos para olhar como se olha um complexo móvel de nuvens após ter estado sete horas dentro de uma oficina de máquinas úteis (Munari, 1937).

E, em 1956:

Um pouco de papel, de papelão, de cola, um pedaço de madeira, de borracha, de linóleo, de metal ou de matéria plástica podem admiravelmente ser utilizados para fabricar um número praticamente infinito de objetos. Objetos úteis e inúteis ou apenas divertidos, ainda assim sempre interessantes. Se depois, ao pedaço de papel, de papelão, de madeira etc. se acrescenta cautela, precisão, fantasia (e talvez também uma pequena dose de gosto de arte e de simples humorismo), pode-se extrair coisas até mesmo surpreendentes: objetos por vezes estranhos, desiguais e novos que obedecem somente às leis físicas (Munari, 1956; Bartorelli, 2020)

Fechamos esta *flânerie* entre *Puppet e Design*, objetos ordinários e extraordinários, com uma consideração que parece abraçar toda esta grande

⁵¹ "Une nouvelle place de l'objet dans le théâtre : le marionnettiste qui utilise l'objet dans des buts dramatiques et spectaculaires, doit oublier leur fonction utilitaire. Sur la scène, un sèche-cheveux au lieu de sécher une chevelure se mue en dragon, en gobeur de mouches."

família e apontar a questão fundamental. Agamben escrevia a respeito do 'reino de Odradek':

As coisas não estão fora de nós, no espaço externo dimensionável, como objetos neutros (ob-jecta) de uso e de troca, mas ao contrário, são eles mesmos que nos abrem o lugar original a partir do qual apenas se torna possível a experiência do espaço externo dimensionável. Quer dizer, eles mesmos são tomados e incluídos desde o início no *topos outopos* no qual se situa a nossa experiência de ser-no-mundo. A pergunta onde está a coisa? é inseparável da pergunta onde está o homem? Como o fetiche, como o brinquedo, as coisas não estão propriamente em nenhum lugar, porque o lugar se situa deste lado dos objetos e do lado de lá do homem em uma zona que não é mais nem objetiva nem subjetiva, nem pessoal nem impessoal, nem material nem imaterial, mas onde nos encontramos inesperadamente perante estes x em aparência tão simples: o homem, a coisa» (Agamben, 1977 p. 69).



Figura 75 – Capa do programa da temporada 2017/2018 do *Théâtre Mouffetard*. Teatro da Marionete em Paris.

Referências bibliográficas

AGAMBEN, Giorgio. *Nel mondo di Odradek. L'opera d'arte di fronte alla merce*. In: AGAMBEN, Giorgio. **Stanze**, Torino, Einaudi, 1977, p. 39-70.

ALLAIS, Romain; TYL, Benjamin, POSTEL, Julie; FLEURY, Raphaële, *Eco-design in the puppet world, a co-learning process*. In **Proceedings of the DESIGN 2018 15th International Design Conference**, 2018. Al sito https://www.researchgate.net/publication/325136579_ECO-DESIGN_IN_THE_PUPPET_WORLD_A_CO-LEARNING_PROCESS. Ultimo accesso 8 dicembre 2023.

ARIÈS, Philippe. **L'enfant et la vie familiale sous l'Ancien régime**. Paris, Seuil, 1960.

ASSELIN, Olivier. *Esthétique et cyclisme. L'expérience du ready-made*. In **Esthétique et recyclages culturels. Exploration de la culture contemporaine**, sous la direction de Jean Klucinkas et de Walter Moser, Ottawa, Les Presses de l'Université d'Ottawa, 2004, p. 189-205.

ASTLES, Cariad. **The Return of the Puppetress/Sorceress: Feminism, (Auto)Biography, Ecol-ogy** In 'At Odds. Models of Identity in Contemporary Puppet Theatre', Bern 2020. Al sito https://www.theaterwissenschaft.unibe.ch/unibe/portal/fak_historisch/dkk/theaterwissenschaft/content/e266992/e266993/e266995/e993585/e993587/files993591/Brochure_Dsuni_AtOdds_Uns_eins_2020_ger.pdf Ultimo accesso 8 dicembre 2023.

BANU, Georges, *Un théâtre personnel en compagnie des marionnettes*. **Artpress**. *La Marionnette sur toutes les scènes*, n. 38, 2015, pp. 44-48.

BARTORELLI, Guido. Didattica d'artista in TV. *Costruire è facile* di Bruno Munari. **Sciami | Ricerche**, n. 8, 2020, <https://webzine.sciami.com/didattica-dartista-in-tv-costruire-e-facile-di-bruno-munari/> Ultimo accesso 10 dicembre 2023.

BENJAMIN, Walter. **Parigi, capitale del XX secolo. I «Passages» di Parigi** a cura di Rolf Tiedemann, Torino, Einaudi, 1986.

BETTINI, Maurizio, "Amori incredibili". In: **Il ritratto dell'amante**. Torino, Einaudi, 1992, p. 72-90.

BODEI, Remo. **La vita delle cose**. Bari-Roma, Laterza, 2009.

BORGES, Jorge Luis. **Manuale di zoologia fantastica**. Trad. di Franco Lucentini, Torino, Einaudi, 1962 (ed. originale *Manual de zoología fantástica*, 1957).

BRETON, André, *L'amour fou*. In: **Per conoscere Breton e il Surrealismo**, a cura di Ivos Margoni, Milano, Mondadori, 1976, p. 714.

BRETON, André, *Segno ascendente*, 1947 trad. Concetta Scognamiglio, In: **Per conoscere Breton e il Surrealismo**, cit., p. 102.

CLÉMENT, Gilles. **Breve trattato sull'arte involontaria. Testi, disegni e fotografie**, trad. di Giuseppe Lucchesini, Macerata, Quodlibet, 2019, p. 86 (*Traité succinct de l'art involontaire*, 2014 [1997]), p. 86.

CARRIGNON Christian. In **Le théâtre d'objet : une possible définition. Dossier pédagogique**. Lab/PAM <https://www.artsdelamarionnette.eu/focus/le-theatre-dobjets-une-possible-definition/>.

CARRIGNON, Christian. *Le théâtre d'objet : mode d'emploi, L'objet, Âgon*, n. 4, 2011. (Dossier artistique: *Le jeu et l'objet*). Al sito <https://journals.openedition.org/agon/1668> Ultimo accesso 8 dicembre 2023.

CHARLET, Émilie; COULON, Aurélie, NOEL, Anne-Sophie (sous la direction de). *L'objet, Âgon*, n. 4, 2011. Al sito <https://journals.openedition.org/agon/1668> Ultimo accesso 8 dicembre 2023.

Dada Africa. Fontes et influences extra-occidentales. Paris, Hazan, 2018 (Catalogue d'exposition Musée d'Orsay et de l'Orangerie).

DANINOS Andrea, (a cura di), **Avere una bella cera. Le figure di cera a Venezia e in Italia.** Milano, Officina Libraria, 2012; ed. inglese **Waxing Eloquent. Italian portrait in Wax.**

Das Andere Theater: Puppentheater und NS-Zeit. NS-Zeit im Figurentheater, n. 85, 2014.

DROSTE, Magdalena. **Bauhaus 1919-1933**, Taschen, Köln 1998, p. 94-95.

ERULI, Brunella. *Il meccano dei generali. In: XXXIII Festival internazionale del teatro. Lo spettacolo degli anni Ottanta 1985 l'azione.* Venezia, Marsilio/La Biennale di Venezia, 1985, p. 141-144.

GABELLONE, Lino, **L'oggetto surrealista. Il testo, la città, l'oggetto in Breton**, Torino, Einaudi, 1977.

GODART, Louis; DE CARO, Stefano, (a cura di). **Nostoi. Capolavori ritrovati.** Roma, Presidenza della Repubblica, 2007 (catalogo della mostra a Roma, Palazzo del Quirinale, 21 dicembre 2007-2 marzo 2008).

GRAZIOLI, Cristina. *Figures du seuil: poupées et marionnettes sur la "scène du cœur" de Rainer Maria Rilke.* **Puck. La Marionnette et les autres arts : Le Mythe de la Marionnette**, vol. 14, 2006, p. 93-102.

GRAZIOLI, Cristina. *Figure della soglia: Puppe e Marionette sul "palcoscenico del cuore" di Rainer Maria Rilke.* In RANDI, Elena, (a cura di). **Visioni e scritture.** Padova, Esedra, 2006, p. 87-97.

GRAZIOLI, Cristina. **Il sublime e il Grottesco. Metafore della Marionetta nel teatro tedesco tra Simbolismo ed Espressionismo**, tesi di dottorato, Tutor Prof. Umberto Artioli. Milano, Università Cattolica del Sacro Cuore, 1993-1994.

GRAZIOLI, Cristina. *Lo specchio grottesco. Marionette e automi nel teatro tedesco del primo Novecento*, Padova, Esedra, 1999.

GRAZIOLI, Cristina. *Ritratti amanti, amanti ritratte.* In **Il ritratto dell'amante. La musa, l'artista, il simulacro**, a cura di Saveria Chemotti, Cristina Grazioli, Farah Polato, Rosamaria Salvatore, Il Poligrafo, Padova 2009, p. 13-46.

GRAZIOLI, Cristina. *Un «jeu pur» de marionnettes. La collection de Felix Klee à Berne.* **Puck. La Marionnette et les autres arts.** Collections et Collectionneurs, n. 19, 2012, p. 137-148.

GRAZIOLI, Cristina; PLASSARD, Didier. *A marionete ou a mimésis complexa / A complexidade das Figuras no teatro en quanto 'mimeses' - La marionnette, ou la mimesis complexe / La complexité des figures en tant que "mimesis".* **Urdimento. Revista de estudos em arte cênica**,

vol. 32, 2018, pp. 56-72 (<https://doi.org/10.5965/1414573102322018056>). Ultimo accesso 8 dicembre 2023.

GRAZIOLI, Cristina. *Inspirar luz, animar figuras / Insufflare luce, animare figure*. **Urdimento**, 2020, p. 85-115
<http://www.revistas.udesc.br/index.php/urdimento/article/view/1414573101372020085> .

GRIFFERO, Tonino. **Quasi-cose: La realtà dei sentimenti**. Milano, Bruno Mondadori, 2013.

GROSS, Kenneth. **Puppet. An Essay on Uncanny Life**. Chicago & London, The University of Chicago Press, 2011.

HAHN, Peter (hrsg. von). **Xanti Schawinsky. Malerei Bühne Grafikdesign Fotografie**. Berlin, Bauhaus-Archiv, 1986 (Ausstellungskatalog).

JIRÁSKOVÁ, Marie; JIRÁSEK, Pavel. **The Puppet and the Modern**. Řevnice, Arbor Vitae, 2014 (text Marie Jirásková).

KANTOR, Tadeusz. *Entretien avec Denis Bablet*. In: **Entretiens**. Préface de Brunella Eruli, Paris, Editions Carré, 1972, p. 25-44.

KRAFFT, Barbara. (bearbeitet von). **Traumwelt der Puppe**, München, Kunsthalle der Hypo-Kulturstiftung, 6. Dezember 1991-1 Marz 1992, München, Hirmer Verlag, 1991.

LA CECLA, Franco; VITONE, Luca. **Non è cosa: Vita affettiva degli oggetti / Non siamo mai soli. Oggetti e disegni**. Milano, Elèuthera, 2013.

LABU, Michel. **L'objet Turak. Ordinaires de théâtre et archologies fictives** Montreuil, éditions de l'oeil, 1999.

LEGOUBÉ, Max. *Un espace pour la divagation*. In: **Poétiques de l'illusion. Dialogues contemporains entre marionnette et magie**, Liège, Alternatives Théâtrales, 2018, p. 42-44.

LOUSKI-PANE, Arnaud; SERMON, Julie (entretien). *Le théâtre à l'ère écologique*. **MANIP**, n° 62, avril-juin 2020, p. 9-11.

MARCHESINI, Roberto. **Post-Human. Verso nuovi modelli di esistenza**. Torino, Bollati-Boringhieri, 2002.

MARCHIORI, Fernando. **Puppet e Design. Un teatro quotidiano**, 2021. In: Puppet & Design, sezione Research, al sito https://www.puppets-design.eu/wpss/wp-content/uploads/2023/08/PDteatroquotidiano_Fernando.pdf Ultimo accesso 5 dicembre 2023.

MATTÉOLI, Jean-Luc. *L'objet pauvre dans le théâtre contemporain*. **Images Re-vues**, 4 | 2007, document 4, mis en ligne le 01 janvier 2007 (ultima consultazione 01 maggio 2019) <http://journals.openedition.org/imagesrevues/125>.

MERABET, Emma; NOEL, Anne-Sophie; SERMON, Julie (sous la direction). **Matières. Agon**, n. 8, 2019. Al sito <https://journals.openedition.org/agon/5801> Ultimo accesso 8 dicembre 2023.

MONOVA, Nina. *L'appartement devient musée. La collection de Sergueï Obratzov*. **Puck. La Marionnette et les autres arts**. Collections et Collectionneurs, n. 19, 2012, p. 59-68.

MUNARI, Bruno. Che cosa sono le macchine inutili e perché. **La lettura**, 1° luglio 1937. Al sito <http://www.munart.org/doc/bruno-munari-le-macchine-inutili-la-lettura-n-7-1937.pdf> Ultimo accesso 10 dicembre 2023.

MUNARI, Bruno. **Fantasia**. Roma-Bari, Laterza, 1977, p. 168-172.

MUNARI, Bruno. **Da cosa nasce cosa. Appunti per una metodologia progettuale**. Bari, Laterza, 1981.

PERNIOLA, Mario. **Il Sex appeal dell'inorganico**. Torino, Einaudi, 1994.

POSTEL, Julie. *Éco-conception: vers une pratique plus durable du métier de constructeur?* **MANIP**, n° 52, octobre-décembre 2017, p. 19-20. Al sito <https://www.themaa-marionnettes.com/manip/manip-n52/> Ultimo accesso 8 dicembre 2023.

SERMON, Julie. *Théâtre et écologie : changement d'échelle ou de paradigme?* In: **Les changements d'échelle: les arts et la théorie confrontés au réel**, Colloque Université du Québec à Montréal, ENS Lyon, CERILAC, Montréal, Octobre 2017. Al sito <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01896743/document> Ultimo accesso 8 dicembre 2023.

SERRA, Alessandro. **The magic of Objects**. [2021] In https://www.puppets-design.eu/wpss/wp-content/uploads/2023/08/The_magic_of_objects.pdf Ultimo accesso 8 dicembre 2023.

World Encyclopedia of Puppetry Arts, Encyclopédie mondiale de la Marionnette, Paris, Unima/L'entretemps, 2009.

RILKE, Rainer Maria. **I quaderni di Malte Laurids Brigge**, trad. di Vincenzo Errante, introduzione di Fabrizia Ramondino. Milano, Editori Associati, 1988. (Ed. originale *Die Aufzeichnungen des Malte Laurids Brigge*, in **Sämtliche Werke**, Rilke-Archiv und Ruth Sieber-Rilke, herausgegeben von Ernst Zinn. Frankfurt am Main, Insel, 1975 (ristampa dell'edizione in 6 voll. del 1955-1966) vol. XI, p. 708-946.

RILKE, Rainer Maria. **La cameriera della signora Blaha**, in *Danze macabre. Racconti giovanili*, a cura di Mauro Ponzì. Roma, Lucarini, 1992, p. 125-129 (ed. originale: *Frau Blaha's Magd*, in SW, VII, p. 623-630).

RILKE, Rainer Maria. *Puppen. Zu den Wachfiguren von Lotte Pritzel*. In RILKE, Rainer Maria; BAUDELAIRE, Charles; KLEIST, Heinrich von, **Bambole. Bambole, Morale del giuocattolo, Sul teatro di marionette**, a cura di Leone Traverso. Firenze, Passigli, 1992 (1° ed. Fussi, [1946]), Il volume raccoglie in traduzione italiana gli scritti di Kleist, *Über das Marionettentheater* (1810), di Baudelaire, *Morale du joujou* (1853), di Rilke, *Puppen. Zu den Wachfiguren von Lotte Pritzel* (1914).

SCHMIDT, Leopold. **Der Vogel Selbsterkenntnis. Zwischen Volkskunst und Redensart**. hrsg. vom Verein für Volkskunde in Wien, Österreichische Zeitschrift für Volkskunde. Kongressheft, Wien, Museum für Volkskunde, 1952, p. 134-144.

SCHULZ, Bruno. **Le botteghe color cannella**, trad. di Anna Vivanti Salmon. Con un saggio di Angelo Maria Ripellino, Torino, Einaudi, 1970, p. 30 (*Sklepy cinamonowe*, 1957), p. 2.

SIEBENBRODT, Michael. **Bauhaus Weimar**, a cura di, Electa, Milano 2008.

Spiele und Köpfe für das Kasperltheater. Berlin, Reichsinstitut für Puppenspiel [1940].

TOPIC. *El juego y los títeres. Colección casa de los títeres de Abizanda / Games and Puppets. Collection of the Puppet House of Abizanda* 17/10/2015-06/03/2016, Tolosa, Topic, 2016.

TOPIC. *More than Dis(play). Art toys. Un viaje al universo de los Art Toys / A journey to the universe of the Art Toys*. 21.10.2017 – 04.03.2018, Tolosa, Topic, 2017.

<https://www.designboom.com/design/this-is-not-a-toy-co-curated-by-pharrell-opens-at-the-design-exchange-02-11-2014/>). Ultimo accesso 10 dicembre 2023.

[Anonimo] *Ve lo dice Munari. Costruire è facile*, **Radiocorriere**, XXXIII, n. 5, 29 gennaio – 4 febbraio 1956, p. 39. Al sito <http://www.radiocorriere.teche.rai.it/Download.aspx?data=1956|5|000|P> Ultimo accesso 10 dicembre 2023.

VITEZ, Antoine. *Le Théâtre des idées*, anthologie proposée par Danièle Sallenave et Georges Banu. Paris, Gallimard, 1991.

WALTON, Kendall L. *Mimesis as Make-Believe, On the Foundations of the Representational Arts*, Ma / London, Cambridge, Harvard University Press, 1990.