

A performance do bonequeiro principiante*

Aline Porto Quites

Valmor Beltrame

Resumo: O presente trabalho pesquisa de que forma o bonequeiro principiante pode contribuir para essa linguagem a que estão adquirindo. Para tal foi observada a turma de graduandos em Teatro, na UDESC, na disciplina de Teatro de Bonecos, durante o semestre de 2009/1 e analisada de acordo com as teorias da *performance*. Partindo de referências diversas, os alunos criaram trabalhos inéditos, mas sem representar ruptura.

Palavras-chave: Performance – Bonequeiro – Experimentação

O que me proponho neste é começar a pesquisar o que o bonequeiro principiante busca. Não se trata de enumerar e discutir suas dúvidas e dificuldades, mas entender como seu conhecimento prévio interfere nessa linguagem que estão adquirindo e desenvolvendo. Minha hipótese é que para o iniciante pode haver pouca técnica, mas o pouco contato com a tradição pode trazer novas contribuições, para as formas animadas, advindas de outras vivências.

Para tal projeto tomo como base as teorias da *performance*, pois entendo que o estudo do teatro de formas animadas associado ao tema *performance* é um ângulo ainda pouco explorado. Discussões sobre a modernidade e as artes contemporâneas revelam o ser humano como um ser fragmentado e multifacetado. Neste panorama o estudo da *performance* parece ser o que mais retrata esta condição, por tratar-se de uma manifestação *híbrida*, absorvendo características de todas as formas de linguagem sem poder, no entanto, classificar-se em nenhuma delas.

Richard Schechner (2003) explica a *performance* como comportamentos reiterados e também como um conjunto de trocas que envolvem *performers*, texto, ambiente e audiência. O elo entre essas trocas é o corpo. O que ele chama de comportamentos reiterados trata-se de comportamentos repetidos, mas que a cada repetição

recebem uma recontextualização. Em uma peça de teatro, por exemplo, esses comportamentos são facilmente reconhecidos como ensaios. No entanto nenhum evento pode copiar exatamente o outro. Portanto, *performance* é uma atividade feita por indivíduo ou grupo na presença de outros indivíduos ou grupos. No âmbito artístico, é tudo o que ocorre entre atuante e espectador, enquanto que o que Schechner (1988) chama de teatro, dentro da *performance*, resume-se àquilo que é mostrado, depende de quem mostra.

No que diz respeito à presença do corpo, a definição de Schechner abrange as de Cohen (1989) e de Goldberg (1996). A visão destes restringe *performance* a uma arte de vanguarda, surgida nos anos 20, advinda das artes plásticas, a partir do momento em que artistas passaram a utilizar seus corpos nas exposições, aproximando seu trabalho das artes cênicas. Assim, *performance* seria entendida como uma arte híbrida, que rompe com as fronteiras culturalmente estabelecidas entre as demais artes¹.

A *performance* artística pode reconceituar e dar novos contextos aos movimentos do corpo. Este é descondicionado dos estímulos que o tornam mecanizados, como aponta Susan Buck-Morss (1997). Há, porém, teóricos, como Vivian Sobchack (1994)² e Donna Haraway (1991)³, que possuem uma outra visão em relação à presen-

* Vinculado ao Projeto de Pesquisa *Teatro de bonecos: transformações na poética da linguagem*, desenvolvido no Centro de Artes/UDESC. Orientador: Prof. Dr. Valmor Beltrame, professor do Departamento de Artes Cênicas do Centro de Artes da UDESC - ninibel@terra.com.br, bolsista: Aline Porto Quites, acadêmica do Curso de Licenciatura e Bacharelado em Teatro - Centro de Artes-UDESC, bolsista de iniciação científica PROBIC/UDESC, alinepq@yahoo.com.br.

ça da tecnologia em nossos corpos. Para essas autoras a tecnologia não torna o corpo humano obsoleto, mas sim o moderniza, ampliando suas capacidades.

A *body art*, caracterizada pela movimentação física do artista durante a *performance* e cujo conceito se funde com o de *live art* (arte ao vivo), pode ser também uma tentativa de contrariar essa tendência atual do ser humano ocidental, de se deixar reger pelo chamado mundo virtual. O próprio mundo virtual pode ser aliado ao corpo do artista, na busca desse descondicionalidade.

Independente de ser ou não resistência, de ser ou não vanguarda, a *performance* artística nos dias de hoje possibilita experimentação, podendo estar constantemente contribuindo com a renovação da própria linguagem bem como com as das diversas artes. Se a *performance* se caracteriza como híbrida, que sentido faz defini-la, estabelecendo fronteiras rígidas com determinado gênero? Por esse motivo, o conceito mais abrangente, que engloba todos os outros vistos até aqui, é o de Richard Schechner, que explica a *performance* como comportamentos reiterados. Também a *performance* é explicada como um conjunto de trocas que envolvem *performers*, texto, ambiente e audiência. O elo entre essas trocas é o corpo. Mesmo em caso de *performance* com objetos. É a energia do corpo humano que dá vida a esses seres, criando as chamadas formas animadas.

Os bonecos, neste caso, representam a forma humana. Os artistas os manipulam, fazendo-os criar vida, até mesmo respirar, estabelecendo uma relação com os espectadores. Quando o artista deixa de manipular seu boneco, este, inerte, faz-nos lembrar a morte. Torna-se uma forma quase humana, mas sem vida⁴.

Já que estamos falando de *performance* com bonecos, é importante trazer a definição de boneco. Ana Maria Amaral (1996) o define como “um objeto que, representando a figura humana ou animal, é dramaticamente animado diante de um público”. É uma entre tantas manifestações possíveis de forma animada, elemento central do Teatro de Animação. Amaral (1997) também define Teatro de Animação: é aquele que trata do inanimado e por isso também poderia ser chamado de “teatro do inanimado”. É um teatro em que o foco de atenção é dirigido para um objeto inanimado e não para o ser vivo/ator, sendo que objeto é toda e qualquer matéria inerte. Em cena, representa o ser humano, idéias abstratas, conceitos. E “inanimado é tudo que convive com o ser humano, mas é destituído de volição e

de movimento racional. Ao receber energia do ator, através de movimentos, cria-se na memória ilusão de vida e, aparentemente, passa-se a ter a impressão de ter adquirido vontade própria, raciocínio”. Beltrame (1995) explica que é “o objeto a quem se lhe empresta a alma para possuir vida”. O objeto “deixa de ser matéria inanimada para atuar e agir”.

Hoje em dia é grande a tendência, em teatro de bonecos, de mostrar o manipulador em cena. Por muito tempo as técnicas de manipulação eram mantidas em segredo entre os profissionais, cujo trabalho se assemelhava aos dos mágicos (Beltrame, 1995). No entanto é justamente a relação de parceria entre boneco e manipulador o que pode fazer um espetáculo de bonecos interessante. O importante é fazer com que as atenções do espectador estejam constantemente voltadas para o boneco e não para o manipulador. Isso só se consegue se a habilidade de manipulação for boa. Beltrame (1995) explica que a expressividade do boneco não está apenas contida na sua forma, mas principalmente na qualidade da manipulação. Esse fato pode ser explicado de acordo com Amaral (1997), que distingue personagem representada pelo “ator-vivo” e “personagem boneco”. O ator é visto. Já enquanto atormanipulador, a sua imagem não é vista. Ou, quando é vista, sua imagem deve ser neutra, nunca a imagem do personagem propriamente. E assim como se distingue o boneco e o ator, também há uma distinção entre ator e manipulador. No teatro o ator cria o personagem, cria a imagem de seu personagem. No teatro de bonecos, a imagem do personagem já vem pronta e o ator manipulador fica neutralizado pelo boneco, não tem a presença do personagem. O ator-manipulador está e não está em cena; é o ego do personagem, mas não sua imagem (Amaral, 1996).

Para Beltrame (1995), nas tendências mais contemporâneas, “a encenação está apoiada num conjunto de ações, fazendo com que a palavra, ou verbo a que se refere o autor, fique num segundo plano ou completamente suprimido”⁵. A vantagem da cena com bonecos é que eles podem realizar coisas que um ser humano jamais realizaria⁶. O que torna um trabalho com bonecos mais interessante é que ele deve possuir características humanas e ao mesmo tempo não humanas. Precisa assumir alguma ação humana, para que seja convincente, haja identificação. Porém essas ações não podem ser reproduzidas de forma realista, fazendo o que um ator poderia fazer (Beltrame, 1995). As expressões têm de ser próprias do boneco.

O artista, como se pode perceber, manipula a linguagem, isto é, o material usado, de acordo com sua vontade, mas nem sempre ele tem controle sobre o que o espectador vai compreender. Isto é: a “materialidade da comunicação”⁷ está parcialmente a serviço do artista e parcialmente a serviço do receptor. Muitas vezes o artista encontra soluções sem ter planejado algo antes, apenas fazendo experimentos com os materiais. O bonequeiro escolhe os materiais de acordo com o tipo de boneco que pretende construir e com a forma de manipulação considerada mais adequada para aquele trabalho. Muitas vezes, porém, ele tem que se adaptar àquele material. Quanto a isso, a expressividade acaba sendo um misto entre a idealização do bonequeiro e a rigidez imposta pela matéria (Beltrame, 1995). Portanto, a expressividade do boneco se dá em parte devido à sua confecção e manipulação, além do roteiro a ser seguido, e em parte à natureza do material utilizado.

O papel do objeto nesse tipo de teatro é o de um ser vivo limitado pela matéria morta que o constitui. O objeto não é um apêndice do ator, mas encarna o personagem pela soma da tensão interpretativa do sujeito ator que dá vida e tensão latente a ele. (Alvarado, sem data). A manipulação pode ser exercida de forma direta ou à distância. Manipulador e objeto estabelecem um “entre”, o qual constitui a verdadeira atração deste tipo de teatro (Alvarado, sem data)⁸.

Com maior ou menor uso da tecnologia, o corpo humano não tem limites. Imprimimos em nossos corpos nossa cultura e nosso tempo (como constata Ramos, 2001), mas também os desafiamos com nossos corpos: o mundo real e o mundo imaginário convivendo com o mundo virtual, impondo-se sem se opor a ele.

Com fim de continuar refletindo sobre essas questões, observei a turma de graduandos em Teatro, na UDESC, da qual faço parte, durante o semestre de 2009/1. Acompanhei nosso processo e procurei analisá-lo, de acordo com a discussão teórica acima. Nas palavras do professor Roberto Gorgatti (UDESC): “A história começa a se refazer agora, a partir das nossas idéias”; “Pode-se reproduzir coisas do passado ou criar novas. Se der errado, deu”; “Ninguém sabe o que vai ser feito em 2010. Nós é que podemos decidir”. Foram essas falas, informais, proferidas em situação de sala de aula que me fizeram pensar a respeito.

Paralelamente às confecções dos bonecos foram feitas várias vivências, com o propósito de promover algumas descobertas pessoais.

Um dos exercícios vivenciados foi amassar uma folha de papel e tentar formar com ela uma cabeça qualquer. As cabeças ficaram totalmente diferentes umas das outras. Cada aluno experimentou mover a cabeça que construiu, com atenção para três fatores: movimento, pausa e respiração. Todos também fizeram experiências com diversos tipos de tecidos, de diferentes cores, sob várias possibilidades de luz teatral. A iluminação podia alterar totalmente as cores destes, inclusive disfarçando ou evidenciando detalhes ou defeitos.

Também foi feito um boneco teste por esses alunos. Era um bonequinho de vara, com uma vara espetada embaixo da cabeça e outra em uma extremidade do pano, representando a mão do boneco. O boneco também poderia ter a vareta espetada no alto ou atrás da cabeça. Os alunos perceberam que isso mudaria a manipulação, trazendo vantagens e desvantagens. Ao final dessa aula, cada aluno experimentou ir para trás do palquinho, debaixo da luz, e manipular o seu boneco, fazendo-o se aproximar de uma bola, olhar para ela e movê-la. Alguns capricharam mais na saída e na entrada de cena do seu boneco. Todos se saíram muito bem, apesar de quase ninguém ter experiência prévia.

Outra experiência válida foi manipular em grupo um boneco improvisado com um retângulo de espuma (tronco), lã (cabeça) e duas varas (pernas e eventualmente uma delas se transformava em braço). Cada grupo deveria mover esse boneco, fazendo com que ele andasse, pulasse para a cadeira e andasse por cima de uma tora apoiada sobre duas cadeiras. Mas para cada momento a cabeça deveria olhar. Era ela quem determinava o movimento. O professor continuava dando indicações. O desafio era manter a harmonia com os colegas, saber o que o outro estava pensando em fazer, que direção ele iria tomar.

Outro dia fizemos uma série de exercícios utilizando pedaços de pano. O primeiro exercício propriamente dito (após aquecimento adequado) tratava de passar um pano, solenemente, de mão em mão pela roda. Depois, cada vez mais rápido. De quando em quando era colocado mais um pano na roda para dificultar o trabalho. Nós tínhamos que nos apressar em passar o pano, antes que alguém ficasse com os dois ao mesmo tempo na mão. O próximo exercício era vestir um desses panos, de qualquer jeito, ir até o colega da roda e vesti-lo com o mesmo pano, de outro jeito. Em seguida tínhamos, cada um, que fazer os dois panos dançarem um com o outro no meio da roda. Estava tocando uma música ambiente. A idéia era dar

vida aos panos. Depois a proposta era passar o pano um para o outro, embolado, segurando-o como se fosse um bebê. O professor não falava nada. Só fazia a ação e nós entendíamos a tarefa e continuávamos. Ao final os alunos tinham que correr no meio da roda para tomar o “bebê” do outro. A conclusão que se tirava era que a expressividade está impressa no corpo do ator. Este tem de dissociar as partes do seu corpo. A respiração ajuda.

Em determinada aula, após aquecimento, tínhamos que andar até o centro da sala, olhando o ponto de chegada. Daí, tínhamos que fixar três pontos e sair. Depois, fazer o mesmo, mas sem parar de andar. Esse mesmo exercício foi repetido, só que, dessa vez, andando de costas. O exercício seguinte era: uma pessoa segura na cabeça e no ombro da outra, sem fazer força. A outra move a cabeça, enquanto a primeira apenas percebe e acompanha o movimento. O exercício se repetia, só que com as duplas se deslocando pela sala, depois dançando.

Exercício similar também foi feito com grupos de três pessoas. A do meio era segura pelas demais. Uma pousava-lhe uma das mãos na cabeça e a outra mão em um dos braços. A terceira pessoa segurava no outro braço. Ninguém deveria fazer força. O aluno do meio andava e dançava e os demais deveriam acompanhar seus movimentos, mantendo o contato. Todos esses exercícios eram feitos com música. Depois disso cada estudante, individualmente, ficou estudando os movimentos de seu boneco e tentando reproduzi-los com o próprio corpo. Ao final, cada um mostrava para o resto da turma.

Acredito que essas práticas estabelecem um conflito entre o ser humano e a matéria. Mas esse conflito, ao longo do tempo, vai se transformando em cooperação. E isso faz com que o bonequeiro principiante vá se encorajando para novas e inéditas experiências.

Os alunos, pouco a pouco, foram se envolvendo em suas experimentações e seus bonecos acabaram surgindo. Creio que a descoberta de que podiam criar sozinhos, contando com a ajuda do professor, mas sem um conjunto de receitas, trouxe-lhes uma satisfação maior. O resultado foi o surgimento de uma imensa variedade de bonecos, todos totalmente diferentes uns dos outros.

A iluminação para todos os trabalhos era simples: de duas caixas sobre a mesa, as quais os alunos podiam movimentar e alterar a intensidade conforme a necessidade. Ninguém usou palavra. Para cada apresentação o profes-

sor dava alguma sugestão de ação para o boneco ou para melhora na manipulação.

A maioria dos alunos criou bonecos antropomórficos, de manipulação à vista e direta. Muitos temas mostravam-se relacionados a atividades e assuntos dos quais os alunos já se ocupavam antes, como: artes marciais, futebol, percussão, história, clown, balé, dança contemporânea, máscara, dança popular. Outros parecem ter sido descobertos aleatoriamente, através de experimentação: bebê, monstrinho, relação com molde de máscara, boliche, tabuleiro de xadrez. Houve quem buscasse trabalhar questões que há tempos já os instigavam, como os temas do nazismo e da velhice. E havia também estímulos diversos, quase casuais, como quadrinhos e letra de canção.

Observei que no princípio do semestre os alunos queriam formar bonecos complexos e detalhados. Com o tempo foram percebendo que os bonecos mais interessantes e mais expressivos eram os mais simples. O professor, por sua vez, não parecia preocupado em ensinar determinada técnica ou tradição. Ele procurava tentar ajudar a resolver os problemas que os próprios alunos traziam para si como desafios. E eu fico me perguntando; até que ponto a tradição foi ensinada? Até que ponto seria necessária?

O fato do professor não ter levado nenhuma receita não significa que a tradição de fazer teatro de bonecos não fora repassada. Tampouco se fez teatro experimental. Experimentação, neste caso, está no sentido de que os alunos estão em fase de descoberta da matéria do boneco, manipulação e contato corporal com este. Estão experimentando suas capacidades de transformar a matéria bruta em forma e movimento expressivo. A proposta do programa semestral não trata de reproduzir um teatro como o de algumas práticas orientais, nas quais o aprendiz de bonequeiro passa por anos de treinamento para executar determinado tipo de movimento em determinado tipo de boneco. A proposta para a turma de estudantes que observei e da qual faço parte consiste em proporcionar-nos alguma experiência e autoconfiança para que no futuro possamos fazer nossas próprias escolhas.

Vale lembrar que os alunos dessa turma já costumavam assistir a outros espetáculos de animação, que, de alguma maneira, servem como referência, bem como as demais vivências, como atores ou não. Nota-se que é cada vez mais forte e definitivo o diálogo entre o teatro de animação e outras artes, já que os novos artistas praticam também outras modalidades

de teatro. Há uma contribuição mútua entre as práticas vividas nos trabalhos de ator e de manipulador, fazendo com que a distinção entre estes se torne cada vez menor. A arte da *performance* é normalmente entendida como acontecimento inédito. As apresentações dos alunos não poderiam ser diferentes. Porém, nenhum deles representou uma ruptura na linguagem teatral. A criação que nos pareceu mais ousada foi aquela cujas peças se moviam sobre um tabuleiro de xadrez. Mas é possível que essa idéia tenha vindo de alguma referência já existente. Os alunos demonstraram que suas satisfações vinham muito mais da capacidade de realização do que da inovação.

Em relação às teorias da *performance*, temos a teoria de Schechner, que a define como comportamentos reiterados. Como todo bonequeiro tradicional, os alunos tiveram que estudar os movimentos dos bonecos. O que eles apresentaram foram reiterações de várias tentativas. Ainda segundo Schechner, a *performance* é tudo o que ocorre entre atuante(s) e espectador(es). De fato, houve interação entre bonecos e espectadores. Os bonecos provocaram várias reações de surpresa por parte da platéia, que realizou suas leituras das cenas.

Condição fundamental para a *performance*, unânime entre todos os teóricos até agora, é a presença do corpo humano. No teatro de bonecos ele está lá, emanando energia e movendo a matéria, dando-lhe vida. O ator manipulador se vê impelido a assumir novas posturas e movimentos de seu próprio corpo. Assim, ele se descondiciona dos movimentos do cotidiano.

E lida com materiais corriqueiros, podendo inovar com o mínimo de tecnologia. Com seu aspecto artesanal o teatro de bonecos está na fronteira entre as artes plásticas e o teatro, mas para acontecer, depende da ação do bonequeiro. Acontece ao vivo. Pode seguir uma narrativa com estrutura de drama ou romper com ela totalmente. Portanto, o teatro de bonecos não pode ser desprezado por quem pensa e faz *performance art*.

Diante dessas considerações concluo que o bonequeiro principiante pode ser visto e analisado enquanto artista de *performance*. Para se ter uma noção mais significativa das subjetividades que levaram os alunos a desenvolverem seus bonecos seria preciso um acompanhamento da turma por tempo maior. Por isso considero este trabalho uma introdução para uma pesquisa que poder vir a contribuir para que melhor conheçamos o ator animador principiante.

Notas

1 - Opto por utilizar aqui o termo *performance art* (diferente de arte da *performance*) quando quero me referir especificamente a este tipo de *performance*. E *performance*, simplesmente, quando o termo se aplica a qualquer das teorias discutidas neste trabalho.

2 - Esta autora avalia a influência do desenvolvimento da fotografia, do cinema e da informática na percepção humana

3 - Esta autora define a civilização ocidental como um hibridismo entre organismo e máquina, ou seja, para ela todos nós somos cyborgs.

4 - Moretti (2003) faz um estudo sobre os bonecos de cera na obra de Tadeuz Kantor. Os bonecos de cera, por serem ainda mais parecidos com os seres humanos, tornam ainda mais presente a idéia da morte, causando fascínio e, ao mesmo tempo, terror.

5 - Um dos principais defensores dessa tendência é Antonin Artaud. Ele diz que a cultura ocidental, baseada no pensamento lógico, articulado e racional, prejudicou o teatro, relegando para segundo plano os aspectos não verbais. Para ele a linguagem do teatro deve satisfazer antes de tudo os sentidos corporais (O teatro e seu duplo, 1964). Artaud desenvolveu seu teatro influenciado pelas idéias do futurismo italiano.

6 - Pode se contorcer, voar, desmembrar-se, separar a cabeça do corpo e continuar falando, ser desproporcional etc. Um texto falado por um boneco pode suscitar leituras mais subjetivas e diferentes das que geraria se fosse falado por um ser humano.

7 - Termo cunhado pelo medievalista e estudioso da pós-modernidade Hans Ulrich Gumbrecht, que vê a matéria como fonte geradora de sentido.

8 - Assim, tivemos na contemporaneidade grupos como o argentino Periférico de Objetos, que, durante sua existência, trabalhou a fusão entre corpo e objeto, partindo para a infinita busca de novos materiais e procurou o diálogo deste com o corpo humano, e como o peruano Hugo y Inês, que busca fazer com que seu corpo supra ao máximo a necessidade de se utilizar objeto em cena. Estes últimos realizam sua pesquisa centrada nos próprios corpos como matéria-prima, descobrindo infinitos movimentos, posturas, significações, explorando o máximo de seus potenciais.

9 - No dia 25 de junho de 2009 foram feitas as apresentações-esboços das apresentações-avaliações finais, agendadas para o dia 09 de julho de 2009.

Referências Bibliográficas

ALVARADO, Ana. **El Objeto de las Vanguardias del siglo XX en el Teatro Argentino de la Post-dictadura**. Caso Testigo: El Periférico de Objetos. Tesis de la Licenciatura en Artes Visuales. Instituto Universitario Nacional del Arte. Departamento de Artes Visuales. Seminario de Equivalencia Universitaria para la Licenciatura en Artes Visuales. No publicado.

AMARAL, Ana Maria. **Teatro de formas animadas: máscaras, bonecos, objetos**. 3a. ed. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 1996.

AMARAL, Ana Maria. **Teatro de animação**. São Caetano do Sul: Ateliê Editorial, 1997.

BELTRAME, Valmor. **Teatro de bonecos no Boi-de-Mamão**. Festa e drama dos homens no litoral de Santa Catarina. São Paulo: USP, 1995. 230 p. Dissertação (Mestrado em Artes) - Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo.

BUCK-MORSS, Susan. **What is political art?** Ensaio apresentado na conferência *Private Time in Public Space*, organizado como parte do inSITE 97, colégio da Fronteira do Norte, Tijuana, 22 de novembro de 1997 (texto mimeografado).

COHEN, Renato. **Performance como linguagem**. São Paulo; Perspectiva, 1989.

GOLDBERG, Roselee. **Performance art: desde el futurismo hasta el presente**. Barcelona: Destino, 1996.

HARAWAY, Donna. **A cyborg manifesto: science, technology, and socialist-feminism in the late twentieth century**. In: *Simians, cyborgs and women: the reinvention of the nature*. New York: Routledge, 1991.

MORETTI, Maria de Fátima de Souza. **Encanto o objeto em Kantor**. 2003. Dissertação (Mestrado em Literatura) - Pós-Graduação em Literatura, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2003.

RAMOS, Célia Maria Antonacci. **Teorias da tatuagem: corpo tatuado: uma análise da loja "Stoppa Tattoo da Pedra"**. Florianópolis: UDESC, 2001.

SCHECHNER, Richard. **O que é performance?** O percevejo - revista de teatro, crítica e estética: estudos da *performance*. Rio de Janeiro, n. 12, p. 25 - 50, ano 11, 2003.

SCHECHNER, Richard. **Performance Theory**. London: Routledge, 1988.

SOBCHACK, Vivian. **The scene of the screen: envisioning cinematic and electronic "presence"**. In: GUMBRECHT, Hans Ulrich. *Materia-*

lities of communication. California: Stanford University Press, 1994.