

A Voz do Boneco

Kathy Foley

Universidade da Califórnia, Santa Cruz (EUA)



Boneco usado nas histórias de Amir Hamzah, Panji, ou Babad (Crônicas históricas). Construído por Dalang Otong Rasta (1991). Foto de Brad Clark.



Boneco usado nas histórias de Amir Hamzah, Panji, ou Babad (Crônicas históricas).
Construído por Dalang Otong Rasta (1991). Foto de Brad Clark.

<http://dx.doi.org/10.5965/2595034701192018103>

Resumo: O boneco como objeto performativo propõe uma vocalização que é diferente da voz humana normal. Escolhas feitas para adequar escala corporal, estilização de feições e a tendência dos objetos animados à sonoridade extra cotidiana – canção e música – reforçam a alteridade do objeto performativo. Os três principais tipos de conceitos vocais são apresentados: 1) O show do artista solo de muitas vozes, que pode usar diferentes ressonadores, tons e velocidades, como exemplificado no *wayang golek* de Java Ocidental; 2) O show de duas vozes, onde o bonequeiro pode falar com modificadores de voz, como o *swazzle* e o diálogo interpretado por uma voz humana mais normativa, que no teatro de bonecos tradicional geralmente será interpretado por um músico/musicista ou interlocutor/respondedor, do lado de fora da empanada; 3) o show de muitas vozes no qual falantes individuais são muitas vezes utilizados para cada figura, enquanto diálogos previamente gravados, dito pela coxia por atores especializados, ou por cada manipulador individual, que fala por sua própria figura.

Palavras-chave: Voz. Boneco. *Swazzle*. *Wayang Golek*. Interlocutor.

Abstract: The puppet as performing object invites vocalization that is different from the normal human voice. Choices to suit body size, stylized features, and the animated objects tendency toward extra-daily sound—song and music—reinforce the otherness of the performing object. Three major types of vocal concepts are presented: 1) the one person, many voices show, which can use different resonators, pitches, and speeds as exemplified in the *wayang golek* of West Java; 2) the two-voice show, where the puppeteer may speak with a voice modifier such as a *swazzle* and the dialogue interpreted by a more normative human voice, in traditional puppetry it will often be a musician or interlocutor/back chat who sits outside the booth; and 3) the multi-voice show where individual speakers are often used for each figure, while dialogue may pre-recorded, delivered from the side by appropriate voice actors, or by each of the individual manipulators who speak for their own figure.

Keywords: Voice. Puppet. *Swazzle*. *Wayang Golek*. Backchat.

Muito do interesse em bonecos é que eles são como nós, mas não são. Este “mas não são” também alimenta a sua estilização vocal/sonora. A voz do boneco tipicamente não é uma voz humana normativa (apesar de que, é claro, existe um humano por trás). Visto que as figuras são geralmente maiores ou menores do que os humanos e suas características, muitas vezes exageradas, a vocalização estilizada é a norma. Bonecos pequenos muitas vezes são estridentes, rápidos e abruptos em suas características vocais (lembre-se de *Punch* e de seus muitos primos). Figuras maiores para paradas na rua ou grandes teatros muitas vezes podem ter ressonâncias mais profundas e estrondosas, isto se falarem. (Para fazê-los talvez mais incríveis a figura pode ser silenciosa funcionando a música e/ou a percussão como um substituto sonoro – pense nas danças de *shi-shi* (leões) em culturas do Leste Asiáticas ou no *barong* balinês, cujo manipulador pode adicionar ritmos a partir da mandíbula da figura, que produz uma interlocução percussiva com os tambores e gongos.

Excentricidade vocal é um adicional ao teatro de formas animadas, e artistas capazes de fazer vozes distintas são muitas vezes valorizados. Consideremos filmes de animação contemporânea, nos quais atores populares com vozes inusitadas são rotineiramente elencados: bonecos e animação visual fazem um convite a escolhas de vozes peculiares. Bonecos, dada a sua alteridade, também transitam confortavelmente até o canto – algumas vezes seus modos de falar são apenas um prelúdio ou interlúdio ao que seria uma apresentação mais cantada/dançada, com textos nas canções que podem variar do burlesco dos palhaços até a sublime poesia das nobres figuras. Ao mesmo tempo, músicas contemplativas podem soar por detrás de um ornamento de tela mostrado no *Karagoz* Turco. Algumas vezes um cantor ou entoador apresenta as palavras como uma narrativa, enquanto uma figura é apenas mostrada. É possível dizer que a poesia canção/música estilizada aqui busca distanciar, visto que ela pode estar em uma linguagem arcaica – tal como os *Kawi* de Java (antigo Javanês/linguagem de boneco) – uma linguagem apenas

vagamente compreendida pelas audiências e algumas vezes obscura para os próprios bonequeiros. Escolhas de música, canto, poesia, linguagem distintas se tornam uma “voz substituta”, que ao menos no teatro tradicional ajuda a estabelecer o teatro de animação como canal de ligação para ancestrais e outros mundos, onde espíritos ou os mortos são uma audiência implícita. Em resumo, bonecos são “outros”, e os sons se adequam a essa diferença.

As estratégias para vocalização de figuras são, é claro, múltiplas. Aqui irei traçar algumas das variações mais importantes: 1) O show do artista solo de muitas vozes; 2) O show com duas pessoas com bonecos falantes e um interlocutor ou intérpretes; e 3) Shows com múltiplas pessoas, nos quais os artistas individuais podem dar voz para as figuras que manipulam, ou a fala é dada por dubladores (pré-gravados ou ao vivo), enquanto que manipuladores fazem as figuras dançar.

O artista solo de muitas vozes

Certas formas como o teatro de *wayang* da Indonésia, o *bunraku* do Japão, o *tolpavakuttu* entre outras formas narrativas da Índia dependem de uma única voz, o *dalang*, o *tayu*, e o natuvar respectivamente. Em cada caso nós podemos ver alguma relação com antigas tradições de recitação narrativa (possivelmente de pergaminhos históricos: *wayang beber* na Indonésia, pergaminhos preciosos na China/Japão, *phal/pad* na Índia). Estes foram expandidos para o teatro ao terem bonecos atuando as histórias que originalmente eram apenas cantadas ou correlacionadas a uma pintura de cenas usando um apontador para direcionar o espectador para o lugar onde determinado evento está sendo mostrado. Consequentemente, narradores cantores apresentavam contos, que depois seriam reinterpretados em ações em um espetáculo com bonecos. Apesar de não haver espaço aqui para discutir estas tradições em sua completude, fica evidente que a narração de pergaminhos foi importante em muitas tradições religiosas da Ásia e do Oriente-médio. Nós muitas vezes os vemos associados a

monges Budistas errantes, cantores hindus, cantores Sufi ou Shiite no Oriente-Médio e até mesmo monges artistas sul-asiáticos na China que podiam usar um “pergaminho do inferno” de modo a assustar os ouvintes para que tivessem bom comportamento; outros pergaminhos podem contar histórias que liberam as almas do inferno, assim como o *Bhima Suwaga* (Bhima vai ao céu), no qual um herói do *Mahabharata* salva as almas de seus pais.

Característica desses gêneros de narração de histórias é a demanda por artista de muitas habilidades que podem instilar emoção em uma grande variedade de personagens, assim como apresentar partes da narração que amarrem as seções dialogadas e passagens cantadas que ornamentem a forma. Mesmo no mundo secular dos dias de hoje, tais narradores de pergaminhos podem ter uma aura que aparece através de seu domínio das narrativas importantes com conteúdo espiritual do passado (tais como o *wayang beber* em Java). No *tolpavakuttu* indiano e no *bunraku* japonês, o narrador não manipula as figuras, o que permite a eles que se concentrem nas demandas vocais e nos cantos. O conhecimento dos textos, algumas vezes em linguagem semi-arcaica (peças de *bunraku* dos séculos XVII-XVIII, ou os textos de Tamil, poeta-santo de Kamban, do século XIII, do *tolpavakuttu* cantados por um público de falantes de Malayali) é importante.

Em contraste, no *wayang*, o manipulador manipula todas as figuras assim como faz todo o trabalho vocal, e, provavelmente como resultado, percebemos que as passagens com diálogo são relativamente estáticas, com o *dalang* basicamente movendo a mão do boneco pelo qual ele fala. Manipulações de dança e luta aparecem quando os cantores na orquestra gamelã fornecem o som. Ainda em contraste temos o *bunraku*, com seus três manipuladores não-falantes para cada figura ou *tolpavakuttu*, que pode ter um manipulador para que uma figura tenha mais espaço para se mover enquanto o narrador continua sua apresentação vocal (muitas vezes cantada ou entoada). A palhaçaria nas artes indianas e indonésias podem ser um espaço onde linguagens contemporâneas mais

normativas e gírias entram, mas as vocalidades dos palhaços muitas vezes são distorcidas: eles gaguejam, rosnam e vociferam enquanto falam. Os palhaços são menos obrigados ao uso da linguagem elaborada destinada aos personagens elevados entoados pelo *dalang*, *tayu* ou *natuvar*.

Aqui eu irei discutir os *wayang golek* de Java Ocidental como exemplo específico de um show de solista. As vozes, na minha análise, são geralmente quatro, e são definidas como sendo localizadas em diferentes partes do corpo. A voz da personagem refinada é localizada na parte de trás da boca com a mandíbula um pouco tensionada para dar uma sensação de arredondamento e de maior ressonância. Isso se aplica ao tipo de personagem refinada masculina ou feminina (rosto branco, olhar para baixo, olhos e corpos pequenos), mas a voz feminina pode chegar mais frequentemente a uma nota mais alta, (1) da escala gamelã de cinco tons do usual tom profundo de (4), com a dicção lenta e melódica deste tipo. Algumas vezes o manipulador usa a frase de sintonia *masehman*, que não tem nenhum sentido, mas permite uma realocação vocal rápida antes de começar uma fala para os personagens refinados (*lenyapan*). O andamento cauteloso e os tons baixos indicam uma pessoa que pensa antes de agir e evita conflitos, até que seja necessário para a sua defesa.

O segundo tipo é o personagem semi-refinado (*lenyap* ou *ladak*), novamente masculino ou feminino (com rostos brancos ou rosa, corpos e olhos pequenos, mas um olhar mais erguido). A voz paira com uma cadência musical perto da nota 1. O ressonador dental no topo da boca é a localização vocal para esta personagem e a frase de sintonia é a *ke-ke-ke*. Estas personagens falam mais agudo e mais rápido que as figuras refinadas, dando a sensação de pressa. Elas são menos levadas em consideração em suas ações e muitas vezes colocam a si mesmas em risco ao apressar-se numa situação perigosa. A voz se move tão rapidamente quanto as personagens, cujas ações muitas vezes requerem que um personagem refinado as salvem, quando elas são sequestradas ou enfrentam oponentes que

são mais fortes que elas.

A terceira voz é a de um *punggawa* (guerreiro), com pele de cor escura, um corpo mais largo e olhos fixos e um olhar direto. O tom de voz inicial para esta personagem é, assim como o personagem refinado, a nota baixa 4. Tencionando as cordas vocais e usando um ressonador no peito produz-se um tom profundo e gutural. O som de sintonia é *gr-gr-grum*, um grunhido profundo na garganta. Estas personagens são as abelhas operárias do mundo wayang, que realizam as missões delegadas pelo rei refinado. Um exemplo é o corpulento Bhima, o segundo e mais forte dos cinco heróis Pandawa no *Mahabharata*, ou Hanuman, o general macaco, que ajuda o nobre Rama na Ramayana. Para Hanuman, como um macaco, os *dalang* algumas vezes adicionam guinchos e ruídos criados ao colocar um pedaço de grama em suas bocas para ser usado como um distorcedor de voz improvisado, ou ele pode assoprar seus lábios e fazer sons animais com fortes exalações.

A última das vozes principais é a do rei, de rosto vermelho, olhos esbugalhados, olhar para o alto, e emocionalmente incontrolável que ataca sem pensar e apropria-se com ganância. Esta voz desliza para cima e para baixo entre a alta nota 1 e a baixa nota 4, com uma tendência de se manter na nota alta, mas concluir na mais baixa. Estes reis também são característicos por irromperem em uma apresentação similar ao canto da escala *pelog* (o que contrasta com todas as outras personagens que falam em uma sintonia normativa *selendro*). Isto dá a impressão de que esta personagem realmente é de outro mundo. As ações típicas deste tipo – sequestrando mulheres e destruindo reinos – confirma seu status de forasteiro. No *wayang cepak* o boneco muitas vezes visto é chamado Kelana (literalmente “andarilho”), um rei perverso de um reino além-mar. Personagens como Rawana, o rei de Langka que sequestra Lady Sita no *Ramayana*, estão nesta categoria.

Existem algumas personagens que são reconhecidas por terem vozes específicas, mas mesmo estas figuras são geralmente relacionadas, de alguma forma, aos quatro tipos mencionados

acima. Entretanto, mesmo que a localização vocal e as notas sejam as mesmas, são adicionados tempos e distorções vocais. Por exemplo, *Semar*, o sábio deus-palhaço, que acompanha o herói refinado de rosto branco, de fato fala em uma voz que é a variação da personagem refinada, mas ele coloca suas palavras muito mais numa maneira que adiciona humor enquanto reclama sobre seus filhos bagunceiros, ou pelo estado deplorável do universo. Seu terceiro filho Dawala faz uma permutação do som mais nasal da personagem semi-refinada, enquanto seu filho mais velho Cepot faz uma versão ainda mais máscula da voz do guerreiro. Ogros de classe baixa muitas vezes usam a versão da voz dos guerreiros, mas com muito mais exagero vocal, gaguejos, resmungos e gritos. Alguns dos ogros cômicos podem evocar hilaridade com seus guinchados agudos que pegam emprestado da voz semi-refinada.

A única personagem que não usa as notas 1 ou 4 como sua nota base é o deus Narada, cujo diálogo é cantado, e cujo tom de base é o 3. Ele está constantemente sendo enviado para o mundo pelo refinado alto deus do universo, Batara Guru (Siwa/Shiva), para realizar alguma missão. Sua escolha de tom excêntrico pode indicar sua alteridade na narrativa, que é um mundo onde humanos heroicos e demônios dissimulados rivalizam.

O *dalang* tem uma voz narrativa que geralmente paira sobre o tom 4 da escala gamelã e que ele usa para sua descrição e visões oniscientes das ações. Ele também canta músicas que expressam a emoção da cena (tristeza, amor, transformação de um corpo em outro, etc.) Para palhaços e ogros ele pode também cantar na voz excêntrica desta personagem.

A evolução do sistema de projeção sonora, afinação de tons, e o uso de diferentes ressonadores (boca para refinado, nariz para semi-refinado, garganta e peito para o ministro, topo da cabeça para o rei descontrolado emocionalmente) com certeza vem do fato de que este se trata de um gênero de apresentação solo. Com pequenas modificações de velocidade ou nuance, o *dalang* pode diferenciar duas personagens do mesmo tipo que aparecem na mesma cena.

Este sistema de projeção, de tom e velocidade permite ao *dalang* distinguir nobreza das personagens (25-40 personagens podem aparecer em uma mesma peça).

Guerreiros menos importantes ou certos tipos de ogros podem constituir um terço das vozes, com pouco a dizer. O herói refinado e o antagonista emocionalmente descontrolado, um lutador valente e uma heroína semi-refinada terão a maior parte dos diálogos. Isto permite à audiência compreender melhor quem está falando, mesmo quando estão ouvindo ao espetáculo em uma transmissão de rádio.

As escolhas do *wayang* não se aderem totalmente à narração *gidayu* japonesa realizada pelos *tayu*, cujas técnicas vocais podem estar relacionadas às tradições de canto budistas antigas ou ao canto de voz cheia do *Ramayana* de Kamban, pelos *natuvar* indianos. Ambos os trabalhos japoneses e indianos são performances narrativas mais pré-concebidas e apoiadas sobre o texto do que o *wayang*, onde a maior parte das ideias são realizadas através do diálogo de figuras, improvisadas na performance. Mesmo quando estas técnicas apresentadas por um único artista, por meio de diálogos, são usadas as mesmas ferramentas, o potencial dos ressonadores da voz e a estilização por gênero e tipo de personagem são evidentes. O corpo unitário se torna um instrumento desempenhado pelo material do boneco de modo a representar um total cósmico: Deuses, demônios, espíritos, animais, homens e mulheres (o bom, o mau e o feio) tudo vem de um único porta-voz, que representa nele mesmo o universo.

O show de duas vozes (bonequeiro e intérprete)

O show de duas vozes geralmente funciona com o intérprete/ interlocutor do lado de fora e o manipulador dentro da empanada. Mesmo no começo da televisão dos EUA este modelo muito antigo de teatro de bonecos se manifestava em programas como *Howdy Doody* (com Buffalo Bill como intérprete) e *Kukla, Fran and Ollie* (com Fran Brill como cantora- interlocutora).

Este pareamento entre a voz do boneco e a voz natural humana

é, claro, encontrado em muitos teatros de bonecos tradicionais. O boneco fala com toda a sua excentricidade e a pessoa ao vivo interpreta, servindo como uma ponte entre os dois mundos. A similaridade deste padrão com complexos xamânicos, onde o médium em transe catalisa a voz do Outro (os mortos, uma deusa celeste, demônios, etc), sinalizado pela sua mudança da voz, e o xamá se senta do lado de fora e controla o evento, interpretando-o para os espectadores, é visto algumas vezes como um antecedente em potencial para o boneco, com o seu assistente músico/intérprete/interlocutor. O modelo de manipulador de boneco típico do ventriloquismo, enquanto que unido em um único artista, ainda mantém o modelo de duas vozes (ver Stockman, 2012). Enquanto o teatro de bonecos usualmente requer dois artistas diferentes (muitas vezes escondendo o manipulador), e o ventriloquismo apenas uma pessoa, estas formas são relacionadas, posto que uma das vozes é normativa (a voz “real” ou cotidiana do artista), enquanto que a segunda é a voz alterada (a outra). Este modelo boneco-manipulador foi historicamente um papel das performances itinerantes da classe-baixa em muitas regiões do mundo.

Claro, nós não precisamos estritamente de um médium-xamá para explicar a divisão dos trabalhos. A interlocução do lado de fora da empanada faz sentido prático – para angariar audiência, providenciar acompanhamento, passar o chapéu no meio do espetáculo e adicionar comentários para alimentar a performance. O intérprete é especialmente importante no show de duas vozes que usam um *swazzle*, certificando-se de que ninguém da audiência perderia nenhum conteúdo importante. Instrumentos de distorção vocal (entre os quais o *swazzle* se enquadra) foram e continuam sendo importantes em apresentações de rua ou em paradas de teatro de bonecos e outras formas. Eles chamam a atenção de longe enquanto os manipuladores chegam. O som (junto com o tambor ou outros instrumentos musicais comumente tocados pelo intérprete) atrai espectadores para a apresentação. O grito do distorcedor parece ser emanado de outra dimensão – ele é sopro

humano e palavra transformadas: é possível mesmo ouvir as frases, mas elas são apenas parcialmente compreensíveis e parecem emanar de outra dimensão. O diálogo irá muitas vezes ser repleto de piadas e mal-entendidos, mas os gritos surdos enquanto as figuras lutam ou morrem ficam evidentes.

Em muitas ocasiões, o interlocutor passa muito de seu tempo simplesmente reafirmando os diálogos dos bonecos (embora algumas vezes em uma linguagem mais polida). Outras vezes a distorção do boneco pode fazer o intérprete ouvir mal, dando chance para trocadilhos do boneco e uso de linguagem inapropriada, pelos quais o interlocutor irá repreender a figura, enfatizando a comédia. O *swazzle* pode também ser usado para sinalizar entradas de músicas não registradas pela audiência, providenciando um tipo de comunicação secreta entre manipulador e parceiro. O intérprete muitas vezes toca seu instrumento, adicionando suporte sonoro para a ação ou criando a ambiência de uma cena. O grito do boneco puxa a atenção, atraindo transeuntes, mas a voz mais natural do intérprete/músico que se senta fora da empanada ajuda a manter a plateia interessada e fará terminar uma cena quando a dispersão da plateia for aparente.

A propagação do *swazzle* é grande. Este instrumento de distorção vocal que normalmente repousa sobre a língua é amplamente utilizado por artistas das classes baixas que compartilham aquilo que venho chamando de artes “big bang” (feitas na rua, muitas vezes em procissões, que levam ao uso de música alta/som com poucos atuantes para chamar o público, composto de esquetes relativamente curtas e diretas para que a audiência possa entender a praticamente qualquer momento que chegar, etc.). Tais espetáculos contrastam com o que eu tenho denominado de “consorte cortês”¹(apresentado

num pavilhão ou num palco especialmente construído, onde pessoas vão especificamente para ver aquele espetáculo, muitas vezes tendo múltiplos músicos/musicistas como acompanhamento, usando de um enredo relativamente complexo com uma plateia a qual se espera que fique por longos períodos ou até mesmo a noite inteira). Gêneros do consorte cortês não usam o *swazzle*, mas as artes de big bang usam.

Provavelmente devido a sua natureza itinerante, trupes do estilo big bang viajam com pouco material – a empanada do solista, um único instrumento musical como acompanhamento e bonecos de luva, ou vara simples e leves, ou 1 a 2 bonecos de fio, são a norma. Formas como o *gogdu gaksi* coreano apresentavam um instrumentista ao tambor, atuando com o boneco principal Pak Cheomji em uma sequência de sketches curtos, e historicamente usavam distorcedor e bonecos de vara. O *kathpuli* do Rajastão possuía o bonequeiro masculino com o seu *booli* (*swazzle*) para as vozes dos bonecos, ao passo que sua esposa tocava o tambor *dhol* e atuava ao longo de uma série de atos curtos (o tocador de tambor, o encantador de serpentes, a dançarina, etc.) (ver Jairazbhoy, 2007). O *kemeh shab bazi* persa possuía o bonequeiro com o seu *safir* (*swazzle*) na empanada apresentando as figuras de fios simples, entre elas o palhaço de rosto negro Mobarak: o interlocutor fora da empanada *morshed* tocava sua rabeca de espigão² (às vezes acompanhado também por percussão).

No teatro de bonecos de luva egípcio Kargoz, o *swazzle* era chamado *amana*; o Pulchinella italiano possuía a sua *pivetta*, o Petrushka russo, seu *pishtchik*; o *Karagoz* turco, seu *nareke*, Punch, que chegou à Inglaterra no século XVII até hoje fala bastante através do seu *swazzle*. Bonecos de Mali usam um tipo de *kazoo*, e

¹ N.T.: *Courtly consort*, no original.

² N.T.: A autora usa no original o termo *spike fiddle*, que designa uma variedade de instrumentos de corda e arco comuns no Oriente Médio e na Península Indostânica, notabilizados por uma terminação pontiaguda em sua parte inferior, que serve de apoio sobre o chão.

Camarões, Gabão, Guiné Equatorial, Níger, Nigéria e a República Democrática do Congo, todos têm modificadores de voz (Proschan, 2012). Em Badung, Indonésia, em 26 de julho de 2018, eu assisti uma simulação do *kuda kupang* (dança em transe do cavalo), que começou com um *dukun* (xamã) pondo um dançarino em transe real ou simulado sob o acompanhamento de tambores – tão logo o dançarino alcançou o estado alterado o corpo do boneco de leão sob o qual estava deitado levantou-se, e o som familiar de um distorcedor de voz assinalou a sua transformação enquanto dançava agitadamente, batendo com suas mandíbulas. Marcel Violet (2012) nota que acessórios/modificadores vocais são empregados sempre que uma voz precisa ser deformada de modo a adequar-se à compleição, à personalidade de uma personagem, ou mesmo para torná-la única. Nas tradições europeias nós sabemos que o *swazzle* tem estado presente já no século XVII, provavelmente antes, e permanece em uma série de apresentações no presente.

É claro que há outros métodos de alteração vocal, e os encontramos mais que normalmente nos bonecos contemporâneos; seja por alteração de registro, emprego de um dialeto ou sotaque, confusão de sintaxe para personagens cômicos, além de muitos outros meios empregados. Assim a disparidade entre a linguagem normal e a do boneco pode manifestar-se com ou sem o *swazzle*. Ainda, mesmo quando o bonequeiro não tem um *swazzle*, a voz modificada do boneco e a voz mais natural do bonequeiro ou intérprete para narrações e comentários oferece o contraste desejado entre os planos da figura e da normatividade humana. Seja por meio de um *swazzle*, de um acento estranho, um tom mais baixo ou velocidade acelerada, o contraste desse “show único de duas vozes” (bonequeiro e intérprete/interlocutor), provavelmente permanecerá.

O show de múltiplos participantes

Onde companhias comportam um grande número de artistas é possível dividir os artistas de voz dos manipuladores.

Atores dubladores cujas qualidades vocais adequam-se às figuras utilizadas podem, nesse desdobramento, ser utilizados (ou podem manipular o boneco ao qual dão voz). Mulheres ocupam-se das vozes femininas (exceto pela megera, que geralmente será feita por um homem), homens mais velhos tornam-se vilões ou guias, jovens fazem os amantes, e aqueles com peculiaridades vocais fazem os palhaços. Essa tendência que se aproxima de um tipo de realismo é encontrada em apresentações com marionetes (em geral com trilhas sonoras pré-gravadas), nas quais os manipuladores podem dedicar-se a apenas mover os bonecos. Em óperas com bonecos, o soprano, tenor e baixo normalmente cantarão pela heroína, herói e vilão, respectivamente. Em filmes de animação e animação com massa contemporâneos, os dubladores são escolhidos por suas capacidades de conferir às personagens visuais as nuances desejadas. Note-se que cada um desses gêneros ligados ao objeto (ópera com bonecos, filme de animação) funcionam melhor com sonoridades extra quotidianas. Entretanto essas apresentações de múltiplos participantes demandam recursos humanos e coordenação consideráveis. O tempo para ensaios é multiplicado e os custos elevam-se com a quantidade de artistas, e assim a trilha sonora pré-gravada é geralmente escolhida para apresentações profissionais. A aparelhagem de som substitui a expertise das produções vocais do passado. O grito do *swazzle* não é mais necessário para nos chamar na medida em que as apresentações se movem para ambientes fechados, com suas plateias mais silenciosas de teatros fechados e salas de cinema. O instrumentista moveu-se para um fosso, escondendo sua tarefa anterior de servir como uma ponte entre o mundo do boneco e o nosso. Uma sala de plateia escurecida e luzes focalizadas substituíram a luz do dia na praça do mercado. Neste contexto a necessidade do “big bang” desaparece e os contextos em geral mais refinados e estetizados favorece as plateias dedicadas e confinadas a seus assentos, engajadas na duração da apresentação. Punch não precisa mais de seu *swazzle*, e mesmo esse rufião indomável pode tornar-se um tipo mais cortês e educado.

REFERÊNCIAS

JAIRAZBHOY, Nazir Ali. **Kathputli. The World of Rajasthani Puppeteers.** Ahmedabad: Rainbow Publishers, 2007.

PROCHAN, Frank, trans. **Nancy Lohman Staub, "Voice."** World Encyclopedia of Puppetry Arts. [UNIMA International]: <https://wepa.unima.org/en/voice/>. 2012. Accessed: 27 July 2018.

STOCKMAN, Todd. trans. by Nancy Lohman Staub. **"Ventriloquism.. World Encyclopedia of Puppetry Arts.** <https://wepa.unima.org/en/ventriloquism/>. 2012. Accessed 28 July 2018.

VIOLETT, Marcel. Trans. Karen Smith. **"Swazzle." World Encyclopedia of Puppetry Arts.** <https://wepa.unima.org/en/swazzle/>. 2012. Accessed 28 July 2018.