

# A METÁFORA DA MATRIOSHKA\* ANIMADA PELO LOGOS COMO PRINCÍPIO CRIADOR DE DRAMATURGIAS

*THE METAPHOR OF THE MATRYOSHKA DOLLS  
ANIMATED BY THE LOGOS AS THE CREATIVE PRINCIPLE  
OF DRAMATURGY*

*LA METÁFORA DE LA MATRIOSHKA ANIMADA  
POR EL LOGOS COMO PRINCIPIO CREADOR DE  
DRAMATURGIAS*

**Alexandre Gil França**



**Alexandre Gil França**

Escritor, diretor teatral, músico e pesquisador, encenou, com a sua companhia, a Dezoito Zero Um, cinco das peças que escreveu, entre elas *Habitué* (2010), *Mínimo contato* (2011) e *Billie* (2014). Atualmente, é mestrando em artes cênicas na ECA/USP, sob orientação do Prof. Dr. Felisberto Sabino da Costa, estudando trânsitos possíveis entre mitologia e dramaturgia contemporânea

## Resumo

O objetivo deste trabalho é fazer uma aproximação das ideias relacionadas à *über-marionette* de Edward Gordon Craig com duas obras recentes: uma do teatro, *Ninguém falou que seria fácil* (2011), texto de Felipe Rocha, e outra do cinema, *Synecdoque, New York* (2008), roteiro de Charlie Kaufman. A hipótese é a de que a ideia de ator na *über-marionette* de Craig encontra uma possível resposta em termos de criação de papéis nessas duas dramaturgias, nas quais as personagens como *matrioshkas* animadas assumem o lugar de marionetes de outras personagens do texto, resultando em um jogo lógico de teatralidade e na diluição de seus caracteres realistas.

**Palavras-chave:** Craig, Dramaturgia, Deleuze, *Über-marionette*.

## Abstract

The object of this study is to trace an approximation between the ideas related to Edward Gordon Craig's *über-marionette* and two contemporary works: the first in theatre, *Ninguém falou que seria fácil* (2011), written by Felipe Rocha, and the second in cinema, *Synecdoche, New York* (2008), script written by Charlie Kaufman. The hypothesis is that the idea of the actor in Craig's *über-marionette* finds an echo, in terms of creating roles, in these two dramatic texts, in which the characters, as animated *matryoshkas*, behave as puppets of the other characters in the text, resulting in a logic game of theatricality and in the dissolution of their realistic characteristics.

**Keywords:** Craig, Dramatic text, Deleuze, *Über-marionette*.

## Resumen

El objetivo del presente trabajo es promover un acercamiento de las ideas relacionadas a la *über-marionette* de Edward Gordon Craig a dos obras recientes: la primera en el teatro, *Ninguém falou que seria fácil* (2011), texto de Felipe Rocha, y la segunda en el cine, *Synecdoque, New York* (2008), dirigido por Charlie Kaufman. La hipótesis es de que la idea del actor en la *über-marionette* de Craig encuentra una posible respuesta en términos de creación de roles en esas dos obras dramáticas, en las que los personajes como *matrioshkas* animadas toman el lugar de marionetas de otros personajes del texto, resultando en un juego lógico de teatralidad y en la dilución de sus caracteres realistas.

**Palabras clave:** Craig, Dramaturgía, Deleuze, *Über-marionette*.

## O sentido amplo da dança

A dança fora dos limites impostos pela natureza física é aquela indagada por Heinrich von Kleist na utilização de marionetes. No entanto, é uma dança pensada para que indivíduos a executem – ou melhor, deuses (KLEIST, 1997). Pois esses indivíduos, embora carreguem as limitações de um corpo, possuem uma singularidade submersa por uma construção cultural de sujeito. Portanto, a questão de Kleist poderia ser colocada na seguinte pergunta: como limpar essa singularidade das suas afetações culturais, a fim de se obter uma depuração pulsional da obra? O que seria impossível para um sujeito executar seria, contudo, substancialmente crível de ser colocado em prática por marionetes conscientes. Esse modo de operação da máquina corpórea constituiria o gatilho para uma revolução no campo criativo do ator, desenvolvida teoricamente por Edward Gordon Craig. “O ator desaparecerá e em seu lugar veremos uma personagem inanimada que usará, se quereis, o nome de *Über-Marionette* – até que se tenha conquistado um nome mais glorioso” (CRAIG, 2004, p. 52).

Mas o que chama a atenção em Gordon Craig é a tentativa de se colocar em prática um tipo de configuração teatral que aponta para uma abstração utilizando ainda a figura humana, ou, melhor, insistindo nesta figura, apostando agora em uma perfeita máquina de criação – a supermarionete. Seguindo esse raciocínio, podemos questionar: por que não substituir simplesmente o que parece humano por linhas e formas, cores e luzes, numa radicalização extra-humana, na qual essa dança assumiria definitivamente o lugar do “fazer sentido” dramático? Para Craig, que cresceu no ambiente teatral inglês, tendo uma mãe atriz de reconhecido prestígio na Inglaterra, Helen Terry, essa parece não ser uma saída simples para a criação de seu novo teatro. Linhas, formas, cores e luzes devem dançar junto com a figura do homem. A maquinaria do teatro deve ser levada em conta, em um novo tipo de desdobramento teatral, no qual as sutilezas da abstração flertam com as próprias sutilezas da natureza (NEWMAN, 1989).

Essa necessidade de emancipação das partes (no caso de Craig e Kleist, a cultura e o corpo) ressoa em manifestações artísticas mais próximas do nosso tempo, nas quais é radicalizada a separação dos elementos

de maneira a se explorar novos territórios de construção artística, como por exemplo na dança sem música de Rudolf von Laban ou na música sem notas de John Cage. Não podemos afirmar que Craig, lidando com dramaturgias tão enraizadamente humanas (como *Hamlet* de Shakespeare) visava a essa separação de forma tão radical – resultando em um abstracionismo puro. Visava, sim, a um romper de limites impostos pela natureza física desse corpo e pela cultura a fim de ir além do humano já estabelecido, um romper de limites no qual a questão do homem nos serve de cama de sentido, substrato espiritual da obra de arte: “A *über-marionette* não competirá com a vida – ao invés disso, ela irá além dela”<sup>1</sup> (apud BABLET, 1981, p. 109, tradução minha).

Talvez essa separação das partes seja a conclusão do indizível em Craig de que trata Luiz Fernando Ramos (2014). Ou seja, esse quebra-cabeça do ator ideal para Craig nunca se deu em vida, no entanto suas ideias ecoaram posteriormente na contemporaneidade, onde finalmente uma separação pode ser possível. Esse diálogo se dá também em relação ao paralelo existente entre a obra de Craig e os processos criativos da contemporaneidade “em que, muitas vezes, a não obra, o não objeto e a pura virtualidade oferecem ao espectador suas próprias potências imaginativas como o que há para fruir” (RAMOS, 2014, p. 74-75).

Para nós, neste artigo, o que talvez seja mais importante identificar na época de Craig e que, certamente, em termos de dramaturgia, ouviremos ecos de inspiração mais recentes, é a tentativa de se escrever tangencialmente a questão da razão – ou melhor, emancipado da razão. Ou seja, mais do que a configuração de um ideal (que em Craig demonstra, pelo menos durante sua vida em termos de concretização, ser um fracasso) é a motivação dos artistas de sua geração em fugir de uma configuração sacramentada de humano (RANCIÈRE, 2009).

Uma das respostas possíveis da dramaturgia contemporânea a esse ideal craiguiano de ator em supermarionetes e, principalmente, aos objetivos que ele procurou atingir se configura de maneira inusitada em *Ninguém falou que seria fácil*. Na peça de Felipe Rocha, o desaparecimento de Marina, filha do casal Pedro e Ana, dá vazão a um desdobramento barroco quando as per-

---

1. No original: “The *über-marionette* will not compete with life – rather will it go beyond it”

sonagens tentam assumir o papel da criança desaparecida para dar continuidade à ação. Aqui, o ideal de Craig se materializa na progressiva subtração do preenchimento cultural dos significantes postos em cena (pai, mãe, filha) pela via dramaturgic. Esses significantes tornam-se, portanto, bailarinos da lógica dançando no que Gilles Deleuze (DELEUZE; GUATTARI, 1995) chamará de território liso, do acoplamento de hecceidades, dentro dos contornos da forma teatral através da fala.

O elemento propulsor da configuração da *über-marionette* de Craig está presente nessa dramaturgia sob um prisma simbólico: a diluição do caráter realista, do que Craig considera o falso teatral. A diferença principal entre Craig e Rocha está justamente no ponto de partida que cada um possui para dar início ao jogo que lhes cabe. Em Craig, das marionetes para um *logos* simbolista. Em Rocha, de um *logos* realista para as marionetes.

### ***Über-marionette* e marionete-personagem**

Pensemos agora na diferença existente entre a *über-marionette* de Craig e a marionete-personagem de Rocha. Podemos traçar um paralelo de diferenças entre dois tipos de abordagens, sabendo que, antes de ser o modelo ideal, uma marionete em si é um objeto de representação conduzido por alguém. Devemos levar em conta, portanto, a questão da consciência do ator, como bem fala Denis Bablet: “Mas por que *über-marionette*, por que não simplesmente *marionette*? Por que o ator, como uma *über-marionette*, possui uma vantagem sobre a marionete – ele tem consciência dos seus gestos e movimentos” (BABLET, 1981, p. 109, tradução minha).<sup>2</sup>

Em Craig, então, a marionete, um objeto, mais do que um substituto perfeito para o corpo “defeituoso” do ser-humano, é um ideal a ser seguido. Já em Rocha, é justamente pela falha da representação humana – ou seja, pela diferença que uma marionete-personagem representa dentro do sistema dramaturgic – que o jogo se dá. Assim, em *Ninguém falou que seria fácil* é na raia do equívoco da relocação (de um adulto para uma criança) que o fluxo

---

2. No original: “But why the *über-marionette*, why not simply the *marionette*? Because the actor, as *über-marionette*, will retain one advantage over the *marionette* – he will be conscious of his gestures and movements.”

teatral se desenvolve, como se o choque entre essa falha e o objeto representado pedisse ainda mais evidências de seu erro, desembocando em um barroquismo lógico, no qual o fim se dá não através de uma linha narrativa, mas por soldas entre momentos.

Aqui devemos voltar nosso olhar para as forças motoras que perpassam a peça. Ou seja, a aproximação de *Ninguém falou...* com a *über-marionette* de Craig – ou com qualquer outra marionete enquanto objeto manipulável – só é possível no campo simbólico, entendendo ainda que as personagens de Rocha se colocam como objetos para representar um outro, dando, desta forma, continuidade ao que está sendo teatralizado. É muito mais a ideia de ser uma marionete que está em jogo aqui do que a materialização de um ideal de construção estética. Neste sentido, a marionete-personagem que Felipe Rocha cria tem como engrenagem principal de funcionamento o jogo entre reproduções imperfeitas, como o montar e desmontar de uma *matrioshka*, boneca russa constituída por suas cópias reduzidas. É, portanto, uma *matrioshka animada pelo logos, ou seja, pelos significantes esvaziados nesta troca de personagens*, o que se revela em camadas.

O resultado disso é a lenta diluição da integridade da personagem em função de sua substituta marionete-personagem. Ao invés de depararmos com um indivíduo, deparamos com visões multifocadas da infância, nas quais a linha dramática é fraturada a todo instante para que surta determinado efeito. Finalmente, surge a aproximação que procuramos entre a *über-marionette* e a marionete-personagem. Em Craig, a *über-marionette* aparece como um ataque ao realismo de sua época, um ataque ao tipo de interpretação que se faz nesse realismo<sup>3</sup>. E é exatamente esse percurso que presenciamos na peça de Rocha, só que em relação à *personagem* realista. A marionete-personagem em *Ninguém falou...* é construída em oposição aos vetores da verossimilhança. É uma resposta não realista à pergunta que se segue, “onde está Marina?”, e se diferencia tanto de sua inspiração original a ponto de constituir uma outra coisa fora do escopo do simples representar da realidade (o que estaria dentro da boneca, uma representação da mesma – uma representação que se dá pela diferença de tamanho, contornos, etc.).

---

3. É preciso entender, portanto, que quando Craig fala sobre o desaparecimento do ator em lugar de uma supermarionete, ele fala sobre o ator do *realismo* (CRAIG, 2004).

Assim, o que se configura distorcidamente em *Ninguém falou...* é o próprio percurso do ideal craiguiano, visando não à perfeita harmonia de formas e movimentos, mas, no mínimo, à diluição da verossimilhança pela diferença. “Nos nossos dias, o ator aplica-se a personificar um caráter e a interpretá-lo; amanhã, tentará representá-lo e interpretá-lo; um dia, criará ele próprio. Assim renascerá o estilo” (CRAIG, 2004, p. 42) Mas o que em Craig daria lugar à criação de um novo sujeito em Rocha dá lugar ao equívoco que não para de se equivocar. É o mesmo princípio de dízimas periódicas, de Algarismos que poderiam ser representados infinitamente sempre com o acréscimo de mais um número, mas que nunca concluem de maneira perfeita um resultado. As personagens representadas pelas marionetes-personagens nunca fecham sua configuração, seu caráter – mas vislumbram, exaustivamente, esse fechamento.

### ***Synecdoque, New York* – a sociedade como marionete**

Se em *Ninguém falou que seria fácil* presenciamos o começo de uma *matrioshka* animada pelo logos, ou seja, a atuação de uma marionete-personagem diluindo aos poucos outras personagens na construção de um terceiro e distorcido caractere, em *Synecdoque, New York*, filme escrito e dirigido por Charlie Kaufman, vislumbramos de maneira efetiva o montar e desmontar dessa *matrioshka*: o surgimento da marionete-sociedade<sup>4</sup>. Uma ampliação do conceito de marionete-personagem, que no cinema ganha contornos grandiloquentes, com um nível de dificuldade alto de se colocar em prática no teatro. Aqui, em uma aglutinação de marionetes-personagens, temos o surgimento de uma sociedade ficcional, com as mesmas lógicas de funcionamento da sociedade assentada no escopo da ficção. É através da representação pela diferença de *todos* os personagens envolvidos na trama que Kaufman busca desenhar sua dramaturgia. E será no trânsito entre as duas ou mais sociedades fictícias – a original e suas marionetes – que a dízima periódica apontada anteriormente se dará.

---

4. A imagem da marionete já aparece em outro filme de Kaufman, *Quero ser John Malkovich*, no qual a personagem principal e condutora de marionetes, curiosamente, chama-se Craig.

Mas se pensarmos que são inumeráveis os fatores que influenciam o funcionamento de uma sociedade, como desenhar uma marionete que a represente? Em *Synecdoque*, depois de assistir ao filme algumas vezes, tenho a impressão de que os elementos todos que influenciam aquela sociedade ficcional foram marionetizados. Como? Kaufman fatia as diversas camadas existentes dentro de cada uma das peças para construir novas marionetes nas etapas de separação. Por exemplo, no princípio a cidade ganha uma marionete, no entanto, uma casa da cidade original também gera uma outra marionete, assim como a casa da marionete-cidade anteriormente construída. Há aqui um jogo de lentes – um *zoom* de aproximação e afastamento. Ou, como nos fala Deleuze (2000), a repetição gerando seu próprio fundamento – as nuvens nos surpreendendo com raios.

O que acontece é que ao utilizar essas diversas marionetes de diferentes tempos e espaços na mesma linha narrativa, Kaufman amplia para o infinito o leque de interações, incrivelmente ainda dentro de uma estrutura dramática do possível. Ou seja, diferentemente de *Ninguém falou que seria fácil*, onde o jogo entre marionete e objeto tende para o absurdo, em *Synecdoque*, esse jogo aparenta ser dialético. As ações, embora estejam nesse campo da marionete-personagem, ainda possuem um diálogo entre o que se passou e a ação presente. Temos a impressão do começo-meio-e-fim. E isso ocorre pela constituição ao longo da obra de uma falsa capa épica centrada na condução de marionetes realizada pela personagem principal. Tudo leva a crer que a história nos coloca um grande evento teatral de gigantesca proporção (uma peça materializando a totalidade da vida em Nova York) distanciado do microcosmo do protagonista, para, ao fim, nos revelar que, na verdade, tratava-se, enfim, da singularidade deste indivíduo.

É através do filtro desta personagem que as marionetes-personagens se aglutinam para, finalmente, formar uma marionete-sociedade. Assim, o que parece ser um mundo à parte, um salto épico, é na verdade um pedaço da personagem central, uma sinédoque (figura de linguagem que representa a parte pelo todo). Caden Cotard, interpretado no filme por Philip Seymour Hoffman, serve como centro magnético do funcionamento dessa marionete-sociedade. Os elementos contidos nela só funcionam como marionetes a partir do momento em que entendemos serem eles reflexos existenciais de Cotard.

Mesmo o tempo transcorre em sua função; o diário de sua filha é preenchido por seus pensamentos, e a televisão transmite sinais de sua hipocondria. Tudo está contido em Caden e ao mesmo tempo fora de Caden. Não por acaso Cotard, em certo momento do filme, cogita dar o nome a sua peça de “simulacro”.

Em uma visão deleuziana, *simulacro* seria justamente aquele momento supostamente equivocado da representação na consciência – a diferença pura – daquilo que não faz parte do invólucro sedimentado da ideia platônica e que, portanto, não corresponderia ao DNA da identidade.

Platão tentava disciplinar o eterno retorno, fazendo dele um efeito das Ideias, isto é, fazendo com que ele copiasse um modelo. Mas, no movimento infinito da semelhança degradada, de cópia em cópia, atingimos este ponto em que tudo muda de natureza, em que a própria cópia se reverte em simulacro, em que a semelhança, em que a imitação espiritual, enfim, dá lugar a repetição. (DELEUZE, 2000, p. 223)

É a perfeita imagem da *matrioshka* desmontada, agora animada pelos afetos do protagonista.

No entanto, no decorrer do filme, a própria personagem se torna uma marionete conduzida por outro. Aqui sim, numa virada épica, entendemos por que aos poucos Caden perde a capacidade de chorar (ele utiliza lágrima artificial para isso) e de salivar. É adicionada uma camada a mais ao fato dele ter obsessão por limpeza – é que agora ele, como uma marionete, é conduzido por uma faxineira chamada Ellen. Kaufman brinca com as bonecas contidas na *matrioshka*. Ele as reposiciona, muda de lugar. A menor, a última, agora se torna a condutora dos afetos da maior. Contudo, esse movimento nos aparenta não ser ocasional. Desconfiamos dele, como desconfiamos dos sinais da vida. Assim como em Craig, há um flerte dessa obra com as sutilezas da natureza humana. A fuga do real acaba se contaminando do real. E assim como em Craig, Caden fracassa em sua tentativa de montar um espetáculo com a sua visão artística. É curioso pensarmos que esse paralelo vai além: de acordo com Daniel Shaw, segundo os críticos do filme, esse fracasso também se daria na construção do filme como processo<sup>5</sup>.

---

5. No original: “He spends the next forty years (and the second half of the movie) trying to

## O terreno liso da marionete-sociedade

O trunfo dramaturgic de *Synecdoque* está na indiscernibilidade da sua cama de sentido. Cama de sentido que nos permitiria, por exemplo, reinterpretar um sonho. Ou seja, *um lugar posterior ao que foi sonhado de reposicionamento de acontecimentos puros*. No entanto, no filme de Kaufman não sabemos os limites do que nos é imposto. Ele não justifica os fenômenos da obra, e esses fenômenos não são vistos como fenômenos pelas personagens (como na ficção científica, por exemplo) – tudo é incorporado à lógica dramática da narrativa. Essa indiscernibilidade da cama de sentido nos permite, por exemplo, ter versões múltiplas dos acontecimentos, assim como permite ao autor ter uma incrível diversidade de opções interacionais entre os elementos.

Por exemplo, a casa que fica em chamas o filme inteiro, onde mora Hazel, a bilheteira, pode ser interpretada como reflexo dos sentimentos do protagonista pelo seu objeto de desejo. Ao mesmo tempo, no último terço do filme, a personagem morre literalmente asfixiada pela inalação constante da fumaça de sua residência em chamas, o que também poderia ser interpretado metaforicamente como a personagem sufocada pelo próprio desejo. Essas camadas metafóricas e o trânsito que elas promovem entre uma interpretação poética e uma outra ao pé da letra fazem com que desconfiemos das situações, ao passo que precisamos delas para que o filme ganhe algum contorno narrativo. O que acontece – e essa é a estratégia principal da dramaturgia de *Synecdoque* – é que o filme dilui pouco a pouco suas perspectivas metafóricas pela afirmação da diferença. O campo reflexivo, que poderia nos ser dado pelas metáforas, é borrado e transformado em território movediço pela asseveração do *simulacro* que é criado momento após momento pela personagem principal. Esse simulacro se mistura a uma outra camada do possível – entrelaçados, formam juntos a areia movediça da diferença a todo custo –, a metáfora é cegada pelo punhal da falta de limites.

---

do so, and fails miserably. According to critical consensus, Kaufman's film also becomes a failure in the process." (LARROCA, 2011, p. 264)

## A repetição de Caden Cotard e a diferença de Charlie Kaufman

Cotard busca se repetir. Busca algo que ficou perdido em um momento ou outro de sua própria vida. Mas Kaufman, o seu criador, diz “sim” à diferença. As marionetes acompanham Caden e o colocam sempre em uma nova perspectiva, embora a personagem procure também o enclausuramento da repetição. É como em um ensaio de teatro de uma peça que nunca se realiza – esta é a própria narrativa do filme – no qual novas evidências são colocadas hora após hora pelos atores. Esse também é o *modus vivendi* de Cotard na busca de sentidos concernentes à aceitação do fim de seu relacionamento com sua primeira esposa. O conflito se encontra na falta de saída que ele forja a si mesmo, gerando ainda mais repetições e mais situações nas quais as marionetes possam interagir. É interessante percebermos que isso se dá com a própria fruição do filme. Engendrando esconderijos visuais e lógicos, a obra se revela muito diferente cada vez que a assistimos<sup>6</sup>.

Caden, a cada parte do filme, anuncia um novo título para a sua obra teatral que nunca estreia. O mote, que se repete obsessivamente, possui as modulações em que a personagem vive em determinado momento. E ela se repete sempre em atraso ao que está acontecendo – em posição contemplativa. Sua função de marionete parece ser a de demarcar um final que já foi finalizado através de outras repetições – e isso está contido no próprio processo de criação de Kaufman, como ele nos fala em entrevista contida em Larroca:

A linguagem sempre nos coloca em cena tarde demais. “Para viver onde realmente estamos” parece ser algo pressuposto – a coisa mais fácil do mundo - e em certo sentido o é. Porque nós somos criaturas de linguagem, no entanto, nada é mais difícil. “Eu luto muito com isso quando eu estou escrevendo”, conclui Kaufman, “porque as minhas coisas tendem a ser muito prolixas. Eu gosto de palavras.”<sup>7</sup> (LARROCA, 2011, p. 252, tradução minha)

6. No mínimo instigante descobrir, após algumas assistidas, que a marionete que representará Cotard sempre esteve escondida no filme observando sua inspiração. Ou que o tempo, em *Synedoque*, atravessa meses, anos em uma sequência de diálogo.

7. No original: “Language always puts us on the scene too late. “To live where we really are” would seem to be a given—the easiest thing in the world—and in a sense it is. Because we are creatures of language, however, nothing is more difficult. “I struggle with that a lot when I’m writing,” Kaufman concludes, “because my things tend to be very wordy. I like words.”

Por outro lado, quando o logos é acionado, uma outra boneca surge da *matrioshka* pronta para ser animada. Isso se dá à exaustão, mas parece ter uma pilha. Quando a personagem se sente cansada, quando o logos parece não fazer mais sentido em animar marionetes, uma outra personagem (antes uma marionete-personagem) a conduz até o seu falecimento que é a própria representação da morte do condutor: a faxineira Helen. Aqui, mais uma vez, pela via deleuziana, presenciamos uma aproximação contemporânea com as ideias de Craig. Uma aproximação ontológica. O sentido das marionetes-sociedades, que no fundo passeiam de acordo com o centro magnético da personagem principal, flerta com a constituição do sujeito no social, ou melhor, com sua singularidade primeva conduzida por sujeitos. Se em Craig, há uma procura por uma essência do homem, em *Synecdoque* essa procura se dá através de um movimento ondular – primeiro pelo acúmulo de fragmentos de sujeitos em uma singularidade; depois pelo esvaziamento destes fragmentos – a morte de Caden carrega, no DNA de sua existência, todos os que fizeram parte de sua sinédoque existencial.

### **Marionete-sociedade e teatro relacional**

Levando em consideração que o ponto abordado neste artigo sempre esteve conectado às interações (interações de obras, de personagens, marionetes), um passo adiante em termos de um outro tipo de realização seria o do teatro relacional (de uma estrutura na qual o público também participe da ação) acoplado a essa ideia de marionete-sociedade, como Felipe Rocha já fez em relação à marionete-personagem (no texto, Rocha explica que a construção da dramaturgia foi completada durante o processo, e, em alguns momentos da obra, as personagens interagem com a plateia). Em termos de multiplicação de possibilidades, a interação entre os atores e a plateia, e mesmo durante a construção do espetáculo (tomando a marionete-personagem, por exemplo, como um caminho a ser percorrido), elevaria o nível de estratégias dramáticas a serem utilizadas pelos participantes do jogo teatral. Essa é uma questão que, se colocada em prática, certamente será um desafio para futuros artistas da cena. A encenação da marionete-sociedade em uma estrutura de teatro relacional certamente é um tema de largo alcan-

ce, tanto de referenciais filosóficos quanto teatrais, que nos pede um tempo a mais de estudo e empenho, e que pode abrir múltiplas possibilidades em um novo campo de criação artística.

## Referências bibliográficas

- BABLET, D. **The theatre of Edward Gordon Craig**. Londres: Eyre Methuen, 1981.
- CRAIG, Edward Gordon. **Da arte do teatro**. Tradução Redondo Júnior. 2 ed. Amadora: Escola Superior de Teatro e Cinema, 2004. 1 CD-Rom.
- DELEUZE, Gilles. **Diferença e repetição**. Lisboa: Relógio D'Água, 2000.
- \_\_\_\_\_. **Lógica do sentido**. São Paulo: Perspectiva, 2011.
- DELEUZE, G.; GUATTARI, F. **Mil platôs**, vol. 1. São Paulo: Editora 34, 1995.
- KLEIST, H. **Sobre o teatro de marionetes**. Rio de Janeiro: 7 Letras, 1997.
- LARROCA, D. **The philosophy of Charlie Kaufman**. Kentucky: The University Press of Kentucky, 2011.
- NEWMAN, L. M. (org.). **Edward Gordon Craig: black figures**. Wellingborough: Christopher Skelton, 1989.
- RAMOS, L. F. O indizível e as obras imaginárias de Klein e Craig. **Art Research Journal**, São Paulo, v. 1, p. 65-77, Jan./Jun. 2014. Disponível em: <<http://www.periodicos.ufrn.br/artresearchjournal/article/view/5260/4348>>. Acesso em: 16 out. 2015.
- RANCIÈRE, J. **O inconsciente estético**. São Paulo: Editora 34, 2009.
- ROCHA, F. **Ninguém falou que seria fácil**. Rio de Janeiro: Cobogó, 2012.
- SINEDÓQUE, Nova York. Direção de Charlie Kaufman. 2009, 123 min.

Recebido em 10/08/2015

Aprovado em 30/09/2015

Publicado em 21/12/2015