

(In) completudes: os corpos híbridos nas cenas da DudaPaiva Company

Amábilis de Jesus da Silva
Faculdade de Artes do Paraná – FAP (Curitiba – Brasil)



Monsters (2017). DudaPaiva Company. Direção de Duda Paiva.
Foto de Petr Kurecka.



Bastard (2011). DudaPaiva Company. Direção de Duda Paiva e Paul Welwyn Norton. Foto de Petr Kurecka.

Resumo: Para refletir sobre os modos de existência dos corpos nas montagens da DudaPaiva Company, busca-se três recortes: o corpo como reduto da existência; a voz como elemento constituinte do ser; e o corpo identidade/alteridade. Aliam-se os estudos filosóficos de Heráclito de Éfeso e Parmênides de Eléia sobre a ontologia do ser aos estudos de Gilles Deleuze sobre o cansado e o esgotado, tentando alargar os campos de discussão do fazer no teatro de animação. Nos recortes, parte-se dos recursos utilizados nos espetáculos *Blind* e *Break a legend*.

Palavras-chave: Corpo. Ontologia do ser. Identidade. Alteridade.

Abstract: The article proposes three approaches in order to reflect on the modes of existence of the bodies in DudaPaiva Company's performances: the body as a stronghold of existence; the voice as the constituent element of being; and the identity/otherness body. The philosophical studies of Ephesus and Parmenides of Eléia by Heraclitus on the ontology of the being are allied to the studies of Gilles Deleuze on the tired and the exhausted one, trying to broaden the fields of discussion about the practice in puppet theatre. I start from the resources used in *Blind* and *Break a legend* performances.

Keywords: Body. Ontology of being. Identity. Otherness.

“Todo eu sou corpo, e nada mais.”

Friedrich Nietzsche

Midas, o rei que transformava em ouro tudo o que tocava. Momus, o rei que personificava o sarcasmo, a burla e a ironia. Laio e Édipo, reis, pai e filho, unidos pelo amor de Jocasta. Tântalo, o rei que roubou os manjares divinos, servindo aos deuses a carne de seu filho Pélope. Teseu, o rei que matou o Minotauro de Creta. Minos, o rei que sacrificou o touro errado. Em cena, um rei. O fragmento de uma existência, um instante qualquer recolhido quase ao acaso, sem que se tenha noção dos seus demais dias, dos possíveis gestos magnânimos, superiores. É um rei: leva uma coroa na cabeça. Junta-se aos seus antecessores e sucessores, pertencendo à linhagem dos mais incomuns dos seres humanos. Também este rei sofreu represália dos deuses. A punição? A fome insaciável. Os traços de seu caráter vão se transformando ou somente se dando a conhecer. É um rei, porque na intimidade pode ser assim um rei. Ou porque igualmente um rei é um corpo que, quando posto em padecimento, se junta ao mais comum dos seres humanos.

Segundo Jean-Marie Apostolidès, a teoria do corpo duplo do rei foi propagada durante o Antigo Regime francês, na qual se “[...] estabeleceu uma distinção entre o monarca como indivíduo privado e o monarca como *persona ficta*, encarnação do Estado” (APOSTOLIDÈS, 1993, p.13). Sendo um corpo simbólico, toda a atenção deve ser a ele empregada para que nenhum mal o aflija, pois sua aflição é também a do corpo da nação. Um rei jamais morre, porque tão logo é decretada a sua sentença final, seu sucessor já está a postos, e “[...] o morto apodera-se do vivo” (*ibidem*, p.16).

No palco nu da primeira cena de *Greeks* (2016), da DudaPaiva Company, acompanhamos a entrada do Rei. Além da coroa na cabeça, uma tanga vermelha lhe cobre a genitália. No lugar do cetro, um machado. Não traz um manto, joias em ouro ou uma túnica de linho nobre. E não é preciso, porque se trata de um rei, e em lembrança todos esses adornos o acompanham. Sabemos, de antemão, que ali será castigado, e a altivez com que gesticula quase nos faz desejar o seu infortúnio.

Os acontecimentos seguintes são construídos com humor,

amenizando que a desgraça que está por vir também nos torna altamente piedosos. O imaginário do corpo duplo vai se ruindo. Diante de nós, espectadores, um ser humano, nas suas mazelas, nas alternâncias de estados, nas negociações, no sofrimento, nas frações de segundos em que é tomado pela esperança, e em seguida, as decepções, o desespero e a angustiante aproximação da morte.

Não fosse pelo humor com que é construída a cena, estaríamos diante da tragédia de Jó, da fé posta em prova. Mas o Rei diante de nós é um pouco fanfarrão. Ou seria melhor dizer: os acontecimentos o tornam um pouco fanfarrão. Insustentável a comparação com Jó. Insustentável, porque o (nosso) Rei se entrega aos instintos mais vulgares, nenhum sinal de nobreza surge nas suas ações. Quer se saciar. De outro modo, é sustentável a comparação, porque em cena toda a existência do Rei está reduzida ao seu corpo falível.

O (nosso) Rei é um corpo/boneco animado pelo corpo/ator. Desde o início, sabemos que ao ator/deus cabe assegurar o seu destino. Mas o corpo/Rei é a negação da missão do ator/deus, uma vez que cremos na sua existência. Cremos na sua autonomia. E cremos porque nos aproximamos de sua humanidade, acompanhamos os seus gestos, as expressões formadas em seu rosto, o tempo do seu pensar. A sua existência não pode ser negada, e somos corresponsáveis por ela, independentemente de a julgarmos e de também desejarmos represálias. Seu corpo é a sua existência. Mas a natureza de sua existência é complexa, não se reduzindo nunca: o corpo-espuma-látex é coisa, e é ser no mundo. Por alusão, é humano. Tendo sido criado para o fim único de estar em cena, somente ali é possível a sua existência. E somente ali ele é o que não pode ser: humano. Em cena, as hierarquias entre naturezas desaparecem, porque é ele – o Rei/boneco – o ser vivo, animado. Na função de manipulador/animador, o corpo/ator oculta-se, tornando-se a coisa que manipula.

Quando, no jogo, o corpo/ator se faz presente, dois mundos coexistem: o humano e o inumano. Em certos momentos, harmonizam-se. Em outros, os estados de disputas de poder reavaliam seus mundos. São estados que se intercalam quando a existência do ator/intérprete se faz



Blind (2015). DudaPaiva Company. Direção de Nancy Black. Foto de Patrick Argirakis.

notar. A origem do poder-perversidade não é dada como clara e certa. Estabelece-se no jogo e apenas flutua entre as identidades, e sendo as identidades flutuantes, somente ele, o poder, se mantém estável.

Poderia se tratar do clássico drama vivido no teatro de animação, no qual o ser/boneco reconhece a sua dependência do ator/deus e também o manipula, pois afinal as existências de ambos se misturam. Mas os acontecimentos seguintes geram mais camadas em que se alternam naturezas.

A entrada em cena da atriz/bailarina primeiramente nivela os dois mundos. Mas, em seguida, segurando um cacho de uvas, o corpo da atriz se enrijece, tomando a forma de uma árvore. Outros modos de representação se somam aos anteriores, e o jogo de poder se mantém. O destino do protagonista depende agora das decisões da árvore/deus: o galho (mão da atriz/bailarina que segura o cacho

de uvas) se levanta acima do alcance e balança para lá e para cá. Não nos iludamos, seu poder é temporário. Há um machado na mão do Rei que pode reverter o seu destino. Várias machadadas, e a árvore é abatida. Um humano tem poder sobre a vida de uma árvore. Contudo, ainda não é fim do jogo.

Estendida no chão, a árvore/atriz passa por um processo de espasmos, até se recompor. Novamente, uma mudança de linguagens. Ruídos de sintetizadores, próprios de filmes de ação, acompanham suas coreografias de artes marciais. Gestos imitativos de um combate, e as rajadas de um fuzil automático disparadas em direção à barriga do Rei. Ouvimos o ronco/voz computadorizado da barriga, tornando-o um robô. Filme de ficção científica. O Rei é um avatar. Reconhecemos os movimentos de um macaco, e, confirmando as suspeitas, a atriz/bailarina exhibe uma banana, que logo é por ele devorada. Depois, um sorvete, depois um peixe. Nada o saciará. É o seu castigo.

A atriz assume a manipulação do corpo/Rei, ao tempo em que é também sua carrasca. O jogo agora é entre Eros e Thanatos. O instinto de vida e a morte. O jogo agora é sexual. E até onde pode chegar o sexo? O corpo/Rei não é nada mais que puro instinto e selvageria. Nada o saciará. Incontinentemente, devorará sua parceira de cena. Devorará a própria morte. Não tem mais controle de si, está latente a sua animalidade. Engole o braço da sua amada/carrasca. Mas quem vence é Thanatos. Testemunhamos. O corpo/Rei, entregue à sua sorte, à solidão, ao seu fim.

Não eu

Em vinte e dois de novembro de 1972, estreava o monólogo *Not I*, de Samuel Beckett, no Lincoln Center, na cidade de Nova York. Em cena, visível somente uma boca. O restante do palco na escuridão. As frases desconexas, desconstruídas, saídas daquela boca sem corpo, sem identificação, sem a totalidade. Apenas um órgão de comunicação.

Em uma das cenas de *Break a legend* (2015), da DudaPaiva

Company, o personagem Eros, animado por um ator/intérprete ocultado pela roupa preta, baixa o tom da voz para confessar que despreza várias coisas, e ao exemplificar é tomado por empolgação até que lhe escapa a palavra *fuck*, e ainda na empolgação a repete várias vezes. Contracenando com ele, uma voz em *off* esclarece sobre as implicações da utilização dessa palavra. Também empolgada, a voz pede para entrar em cena. Blackout. Uma grande Cabeça é arrastada para o centro do palco. A Cabeça é a dona da voz em *off*, e em seu rosto se formam diversas expressões ao explicar que *fuck* pode significar um pedido, uma suspeita, uma agressão, um prazer. Um segundo ator, vestido apenas por uma calça preta e com os membros superiores desnudos, entra e se põe a interagir com essa personagem. Sem nenhuma ligação física entre eles, os dois corpos se movimentam em sincronia. A personagem/Cabeça reclama de dor, e em seguida vemos uma língua sair por um dos seus olhos, depois pela boca. O ator ao lado se assusta. Agora, um braço sai pelo alto da Cabeça. Percebemos, então, que ela está habitada por um corpo humano. O outro braço sai pelos olhos, uma perna pelo pescoço, depois a outra perna, e por fim a cabeça da atriz surge na extremidade da Cabeça/corpo.

Mesmo com contextos e dramaturgias que em nada se aproximam, as cenas de *Not I* e de *Break a legend* podem ter um ponto de contato pela ausência/presença do corpo em cena. A voz separada do corpo em *Not I*, retirando o plano do intelecto, oportuniza ao espectador uma relação sensorial, uma vez que a falta do corpo potencializa as qualidades físicas dessa voz, tornando-a quase tridimensional e gerando um espaço fenomenológico.

Gilles Deleuze, em seu escrito intitulado *O esgotado*, analisa as obras de Samuel Beckett estabelecendo inicialmente uma diferenciação entre o que conceitua como “cansado” e “esgotado” nas palavras postas pelos personagens do autor: “O cansado apenas esgotou a realização, enquanto que o esgotado esgota todo o possível” (DELEUZE, 2010, p. 67). Se o conjunto de qualquer possibilidade é Deus (o todo originário), então o possível é já um derivado,

demandando o cansaço ou o esgotamento. No cansaço, opera-se por exclusão, por preferência, e as variações são substituições, com disjunções exclusivas, enquanto no esgotamento é combinado o “[...] conjunto das variáveis de uma situação, com a condição de renunciar a qualquer ordem de preferência e a qualquer objetivo, a qualquer significação” (*ibidem*, p. 69), e no esgotamento a disjunção se dá por inclusão.

Deleuze observa que a linguagem nomeia o possível, e uma vez se tendo a ambição de esgotar o possível com palavras, somente uma metalinguagem criaria uma realidade própria, pois seria ela o esgotável. Em seu exercício filosófico, Deleuze propõe a seguinte divisão para a leitura dos textos de Beckett: *língua I*, na qual a enumeração substitui as proposições, e as relações combinatórias substituem as relações sintáticas, ou seja, uma língua dos nomes; *língua II*, a língua das vozes; *língua III*, a que opera nos limites imanentes entre a primeira e a segunda língua, estando sempre a se deslocar, e sendo um hiato, um buraco.

No texto fragmentado de *Not I*, as palavras ditas separadamente alcançam esse lugar descrito por Deleuze na *língua II*, em que há um fluxo misturado dos átomos combináveis, distribuindo os “corpúsculos linguísticos”. As palavras destacadas, sem chegar a concluir um pensamento, por si só são potentes para a criação de imagens. São elas, também, corpos em cena. Já em *Break a legend*, a voz em *off* é uma voz mecanizada e com a qual o espectador se mantém em relação de distância, uma vez que esse recurso comumente é utilizado no teatro com a função de comentar, relatar ou como solução de uma ação externa à cena. No entanto, essa é a voz do Deus punidor, o moralista. Quando pede para entrar em cena, ocorre um duplo acontecimento, pois a voz já está em cena, e é um personagem, e é corpo. Ao entrar o corpo/Cabeça, o processo se inverte, e contrariamente à *Not I*, alude-se ao plano do intelecto, como se fosse ela a materialização do pensamento. As palavras pertencem a esse corpo/Cabeça/pensamento. Como plano do pensamento, é negação do corpo da palavra, no sentido

da sensorialidade, conforme posto por Deleuze. Distancia-se do corpo da palavra, porque a cabeça/pensamento se posiciona como um comentarista que elucida os sentidos e as possibilidades de combinações, mas no exercício do esgotamento, permanece no plano das nomeações.

A voz feminina em *Not I* é a única informação que o público recebe sobre o corpo da voz/personagem. No decorrer do texto, com a narração de alguns incidentes, uma breve história/biografia se organiza, e provavelmente o público passa a conceber um corpo para as ações que estão sendo descritas. Nunca o mesmo corpo, pois é um corpo que se constrói na individualidade, segundo as referências de cada espectador. Então, mantêm-se dois corpos: o corpo projetado a partir das ações relatadas e o corpo das palavras.

Diferente desse recurso, *Break a legend* supõe duas situações concomitantes: a Cabeça é já um corpo e se basta, pois suas alternadas expressões ocupam toda a atenção do espectador; no começo, diante da Cabeça pressupõe-se um corpo masculino, grande, viril. Rompendo com essa informação prévia, os membros femininos que passam a completar a personagem causam estranhamento, pois não se esperaria um corpo andrógono. Além de andrógono, o corpo híbrido (humano/boneco) vai se modificando até que a Cabeça se torne o tronco do corpo feminino ou simplesmente um vestido.

A Cabeça é uma carcaça-mutante, preenchida pela carne/corpo/humano, e, portanto, seu interior é um ser vivo a lhe controlar as vontades. Quando saído do corpo/Cabeça, o corpo/humano já passou por um processo de metamorfose, e a lembrança da sua formação anterior, quando integrava o corpo/Cabeça, permanece por adição e assim marionetiza a sua existência.

Paralelamente, a presença do ator ao lado do corpo/Cabeça redimensiona a linguagem do ventriloquismo. O jogo é elaborado, pois a voz em *off* não pertence a nenhum dos corpos em cena ou pertence a exatamente a todos os corpos em cena. Mas quem é de fato o ventríloquo? E o ator, mais do que um ventríloquo, é dublador de corpo, sem, contudo, que o corpo dublado esteja aparente.

A analogia entre as duas peças justifica-se pela ausência do corpo que o torna ainda mais potente, mas também porque o título *Not I* (Não eu) daria suporte para várias montagens da DudaPaiva Company, pelos procedimentos constantes de readequação das formas de vida, das formas efêmeras, em negação do eu ou em breves sustentações do eu. O esgotamento como adjunção do não e do eu, sem exclusão.

Pintada por Caravaggio em 1608, a obra *Decapitação de São João Batista* teria sido a inspiração de Beckett para a construção da cena *Not I*, conforme ele mesmo escreve em uma de suas cartas. Certamente, a atenção do autor e encenador se voltava para a técnica de luz e sombra empregada pelo pintor, mas é grande a possibilidade que tenha se valido da própria imagem da decapitação. Na pintura de Caravaggio, a cabeça já foi decepada, embora permaneça próxima ao corpo nos últimos instantes de vida, pouco antes de se extinguir o oxigênio. *Break a legend* não chega a aludir à fração de segundo em que a cabeça do ser humano pode sobreviver longe do corpo. Desde que é posta em cena, a Cabeça é um corpo vivo reduzido a essa configuração. No entanto, quando surge o corpo/membros da bailarina, então, sim, a sua existência se esvai, tornando-se um apêndice de outro corpo. A Cabeça é um “não eu”, entendido nas suas várias combinações e de modo inclusivo.

O espírito e a carne

Por princípio, o teatro de animação arrosta o embate filosófico do corpo *versus* alma e, por princípio, dialoga, comunga, contradiz ou flexibiliza quaisquer das teses, sejam aquelas em que a divisão se faz (e com hierarquias), sejam aquelas não dicotômicas, sem separação entre uma e outra. Mas nas montagens da DudaPaiva Company, tal embate ocupa o ponto central do processo de criação, servindo como disparador da dramaturgia. Não se afirma aqui ser essa a premissa da companhia, e sim que os modos de existência dos seres/objetos se elaboram em justaposição ou em paralelo, mantendo evocado o conflito. É dado como certo tão somente que

essas existências são tracejamentos de identidades, como a ilustrar/concretizar a efemeridade. Nesse ilustrar/concretizar, por instantes as existências tornam-se definitivas, contornadas e concluídas.



Blind (2015). DudaPaiva Company. Direção de Nancy Black. Foto de Patrick Argirakis.

Pela brevidade dos modos de vida ou o exercício da alteridade, não seria difícil conformar as reflexões aos preceitos da máxima *Panta Rei*, o *tudo flui*, largamente difundida como a síntese do pensamento de Heráclito de Éfeso, o filósofo pré-socrático. Seu pressuposto de que tudo se move, exceto o próprio movimento, seria já satisfatório para auxiliar no desenvolvimento de um tratado sobre a instabilidade das identidades postas na cena. Ali, realmente se fixa apenas o movimento, e todo o resto é passagem.

Francisco Kuhnen (1996, p. 24) esclarece que, desde os milésanos e pitagóricos, era admitida a hipótese da diversidade das coisas existentes provindo da mesma *physis* corpórea, o monismo corporalista. Heráclito, contudo, considera essa unidade como sen-

do uma unidade de tensões opostas e os contrários “[...] em todos os níveis da realidade, seriam aspectos inerentes a essa unidade” (*ibidem*). Os contrários, para o filósofo, operariam numa lógica antidialética, na qual a tese e a antítese funcionam como síntese contraditória, aceitando-se o ser e o não ser.

Nas montagens da Duda Paiva, algumas vezes os corpos dos bonecos se separam dos corpos dos atores/intérpretes, mas ambos se juntam no mesmo “espírito”, e o espírito pertence e não pertence a ambos, e ainda a existência de um anula a do outro, mas sempre no fluir, num jogo dinâmico, sem que se possam manter com precisão as delimitações. E, por fim, sem que se possa dizer que a existência de um realmente anula a do outro. Como nos princípios de Heráclito: “O Um penetra o Múltiplo e a multiplicidade é apenas uma forma da unidade, ou melhor, a própria unidade” (HERÁCLITO, apud KUHNEN, 1996, p. 31).

Em outros casos, os corpos dos bonecos se juntam aos corpos dos atores/intérpretes, dando a entender que somente os espíritos se separam. Um único espírito se divide em dois, experimentando a alteridade, e, então, somente o espírito se põe em estado de representação. Isso porque a junção dos corpos paradoxalmente traça a divisão desses corpos, pois ficam expostas e ressaltadas as diferentes naturezas. No contraste, o corpo do ator se fortalece na sua humanidade, nas suas qualidades. No contraste, as materialidades se põem acima, se vivificam, enfraquecendo o estado da representação. As experiências dos espectadores se dão com a presença física desses corpos, para além de qualquer experiência hermenêutica. Os espectadores se relacionam com o respirar do orgânico e do inorgânico.

Unidos pelo mesmo espírito, os dois corpos formam um corpo esquizofrênico, com diferentes desejos, diferentes ações. Tudo que, na antiga visão dicotômica, ficaria ao encargo do espírito, agora se reverte como função do corpo. E nas alternâncias em que o espírito pertence e não pertence a ambos os corpos, há pequenos intervalos em que os corpos contêm em si mesmos a existência, negando qualquer possibilidade metafísica.



Blind (2015). DudaPaiva Company. Direção de Nancy Black. Foto de Patrick Argirakis.

No início do espetáculo *Blind* (2016), o ator se aproxima da plateia com seu corpo monstruoso. É ele mesmo a criatura de Frankenstein. De suas protuberâncias, retira outros corpos-monstros, meio animais, meio humanos. Um corpo siamês que se aparta de suas metades. Também é ele o próprio Frankenstein, o fabricante desses seres, o deus a decidir suas sortes.

Segundo o programa, *Blind* é um espetáculo autobiográfico e aborda um acontecimento da infância de Duda Paiva em que seu corpo se cobriu de bolhas, seguido por uma cegueira temporária. Da medicina ocidental à xamânica, muitas foram as tentativas de cura. Vários sentidos se criam a partir dessa informação: o ator/boneco/monstro é o seu vodu de expurgação e em cena busca a cura; o ator reconstrói seu passado, reinventando-o. Ele é o seu próprio médico, a encontrar soluções para o corpo em sofrimento. Mas ele é um corpo *matrix*, um corpo/mãe: concebe-se novamente, em cada corpo, indo

até o extremo dos seus “eus”, vasculhando a sua existência.

Mesmo não sendo difícil conformar as reflexões sobre as montagens da DudaPaiva Company aos preceitos da máxima *tudo flui*, de Heráclito, outro exercício pode alargar os campos do entendimento. Parmênides de Eléia, filósofo da escola de Pitágoras, foi considerado o opositor de Heráclito pela sua sentença da unidade e imobilidade do ser: o ser é, o não ser não é. Embora sua teoria tenha sido rebatida pelas descobertas da Física, o filósofo Giovanni Casertano, em revisão, aprofunda alguns aspectos, mostrando que, quando reduzida a sentença do filósofo grego, escampam-se minúcias de uma totalidade muito mais complexa.

Casertano (2007, p. 314) esclarece que Parmênides não se utiliza da terminologia *ser*, e sim do *to eon*, o ente, *aquilo que é*, e acrescenta o *to me eon*, traduzido por *aquilo que não é*. Esse *aquilo que não é* seria dito por Parmênides como o que não é cognoscível nem exprimível, ou seja, não pensável. Contudo, na leitura de Casertano, fica suposta a sequência: ser, pensar e conhecer; que seria acompanhada de: não ser, não pensar, não conhecer. E por complemento: o *exprimir*, o *dizer*, seguido de *não exprimir*, *não dizer*. Por sua vez, o *legein* (*dizer*) está ligado ao *noein* (*pensar*). Aquilo que não é, não é dizível nem pensável porque não existe. Para Casertano, o plano semântico *daquilo que é* está delimitado ao plano da realidade física, existencial. Esse plano é o do todo, das coisas existentes, “[...] mas que é visto através de um movimento de abstração do pensamento, na sua unidade que prescindem da multiplicidade dos fenômenos particulares que nele se manifestam” (*ibidem*, p. 314).

Na continuidade, a argumentação de Casertano segue buscando ressaltar que o pensado é, pois não se pode pensar algo que não existe, e que “[...] o pensamento se enraíza no ser, no sentido que não é concebível um pensamento que não seja da realidade ou – mas dá no mesmo – que há sempre uma realidade que se exprime no pensamento” (*ibidem*, p. 315). O estudo de Casertano pode servir para a compreensão dos modos de fazer e de existir nas cenas da DudaPaiva Company, se levado em consideração que esses seres ou fragmentos

deles são partes de um todo-uno, não sofrendo mudanças, pois as suas variações estão previstas já numa totalidade. Uma vez existentes esses seres, eles só podem ser uma realidade e, portanto, imutáveis. Nessa perspectiva, cada ser continua com as suas características individuais, e nas justaposições não ocorre a formação de um corpo híbrido, com identidades efêmeras, e sim apenas um agrupamento de várias identidades imutáveis, sobrepostas.



Blind (2015). DudaPaiva Company. Direção de Nancy Black. Foto de Patrick Argirakis.

Perto do fim

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

Contudo, mais forte são as multiplicidades das combinações do que se pode compreender por corpo numa cena teatral, do corpo que nasce para apenas ali existir, como a construir uma espécie de bestiário independente da própria realidade, e a forjar uma metarrealidade.

Nessa metarrealidade, as três velhas atrizes da última cena de *Break a legend* exibem seus corpos frágeis e escancaram as suas decrepitudes, tentando ainda seus últimos momentos de glória, e a entreter a plateia com suas vozes desafinadas, à espera do dia do julgamento ou pelo fim do espetáculo. Seus corpos. Suas vozes. Suas existências. E se terminássemos com a afirmação de Heráclito: “Deus é dia-noite, inverno-verão, guerra-paz, superabundância-fome; mas ele assume formas variadas, do mesmo modo que o fogo, quando misturado a arômatas, é denominado segundo os perfumes de cada um deles” (HERÁCLITO, apud KUHNNEN, 1996, p. 31), então, não nos entristeceríamos com a aproximação do fim.

REFERÊNCIAS

- APOSTOLIDÈS, Jean Marie. *O rei-máquina: espetáculo e política no tempo de Luís XIV*. Trad. Cláudio Sérgio Santoro. Rio de Janeiro: José Olympio; Brasília: Edunb, 1993.
- CASERTANO, Giovanni. A cidade, o verdadeiro e o falso em Parmênides. *Kriterion*, dez. 2007, vol. 48, nº 116.
- DELEUZE, Gilles. *Sobre o teatro: um manifesto de menos; o esgotado*. Trad. Fátima Saadi, Ovídio de Abreu, Roberto Machado. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2010.
- KUHNNEN, R. Francisco; SOUZA, J. Cavalcante. *Os pré-socráticos: vida e obra*. São Paulo: Nova Cultural, 1996.