

EITHER/OR

Jogo em Kierkegaard – Kierkegaard em jogo

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

Jacqueline Leão Jácome Ferreira

EITHER/OR
Jogo em Kierkegaard – Kierkegaard em jogo

Belo Horizonte
2008

Jacqueline Leão Jácome Ferreira

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

EITHER/OR

Jogo em Kierkegaard – Kierkegaard em jogo

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Letras: Estudos Literários, da Faculdade de Letras da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito parcial à obtenção do Título de Doutora em Letras – Literatura Comparada.

Linha de pesquisa: Poéticas da Modernidade

Orientadora: Profa Dra. Maria Zilda Ferreira Cury

Belo Horizonte
Faculdade de Letras da UFMG
18 de dezembro de 2008

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

BELO HORIZONTE, 18 DE DEZEMBRO DE 2008. Tese avaliada pela Comissão Examinadora, constituída pelos seguintes professores:

Profa. Dra. Maria Zilda Ferreira Cury – FALE/UFMG
Orientadora

Profa. Dra. Guiomar Maria de Grammont M. A. Souza – UFOP
Titular

Prof. Dr. Georg Otte – FALE/UFMG
Titular

Profa. Dra. Leda Maria Martins – FALE/UFMG
Titular

Profa. Dra. Olga Valeska Soares Coelho – CEFET/MG
Titular

Profa. Dra. Maria Antonieta Pereira – FALE/UFMG
Suplente

Prof. Dr. Fernando Rey Puente – FAFICH/UFMG
Suplente

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

Ficha catalográfica elaborada pelas Bibliotecárias da Biblioteca FALE/UFMG

K47e.Yf-e Ferreira, Jacqueline Leão Jácome.
Either/or [manuscrito] : jogo em Kierkegaard – Kierkegaard em jogo /
Jacqueline Leão Jácome Ferreira. – 2008.
219 f., enc.

Orientadora: Maria Zilda Ferreira Cury.

Área de concentração: Literatura comparada.

Linha de Pesquisa: Poéticas da Modernidade.

Tese (doutorado) – Universidade Federal de Minas Gerais,
Faculdade de Letras.
Bibliografia: f. 208-218.

1. Kierkegaard, Soren, 1813-1855. Either/Or – Crítica e interpretação – Teses. 2. Kierkegaard, Soren, 1813-1855 – Anônimos e pseudônimos – Teses. 3. Escritores dinamarqueses – Teses. 4. Análise do discurso narrativo – Teses. 5. Memória (Filosofia) – Teses. 6. Sedução – Teses. 7. Tempo (Filosofia) – Teses. 8. Leitores e leitura – Teses. I. Cury, Maria Zilda Ferreira. II. Universidade Federal de Minas Gerais. III. Título.

CDD: 839.8136

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

AGRADEÇO

A Deus, causa primeira de tudo.

A minha mãe. Aos meus irmãos.

Muito **especialmente** à admirável Professora Maria Zilda Ferreira Cury. Conhecimento. Sabedoria. Confiança. Paciência. Carinho. Amizade. Por tudo, MUITO OBRIGADA!

Aos professores do Programa de Pós-Graduação em Letras: Estudos Literários da UFMG.

Aos professores da Banca Examinadora, MUITO OBRIGADA!

À Mariinha. À Vivian.

À Letícia e às funcionárias da Secretaria do PósLit.

Aos amigos e professores do *Søren Kierkegaard Forskningscenteret ved Københavns Universitet* (SKC), Bjarne Olsen, Darío Gonzalez e Joakim Garff, principalmente.

Para

Mozart Leão,

meu pai

in memoriam.

Aos meus amores,

Brunna e Carlos

Luz, força, carinho, paciência,
compreensão, entusiasmo. Sorrisos nas
horas certas. Com vocês, a caminhada foi
mais fácil.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

RESUMO

O jogo de escrita fabricado por Kierkegaard, em *Either/Or*, constrói, propositadamente, brechas de interpretação, configurando-se o eu da escritura como autor/jogador astuto que lança mão de artifícios escriturais que se refletem na pseudonímia e na matéria narrada. O conceito de jogo, bem como o próprio ato de jogar, serão, pois, importantes à análise que aqui se intenta. Em *Either/Or*, os autores sobrepostos ora se impõem como novos prospectos de leitura e releitura, ora se transformam no elemento lúdico que reverbera em torno de si mesmo enquanto categoria crítica e interpretativa relevante. Sem desconsiderarmos os fatos complexos da interioridade de Kierkegaard como, por exemplo, viver a liberdade subjetiva diante da ética e da pressão religiosa, primeiramente, avaliaremos a incidência lúdica nos seus textos, partindo da visão analítica de jogo, para depois, então, confrontarmos sua autonomia criativa (e de seus pseudônimos) com o jogo de reconstrução de sentido próprio da atividade do leitor. *Either/Or*, conforme conceito formulado por Wolfgang Iser, instaura condições de comunicação e suscita o jogo de respostas decorrentes dos efeitos estéticos produzidos na mente do leitor. Se isso pode ser dito, lato sensu, sobre qualquer obra ficcional, no caso da escrita de Kierkegaard essa suspensão se dá como projeto escritural que vai sendo explicitado, simultaneamente, a seu processo de construção, de jogo levado a extremos labirínticos através das sobreposições de *eus* escriturais. Na análise de *Either/Or*, pretendemos, além de contemplar o jogo de autorias forjadas que recortam o texto, tentar apreender a construção do discurso, partindo do princípio que Kierkegaard, ao elaborar os dois prefácios ficcionais, tanto na introdução de *Either/Or* quanto em *Diário de um Sedutor*, utiliza-se da memória enquanto estratégia de criação literária. A partir dos dois prefácios citados, procuraremos estabelecer a relação comparativa entre o perfil do narrador e o universo narrado, entre o narrador, simultaneamente, sujeito e objeto da história, entre os acontecimentos passados reconstruídos, no presente, através da escrita.

PALAVRAS-CHAVE: KIERKEGAARD, EITHER/OR, DIÁRIO, SEDUTOR, MEMÓRIA, JOGO, ELEMENTO LÚDICO, PSEUDONÍMIA, AUTOR, JOGADOR, PREFÁCIO.

ABSTRACT

The writing game produced by Kierkegaard in *Either/Or*, purposively constructs interpretation gaps, so that the writing self is configured as an astute author/player who uses writing artifices that are reflected both in pseudonymity and narrated matter. The concept of game, as well as the very act of playing, will thus be important in the analysis intended here. In *Either/Or*, the superimposed authors either impose themselves as new prospects of reading and rereading, or transform themselves into the ludic element that reverberates around itself as a relevant category of critique and interpretation. Not considering the complex facts that relate to Kierkegaard's interiority, for example, living the subjective liberty in the presence of ethics and religious pressure, first of all, we shall evaluate the ludic incidence in his texts, starting from the analytic view of the game, and, thereafter, we shall confront his creative autonomy (and that of his pseudonyms) as a game of reconstruction of senses peculiar to the reader's activity. *Either/Or*, according to the concept formulated by Wolfgang Iser, establishes conditions of communication and engenders the game of answers resulting from the esthetic effects produced in the reader's mind. If that can be said, sensu lato, about any fictional work, in the case of Kierkegaard's writing this suspension happens as a writing project that is slowly being made explicit, simultaneously, to its process of construction, and of game taken to labyrinthine extremes through the juxtaposition of the writing selves. In the analysis of *Either/Or*, we intend to, other than contemplate the game of forged authorships that intersperses the text, try to apprehend discourse construction, considering that Kierkegaard, as he elaborates the two fictional prefaces, one in the introduction of *Either/Or* and the other in *The Seducer's Diary*, uses memory as a strategy of literary creation. Regarding the mentioned prefaces, we intend to establish a comparative relation between the narrator's profile and the narrated universe, simultaneously, subject and object of the story, and amongst the reconstructed past events, in the present, through writing.

KEYWORDS: KIERKEGAARD, EITHER/OR, SEDUCER, DIARY, MEMORY, GAME, LUDIC ELEMENT, PSEUDONIMITY, AUTHOR, PLAYER, PREFACE.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO → 09

Do apreço por [e pelo jogo] de Kierkegaard → 09

Da apresentação [e do jogo] em *Either/Or* → 17

Do jogo em *Either/Or* → 22

CAPÍTULO I – JOGO E KIERKEGAARD → 27

Da noção de jogo e de impulso lúdico → 27

Ironia como jogo? → 48

Do conceito de ironia → 55

CAPÍTULO II – PUZZLE KIERKEGAARDIANO → 70

Estádios da Existência → 75

Da pseudonímia ou Comunicação Indireta → 82

Either ou *Or* → 96

CAPÍTULO III – PRÉ-FACES DO JOGO LITERÁRIO DE KIERKEGAARD → 108

Movimento de jogo no prefácio ficcional de *Either/Or* → 115

Autobiografia, tempo e memória – jogos no prefácio ficcional de *Diário de um Sedutor* → 146

Da jogada autobiográfica → 146

Prefácio do *Diário de um Sedutor*. Jogo do tempo. Jogo da memória → 153

Jogo estético: a sedução reflexiva em *Diário de um Sedutor* → 179

CONCLUSÃO – A ÚLTIMA CARTADA → 197

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

INTRODUÇÃO

Iniciei-me como autor com uma força imensa: um pouco secretamente, fui considerado como um patife – mas, claro, apareci ainda mais amável, sobretudo como personagem tão extraordinariamente interessante e mordaz.

Johannes, o Sedutor

I - Do apreço por [e pelo jogo de] Kierkegaard

Após mais de um século e meio de certa incompreensão e despreço, os textos do pensador dinamarquês Søren Kierkegaard (1813-1855) parecem ganhar lugar de destaque não só nas bibliotecas e livrarias da Dinamarca, mas no mundo inteiro. O interesse pelas obras desse polêmico autor não se circunscreve apenas à área dos pesquisadores ou críticos escandinavos, embora o alcance e a diversidade de seu pensamento também não facilitem a tarefa de analisar os múltiplos aspectos de sua escrita filosófica e literária. Aliás, muito do que já se escreveu sobre Kierkegaard é considerado, quase sempre, estudo apenas introdutório, mas que se impõe sempre a investigações amplas tanto para o pesquisador da filosofia, da literatura e das mais variadas áreas do conhecimento.

Dentre os muitos textos desse filósofo, elegemos, para o nosso estudo, o conhecido e complexo clássico *Enten-Eller – Et Livs Fragment*, publicado em 20 de fevereiro de 1843. Devido à nossa dificuldade em relação ao idioma original, teremos, como obra-leito, a tradução inglesa feita por Alastair Hannay – *Either/Or – A Fragment of Life*¹, embora também recorreremos, quando se fizer

¹ KIERKEGAARD. *Either/Or*, 1992.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

necessário, a traduções portuguesas e espanholas.

Como bem acentua Álvaro Valls², a recepção de autores estrangeiros depende do aspecto da tradução, o que, obviamente, interfere na interpretação dos textos. No caso de nosso autor, as primeiras traduções são alemãs, predominando, por muito tempo, a leitura de um *Kierkegaard* apenas religioso. Os franceses, por outro lado, apaixonaram-se pelo sedutor, pelo literato, sendo o *Kierkegaard* francês bem diferente do alemão. No Japão, as traduções são ainda muito poucas e, no Brasil, são *precárias e indefinidas*. Somente em 1911, os leitores brasileiros tomaram conhecimento da tradução portuguesa *Diário de um Sedutor* e alguns outros textos esparsos de cunho estético e ético. Mas o grande responsável pelos escritos de Kierkegaard, no Brasil, é o Professor Ernani Reichmann com os seus *Textos Seleccionados*³.

Se a recepção de um texto – literário ou não – está sempre em sintonia com a tradição cultural e com as disposições do momento histórico em que a sua escrita circula, as inquietações filosóficas e, sobretudo, as provocações literárias advindas dos escritos de Kierkegaard demarcam nosso olhar, nosso lugar de leitora e também nossa tentativa de interpretá-los à luz das teorias em torno do autor, do leitor e do próprio texto. Dessa forma, pretendemos ir além de simples revisão da fortuna crítica de Kierkegaard. Através da leitura de *Either/Or*, objetivamos recolocar alguns conceitos inerentes ao próprio discurso crítico para repensarmos os lugares da autoria e da recepção não como demarcações estanques ou fechadas em si mesmas, mas como jogo dinâmico do revés de uma mesma moeda.

Em *Either/Or*, Kierkegaard procura fundir o discurso filosófico na dimensão do literário, levando ao extremo a mistura de autores e discursos mediante o uso constante da pseudonímia. Na composição da obra, as duas partes principais são assinadas por dois autores fictícios nomeados por Victor Eremita, o editor imaginário, e mais dois anônimos, A e B, este último, um juiz. A primeira parte

² VALLS. Apresentação. In: KIERKEGAARD. **O conceito de Ironia**, p. 08, 2005.

³ REICHMANN. **Soeren Kierkegaard**, 1971.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

contém, além de vários tratados estéticos, o famoso *Diário de um Sedutor*, cuja autoria é atribuída ao próprio autor A, suposto organizador e – possivelmente o mesmo quem redigiu o prefácio (espaço textual igualmente ficcional) do diário – e a Johannes, o sedutor. A segunda parte constitui-se de várias cartas escritas por B, e endereçadas ao autor A, todas elas abordando a concepção ética da vida. A parte final, se assim podemos dizer da terceira, contém um pequeno sermão escrito por um padre, amigo de B. No topo de todo esse complexo autoral, temos o editor imaginário, Victor Eremita.

Logo, partindo das estratégias literárias acionadas pela escrita de Kierkegaard em *Either/Or* e dos próprios desdobramentos de sua escritura irônica, buscamos investigar de que forma o leitor é envolvido no jogo da ficção kierkegaardiana tanto no âmbito da enunciação, quanto no do enunciado. A nossa hipótese fundamental de pesquisa partiu do princípio de que perante os pseudônimos ou à *comunicação indireta* de Kierkegaard, desenvolvida, principalmente, no estágio estético (as configurações irônicas do estágio estético serão apresentadas nos capítulos II e III) é desenhado (ou materializado no ato da leitura) um leitor em perda: leitor que se faz ora parceiro, cúmplice, quando, estrategicamente, imerge no processo de criação, construindo-se, simultaneamente, como mais um personagem; ora também se faz adversário, quando subverte as regras que o texto pede, instado a proclamar sua autonomia ante à matéria narrada.

Não é demais dizer que, ao iniciarmos o estudo sobre as reverberações complexas no texto, nos vimos imersos, mais uma vez, no jogo da escritura. A pseudonímica traz à cena *personae* contrastantes que perturbam a possibilidade de unificação em torno de um nome, obrigando-nos a refletir sobre os diversos *eus* kierkegaardianos. Jogo constante não somente do autor consigo mesmo, mas, sobretudo, ludicamente, com o leitor. Por outro lado, muito embora também nos sintamos aprisionados dentro do jogo escritural kierkegaardiano, propomos, nesta Tese de Doutorado, discorrer sobre o fenômeno estético e os indícios de sua recepção, isto é, procurarmos apreender as relações de leitura encenadas pela obra.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

No entanto, sabemos que o nosso estudo foi ainda muito limitado. Inseridos no espaço de uma tese acadêmica, com os constrangimentos de tempo, de formação não filosófica e de limitado acesso a leituras que, com certeza, teriam sido importantes para uma melhor consecução do projeto inicial, mas, sobretudo, devido aos desdobramentos espiralados do projeto escritural kierkegaardiano, limitamos nosso escopo analítico. Optamos, como proposta maior de análise, por privilegiar os dois prefácios ficcionais. O primeiro, aquele que introduz a obra *Either/Or* no todo, escrito pelo editor imaginário Victor Eremita; e o segundo, apresentado na abertura de *Diário de um Sedutor*, escrito por alguém ficcionalmente não identificado. Além disso, pretendemos ampliar a discussão da narrativa de *Diário de um Sedutor*.

Na análise de *Either/Or*, pretendemos contemplar o jogo de autorias forjadas que recortam o texto, apreender a construção do discurso, partindo do princípio de que Kierkegaard, ao elaborar os dois prefácios ficcionais, tanto na introdução de *Either/Or* quanto em *Diário de um Sedutor*, se utiliza da memória como estratégia de criação literária. A partir dos dois prefácios citados, procuramos estabelecer a relação comparativa entre o perfil do narrador e o universo narrado, entre o narrador, simultaneamente – sujeito e objeto da história –, e entre os acontecimentos passados reconstruídos, no presente, através da escrita.

Dentro dessa perspectiva, partimos da ordem da enunciação para tentar reconfigurar a idéia de tempo e de memória, pois, se, no tempo presente, o narrador kierkegaardiano vivencia o exercício de recordação do passado, e se *o passado pertence à ordem de um dado*, entendemos que, entre a experiência do narrador e a evocação de sua própria memória, há um tempo fragmentado, obliterado, lacuna que, por si só, configura a contínua assimetria entre o tempo da experiência vivida pelo narrador e o tempo cronometrado pelo relógio.

Já com base em *Diário de um Sedutor*, interessou-nos, principalmente, a construção de seu enunciado. Entendemos que Kierkegaard, ao criar tal texto, recorre ao uso da linguagem

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

transfigurada de seu sentido comum e representada dentro da ordem lúdica, sensorial, persuasiva e visual para conjugá-la ao seu jogo estético e irônico – dois desdobramentos de projeção importantes para o modo de ver, de sentir e de entender do leitor.

O movimento do nosso olhar crítico foi reverso e contraditório, pois não pretendemos definir o lugar de jogo na escrita de Kierkegaard (jogo literário? dialética sofisticada?). Antes, nosso objetivo foi investigar como a autoria e o uso de pseudônimos se caracterizariam jogo, jogo de astúcia, de ardil, de representação irônica do eu, manejado com hábil destreza.

Eleito Kierkegaard como escritor maior de nossa predileção e o centro de nossa trajetória acadêmica, sabemos que o caminho para a crítica do escritor constitui-se trilha com muitas ramificações, porque o próprio escrever sobre o autor dinamarquês não pode ser fundamentado por qualquer idéia conclusiva. Se tal colocação pode ser feita sobre qualquer trabalho científico, ressaltamos que ela é bem verdadeira e ponto de partida em se tratando de autor tão complexo. Os críticos, tomados por cautela semelhante, não raro afirmam que, diante de Kierkegaard, o leitor se vê suscitado, de imediato, a liberar sua subjetividade, rompendo com qualquer tentativa de imposição de regras para analisar o seu jogo autoral, pois sua escrita se apresenta e se desenvolve através de pontos de vista, ângulos ou perspectivas sem qualquer linearidade ou rigidez.

Do nosso ponto de vista, Kierkegaard convida o leitor a tomar parte numa experiência interpretativa múltipla e variada que, além de estimular novas direções de leitura, ativa a imaginação e os sentidos perante o movimento do jogo de alternância pseudonímica. O autor demarca o princípio de indagação permanente quanto à busca da condição subjetiva de plenitude existencial. Por outro viés, o conjunto de seus escritos não somente se acerca da discussão ética e religiosa como, também, de forma criativa, trafega pelas vias sedutoras da estética, da ironia. A dialética de Kierkegaard, inspirada na maiêutica socrática, é cercada por elementos irônicos e contraditórios do discurso multifacetado dos pseudônimos que põem, em trânsito, o sentido da verdade e da interioridade através das diversas

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

representações narrativas.

Falando mais diretamente, a nosso ver, as complexidades presentes nos textos de Kierkegaard centram-se, principalmente, na estratégia de *comunicação indireta* por ele utilizada, pois o discurso que o autor afirma ser isento de qualquer correlação com o seu eu pessoal se mostra, algumas vezes, tangenciado por uma onisciência velada ao ser reproduzido por vozes em primeira ou terceira pessoas que nem sempre deixam de estabelecer vínculo entre o próprio autor e os seus personagens. O comunicar indiretamente, característico da estratégia de escrita do filósofo dinamarquês, carrega em si aspectos contraditórios específicos que dificultam qualquer estudo.

Em primeiro lugar, Kierkegaard busca retratar suas concepções de cunho subjetivo-existencialistas através dos estádios da existência – o ético, o estético e o religioso –, e para tal recorre à técnica do discurso indireto livre⁴ no intuito de se distanciar das palavras, pensamentos e ações dos seus próprios personagens. Por outro lado, o confronto de alguns de seus escritos autobiográficos com as suas produções pseudonímicas, revela ao leitor o jogo ambíguo de escrita e leitura entre os posicionamentos pessoais do autor e as concepções existenciais abordadas e defendidas pelos pseudônimos. Daí, se consideradas as marcas autorais do texto, o resultado é, sem dúvida, uma escrita verossímil.

Em segundo lugar, a dúvida instaurada em relação à produção literária de Kierkegaard diz respeito aos conceitos teóricos pertinentes ao binômio: ficção/realidade. Se, é sabido que a autobiografia é elevada à categoria de ficção, sendo posta à prova quanto ao seu referencial de verdade, menos pode ainda o leitor validar o discurso de um pseudônimo criado a partir da imaginação do autor. Além disso, a insistência de Kierkegaard em se autoafirmar como autor religioso, voltando-se para a questão do ser e do indivíduo, mais dificulta do que clareia o entendimento do leitor quanto às

⁴ Veja-se que a mesma estratégia literária foi utilizada por Gustave Flaubert, em *Madame Bovary*, para que o leitor não vinculasse o autor ao seu próprio personagem – “aquela mulher adúltera e sonhadora da província” –, pois, acima de tudo, *Madame Bovary* era uma criação de Flaubert e não o seu substituto perfeito. Tal construção ficcional, no entanto, não impediu o escritor francês de declarar, explicitamente, propondo a escritura como jogo: **Madame Bovary c'est moi**.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

suas idéias. Nesse sentido, apontamos: a autoria de seus textos é atribuída aos seus *verdadeiros autores* – os pseudônimos –, que, paradoxalmente, com frequência, optam por posturas estéticas bem opostas àquelas apregoadas nos estádios ético e religioso; o que corrobora o seu caráter de *seres de papel*, reenviados também ao ser de papel da figura do próprio escritor.

Aqui vale lembrar, a título de exemplo, Rubem Fonseca. Ele busca no escritor americano Philip Roth, a inspiração para descrever (e criticar) a *síndrome de Zuckerman* em seu texto ficcional *Diário de um fescenino*⁵. Como apresentado no livro de Fonseca, tal enfermidade atormenta os escritores, pois os leitores (e mesmo aquele leitor que tem como profissão a crítica literária) passam a acreditar que os personagens dos livros representam o *alter ego* do autor; os fatos narrados correspondem às ações do seu universo pessoal. Na verdade, se pensarmos bem, Rubem Fonseca leva-nos a concluir que nós, os leitores, não podemos nos esquecer de que os ficcionistas, inclusive ele próprio, recorrem à verossimilhança, embora escrevam, muitas vezes, em primeira pessoa. Kierkegaard, em *Either/Or*, não se autoafirma nem mesmo como prefaciador, embora as marcas do pronome em primeira pessoa *eu* permeiem, e muito, o texto. Então, poderíamos dizer que a escrita de Rubem Fonseca se aproxima da escrita de Kierkegaard?

Já em se tratando de um estudo sobre o filósofo dinamarquês, principalmente de uma abordagem centrada em sua escrita de cunho estético, devemos permanecer atentos às ciladas de nossa própria argumentação para lograr a consecução de uma análise efetivamente válida. Sem desconsiderarmos os fatos complexos da interioridade de Kierkegaard como, por exemplo, viver a liberdade subjetiva diante da ética e da pressão religiosa, primeiramente avaliamos a incidência lúdica nos seus textos, partindo de uma visão analítica de jogo, para depois, então, confrontarmos sua autonomia criativa (e de seus pseudônimos) com o jogo de reconstrução de sentido próprio da atividade do leitor.

⁵ Cf. FONSECA. *Diário de um fescenino*, p. 148-149, 2003.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

Conforme nos ensina Umberto Eco⁶, todo texto é sempre incompleto, constituindo-se de vários espaços em branco que são preenchidos pelos dos movimentos conscientes e cooperativos próprios da ação interpretativa do leitor. Se todo texto pede, pois, a interferência do leitor para construir ou redimensionar o seu significado, Kierkegaard, na condição de sujeito da enunciação textual, parece esperar uma resposta do seu *leitor-modelo* no movimento de leitura e escrita. Por outro lado, o *leitor empírico*, também sujeito da operação textual, configura para si uma hipótese de autor, deduzindo-a a partir dos dados estratégicos da escrita de Kierkegaard, isto é, da imagem de autor que se efetiva no jogo de operações e propostas cooperativas manifestadas no universo do próprio texto.

Muitas vezes, ao nos referirmos a Kierkegaard e ao jogo que ele estabelece com o leitor, temos a impressão de que o nosso discurso soa contraditório, já que o próprio autor parece também prisioneiro de suas palavras. Vale dizer que os pseudônimos kierkegaardianos apontam sempre para uma multiplicidade de visões, parecendo provocar a dissolução não só da figura do autor, mas de sua voz na trama discursiva, *tornando-se ele próprio o objecto da ironia geral*⁷.

Como sempre bem marcado, a Literatura Comparada é atividade crítica que não exclui o fator histórico e, sim, lida amplamente com os dados literários e os extraliterários, fornecendo à historiografia e teoria literárias base fundamental de pesquisa. Nesse sentido, muito embora não seja nenhuma novidade, é importante dizer que estudar Kierkegaard na contemporaneidade demanda uma discussão crítica capaz de rastrear o autor no propósito de re-significar respostas e reformular questões, propiciar e ampliar o universo de expectativas do leitor contemporâneo.

Ainda na perspectiva da Literatura Comparada, o processo de escritura de Kierkegaard deixa lacunas em sua interpretação, abrindo possibilidades para estudos posteriores. Nessa direção, poderíamos analisar, como oscilação – e até mesmo como reverberações complexas – entre a coletividade, a autonomia e disseminação da voz dos pseudônimos, principalmente no estágio estético;

⁶ ECO. *Lector in fabula. A cooperação interpretativa nos textos narrativos*, 1986.

⁷ KIERKEGAARD. *Ponto de vista explicativo da minha obra como escritor*, p. 63, 1996.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

a singularidade, reafirmação, do *eu* autor em *Ponto de vista explicativo da minha obra como escritor*.

Finalizando, vejamos esta citação não de nenhum pseudônimo, mas do próprio Kierkegaard:

Uma simples palavra ainda. É evidente que não posso dar da minha obra de escritor uma explicação integral, quero dizer, no carácter estritamente íntimo e pessoal em que a tenho. Por um lado, não posso assim tornar pública a minha relação com Deus: tal relação é efectivamente, nem mais nem menos que a vida interior própria de cada homem, despida de todo carácter oficial, como se encontra em cada um; seria criminoso passá-la em silêncio e tenho a obrigação de a pôr em evidência, ou poderia invocá-la para dela me valer; por outro lado, não pretenderia (e ninguém o quererá) impor a alguém o que unicamente diz respeito à minha pessoa privada e que, a meus olhos, é, contudo de grande importância para explicar a minha personalidade de autor.⁸

II – Da apresentação (e do jogo) em *Either/Or*

Como sabemos, genericamente, o cenário de ficção apresenta uma voz que narra, a que se convencionou chamar narrador. O narrador, quase desnecessário dizer, deve ser entendido como categoria textual discursiva, pois é antes de tudo criação do autor e não a sua voz uníssona, embora seja possível ao narrador representar, encenar a ação de escrever o discurso e também figurar como personagem da narrativa.

Em *Either/Or*, muito além dos meandros que atravessam uma boa história de ficção, provocando a interferência perceptiva e a resposta inevitável do leitor, o narrador consegue estabelecer o vínculo contínuo entre ficção e realidade, sem, contudo, dirigir-se diretamente ao leitor, apenas interagindo com ele por meio de posições subscritas por pseudônimos. Por meio desse distanciamento, proposital e estratégico, Kierkegaard procura levar a cabo os objetivos de seu plano escritural:

⁸ KIERKEGAARD. *Ponto de vista explicativo da minha obra como escritor*, p. 24.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

comunicar indiretamente ao leitor algumas diferentes perspectivas de vida e, ao mesmo tempo, deixá-lo tirar suas próprias conclusões sem qualquer tentativa externa de o autor decidir-se por uma entre elas.

Por outro lado, mesmo sabendo que levantar questões com ramificações teológicas estejam muito além das propostas desta tese, uma vez que aqui buscamos outros recortes na obra, não é demais acentuar que o pensador-poeta dinamarquês, em *Either/Or*, demonstrou uma intensidade singular na sua visão de existência humana e, com astúcia literária, explorou as várias possibilidades de registro de sua luta para preservar a sua fé religiosa.

Além disso, a analogia ficcional é apropriada em mais de uma forma. Por conseguinte, o texto não só exemplifica a abordagem indireta a que Kierkegaard dava tanta importância, mas retrata também estilos de vida e atitudes confrontantes no contexto do que ele denominou os três estádios da existência. Assim, o autor leva o leitor, de modo criativo e poético, a participar vicariamente das situações de vida identificadas a partir de cada um dos personagens.

E se é evidente no texto o confronto de escolhas possíveis, Kierkegaard, ao descrever a vida cristã, mesmo recorrendo a um delineio poético, não se omite em registrar as dificuldades inerentes ao estágio religioso. O leitor é, por assim dizer, compelido a encontrar respostas, aceitar ou não a Cristandade, através de suas reflexões. Registre-se que parte da angústia do filósofo foi conseqüência da paradoxal busca de conciliação entre sua necessidade de encontrar a realidade superior através da vivência religiosa e da busca de sentido para sua existência.

Chamou-nos a atenção ainda, em *Either/Or*, a forma criativa no uso da pseudonímia no intuito de distinguir e singularizar os três estádios da existência. Em contrapartida, devemos salientar que os próprios pseudônimos estabelecem relações antagônicas entre si, impulsionando e sustentando suas concepções existenciais. Para o crítico e tradutor Alastair Hannay⁹, diferentemente do ponto de vista cristão, explicitado nos textos anteriores, essa obra seria mais uma resposta ou uma tentativa de

⁹ HANNAY. Introduction. In: *Either/Or*, p. 02-03.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

indagar quanto à exatidão da proposição filosófica hegeliana: *o interior é o exterior; e o exterior é o interior*.

Por outro lado, Hannay, embora não pretenda justificar o surgimento de uma obra ficcional partindo de suposição biográfica, afirma que, provavelmente, a escrita de *Either/Or* fora motivada pela combinação de fatores importantes na vida de Kierkegaard: a ambivalência emocional acarretada pelo rompimento do noivado com Regine Olsen e o confronto com a filosofia de Schelling. Tal filosofia, à primeira vista, parecia, na visão do próprio Kierkegaard, crítica ao posicionamento de Hegel em relação ao campo da realidade concreta e ao desdobramento de categorias e conceitos gerais entre a essência e a existência.

Além disso, ainda segundo Hannay, a escolha do título *Either/Or* para o primeiro trabalho literário do filósofo dinamarquês implica que sua filosofia pautou-se, sobretudo, por uma corrente existencialista cujo substrato pretende comprovar que o *vazio* inerente a cada indivíduo não é preenchido nem pelas obrigações éticas e, muito menos, pelos prazeres estéticos. De fato, no movimento dialético do texto, percebemos a exortação do pensamento do leitor para a seguinte questão: *o que consiste ser um humano em sua própria interioridade?* Essa questão denota, para nós, a expressão máxima da subjetividade e busca contínua e incessante da verdade existencial.

Curioso, ainda, nessa obra, é que Kierkegaard oferece ao leitor a chance de escolher o ponto de vista a ser seguido pelos personagens representados e pelas provocações feitas ao longo do texto. Desse modo, inicia, já a partir do título, o jogo que empreenderá tendo o leitor como parceiro. Por outro lado, recomenda, de forma autoritária, que ou o leitor leia a obra no todo ou não leia absolutamente nada, porque o significado de *Either/Or* se constrói na totalidade dialética que reverbera ao longo do texto.

Por meio de questões relacionadas à sua existência, à sua própria interioridade e, sobretudo, à influência do pensamento de Sócrates (a quem o dinamarquês considerava precursor e

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

patrono da filosofia da existência¹⁰), Kierkegaard propõe, no texto, a discussão sobre o que é essencial para *ser humano*. Além dessa proposição essencial, oferece ao leitor a chance de escolher entre os pontos de vista a serem seguidos ao suscitar indagações filosóficas. Assim são propostas questões como: *qual dos pontos de vista representados eu prefiro? Somente devo optar por seguir um único caminho? Se eu não aceitar o 'either' devo, conseqüentemente, aceitar o 'or'?* –. Podemos pontuar, então, que a dialética kierkegaardiana, na obra em estudo, constitui procedimento irônico, persuasivo, cunhado no método socrático, cujo fluxo e refluxo constantes de perguntas e respostas visam a promover a mudança interior do leitor. Lembremo-nos do conhecido chavão, de inspiração socrática: *conhece-te a ti mesmo*.

Ainda acerca de proposição de questões, Eduardo Geismar¹¹, ao analisar a atividade literária de Kierkegaard em *Either/Or* assevera que ao leitor são apresentados fatos e questões que não se confundem ou se comprometem com as convicções pessoais do autor. Aliás, nosso autor preza por um posicionamento isento de qualquer relação com os seus personagens. O ponto de vista de Geismar provoca-nos a indagar quanto à sua própria validade, pois não podemos negar que, para a maioria dos críticos, a escrita de *Either/Or* não só se relacionava ao plano literário de Kierkegaard (seguir o exemplo de Sócrates, não ensinando como professor ou representante de algum poder, mas, sim, buscando a fusão entre filosofia e personagem, palavra e escritura), mas também ao que ele próprio concebeu por literatura existencialista, isto é, a comunicação entre homem e homem, na qual a presença do autor é marcada apenas pela exposição de seu pensamento através de uma linguagem isenta de instruções ou qualquer princípio doutrinal a ser adotado pelo leitor.

Afinal, *Either/Or* é obra marcada por apresentar narrativas em constantes confrontos e vazios, cuja importância reside justamente no estado suspensivo *deste mundo* aberto à decifração do leitor. No decorrer dos estudos propostos, observaremos que *o que não foi escrito* por Kierkegaard, no

¹⁰ MESNARD. *Kierkegaard*, p. 17, 1991.

¹¹ GEISMAR. *Lectures on the religious thought of Søren Kierkegaard*, 1936.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

texto, é justamente o eixo que estimula a ação criativa e imaginativa do leitor, ou seja, o *oculto* atua como *projeção do não-dito* na própria construção textual.

A ficção que se constrói desse modo, conforme conceito formulado por Wolfgang Iser¹², instaura condições de comunicação e suscita o jogo de respostas decorrentes dos efeitos estéticos produzidos na mente do leitor. Se isso pode ser dito, *lato sensu*, sobre qualquer obra ficcional, no caso da escrita de Kierkegaard, essa suspensão se dá como projeto escritural que vai sendo explicitado simultaneamente a seu processo de construção, de jogo levado a extremos labirínticos através das sobreposições de *eus* escriturais.

Outra possibilidade de análise e de hipótese oferecida por nosso estudo girou em torno da definição canônica formulada por Philippe Lejeune¹³, em *Le pacte autobiographique*, e dos postulados teóricos defendidos também por Iser¹⁴, em *O fictício e o imaginário*. Ao propormos, então, o diálogo entre ambos os teóricos, delinearam-se duas vertentes interpretativas, mas que o olhar mais depurado mostrou como convergentes.

A primeira, de Lejeune, que considera a autobiografia a descrição de um fato retrospectivo que a pessoa real faz de si e de sua própria existência, com ênfase em sua vida individual e, em particular, na história de sua própria personalidade. A segunda, de Iser. Ele postula que, nos textos ficcionais, existe a tríade, real, fictício e imaginário – e o leitor, na medida em que participa do processo de decodificação e interação, em *Either/Or*, recupera, a partir dos fatos narrados, essa linha de interpretação e convergência. Isso se dá uma vez que, no jogo criado por Kierkegaard, é possível estabelecer relações intertextuais entre a sua vida pessoal e a sua ficção, fazendo confluir, discretamente, os limites entre o real empírico e o imaginário. Além disso, no livro, é transformada, de forma poética, a suposta autobiografia kierkegaardiana em jogo ficcional e também a vida dos personagens converte-se em âncora para a própria vida do indivíduo Kierkegaard. Temos, então, outra

¹² ISER. *A literatura e o leitor – textos de Estética da Recepção*, p. 83-90, 1996.

¹³ Cf. LEJEUNE. *Le pacte autobiographique*, p. 14, 1975.

¹⁴ ISER. *O Fictício e o Imaginário: perspectivas de uma antropologia literária*, 1996.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

interseção entre o mundo ficcional e o mundo da realidade concreta.

Aliás, segundo a teoria de Karlheinz Stierle¹⁵, no âmbito da recepção de textos ficcionais, delimita-se um horizonte reciprocamente coordenado entre o mundo criado no papel e o mundo conceitualmente real e, nessa perspectiva, verifica-se que não há lugar autônomo nem para o campo da criação, nem para o universo da recepção, pois os referenciais do leitor interagem com os referenciais do autor, dando-lhes significado e historicidade específica.

Cabe-nos, ainda, salientar que a complexidade do jogo autoral envolvido em *Either/Or* não se finaliza em Kierkegaard, nem mesmo nos autores por ele criados; vincula-se, ainda, à experiência histórica em que a obra é lida. A tradução feita por Hannay (e a nossa própria leitura), por exemplo, atestam esse processo de co-participação no processo de autoria, pois o tradutor inglês diluído na escrita confunde-se com o sujeito que o antecedeu, com o autor primeiro: Kierkegaard, que, por sua vez, desencadeia, a partir do olhar do leitor, novos processos de leitura, de leituras críticas e reescritas do próprio texto.

III – Do jogo Em *Either/Or*

O pseudônimo Victor Eremita introduz, no prefácio ficcional, a primeira parte de *Either/Or* ou o *estádio estético* cuja trama narrativa é articulada pelo jovem autor nomeado por Victor Eremita por A. Através dos ensaios críticos do esteta A, o leitor é, então, conduzido à reflexão filosófica em torno da opção por um estilo de vida imediato e, sobretudo, voltado para o prazer. Na concepção estética, dentre outras incisivas prerrogativas, a vida torna-se impossível de ser vivida sob o domínio do tédio, ou seja, ingenuamente, calcada na monotonia do prosaico e da rotina, embora ainda seja ressaltado

¹⁵ STIERLE. Que significa a recepção dos textos ficcionais? In: LIMA, L.C. **A literatura e o leitor: textos de estética da recepção**, p. 171-172.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

que o imediatismo estético não se isenta de angústias existenciais.

Como forma de seduzir o leitor, o esteta A, partindo de teorias carregadas de grande poesia, delineia posturas avessas à ética, à margem do julgamento moral e, inclusive, deixa claro que não abre mão do prazer, mesmo que para isso seja necessário refutar a realidade concreta e aderir somente à contemplação subjetiva (e talvez inconsequente) da vida. Isso porque, em sua interioridade, o esteta é, acima de tudo, alguém capturado por suas próprias fantasias.

O exemplo mais conhecido de comportamento estético é a figura do sedutor Johannes em *Diário de um Sedutor*. À primeira vista, suas atitudes e concepções de vida parecem confundir-se, em alguns momentos, com a idéia de prazer preconizada pelo hedonismo epicurista. Entretanto, essa dúvida logo se dissipa, embora, na obra, o prazer seja considerado finalidade de todas as coisas, relacionando-o diretamente às diversas manifestações do corpo. Ocorre que Epicuro, diferentemente do esteta kierkegaardiano, não se refere aos *prazeres dos intemperantes* ou aos *prazeres produzidos pela sensualidade*, mas, sobretudo, “ao prazer de nos acharmos livres de sofrimento do corpo e de perturbações da alma¹⁶”.

Já na segunda parte de *Either/Or*, o leitor depara com os escritos de cunho ético-religioso de um velho amigo do jovem esteta-poeta que foi nomeado por Victor Eremita por B. Os escritos, na verdade, longos ensaios em forma de cartas, procuram explicar o que a vida estética esconde em suas diferentes formas. No afã de encontrar o significado da vida, o esteta experiencia o desespero consciente provocado pela supressão espiritual ao preferir o prazer e a excitação imediatos. Daí resulta, para o esteta, mediante o olhar de B, o conflito do eu consigo mesmo, vale dizer, através dos atos de consciência das experiências individuais, o esteta vê-se diante de um estilo de vida sem validade moral, longe dos postulados éticos e religiosos. Por outro lado, essa situação parece-nos, de alguma forma, ambígua e contraditória: se, para B, da melancolia e do sofrimento derivam a vida

¹⁶ Cf. PESSANHA. As delícias do jardim. In: *Ética*, p. 75, 1992.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

religiosa, o posicionamento do eu perante o Absoluto através da fé, em última análise, a própria fé também é uma questão de decisão individual, algo que se deve escolher livremente sem, contudo, esboçar justificativas totalmente objetivas.

Edith Kern¹⁷ é outra teórica a concordar que Kierkegaard joga com os mais diferentes e variados fatos de sua vida pessoal em seus textos ficcionais, especificamente, em *Either/Or*. Nesse livro, o autor dinamarquês se esconde atrás de pseudônimos (e personagens) como A e B, mas também, encontra-se encoberto no papel do prefaciador de *Either/Or*, Victor Eremita.

No Romantismo Alemão, a ironia foi compreendida não apenas como figura de retórica, mas, acima de tudo, como manifestação privilegiada de autoreflexão do sujeito moderno que, inclusive, transformou a si mesmo como cerne da própria reflexão. Colocando-se além do contexto determinado pelo texto, Kierkegaard, ainda na visão de Kern, por outro viés, tentou igualar o sentido da poética e da ironia. No terreno da estética, lança mão do jogo subjetivo, dos elementos intrínsecos da poética e da ficção (autores pseudonímicos e personagens ficcionais), não se mostrando dentro do jogo, misturando-se no enunciado e na enunciação.

O *Diário de um Sedutor*, dentre outras possibilidades, pode ser analisado como tentativa de Kierkegaard ilustrar ficcionalmente, o rompimento do seu noivado com Regine Olsen. Outra possibilidade de análise é que diário seria o meio de conciliar a forma literária com o conceito filosófico de subjetividade por ele desenvolvido no estágio estético. Nas páginas do diário, recorre, no sentido romântico, à paixão infinita e ardente para demonstrar ao leitor o que constitui a interioridade. A *apaixonada interioridade* de Kierkegaard o colocou bem próximo a filósofos do século XX como Nietzsche, Heidegger e Sartre que, mais tarde, foram chamados de existencialistas.

De forma sorrateira, no texto do diário, é delineado, às vistas do leitor, o jogo autoral e estético do mundo fabricado por Kierkegaard e percebido, sobretudo, no próprio processo de autoria.

¹⁷ KERN. *Existential thought and fictional technique – Kierkegaard, Sartre, Beckett.*, 1970.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

Tal processo se inicia, ficcionalmente, a partir da apropriação indevida do diário pelo esteta A, e culmina na compilação e também na publicação tardia do texto por Victor Eremita. Em *Diário de um Sedutor*, então, nos moldes do tom poético das mil e uma histórias contadas por Sherazade, o leitor também é seduzido pela narrativa de Johannes, que não é somente o personagem principal, mas também o próprio autor de suas memórias, ou melhor, autor do método aplicado para seduzir a jovem Cordélia.

Na verdade, a narrativa do *Diário de um Sedutor*, aparentemente muito simples, tem a sua engrenagem discursiva em conjunto com a sua carga semântica. A narração não só amplia o foco de sedução de Cordélia, mas ainda reflete o jogo de sedução do leitor. Daí decorre que, da poesia de Kierkegaard, metonimicamente, articulada à poesia das páginas do diário escrito por Johannes, o leitor é chamado insistentemente a entrar em um jogo de espelhos poéticos. Ao se refletirem, mutuamente, constituem espiral de linguagens, linguagens de sedução. Kierkegaard, para manter a eficácia do discurso, estabelece desde o prefácio do diário um pacto de leitura. O leitor, cúmplice das burlas do autor, cede às suas solicitações, encarando os registros cotidianos do diarista como verdadeiros. Tal estratégia literária, na realidade da ordem do artifício, faz prevalecer sempre o caráter de ‘invenção’ de toda matéria narrada.¹⁸

Afinal, nossa pesquisa, *Either/Or: jogo em Kierkegaard – Kierkegaard em jogo*, divide-se em três capítulos. No primeiro – *Jogo e Kierkegaard* – recorreremos ao conceito de jogo segundo a ótica teórica de Huizinga, Gadamer, Schiller, Caillois para, em seguida, analisarmos o jogo pseudonímico de Kierkegaard. A pseudonímia desdobra-se na ironia, outra face do jogo do autor, interferindo, diretamente, no sentido e na leitura de *Either/Or*. Nesse aspecto, entender a ironia na ótica kierkegaardiana é fundamental às análises dos capítulos subsequentes, principalmente, para diferenciá-la da ironia romântica. Já no segundo capítulo – *Puzzle kierkegaardiano* – buscamos

¹⁸ CURY. Espaços virtuais: o desenredo de Rosa, o desafio de Jó. In: **O eixo e a roda**, p. 94, 2001.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

compreender o conceito de estética e associá-lo à pseudonímia, às tipologias do estágio estético de Kierkegaard. *Either/Or*, analogamente ao jogo *quebra-cabeça*, apresenta os autores sobrepostos uns aos outros, levando o leitor a se perder e a se confundir ante as diversas posições existenciais apresentadas. Além disso, a estratégia de escrita, a *comunicação indireta* é jogo estético associado à ironia socrática, mas também ao plano de escrita existencialista do autor. No terceiro capítulo, – *Pré-faces do jogo literário de Kierkegaard* – analisamos o jogo escritural do autor, em *Either/Or*. Jogo esse que, a nosso ver, se ilumina com a retomada das classificações de Caillois e Iser, abordadas no primeiro capítulo. Esse jogo se fundamenta na estética irônica, recortado por uma *comunicação indireta*, mas com finalidades diretas: levar o leitor a entender o sentido da interioridade. Jogo, sobretudo, literário, sedutor, que põe o leitor no movimento dinâmico da escrita recortada por diferentes vozes. No capítulo III – *Pré-faces do jogo literário de Kierkegaard* – abordamos, de forma mais detalhada, os prefácios ficcionais apresentados no conjunto de *Either/Or* e em *Diário de um Sedutor*. A sedução foi outro aspecto discutido no capítulo, porque se estamos imersos no domínio do jogo, não podemos deixar de *jogar o jogo* de Johannes, pensar o seu jogo reflexivo e a sua tática de sedução. A conclusão, por sua vez, apresenta as nossas idéias mais relevantes.

CAPÍTULO I – JOGO E KIERKEGAARD

O pintarem bem os dados, ou as cartas, não está na mão do jogador, mas se ele é sábio na arte, está na sua mão o usar bem do jogo.

Antônio Vieira

Mas quando alguém espreita com um pouco de curiosidade, timidamente, com ansiedade e sem convicção, e logo se recolhe rapidamente – até uma criança compreenderia esse movimento, chamam-lhe o jogo das escondidas. E, eu, que participo de todos os jogos, poderia abster-me? Iria calar-me quando me interpelam? [...] Mas nem sequer no terreno da imaginação se deve desafiar-me; nem o meu nome nem a minha boa reputação o consentiriam.

Johannes, o Sedutor

I. I – Da noção de Jogo e de Impulso Lúdico

Da simples imagem de um tabuleiro, aos elementos que fazem com que o jogo se desenrole como curingas nos jogos de cartas, dados, movimentos dos piões e, até mesmo, a versatilidade dos jogadores, percebemos que o ato de jogar é tão antigo que se torna difícil reportar-se à sua origem. A noção de jogo é muito primitiva e está profundamente enraizada nos costumes e ritos ligados ao passado longínquo do homem. Portanto, nos é apenas possível identificar as evidências do jogo, sem precisar sua criação. O que podemos assegurar é que, desde o início dos tempos, o homem, percebendo o mundo como grande harmonia cósmica cujos limites da ciência e da religião eram pouco definidos, recorria aos deuses dos oráculos para compreender o passado, interferir no presente e

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

decifrar o futuro.

Na contemporaneidade, porém, o jogo ainda o estimula a entender sua existência, representar e alterar sua forma de vida seja tentando decifrar os enigmas do céu, da terra e os elementos da natureza, seja, simplesmente, embaralhando as cartas, girando as roletas e rolando os dados, tingindo com sua imponderabilidade as diferentes fases da vida. Pensando assim, as palavras de Antônio Vieira, estrategicamente, localizadas na introdução deste capítulo, sugerem-nos esta ambiência de desafio e imprevisibilidade do jogo. Nele, o jogador não só estimula seus sentidos indefinidamente, mas vivencia o desejo e a angústia de jogar, e o acaso é, por assim dizer, o elemento de tensão, pois é impossível ao jogador precisar o lance dos dados ou a melhor combinação das cartas.

Por outro lado, se correr riscos e ultrapassar limites é, de certa forma, algo fora do alcance das mãos do jogador, cabe a ele se organizar, acentuar suas táticas, suas estratégias, lidar sagazmente com as condições exteriores, já que vencer, em qualquer jogo, depende de inteligência e de astúcia, depende de o jogador saber exatamente quando avançar ou recuar e como lidar, com sabedoria, com o seu oponente. Transportando-nos ao universo kierkegaardiano, diríamos que o diálogo de Kierkegaard, ou melhor, de Victor Eremita, no prefácio da obra *Either/Or*, com o leitor, já aponta a desestabilização do jogo enunciativo, do jogo retórico usado pelo autor/narrador/prefaciador para fazer valer sua visão de mundo.

A propósito, no sentido dicionarizado, a palavra jogo deriva do latim *jocu* e significa gracejo, zombaria, relaciona-se diretamente com qualquer atividade lúdica organizada por sistema de regras e determinada por contramovimento: alguém ganha, alguém perde. Jogo, conceitualmente, pode ser, até mesmo, passatempo ou comportamento que vise a obter vantagem sobre alguém e denota, além dessas e outras tantas significações, *manha*, *astúcia*, *ardil*.

Ao tentarmos falar do jogo em sentido lato, procurando analisar ou definir a idéia desse

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

vocabulo tal qual é conhecido por todos, como diria, Kierkegaard, até uma criança compreenderia, torna-nos necessário ter em mente que o conceito de jogo ultrapassa o significado exposto no dicionário. Como nos lembra Huizinga¹⁹, jogo é elemento da cultura, além de ser via de agregação dos ritos e da mistificação do sagrado. No jogo, está a linguagem, a poesia, permanecendo subjacentes todas as formas de expressão artística, inclusive a arte do pensamento, a arte do discurso e a própria arte da competição. Ainda que seja menos corrente esta afirmativa do capítulo inicial de *Homo Ludens* – “os animais não esperavam que os homens os iniciassem na atividade lúdica²⁰” –, o jogo pode-se efetivar como realidade interna ou existente diante da própria cultura, visto que a noção de jogo se encontra também entre os animais.

Na visão desse autor, por exemplo, as brincadeiras de um grupo de cachorrinhos organizados em rodinha, fazendo constantes evoluções, mesmo apresentando as características mais simples de jogo, são análogas ao jogo humano tanto na apresentação ritualística dos participantes quanto no cumprimento e respeito às regras. Além disso, os animais entregam-se totalmente à atividade lúdica, comunicando-se sobre algo que é abstrato, mas pertencente à brincadeira vista como espaço de referenciação de jogo, espaço para o próprio brincar. Nas palavras de Huizinga:

Os animais brincam como os homens. [...] Convidam-se uns aos outros para brincar mediante um certo ritual de atitudes e gestos. Respeitam a regra que os proíbem de morderem, ou pelo menos com violência, a orelha do próximo. Fingem ficar zangados e, o que é mais importante, eles, em tudo isto, experimentam evidentemente imenso prazer e divertimento.²¹

Assinala, ainda, esse autor que “as grandes atividades arquetípicas da sociedade humana

¹⁹ HUIZINGA. *Homo Ludens – o jogo como elemento da cultura*, 1980.

²⁰ *Ibidem*, p. 03.

²¹ *Idem*.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

são, desde início, inteiramente marcadas pelo jogo²², pois o jogo se oculta por detrás dos fenômenos da cultura, emergindo de forma natural e ampla. Dessa forma, o jogo e também a competição são considerados funções sociais correlatas, uma vez que o impulso para jogar está na origem de toda a experiência humana, além de ser condicionante da vida social.

Aparentemente, todos os empreendimentos humanos são construídos e marcados pelo jogo, por certo regramento consentido socialmente e, sobretudo, pelo impulso de competição. O homem, no contexto social, é um ser que brinca e, por outro lado, o elemento lúdico estimula o imaginário, transferindo os jogadores para um espaço de tempo prazeroso e diferente da vida cotidiana.

Contudo, o lúdico, ao substituir a vida material, não perde sua identificação. Mesmo agregado à esfera do sagrado, podemos ressaltar e exaltar seu caráter de jocosidade. No entanto, não podemos esquecer como são significativas as ligações entre a noção de jogo e sagrado no âmbito da cultura. Assim, os rituais litúrgicos de diversos povos e tradições organizam-se no modelo de jogo, em que a cerimônia sacra é apresentada tal qual um espetáculo. No entendimento de Huizinga, “[...] a identificação platônica entre o jogo e o sagrado não desqualifica este último, reduzindo-o ao jogo, mas, pelo contrário, equivale a exaltar o primeiro, elevando-o às mais altas regiões do espírito.”²³

De fato, não há dúvida de que o jogo e o sagrado pertençam a esferas interligadas. Muitos jogos infantis praticados ainda no século XXI, se pensarmos bem, derivam das antigas cerimônias sacras advindas das danças, das lutas rituais e das práticas divinatórias. Os jogos de sorte, de dados, por exemplo, retomam a prática dos oráculos. No simples jogo de bola, encontram-se traços da representação ritualística do mito segundo o qual os deuses lutavam pela posse do Sol. Já a dança de roda representa a sacralização da cerimônia de casamento; o pião e o tabuleiro de xadrez ilustram alguns dos instrumentos utilizados pelas divindades.

²² HUIZINGA. *Homo Ludens – o jogo como elemento da cultura*, p. 07.

²³ *Ibidem*, p. 23.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

Giorgio Agamben²⁴, apoiando-se nos estudos de Benveniste sobre *o jogo e o sagrado*, afirma que, muito embora estejam intimamente associados, jogo e rito são esferas não convergentes, pois, em se tratando do vínculo que ambos mantêm com o tempo e o calendário, a relação é inversa. Assim, “o rito fixa e estrutura o calendário; o jogo, ao contrário, mesmo que não saibamos ainda como e por que, altera-o e destrói²⁵”.

Se o jogo contém parte do rito e, por sua vez, o rito está contido em parte do jogo, torna-se difícil diferenciar um e outro. Mas, se, por um lado, é verdadeiro que o jogo provém da esfera do sagrado, por outro lado também é verdadeiro que o jogo o inverte e o transforma. No jogo, o rito sobrevive, conservando apenas o formato de relativização do *drama sagrado*, ou seja, a experiência de destruição do tempo pelo retorno das coisas ao ponto inicial. Na origem do próprio jogo, há sempre a imagem reversa e partida, a imagem de que [...]

[...] o mundo do jogo está ligado ao tempo²⁶ [...] Vimos, de fato, que tudo aquilo que pertence ao jogo, pertenceu outrora, à esfera do sagrado. Mas, isto não exaure a esfera do jogo. Os homens continuam, na verdade, a inventar jogos, e pode-se jogar até mesmo com o que, no passado, pertenceu à esfera prático-econômica. [...] as crianças, estes belchiores da humanidade, brincam com qualquer velharia que lhes cai nas mãos, e que o jogo conserva assim objetos e comportamentos profanos que não existem mais. Tudo aquilo que é velho, independente de sua origem sacra, é suscetível de virar brinquedo.²⁷

Com efeito, se nos apropriarmos do conceito de infância defendido por Agamben – infância como condição da existência e não apenas como etapa demarcada cronologicamente no desenvolvimento humano –, veremos que a *in-fant* longe de se caracterizar *ausência de voz* ou representar uma falta, significa, sobretudo, a condição do sujeito em relação à linguagem e ao

²⁴ AGAMBEN. O país dos brinquedos. In: *Infância e História: destruição da experiência e origem da história*, p. 84, 2005.

²⁵ Idem.

²⁶ Ibidem, p. 85.

²⁷ Idem.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

discurso.

Nesse sentido, linguagem e discurso são fatores culturais e a criança, embora sendo *sujeito infante*, vê-se também em situação de criador de cultura quando transforma *velharias* em brinquedo. O brinquedo é veículo de expressão não só da criatividade, mas também da curiosidade e inquietação infantis, e, através dele, a criança inventa e reinventa jogos, e, a partir deles, fabrica sonhos e imagens, efetivando-se, por assim dizer, como sujeito de sua própria experiência, de sua própria infância-história.

Além disso, exercício, símbolo e regra, na visão do teórico suíço Jean Piaget²⁸, são três fases sucessivas da psicologia infantil, e, se consideradas as estruturas mentais em toda sua complexidade, caracterizam as grandes classes de jogos. Por meio do jogo e das atividades lúdicas, poderíamos dizer, dos símbolos representados, a criança transporta-se do mundo imaginário à realidade efetiva, expressando algo que, talvez, não saberia dizer ou não gostaria de dizer verbalmente. O brinquedo, em relação ao imaginário infantil, substitui por meio de *esquema* o objeto ausente no jogo do *faz de conta*, passando a ser, de forma fictícia e paradoxal, o real elemento imaginado.

Por outro lado, sabemos que o conceito de jogo desempenhou papel importante na estética. Gadamer²⁹, ao tomá-lo como ponto de partida de sua reflexão, procura desvinculá-lo de seu significado subjetivo enraizado nas idéias de Kant e Schiller. Correlacionando jogo com a experiência da arte – arte libertada da determinação subjetiva da estética kantiana e da idéia platônica de representação ou cópia de uma realidade que a circunda e a prescreve –, esse crítico não o define como *comportamento* ou *estado de ânimo* do sujeito ou a própria liberdade subjetiva atuante no jogo, mas o conceitua como *o próprio modo de ser da obra de arte*³⁰.

²⁸ Cf. PIAGET. *A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação*, 1978.

²⁹ GADAMER. *Verdade e método – traços fundamentais de uma hermenêutica filosófica*, 1988.

³⁰ GADAMER. *Verdade e método – traços fundamentais de uma hermenêutica filosófica*, p. 174.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

Se, na análise de Gadamer, o mais importante não é a consciência estética, mas a experiência da arte, ou melhor, o modo de ser da obra de arte, indagar quanto à natureza do jogo é, aparentemente, uma pergunta sem resposta. Se a arte carrega em si o papel de transformar aquele que a experimenta, então o sujeito da obra de arte não é a pessoa em si, mas a própria arte. Se estabelecermos a comparação entre a obra de arte e o jogo, veremos que o modo de ser do jogo é ponto preponderante, pois o jogo tem natureza própria, ou seja, o jogo é jogo independentemente se o jogador apresenta ou não comportamento lúdico.

Considerando, pois, com Gadamer, que, o modo de ser da obra de arte é jogo, o sentido da obra de arte não se esgota na subjetividade do jogador (artista) e muito menos na objetividade da coisa representada. E, se a obra de arte é livre em sua manifestação, significa que, em todo momento, há o jogo redundante ante o movimento da própria representação da arte: o movimento de jogo da autorrepresentação da obra, aquilo que ela se mostra no seu processo contínuo, ininterrupto, independentemente da realidade exterior. Ademais, se o jogo se constitui da imprevisibilidade do movimento de ir e vir entre uma situação e outra, significa também que o seu próprio movimento é autorrepresentação e o seu modo de ser é medial, faz-se no entremeio de uma jogada e outra. Conforme Gadamer: “os sujeitos do jogo não são os jogadores, porém o jogo, através dos que jogam, simplesmente, ganha representação³¹”.

Aqui, parece-nos importante registrar que tanto o jogo quanto o culto e/ou o teatro mantêm autonomia em termos de subjetividade, pois quem se entrega à experiência de assumir o risco de uma partida ou assistir a uma encenação ritualística ou teatral torna-se, conseqüentemente, um jogador ou um espectador. Na perspectiva da representação, o próprio representar também já é um representar para alguém e, nesse jogo de encenação, reside o caráter lúdico da arte. O culto e o teatro exigem, por

³¹ Ibidem, p. 176.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

suas naturezas representativas, a presença de um espectador, e os atores em cena tornam-se, devido à caracterização de seus personagens, outras pessoas, não sendo, portanto, visualizados pelo seu eu pessoal.

Além disso, o espectador experimenta, por sua vez, o sentido do representado, e a própria cena se desenvolve no espaço do palco à medida que os atores se entregam à situação, ao representar. O sentido do culto ou do teatro é igual tanto para os atores quanto para os espectadores, e a experiência do espectador também é uma forma de participação no jogo da encenação, no movimento da peça ou do ritual, sendo o espaço, por outro lado, não mais representado pelo dia a dia e, sim, pela nova realidade criada pelos atores, vale dizer, pelo jogo representado.

Nessas circunstâncias, o jogo perde o seu caráter de competição ao se tornar, apenas, representação e, por isso, não podemos atribuir-lhe o caráter de mera representação de movimento ordenado ou representações para alguém. O jogo se autorrepresenta e o jogador, à medida que joga, também mostra sua autorrepresentação. Contudo, ao jogo, é apenas atribuído o sentido de jogo quando os próprios jogadores se colocam como participantes de um ato representativo, isto é, se a existência do jogo se desenrola de si mesmo, da própria experiência de ser jogado. O sentido de jogo reside justamente na própria tarefa de o jogador entregar-se ao jogo, colocar-se em jogo, jogar.

A argumentação de Huizinga nos leva a entender que uma das características fundamentais do jogo é que ele não é o registro da vida corrente. Trata-se de uma transposição da vida real para a esfera temporária da atividade lúdica com representação própria. Muito embora o aspecto lúdico atraia o jogador para o mundo do jogo, não podemos definir jogo como contraste com a seriedade, ou, simplesmente, como brincadeira, porque certas formas de jogo podem apresentar-se paradoxalmente sérias.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

Sob essa perspectiva, Gadamer³² contra-argumenta afirmando que o jogo não tem objetivos fora de si, não se iguala às atividades que procuram realizar um fim. O jogo é somente um jogo e aquele que joga nada mais é que um simples jogador. Contudo, a partir do próprio jogo, podemos diferenciar o comportamento do jogador e os outros modos de comportamento da subjetividade.

Ao aludir a Aristóteles e à sua célebre frase “joga-se por uma questão de recreação”, Gadamer leva-nos a entender que o jogo não é considerado questão séria e, por isso mesmo, é que se joga. Quando o jogo é correlacionado à recreação, não traz subentendido em si a carga semântica de seriedade. O ato de jogar, por outro lado, já se coloca diante do estado de ser próprio desse conceito, porque aquele que joga se encontra, sobretudo, inscrito em um mundo organizado por suas regras, no qual o pacto de seriedade é algo externo à ação de jogar.

Não é a relação que, a partir do jogo, de dentro para fora, aponta para a seriedade, mas é apenas a seriedade que há no jogo que permite que o jogo seja inteiramente um jogo. [...] Aquele que joga sabe muito bem o que é o jogo e que o que está fazendo é ‘apenas um jogo’, mas não ‘sabe’ o que ele sabe nisso.³³

Para Huizinga, “reconhecer o jogo é, forçosamente, reconhecer o seu espírito³⁴”, reconhecer, por assim dizer, sua natureza criativa. O jogo é, em si mesmo, imaginação no sentido primeiro do termo, isto é, transformação de imagens e recriação da realidade física. Na linguagem, por exemplo, quando se figuram as metáforas, também encontramos a representação do jogo, o jogo de palavras inscrito na dimensão estética – a dimensão criada pela expressão do poeta.

Registre-se que, quando a palavra é deslocada de seu sentido denotativo à aplicação figurada discursiva, o seu significado originário surge como se tivesse sido realçado, pois a linguagem,

³² V. GADAMER. *Verdade e método – traços fundamentais de uma hermenêutica filosófica*, p. 174.

³³ *Ibidem*, p. 175.

³⁴ *Ibidem*, p. 06.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

nesse caso, antecipa a abstração do pensamento. Na leitura literária, por exemplo, efetiva-se o movimento de jogo pela verbalização da linguagem cujo significante se desloca, figurativamente, em possibilidades lúdicas, reverberando nos múltiplos contextos ofertados pelo texto. O signo lingüístico, diretamente relacionado ao imaginário, torna-se livre em seu uso discursivo e apóia-se na própria ficção ao inverter significante e significado em mútua relação subjetiva.

A palavra jogo, por exemplo, se a considerarmos em uma de suas múltiplas aplicações no discurso, resultará também em vários sentidos conotativos como, jogo de luzes, jogo de cores, jogo de ironia e até mesmo o jogo de palavras. O sentido metafórico, além de carregar em si, implicitamente, o próprio jogo de vai-e-vem das palavras, ora remetendo a um significado, ora a outro, não se fixa, por assim dizer, em nenhum ponto determinado, já que não possui início ou fim. Ao contrário, renova-se permanentemente nas constantes interpretações por parte do leitor, do comunicador, do falante ou mesmo do jogador.

O jogo de metáforas parece-nos muito similar ao jogo fabricado pelo artista holandês Escher. No papel, sua representação matemática da *Banda de Moebius* faz delimitando-se uma só superfície da aresta: o traçado inicia-se em uma extremidade, seguindo-se por um lado dos traços original até a outra face da própria figura. No entanto, a particularidade deste enigma da geometria e do espaço é a sua representação no infinito, o lado externo é, ao mesmo tempo, interno e externo. Consequentemente, temos, na *Banda de Moebius*, a representação constante do vai-e-vem do jogo geométrico.

Se o vai-e-vem é um movimento inerente ao jogo e, em último sentido, ninguém joga para si somente, embora não seja necessário que haja outro jogador, e se o contralance ao jogo do jogador é resposta fundamental em qualquer jogo, no ato de jogar, há sempre alguma coisa *em jogo*, seja entre os participantes, seja entre a própria ação determinada, pois todo jogo significa alguma coisa. E, ainda, se, se pergunta qual a causa e o objetivo do jogo, as respostas são mais completivas do que, no todo,

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

excludentes. A intensidade do jogo e o seu poder de fascinação não podem ser explicados por princípios objetivos. É justamente na capacidade de excitar, incitar a imaginação e o prazer em que encontramos a essência e a característica fundamental do jogo.

Recapitulando, dissemos que, em sua forma mais simples, o jogo é mais que um fenômeno fisiológico ou reflexo psicológico; é uma função significativa na qual se encerra, pois, um sentido. Sendo assim, determinado por sua carga intensa e múltipla de significados, o jogo, muitas vezes, associa-se ao conceito de gracejo, que tem a ver com o achar graça ou se divertir com algo, mas não um divertimento qualquer e, sim, uma satisfação natural propiciada pelo prazer. Mantém afinidade conceitual com a palavra humor ou estado de espírito daqueles que jogam, pois, em princípio, a noção de jogo se opõe à seriedade. Huizinga, ao dar ênfase à correlação entre o jogo, o prazer e o humor, deixa subentendido que o prazer está no humor do jogo ou que o prazer é próprio do jogo.

Prosseguindo na abordagem de Huizinga, dissemos que o jogo não é exclusividade humana, já que os animais também vivenciam essa realidade; porém, aos poucos, da experiência humana foram surgindo outros jogos, denominados jogos culturais. Eles são agrupados de acordo com a sua própria natureza, em diferentes modalidades: os jogos de força, os de destreza, os de sorte, os de azar, os de destino, os de adivinhação entre tantos outros.

Para Roger Caillois³⁵, de forma mais corriqueira, o termo jogo designa mais do que a ação específica que o nomeia, pois as regras que definem o que é jogo ou o que não é jogo dispõem-se na própria vontade dos jogadores. São eles que definem o que é permitido e o que é proibido e como tal devem respeitar. A palavra jogo, além de abranger a diversidade dos tipos de jogos comuns como jogos de azar, jogos de destreza, jogos ao ar livre, jogos de sociedade, jogos de sorte, na mesma proporção, carrega, implicitamente, as idéias de facilidade, risco ou habilidade.

³⁵ CAILLOIS. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**, 1990.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

De natureza *essencialmente estéril*, o jogo não produz nada; contribui, apenas, para favorecer a atmosfera de descontração e diversão entre os participantes. O jogo joga com o circuito de seu próprio movimento, seja no fim de cada partida, seja no início de cada novo lance, momento em que os jogadores voltam à marca zero, pondo-se, todos, nas mesmas condições de jogo. Durante as jogadas, dos jogadores é esperada uma postura astuta e o uso de estratégias inteligentes, pois, o jogo desperta, no jogador, a arte de driblar a adversidade, as forças dispostas no tempo da jogada. O jogador deve aprender a conjugar a audácia de arriscar com a prudência de calcular, permanecendo atento ao risco de perder tudo ou ganhar tudo através do lance dos dados ou da virada das cartas.

No sentido metafórico, o jogo também se relaciona às imagens, aos símbolos ou aos instrumentos necessários ao conjunto complexo de ações, combinando idéias de limite, liberdade ou invenção. Nesse sentido, podemos falar de jogo de cartas, referindo-nos ao conjunto de cartas; jogo de xadrez, reportando-nos ao conjunto de peças indispensáveis à partida. Também podemos associar à palavra jogo, expressões como jogar feio, jogar sujo, jogar limpo para referir aos diversos comportamentos humanos cujas situações, aparentemente, se configuram externas ao jogo.

Afinal, somente existe jogo quando os jogadores, dentro de determinado domínio, estão dispostos a jogar. A liberdade é fator primordial no jogo, embora seja restrita devido ao contexto de regras partilhadas entre os jogadores. Joga-se quando se quer, mesmo que o jogo seja motivado pelo prazer ou apenas para afugentar as preocupações da vida cotidiana. Por outro lado, alguns jogos dispensam regras fixas ou rígidas. A criança, por exemplo, ao brincar com sua boneca ou dirigir o seu carrinho, espelhando-se em comportamentos do mundo adulto, simula a ilusão do jogo, desempenha o papel livre e improvisado de ser outra pessoa. O atrativo principal da brincadeira é a sensação de prazer por se comportar *como se* fosse o outro diante das circunstâncias de um cotidiano simulado. No imaginário infantil, o comportar-se *como se* substitui as regras de jogo tradicional, mas desempenha a mesma função e apresenta o mesmo valor para aquele que joga xadrez, cartas ou outro jogo qualquer.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

Considerando-se que o jogo envolve competição, sorte, simulacro e vertigem, Caillois, a partir do sentido atribuído a esses termos, propõe a divisão do domínio de jogo em quatro categorias fundamentais³⁶. A primeira delas, *Agôn*, aparece sob o aspecto de competição, favorecendo o combate entre os jogadores. A igualdade de oportunidade se apresenta de forma artificial e velada, pois *Agôn* põe os adversários em condições ideais de confronto, valorizando o triunfo do vencedor. Vencer é fator determinante da competição, e o desempenho do jogador é resultado de seu mérito pessoal. A segunda categoria é *Alea*. O termo latino designa o jogo de dados, lembrando-nos qualquer acontecimento aleatório, eventual, incerto. O contexto abordado por Caillois refere-se a todos os jogos que se baseiam em oposição ao *Agôn*. O resultado final do jogo não depende do jogador e, muito menos, de sua participação, logo, trata-se de vencer o destino ao invés de vencer o adversário. O elemento sorte, acaso é o que faz vibrar o ritmo do jogo. Já a terceira categoria é denominada *Mimicry*. O fator predominante é o fictício, o simulacro e não a realização da ação em si. O jogador assume o personagem ilusório, adotando o comportamento respectivo. Se a personalidade é disfarçada pelo fingimento, pelo travestir-se por meio de máscara, o prazer é ser o outro, embora o jogador não perca de vista que sua representação é jogo. Se o intuito é ludibriar, seduzir o espectador ou o interlocutor, encenar, imaginar e interpretar são regras básicas, e o jogador deve evitar o menor erro ou deslize para não desfazer a ilusão do real, real que, paradoxalmente, finge ser. A última categoria apresentada por Caillois é a *Ilinx*, a busca da vertigem. A sensação vertiginosa e perturbadora dos sentidos configura-se como tentativa de destruir, por algum instante, a estabilidade da percepção, infligindo à consciência lúcida uma espécie de pânico. A *Ilinx* provoca o espasmo, o transe, o atordoamento orgânico e psíquico.

Como vimos, estabelecer a natureza conceitual da noção de jogo, tanto no plano mais amplo quanto no plano mais simples e restrito de sua significação, é um desafio. Afinal, se o ser

³⁶ V. CAILLOIS. *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem*, p. 33-47.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

humano só é humano enquanto joga e o divertimento provocado pelo jogo opõe-se a toda análise e interpretação lógicas, então, a natureza do jogo de azar, ao refletir-se no comportamento lúdico de quem joga, pode, em alguns momentos, exprimir-se avessa à razão? Para analisarmos tal questão, segundo o percurso teórico aqui feito, reportamo-nos à imagem de um jogador disputando a clássica partida de *pôker*.

No *pôker*, o próprio risco é jogo para o participante. O embaralhar das cartas e a melhor *mão* de cinco cartas faz o jogo acontecer. Em meio a incertezas, a coisa visada é o *pote*, montante de apostas feitas por todos os jogadores da mesa. O ganho material é, por assim dizer, a real motivação do jogo. Como em qualquer jogo de azar, o *pôker* contém o caráter de imprevisibilidade, o movimento de ir e vir das cartas, logo as perdas e os ganhos não podem ser calculados. Por outro lado, os sentimentos de paixão e fascinação sempre estão imbuídos nos participantes. Decorre, então, que, muitas vezes, os jogadores se desligam temporariamente da esfera do cotidiano para aprisionar-se no mundo das possibilidades, do faz de conta, esquecendo-se de que também no *pôker*, ora se perde, ora se ganha.

O risco e as possibilidades de ganhar ou perder representam o atrativo para o comportamento lúdico do jogador, exercendo sobre ele certo fascínio. A sedução, nesse processo, exibe um vértice contrário: na verdade, não é o jogo que seduz o jogador, mas o próprio jogador que se seduz ante as possibilidades vislumbradas dentro do jogo. Além do mais, a regulamentação do movimento a que se subordina o jogo, aqui no caso o *pôker*, é determinada pela própria escolha do jogador. Este, de início, limita o seu comportamento lúdico expressamente contra outros comportamentos seus pelo simples fato de querer jogar.

No ato de jogar, portanto, efetiva-se a liberdade de escolha do jogador – escolher jogar o *pôker* –, submetendo-se às suas implicações e riscos. Mas, o espaço de movimento do jogo não se limita a tal escolha, assim ganhar ou perder é algo que independe da vontade do jogador. Não somente

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

o *pôker*, mas também o mundo do jogo, em geral, é um espaço fechado, diferentemente do mundo dos fins. Se o jogo é um jogar, o jogador está condicionado à tarefa e à configuração do jogo, submetendo-se à maneira e àquilo que o próprio jogo representa. Conforme salienta Caillois;

[...] nos jogos de azar, sabem bem da existência de uma vertigem singular que assola por igual o jogador a que a sorte favorece e aquele que está com azar. Não sentem cansaço algum e mal tomam consciência daquilo que se passa em seu redor. Estão como que alucinados pela bola que está preste a parar ou pela carta que se vai tirar. Perdem o sangue-frio e por vezes arriscam muito para além daquilo que possuem.³⁷

Além da explicação citada acima, podemos, ainda, recorrer à seguinte análise: a palavra jogo, juntamente com suas mais diferentes traduções, na expressão da linguagem, adquire uma variedade muito grande de aplicação na prática discursiva. Nas línguas européias modernas, por exemplo, o conceito de jogo se aproxima mais da idéia de atividade ou movimento ligeiro, diferentemente da origem latina cujo sentido se une em uma única palavra – lúdico – ou *ludus*, de *luderes*. Vale lembrar que este é o sentido da expressão-título do livro de Huizinga, *Homo ludens*, *homem que brinca*, *homem que joga*.

Outra perspectiva diz respeito à Língua Inglesa. É tendência no inglês, ampliar a noção de jogo, partindo da carga semântica de dois vocábulos: *play* e *game*. No primeiro caso, o verbo *to play*, devido ao movimento de oscilação no significante, apresenta ampla extensão de seus significados, indo muito além do sentido usual atribuído ao vocábulo jogo. Dessa forma, *play* pode denotar representação, diversão, prazer, bem como competição. Embora também seu sentido denotativo esteja associado aos movimentos físicos como agir com cautela, tocar algum instrumento musical pode, até mesmo, vincular-se às seqüências de malabarismos executadas por um artista circense.

Já o segundo caso, *game*, embora forme a constante realização de uma ação infinita de

³⁷ V. CAILLOIS. *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem*, p. 95.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

jogo, é mais simples, particular e específico. O vocábulo *game* carrega o conceito de jogo, ligado ao jogo propriamente dito, isto é, à partida de um jogo em si – o jogo ou os jogos de uma competição.

Como forma de exemplificarmos a extensão semântica da palavra *game*, vale trazer à lembrança o filme de ficção científica *WarGames*, de John Badham, produzido em 1983. Em uma breve sinopse, podemos descrever que o jovem David Lightman, interpretado pelo ator Matthew Broderick, é um *hacker* aficionado por informática, mas, acidentalmente, conecta o seu computador pessoal ao sistema de defesa americano. Imaginando, então, participar de um jogo *on-line* cuja regra é exatamente não jogar, David acessa o sistema bélico dos EUA e se vê a ponto de ocasionar a terceira guerra mundial, pois, na verdade, o jovem invade o banco de dados de simulação estratégica contra a União Soviética. Se, em *WarGames*, o não jogar é jogo, David Lightman quase joga contra a humanidade a terceira guerra mundial.

Se a nossa alusão às diferentes conotações da palavra jogo apenas corrige a tendência comum à idéia de que tudo na vida é jogo, é *game*, ou, de outra forma, o jogo *play* é tudo, por outro lado, Huizinga, dando ênfase à prática esportiva, como na Olimpíada, chega a uma noção mais geral – de jogo, ou seja, é [...]

[...] uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da 'vida cotidiana'.³⁸

Huizinga considera o jogo um dado da cultura humana que abrange o valor, a noção ou qualquer atividade que se defina como tal. Já, na visão de Affonso Ávila³⁹, Schiller amplia essa noção de jogo, interpretando-a de forma mais generalizada. Jogo é, então, um fenômeno natural

³⁸ HUIZINGA. *Homo Ludens – o jogo como elemento da cultura*, p. 33.

³⁹ V. ÁVILA. *O lúdico e as projeções do mundo barroco*, p. 23, 1971.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

presente não apenas na predisposição psíquica do homem, mas também abrange “outros seres suscetíveis também de eventuais tendências à ruptura ou suspensão da ordem séria da vida e da rotina orgânica da natureza⁴⁰”.

Por outro lado, se pensarmos em um referencial de nossa consciência e experiência cotidiana, mais próximo, daquilo que nomeamos jogo, talvez nossa referência seja mais restritiva em relação à apresentada por Ávila e defendida por Schiller. (Mas, também, para nós, o jogo está relacionado à idéia de *impulso* enquanto fato da fenomenologia do espírito humano).

Para Schiller⁴¹, o homem é instado a concretizar o que lhe é necessário, sujeitando-se à realidade externa para realizar os seus objetivos. Esse processo é movido pela força de dois impulsos: o *impulso sensível* e o *impulso formal*. O primeiro deles, o *impulso sensível*, parte da natureza física do homem, que, aliás, ao submergir em seus pensamentos, abstrai a realidade, marchando rumo ao tempo ilimitado e infinito, passível de modificação. Contudo, no estado de *sensibilidade*, o homem é, sobretudo, visto como unidade quantitativa, submetido às limitações do próprio tempo a fim de se tornar matéria modificada, isto é, existência física ciente de sua finitude, conhecedora do seu próprio agir. Conforme descreve Schiller: “o homem neste estado nada mais é que uma unidade quantitativa, um momento de tempo preenchido – ou melhor, ele não é, pois sua personalidade é suprimida enquanto dominado pela sensibilidade e arrastado pelo tempo⁴²”.

Já o segundo impulso, o *impulso formal*, parte da existência absoluta do homem ou de sua natureza racional. Como para Schiller, o homem enquanto unidade absoluta e indivisível não pode contradizer-se, por ser sempre aquilo que ele é. Assim, esse impulso, que age sob a égide da razão, reclama a afirmação da personalidade, empenhando-se em pôr o próprio homem em liberdade diante dele mesmo e dos múltiplos fenômenos da existência. Nesse sentido, vale dizer que o *impulso formal*,

⁴⁰ ÁVILA. **O lúdico e as projeções do mundo barroco**, p. 23.

⁴¹ V. SCHILLER. **A educação estética do homem – numa série de cartas**, 2002.

⁴² Ibidem, p. 64.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

além de exigir o posicionamento do homem em detrimento de toda alternância de estado, compreende toda seqüência de tempo, do tempo suprimido e da sua modificação, exigindo verdade e justiça. Como descreve Schiller, “[...] enquanto o primeiro impulso constitui apenas casos, o segundo fornece leis – leis para todos os juízos no que se refere a conhecimentos, para todas as vontades no que se refere a ações⁴³”.

Embora à primeira vista os dois impulsos, *sensível* e *formal*, pareçam opostos ou contraditórios à medida que um exige modificação e o outro, imutabilidade, Schiller defende a idéia de que ambos os princípios estão coordenados e subordinados um ao outro em ação recíproca e, neles, esgota-se o conceito de humanidade. Se o *impulso sensível* se relaciona à alternância de princípios e não somente à modificação da pessoa e do seu âmbito, o *impulso formal* reclama unidade e permanência não no sentido de uma personalidade fixa, mas, sim, de uma sensação inerente à identidade.

É, assim, pois, que os impulsos sensível e formal correspondem-se reciprocamente, ou seja, não são opostos por natureza, apenas parecem sê-lo por livre transgressão da natureza ou por não entendimento de suas esferas.

Não podemos esquecer que, segundo Schiller, cabe à razão a tarefa de assegurar a reciprocidade entre os impulsos sensível e formal, mas o homem só será capaz de incorporá-la às suas ações quando entender sua própria humanidade. Não importa ao homem satisfazer exclusivamente um desses impulsos ou os dois sucessivamente, e, sim, conciliá-los dentro de um processo de simultaneidade, reconhecendo-se como ser consciente de sua liberdade e de sua existência, percebendo-se, por assim dizer, como matéria e espírito ao mesmo tempo. Atingido esse grau de reciprocidade de dupla experiência, podemos dizer, então, que o homem despertou sua intuição plena dentro do tempo e do infinito. Do contrário, Schiller afirma que, enquanto apenas sente, o homem

⁴³ SCHILLER. *A educação estética do homem – numa série de cartas*, p. 65.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

oculta sua pessoa ou sua existência, e, enquanto apenas pensa, oculta sua existência ou o seu estado no tempo.

Por outro lado, estabelecer os limites de cada um dos dois impulsos, assegurando-lhes o duplo caráter de atuação, é, para Schiller, incumbência da cultura. Aliás, ela, além de proporcionar à faculdade receptiva os mais multifacetados contatos com o mundo, elevando ao máximo a passividade do sentimento, deve conquistar para a faculdade determinante a máxima independência em relação à atividade da razão. Nesse sentido, é cultivando a faculdade sensível que se resguarda a sensibilidade das intervenções da liberdade e é cultivando a faculdade racional que se defende a personalidade do poder da sensibilidade. Isso significa que unificadas a sensibilidade e a razão, o homem conjuga maior plenitude de sua existência à máxima independência e liberdade, conquistando o mundo em vez de nele perder-se ou submeter-se à multiplicidade dos fenômenos à unidade da razão.

Com efeito, na visão schilleriana, do conteúdo do tempo é esperada a modificação pelo impulso sensível e, do impulso formal, deseja-se a supressão do próprio tempo. O impulso em que ambos os princípios atuam reciprocamente seria, na verdade, oposto à sensibilidade e à razão se tomado isoladamente. Como isso não ocorre, surge uma força intermediária de atuação, direcionada a suprimir o tempo no tempo e a ligar o devir ao absoluto, modificando a identidade do ser: o *impulso lúdico*.

Daí, impondo-se à necessidade física e moral do espírito mediante a supressão simultânea de toda contingência, o *impulso lúdico* liberta o homem tanto moral quando fisicamente e, embora ele não desfrute da liberdade moral em sentido restrito, é livre em meio ao mundo sensível. Assim poderíamos dizer que o homem, sempre que contempla o belo, projeta, simbolicamente, sua própria liberdade nesse objeto, pois a razão e a sensibilidade agem conjuntamente, sem a supremacia de uma sobre a outra.

Assim, é por meio da apreciação do belo que o homem recria suas potencialidades,

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

recuperando sua liberdade tanto perante as determinações do sentido quanto ante as determinações da razão, pois, a disposição lúdica suscitada pelo belo é um estado de liberdade. Aliás, ao se empenhar em aperfeiçoar a realidade, seja como gênio criador da obra de arte, seja como simples indivíduo que valoriza e contempla o belo, o homem é nomeado por Schiller *nobre*.

O homem lúdico – não busca apenas retirar-se à ‘clausura’ de sua moralidade, mas empenha-se exatamente em dar vida às coisas que o cercam, em ‘libertar’ os objetos que habitam sua sensibilidade, tornando possível um cultivo cada vez maior desta.⁴⁴ (Grifos do autor)

Importante é o registro desta correlação para Schiller: o objeto do *impulso sensível*, sob uma perspectiva mais abrangente e geral, é a vida. Vida que significa todo o ser material e toda a sua manifestação no sentido. O objeto do *impulso formal*, também expresso em um conceito mais generalizado, é, sem dúvida, a forma, tanto no sentido figurado quanto em sentido próprio. Compreende, por assim dizer, todas as disposições formais dos objetos e suas relações com as faculdades do pensamento. Já o objeto do *impulso lúdico*, representado a partir de um esquema mais geral, é chamado *forma viva*, conceito que designa todas as qualidades estéticas dos fenômenos, tudo o que resumidamente o homem entende por beleza em seu sentido mais amplo.

Baseando-se no princípio de *impulso lúdico*, Schiller redesenha uma nova perspectiva de interpretação da estética, unindo os conceitos de arte e jogo ao próprio processo de criação. O *impulso lúdico* presente na forma artística não se restringe à limitação da natureza criadora do homem, faz parte, sobretudo, de sua sensibilidade. O homem, desfrutando de sua liberdade artística, ao mesmo tempo em que contempla o objeto belo, promove a expansão de suas potencialidades através da incitação dos sentidos e da imaginação.

⁴⁴ SCHILLER. *A educação estética do homem – numa série de cartas*, p. 13.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

O homem, no estado de jogo, permite desenvolver plenamente sua capacidade intelectual quanto sensível. E o despertar do jogo está na vida real, mas a razão, ao dar forma ao seu ideal de beleza, também dá forma ao ideal do impulso lúdico. O impulso lúdico deve estar sempre presente no homem, sendo exercido não somente como faculdade do espírito humano, mas também como função da própria situação do homem no mundo. O impulso lúdico é jogo entre as capacidades racionais e sensíveis, e a ausência de regras e conceitos constitui a real liberdade humana.

Por outro lado, ao pensarmos no homem lúdico de Huizinga, veremos que ele se define por sua capacidade de jogar, imanente tanto à ação de ordenar, segundo os traços da consciência e da imaginação, da objetividade do mundo concreto, quanto à própria articulação dos objetos novos com a co-realidade das formas subjetivas criadas. Além disso, muitas dessas formas incorporam-se ao sistema de relações sancionadas pelas sociedades humanas, assumindo feições e convencionando regras próprias, mediante o pacto lúdico – conforme Ávila, trata-se da “confluência natural e tácita, no ser social, dos impulsos individuais para o jogo⁴⁵”.

Se Huizinga interpreta o jogo como forma da vida, presente nas mais diversas manifestações culturais como nos mitos, nos rituais, nas práticas coletivas, sendo, além disso, carregado de sentido e função em seus múltiplos aspectos da estrutura social, o conceito de impulso schilleriano do jogo também evolui da estrutura de fenômeno subjetivo à estrutura social. O jogo, para Schiller, não constitui, portanto, apenas como jogo do entretenimento, jogo do comprazimento, jogo competitivo, pois, para esse teórico alemão, essas são ainda manifestações primárias para o impulso inerente ao espírito humano cada vez mais complexo em nível simbólico e criativo.

Se “o homem joga somente quando é homem no pleno sentido da palavra, e somente é homem quando joga⁴⁶”, essa proposição schilleriana invoca a avaliação ética e estética do jogo, acrescentando à sua definição semântica o critério e a dimensão de valor ontológico, ou seja, o jogo

⁴⁵ ÁVILA. *O lúdico e as projeções do mundo barroco*, p. 26.

⁴⁶ SCHILLER. *A educação estética do homem – numa série de cartas*, p.80.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

como forma de plenitude existencial.

Finalizando, a nosso ver, a idéia de Schiller condicionada pela vertigem do lúdico vem, em abono, à arte discursiva do exímio jogador Søren Kierkegaard.

I.II – Kierkegaard – ironia como jogo?

O jogo de escrita fabricado por Kierkegaard constrói, propositadamente, brechas de interpretação, configurando-se o eu da escritura como autor/jogador astuto que lança mão de artifícios escriturais que se refletem na pseudonímia e na matéria narrada. O conceito de jogo, bem como o próprio ato de jogar, serão, pois, importantes à análise que aqui intentamos. Os autores sobrepostos nos textos de Kierkegaard ora se impõem como novos prospectos de leitura e releitura, ora se transformam no elemento lúdico que reverbera em torno de si mesmo enquanto categoria crítica e interpretativa relevante.

Posto isso, cumpre destacar que Schiller⁴⁷, ao considerar a inventividade da mecânica estética, atribui ao elemento lúdico o caráter de *mola propulsora*, ou seja, máquina incentivadora da controversa indagação quanto à representação ou transfiguração do real na esfera da literatura. Em contrapartida, entendemos que é muito pertinente associar à concepção schilleriana de lúdico o constante embaraço entre autor empírico e sujeito autoral esfacelado ao tratarmos do jogo criativo de Kierkegaard – e de seus diversos pseudônimos. Isso implica colocar a figura do autor dinamarquês em estado constante de suspeição, principalmente, se questionarmos o interesse do próprio Kierkegaard em cumprir o seu plano de escritor existencialista.

⁴⁷ SCHILLER. *A educação estética do homem – numa de séries de cartas*, 2002.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

Segundo Affonso Ávila⁴⁸, muitos estudiosos, ao constatarem a interferência do jogo na criação artística, são imediatamente impulsionados a relacioná-la à problemática do comportamento existencial do homem, seguindo o raciocínio que, às vezes, favorece a dubiedade de conclusões. A proposição de Schiller – “o impulso do jogo tende a anular o tempo⁴⁹” – parece não só carregar, em si, evidente alcance metafísico, mas também orientar a extrema e rígida perspectiva de realismo historicista. Diante de tal ambiguidade, a interpretação mais acertada, de acordo com Ávila, é tomar a noção schilleriana do impulso ao jogo como afirmação de plenitude vivencial do homem e não como instrumento de fuga deliberada do real.

Sem perdemos de vista a dimensão do jogo no nosso estudo, comentaremos, brevemente, o jogo *Ragnarok*. Qualquer aficionado por cibernética sabe que, no mundo virtual, a representação da figura humana ganha, cada vez mais, espaço na plataforma multiusuários por meio do jogo eletrônico *on-line Ragnarok*.

A regra principal desse jogo é trocar informações e conhecimentos, transformando o próprio jogo em mecanismo de socialização entre pessoas de diferentes idades, nacionalidades, etnias e culturas. A partir das relações interativas entre os jogadores, no *corpus* do *Ragnarok*, são estruturadas sociedades que se inter-relacionam por meio de novos signos – avatares –, extrapolando o ambiente do jogo. A reconstrução de um mundo paralelo à realidade desafia as atuais regras de interação social, uma vez que, além de criarem um código lingüístico específico, os avatares trazem, para junto de si, os problemas e as possibilidades de relacionamento presentes somente no mundo não virtual.

Sem dúvida, a nossa intenção não é analisar o perfil da sociedade avatar criada nas plataformas de jogos eletrônicos. Mas, é curioso saber que a reprodução virtual de *Ragnarok* é uma

⁴⁸ ÁVILA. O lúdico e as projeções do mundo barroco, 1971.

⁴⁹ V. SCHILLER. A educação estética do homem – numa de séries de cartas, 2002.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

retomada da lendária batalha final entre os deuses da mitologia escandinava e o seu inimigo, o *gigante do gelo*, metáfora do rigoroso inverno nórdico.⁵⁰

Embora pertencentes a fontes tão diversificadas e originárias de períodos históricos tão distantes e distintos, as imagens da criação do mundo, dos deuses, dos homens, da nova Terra e do novo Céu são reproduções dos relatos míticos enraizados na cultura nórdica e dinamarquesa antes mesmo dos testemunhos escritos. É um universo imaginário a que a literatura pré-romântica dos tempos posteriores recorreu, reproduzindo-o e interpretando-o à luz das diversas formas que a arte concede ao olhar do poeta.

Nesse sentido, é muito comum encontrarmos artigos e livros sobre a mitologia da antiga Escandinávia, popularmente, conhecida por *Era Viking*. Aliás, os *Vikings*, ainda hoje, exercem grande influência na cultura popular do mundo nórdico e, independente de sua natureza religiosa, são considerados as mais antigas imagens míticas que diretamente contribuem na formação da identidade cultural dinamarquesa e escandinava⁵¹. A época dos *Vikings* é cenário muito interessante da mitologia nórdica, e, quando pensamos em literatura, no sentido mais amplo da palavra, lembramo-nos das inscrições rúnicas, primeiras e mais antigas escritas da Dinamarca, apesar de seu valor mais lingüístico do que propriamente literário.

A propósito, nos séculos que antecederam o Iluminismo, a literatura dinamarquesa preocupou-se, sobretudo, com a tradução e a adaptação de textos religiosos e profanos originários da França. Somente a partir do século XVIII, foi que se iniciou, na Dinamarca, uma importante renovação literária atraída pela Ilustração, vale dizer, atraída pelo progresso das ciências empíricas que outorgaram lugar central ao homem e à razão humana.

Por conseguinte, na Dinamarca, o Romantismo tomou impulso depois de 1800. A literatura

⁵⁰ V. ASIMOV. **Escolha a catástrofe**, p. 112, 1979.

⁵¹ DINAMARCA. Real Ministerio de Asuntos Exteriores de Dinamarca y Danmarks Nationalleksikon. **Dinamarca**, p. 289-296, 2001.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

dinamarquesa, mesmo apresentando marcas harmônicas com as formas derivadas das correntes culturais anteriores, adaptou-se rapidamente aos ideais de glorificação do *eu* vindos da Escola de Iena. O crítico Johan Ludvig Heiberg foi o principal representante do romantismo, inclinado à discussão da vida cotidiana matizada por temas psicológicos. Já escritores como Adam Oehlenschläger, Nicolai Frederik Severin Grundtvig e Carsten Hauch se dedicaram à publicação de obras populares, de cunho patriótico, histórico e crítico.

O Romantismo teve efeito prolongado na Dinamarca. O culto à poesia foi mesclado com a fé cristã na eternidade, proporcionando uma das principais expressões da arte na primeira metade do século XIX, fundamentando a criação da linguagem poética (influenciada pela linguagem das canções populares medievais), grande marca da lírica dinamarquesa, mais ou menos de 1800 até 1900.

De modo geral, a cultura da burguesia dinamarquesa, na transição do século XVIII para o XIX, marcou a concepção fundamental de vida que foi fortemente nutrida pela influência dos escritos de Goethe, principalmente no tocante ao amor descrito no romance *Os sofrimentos do jovem Werther*, de 1774. O humanismo, o cristianismo, a moral e o romantismo exacerbado constituíram elementos principais da época. Durante a segunda e, sobretudo, a terceira década do século XIX, os temas abordados na literatura dinamarquesa estavam diretamente influenciados pelas correntes européias tanto em relação às tendências liberais da economia como na constituição do pensamento político. Tratava-se, portanto, de uma época já em transição para a modernidade, testemunhada por Søren Kierkegaard e Hans Christian Andersen. Os dois escritores, cada um à sua maneira obviamente, foram considerados transgressores de todos os limites da sociedade do absolutismo tardio, pois em seus textos, se encontravam novas formas de escrita, novas problemáticas, reflexos das novas opiniões do público.⁵²

Já outros críticos retratam Kierkegaard como representante extremo da revolta romântica

⁵² DINAMARCA. Real Ministerio de Asuntos Exteriores de Dinamarca y Danmarks Nationalleksikon. **Dinamarca**, p. 289-296.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

contra os ideais do Iluminismo europeu. No entanto, sua filosofia centrada no indivíduo é diferente do princípio de unidade substancial do eu apregoado pelo Romantismo. Assim como Hegel, Kierkegaard não aceitava a idéia de que as coisas se apresentassem sem contrastes ou diferenças individuais; ao contrário, sua concepção de *Individualismo* pontuava que cada ser constituía um mundo em si, era, por assim dizer, um mundo único, específico.

Nesse contexto, é que nasce a obra *Enten-Eller Et Livs – Fragment* de Kierkegaard, objeto de nosso estudo. Na verdade, *Either/Or* é o principal trabalho filosófico-literário do autor que, após onze meses de escrita constante, foi publicado em 20 de fevereiro, de 1843, em Copenhagen. *Either/Or – A Fragment of Life* é obra dividida em duas partes, apresentando alguns aspectos curiosos. A segunda parte, que trata dos tratados éticos, foi escrita antes da primeira e terminada em Berlim. A primeira parte, que aborda os tratados estéticos, foi concluída em Copenhagen. O prefácio, assinado por um dos famosos pseudônimos de Kierkegaard, Victor Eremita, foi criado ao término de todo o trabalho, em novembro de 1842. O ensaio *Estádios Eróticos Imediatos ou O Erótico Musical*, que antecede o *Diário de um Sedutor*, foi finalizado bem depois deste último texto. As diferentes sequências e datas, pelo visto, sugerem-nos que Kierkegaard não seguiu nenhuma estratégia ou plano discernível na elaboração de seu trabalho conforme nós o conhecemos hoje.

Em *Either/Or*, os pseudônimos revelam pontos de partida, possíveis perspectivas, evidenciando, sobretudo, a estratégia do autor em se distanciar dos seus próprios escritos. A pseudonímia se acerca da ambiguidade autoral, pois os pseudônimos, ao mesmo tempo em que ganham existência independente, isentam o escritor de qualquer correlação com os posicionamentos defendidos no texto. Por outro lado, os pontos de vista apresentam diferenças entre si. Logo é difícil não interpretar o texto a partir do sugestivo diálogo entre os personagens, visto que a primeira parte contém argumentos estéticos contrapostos e rejeitados contra o ponto de vista ético, na segunda parte, pelo Juiz William. Como veremos no capítulo III, a escrita de *Either/Or* se inscreve dentro do jogo

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

argumentativo-persuasivo, próprio da ironia socrática, pondo em debate, por assim dizer, questões filosóficas e existencialistas. E a leitura dessa obra torna-se ainda maior quando aludimos ao processo de escrita do texto literário que, além de abranger a criação da própria história em si, incorpora, ao seu jogo estético, outra peça importante e, ao mesmo tempo, referencialmente ambígua: o leitor.

Nesse contexto, a imagem do texto literário como *máquina preguiçosa* à espera de parte do trabalho do leitor, proposta por Umberto Eco, exemplifica que o trabalho do escritor está além de ser objeto de apreciação ou repulsa, afeição ou desafeição junto ao leitor. Kierkegaard, nessa perspectiva, possui habilidade e conhecimento a respeito do jogo de linguagem irônico em seus diversos matizes, pois articula, adequadamente, as estruturas gramaticais e retóricas no intuito de desenvolver o texto dentro de uma atmosfera lógica e reflexiva, mas que não deixa de ser irônica, criativa e revestida de poetização.

Kierkegaard cultivou não somente a escrita em forma de tratado e ensaio e, além disso, com frequência, recorreu ao estilo epistolar em seus textos filosóficos e ao gênero diário, tanto nos textos ficcionais, como nas referências autobiográficas, embora a sua escrita estivesse agregada ao caráter existencialista e pseudonímico. De mais a mais, inserem-se em sua diversidade textual recursos literários como anfibologias, metáforas, diálogos, analogias, exemplos, descrições psicológicas de personagens e passagens de cunho historicista, recobertas por parábolas e hipérboles.

Vale lembrar que, em *Diário de um Sedutor*, Kierkegaard confere importância ao recurso da anfibologia como estratégia indireta de comunicação. Aliás, nas obras pseudonímicas, a *comunicação indireta* é o recurso de construção literária utilizada pelo escritor. Se a anfibologia é jogo dialético capaz de incluir novas reflexões no imaginário do leitor, o leitor por sua vez, imerso na leitura do diário, joga vicariamente com o texto, ora marcando certa posição interpretativa, ora questionando sua própria escolha e assumindo outras novas posições.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

Ora, o jogo laça, enfeitiça o jogador, é cativante, é fascinante. O jogo tem suas regras. Kierkegaard, muitas vezes, impõe-se de maneira imperativa nos seus textos, marcando seu lugar de jogador assíduo. Salienta o autor – “participo de todos os jogos”. Também é irrefutável até no “terreno da imaginação”. Ele desafia o leitor a entrar no seu universo ficcional, recortado por discursos enviesados, assumidos por vários pseudônimos.

Como sabemos, contudo, boa estratégia para encontrar o adversário no jogo de esconde-esconde, por exemplo, é também se esconder até que o outro perca a paciência ou cometa algum deslize e dê pistas do seu paradeiro. Nesse sentido, é possível entrever estratégias para o leitor entender o jogo escritural de Kierkegaard, autor tão escondido e, ao mesmo tempo, tão exposto na dialética de seus próprios textos? Quais seriam as possíveis pistas deixadas pelo autor? Além do mais, se estamos falando do jogo escritural kierkegaardiano, como ler os seus prefácios enigmáticos, fictícios cujos autores também fictícios dominam o espaço do texto?

Kierkegaard é usualmente referido como Pai do Existencialismo, mas sua concepção de pensamento existencial se situa na casa da ficção, bem longe dos tratados teóricos descritos na linguagem lógica da filosofia. Através de seus textos imaginativos, o escritor expressou o seu intenso compromisso com a interioridade, reforçando a sentença de que o paradoxo e o absurdo da vida podem ser mais perceptíveis na situação fundamental humana, interpretada no mundo de papel. Isso por si só já sugere discussões do problema do ser e da existência por uma via peculiar – a preferência poética e ficcional. Por outro lado, a condição de escritor existencialista o colocou em confronto direto com suas criações poéticas e com o seu próprio dilema de concepção do indivíduo.

Todavia, muitos críticos, discordando desse ponto de vista, têm se preocupado, exclusivamente, com as idéias de cunho filosófico, mostrando-se pouco atentos à técnica ficcional utilizada por Kierkegaard.

Com efeito, se o movimento é inerente ao jogo, elegemos, dentre as muitas acepções do

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

vocábulo jogar, registradas no dicionário, o sentido que se aplica muito bem ao complexo movimento do jogo escritural de Kierkegaard: manejar com destreza ou habilmente. Se a ação de jogar não se configura no jogo pelo jogo, a escrita do dinamarquês não é a escrita pela escrita, há algo em jogo. Assim, ao tratarmos dos textos desse escritor, pretendemos buscar esse a mais além da escritura. Finalizamos, pois, este tópico pensando um pouco mais no jogo irônico de Kierkegaard, pensando nas seguintes palavras do autor:

Iniciei-me como autor com uma força imensa: um pouco secretamente, fui considerado como patife – mas, claro, apareci ainda amável, sobretudo como personagem tão extraordinariamente interessante e mordaz.⁵³

I.II.I – Do conceito de ironia

Como toda filosofia inicia pela dúvida, assim também inicia pela ironia toda vida que se chamará digna do homem.

Kierkegaard

Se você tivesse acreditado na minha brincadeira de dizer verdades, teria ouvido as verdades que insisto em dizer brincando. Falei muitas vezes como palhaço, mas nunca desacreditei na seriedade da platéia que sorria.

Charles Chaplin

A dissertação de Mestrado de Kierkegaard, *O conceito de Ironia*, defendida em 1841, é referencial teórico importante para analisarmos o jogo amplo e diversificado que, na condição de ficcionista, o dinamarquês estabelece com o leitor ao longo da obra *Either/Or*. O jogo de Kierkegaard é cunhado na ironia socrática e relaciona-se, diretamente, com o axioma de Hegel: *o exterior é o interior*,

⁵³ KIERKEGAARD. **Ponto de vista explicativo da minha obra como autor**, p. 83.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

e o interior, o exterior. Contudo, como entender essa relação irônica entre interioridade e exterioridade, pensamento e palavra, proposição e significado? Por outro lado, se jogar pertence ao domínio da astúcia, da destreza, da habilidade, do manejo, da ironia, qual é o conceito de ironia direcionado à *comunicação indireta*, de Kierkegaard? Se Johannes é um dos tipos do estágio estético retratado em *Diário de um Sedutor*, é possível dizer que Kierkegaard lança mão da ironia dos românticos em *Either/Or*?

A ironia configura-se, para Kierkegaard, no mal-entendido, na dualidade entre o fenômeno e o conceito. O início da ironia manifesta-se em Sócrates, pelo silêncio da pergunta sem resposta. Por outro lado, se Sócrates é a negatividade absoluta, o laço unificador da reduplicação do vazio, na opinião de Álvaro Valls⁵⁴, é o motivo por que Sócrates não contrai laços, e suas relações serem de caráter experimental e provisório. A ironia de Sócrates ante a própria existência é semelhante a de Johannes, ou seja, ambos apresentam o exterior absolutamente desarmônico com o interior, sendo, muitas vezes, apenas caricaturas.

O entendimento da concepção de ironia em Kierkegaard é a base para o estudo da dialética do jogo em *Either/Or*, obra que ecoa no jogo de reflexão e de ironia do próprio autor. Além disso, é a ironia que recorta a *comunicação indireta*, ou seja, o jogo dos pseudônimos no domínio do texto. Também na visão de Muecke⁵⁵, o conceito de ironia é o eixo que orienta e articula as discussões e pontos de vista da filosofia existencial de Kierkegaard, principalmente, no tocante aos três estágios da existência, que, na verdade, são determinações subjetivas do indivíduo em particular. Por isso, é impossível, neste aspecto, ser irônico de tempos em tempos ou em determinadas situações para ser, apenas, admirado como ironista.

Segundo Kierkegaard, ironia, palavra de origem grega, *eironeia*, é a determinação da

⁵⁴ VALLS In: KIERKEGAARD. **O conceito de ironia**, p. 9.

⁵⁵ MUECKE. **Ironia e o Irônico**, p.46-47, 1995.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

subjetividade, e não só o conceito, mas a própria manifestação primeira da ironia se esgota em Sócrates. Com Sócrates, a subjetividade sobrepôs o seu direito na história universal, elevando-se à segunda potência, *subjetividade da subjetividade* ou à *reflexão da reflexão*, pois a realidade tomou consciência da ironia declarada, nitidamente, como ponto de vista.

Para Sócrates, a realidade substancial perdera o valor, passando a ser, cada vez mais, irreal, infinitamente irônica, fato que o levou a ser estrangeiro para si mesmo, a ter sempre comportamento estranho, caricatural, diante da realidade dada. Imbuído do comportamento irônico, configurado pela subjetividade dialética (jogo de movimento infinito com a realidade), Sócrates fingia ser ignorante, fingia nada saber no intuito de ensinar os outros e combater o helenismo, arruinar, indiretamente, a ordem existente. Nesse aspecto, é tão irônico “fingir saber quando se sabe que não sabe, como fingir não saber quando se sabe que se sabe⁵⁶”.

Contudo, a atuação docente de Sócrates era informal, sem qualquer semelhança com a ação dos sofistas, pois esse filósofo grego acreditava que sua missão de *parteiro* da verdade fora outorgada por Delfos, o que, conseqüentemente, fazia-o dispensar qualquer tipo de remuneração. A prática da maiêutica, voltada para o *conhecimento de si mesmo*, propiciava aos seus interlocutores a realização do *trabalho de parto da verdade*, levando-os a buscar, através da razão, o significado das palavras de seus próprios discursos.

O discurso socrático não se fazia representar objetivamente pela idéia, pois o dito correspondia a significados diferentes ou opostos, passíveis de múltiplas interpretações, vale dizer que, “o exterior não estava absolutamente numa unidade harmônica com o interior, mas antes era o contrário disto⁵⁷”. Essas palavras de Kierkegaard legitimam a existência irônica de Sócrates que, de forma alguma, pode ser apreendida em sua imediatice, ou pelo menos, é tão trabalhosa quanto “pintar

⁵⁶ KIERKEGAARD. **O conceito de ironia**, p. 218.

⁵⁷ KIERKEGAARD. **O conceito de ironia**, p. 25.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

um duende com o barrete que o torna invisível⁵⁸.

A ironia manifesta-se no momento em que a palavra (fenômeno) se mostra em oposição ao pensamento (essência), vale dizer, “o fenômeno não é a essência, e, sim, o contrário da essência⁵⁹”. No jogo irônico, o sujeito é negativamente livre, pois o enunciado não corresponde ao seu pensamento, sendo, ao contrário, distorcido do sentido imediatamente pretendido.

A definição mais apropriada de ironia, segundo Kierkegaard, é “figura do discurso retórico, cuja característica está em se dizer o contrário do que se pensa⁶⁰”. Contudo, o conceito de ironia não se apresenta de forma sistematizada, devido à inconsistência da linguagem e à re-significação do próprio conceito ao longo da história universal. A ironia permanece na sua expressão mais simples como estratégia dicotômica da enunciação implicada no caráter de significação oposto ao que é dito.

Além do mais, se todas as concepções de ironia se encontram subordinadas à ironia em si, a aceitação do conceito formulado por Kierkegaard não encerra a dimensão significativa da ironia, pois, o pensamento irônico diz mais do que o pensamento objetivo é capaz de explicitar. Por outro lado, a ironia, como extensão do ponto de vista reflexivo e crítico do sujeito diante da realidade que o circunda, atesta a própria incapacidade da linguagem em representar qualquer experiência centrada na realidade dada, pois, por trás do papel, não existe o mundo real, mas a imensidão que se dá além da escritura, além do livro.

Ademais, a ironia, às vezes, sobrepõe-se a si mesma quando o sujeito pressupõe ter sido compreendido. Nesse caso, pressupõe-se a relação idêntica entre a sua palavra e o seu pensamento. Entretanto, se de fato o enunciado corresponde à opinião implícita ou explícita do sujeito, a coisa dita representa, identicamente, o pensamento. Dito de outro modo, o interlocutor compreende o enunciado, o sujeito encontra-se positivamente livre, amarrado por suas palavras, tanto em relação a si mesmo,

⁵⁸ Ibidem, p. 26.

⁵⁹ Ibidem, p. 215.

⁶⁰ Idem.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

como em relação aos outros, porque solucionado o enigma, a ironia anulou a si mesma, foi superada.

De modo geral, podemos afirmar que o discurso comum difere, e muito, do discurso irônico, à medida que, no primeiro, busca-se a relação de verdade entre a palavra e o pensamento, ou seja, a identificação entre a essência e o fenômeno. Dessa forma, podemos dizer que se houvesse o pensamento sem a palavra, não haveria o pensamento, e, se houvesse a palavra sem o pensamento, também não haveria a palavra. Essa linha de raciocínio alude a Platão ao associar verdade e identidade: “todo pensar é um falar⁶¹”. O sujeito que se submete ao jogo irônico angustia-se diante da descoberta de que a realidade não tem um sentido único ou não é imediatamente legível.

Corriqueiramente, para Kierkegaard, a ironia consiste em dizer, em tom sério, o que não é pensado seriamente, embora, de forma mais rara, possamos lançar mão da retórica irônica ao dizer algo sério em tom de brincadeira. De ambas as maneiras, a ironia é arte sedutora, encerrando algo de enigmático, paradoxalmente, revelador. Nesse sentido, apareceu-nos apropriada a epígrafe que colocamos na de introdução deste capítulo. As palavras de Chaplin ilustram o ponto de vista de Kierkegaard. Por outro lado, a ironia pode assumir, às vezes, certo aspecto de nobreza ao se permitir ser compreendida indiretamente e com dificuldade. Contudo, ainda que rebaixada à categoria de discurso simples, a ironia “viaja na carruagem de um incógnito e desta posição elevada olha com desdém para o discurso de um pedestre comum⁶²”.

Acredita Kierkegaard que, ao longo da existência, deparamos com saberes pretensiosos e sem conteúdo. Assim, jogar ironicamente com o saber adversário, elevando-o cada vez mais é a decisão mais acertada. Cabe ao irônico, pois, ou passar a se identificar com a suposta desordem que ele quer combater, ou desfrutar a relação de oposição, mas, sempre, consciente de que sua aparência é o contrário do seu pensamento. A ironia do jogo é, justamente, parecer aprisionado na própria idéia

⁶¹ KIERKEGAARD. **O conceito de ironia**, p. 215.

⁶² *Ibidem*, p. 216.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

que mantém o outro preso. Afirma Kierkegaard: “E quanto mais o irônico tiver sucesso com a fraude, quanto melhor aceitação sua moeda falsa tiver, tanto maior será sua alegria. Mas ele saboreia esta alegria sozinho e tem todo o cuidado para que ninguém perceba sua impostura ⁶³”.

Nesse sentido, podemos entender que o maior prazer do irônico, seu grau máximo de alegria é manejar os pontos fracos do outro, tê-lo em seu poder, manipulá-lo como títere, mexendo os cordões conforme deseja. Ironicamente, Kierkegaard destaca:

É curioso que os pontos fracos das pessoas, mais do que seu lado bom, se assemelham aos acordes que podem ser provocados tocando de uma certa maneira; aqueles parecem ter uma necessidade natural em si, enquanto nos perturba tanto que os lados bons sejam submetidos a tantas inseqüências.⁶⁴

Por outro lado, mostrar-se como figura de oposição é também característica da ironia. Dessa forma, são comportamentos extremamente comuns do irônico: aparentar-se simplório demais; jogar falso, rebaixando-se para exaltar a suposta sabedoria do outro; ser o verdadeiro ingênuo e, ao mesmo tempo, mostrar-se tão interessado em aprender – que o outro, supostamente, dono da ironia, sente mesmo grande alegria em deixá-lo “dar uma olhada nos seus vastos terrenos, diante de um entusiasmo sentimental e lânguido⁶⁵”. A tolice irônica coloca a ironia no movimento contínuo de duplicidade: o irônico, parecendo ser simplório, ser honesto e ser sincero, capta o entusiasmo sublime do outro. Logo, quanto menos irônico se aparenta ser, mais a ironia é elevada, pois o irônico, escondido em sua interioridade, incógnito, mantém-se ainda mais livre para encenar, embora sempre permaneça consciente e distante do próprio jogo da encenação.

Ironizar não é o mesmo que dissimular, mas comumente a palavra ironia absorve o

⁶³ KIERKEGAARD. **O conceito de ironia**, p. 217.

⁶⁴ Ibidem, p. 218.

⁶⁵ KIERKEGAARD. **O conceito de ironia**, p. 218.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

sentido de dissimulação e fingimento, levando à dúbia interpretação⁶⁶. A dissimulação é mistificação, o ludibriar finito em frente do objeto. A ironia é necessidade de ser outro em determinada circunstância, porém com infinitude poética, com arte. Lembremo-nos, pois, do sedutor, Johannes que, no ápice de sua ironia, de sua arte de sedução, desencaminhou totalmente Cordélia, sentindo-se livre dentro da realidade individual por ele criada: simplesmente, jogo ganho.

Por outro lado, Kierkegaard ressalta que a diferença essencial entre ironia e dissimulação é que a conduta dissimulada denota ato objetivo, pois tem objetivo exterior, desvinculado da própria dissimulação. Já a ironia é imanente a si própria, é gozo subjetivo, prazer desfrutado à medida que o sujeito se liberta da realidade ao qual está vinculado, porque o irônico se isenta de qualquer intenção imediata, de qualquer fim em si mesmo. A exigência da ironia é que se viva poeticamente, poetizando a si mesmo.

Além disso, o irônico, ao conseguir impor veracidade à sua dissimulação, atuar na realidade encenada por ele, sente-se livre. Essa liberdade é concedida por força da ironia, mas é impossível categorizar, ante a postura irônica, os limites do certo, do verdadeiro, do absoluto e do definitivo, pois o irônico nada pode garantir, a não ser, paradoxalmente, a sua própria postura irônica, tal postura se dá pelo convencimento, de comoção, de percepção, jogo cujo resultado é efeito causado no outro.

Se a liberdade concedida pela ironia é o viver poeticamente, o comportamento irônico pode-se identificar com o comportamento hipócrita, à medida que a ironia se apresenta com o exterior em oposição ao interior. O hipócrita, porém, para Kierkegaard, tem incutido o sentimento da maldade,

⁶⁶ Aristóteles, contudo, talvez porque tivesse Sócrates em mente, considerava a *eironeia*, no sentido de dissimulação autodepreciativa, superior a seu oposto, a *alazoneia*, ou dissimulação jactanciosa. A modéstia, ainda que apenas simulada, pelo menos, parece melhor que a ostentação. Mais ou menos na mesma época, a *eironeia*, que a princípio denotava um modo de comportamento, chegou também a ser aplicada a um uso enganoso da linguagem. E *eironeia* é, atualmente, uma figura retórica: censurar por meio de um elogio irônico ou elogiar mediante uma censura irônica". Cf. MUECKE. **A Ironia e o Irônico**, p. 31.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

embora se esforce por parecer bom. Ao irônico, só interessa parecer diferentemente do que é, escondendo *sua brincadeira na seriedade* ou *sua seriedade na brincadeira*, princípio que, até certo ponto, se confunde com escárnio. A ironia situa-se, somente, no campo metafísico, porque determinações morais como bondade ou maldade são a rigor, “demasiado concretas para a ironia⁶⁷”.

Na concepção irônica, o “tudo se torna o nada; mas o nada pode ser tomado de várias maneiras⁶⁸”. A ironia, como dito, é determinação subjetiva, estando o sujeito *negativamente livre* do vínculo com a realidade dada. Certamente, o irônico se acerca de infinitas possibilidades a serviço da idéia, mas sempre imerso na reflexão e sem usar de ironia consigo mesmo. Por outro lado, se o irônico notar que sua existência se tornou nada, poetizará isso também, porque esta é a mais nobre posição ou colocação poética preconizada pela ironia. A ironia se dá, ao mesmo tempo, em toda parte, ratificando cada traço individual, desfazendo os excessos e os defeitos, para que se tenha o verdadeiro equilíbrio na *relação microcósmica* da poesia que gravita em torno de si mesma. “Quanto mais a ironia se fizer onipresente, mais livre e poeticamente o poeta flutuará suspenso sobre sua obra poética⁶⁹”, porque “a ironia liberta ao mesmo tempo a poesia e o poeta⁷⁰”. Ressalta nosso autor:

O que às vezes custa tempo ao irônico é o esmero que ele emprega para vestir a roupa correta, adequada à personagem que ele mesmo inventou de ser. Neste aspecto o irônico entende do assunto e possui um lote considerável de máscaras e fantasias à sua livre escolha⁷¹

Por fim, segundo análise de Kierkegaard, possivelmente, a grande dificuldade encontrada na definição do conceito de ironia refere-se à ampla carga semântica intrínseca à própria ironia. Essa

⁶⁷ KIERKEGAARD. **O conceito de ironia**, p. 223.

⁶⁸ Ibidem, p. 224.

⁶⁹ Ibidem, p. 275.

⁷⁰ KIERKEGAARD. **O conceito de ironia**, p. 275.

⁷¹ Ibidem, p. 244.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

palavra, aplicada no uso corrente da linguagem, estabelece uma relação inesgotável de hiperonímia entre termos que se confundem com dissimulação, hipocrisia, fingimento e mentira. Justamente em consequência dessas diversas possibilidades de interpretação, de incertezas significativas e ambíguas, a literatura é o domínio privilegiado do jogo discursivo da ironia. Kierkegaard, como veremos de forma mais detalhada nos capítulos subsequentes, recorre, sim, às estratégias da ironia romântica em *Either/Or*, principalmente, ao caracterizar as tipologias do estágio estético, embora o seu método de *comunicação indireta*, – a pseudonímia, se relacione, diretamente, com a ironia socrática.

Por conseguinte, veremos que, mesmo lançando mão das estratégias da ironia romântica, na escrita de *Either/Or* (em *Diário de um Sedutor*, por exemplo, Johannes, o esteta irônico, não se atém à sua realidade, mas à sua fantasia erótica), Kierkegaard contrapõe-na, fervorosamente, à ironia socrática. Em sua opinião, a ironia preconizada pelos românticos representava apenas a brincadeira descomprometida com a realidade dada, a ilusão que, simultaneamente, rompia com o espírito de seriedade das obras literárias e assegurava a manifestação do autor por trás dos personagens criados e da própria narrativa. A ironia socrática, diferentemente, preocupava-se em promover no indivíduo mudanças comportamentais em relação à existência, partindo da interiorização de reflexões filosóficas, embora, se assim podemos dizer, fazendo uso do adereço estético.

Se a ironia se esgotou em Sócrates, a partir de Sócrates a realidade foi re-significada, surgindo outro olhar, outra face para a ironia. A subjetividade estampou-se de forma mais alta, potenciada, pois, agora, o eu, nítida e determinantemente, passou a tomar consciência explícita do seu ponto de vista irônico, consciência denominada por Kierkegaard “subjetividade da subjetividade⁷²”. O despertar da consciência do eu constituiu, para o nosso filósofo, o segundo momento de aparição do conceito de ironia, situado historicamente no tempo marcado pelo desenvolvimento da filosofia moderna, que experimentou as idéias de Kant, completou-as com Fichte e com alguns pontos de vista.

⁷² KIERKEGAARD. **O conceito de ironia**, p. 212.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

Foram esses pontos de vista que validaram a subjetividade da subjetividade. E, então, Schlegel procurou fazer valer a ironia em relação à realidade. Tieck procurou fazê-la valer na poesia. Solger tomou consciência da ironia estética e filosófica. Finalmente, a ironia encontrou o seu “mestre em Hegel⁷³”.

Mas, a todos eles, Kierkegaard não poupou críticas: Schlegel negou a realidade; Tieck a idealizou infinitamente; Solger a anulou com o seu ponto de vista especulativo.

Por outro lado, segundo Kierkegaard, Kant é a reflexão refletindo sobre a própria reflexão, pensamento distanciado de si mesmo, ou melhor, experiência distanciada da *coisa em si*, do sujeito. Já Fichte, colocando a *coisa em si* no interior do pensamento, infinitiza o eu através do *Eu-Eu* abstrato, idealizado. De acordo com o princípio fichteano, a subjetividade, o eu infinitizado pelo pensamento, tem validade constitutiva, é único, onipotente. Na visão de Kierkegaard, Fichte confundiu o eu empírico com o eu eterno, ou seja, confundiu a realidade metafísica com a realidade histórica, elevando a subjetividade à segunda potência. Schlegel, por outro lado, transforma toda a existência em mero jogo de arbitrariedade poética, não menosprezando sequer o menor detalhe dentro da coisa inaudita e inverossímil e idealizada. Quanto a Solger, o jogo irônico era condição de todo empreendimento artístico, e a arte e a poética são representações da realidade potenciada. Mas, conforme Kierkegaard, Solger, ao negar a realidade dada, resulta o vazio indeterminado, o mero vir-a-ser, que não é nunca. É o próprio Kierkegaard que dá uma noção das coisas inauditas e inverossímeis do mundo romântico, conforme mostra este trecho:

Os animais falam como homens, os homens como os bichos, cadeiras e mesas tomam consciência de sua significação na existência, os homens sentem a existência como uma coisa sem significação, o nada se torna tudo e tudo se transforma em nada, tudo é possível, até o impossível, tudo rima com tudo, até o disparate, que com nada combina⁷⁴.

⁷³ Ibidem, p. 212.

⁷⁴ KIERKEGAARD. **O conceito de ironia**, p. 260.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

A poesia da escola romântica movimenta-se em dois pólos opostos: a realidade dada e a realidade idealizada. Contudo, viver não é sonhar. Eis a crítica de Kierkegaard à ironia apregoada no Romantismo, mundo considerado, por ele, inventado, desconhecido. O prazer desse mundo é refinado não se contenta apenas em gozar ingenuamente, ao mesmo tempo, anseia por permanecer consciente do aniquilamento ético. Na visão desse autor, o irônico romântico é a “réplica na boca de uma personalidade poética⁷⁵”, e, sua vida é “um drama, e o que o ocupa o enredo engenhoso do drama⁷⁶”. Por isso, Kierkegaard afirma que somente a realidade dada tem validade poética, porque a realidade romântica sendo metafísica e abstrata, sobretudo, sendo parte do mundo hipotético, não conduz à concretização moral e ética. O romântico poetiza os estados de ânimo e, por ser espectador e ator de seu próprio drama, reduz sua existência às simples possibilidades de enredos estéticos.

Para Kierkegaard, qualquer indivíduo pode viver poeticamente, mas transformar sua existência em poesia é para poucos. Embora o romântico não estabeleça relação com o leitor, pois o próprio poeta caricatura sua realidade, não autenticando a relação poeta e poesia, ele é arbitrário e o conjunto de sua obra vazio. Isso se deve à inverossimilhança – elemento poético cuja liberdade se sobrepõe a tudo.

Por outro lado, a ironia, quando dominada poeticamente, liberta o poeta e a poesia, a ponto de levá-lo a pairar sobre a própria poesia. Mas, nem sempre o poeta domina a ironia na realidade a que pertence, vivendo, apenas, de sua genialidade imediata, ironizando sua existência individual. O romântico, então, entrega-se, totalmente, de modo particular e intenso, à sua criação poética, ora considerando-a *uma criança mimada*, não sabendo como foi possível *chamá-la à vida*, ora um *objeto que lhe provoca aversão*.

Como vimos, a concepção do eu se autoafirmando como realidade absoluta, como sendo o tempo todo, é o ponto fundamental da estética romântica, elaborada, sobretudo, por Fichte, e

⁷⁵ Ibidem, p. 245.

⁷⁶ Idem.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

sofrendo, mais tarde, outras interpretações. Além disso, acima das diferenças entre os muitos períodos que marcaram a história da consciência do eu e, conseqüentemente, a insuficiência da linguagem para representar a realidade é, na modernidade, que a ironia – “movimento que faz a linguagem suspender ou se negar a si mesma – passa a ter presença, por excelência, nas mais variadas formas de narrativa⁷⁷”. Em se tratando do discurso literário, podemos dizer que os escritores modernos são considerados autenticamente dissimulados por revestirem os seus textos de uma linguagem indeterminada e ambígua, fundindo suas idéias no jogo da ironia, construindo e desconstruindo a própria linguagem.

Logo, nos fins do século XVIII, devido aos abalos sofridos pela poética, a literatura foi fortemente influenciada pelas idéias do racionalismo iluminista – “mola propulsora do exame crítico da tradição literária⁷⁸” e da Revolução Francesa – “cristalizadora da idéia de novo⁷⁹”. Assim, a literatura transcende as barreiras da representação clássica, não mais se colocando como instância de representação da realidade empírica. O texto literário ampliou o seu espaço de construção e o escritor passou a privilegiar sua imaginação e fantasia, recorrendo, explicitamente, ao jogo da ironia como estética de escrita. Destituída a visão cartesiana de sujeito centrado, Schlegel formaliza, então, a ironia romântica, *Romantische Ironie*, pondo em questão o próprio fazer literário e o seu próprio inventar, pois “a obra passa a ser criadora e ao mesmo tempo inquiridora de seus próprios valores⁸⁰”.

Segundo Maria Esther Maciel⁸¹, com Schlegel, a ironia redimensionou sua autonomia formal na literatura, passando a ser não só compreendida por simples discurso retórico, mas também foi sistematizada e utilizada como artifício literário sofisticado. Dessa forma, a ironia permitiu ao poeta distanciar-se, criticamente, de sua obra e, ao mesmo tempo, nela introduzir o seu ato de

⁷⁷ NESTROVSKI. *Ironias da modernidade*, p. 7.

⁷⁸ CHIAMPI. *Fundadores da modernidade*, p. 21.

⁷⁹ Idem. Cf. também ARENDT. Sobre a revolução. Trad. I. Moraes Editores. 1971. STAROBINSKI. **1789: os emblemas da razão**. Trad. Maria Lúcia Machado. São Paulo: Companhia das Letras, 1988.

⁸⁰ BRASIL. A crítica. In: **A nova literatura**, p. 69, 1973.

⁸¹ MACIEL. **Vôo transversal**, p. 20, 1999.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

distanciamento. Isso possibilitou, assim, não apenas a disjunção entre sujeito poético e sujeito empírico, como também, a relação dialógica entre exame crítico e criação poética.

Por outro lado, ao analisar a ironia romântica como enunciado, as dimensões estéticas dela depreendidas, seja na construção do texto, seja na recepção dele, evidenciam processos empregados pela consciência criadora, subjacentes à escritura. Desmistifica-a, assim, o caráter ilusório da representação, o que leva a literatura a se autodestruir. Simultaneamente, porém, a literatura logra a sua autocriação ao reconhecer tais procedimentos como valores estéticos inerentes à criatividade do autor, capazes de valorizar e potencializar a participação do leitor no jogo de significação da obra. Como esclarece Chiaretto:

A ironia romântica estaria assim firmada no plano da organização da trama literária, como afirmação de um autor que busca informar ao seu leitor que tudo aquilo que se configura como representação do mundo (como mimesis, imitação, cópia) é, ao mesmo tempo, e essencialmente, arte, construção, linguagem.⁸²

Os românticos reformularam, então, o conceito tradicional de obra literária, partindo dos fundamentos filosóficos de Kant e Fichte. Ao recusarem a reprodução empírica da realidade, viam o fenômeno estético como jogo de simulação, de fingimento e de trapaga, não redutível a mimesis. Compreendiam-no como construção aberta, na qual se privilegiam a imaginação e a fantasia, ou seja, o idealismo mágico. Com efeito, o romantismo alemão ou romantismo teórico tinha como princípio básico a consciência poética, expondo de forma crítica a não-aceitação da autoridade da Antiguidade Clássica, em sua oposição a toda e qualquer restrição ao livre jogo da fantasia e do intelecto. Instaurou-se, então, a necessidade de uma literatura mais independente, em detrimento da literatura pragmática da tradição. Em releitura a Schlegel, Paz afirma que o Romantismo “[...] não só se propunha à dissolução dos gêneros e das idéias de beleza como, através da ação contraditória, porém

⁸² CHIARETTO. *A celebração da arte em a Confissão de Lúcio de Mário de Sá Carneiro*, p. 64.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

convergente, da imaginação e da ironia, buscava a fusão entre a vida e a poesia. E mais ainda socializar a poesia⁸³.

Devemos ressaltar que, conforme Schlegel⁸⁴, embora os românticos procurassem escapar das barreiras circunscritas do conhecimento por meio da liberdade criadora ou da criação inconsciente do mundo, a reflexão era processo engajado nas formas do intelecto e da imaginação. Obviamente, com contornos sutis dos autores da época, o pensamento romântico direcionava as mesmas referências infinitas e ascendentes ao jogo de identificação do objeto à idéia, obedecendo ao princípio de que a natureza artificial da escritura deveria ser sempre viva. Por outro lado, a reflexão era o estímulo do diálogo entre o espelhamento da fantasia e do intelecto para se pensar o que ainda não era representado. Dessa forma, a ironia resultava de um juízo lógico cujo objeto era o próprio refletir, logo a reflexão estética reflete sobre o próprio refletir. O sonho romântico, para Schlegel era

[...] superar a consciência da impossibilidade de uma compreensão correta, transparente, de um outro – pois alteridade implica justamente isso, uma dimensão de inacessível – através de um salto para muito além do obstáculo, tentando, por meio da linguagem, compreendê-lo melhor do que ele compreende a si mesmo, reconstruindo ao avesso as trilhas por ele percorridas.⁸⁵

Se, em *O conceito de Ironia*, Kierkegaard expõe à ironia socrática, em *Either/Or*, ele recorre à pseudonímia ou a *comunicação indireta*, estratégia de escrita baseada na maiêutica de Sócrates, para apresentar sua concepção existencial conforme os estádios estético, ético e religioso. Em *Either/Or*, dialeticamente, Kierkegaard contrapõe a subjetividade e o desespero do esteta ao dever moral e à crise do conflito entre razão e fé no estágio ético para transcender às limitações do prazer estético, à autosegurança ética até chegar ao Absoluto através do salto da fé.

⁸³ PAZ. *Os filhos do Barro*, p. 83.

⁸⁴ SCHLEGEL. *Conversa sobre a poesia e outros fragmentos*, p. 12-19

⁸⁵ SCHLEGEL. *Conversa sobre a poesia e outros fragmentos*, p. 18.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

Em última análise, se nos apropriarmos da imagem de um dado, cujas seis faces sempre determinam, sem qualquer previsibilidade, o lance de movimento do jogo para o jogador, observaremos que, analogamente, Kierkegaard, em *Either/Or*, redimensiona o jogo entre palavra e idéia, poética e ironia. Além do mais, não se limita a jogar com a escritura e o leitor, mas transforma o próprio jogo autoral em instrumento de rebeldia, processo de libertação, de afirmação perante os seus questionamentos de ser no mundo.

CAPÍTULO II – PUZZLE KIERKEGAARDIANO

[...] I think I have found a clue [...] because it presents the one author as lying inside the other, as in a Chinese-box puzzle.

Victor Eremita

Ao longo do século XIX⁸⁶, a estética, segundo Iser⁸⁷, elevou-se ao domínio da filosofia, configurando-se uma filosofia da arte. Equiparou-se, assim, em importância à metafísica e à ética e até mesmo aos sistemas filosóficos daquele século. Hoje, na contemporaneidade, ainda que obscuramente, a estética identifica-se às atitudes, é termo que apresenta difícil compreensão porque está *entrincheirado* à natureza do movimento do tempo. O conceito de estética acarreta relações contextuais de infinitos significados emergindo, sobretudo, perante o juízo do gosto. Se o movimento de jogo opera entre os sentidos do sujeito e aquilo que é lhe dado a conceber, então a estética não se fixa em nenhuma posição, joga entre si.

Na periferia do movimento de jogo, engendra-se algo que certamente não se qualifica como estético, embora seja o próprio jogo que o faça acontecer. Para Iser, o estético não possui o conceito em si; antes, subordina-se às realidades contextuais que governam sua concepção, por isso associa-se sempre a coisas outras além de si mesmo, por exemplo, o sujeito, o belo, o sublime, a verdade ou a própria obra de arte. Do estético, emergem a idéia, o juízo, o engajamento da

⁸⁶ No século XIX, a sociedade dinamarquesa era monarquista-absolutista, inalterada em muitas de suas práticas sociais desde a Idade Média. A Dinamarca, nessa época, "foi marcada por uma série de catástrofes: a devastação física do país, como consequência das guerras napoleônicas; a falência do Estado em 1813; a perda da Noruega, um ano depois; as derrocadas econômicas e a fome da década de 1820. Chegando à década de 1830, o reinado rigidamente conservador de Frederico VI mantinha um domínio autocrático suprimindo brutalmente a menor expressão de pensamento liberal. [...] a Dinamarca de Kierkegaard continuava politicamente opressiva e culturalmente sombria, uma sociedade agrária tradicionalista ainda a algumas décadas de sua industrialização. Enquanto a Igreja e a censura oprimiam a vida intelectual, um sistema de guildas nas cidades impedia o desenvolvimento comercial". Cf. EAGLETON. **A ideologia da estética**, p. 143, 1993.

⁸⁷ ISER. O ressurgimento da estética. In: **Ética e Estética**, p. 35, 2001.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

imaginação, mas também ao estético vincula-se a coisa dada, forjando o próprio dado, a própria ilusão.

Nas palavras de Iser:

As idéias evocadas no olho da mente desenvolvem-se como esforços para apreender a transformação e geram uma multiplicidade de visões, em consequência do que a imaginação recria o que foi dado ao sujeito observar.⁸⁸

A estética entendida por jogo livre da imaginação, jogo dissolvido em possibilidades abstratas, desperta os sentidos às ações, predominando não mais o cognitivo, mas o apelo estético. Assim, os sentidos corporais, no jogo estético, obtêm vantagem sobre os mentais, pois, na verdade, a estética, praticamente, origina-se da imaginação, do jogo da imaginação consigo mesma. Nesse aspecto, a concepção estética de Iser é ressonância da interpretação de Schiller, conforme descrito abaixo:

Uma coisa pode referir-se imediatamente a nosso estado sensível (nossa existência e bem-estar): essa é a sua índole física. Ela pode, também, referir-se a nosso entendimento, possibilitando-nos conhecimento: esta é a sua índole *lógica*. Ela pode, ainda, referir-se a nossa vontade e ser considerada como objeto de escolha para um ser racional: esta é sua índole *moral*. Ou, finalmente, ela pode referir-se ao todo de nossas diversas faculdades sem ser objeto determinado para nenhuma isolada dentre elas: esta é sua índole *estética*.⁸⁹

Segundo Iser, na concepção de Kant, “a estética é concebida como julgamento estético em sua relação com o belo, o sublime e o gosto⁹⁰”. O juízo estético alude à representatividade do objeto para o sujeito que, diante dessa representação, não se atém a sua característica específica, mas se submete à forma representada. A estética qualifica não somente o comportamento do sujeito

⁸⁸ ISER. O ressurgimento da estética. In: **Ética e Estética**, p. 44.

⁸⁹ SCHILLER. **A educação estética do homem**, p. 103.

⁹⁰ ISER. O ressurgimento da estética. In: **Ética e Estética**, p. 36.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

em relação ao que é dado, mas também considera o modo como é apreendido o dado pela intuição interior. O estético reside na dualidade, isto é, “um sujeito e um juízo feitos sobre um objeto que lhe é dado”. Geram, por esse jogo recíproco, as representações inexprimíveis. Melhor dizendo, geram jogo livre, apreendido e justaposto às idéias racionais, jogo esse denominado por Kant de “experiência sensória”. A dicotomia da estética significou o “entrelaçamento” do sujeito humano com os objetos dados, com o belo e com o sublime.

Contudo, Iser contrapõe-se a Kant afirmando que nem o belo nem mesmo o sublime são componentes estéticos em si, pois o estético surge de operações subjetivas, fundadas no juízo, ou seja, juízo esse que é jogo de imaginação, disparado mediante o que é apresentado ao sujeito no juízo resultante da idéia estética. Daí, concluímos que, para Iser, o prazer não é o prazer pelo objeto, mas o prazer expandido pela forma imaginada do objeto.

Já os românticos do século XIX elevaram a estética ao patamar de filosofia da arte, identificando-a com a própria obra de arte. A partir de então, “os sistemas filosóficos sentiram-se compelidos a estender suas especulações ao reino da arte, dando-lhe uma exposição sistemática⁹¹”. Hegel, por exemplo, concebe a estética como obra de arte cuja expressão sensorial direcionou o Espírito a seguir determinada trajetória. Esse ponto de vista culminou no estudo da estética em duas perspectivas: a estética como representação da arte; a estética como instrumento de aparecimento da verdade. Mais uma vez, Iser acrescenta:

A representação, contudo, vincula ainda uma relação de plano duplo, uma vez que se dá presença à verdade por um meio diferente dela mesma, permitindo-nos perceber como emerge a autoconsciência sempre crescente ao espírito.⁹²

⁹¹ Ibidem, p. 37.

⁹² ISER. O ressurgimento da estética. In: **Ética e Estética**, p. 38.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

De acordo com Iser, a estética, no século XIX, firmou-se como arte cognoscível. De Hegel a Adorno, a estética é vista como negatividade, sendo permeada pelo lugar vazio. A arte, ao imitar o belo na natureza, cria a aparência de algo que não existe, dando forma exterior ao inexistente. Assim, a obra de arte travestida de realidade fingida, ilusória, é, em termos adornianos, *imagerie*, *aparições*.

Por outro lado, quando a *imagerie* é verbalizada, decompõe-se a exposição da ilusão, a aparência que é, na verdade, a não-realidade fingindo ser realidade. *Aparição* seria então, para Adorno, fenômeno duplo: ilusão perfurada como aparência de algo inexistente e estética por sua natureza. A dualidade é decomposição, mas é, sobretudo, o enfoque do lugar vazio no qual a obra de arte se distingue. A obra de arte é *aparição* que concretiza o vazio, dando origem às múltiplas interpretações do mundo: vazio como “constante revolução-inversão das posições ordenadas na obra de arte⁹³” em sua função mimética; vazio como *aparição* que representa algo existente dentro de algo que existe: a própria arte.

Já em se tratando de Kierkegaard, a estética não se refere, primeiramente, à arte, ao belo, mas pertence ao domínio da dimensão da experiência sensível, dirigida à Fenomenologia da vida cotidiana, antes de chegar ao conhecimento, à produção cultural. A estética é, pois, considerada espaço privilegiado da inautenticidade, sendo a existência estética o imediatismo vazio e abstrato, uma zona de ser predatória com o temporal histórico e na qual as ações do sujeito são apenas vagamente suas próprias⁹⁴. Conforme Eagleton⁹⁵, em Kierkegaard, a vivência estética é irônica. A ironia socrática desloca o sujeito de sua comunhão inconsciente com o mundo real, sem, contudo, produzir verdade alternativa; o sujeito, vertiginosamente, fica *in suspenso* entre sua realidade e sua idealidade, ao mesmo tempo, fora e dentro do mundo.

Contrariamente à estética, a ética liga-se ao passado do sujeito por meio de sua própria culpa. O arrependimento é, esperançosamente, a espera de perspectivas a serem atingidas no futuro,

⁹³ Ibidem, p. 39.

⁹⁴ Cf. EAGLETON. **A ideologia da estética**, p. 130.

⁹⁵ Ibidem, p.131.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

pois o ético é sujeito determinado no tempo, consciente e tensionado em todos os sentidos. A ética significa antítese, decisão e compromisso rigidamente unilateral em oposição ao polimorfismo da estética.

Para o crítico Terry Eagleton, o paradoxo da filosofia existencial de Kierkegaard é a existência e a inexistência simultâneas do eu, já que, diante da autoescolha, o eu, primeiramente, deve preexistir a essa escolha, mas, igualmente verdadeiro, é que esse eu só emerge no ser através da decisão. A decisão, tomada por pilar orientador do próprio ser, sobreergue-se em processo de transformação, pois a decisão de escolha é incessante. Johannes, de *Diário de um Sedutor*, por exemplo, é reflexivo em seu imediatismo, escolhendo preocupar-se, apenas, com suas estratégias eróticas, não com Cordélia.

Por outro lado, o estádio religioso compromete-se com a livre autodeterminação; contudo, ao eleger a si mesmo, o eu assume a realidade pessoal dentro de sua própria facticidade, sempre no erro ante o Absoluto, mistério, em última instância, incompreensível.

Das complexidades várias acerca da existência, resultou a complexidade da escrita de Kierkegaard. Ele preocupou-se em não travar confronto com o leitor ao apresentar sua concepção de verdade existencial; buscou, disfarçadamente, atraí-lo ao domínio religioso, colocando-o diante da própria interioridade. Contudo, se a verdade é subjetiva, a forma de sua apreensão não pode se dar por meio da linguagem objetiva; deve ser clandestina, dialógica, estética. O discurso estético em Kierkegaard é jogo, jogo refletido no próprio jogo de sua enunciação. Se o “autor não pode aparecer explicitamente como um ‘arauto urbano da interioridade’, mas deve utilizar uma espécie de ignorância socrática, como condição fingida ou fictícia para que a verdadeira ignorância do leitor lhe seja revelada⁹⁶”, então de qual discurso se apropria Kierkegaard? Por sua vez, como se dá essa comunicação com o leitor? Como entender a concepção estética de Kierkegaard? Além disso, de que

⁹⁶ Cf. EAGLETON. *A ideologia da estética*, p. 140.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

forma o esteticismo de Kierkegaard reflete em *Either/Or*?

Pretendemos, pois, neste capítulo analisar a dialética de *Either/Or*, partindo do entendimento da estratégia da *comunicação indireta* que, a nosso ver, constitui o *puzzle* kierkegaardiano do estágio estético.

II.I – Estádios da Existência

Muitos estudiosos tendem a concordar que Kierkegaard não é filósofo *stricto sensu*, pois seria possível encontrar posturas destoantes entre os seus escritos pseudonímicos e a orientação de seu pensamento, entre os objetivos e os métodos típicos de investigação filosófica do século XIX. Muitos leitores, ansiosos por estudos com argumentos claros e premissas cuidadosamente formuladas, levando a conclusões definitivas, ficam desapontados. Contudo, é grande engano supor que o pensamento de Kierkegaard pode ser compreendido sem a apreciação de suas relações com o momento histórico-filosófico em que viveu. Segundo Gardiner⁹⁷, os textos de Kierkegaard parecem refletir preocupações oriundas de sua vida e de seu caráter pessoal, mas, também, podem ser vistos como respostas aos desafios e tendências disseminados no pensamento moral e religioso do século XIX.

De fato, Kierkegaard teve a existência atormentada desde criança. Adulto, viveu cercado de contradições, angústias que o tornaram, paradoxalmente, mais humano, embora se afastasse da vida momentânea e se aprofundasse no pensamento subjetivo. Decidiu escrever sobre a existência ou sobre a vida e o significado de estar vivo, ou melhor, escrever sobre o indivíduo, que, em sua acepção, é a entidade puramente subjetiva [estando] além do alcance da razão, da lógica, dos sistemas

⁹⁷ GARDINER. *Kierkegaard*, p. 24, 2001.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

filosóficos, da teologia e até mesmo das pretensões da psicologia⁹⁸.

Desde a época de estudante, a estética, a filosofia e a religião foram os dilemas pessoais de Kierkegaard. Contudo, consideramos que tais circunstâncias, obviamente, resguardados os aspectos teóricos da assertiva “o sentido do texto é o que o autor desse texto quis dizer⁹⁹”, de uma forma ou de outra, nos ajudam a compreender a personalidade de Kierkegaard, pouco comum se comparada com a maioria de seus contemporâneos. Ademais nos serve de chave interpretativa do vasto mundo de sua atividade de escritor, da diversidade de suas obras e estilos, dos muitos pseudônimos criados nas diversas etapas de sua produção literária.

Da complexidade advinda dos escritos desse escritor dinamarquês ou, mais propriamente, das dúvidas que revestem os seus pensamentos, resultam divergentes e ambíguas interpretações. O próprio Kierkegaard sublinha, por diversas vezes, as suas constantes tentativas de mostrar, à medida que a descobria, a verdade existencial ao seu leitor, apesar de se inscrever em uma existência simultaneamente real e fictícia¹⁰⁰. Leitor assíduo de poetas alemães e dinamarqueses, de clássicos gregos e latinos, de Cervantes e Shakespeare, já nos seus primeiros escritos encontramos referências à literatura e ao teatro. Contudo, ainda que a criticasse, Kierkegaard sofreu influência da corrente romântica do século XIX, apresentando muitos dos seus personagens características da tragédia enquanto expressão estética. Lembrem-se, por exemplo, as representações das figuras de Fausto, reconstruídas no papel de Johannes, o sedutor, aliás, retomada irônica de Don Giovanni, de Mozart.

Por outro lado, considerando a interioridade humana sob o aspecto de três estádios, o estético, o ético e o religioso, a filosofia de Kierkegaard vai ao encontro ao seu mundo ficcional, mundo no qual o autor apresenta as suas diferentes concepções de vida de acordo com o perfil dos diversos pseudônimos. Segundo análise de Jolivet¹⁰¹, os estádios da existência descritos por Kierkegaard não

⁹⁸ KIERKEGAARD. **Ponto de vista explicativo da minha obra como escritor**, p.55.

⁹⁹ COMPAGNON. **O demônio da teoria: literatura e crítica literária**, p. 49.

¹⁰⁰ V. JOLIVET. **Introducción a Kierkegaard**, p. 187-188.

¹⁰¹ V. JOLIVET. **Introducción a Kierkegaard**, 1950.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

se constituem um sistema ou teoria filosófica objetiva, mas são representações do comportamento humano implicado nas possibilidades de ser e de estar no mundo. Dito de uma outra forma, os estádios demarcam etapas da vida por meio da contínua relação do indivíduo com o mundo, consigo mesmo e com Deus, contendo, em suas particularidades estética, ética ou religiosa, os princípios que permitem ao homem fundamentar sua conduta nas mais variadas circunstâncias que, sem escapatória, são impostas pela própria existência.

Além disso, nos estádios da existência, há algo precioso que os justificam. Para Jolivet, a vivência estética é essencialmente o gozo: o esteta vive o instante das coisas. A ética é o combate e a vitória: o indivíduo ético conhece a si mesmo, vivendo na imanência. A religiosa é o sofrimento muito duradouro: o religioso vive o tempo, vive a paradoxal busca de encontrar o eterno. Contudo, a opção por viver esteticamente não conduzirá jamais à ética nem a incorporação da ética resultará no religioso. O resultado estético é exterior, podendo ser visto e tangenciado. O ético, apesar de se firmar em fatores externos – recompensa ou castigo –, leva o indivíduo a inquirir-se intimamente, a posicionar-se diante de questões como certo ou errado, culpado ou inocente. O religioso tem sua realidade no interior da fé, longe de qualquer preceito mundano, pois elege o Absoluto como única coisa.

Para Kierkegaard, o trânsito de um ao outro estágio é escolha que não implica continuação ou assimilação da fase precedente, porque não são os estádios que se transformam, é o indivíduo que muda sua própria interioridade diante de si mesmo. A particularidade dos estádios existenciais é que não se pode passar de uma fase a outra, senão mediante o *salto*, ou seja, a escolha absoluta. Aqui, vale esclarecer que esse é o aspecto quase ininteligível do pensamento de Kierkegaard, pois *salto* se opõe à mediação, que pertence ao domínio do contínuo, do homogêneo. Diante da necessidade do *salto*, o indivíduo “[...] não continua um movimento começado, mas inicia um movimento e produz um ato ao qual nada encaminha sem a livre decisão que ele mesmo tomou com

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

relação ao seu valor essencial¹⁰²”.

Para Adi Shmuëli¹⁰³, Kierkegaard, ao considerar a interioridade humana sob o aspecto das três vertentes, a estética, a ética e a religiosa, indiretamente, afirma que os estádios da vida são passos sucessivos na caminhada gradual da consciência, porque a capacidade de ter diferentes opiniões faz o homem transitar pelas vias de sua própria autoafirmação como eu individual. Contudo, a dificuldade de se entender a filosofia existencial deve-se, principalmente, aos significados atribuídos aos termos liberdade e escolha, existência e consciência. Incontestavelmente, os textos de Kierkegaard são marcados pelo estilo literário reflexivo, sem limites de pensamento e linguagem, ainda que, à leitura imediata, pareçam filosoficamente incompreensíveis ou contraditórios.

Kierkegaard, por exemplo, nomeia imanência ou interioridade, o que Shmuëli denomina consciência. Mas, para Kierkegaard, consciência é termo geral e aplica-se a toda atividade da mente humana, incluindo pensamentos, sentimentos, desejos, paixões etc. Além disso, devido à alta polissemia de alguns vocábulos na filosofia kierkegaardiana, certos conceitos perdem o caráter independente apresentado no discurso cotidiano ou dos filósofos racionalistas. As distinções entre os termos vontade, arrependimento, desespero, escolha, sofrimento, culpa e amor podem ser submetidos, por um lado, à consciência do ato de negação; por outro, podem designar duas coisas totalmente diferentes. Assim, o termo existência, ora refere-se à realidade transcendente e, outras vezes, à realidade do possível ou do pensamento.

Se pensarmos no estágio de consciência estética, por exemplo, conforme Adi Shmuëli, podemos dizer que o romântico ou o esteta é atraído pelos momentos de paixão, humor melancólico ou culpa nostálgica, é capturado pelo estado de pensamento que o faz permanecer no sonho. O esteta parece procurar a realização das idéias poéticas enquanto profundamente cai em tristeza e decepção,

¹⁰² JOLIVET. **Introducción a Kierkegaard**, p. 175. Cf. original em Espanhol: No continúa un movimiento comenzado, sino que inicia un movimiento y produce un acto al cual nada encamina sino la libre decisión que él mismo ha tomado con relación a su valor esencial.

¹⁰³ SHMUËLI. **Kierkegaard and Consciousness**. Trad. Naomi Handelman. Princeton: Princeton University, 1971.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

dizimando, em sua própria experiência, o entusiasmo efêmero e a indefinida indiferença. O esteta substitui o viver; prefere viver a fantasia à realidade. Vejamos a descrição de Johannes, o sedutor, nas palavras do esteta A.

[...] resultando de possuir ele, na sua pessoa, uma natureza poética que não era, se o quiserem, nem suficientemente rica nem suficientemente pobre para distinguir entre poesia e realidade. O tom poético era o excedente fornecido por ele próprio. Esse excedente era a poesia cujo gozo ele ia colher na situação poética da realidade, e que retomava sob a forma de reflexão poética.¹⁰⁴

Ainda para Shmuëli, o pensamento estético, em Kierkegaard, é mais que a tensão entre consciência (imanência), pois o esteta é a multiplicidade de possibilidades e, paradoxalmente, a única possibilidade de ser no mundo. O eu interior do esteta é o existir invisivelmente presente e, ainda não descoberto, existir transcendente, escondido atrás da sombra, atrás do fenômeno particular no qual se projeta.

Nesse sentido, a vida do sedutor kierkegaardiano, imersa na dimensão estética, segundo Jolivet¹⁰⁵, não passa de falsas aparências. No afã de viver o prazer, o esteta transforma em ficção a própria existência, entregando-se à busca apaixonada do momento presente. No entanto, nessa trajetória, não encontra mais que a dor do conflito de manter-se preso à recordação do passado. Do desejo de viver para o prazer, cria-se, por um lado, a fenomenologia do prazer, e, por outro lado, a dialética da vida estética¹⁰⁶.

Vale lembrar que a característica bem marcada do esteta é a tendência de fundir sua realidade ao imaginário, parecendo perder a consciência na dimensão do finito. Na literatura de Kierkegaard, o imaginário pode ser considerado como fenômeno particular e geral, pois há evidente interiorização da tensão dialética entre o eu e os desejos ou vontades do eu, vale dizer, a difícil

¹⁰⁴ KIERKEGAARD. *Diário de um Sedutor*, p.05.

¹⁰⁵ JOLIVET. *Introducción a Kierkegaard*, p. 187-188.

¹⁰⁶ Cf. PETROCCIONE. *La vida estética en el pensamiento de Kierkegaard*, p. 91.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

situação de escolha de cada indivíduo. Nesse sentido, o leitor é levado a inferir que o poder de imanência do esteta compreende somente o possível e nunca o real, somente o relativo e nunca o absoluto, porque a personalidade determinada imediatamente não é a espiritual e, sim, a física. Definitivamente, parece que, em Kierkegaard, a estética não se ajusta à ética. Nesse sentido, teoriza o esteta Johannes acerca do beijo.

Um beijo completo requer que sejam uma jovem e um homem a agir. Um beijo entre homens é de mau gosto ou, o que é pior, tem um sabor desagradável. – Penso também que um beijo está mais próximo da sua idéia quando é o homem a dá-lo à jovem, do que inversamente. Nos casos em que, com o decorrer dos anos, se produziu uma indiferença a seu respeito, o beijo perdeu todo o sentido. É o caso do beijo conjugal de interior, com o qual os esposos, à falta de guardanapos, se limpam reciprocamente as bocas, dizendo: muito bom proveito!¹⁰⁷

Já sobre o estágio de consciência religiosa, Shmüeli afirma que constitui o último passo do despertar gradual da consciência. Assim, o primeiro estágio é o do imediatismo estético, e o princípio de escolha está voltado não à realidade atual e, sim, à possibilidade do pensamento. Durante o estágio ético, a aparente possibilidade é dissipada, levando o homem ao estado de consciência reflexiva. No terceiro estágio, o religioso, portanto, a consciência atém-se ao imediatismo subsequente no qual o infinito está calcado na existência transcendental.

Daí decorre a conclusão de Shmüeli. Enquanto os estágios estético e ético expressam somente a possibilidade de imanência do homem, o estágio religioso explora as relações dos fatores imanentes e dos que são independentes à sua transcendência, levando-o à condição de ser espiritual. Nessa grande dimensão da espiritualidade, o homem retorna à origem, embora ainda internamente, permaneçam os sentimentos, as paixões, os impulsos e as emoções, trata-se de fatores

¹⁰⁷ KIERKEGAARD. *Diário de um Sedutor*, p. 85.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

representativos da personalidade humana. O enfoque novo é, pois, que a transformação interior se dá pela fé, porém, não pela fé pautada pela intelectualidade da razão. O ponto central de Kierkegaard é que esse estado de consciência religiosa não pode ser alcançado apenas pela autoreflexão; ao contrário, somente pelo entendimento de que o homem é ser pecador e diante dele está o Absoluto para lhe perdoar as faltas.

Por outro lado, é importante ressaltarmos que a teoria do *salto*, em Kierkegaard, se contrapõe às etapas do desenvolvimento humano, em Schiller¹⁰⁸. Como vimos, Kierkegaard, diante dos estádios da existência, conclui que é necessário ao homem saltar do movimento individual de si a si mesmo, do estágio estético ao ético, do estágio ético ao religioso para chegar ao Absoluto, sem, contudo, haver movimento, passagem, e, sim, de cada vez, ruptura.

Na visão de Schiller, são três as etapas do desenvolvimento humano: *estado físico*, estado em que o homem sofre passivamente o poder da natureza por estar atrelado ao mundo sensível; o *estado estético*, estado em que o homem se liberta do poder da natureza, exteriorizando o seu próprio eu, o mundo sensível não estando mais fundido na personalidade humana, libertada pela reflexão; e o último, o *estado moral*, estado em que o homem domina o poder da natureza.

Dessa forma, submetido às etapas de seu desenvolvimento, o homem, individualmente ou na coletividade da espécie, deve preencher o ciclo de sua trajetória, percorrendo, necessariamente, o caminho dentro de determinada ordem. Contudo, esses períodos, que são obrigatoriamente sucessivos, não podem ser saltados, apenas dilatados ou subtraídos mediante causalidade, inferência externa e o próprio livre-arbítrio do homem.

¹⁰⁸ SCHILLER. *A educação estética do homem*, p. 119.

II.II – Da pseudonímia ou comunicação indireta

Kierkegaard, ainda no século XIX, considerava, como tarefa filosófica, despertar a paixão de cada indivíduo pela própria existência. No entanto, seu pensamento opunha-se aos paradigmas da filosofia hegeliana e do cristianismo oficial da Dinamarca. Kierkegaard não reduziu a filosofia ao exercício intelectual acadêmico de explicar o mundo ou de construir sistemas que dessem substrato aos mais variados fenômenos da realidade; de forma paradoxal, apropriou-se da razão para questionar o ser e o existir no mundo, sem, contudo, dar respostas definitivas.

Com efeito, o emprego sistemático da pseudonímia é considerado, na exegese da obra de Søren Kierkegaard, variável facilmente remissível aos aspectos teóricos de seu pensamento. Para muitos críticos, os pseudônimos kierkegaardianos constituem, sobretudo, a expressão formal da estratégia adequada à manifestação da subjetividade, da comunicação indireta, em oposição clara à linguagem direta disseminada pelo pensamento filosófico da época.

A comunicação indireta é tratada por ele especialmente em duas de suas obras de cunho ético-religioso. A primeira, *Concluding Unscientific Postscript to Philosophical Fragments*¹⁰⁹, publicada em 1846, sob o pseudônimo de Johannes Climacus; e a segunda, também de caráter pseudonímico, intitulada de *Practice in Christianity*¹¹⁰, autoria de Anti-Climacus. Com algumas variações, ambas as publicações procuram reformular ou rediscutir a estratégia de escrita utilizada pelo autor desde o início de suas obras pseudônimas, estabelecendo estreita relação com o problema da autoria abordado em *Ponto de vista explicativo da minha obra como escritor*¹¹¹. Este último texto é, inclusive, assinado pelo próprio Søren Kierkegaard, sem uso de pseudônimos, porém, conhecido pelos leitores apenas

¹⁰⁹ Cf. KIERKEGAARD. *Concluding Unscientific Postscript to Philosophical Fragments*, 1992.

¹¹⁰ Cf. KIERKEGAARD. *Practice in Christianity*, 1991.

¹¹¹ Cf. KIERKEGAARD. *Ponto de vista explicativo da minha obra como escritor*, 1986.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

tardiamente, após sua morte¹¹².

De acordo com Guerrero Martínez¹¹³, a tarefa de Kierkegaard como escritor não consistiu sequer em sistematização de idéias filosóficas e religiosas, ou em divulgação das diversas correntes intelectuais em voga, na época. Tampouco demonstrou dotes literários. Ao contrário, diagnosticou no balanço negativo que fez da sociedade, da cultura, das instituições, do mundo acadêmico, a perfídia dos valores humanos, a perda dos parâmetros essenciais da existência, o significado da vida autenticamente cristã e o sentido profundo da individualidade própria de cada ser humano. Concluiu que a realidade perpassa a própria existência do indivíduo.

Kierkegaard, dessa forma, esforçou-se por chamar atenção de seus contemporâneos quanto aos vícios da religiosidade burguesa e dos aspectos da filosofia racionalista, inclinando-se à discussão de temas estéticos, éticos e religiosos. De forma mais exata, buscou a idéia pela qual se deve viver ou morrer, mas, sobretudo, associou, estreitamente, seu projeto como escritor à filosofia da comunicação existencial. Vale dizer que a comunicação existencial proposta por ele procura responder aos anseios de qualquer indivíduo, já que, por mais limitados e modestos que sejam os seus dotes, o homem sente a necessidade natural de formar o conceito ou a idéia do significado e do objetivo da vida.¹¹⁴ Além disso, de modo complexo e difícil de entendimento, a comunicação existencial põe em discussão a verdade cristã, a sustentação da fé distanciada dos preceitos da razão.

Todavia nos textos do autor, o leitor é sempre presente, nomeado, convocado a questionar a própria existência no intuito de entender o eu individual. Contudo, sem negar a

¹¹² O romance de Flaubert – *Madame Bovary* –, publicado em 1856, um ano depois da morte de Kierkegaard, pode ser considerado exemplo de obra literária que se relaciona com a estratégia da comunicação indireta, ou melhor, o estilo indireto livre. Nesse sentido, *Madame Bovary*, por ser um conceito que se automovimenta dentro da própria adversidade do personagem, põe o leitor na cena da realidade do texto, e também perante as cenas de luta contra a banalidade da vida, cenas de beleza e sensualidade, até mesmo cenas de elevada piedade e repugnante egoísmo, mas cenas possíveis no movimento dialético da existência. No jogo contrastante entre vida e morte, em *Madame Bovary*, Flaubert não se afirma e tão pouco toma parte em qualquer momento do desenvolvimento do texto, é apenas a testemunha objetiva de uma interioridade incógnita, escondida, enigma que o leitor não consegue decifrar. V. FLAUBERT. **Madame Bovary**. 2. ed. São Paulo: 1971.

¹¹³ Cf. MARTÍNEZ. **La verdad subjetiva – Søren Kierkegaard – como escritor**, 2004.

¹¹⁴ Cf. KIERKEGAARD. **Estética e Ética – en la formación de la personalidad**, p. 37, 1955.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

importância relativa do propósito firmado de construção do leitor externo, parece-nos prevalecer, na comunicação existencial de Kierkegaard, o critério hermenêutico da suposta correspondência entre forma e conteúdo, no qual o autor justificaria o necessário uso de certa estratégia de escrita para se efetivar a reflexão do leitor quanto ao seu existir como indivíduo. Afirmo Guerrero Martinez:

A tarefa a que se propôs Kierkegaard estava centrada a lograr uma comunicação existencial com o leitor, mas insistindo que esta comunicação não se refere ao conteúdo conceitual, nem ao autor com o leitor, mas do leitor consigo mesmo. Este foi um dos méritos reconhecidos nas obras de Kierkegaard, de sorte que sua originalidade não se deve somente ao desenvolvimento de novas idéias filosóficas, que indubitavelmente teve, nem às diversas críticas que realizou sobre o sistema hegeliano e que freqüentemente são citadas nos livros de história da filosofia¹¹⁵.

Kierkegaard jamais quis indicar caminhos certos ou estruturas sistemáticas definidas ao seu leitor. Através da comunicação indireta, procurou conduzi-lo ao movimento articulado das relações entre o seu projeto de escritor existencialista e o mundo representado pelos seus pseudônimos, impulsionando-o a indagar sua própria existência, baseando-se na referência do universo ficcional apresentado. Para o leitor acessível, não importa o quanto Kierkegaard se afaste da realidade. Afinal, de sua escrita autoreflexiva converge o jogo literário focado em dupla (e paradoxal) perspectiva: a real e a fictícia.

Como acentua Jean Brun¹¹⁶, se Kierkegaard iniciou o seu trabalho como escritor com a publicação estética *Either/Or* foi porque julgava que, num mundo onde, socialmente, as pessoas se diziam cristãs, mas, contraditoriamente, ignoravam a mensagem do Cristo, a maiêutica tornara-se via necessária para se evitar, logo de início, o ataque direto, exasperado, ao homem fixado nas suas

¹¹⁵ Cf. original em Espanhol: A tarea que se propuso Kierkegaard estaba encaminada a lograr una comunicación existencial con el lector, pero insistiendo en que esta comunicación no se refiere al contenido conceptual, ni al autor con el lector, sino al lector consigo mismo. Este ha sido uno de los méritos que se le han reconocido a las obras de Kierkegaard, de suerte que su originalidad no se debe solamente al desarrollo de nuevas ideas filosóficas, que indudablemente tiene, ni a las diversas críticas que realizó al sistema hegeliano y que frecuentemente son citadas en los libros de la historia de la filosofía. MARTÍNEZ. *La verdad subjetiva – Søren Kierkegaard – como escritor*. p. 08.

¹¹⁶ BRUN. Introdução. In: KIERKEGAARD. *Ponto de vista explicativo da minha obra como escritor*, 1986.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

ilusões. Maria García Amilburu¹¹⁷ também reforça essa idéia afirmando que Kierkegaard, para lograr êxito em seu propósito, em primeiro lugar, pôs-se em contato com os homens por meio de obras próximas ao seu entendimento. Além disso, muito embora fizesse advertências em *Ponto de vista explicativo da minha obra como escritor* no tocante a *Either/Or*, para Amilburu, essa obra foi escrita para cumprir a missão específica, dentro do plano previsto, de conduzir o leitor à vida autenticamente cristã. *Either/Or* foi, através dos pseudônimos, o instrumento manejado pelo autor, com maestria, a fim de servir à missão encomendada pela divina providência.

Segundo o crítico Roger Poole¹¹⁸, o método kierkegaardiano da comunicação indireta constitui-se um dos mais fascinantes problemas da Filosofia Moderna, pois o que parecia mero objeto de discussão metodológica ou de mistificação literária, de fato, aponta questões acerca da consciência do indivíduo no liame do espaço ético. Contudo, para Poole, Kierkegaard continua sendo mistério nos dias de hoje. Não somente a pessoa desse escritor dinamarquês é mistério insolúvel, mas também sua escrita.

Nesse sentido, os leitores e estudiosos desse autor não devem investigar e descrever somente o quê Kierkegaard disse, mas, sobretudo, considerar como ele disse. Assim sendo, importa reconhecer os recursos estéticos de sua escrita, assimilando os seus significados. Tais significados que não são facilmente recuperados pela leitura por não se apresentarem de forma simples. Na verdade, o escritor, embora criticasse o romantismo, recorre aos artifícios da escola romântica, deslocando e reinventando os sentidos dos seus textos, invertendo a comunicação com o leitor.

Tentando fundamentar as palavras de Poole, selecionamos a paráfrase a seguir, onde Kierkegaard, como se tomasse o posicionamento de Magister, explica intelectualmente (mais os rodeios de seu pensamento do que as conclusões), a distinção entre como e o quê¹¹⁹. Com relação a

¹¹⁷ AMILBURU. Kierkegaard y la comunicación indirecta. Algunos comentarios a La alternativa. In: **Tópicos – número monográfico**, 1993.

¹¹⁸ POOLE. **Kierkegaard: The Indirect Communication**, 1993.

¹¹⁹ KIERKEGAARD. **Journals and Papers**, v. I, p. 317, 1967.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

primeira, a característica distinguível na vida não é o que é dito, mas como é dito. Quanto ao o quê, por exemplo, o provérbio muito antigo – não há nada novo abaixo do Sol¹²⁰ –, pode aparentar-se sempre atual, sendo nova a maneira pela qual é pronunciado. Compreendido, dessa forma, pois, é verdade que o sentido é novo e permanecerá ainda novo, mesmo que mímicas queiram atestar o contrário por meio de gestos repetidos – a coisa nova é que a coisa sem sentido tornou-se trivialidade¹²¹ –, e este é o olhar diferenciado que pertence ao espírito. Novamente, a distinção ético-religiosa não é o quê, mas o como, e o poeta é aquele que consegue êxito ao dizer o velho na perspectiva do novo. O “como” é, sobretudo, estético. A ênfase elevada na linguagem modifica a coisa falada por alguma coisa inteiramente diferente, ainda que o comunicante diga, literalmente, as mesmas coisas, com as mesmas palavras – esta é a infinita distinção.¹²²

Segundo Darío González¹²³, a comunicação indireta não é destinada tão somente a justificar a modalidade expositiva pessoal ou a forma extrínseca de explicação de dogmas; define, além da expressão apropriada às verdades do cristianismo, cuja referência é o estilo de linguagem subjetivo, a mensagem ressonante na interioridade do indivíduo. Kierkegaard caracteriza essa apropriação da mensagem como via de procedimento de expressão, na qual a comunicação indireta se torna o eixo articulador entre o pensamento subjetivo, não redutível às condições da exterioridade, e o ponto de vista ético-religioso (ou o ponto de vista das verdades subjetivas incomunicáveis). Daí confluir-se a mensagem comunicada à própria concepção kierkegaardiana de existência.

Se a pretendida simplicidade de dimensão objetiva, na comunicação direta, implica relação entre o discurso e a existência do falante, a apropriação interior da verdade, através da comunicação indireta, faz com que o leitor não conceba a mensagem de Kierkegaard sem o caráter ambíguo, dialético no instante mesmo da recepção. A essa ambiguidade é o que o escritor denomina,

¹²⁰ Ibidem, p. 317. Cf. original em Inglês: [...] there is nothing new under the sun.

¹²¹ Ibidem, p. 317. Cf. original em Inglês: The new thing is that the old has become nonsense, a triviality.

¹²² Ibidem, p. 318. Cf. original em Inglês: [...] this is the infinite distinction.

¹²³ DARÍO. La Comunicacion Indireta. In: **Kierkegaard – escritura e comunicacion**, 1991, (Mimeo.).

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

em outros contextos, de reflexão da reflexão, pois o leitor presta atenção não somente ao conteúdo comunicado, mas, fundamentalmente, à forma mesma de sua vinculação.

Já para Starobinski¹²⁴, a demarcação do problema entre o existencialismo de Kierkegaard e suas derivações no pensamento filosófico passa pela distinção entre a concepção interna e a externa da ética. É que a dimensão do problema se manifesta quando são comparadas as mediações kierkegaardianas em torno da subjetividade e as formulações da fenomenologia existencial. A idéia fenomenológica da existência se encontra explicitamente ligada ao plano de intersubjetividade. A interioridade assinalada por Kierkegaard se faz, no primeiro momento, somente de modo negativo em relação à interioridade do outro e, na base dessa distinção, encontra-se a idéia que o pensador dinamarquês professa a respeito da noção de mundo como pólo complementar da estrutura da existência: o ser no mundo da fenomenologia, a condição de existência compartilhada com o outro; outro que cede lugar ao ser diante do Absoluto. O Absoluto é a categoria de grande importância na filosofia de Kierkegaard. Ele procura abordar a subjetividade exclusivamente no domínio da ética ou da teoria ético-religiosa da comunicação, desejando a possibilidade de ontologia do sujeito. Em suma, no cerne do pensamento kierkegaardiano, está o problema do ser diante de Deus¹²⁵ e, paradoxalmente, a solidão como elo entre o indivíduo e a divindade.

Na visão de Kierkegaard, a cristandade requer do homem o esforço constante contra o imediatismo e somente a renúncia total do finito o prepara para o salto religioso. Contudo, como não é possível ensinar a ser cristão diretamente e, nem sequer falar ao leitor que renuncie sua vida imediata e eleja Deus de forma irrestrita, o autor recorre aos pseudônimos. E, então, utiliza-se da maiêutica para, ironicamente, assumir o ponto de vista estético e o contrapor aos preceitos éticos. A propósito, muitos pseudônimos kierkegaardianos recriam, no seu mundo ficcional, o vazio, a melancolia, a dor e a

¹²⁴ STAROBINSKI. Kierkegaard et les masques. In: **Nouvelle Revue Française**, v. 4 e 5, p. 608. Paris, 1965.

¹²⁵ Em sua dissertação de Mestrado, de 1841, Kierkegaard opõe-se à ilusão da reconciliação poética com a realidade (determinada pela categoria do imediato) a idéia da verdadeira reconciliação mediada somente pelo elemento religioso, em outras palavras, a renúncia de toda forma de exterioridade faz o indivíduo ascender ao encontro do Absoluto. KIERKEGAARD. **O conceito de Ironia constantemente referido a Sócrates**, 1991.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

efemeridade da vida estética com o intuito de levar o leitor a descobrir, por si mesmo, a inconcretude da existência e as suas infinitas possibilidades de se afirmar e transcender como indivíduo.

Conforme Miguel Reale¹²⁶, Kierkegaard reclama da interpretação sutil de pontos de vistas distintos, ângulos diversos que desdobram o seu pensamento em várias perspectivas. No entanto, cada uma delas associa-se a um pseudônimo específico e nenhuma delas coincide plenamente com as concepções pessoais do autor. A pseudonímia kierkegaardiana não resulta de causa fortuita, mas da variedade do contraste e da subjetividade plurivalente. Nesse sentido, difícil é tentarmos compreender esse filósofo ou mesmo esboçar pontos de vista de sua filosofia sem fazer referência, mesmo que breve, ao sistema de Hegel ou sem mencionar algum ponto do Cristianismo de sua época¹²⁷.

Para Reale, Kierkegaard é o filósofo que mais cria ambivalências interpretativas, por isso põe-se em condições de estabelecer, contra Hegel, sua filosofia existencial e criticar, simultaneamente, a Igreja Oficial da Dinamarca. Nesse sentido, critica os filósofos que criam sistemas cerrados de idéias, sem, contudo, agir em conformidade com eles; critica a igreja luterana que não transforma suas crenças ou certezas na *carne e sangue* (analogia aos padecimentos de Cristo na cruz) das atitudes reais, exigindo “palácios suntuosos para viverem”.

Quanto ao conceito de filosofia da existência, em Kierkegaard, está subjacente a idéia de paixão subjetiva como aspecto essencial da interioridade humana. E com referência à dialética, Kierkegaard conserva a dialética irônica, atravessada pela pseudonímia, para definir sua posição filosófica ante a categoria interpretativa lógica (e ainda ontológica) que o hegelianismo faz da noção de indivíduo. Dialética, no caso, é termo que se classifica mais como adjetivo do que como substantivo. Assim, por exemplo, *Either/Or* é obra dialética. A dialética está na passagem em que o pensamento vai de um sentido a outro; da divergência ao jogo de opostos. Portanto, a dialética resulta da ambiguidade

¹²⁶ REALE. Kierkegaard, o seu e o nosso tempo. In: **Revista Brasileira de Filosofia**, p. 181-191, 1956.

¹²⁷ A discussão acerca de Hegel e do próprio Cristianismo extrapola os objetivos do nosso estudo, distanciando-se do nosso foco literário, embora, na medida do possível, tentaremos não perder de vista o olhar sobre essas questões de cunho filosófico. Registre-se que as obras *Fenomenologia do Espírito*, de Hegel e *Temor e Tremor*, de Kierkegaard são referências bibliográficas importantes para o leitor que deseja contrapor os dois pensadores.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

da construção textual, demarcando a ausência de uma concepção global capaz de operar como método filosófico.

Com efeito, em *Either/Or*, os temas estéticos estão presentes na primeira parte e, depois, são contrapostos, na segunda, tendo em vista a visão ética da vida e a consideração religiosa do sermão *We are always in the wrong*. O jogo dialético exige do leitor autoreflexão e posicionamento diante dos pontos de vista apresentados no conjunto da obra. De forma análoga à maiêutica socrática, a dialética de Kierkegaard não se faz de forma exclusivamente direta. Ao contrário, a busca da verdade é deixada a cargo do leitor que, imerso no processo de autoreflexão, se compromete com a sua interioridade e com as exigências que ela demanda.

A propósito, conforme apresentado por Platão, Sócrates utilizou a maiêutica como método irônico para encarar a doutrina sofista direta e objetiva. E recorrendo-se à dialética, intentou levar os próprios sofistas a caírem em contradição com os seus argumentos, cujas premissas eram aparentemente válidas, porém, não conclusivas. A Kierkegaard interessava a ironia socrática por seu caráter subjetivo e existencial, já que a ironia, o paradoxo radical, preconizada por Schlegel no Romantismo Alemão, criticava a excessiva racionalidade como autosuficiência intelectual, pondo em xeque o idealismo de Hegel. Isso fica claro no trecho seguinte:

Eu recorri, mantendo incessantemente a dialética do <Indivíduo> na ambigüidade do seu duplo movimento. Cada uma das minhas obras pseudônimas apresenta de uma ou de outra maneira a questão do <Indivíduo>; mas aí encontra-se o Indivíduo sobretudo no plano estético; está lá o Indivíduo no sentido eminente de espírito distinto, etc. Cada uma das minhas obras edificantes apresenta também, do modo mais oficial possível, a questão do <Indivíduo>; mas ele é aí o que todo o homem é ou pode ser. O ponto de partida dos pseudônimos reside, com efeito, na diferença interindividual em matéria de inteligência, de cultura, etc.; o ponto de partida dos discursos edificantes reside no edificante, quer dizer, no caráter humano geral. Mas este duplo caráter constitui justamente a dialética do <Indivíduo>. O <Indivíduo> pode significar o homem único entre todos, e também cada qual, toda a gente.¹²⁸

¹²⁸ KIERKEGAARD. *Ponto explicativo da minha obra como escritor*, p. 106.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

Segundo análise do crítico Victor Basch¹²⁹, Kierkegaard elevou o sujeito autoral acima de si mesmo, embora tencionasse deixar nas entrelinhas, que seus leitores se beneficiassem com suas idéias e insistisse que o seu ponto de vista se sobrepunha a qualquer citação. Além disso, para Basch, o filósofo deixou-se influenciar pelo romantismo alemão – a tese *O conceito de Ironia* dialogaria diretamente com o romance *Lucinde*, de Schlegel –, não se permitindo fundir com a própria obra e, muito menos, identificar-se com a opinião de seus pseudônimos. Para Kierkegaard, o artista romântico deve ter consciência da irrealidade de suas criações, mantendo-se infinitamente mais adiante dos acontecimentos descritos e dos personagens representados.

Assim sendo, a obra escrita pertence a Kierkegaard à medida que se constrói como entidade representada no plano da ficção, vale dizer, a imagem do *souffleur* é, sempre, muito peculiar, pois nos lembra o ponto no teatro antigo, ou seja, o eu de carne e osso que ficava escondido nas partes secretas do palco, marcando sua existência ao soprar as falas do texto que eram esquecidas pelos atores em cena.

Afinal, seus escritos deixam transparecer complexa fusão e dilaceração do eu escritural, eu esse multifacetado que se confunde com autor e com o personagem. Segundo Alastair McKinnon¹³⁰, Kierkegaard, embora assinasse alguns de seus trabalhos com seu próprio nome, atribuía a maior parte deles (e os mais importantes) aos seus pseudônimos. E cada uma dessas criações poéticas apresentava pontos de vista consistentes e, muitas vezes, contraditórios com o próprio autor. Portanto, incorre em erro, em falsa interpretação aquele leitor que atribui a Kierkegaard o sentido dos textos pseudonímicos.

Aliás, de acordo com o próprio escritor¹³¹, a sua pseudonímia ou polionímia não apresenta nenhuma razão acidental vinculada à sua pessoa real, mas, sim, corresponde,

¹²⁹ Cf. PETROCCIONE. *La vida estética en el pensamiento de Kierkegaard*, p. 89.

¹³⁰ MCKINNON. Kierkegaard and his Pseudonyms: a Preliminary Report. In: *Kierkegaardiana VII*, p. 64, 1968.

¹³¹ Cf. KIERKEGAARD. *Post-scriptum aux miettes philosophiques*, p. 425-426, 1968.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

essencialmente, à natureza mesma da obra, às necessidades de fabulação, à necessidade de seriar, psicologicamente, os diversos tipos de individualidade. Segundo Kierkegaard, os próprios textos exigiram o recurso “ao procedimento poético que dispõe todas as licenças em matéria de bem ou mal, de contrição ou alegria transbordante, de desespero ou orgulho, de sofrimento ou de lirismo, licença que não tem outro limite fora da lógica da idéia personificada¹³²”.

Nesse sentido, podemos afirmar que, se “nenhuma pessoa verdadeiramente real se atreveria e, muito menos, poderia se permitir a essa lógica nos limites morais da realidade”, os escritos pertencem ao autor real sim, à medida que, através da ficção, a personalidade poética se põe a falar e a ouvir, elaborando, ela mesma, sua própria concepção de vida. A relação do autor real com a obra é mais exterior do que aquela do poeta que cria personagens e, ainda assim, é mesmo o seu autor. Para Kierkegaard, ele, no papel de autor, é apenas o *souffleur*, expressando-se de forma impessoal ou pessoalmente em terceira pessoa, produzindo poeticamente autores, autores cujos nomes e prefácios também foram criados por eles próprios. A sua responsabilidade é apenas do ponto de vista jurídico e literário. Mesmo assim, em sentido dialético lato, Kierkegaard é apenas o responsável por apresentar as obras pseudônimas na realidade, pois, a realidade, naturalmente, não pode se ocupar com escritores *poéticos-reais*.

Complementa essa idéia, a advertência de Kierkegaard segundo a qual qualquer passagem dos seus livros deve ser citada no nome do respectivo pseudônimo, pois o texto não pertence ao *secretário que lhes dá unidade*. Tudo isso nos leva a crer que Kierkegaard não é, dentre outros personagens, o sedutor de *Either/Or*, nem mesmo o juiz; do mesmo modo não é o editor Victor Eremita, que, na verdade, é um pensador *subjetivo poético-real*, como descrito em *In vino veritas*. Kierkegaard também não é, em *Temor e Tremor*, o Johannes de Silentio, como não é o cavaleiro da fé. Também não é sequer, o autor dos prefácios. A única autoria reconhecida

¹³² Ibidem, p. 425.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

diretamente por ele é *Discursos Edificantes*. Kierkegaard salienta que...

[...] não há nos livros de pseudônimos uma simples palavra que seja minha. Eu não tenho nenhuma opinião sobre sua significação exceto enquanto uma terceira pessoa, nenhum conhecimento sobre eles exceto enquanto um leitor, nem a mais remota relação privada com eles, pois é impossível ter uma relação com uma imagem duplamente refletida. Da minha parte, uma única palavra pronunciada por mim ou no meu próprio nome seria um presunçoso esquecimento de mim mesmo, esquecimento que, do ponto de vista dialético, torna-me, essencialmente, responsável pelo aniquilamento dos pseudônimos através desta única palavra.¹³³

Para esclarecer melhor a questão da pseudonímia ou da comunicação indireta, apresentaremos, então, algumas considerações, fruto da análise de alguns teóricos.

Com efeito, a escrita teórica tende a aproximar-se o autor e de suas idéias expressas no papel; a ficção rompe e confunde-se na trílice aliança autor, escrita e leitor. O mundo ficcional de Kierkegaard é povoado por uma gama de personagens oniscientes, revelados pelo método indireto da comunicação, ou seja, mediante o apelo aos pseudônimos dos quais o escritor dinamarquês lançou mão amplamente. A comunicação indireta é mais que um artifício de criação literária vinculado às heranças da ironia romântica; é, sobretudo, jogo em que, escondido, Kierkegaard cria vários pseudônimos, encenando diferentes concepções da existência em cada um dos três estádios: o estético, o ético e o religioso. De acordo com o próprio autor, os estádios da existência são mundos fechados e exclusivos, marcados pelo posicionamento particular de cada indivíduo.

Além do mais, em Kierkegaard, a comunicação indireta não se relaciona somente à

¹³³ KIERKEGAARD. **Concluding unscientific postscript to philosophical fragments**, 166, 1992. Cf.: original em Inglês: [...] in the pseudonymous books there is not a single word by me. I have no opinion about them except as a third person, no knowledge of their meaning except as a reader, not the remotest private relation to them, since it is impossible to have that to a doubly reflected communication. A single word by me personally in my own name would be an arrogating self-forgetfulness that, regarded dialectically, would be guilty of essentially having annihilated the pseudonymous authors by this one word.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

recepção do leitor. Kierkegaard também recorre aos discursos dos pseudônimos para questionar o sistema filosófico de Hegel¹³⁴ em torno da verdade. O dinamarquês se inscreveu, ironicamente, como texto e personagem, nas mais diversas formas de sua produção escrita, alterando, conforme transitava pelos problemas existenciais discutidos, a dialética de sua própria vida.

O discurso apelativo dos pseudônimos possibilita múltiplas leituras, escolhas, portanto, múltiplas interpretações. Na verdade, nesse discurso, indiretamente são apresentadas as etapas existenciais, cabendo ao leitor avaliar e decidir o caminho a ser seguido, mas, sobretudo, rever a própria interioridade. Obviamente, os pseudônimos diferem-se entre si, porém, não fixam ou não determinam nenhuma forma de sistema. O importante é que o leitor, por meio de sua própria interpretação, se posicione perante a própria existência.

Em última análise, Kierkegaard, ao usar da comunicação indireta, demarca sua posição no texto, ou melhor, fora do texto, pois o autor se joga como adversário de sua própria escrita, mantendo-se, de forma irônica, em diálogo consigo mesmo e com o leitor. A ironia é o ponto alto dos trabalhos estéticos, e a questão-chave da comunicação indireta é a presença dos pseudônimos, resultando em textos *palimpsestos*, isto é, *texto que é muitos outros textos*, sobrepostos em camadas espiraladas. Nos textos de Kierkegaard, podemos considerar dois aspectos no *corpus* de sua comunicação indireta: um, representando o conjunto das obras estéticas, assinadas pelos pseudônimos, direcionadas aos acadêmicos e ao público literato; outro, escritos assinados por ele com seu próprio nome, chamados de *Discursos Edificantes*, direcionados à burguesia dinamarquesa que *apresentava pouca ou nenhuma perícia literária*.

Nessas condições, o leitor, ao receber a mensagem, indiretamente entra no jogo intrigante

¹³⁴ O Racionalismo de Hegel opõe-se ao misticismo dos românticos, ou seja, às pretensões de captar a verdade através do saber imediato, saber intuitivo acerca do Absoluto, do ser e do belo. Para Hegel, a verdade pertence, exclusivamente, à Ciência, que se formula através do conceito, pois fora da Ciência, do conceito, “só existe profundidade vazia, idêntica à superficialidade; [prevalecendo] o capricho e o sonho em lugar da verdade”. O conhecimento exige análise, e a Fenomenologia, enquanto Ciência da Consciência, recorre ao método dialético da filosofia para movimentar o conceito em torno de si mesmo. Cf. MENESES. **Para ler a Fenomenologia do Espírito: roteiro**, p.14-24, 1985.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

de Kierkegaard, agente da ação de escrita, camuflado dentro de sua própria escritura. Dessa forma, mais uma vez, reforçamos o valor dos pseudônimos como artifício claro da paradoxal expressão da ausência do autor; autor distante, mas que, ainda assim, força o leitor a se preocupar com a própria interioridade.

De forma simbólica, a comunicação indireta é jogo interativo de linguagem, jogo discursivo que apresenta ao leitor três diversas formas de jogar o jogo da vida, mas o que difere, na filosofia de Kierkegaard, são as regras desse jogo. A partir do momento em que o leitor se autoavalia, interrogando a si mesmo quanto às suas escolhas existenciais, os pseudônimos representados no mundo do texto interagem com a escrita, com a leitura, com as perspectivas interpretativas do leitor e do próprio autor, Kierkegaard.

Por tudo isso, diríamos que não é, simplesmente, a pseudonímia em si que valoriza, esteticamente, as obras de Kierkegaard, mas a interpretação e as escolhas do leitor diante dos textos. Entretanto, a pseudonímia é o projeto maior da dimensão estética e a concepção mais ampla da comunicação indireta. Kierkegaard, pondo em discussão a natureza íntima do indivíduo e a sua espiritualidade, joga com o automovimento da escrita, joga, dialeticamente, contra o aparente significado; a subjetividade está em desacordo com a objetividade da declaração direta, embora todo e qualquer sentido seja atribuído apenas pelo leitor. Os textos pertencem ao autor sim, somente como processo de articulação do seu pensamento durante a escrita. Todos eles são assinados por seus verdadeiros autores, os pseudônimos, ou seja, as personalidades poéticas que carregam em si não os seus próprios problemas, mas os problemas existenciais próprios dos indivíduos.

Em *Either/Or*, Kierkegaard joga, paralelamente, com a estratégia da comunicação (dialética da pseudonímia) e com a constituição do eu (dialética da existência). Implicitamente, o próprio movimento de *either* ou *or*, iniciado no próprio título, se assim podemos dizer, sugere que o homem é livre, as escolhas são feitas livremente, mas o homem não pode deixar nunca de escolher.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

Além disso, se os pseudônimos ilustram as possibilidades existenciais que são, qualitativamente, opostas entre si, Kierkegaard, por outro lado, enfatiza que não se deve identificá-lo com os personagens por ele criados, pois ele é apenas a testemunha objetiva, imersa dentro de sua própria escritura.

Either/Or contrapõe-se à dialética de Hegel, diferindo-se do esquema tese, antítese e síntese, pois a *dialética de Kierkegaard é afetiva, não racional; é dupla, não tripla*. O posicionamento de cada pseudônimo é subjetivo e polêmico, apontando a outro pseudônimo, que invoca o seu contrário. Através da comunicação indireta, Kierkegaard mostra sua preocupação em ilustrar os estádios da existência, desde os aspectos da vida estética, principalmente, o prazer do sedutor; da vida ética, subordinada ao dever e à vitória da vontade e até os da vida religiosa, autêntica e dolorosa experiência ao Absoluto, ao oculto e ao longínquo.

Por outro lado, em *Either/Or*, a comunicação indireta demarca, inquestionavelmente, o eu autoral de Kierkegaard cuja existência se aloja, em cada leitor, através da autoreflexão. As indagações do leitor perante si mesmo criam, multiplamente, outras questões emergentes da consciência, transcendendo os horizontes existenciais. Trata-se do jogo dialético entre o fluxo e o refluxo do pensamento.

Finalmente, se partirmos das ramificações da teoria da linguagem e à expressão metalinguagem associarmos as suas variações de significado, a obra *Either/Or*, através do uso da comunicação indireta, apresenta-se subdividida em três níveis: primeiro, linguagem centrada no aspecto direto e objetivo do texto, daí nível de leitura estruturalista; segundo, linguagem voltada para os objetivos ou efeitos que Kierkegaard busca provocar em seus leitores, é a resposta esperada pelo leitor ideal; por fim, o terceiro nível de linguagem é a inferência dos escritos através das entrelinhas, com similaridade à doutrina de Platão.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

II.III – *Either* ou *or*

Escritor? Autor? Filósofo? Homem? Søren Kierkegaard, sem dúvida, mostra-nos sua genialidade ao inverter o processo de comunicação e caminhar por vias contraditórias, recortadas de ambiguidades, para expor categorias existenciais do ser humano em dimensão ontológica. Então, a partir do pressuposto de que a comunicação indireta é também, para o autor, via de comunicação existencial, pretendemos discutir os elementos significativos do seu pensamento visando à análise hermenêutica dos aspectos internos de *Either/Or*. Não podemos esquecer que Kierkegaard se espelha em aspectos do racionalismo para discutir conceitos existenciais.

Considerando-se que permeiam muitos de seus textos o diálogo religioso da tradição augustiniana, os seus questionamentos acerca da condição do ser, da existência em *Either/Or*, só fazem sentido quando percebidos dentro da relação complexa e estreita com Hegel, pois Kierkegaard, ao mesmo tempo, apropria-se da idéia de *Aufhebung*¹³⁵ e a rejeita.

Isso posto, o conteúdo da primeira parte dessa obra ilustra o estágio estético. O contexto poético cunhado no gênero dramático dialoga com o Romantismo do século XIX apresentando, em seu corpus, a sedução em suas duas modalidades: a musical e a literária. Além disso, *Either/Or* introduz o trágico a partir da punição e do abandono de Cordélia, em outras palavras, introduz a pena reflexiva como consequência da vivência estética. No caso, Cordélia é punida por se deixar seduzir, mas seu sofrimento e sua angústia encerram-se na realidade de domínio ético. Já o sedutor organiza sua vida somente em torno do gozo, do prazer e, ao seduzir Cordélia, goza pessoalmente as fruições estéticas, desfruta esteticamente de sua própria personalidade.

¹³⁵ Aufheben, Aufhebung = suprimir, supressão [suprassumir e suprassunção]. Cf. SANTOS. **Trabalho e riqueza na fenomenologia do espírito de Hegel**, p.165, 1983. Por outro lado, se retomado o esquema da Fenomenologia do Espírito, a Aufhebung admite a tríade “sensibilidade; consciência; consciência de si”, no sentido que “a consciência deve ser retomada reflexiva da imediatidade e consciência de si, re-tomada existencial dessa consciência reflexiva”. Cf. GRAMMONT. **Don Juan, Fausto e o Judeu Errante**, p. 130, 2003.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

Victor Eremita, o pseudônimo editor de *Either/Or*, apresenta ao leitor, por meio do método expositivo dialético, o dilema da decisão, sem, contudo, demarcar qualquer posicionamento ou julgamento no interior do texto. De acordo com o editor, a escolha entre *either* ou *or* sempre parte do próprio leitor, mas escolher é, por si só, ato implicado na ética, porque não há escolha puramente estética. As situações confrontadas no texto são subjetivas e marcadas pelas diversas possibilidades existenciais sempre à luz da consciência e da reflexão. Quanto ao valor poético dos personagens deve ser analisado desde a estética até as outras categorias dos estádios. A propósito, Victor Eremita inicia o prefácio de *Either/Or* indagando ao leitor sobre a legitimidade do axioma de Hegel - *o exterior é o interior e o interior é o exterior*. Essa indagação não só articulará o conjunto dialético do texto, mas propiciará também a reflexão sobre a verdade existencial. (No próximo capítulo, analisaremos o prefácio e *Either/Or* de forma detalhada).

Por outro lado, a maioria dos teóricos reforça que a dúvida instaurada por Victor Eremita, logo nas primeiras linhas do prefácio da citada obra, na verdade evidencia a crítica de Kierkegaard a Hegel¹³⁶, crítica essa que se apóia em estratégia extrafilosófica. O argumento com o qual o autor

¹³⁶ Na visão de Hegel, o conceito só pode ser apreendido na realidade efetiva, dentro do automovimento do próprio conceito, pois a verdade é dialética. Nesse sentido, toda proposição filosófica implica conflito dialético entre o discurso e a própria idéia da proposição; o conflito dialético é a razão da complexidade, razão pela qual o pensamento não é assimilado de imediato. Decorre daí que o leitor, ao submeter-se à análise de uma proposição filosófica, necessita excluir toda idéia que não seja científica, que não esteja imersa em determinado conceito. Por outro lado, como nos ensina Moacyr Motta da Silva, a Dialética dos Opostos ou Método Dialético é a expressão cunhada na linguagem para estudar as perspectivas do pensamento de Hegel, o processo lógico envolto às suas proposições filosóficas. O traço característico da tríade hegeliana é a negação. A idéia do positivo conduz à idéia do negativo, resultando em outro novo conceito que, por sua vez, é unilateral à tese. Contrariamente à tese, resulta a antítese. Do Método Dialético, o processo de formulação do raciocínio entre tese e antítese, conduz outra idéia do negativo, resultando em outro conceito, a síntese. De cada conceito que se formula pelo método dialético dos opostos, o enunciado posterior apresenta sempre maior riqueza conceitual do que o anterior. Dos apontamentos de Moacyr Motta da Silva, entendemos que, da Dialética dos opostos de Hegel, se assim podemos dizer, destacam-se três fases da consciência: a idéia, princípio inteligível da realidade; a natureza, idéia exteriorizada no tempo e no espaço; o espírito, automovimento da idéia. A idéia é fase do Absoluto, que é definido pelo Cristianismo como espírito. O devir do espírito, o ser-aí, representa o verdadeiro real como sistema, como Ciência, como conceito, desenvolvendo-se a partir da tríade (tese, antítese, síntese). O espírito, individualmente, percorre etapas em sua formação (Bildung), assimilando as heranças culturais da história humana. Na verdade, são etapas necessárias, fases da consciência que devem ser vencidas ao longo do desenvolvimento da História Universal. Contudo, a História Universal não se constitui de “simples juízo de força, guiada por destino aleatório à evolução histórica social e cultural”, desenvolve-se através de forças conflituosas, alternando-se entre o progresso, a estagnação e o retrocesso. Vale dizer que a sociedade, em sua trajetória evolutiva, percorre caminhos adversos, como por exemplo, os embates econômicos, os embates racistas, os embates ideológicos, porque diversos são os valores político-sociais em cada época da humanidade. SILVA. A idéia de valor como fundamento do Direito. In: **Reflexões sobre Política e Direito**, p. 354, 2008.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

pseudônimo conta para levar o leitor à reflexão da conhecida proposição filosófica não é outro senão aquele que apela à intimidade do próprio leitor, ao conhecimento das falsas verdades aplicadas no domínio da dúvida. Além disso, a incursão repentina da subjetividade no diálogo com o pensamento especulativo revela até que ponto a comunicação existencial destina-se a promover a transformação profunda no indivíduo, segundo as concepções filosófico-existencialistas apregoadas por Kierkegaard.

Como nos lembra Westphal¹³⁷, Johannes, embora, faça, em seu diário, referências à música, no caso Don Giovanni, e à literatura, Don Juan e Fausto, não atribui valor estético ao belo, mas à categoria do interessante, isto é, à sedução reflexiva e, conseqüentemente, ao desenho representativo de Cordélia no seu imaginário. Para esse esteta sedutor, a estética consiste na reflexão relativa ao próprio estado de ser interessante, tal como na arte, “o interessante é sempre representativo do artista¹³⁸”. Ainda para esse sedutor, a mulher, eternamente rica de dons naturais, é uma fonte inesgotável para os seus pensamentos, para as suas observações. E aquele que não sente necessidade desse gênero de estudos poderá orgulhar-se de ser, neste mundo, tudo o quizer, à exceção uma coisa: não é um esteta¹³⁹.

Ela era um enigma que enigmaticamente possuía a sua própria solução, um segredo, e que podem valer todos os segredos dos diplomatas perante este? Perante este enigma? E que palavra poderá ser tão bela como a que o resolve? Como a linguagem é cheia de significado, como é concisa: resolver – quanta ambigüidade nesta palavra! [...] é a jovem um enigma.¹⁴⁰

¹³⁷ Cf. WESTPHAL. **Becoming a Self: A Reading of Kierkegaard's Concluding Unscientific Postscript to Philosophical Fragments**, 1996. Registre-se que, na análise de Westphal, muito simplista é afirmar que a teoria dos estádios da existência propostos por Kierkegaard distingue-se entre a ética, a estética e a religião. Se, por exemplo, somadas as duas partes de *Either/Or*, os papéis de A, o prefácio e as cartas de B para A, o resultado é o diálogo conflituoso com Hegel, com a *Fenomenologia do Espírito*. O filósofo alemão, na citada obra, discute e analisa conceitos complexos em torno da consciência, da autoconsciência, da razão, do espírito, da religião e do saber absoluto, até o prólogo se abre para discussão quanto à própria função prefacial. Por outro lado, a teoria existencial de Kierkegaard emerge da totalidade dos autores pseudonímicos que, discutindo a natureza humana

por meio da comunicação indireta, defendem que os estádios não são a afirmação do ser do mundo, mas os modos de ser no mundo. Decorre daí que, simultaneamente, confluem duas vertentes, a descoberta e a realização do eu único e verdadeiro, princípio que é, autenticamente, anti-hegeliano.

¹³⁸ KIERKEGAARD. **Diário de um Sedutor**, p. 31.

¹³⁹ Ibidem, p. 93.

¹⁴⁰ Ibidem, p. 03.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

A concepção de estética defendida por Johannes aproxima-se da de Schiller¹⁴¹. Para Schiller, o artista deve superar em si os limites do caráter específico de sua arte, re-significando a própria matéria que elabora. Na obra de arte verdadeiramente bela, o conteúdo, limite do espírito, deve-se subordinar à forma, a verdadeira liberdade estética, pois a forma é tudo. Então, seguindo a linha de raciocínio schilleriana, Cordélia, para o olhar de Johannes, é a personificação do belo, da arte, é a forma imponente, a imagem que se impõe às expectativas do sedutor, sendo, inclusive, muitas vezes, observada de longe, às escondidas. Logo, Cordélia se reafirma sobre o domínio de Johannes, mas deixa-o livre para imaginar. Johannes, com a imaginação livre, joga com a imagem de Cordélia, aparência estética que é jogo, jogo de aparências, jogo que se distingue da realidade e da verdade. Nesse sentido, o fruir do olhar de Johannes ganha autonomia, liberdade, e a liberdade é o próprio despertar do impulso lúdico na interioridade do sedutor. Esclarece-nos Schiller.

É claro que aqui só se trata da aparência estética que se distingue da realidade e da verdade – não da aparência lógica que se confunde com essas –, que conseqüentemente é amada por ser aparência e não porque se possa tomá-la por algo melhor que ela mesma. Somente a primeira é jogo, ao passo que a segunda é mero engano [...] o impulso lúdico se apraz na aparência.¹⁴²

Por outro lado, conforme Schopenhauer¹⁴³, o conhecimento do belo situa-se simultânea e inseparavelmente no sujeito (consciência cognitiva) e na idéia concebida do próprio objeto. Ao definirmos algo por belo, implicitamente, confirmamos que esse algo belo é alvo de nossa observação estética. O belo é atraente ao olhar por despertar admiração, atenção do seu observador, no entanto, não é a coisa que é bela; a beleza é da ordem da idéia, da representação, do juízo que o observador faz dessa coisa em si. A observação estética não se submete ao princípio da razão, vincula-se à

¹⁴¹ SCHILLER. **A educação estética do homem**, p. 111-112.

¹⁴² SCHILLER. **A educação estética do homem**, p. 130.

¹⁴³ SCHOPENHAUER. **O mundo como vontade e como representação**, p. 286.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

vontade, recaindo sobre o próprio objeto, ou seja, é a idéia formulada que se prende à apreciação do objeto. Em outras palavras, não é o desenho, não é a forma em si que chama atenção do olhar; é a expressão, ou poderíamos dizer, a impressão, o significado que o desenho ou a forma adquirem através do olhar. Logo, se Johannes tem Cordélia como objeto de contemplação estética, não é, exatamente, Cordélia que o seduz, mas a coisa sedutora é a idéia abstraída, o desenho desenhado por Johannes a partir da contemplação do belo em Cordélia.

Com efeito, se o paradigma estético, de acordo com Johannes, é ser fiel ao pacto com a estética, então qual é a relação entre estética, imediate ética no contexto de *Either/Or*?

De acordo com Westphal¹⁴⁴, em *Either/Or*, a postura estética aparece personificada por três diferentes figuras: o prefaciador A, Don Juan e o sedutor Johannes. Don Juan é a verdadeira representação da imediate erótica, pois, desejando alguma mulher, não se arrefece, vai e a conquista. Já Johannes é tão altamente reflexivo que a maior parte de seu prazer é desfrutada durante o processo de sedução de Cordélia ou nos momentos em que pensa nela e lhe escreve cartas. Don Juan é imediato em sua ação, Johannes é imediato em sua reflexão e o prefaciador A também se coloca ante a imediate estética ao desconsiderar os princípios éticos e copiar, sem qualquer permissão, as páginas de um diário que não lhe pertencia. Por outro lado, as cartas do Juiz William endereçadas ao prefaciador A representam as discussões sobre a ética. O esteta A e o Juiz William ou B configuram o constante debate dialético entre a estética e a ética. Vejamos o que nos diz este trecho:

O instante é tudo e, no instante, a mulher é tudo – mas as conseqüências ultrapassam a minha inteligência. Entre outras, também a de ter filhos. Enfim, julgo-me um pensador assaz lógico, mas, mesmo louco, não seria homem para pensar nessa conseqüência, de modo algum a entendo, para isso é necessário um marido.¹⁴⁵

¹⁴⁴ WESTPHAL. *Becoming a Self: A Reading of Kierkegaard's Concluding Unscientific Postscript to Philosophical Fragments*, p. 23.

¹⁴⁵ KIERKEGAARD. *Diário de um Sedutor*, p. 97.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

Quanto à representação literária de Johannes, desenvolve-se na perspectiva do estágio estético e, embora muito próximo, não se confunde com Epicuro. Por certo, o prazer e o refinamento caracterizam bem o estilo de vida de Johannes. Buscando a felicidade nas coisas externas, acidentais e transitórias, recobre-se de contradições e incertezas, tornando-se intimamente envolvido por grande vazio. Paradoxalmente, o desejo de não arrefecer perante o tédio é, na verdade, o que constitui, para o sedutor, a dimensão mais significativa da vida estética. Por outro lado, devemos considerar que o esteta imbuído, no paradigma estético, é visto como aquele que não alcançou o domínio da própria interioridade, vivendo, contrariamente, a exterioridade do instante. Além disso, o gênero de texto diário testemunha a necessidade do diálogo interior de Johannes consigo mesmo, presentificando a linguagem no espaço cerrado da reflexão. Contudo, o fator primordial não é o formato diário como meio particular de preservar segredos; é, sobretudo, a forma pela qual o diário mantém, em segredo, a memória e a recordação da experiência estética representada.

O estágio estético, é certo, envolve a filosofia da escolha própria, da escolha individual que também é, para o Juiz William, a filosofia da liberdade. No entanto, o contraponto apresentado pelo Juiz William é que o esteta, na imediatez de sua estética, faz suas escolhas, voltado, exclusivamente, para seus próprios interesses, para suas inclinações imediatas, ou seja, para os caprichos momentâneos. Vale dizer que Victor Eremita, no prefácio de *Either/Or*, reafirma o seu desejo estético, ou seja, a compra da escrivania na loja de artigos usados era apenas um capricho, um “desejo sofista, como todo e qualquer desejo”. Decorre que, na visão do juiz, o esteta apresenta um eu instável, diferente do eu promulgado pela ética, pela filosofia da autoescolha. A diferença é que a escolha do eu ético faz-se em relação ao bem e ao mal ou, como o próprio juiz descreve, a escolha absoluta do eu dentro da validade eterna. Afinal, a teoria da autoescolha do Juiz William revela-o como legítimo hegeliano¹⁴⁶. O trecho, a seguir, esclarece bem essa questão:

¹⁴⁶ Segundo Hegel, a ética é perpassada pela lei, pelos costumes, pelas instituições sociais, pois o certo não é encontrado

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

O único ou... ou... absoluto que existe é na escolha entre o bem e o mal, e essa escolha também é absolutamente ética. A escolha estética é de tal modo imediata, e por essa razão não é uma escolha, o bem se perde na diversidade [...] Aquele que de modo ético deseja determinar a tarefa de sua vida, de modo geral, não encontra onde escolher tão amplamente, por outro lado, o ato de escolher tem para ele uma importância muito maior [...] o que vale na escolha não é escolher o que é justo, mas a energia, a seriedade e a paixão com as quais se escolhe.¹⁴⁷

Por outro lado, no automovimento das cartas do Juiz B para o esteta A, em *The aesthetic validity of marriage* e *Equilibrium between the aesthetic and the ethical*¹⁴⁸, o Juiz William demonstra que a ética e a estética não são círculos excludentes, mas círculos concêntricos de harmoniosa existência. A transição do estágio estético ao ético é a escolha absoluta entre as próprias escolhas, ou seja, para viver eticamente é necessário que o indivíduo tome consciência de si mesmo mediante a reflexão feita em dois movimentos dialéticos: *either* ou *or*. Entretanto, esse circuito não se faz somente entre sexo e casamento, mais genericamente, entre estética e ética; faz-se também no circuito entre os próprios estádios, entre a ética e religião. O *salto* de um estágio a outro relativiza o próprio estágio existencial no qual o indivíduo se encontra. Afinal, o *salto* é feito por meio de juízos de valor, que, na verdade, o constituem o *puzzle* da filosofia da existência.

Assim, em *Either/Or*, através do movimento de contínuo começo, do estado incompleto e sempre por vir, situa-se, precisamente, a ética, a escolha individual. E ser ético é eleger algo entre as possibilidades adversas da vida, tendo consciência das responsabilidades aferidas de acordo com as determinações individuais. Ser estético é voltar-se ao finito, tentando, no entanto, livrar-se dele, livrar-se do estado de consciência externo e inabitado, eternizado pelas abstrações estéticas, pelo próprio

abstratamente no princípio racional, mas, concretamente, dentro da ordem social. Cf. WESTPHAL. **Becoming a Self: A Reading of Kierkegaard's Concluding Unscientific Postscript to Philosophical Fragments**, p. 234.

¹⁴⁷ KIERKEGAARD. **Estética e Ética – en la formación de la personalidad**, p. 20. Cf. Original em Espanhol: El único aut-aut absoluto que existe es la elección entre el bien y el mal, y esa elección también es absolutamente ética. La elección estética es del todo inmediata, y por esa razón no es una elección, o bien se pierde en la diversidad [...] Aquel que de modo ético desea determinar la tarea de su vida, por lo general no encuentra dónde elegir tan ampliamente; en cambio, el acto de la elección tiene para él una importancia mucho mayor [...] lo que más vale en la elección no es elegir lo que es justo, sino la energía, la seriedad y la pasión con las cuales se elige.

¹⁴⁸ Cf. KIERKEGAARD. Part two: containing the papers of B: letters to A. In: **Either/Or**, p. 383-590.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

imediatismo. Eis a diferenciação entre ético e estético proposta pelo Juiz William.

Ponhamos agora, um ao lado do outro, um indivíduo ético e um indivíduo estético. A diferença principal, de que tudo depende, é que o ético é transparente a si mesmo e não vive *Blane*, como faz o indivíduo estético. Essa diferença explica tudo. O que vive eticamente vê a si mesmo, penetra toda sua criação com sua consciência, não permitindo que nele venham e vão idéias imprecisas, não permitindo que possibilidades sedutoras o distraiam com suas charlatanices, não tem impressão de ser como uma carta mágica de que pode sair com ora uma coisa ou ora outra, segundo a maneira de manipulá-la. Ele se conhece a si mesmo.¹⁴⁹

Em contrapartida, eis as palavras do esteta Johannes:

Quanto aos esposais, o diabo é haver neles sempre tanta ética, o que é tão enfadonho quando se trata de ciência como quando se trata da vida. Que espantosa diferença! Sob o céu da estética tudo é leve, belo, fugidio, mas assim que a ética se mete no assunto tudo se torna duro, anguloso, infinitamente fatigante.¹⁵⁰

Enquanto a filosofia de Hegel tem caráter especulativo, podemos dizer que a filosofia de Kierkegaard é existencialista. Assim, o autor de *Either/Or* leva o leitor a vivenciar situações de angústia, de solidão e de desespero, diante das escolhas *either* ou *or*. Contudo, se a lógica matemática é inquestionável ao afirmar que $1+1=2$, resolvendo, inclusive, de forma muito prática, os problemas da vida, para Kierkegaard, a lógica, embora articulada em parte do seu raciocínio, não resolve o *puzzle* da existência, melhor dizendo, os enigmas circunstanciais da vida. Daí apelar para revelação da fé, o

¹⁴⁹ KIERKEGAARD. **Estética e Ética – en la formación de la personalidad**, p. 140. Cf. original em Espanhol: Pongamos ahora, uno al lado del otro, un individuo ético y un individuo estético. La diferencia principal, de la cual todo depende, es que o ético es transparente a sí mismo y no vive *ins blue hinein*, como lo hace el individuo estético. Essa diferencia lo explica todo. El que vive éticamente se ha visto a sí mismo, penetra toda su creación con su conciencia, no permite que en él vayan y vengan ideas imprecisas, no permite que posibilidades seductoras lo distraigan con sus charlatanías, no tiene la impresión de ser como una carta mágica de la que puede salir ya una cosa ya otra, según la manera de manipularla. Él se conoce a sí mismo.

¹⁵⁰ KIERKEGAARD. **Diário de um Sedutor**, p. 51.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

estádio religioso, que é o salto, a ruptura, o renegar, de alguma forma, o saber, a razão e, por extensão, renegar Hegel. Para Kierkegaard, esse renegar se dá no domínio do absurdo, metáfora característica do movimento existencial de sua filosofia, que é de si a si mesmo, pois, entre os três estádios da existência, há o momento em que o indivíduo modifica a própria vida por meio de suas próprias experiências. Trata-se do momento imanente do salto do estágio ético ao estágio religioso.

Centraremos, pois, nossa discussão em torno de *Either/Or* seguindo a orientação lógica.

No sentido dicionarizado¹⁵¹, *puzzle* é enigma, é jogo. *Puzzle* é jogo, popularmente, denominado por quebra-cabeça e, como sabemos, todo quebra-cabeça exige lógica para ser resolvido. Se o *puzzle* é jogo no qual os jogadores devem resolver o problema lógico, logo a habilidade de raciocínio, de pensamento são os requisitos mais importantes para o jogador, excluindo, de imediato, sua agilidade ou força física, imprescindíveis sim, mas nos jogos desportivos, por exemplo.

Conforme salienta Marcel Danesi¹⁵², no domínio do *puzzle*, as estruturas lógicas dedutivas, os silogismos, podem ser divididos, didaticamente, em três blocos. O primeiro deles é *deduction puzzles*. Trata-se de jogo de silogismos cuja solução se encontra na articulação de várias afirmativas em sequência dedutiva. As proposições baseiam-se no conjunto teórico do problema apresentado, no jogo das relações de certeza ou aproximação, partindo dos referenciais do mundo real. Por exemplo: a escadaria A é mais alta do que a B; a escadaria C é mais alta do que A; logo a escadaria C é mais alta do que B. O segundo bloco é o *truth puzzles*. Nesse jogo de silogismos a conclusão se dá a partir da consistência e da habilidade lógica do intérprete, já que, no interior dos significados, as proposições podem levar a conclusões contraditórias. Os *truth puzzles* jogam com posicionamentos feitos individualmente mediante proposições falsas e verdadeiras, como é conhecido nas perguntas dos crimes de mistério, por exemplo, em Sherlock Holmes. Os últimos, os *deception*

¹⁵¹ PANITZ. **Dicionário técnico Português e Inglês: terminologia técnica para estudos e relatórios, perícias, laudos, pareceres técnicos, análise técnico-forense**, p. 304, 2003.

¹⁵² Cf. DANESI. Puzzling logic deductions, paradoxes, and other forms of mind play. In: **The puzzle instinct: the meaning of puzzles in human life**, p. 116-130, 2004.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

puzzles, jogam com silogismos cuja solução extrapola a lógica. Esses jogos apresentam armadilhas e paradoxos. Destaca-se, neste caso, o paradoxo de Zenon¹⁵³.

Ainda que “a lógica nunca [possa] ter para a filosofia uma utilidade prática, mas apenas teórica¹⁵⁴”, parece-nos que a estrutura interna da obra em estudo se enquadra no formato dos três blocos *puzzle* descritos por Danesi, vale dizer, o conjunto da obra apresenta-se organizado sob domínio da lógica dedutiva, muito próxima ao método matemático. Aliás, conforme já destacamos, a estratégia de Kierkegaard é apresentar *Either/Or* como *Chinese-box puzzle*: em outras palavras, os autores pseudônimos apresentam-se como “caixinhas chinesas”. Se, nas caixinhas chinesas, seus vários compartimentos se fundem uns aos outros, em *Either/Or* a fusão de autores começa, inclusive, pelo plano da realidade em que se encontra o próprio Kierkegaard. O nosso entendimento por *Either/Or* apresentar-se organizada como *puzzle* se baseia no pensamento de Schopenhauer. Segundo esse autor, “[...] as conclusões só se fazem pela observância rigorosa da relação das esferas conceituais, e só quando uma esfera está perfeitamente contida numa terceira, assim é que se reconhece que também a primeira está contida por completo na terceira¹⁵⁵”.

No jogo das escolhas de *either* ou *or*, encontramos, ao mesmo tempo, justapostos, o automovimento do conceito de ciência, conhecimento esse apregoado por Hegel em *Fenomenologia do Espírito* e a crítica de Kierkegaard à compreensão do indivíduo segundo a visão estritamente racionalista. Por outro lado, em *Diário de um Sedutor*, nas muitas afirmações apresentadas ou, até mesmo, nas proposições enunciadas pelo esteta A e por Johannes encerram-se sequências silogísticas, que requerem, por parte do leitor, comparações e abstrações de dados e de fatos, análise de situações paradoxalmente falsas e/ou verdadeiras e/ou prováveis. As passagens, a seguir, extraídas do diário, ilustram o *puzzle* tanto do pensamento quanto do discurso de Johannes, já que “a

¹⁵³ V. BORGES. *Otras inquisiciones*, 1981.

¹⁵⁴ SCHOPENHAUER. *O mundo como vontade e como representação*, p. 91.

¹⁵⁵ *Ibidem*, p. 96

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

lógica é um saber *in abstracto* daquilo que cada um sabe *in concreto*¹⁵⁶.

Desprezo o juiz que arranca a confissão a um delinqüente com uma promessa de liberdade. Um tal juiz renuncia à sua força e ao seu talento. À minha prática acrescenta-se ainda o fato de eu nada desejar que, no mais estrito sentido, não seja dado livremente. Que se sirvam de tais meios os sedutores de pacotilha. Aquele que não sabe fazer o cerco a uma donzela até que ela perca tudo o mais de vista, aquele que não sabe, à medida do seu desejo, fazer acreditar a essa donzela que ela é quem toma as iniciativas, esse homem é e será um desajeitado; não invejo o seu prazer. Um tal homem é e será sempre um inábil, um sedutor, termos que de modo algum se podem aplicar a mim.¹⁵⁷

Numa conversa, os outros escapam-nos mais facilmente e, através de um jogo de perguntas e respostas, podem ocultar melhor a impressão produzida pelas palavras.¹⁵⁸

Ainda com base em questões lógicas, Johannes, no intuito de seduzir Cordélia, usa da arte de persuasão¹⁵⁹, determinando, segundo melhor lhe convém, o que deve ficar oculto e o que é interessante, o que deve ser dito a Cordélia. Entendemos por *interessante* todas as estratégias favoráveis à prática persuasiva de Johannes que seja: “o interessante constitui assim o terreno sobre o qual se deve travar a luta, e o potencial do interessante deve ser esgotado¹⁶⁰”. No domínio de sua arte de seduzir, o sedutor mantém Cordélia no *paradoxismo da paixão*, pois conhece os seus pontos fracos. Nesse sentido, Johannes seduz Cordélia porque usa de seu saber, a *consciência abstrata*, fixada em conceitos da razão. Cordélia se deixa seduzir pela forma representada por Johannes, porque se entrega aos sentimentos dela, à realidade “presente na consciência, eu que não é conceito, não é conhecimento da razão¹⁶¹”. O trecho a seguir mostra como o método de sedução de Johannes se fundamenta em princípios lógicos.

¹⁵⁶ SCHOPENHAUER. *O mundo como vontade e como representação*, p. 92.

¹⁵⁷ KIERKEGAARD. *Diário de um Sedutor*, p. 51.

¹⁵⁸ Idem.

¹⁵⁹ SCHOPENHAUER. *O mundo como vontade e como representação*, p. 97.

¹⁶⁰ KIERKEGAARD. *Diário de um Sedutor*, p. 35.

¹⁶¹ SCHOPENHAUER. *O mundo como vontade e como representação*, p. 100.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

Continuo a ser um enigma para ela, mas um enigma que não tem desejos de resolver e que a irrita, sim, que a indigna mesmo. [...] Por outro lado, represento tão bem o meu papel, que ela sente perfeitamente a inutilidade de tentar desmascarar-me. Por vezes, conduzo a representação um pouco mais longe até levar Cordélia a sorrir da tia, às escondidas. Mantenho invariavelmente uma seriedade extrema, mas ela não consegue deixar de sorrir. Eis a primeira falsa lição; é necessário ensiná-la sorrir ironicamente; mas este sorriso atingir-me-á quase tanto como à própria tia, pois ela não sabe em absoluto o que pensar de mim.¹⁶²

Concluindo, se, nas cadeias lógicas conclusivas, de acordo com Schopenhauer, por mais verdadeiras que sejam suas premissas, “nada mais se alcança senão uma elucidação e pormenorização daquilo que já estava contido por inteiro nas premissas, portanto, apenas se expõe *explicite* aquilo que lá mesmo se entenda por *implicite*¹⁶³”. E, ainda, se “não existe verdade alguma que possa ser deduzida única e exclusivamente por silogismos¹⁶⁴”, a tentativa de fundamentarmos nossa leitura na perspectiva lógica é relativa, subjetiva, como a natureza própria dos silogismos. Na verdade, apenas nos acercamos de evidências, de leituras dedutivas que partem da nossa intuição, da nossa experiência de leitor possível do produto de nosso conhecimento imanente, pois “o mundo inteiro da reflexão repousa e se enraíza no mundo intuitivo¹⁶⁵”.

Por outro lado, olhar *Either/Or* sob a perspectiva lógica, amplia o nosso estudo à dimensão lúdica. Os aspectos de jogo de *Either/Or*, com base, novamente, em Iser, é o foco de discussão do próximo capítulo: As ‘pré-faces’ do jogo literário de Kierkegaard.

¹⁶² KIERKEGAARD. *Diário de um Sedutor*, p.39.

¹⁶³ SCHOPENHAUER. *O mundo como vontade e como representação*, p. 118.

¹⁶⁴ *Ibidem*, p. 117.

¹⁶⁵ SCHOPENHAUER. *O mundo como vontade e como representação*, p. 117.

CAPÍTULO III – “PRÉ-FACES” DO JOGO LITERÁRIO DE KIERKEGAARD

The end was that I promised not to insist on being an author [...] I thus reserved for myself permission to venture to write *Prefaces*.

Nicolaus Notabene¹⁶⁶

O prefácio, tradicionalmente falando, constitui o discurso proferido pelo editor, ou pelo próprio autor, ou ainda por terceiros para apresentarem os aspectos mais relevantes de determinada obra. Expressaria, assim, em princípio, reflexões, alguns juízos de valor, as críticas, os aspectos subjetivos ou teóricos do texto. Além disso, o prefácio, devido à sua diversificada relação com o conjunto da obra, muitas vezes, se configura na perspectiva de um ensaio.

No prefácio de *História da Loucura*¹⁶⁷, Michel Foucault, ironicamente, afirma que o autor, ao legislar sobre o texto através da escrita do prefácio, desdobra-se em outros autores para poder explicá-lo. Atestando sua monarquia perante a escrita do livro, o autor é tentado a pré-escrever (e a prescrever) o modo como deve se proceder à sua leitura e a marcá-lo com sua identidade: *sou o autor*. O prefácio, então, seguiria o rosto e o perfil do monarca, assemelhando-se a sua figura duplicada. O que dela se afastasse, seria algo sem valor, porque o autor é o nome, a lei, a alma, o segredo, a balança de todos os seus duplos. Assinala Foucault:

¹⁶⁶ *Nicolaus Notabene* é um pseudônimo baseado nas anotações de pé de página NB ou Notabene [Note bem] de um erudito estudante. A princípio, Kierkegaard escolheu esse pseudônimo para utilizá-lo na escrita de “Ideas”. No entanto, como não prosseguiu no desenvolvimento do projeto, “Nicolaus Notabene” ganhou vida no papel do autor cômico e irônico do livro *Prefaces – Writing Sampler*. Cf. KIERKEGAARD. **Prefaces – Writing Sampler**, 1997.

¹⁶⁷ Cf. FOUCAULT. **História da loucura**, 1978.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

Assim se escreve o prefácio, ato primeiro com o qual começa a estabelecer-se a monarquia do autor, declaração da tirania: minha intenção deverá ser seu preceito, leitor; sua leitura, suas análises, suas críticas se conformarão àquilo que pretendi fazer. [...] sou o monarca das coisas que disse e mantenho sobre elas uma soberania eminente: a de minha intenção e do sentido que lhes quis atribuir.¹⁶⁸

Para Gerard Genette¹⁶⁹, o prefácio é parte do espaço transtextual, é, se assim podemos dizer, a peça, o aparato, o peão que coloca em jogo a sempre ambígua relação autor/leitor. O prefácio não é, para ele, portanto, o *pré-texto* dos rascunhos ou projetos da obra, mas o *paratexto* que, conservando dados da escrita do texto primeiro, nele se escreve de novo, como sugerido pela metáfora da velha imagem palimpsesto, “na qual vemos, sobre o mesmo pergaminho, um texto se sobrepor a outro que ele não dissimula completamente, mas deixa ver por transparência”.¹⁷⁰

Como indicado pelo próprio título, a obra *Prefaces* constitui-se de alguns prefácios, prefácios esses escritos, paradoxalmente, para um livro não-publicado, para um livro inexistente. Kierkegaard, como afirmam muitos críticos, esmerou-se na elaboração de *Prefaces*, pois, tentando desvincular-se de regra ou compromisso formal inerentes a qualquer obra editada, buscava, com os prefácios, mais uma vez, atender aos fins de sua comunicação indireta. A epígrafe de abertura deste capítulo nos sugere, através das palavras de Notabene, que os prefácios são textos autônomos, livres, sem amarras interpretativas. Inclusive, o próprio Kierkegaard se valeu deste gênero textual para discutir, ironicamente, questões filosóficas e literárias.

Como relata Stewart¹⁷¹, em *Prefaces*, Nicolaus Notabene refere-se a si próprio por N.N, abreviatura da expressão latina *Nomen nescio*, que significa sem nome, anônimo. O personagem Notabene é moralmente comprometido com o matrimônio, mas sua esposa proíbe o seu ofício de autor, pois alega que a escrita, em certa medida, já demonstra infidelidade. Para tentar se safar,

¹⁶⁸ FOUCAULT. *História da loucura*, p. 9-10, 1978.

¹⁶⁹ GENETTE. *Palimpsestos: a literatura de segunda mão*, 2005.

¹⁷⁰ Idem, p. 45.

¹⁷¹ Cf. STEWART. *Kierkegaard's Relation to Hegel Reconsidered*, p. 419.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

tecnicamente, da proibição da mulher, N.N arma sua jogada: promete-lhe não insistir na idéia de ser autor, apenas se permitindo as aventuras de escrever prefácios.

Ainda sobre esta questão, é importante a remissão a conceitos elaborados por Hegel. Alguns contrapontos levantados acerca de Kierkegaard e Hegel demonstram que até os críticos mais respeitados e experientes seguem vertentes diferenciadas e contraditórias em relação aos dois filósofos¹⁷².

Nessa direção, em *Fenomenología del Espíritu*¹⁷³, Hegel explica que o autor, de modo geral, ao zelar por seguir a tradição, redige prefácios com explicações acerca dos fins e dos motivos da obra, procurando, ainda, dialogar com escritas anteriores ou contemporâneas que discutem o mesmo tema. Contudo, em razão da natureza da obra filosófica, ainda segundo o filósofo alemão, antepor-lhe prefácios seria inadequado, dispensável e contraproducente, pois pressupor validar argumentos ou elaborar assertivas soltas sobre o que é verdade filosófica, seria um propósito descabido. A filosofia, embora se declare incapaz de apreender a coisa em si, não teria, por essência, que esboçar ou resumir idéias a respeito do que seja verdadeiro ou falso.

¹⁷² Não é proposta desta tese o aprofundamento de questões filosóficas, já que procuramos centrar o nosso olhar na Literatura, área de nossa formação acadêmica. De forma breve e limitada, no entanto, gostaríamos de ressaltar alguns aspectos importantes do texto de Jon Stewart, *Kierkegaard's Relation to Hegel Reconsidered* que, com certeza, abre possibilidades de leituras e reflexões futuras. A análise que Stewart faz sobre Kierkegaard perpassa vias históricas e biográficas. A origem dos oito prefácios, os quais constituem os oito capítulos do livro *Prefaces*, indicam que Kierkegaard escreveu, antes mesmo de conceber a idéia deste trabalho, alguns prefácios aleatórios, independentes e outros mais específicos, direcionados a determinado assunto ou pessoa. Em *Preface I*, o leitor localiza facilmente a sátira contra o escritor e teatrólogo dinamarquês Heiberg, segundo nos diz Stewart. *Preface II* surgiu a partir do rascunho revisto por Kierkegaard ao planejar escrever *Christian Winther's. Preface VII* originou-se do escrito prefaciado para *The Concept of Anxiety*. Já *Preface VIII* partiu do projeto editorial de Kierkegaard para um jornal filosófico, inacabado. Os indícios de divergência surgem a partir do momento em que muitos críticos associam a ironia de *Prefaces* a ataques de Kierkegaard contra Hegel, principalmente se considerados alguns aspectos da obra *Fenomenologia do Espírito*. Conforme apontam as análises de Stewart, *Prefaces* é, de fato, uns dos livros mais satíricos do corpus kierkegaardiano, e, equivocadamente, a crítica tende a associar ao pseudônimo Nicolaus Notabene às polêmicas entre Kierkegaard e Hegel, alegando que Kierkegaard propõe-se a discutir questões filosóficas por meio de prefácios, textos, na visão de Hegel, *inadequados, dispensáveis e contraproducentes* em se tratando de Filosofia. No entanto, Stewart defende que, em *Prefaces*, Kierkegaard polemiza severamente não contra Hegel, mas contra Heiberg e, principalmente, contra suas revistas literárias em diálogos com Calderón, Molière e Hegel. Na verdade, as críticas de Kierkegaard são contra as apropriações inadequadas e descabidas que Heiberg faz do pensamento de Hegel. Cf. STEWART. *Kierkegaard's Relation to Hegel Reconsidered*, p. 420, 2004.

¹⁷³ HEGEL. *Fenomenología del Espíritu*, 1966.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

Paulo Meneses¹⁷⁴, relendo Hegel, reafirma que prefácio não é discurso filosófico, pois o autor, ao prefaciando um texto, costuma expor suas conclusões, comparando-as com o trabalho de terceiros, e *fazer filosofia não é nada disso*. A finalidade do prefácio é apreciar outros textos, limitando-se a *dar voltas ao redor das coisas*. À filosofia cabe produzir conceitos, *tarefa séria e definitiva por construir o sistema científico da verdade*. A filosofia, mais que amor ao saber, é, sobretudo, o saber efetivo.

Parece-nos aqui que a tendência da crítica é compreender o todo de *Prefaces* como pretendida distinção entre o relevante e o contraproducente, a partir das funções dos prefácios postuladas por Hegel em *A Fenomenologia do Espírito*. Na visão de González¹⁷⁵, a necessidade de Hegel em apresentar a verdade no interior do sistema científico obriga-o a conceber o prefácio como lugar marcado pela diferença entre a interioridade da obra, o assunto abordado e a natureza mesma da coisa, e a exterioridade. Afinal, são descrições dos aspectos subjetivos e secundários na própria apresentação da obra.

Isso posto, em *Prefaces*, Kierkegaard critica o rigor filosófico de Hegel, invertendo, ironicamente, não somente o lugar de reflexão da verdade filosófica (em Kierkegaard, esse lugar é o prefácio e não mais o corpo do texto), mas, sobretudo, a própria reflexão sobre verdade filosófica. Esta passa a ser reflexão sobre o caráter subjetivo do prefácio. Assim, se antes o prefácio era apenas o lugar vazio da obra, no jogo encetado por Kierkegaard, ele é a interioridade do objeto a ser considerado.

Por outro lado, não é nosso objetivo discutir a forma, o estilo e as possíveis classificações dos prefácios apresentadas em muitas teorias. O nosso olhar pretende, na verdade, focalizar as *pré-faces* do jogo literário de Kierkegaard que, sem sombra de dúvida, re-significam a função prefacial atribuindo aspecto de imprevisibilidade lúdica à sua escrita: não só o autor joga com o leitor, mas,

¹⁷⁴ MENESES. *Para ler a Fenomenologia do Espírito: roteiro*, p.13-14.

¹⁷⁵ GONZÁLEZ. *Kierkegaard – escritura e comunicacion*, p. 92-93, 1991 (Mimeo.).

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

sobretudo, o autor joga como leitor. Assim, embora chamemos à cena alguns textos teóricos que refletiram sobre os prefácios, não intentamos um levantamento exaustivo.

Com efeito, a teórica Jolita Pons¹⁷⁶ reafirma o prefácio como lugar primeiro de encontro entre o autor e o leitor à medida que o discurso transita da categoria de escrita privada à dimensão de escrita compartilhada. O prefácio é chamado assim porque, no momento em que o leitor percorre as páginas do livro já publicado e o prefaciador supostamente tenta clarear os possíveis mal-entendidos, evitando as falsas interpretações, ele estabelece o sentido de verdade conferido ao texto. Decorrente desse falso pressuposto, nos prefácios, os leitores esperam encontrar descritos o *status* e a natureza do livro, os objetivos e os prerequisites capazes de explicarem sua estrutura como se o autor fosse sempre o mais indicado para assegurar a forma correta de o texto ser lido.

Com referência aos prefácios ficcionais de Kierkegaard, Jolita Pons assinala que eles se configuram como trabalho de acentuado esmero, escritos com autonomia e estilo literário próprios, não apresentando estrutura predeterminada. Longe de simples prefácios, são prefácios literários, constituindo importante ponto de partida não só para o entendimento dos aspectos relacionados ao uso de pseudônimos pelo autor, mas também para análise da questão da autoridade, do prestígio e da influência do leitor Kierkegaard perante seus próprios textos, isto é, Kierkegaard leitor de si mesmo.

De fato, Kierkegaard afasta-se da escritura, autoafirmando-se autor sem autoridade, mas, em contrapartida e contraditoriamente, torna-se leitor autoritário diante dos textos por ele produzidos. Conforme nos diz, os seus prefácios constituem local íntimo, onde o autor *sussurra* palavras secretas ao leitor, chamando-o a compartilhar do trabalho começado, apesar de não ser somente o trabalho de significação ou re-significação textual, mas ser, sobretudo, o trabalho de obliteração do eu autoral.

Como podemos ver na citação de abertura deste capítulo, a colaboração entre autor e leitor aparece implicada no discurso de Nicolaus Notabene quando se dirige ao seu querido leitor.

¹⁷⁶ PONS. How to Face a Preface. In: *Kierkegardiana* 22, p. 89-102, 2002.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

Notabene afirma sua inaptidão em escrever prefácios para os seus livros e acrescenta, inclusive, que tais prefácios não pertencem aos livros. Pelo contrário, afirma que os prefácios bem como os livros, sem e com prefácios, pertencem completamente ao leitor.¹⁷⁷

Para começarmos a pensar no jogo prefaciado de Kierkegaard, é importante destacar que os prefácios escolhidos para este estudo são, se é possível assim dizer, duplamente ficcionais, derivados de outros textos ficcionais e configuram um discurso paralelo e sofisticado com o leitor. Dentro desses textos cruzados por tantos truques e armadilhas de leitura, estão também os prefaciadores ficcionais, desdobramentos de outros personagens ficcionais e do próprio autor ficcionista, sujeitos entrelaçados que reafirmam a obra *Either/Or* como espaço de jogo, jogo de recriação constante, movimento infinito e espiralado de alternativas de escrita e leitura.

O capítulo III tem como meta a interpretação crítica de dois prefácios ficcionais em *Either/Or*. O primeiro prefácio introduz a obra em si, escrita pelo prefaciador ficcional Victor Eremita. O segundo, aquele que antecede o texto *Diário de um Sedutor*, possivelmente escrito pelo esteta A. Definimos como pano de fundo o espaço ficcional desses dois textos porque nossa intenção de pesquisa leva em conta as questões referentes ao jogo prefaciado de Kierkegaard, o jogo não só com a memória dos prefaciadores, mas também o jogo do movimento textual, o jogo de interação do leitor diante dos próprios fatos prefaciados. Se os prefácios kierkegaardianos não comportam significação autônoma, devendo ser lidos dentro da relação ambígua com os seus textos subsequentes, optamos ler os prefácios aqui escolhidos tanto em função do texto do diário, quanto em função do conjunto da obra *Either/Or*. Os prefácios em jogo configuram-se como textos memorialistas, tangenciados pelo aspecto autobiográfico, produto discursivo de dois diferentes prefaciadores ficcionais, ambos criados por Kierkegaard. Nossa proposta é investigar a relação do prefaciador com o acontecimento passado, a reconstituição de sua experiência revivida através da escrita e as diferentes posições atualizadas

¹⁷⁷ V. KIERKEGAARD. *Prefaces – Writing Sampler*, p. 26.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

pelo leitor no ato de leitura de tais textos.

De antemão podemos dizer que os prefaciadores, Victor Eremita e o esteta A, continuamente se movem entre o dado narrado e o fato supostamente acontecido. Durante a leitura, esse movimento ambíguo de um e de outro personagem produz certa vertigem, pois o leitor também se vê em movimento, na roleta do jogo da representação e do mundo representado, mundo esse que, paradoxalmente, ganha estatuto de verdade. A narrativa, então, redimensiona a relação de contiguidade entre o prefaciador e o próprio prefácio, colocando, mais uma vez em jogo, o deslizamento entre a ficção e o imaginário.

O movimento do jogo é o constante ir e vir. Nele, Victor Eremita e o esteta A, além de rememorarem trivialidades do passado, empenham-se em se distanciar da autoria dos textos, colocando-se na condição de simples prefaciadores. Aliás, não só Victor Eremita e o esteta A renegam a condição autoral, como o próprio Nicolaus Notabene que, note bem, desistindo de ser autor, apenas se lançou à aventura de escrever um prefácio para o livro de outros prefácios, melhor dizendo, escrever o prefácio para o prefácio.¹⁷⁸

Se o jogo encetado por Kierkegaard não é simples, mas configura-se como trama intrincada de autores imaginários, prefácios ficcionais, autobiografias ficcionais, recordações de fatos não-ocorridos e múltiplos enunciadores, o leitor, no contralance do jogo *pré-faceado* do autor, chega mesmo a se perder e a se confundir, impossibilitado que se acha de unificar não só a sua, mas qualquer uma das faces de Kierkegaard.

¹⁷⁸ KIERKEGAARD. *Prefaces – Writing Sampler*, p. 74.

III. I – Movimentos de jogo no prefácio ficcional de *Either/Or*

'Read them or don't read them, you will regret both'

Esteta A

É tautologia afirmar o caráter ficcional do texto literário. Contudo, a forma tácita como o leitor comum aceita a oposição entre ficção e realidade baseia-se em definições muito simplórias que, grosso modo, pressupõem limites bem demarcados entre o texto não-ficcional e a ficção, o imaginário. Daí, resultarem interpretações muito equivocadas. Assim, se considerarmos que os dados diretamente relacionados à realidade empírica, no contexto da não-ficcionalidade, podem ser supostamente apresentados por meio de um repertório seguro e repleto de certezas, o texto não-ficcional passaria a ser o retrato fiel da própria realidade empírica cujos sentidos seriam capazes de satisfazer a si mesmos.

Já em outra perspectiva, o crítico Antônio Cândido¹⁷⁹ afirma que o critério de caráter ficcional ou imaginário não é totalmente satisfatório para delimitar o campo da literatura no sentido estrito. Se, por exemplo, somente os dados estéticos fossem aceitos como forma de valorização do texto, teríamos, por um lado, uma série de obras de caráter não-ficcional consideradas como obras de arte literárias e, por outro, muitas obras de ficção, seriam excluídas do campo literário, por não atingir certo nível estético.

Se o texto, sendo ele ficcional ou não, constitui-se de planos em que o único real é sensivelmente o registro das palavras dispostas no papel, entendemos que uma das mais importantes condições do texto literário é o jogo interativo entre o texto e o leitor: o leitor se vê pronto a selecionar o

¹⁷⁹ Cf. CANDIDO. *A personagem de ficção*, 1995.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

sentido das palavras, provocando seus movimentos visuais, táteis e auditivos. O mundo fictício, embora, frequentemente, mimese de uma realidade exterior à obra, reflete esses momentos selecionados e transfigurados da realidade empírica, tornando-se representativo para algo além dele mesmo, principalmente, além da realidade representada. Vale dizer que o texto literário, não somente na perspectiva da coisa narrada, mas também considerando o próprio modo de narrar, o desdobramento dos sujeitos enunciativos e a configuração do tempo e do espaço, constitui instrumento de representação do próprio processo de escrita, no qual se encontra subjacente o pacto de leitura, isto é, a forma como leitor é instigado a ler e participar, ativamente, da construção dos diferentes significados do texto, re-configurando o enunciado ali inscrito.

Segundo Eco¹⁸⁰, a ficção ora finge dizer a verdade sobre o mundo real, ora insiste em dizer a verdade sobre o mundo ficcional, misturando elementos de ordem fictícia com os próprios dados da chamada realidade empírica, criando o mundo de fingimento. Nesse sentido, a norma básica para lidarmos com o texto ficcional é efetivar o acordo tácito entre o leitor e o texto. Diríamos que, ao entrar no *bosque da ficção*, assinando o acordo ficcional com o autor, o leitor está disposto a aceitar o que o mundo ficcional encerra em suas fronteiras e, de uma forma ou de outra, levar esse mundo a sério. Dito de outra maneira, o leitor deve entender que a história narrada é, por excelência, imaginária, embora o autor não narre mentiras, mas finge narrar verdades e o leitor, dentro desse jogo cruzado, deve também fingir que a história aconteceu.

Por outro lado, Umberto Eco também afirma que ler ficção é como jogar um jogo: o leitor re-significa uma infinidade de coisas, partindo do pacto de fidelidade às sugestões dadas implicitamente pelo autor. Não há regras definidas em relação ao número de elementos ficcionais aceitáveis num texto. Entretanto, presumir, corretamente, o mundo real como pano de fundo do mundo ficcional é, sobretudo, entender que o mundo ficcional não é apenas o mundo imitado em relação ao

¹⁸⁰ Cf. ECO. **Seis passeios pelo bosque da ficção**, p. 81.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

mundo real. À medida que o texto ficcional incorpora indivíduos, atributos e acontecimentos ao conjunto do mundo que lhe serve de pano de fundo, constroem-se os personagens e as suas ações em determinado tempo e espaço, fazendo com que a própria ficção seja infinitamente maior e, muitas vezes, mais complexa do que o mundo real.

Para W. Iser¹⁸¹, a relação entre ficção e realidade, quando posta em xeque, demanda análise abrangente, pressupondo buscar sempre a relação recíproca entre o texto ficcional e o não-ficcional. Todavia esse procedimento está muito longe da referência prática classificatória (e conflituosa) usual que procura determinar, apenas, a posição limite entre tais textos. O *mix* entre o real e o fictício é reconhecidamente perpassado por elementos e suposições passíveis de mapeamento.

Assim sendo, se seguirmos a orientação nitidamente ontológica, perceberemos que a maior característica do texto ficcional é a ausência dos atributos que definem o real. Nesse sentido, ao binômio ficção e realidade, é possível incorporar um terceiro elemento – o imaginário. Resulta dessa nova teia não mais a relação dúplice, mas a relação tríplice na qual se encontram elementos do real, sem, contudo, se esgotarem na própria descrição do real. Ainda nessa nova teia encontra-se o elemento fictício, sem caráter de fim em si mesmo, já que o fictício é, enquanto ato fingido, a própria preparação do imaginário. Argumenta Iser:

Se o texto ficcional relaciona o mundo por ele representado a este ‘impossível’ [irreal], a este ‘impossível’ [irreal] faltará precisamente a determinação que alcança através de sua representação. Podemos denominá-lo de imaginário porque os atos de fingir se relacionam com o imaginário.¹⁸²

Dessa forma, a mimese entre os mundos ficcional e não-ficcional configura, ainda na visão de Iser, o ato fingido, mas suas finalidades não pertencem à realidade apreendida. Nesse circuito de realidades intercaladas, emerge o imaginário que se relaciona diretamente com a realidade

¹⁸¹ ISER. **O Fictício e o Imaginário: perspectivas de uma antropologia literária**, p. 13.

¹⁸² *Ibidem*, p. 25.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

reconstruída pelo texto. O imaginário, obviamente, não se transforma em realidade mediante os efeitos do ato de fingir, muito embora possa adquirir aparência de real à medida que a imaginação se dilui, no mundo dado, passando nele a agir. O ato de fingir transpõe, se assim podemos dizer, os limites aparentemente impostos com relação à realidade da vida real, repetida no interior do texto.

O ato de fingir, como a irrealização do real e a realização do imaginário, cria simultaneamente um pressuposto central que permite distinguir até que ponto as transgressões do limite que provoca (1) representam a condição para reformulação do mundo formulado, (2) possibilitam a compreensão de um mundo reformulado e (3) permitem que tal acontecimento seja experimentado.¹⁸³

Por outro lado, Iser, ao substituir a relação dúplice ficção/realidade pela tríplice real, fictício e imaginário, leva-nos a entender que uma análise acertada é legítima o fato de que os textos ficcionais carregam em si dados da realidade empírica, travando o jogo intertextual entre o real e o imaginário. O fato fictício, mediado pela não-ficção, não se encerra na referência com a realidade, embora possa recortá-la; vai além do seu aspecto identificável socialmente, pode, até mesmo, pertencer à ordem sentimental, emocional da própria realidade referente [...] a realidade representada no texto não deve ser tomada como tal, ela é referência de algo que, de fato, não é, mesmo se este algo se torna representável por ela.¹⁸⁴

A ficção funciona como espaço de ação em que se encena o processo lúdico de fingimento. No jogo entre o fictício e o imaginário, reverbera a própria atividade criadora, pois entender o mundo do texto como realidade imaginada e não como mundo dado significa relacioná-lo com algo que ele não é de fato, mas apenas finge ser dentro do espaço aberto à encenação, ao fingimento. A mimese matizada na literatura faz com que o texto ficcional se desagregue de todas as molduras da realidade, pois a ficção não se compromete com o real, apenas abre-se em lacunas, em fendas, em

¹⁸³ ISER. *O Fictício e o Imaginário: perspectivas de uma antropologia literária*, p. 15.

¹⁸⁴ *Ibidem*, p. 25.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

brechas para poder representá-lo através da presença do imaginário em seu fazer ficcional de comunicação com o leitor e o próprio texto.

A ficção, portanto, cria o jogo de encenação cujas peças pinçadas do real se articulam através do como se, porque o texto ficcional não se identifica com o que por ele é representado, apenas sugere, pela figuração do imaginário, aquilo que deve ser representado. E o real, ao ser transposto a plano de fingimento estético, trava o diálogo ambíguo entre o dado que se faz presente e o dado ausente. Em outras palavras, o referencial empírico, no plano ficcional, é re-significado e representado, fazendo com que o imaginário do autor e o do leitor sejam ativados pelo jogo recíproco de comunicação literária.

Nessa perspectiva, se o texto ficcional encena os seus jogos para o leitor, transformando o mundo de referência em outras diversas perspectivas de representação e, ainda se os autores jogam com os seus leitores, a ficção é, sem dúvida, o lugar privilegiado do jogo. O jogo disposto no campo da representação visto como conceito no qual se articulam as operações textuais, no sentido que Iser¹⁸⁵ o compreende, promove a inter-relação dinâmica entre autor-texto-leitor. O fictício e o imaginário, através do movimento de vai-e-vem característico em qualquer jogo, mediam a relação interativa entre o mundo de referência e o mundo representado no plano textual, seja jogando com os aspectos do texto com o seu contexto, seja com as contraposições entre a representação e a coisa representada, seja ainda jogando com as diversas interpretações do leitor.

Além disso, o leitor, à medida que se propõe a ler, a imaginar e a interpretar o mundo esboçado no texto, também o modifica por meio do jogo – muito amplo, mas finito – da interação. O dado retomado no plano textual não visa a identificar o mundo empírico, apenas a representá-lo de acordo com o pacto de leitura entre o autor e o leitor, pois ambos concebem o mundo representado não como realidade, mas como se fosse o que parece ser.

¹⁸⁵ V. ISER. O jogo do texto. In: LIMA. **A literatura e o leitor: textos de estética da recepção**, p. 105-118.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

Por outro lado, reportando às considerações de Costa Lima¹⁸⁶ quanto à especificidade do discurso literário, podemos estabelecer um paralelo interessante entre questões até agora colocadas. O teórico, impondo-se à análise sobre “o que é próprio à literatura¹⁸⁷”, afirma que a mimese, embora seja um fenômeno natural que se acerca de todos os empreendimentos artísticos do homem fruto de produção do imaginário, no campo restrito à ficção, subordina-se à temática do próprio imaginário, ou seja, fora do domínio da atividade perceptiva que regulamenta as relações pragmáticas entre o sujeito e o modelo real.

Nesse sentido, o conceito de mimese escapa ao modelo aristotélico de imitação e cópia. A criação literária, para Costa Lima, é vista como representação imaginária da diferença, manifestada na inseparável semelhança, ou seja, na literatura. Assim, o modelo referencial é distorcido da realidade através de sua duplicação pelo imaginário, sem, contudo, travar qualquer relação especular com o modelo da imagem. A mimese, no processo de criação, define-se como atividade representativa, mas não repete o modelo fiel da realidade, apenas resgata-o através da aparente semelhança e diferença existentes, já que o real é reapresentado sob o signo da imagem desprendida.

Se, por um lado, a mimese se subordina ao imaginário, produzindo a diferença sob o domínio da semelhança, o discurso literário desvincula-se tanto do eixo pragmático-científico quanto do eixo subjetivo da fantasia, pois a ficção não se apresenta como prova, documento, não se contamina com a realidade. No jogo mimético, o imaginário é invocado e o ficcional recorta o real, resguardando suas especificidades de jogo representativo, o que resulta no entrecruzamento criativo da desejada semelhança e da inegável diferença, pois um dado não anula o outro, ao contrário, sobrepõem-se por meio de jogo das múltiplas projeções.

Para Costa Lima, a ficção traz subjacente sua capacidade de encenar o real, e a mimese literária funda a criação do imaginário por meio da diferença manifestada na semelhança re-

¹⁸⁶ LIMA. **Sociedade e discurso ficcional**, 1986.

¹⁸⁷ Ibidem, p. 194.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

apresentada. Já para Iser, o texto literário é o campo ideal para as realizações do imaginário por se constituir jogo de fingimento estético.

Se o leitor, ao interagir com os textos, pode desenvolver uma proposta de leitura, então, a partir da tríade formulada por Iser, real-fictício-imaginário, quais seriam as possibilidades de situarmos o fictício na obra ficcional *Either/Or*? Como sabemos, essa obra compõe-se de um jogo fingido, e é, ao mesmo tempo, mediada por dados da realidade empírica e recortada pelas criações do imaginário.

Por outro lado, se *Either/Or* é um produto da imaginação de Kierkegaard, a leitura da obra é o meio pelo qual o leitor acessa esse mundo representado. O mundo ficcional criado pelo autor não constitui fiel imitação do real, mas, poderíamos dizer, encena o real decomposto pelas estruturas ligadas à organização e à criação do texto. Nesse sentido, os elementos de natureza sociocultural, psíquica ou mesmo literária são resultantes da seleção feita pelo autor durante o processo de escrita. Tais elementos, na verdade, transgridem os limites interpostos pelo próprio texto ao passo que constituem frações do real, desvinculadas do sistema contextual de onde foram tomados e retomados intertextualmente por Kierkegaard.

Em outras palavras, podemos dizer que, com base na teoria de Iser, à medida que se dá o processo de escrita, o autor intervém nos campos de referência, selecionando os dados da realidade empírica. Resulta daí a criação de outro objeto de percepção, outro texto no qual se operam, também, outras estruturas de organização e inferência. Essas novas estruturas referenciais são tomadas dentro do novo sistema existente de contexto, formando um pano de fundo da realidade referente.

Os sistemas de contexto e os campos de referência do texto são delimitados entre si; por outro lado, não são totalmente fictícios. As fronteiras transpostas pelo ato de seleção do autor e, aqui, poderíamos dizer de Kierkegaard, durante o processo de escrita, é o que configura o ato de fingir, pois a seleção passa a fazer parte de um novo campo de referência, pondo-se à frente do elemento excluído. Do processo reverso em que os elementos incluídos no texto passam a reforçar os elementos

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

anteriormente excluídos, faz com que se crie, através do elemento selecionado, nova posição em perspectiva de leitura e avaliação por parte do leitor.

Ressaltamos ainda, que, na visão de Iser, em face da seletividade do autor, os campos referenciais do texto passam a atuar como novos sistemas contextuais de forma nítida e diferencial. Ao suprimirem-se alguns elementos, outros dados de referência passam a complementar com nova articulação, reeditando os seus valores e suas funções no campo contextual existente. Dessa forma, através do ato de fingir, a seleção possibilita apreender a intencionalidade do texto, já que os sistemas de sentido convertem-se em campos de referência do próprio texto, transmutando-se em novos contextos de interpretação recíproca. A seleção, por fim, também encontra sua correspondência intratextual ao combinar dados textuais com outros elementos que abrangem tanto o significado verbal e o mundo introduzido no texto, quanto a estrutura de organização dos personagens e suas ações.

Diante do exposto, consideramos, então, que o fictício se dá a conhecer em *Either/Or* não só por meio do repertório de signos próprios do texto ficcional, mas, ainda, possivelmente, pelas marcas de ficção assinaladas e reconhecidas pelas convenções determinadas pelo autor, Kierkegaard, em correspondência com o seu leitor. Nesse sentido, a perspectiva de ficcionalidade não designa a ficção como tal, mas, sim, o pacto efetivado, o contrato vigente entre autor e leitor, cuja regulamentação certifica o texto como discurso, mas, sobretudo, como discurso encenado.

Dessa forma, em *Either/Or*, há diversos fragmentos tomados e identificáveis com a realidade de Kierkegaard, mas o mundo posto entre parênteses, ou seja, o mundo criado ou representado pelo autor, não é, de fato, o mundo dado, embora o leitor deva apreendê-lo como se fosse a própria realidade. O conjunto semântico como se, segundo o olhar de Iser, estabelece equivalência entre algo existente e a sua representação no plano ficcional, ou seja, no mundo imaginado. O *como se* ou *faz de conta* expressam que o mundo representado, embora sob a perspectiva de projeção de dados do mundo empírico, mostra-se através do efeito de jogo

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

representativo análogo ao mundo real. Mas, muitas vezes, a ótica do leitor pode interpretar o texto diferentemente daquilo que, de fato, é representado enquanto analogia à realidade empírica.

Segundo a leitura de Bertel Pedersen¹⁸⁸, a ficção permite retratar aspectos não somente de cunho geográfico e histórico, mas também contextos sociais e psicológicos exteriores às circunstâncias do texto. Nesse sentido, embora Kierkegaard, em *Either/Or*, estabeleça a correlação entre alguns aspectos de sua vida pessoal com a escrita, incluindo-se no próprio texto, esses escritos devem considerar os fatores intertextuais dentro do propósito ficcional.

Em *Either/Or*, o leitor e o autor estão juntos no processo de comunicação textual, embora Kierkegaard relativize o elemento autor através da escrita teatralizada. De forma metafórica, podemos dizer que Kierkegaard não se mostra como diretor poderoso ou autor onisciente, mas antes como *souffleur*, permanecendo invisível e inaudível para o seu público, mas, sempre, assistindo aos seus pseudônimos autores em cena. Desse modo, ele escondido nas redes do texto, desestabiliza qualquer conexão entre o seu eu pessoal e o eu de sua escritura, criando contraste interessante com a ficção que, paradoxalmente, se constrói integrando elementos de ordem imaginária e pessoal da vida do próprio Kierkegaard.

No intrincado jogo ficcional de *Either/Or*, o prefaciador Victor Eremita instaura a curiosa relação de confiança e afeto com o seu leitor; entretanto, é necessária atenção redobrada aos movimentos do texto que caminham sempre em direção à ilusão, ao imaginário. Por exemplo, a expressão afetuosa, *meu querido leitor*, muitas vezes invocada por Victor Eremita, demarca o lugar ilusório do leitor que representa, sobretudo, a personalidade poética criada pela consciência poética do prefaciador imaginário, cuja existência se deu a partir da imaginação de Kierkegaard. Se pensarmos bem, esse procedimento escritural invoca não só a marca de ficção do texto, mas também recorre ao modelo clássico de ironia romântica.

¹⁸⁸ PEDERSEN. Fictionality and authority: A point of view for Kierkegaard's work as an author. In: **MLN**, vol. 89, n. 06, **Comparative Literature**, p. 938-956, 1974.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

Aqui, vale lembrar Umberto Eco¹⁸⁹: a marca de personalidade no texto expressa pelos pronomes não indica nem o personagem nem mesmo o leitor empírico; antes, constitui estratégia textual concebida como forma chamativa de início de diálogo entre o leitor e o mundo ficcional. A interação entre o sujeito falante se dá no mesmo tempo da criação do leitor esperado pelo texto, ambos participantes do mesmo jogo de interpretação e interação. O autor, por outro lado, também se configura como estratégia textual, sendo voz sem corpo, sem sexo e sem história, apenas mais um sujeito do discurso, pronto a estabelecer correlações semânticas no jogo do texto.

Posto isso, se a escrita de Kierkegaard é análoga ao arabesco cujas formas geométricas se estendem além do jogo infinito de suas combinações, o movimento de jogo em *Either/Or* vai além da ironia utilizada por Victor Eremita no campo textual. No papel do prefaciador, Victor Eremita vê a si mesmo apenas como organizador da obra, não se dando o *status* de personagem, embora saiba e coordene todas as estratégias e ações das outras personalidades poéticas que aparecem ao longo do texto, conforme afirma ao seu leitor imaginado. Podemos dizer que o jogo de ilusão também se efetiva fora dos limites do texto, pois o prefaciador se dissolve na escrita do próprio prefácio, forçando o leitor a enxergá-lo fora da ficção, ou seja, como sujeito externo à própria obra.

A ficção *ficcionaliza* o real e o ficcional através de jogo irônico em que o texto joga com sua própria ironia. Se Victor Eremita, então pseudônimo, carrega em si a função de autor de forma indireta e nega sua implicação autoral, efetiva-se o movimento de jogo que não se relaciona à ação negada, mas à negação do próprio pseudônimo, que procura romper com a idéia de ilusão. Por outro lado, o fato de Victor Eremita, pseudônimo de Kierkegaard, dissolver-se no texto, resulta na distância do escritor em relação a sua própria escrita e coloca em jogo não só o papel do autor como leitor (e vice-versa), autor-leitor seres ficcionais, mas do próprio texto como arena, lugar de confronto entre ações e pontos de vista.

¹⁸⁹ECO. **Seis passeios pelo bosque da ficção**, p. 31.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

O espaço do texto pode ser concebido como arena, mais propriamente dito, como lugar de jogo. Iser¹⁹⁰, com base nas categorias fundamentais de jogo propostas por Roger Caillois¹⁹¹, analisa a ocorrência lúdica no texto literário, considerando os movimentos de leitura próprios da interação do texto com leitor. Como na classificação de Caillois, a primeira categoria é *Agôn*, e, na visão de Iser, significa o jogo de contramovimento central do texto, cujas normas e valores estão sempre em conflito, ou seja, as realidades referenciais e as posições extratextuais são articuladas em antítese, criando o mundo textual antagônico às expectativas do leitor. O leitor, por sua vez, deve se posicionar diante desses elementos intrinsecamente em choque. A segunda categoria é *Alea*. Para Iser, representa o jogo textual em que se opera a limitação do texto e os seus elementos imprevisíveis. Como acontece na dinâmica de jogo, *Alea* representa o elemento surpresa, o acaso. No texto, *Alea* não reduz as realidades referenciais a posições antagônicas, mas decompõe as relações semânticas constituídas pelos mundos referenciais por meio de recorrência a outros textos. *Alea* joga contra *Agôn*, pois *Alea* domina o texto pela estruturação semântica, desencadeando o jogo intertextual e *Agôn* reduz o momento de acaso no texto através da correlação antitética de pontos de vista expostos ao leitor. A terceira categoria retomada por Iser é a *Mimicry*, que engendra o jogo refinado da ilusão. A mímica incorpora como jogo o elemento fictício, não apenas desenvolvendo uma atividade ou submetendo-se a um ambiente imaginário, mas, sobretudo, tornando-se a figura ilusória e comportando-se de forma correspondente. Se a *Mimicry* é a simulação de algo previamente dado, então a *Mimicry* joga contra *Alea*, lugar em que o imprevisível pode figurar. A última categoria é a *Ilinx*. Iser entende-a como jogo de subversão, à medida que carnavaliza todas as posições reunidas no texto. O elemento ausente joga com o elemento presente, ressaltando os aspectos representativos espelhados pelo avesso.

De acordo com Iser¹⁹², no ato de leitura, os signos textuais, bem como suas estruturas de organização, ganham finalidade em razão dos estímulos provocados na consciência do leitor por meio

¹⁹⁰ V. ISER. O jogo do texto. In: LIMA. **A literatura e o leitor: textos de estética da recepção**, p. 105-118.

¹⁹¹ Cf. CAILLOIS. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**, 1990.

¹⁹² ISER. **O ato da leitura: uma teoria do efeito estético**, 1999.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

do movimento de pontos de vista. As estruturas construtoras de sentido são estimuladas à revelia do próprio texto, resultando no hiato. No processo de leitura, a construção do sentido se dá de forma fragmentada, e é justamente esse intervalo que torna propícia a criatividade e a recepção, podemos dizer, o jogo de interação entre texto e leitor.

Por outro lado, se o texto propicia infinitas oportunidades de o leitor exercitar suas capacidades interpretativas, participando, prazerosamente, do jogo da fantasia, no agrupamento texto e leitor, mesmo ambos estando diretamente envolvidos, transcendendo os significados dos próprios dados textuais, o texto é muito mais representativo do que a capacidade de o leitor apreendê-lo durante a leitura.

Conforme acentua Iser¹⁹³, os sentidos do texto não são captados numa única leitura, pois as correlações enunciativas sugerem situações que, embora sendo pouco restritas e limitadas, contêm representações vazias que ativam o imaginário e o horizonte de expectativas do leitor. O prefácio de *Either/Or*, como espaço lúdico, encena, pois, suas estratégias de jogo através de contra-movimentos, dos quais resultam estruturas diversas de combinação entre o fictício, o imaginário e o próprio universo textual. Considerando as estratégias de jogo retomadas por Iser – *Agôn*, *Alea*, *Mimicry* e *Ilinx* –, pretendemos analisar o prefácio ficcional de *Either/Or* enfocando o movimento contínuo e ininterrupto de recepção, os pontos de vista internos que prefiguram para o leitor, o cenário, ou melhor, o pano de fundo do jogo do texto: o circuito dos modos contrastantes da existência.

Afinal, o prefácio dessa obra, antecedendo a narração propriamente dita, coloca, em foco, a importância atribuída ao leitor que, cada vez mais, é atraído e lançado para dentro do texto. Além disso, caracteriza-se como sequência provocativa, jogo de pressupostos filosóficos em constante movimento que instiga o leitor a posicionar-se perante as questões abordadas, bem como a manter uma postura ativa de conversação com o prefaciador. O uso constante de expressões de interlocução

¹⁹³ Ibidem, p. 14-15.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

efetiva o jogo de cumplicidade entre as provocações do prefaciador e a respectiva recepção do leitor implicado no texto.

Acrescentamos, ainda, que no prefácio de *Either/Or*, o prefaciador mostra-se bastante empenhado em atrair a atenção do leitor, convidando-o a imaginar os fatos narrados, mas também a identificá-los como possível experiência inerente à sua realidade. O leitor, a referência em destaque, figura como alguém que acompanha a narrativa e, também, acredita, questiona, reflete, duvida e pensa junto com o prefaciador. A descrição dos personagens, as idéias, os sentimentos, os valores e os pontos de vista apresentados são elementos lacunares que o chamam, insistentemente, a co-participar da construção do texto.

A leitura do prefácio ficcional de *Either/Or* configura o movimento de jogo interativo entre texto e leitor. E do entrecruzamento da enunciação, do sentido das palavras proferidas pelo prefaciador, por exemplo, originam-se outras tantas correlações enunciativas que abrem novas expectativas de recepção. O leitor, tal qual no lance de contramovimento de jogo, re-significa essas sequências correlatas de frases que, ora sendo declarativas, ora interrogativas, ora exclamativas, tornam-se peças-chaves para prefigurar o conteúdo dialético do texto. Os pontos de vista apresentados pelo prefaciador fazem circular o jogo de análise, questionamento e decisão por parte do leitor.

No jogo discursivo representado, outras sequências frasais são estruturadas e re-significadas dentro do processo mútuo de recepção; mas o vai-e-vem de perguntas do prefaciador e as respostas esperadas do leitor são correlações também determinantes na apreensão dos complexos significados de *Either/Or*. Além disso, o ponto de vista do leitor situado na perspectiva memorialista do prefaciador, não só faz distinguir, até mesmo, o autor do prefácio e o autor do texto, como também visualizar o próprio prefaciador de forma externa à obra, levando-o a experimentar sua individualidade contra a perspectiva autoral da obra em si.

Ao ler o prefácio de *Either/Or*, o leitor traz para junto de si as memórias do prefaciador

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

Victor Eremita. As perspectivas textuais ativadas fazem com o que o fluxo da leitura não se realize em sentido unilateral, ao contrário, o que está sendo prefaciado é retido e presentificado, criando efeito retroativo. Contudo, à medida que a perspectiva de tom memorialista é tecida e alinhavada na rede do texto, a figura do prefaciador também é diluída, desencadeando, paralelamente, o vasto conjunto de cenas de autores sobrepostos uns aos outros.

O jogo de combinações diferenciadas entre transcurso temporal, passado e futuro converge continuamente para o momento presente, fazendo com que o ponto de vista representado pelo prefaciador se transforme em processo de significação contínua e combinada na consciência do leitor. O sentido evocado no texto encontra-se, por assim dizer, sedimentado na memória do prefaciador, cabendo ao leitor alcançá-lo, decidindo o seu alcance e a sua natureza no contexto de circuito da obra.

Segundo análise de Joakim Garff¹⁹⁴, em *Either/O*, Kierkegaard se mostra, sobretudo, como leitor que lê a própria ficção como não-ficção, embora seja certo que a experiência pessoal do autor, muitas vezes, apareça retomada e recriada sob condição de fato simulado, ação encenada por personagens no espaço do texto. Por outro lado, se somente enquanto ficção o eu de Kierkegaard pode ser entendido antes do texto e após o texto, o autor, ainda assim, se configura como pessoa ausente; sua presença se dá, é claro, apenas durante o processo de escrita. Cruzando mentiras factuais com verdades ficcionais, paradoxalmente, confere autenticidade, transparência e autonomia a Victor Eremita, sujeito de existência fictícia.

Devemos ressaltar – construir não somente o prefácio ficcional, mas também o prefaciador ficcional (que, do outro lado da página, se autodefine como editor empírico, como sujeito fora da escrita) –, implica, subjetivamente, em jogo de duplo sentido: a desconstrução do autor empírico, neste caso, Kierkegaard, e a construção ficcional do eu prefaciador, Victor Eremita, por meio

¹⁹⁴ GARFF. *Kierkegaard: A Critical Reader*, p. 75-102.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

de posições criadas a partir da escrita e da leitura do texto. Contudo, esse duplo sentido se estende além do jogo do autor com a ficção e vice-versa, pois, também, autor e leitor estão juntos, interligados pelo mesmo pacto de jogo, ambos co-participando do processo de criação e significação textual.

Se o impulso lúdico é inerente ao processo da formação humana, como já vimos, manifestando-se na plenitude do jogo, ao recorrermos à abordagem hermenêutica para compreender e interpretar a comunicação entre Victor Eremita e o leitor no prefácio em estudo, entramos no jogo oculto e espiralado dos sentidos do texto.

Retomando a análise textual, procuraremos demarcar, na estrutura do prefácio ficcional de *Either/Or*, até meio didaticamente, os movimentos de jogo propostos por Iser anteriormente apresentados. Assim, a categoria *Agôn* é o jogo de contramovimento central do texto e, em *Either/Or*, pode ser percebida nas várias ações do prefaciador Victor Eremita e nas respectivas respostas dadas pelo leitor. *Alea* representa o jogo de imprevisibilidade. O elemento sorte está presente na dinâmica memorialista do prefaciador, aliás, foi o golpe de pura sorte que levou Victor Eremita a encontrar os papéis que constituem a obra em questão. A *Mimicry* é a categoria predominante em toda estrutura ficcional dessa obra já que constitui o jogo refinado da ilusão. O imaginário ganha cada vez mais lugar de destaque, não só na perspectiva apresentada por Kierkegaard, mas também na própria recepção do leitor. Vale lembrar, aqui, que Victor Eremita é a representação (que se quer ser real) do editor imaginário. Por último, a *Ilinx* encerra o jogo subversivo, carnavalizando os pontos de vista reunidos ao longo do texto.

O lúdico manifesta-se ainda através do jogo discursivo fabricado não só pelo próprio prefaciador, mas também pela constante sobreposição de textos, e, cada vez mais, parece-nos impossível identificar os seus respectivos autores. O prefácio em si apresenta o propósito de jogo, pois a simples tentativa de buscar localizar, nas imagens representadas, a figura do autor leva-nos a sentir participando, mesmo que à nossa revelia, da brincadeira de esconde-esconde, ou seja, somos

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

encarregados de encontrar o autor escondido, retornando, se necessário, inúmeras vezes ao ponto de partida, ou seja, ao início de nova leitura. Vejamos alguns exemplos, extraídos do texto:

[...] A esse respeito estes papéis estão sem um final.¹⁹⁵

Uma vez que o livro foi lido, A e B serão esquecidos; somente o confronto entre os pontos de vista resultam na decisão final de cada pessoa em particular¹⁹⁶

Se a minha completa inaptidão ainda não convenceu o leitor que eu não sou o autor [...].¹⁹⁷

[ocorrências lúdicas: *Agôn*, *Mimicry* e *Alea*]

Continuando o estabelecimento de ligações entre as categorias de Iser e o prefácio, parece-nos importante frisar que, ao iniciar sua escrita, Victor Eremita recorre, estrategicamente, ao uso do advérbio de dúvida *talvez*. Com isso, marca, já no processo de construção do texto, a possibilidade ou não da existência de algum fato importante tanto no interior da narrativa quanto no espaço externo a ela. Além disso, o prefaciador utiliza-se do artifício da ironia romântica, conclamando, explicitamente, a participação do leitor no universo ficcional de *Either/Or*. Recordemos, nesse sentido, o uso bem afetuoso do vocativo *querido leitor* e de expressões interlocutórias como *você leitor, o que você pensa?, decida-se!*. Com a interlocução, inicia-se o processo de sedução retórica do leitor que, imerso no jogo do texto, é instado a examinar a dúvida quanto à exatidão do axioma de Hegel – “o interior é o exterior; o exterior o interior¹⁹⁸”. A proposição hegeliana, além de estabelecer a

¹⁹⁵ KIERKEGAARD. *Either/Or*, p. 36 Cf. original Inglês: “For in this respect these papers are without an ending”.

¹⁹⁶ *Ibidem*, p. 36 Cf. original Inglês: “Once the book has been read, A and B are forgotten; only the views confront each other and await no finite decision in particular persons”.

¹⁹⁷ *Ibidem*, p. 35 Cf. original Inglês: “If my complete ineptitude has not already convinced the reader that I am not the author [...]”.

¹⁹⁸ Além do ponto conflituoso, em *Prefaces*, Jon Stewart assinala também divergências interpretativas em *Either/Or*. Aos olhos do crítico, *Either/Or* não é uma obra anti-Hegel, embora Kierkegaard faça pouquíssimas referências diretas ao filósofo alemão, e nenhuma análise textualmente crítica como ocorreu em “O conceito de ironia”. Para Stewart, se, na Filosofia, a discussão sobre a “verdade” é histórica, iniciada por Aristóteles ao tratar da “verdade metafísica” e do “ser”, não é adequado afirmar que o título *Either/Or* se contraponha ao sistema hegeliano. Por outro lado, a segunda parte de *Either/Or* se solidifica dentro de um tipo de dialética, que se reporta ao *Aufhebung*, de Hegel. Stewart explica: os pares contraditórios constituem de fato a unidade representada em nível ontológico, pois, dentro da noção de contrário a unidade já está representada. A

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

correspondência dialética entre real e racional, procura discutir o conceito de verdade e perceber sua manifestação no mundo.

A propósito, a realidade para Hegel só existe em si mesma. As coisas estão em constante relação, partilhando da mesma realidade, mesmo que esse real não seja imediatamente visível, captável. A realidade em Hegel não se limita ao visível, pois a “verdade emerge por meio da contínua incorporação de suas determinações no todo dialético do espírito¹⁹⁹”. Nesse sentido, o que torna o objeto na coisa mesma é, simultaneamente, o que mostra o seu interior, a sua subjetividade, à humanidade. Vejamos este trecho do prefácio:

Talvez, alguma vez ocorreu a você, querido leitor, duvidar quanto à legitimidade da familiar proposição filosófica que o exterior é o interior, o interior o exterior. Você mesmo talvez, escondeu um segredo, o qual por sua alegria ou dor, sentiu que fosse precioso demais para ser capaz de admiti-lo na presença dos outros.²⁰⁰

[ocorrências lúdicas: *Agôn* e *Mimicry*]

Diante dessa questão, o próprio Victor Eremita reconhece que o seu temperamento herético o colocou em frente do empreendimento intelectual para o qual as observações e também leituras de autores respeitados procuram preencher o espaço vazio deixado pela literatura filosófica.

Eu, da minha parte, fui de alguma forma sempre um temperamento herético sobre este ponto da filosofia e, portanto desde muito cedo me acostumei a empreender, como melhor posso, em observações e investigações por minha própria conta; busquei orientação dos autores cujo ponto de vista neste sentido compartilhei; em

tradicional lei da lógica, por exemplo, diz que “a rosa é ou não é vermelha”, logicamente, a rosa não pode ser ambos ao mesmo tempo; o conceito de oposição já nega a relação com outro conceito. Nesse sentido, para Stewart, Hegel e Kierkegaard convergem não dentro da idéia de “Ou/Ou”, mas, segundo, a idéia de “Ambos/E”, pois se aquele é válido na esfera do pensamento objetivo, este é válido na esfera da existência pessoal. Cf. STEWART. **Kierkegaard's Relation to Hegel Reconsidered**, p. 183.

¹⁹⁹ EAGLETON. **A ideologia da estética**, p.93.

²⁰⁰ KIERKEGAARD. **Either/Or**, p. 27 Cf. original Inglês: “Perhaps it has sometimes occurred to you, dear reader, to doubt the correctness of the familiar philosophical proposition that the outward is the inward, the inward the outward. You yourself have perhaps nursed a secret which, in its joy or pain, you felt was too precious for you to be able to initiate others into it.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

resumo, eu fiz tudo que poderia para tentar preencher o vazio deixado pela literatura filosófica.²⁰¹

[ocorrências lúdicas: *Agôn* e *Mimicry*]

A argumentação no prefácio de *Either/Or* desenvolve-se a partir de sugestivo (e não menos intrigante) diálogo que Victor Eremita trava com o leitor. Recorrendo à retórica, o texto é escrito em tom pejorativo, mas com excessivo emprego de sutilezas. Assim, as perguntas de cunho reflexivo são feitas, por exemplo, indiretamente – “você mesmo, talvez tenha um segredo...” –, Desse modo, ele leva o leitor a compartilhar, a partir de suas próprias reflexões, cada vez mais, o processo de escritura e de significação textual.

No diálogo, Victor Eremita provoca o leitor instando-o à análise e ao exame crítico de consciência, colocando-o à prova de si mesmo, de sua interioridade. Assim, buscando saber até que ponto o leitor é seu confidente e também o quanto é astuto quando precisa ocultar um segredo, Victor Eremita, o conhecedor e detentor de assuntos importantes e sigilosos – acrescenta que, diante de tal situação de dúvida, sobre a cabeça do leitor paira a *sombra fugaz*, que “ninguém sabe de onde ela vem ou aonde ela vai”. Vejamos este trecho:

Talvez nenhum caso se aplique a você e sua vida, e ainda assim você não é um desconhecido para aquela dúvida; ela antes tem escapado de seus pensamentos, de vez em quando, como *sombra fugaz*.²⁰²

Tal dúvida vem e vai, e ninguém sabe de onde ela vem ou aonde ela vai.²⁰³

[ocorrências lúdicas: *Agôn*, *Mimicry* e *Ilinx*]

²⁰¹ Ibidem, p. 27 Cf. original Inglês: “I, for my part, have always been of a somewhat heretical temper on this point of philosophy and have therefore early accustomed myself to undertaking, as best I may, observations and investigations of my own; I have sought guidance from the authors whose views in this respect I

shared; in short; I have done everything in my power to fill the gap left by the philosophical literature”.

²⁰² KIERKEGAARD. *Either/Or*, p. 27 Cf. original Inglês: “Perhaps neither case applies to you and your life, and yet you are not a stranger to that doubt; it has slipped before your mind now and then like a fleeting shadow.”

²⁰³ Ibidem, p. 27 Cf. original Inglês: “Such a doubt comes and goes, and no one knows where it comes from or to where it hurries on”.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

O próprio Victor Eremita comenta (de forma bem irônica, é claro) que ouvir tornou-se o seu sentido favorito, porque o interior não pode ser medido com meios externos, daí o ouvido passar a ser, por excelência, o órgão do sentido que melhor se permite à apreensão da interioridade. Registre-se que o segredo, no sentido dicionarizado, é alguma coisa que não se pode revelar ou não deve ser revelada aos outros, mas é, simultaneamente, uma comunicação negada e restrita que não excede o domínio daqueles que podem conhecê-la. O segredo promove o elo entre o confidente e a coisa confidenciada. Ilustram essas colocações os trechos a seguir:

Aos poucos, ouvir tornou-se o meu sentido favorito; por um momento ele é a voz que revela a interioridade que é incomensurável com o exterior, então o ouvido é o instrumento por onde a interioridade é apreendida, ouvir o sentido por onde ela é apropriada.²⁰⁴

O confessor é separado do penitente por uma rede; ele não vê, somente escuta. Gradualmente, ele como escuta, forma a correspondência exterior. Conseqüentemente, ele evita contradição. De outra maneira, contudo, quando você vê e escuta ao mesmo tempo, ainda assim percebe uma rede entre você mesmo e o falante.²⁰⁵

[ocorrência lúdica: *Agôn*]

Durante a leitura do prefácio, o leitor é atraído por palavras melodiosas, bem-entoadas, entremeadas por tom humorístico e irônico, comprovando a sagacidade de Victor Eremita. E, se virarmos a página, encontramos o ardiloso jogo discursivo do autor nomeado na capa do livro, Søren Kierkegaard. Na verdade, o autor dinamarquês, em *Either/Or*, transpõe a abordagem de cunho estritamente filosófica para se inscrever também na dimensão literária.

²⁰⁴ KIERKEGAARD. *Either/Or*, p. 27 Cf. original Inglês: "Little by little, hearing became my favourite sense; for just as it is the voice that reveals the inwardness which is incommensurable with the outer, so the ear is the instrument whereby that inwardness is grasped, hearing the sense by which it is appropriated".

²⁰⁵ Ibidem, p. 27 Cf. original Inglês: "A father-confessor is separated from the penitent by a grille; he does not see, he only hears. Gradually, as he listens, he forms a corresponding exterior. Consequently, he avoids contradiction. It is otherwise, however, when you see and hear at the same time, and yet perceive a grille between yourself and the speaker.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

Kierkegaard também chama-nos a atenção no texto a interposição de vozes, cruzando discursos. Assim, as vozes do editor imaginário, Victor Eremita, do autor empírico e também aquelas vozes íntimas do leitor, do leitor-modelo, para sermos mais exatos, tornam-se complexas não só as coisas ditas, as coisas questionadas e as muitas outras coisas apenas oferecidas como possibilidades de escolha, mas, também, sobretudo, a determinação autoral do texto. O próprio título delinea, na mente do leitor, as possíveis pistas do labiríntico jogo kierkegaardiano que, aliás, se mostra tão sedutor quanto o Canto das Sereias do texto de Homero. “O leitor talvez me permita falar bastante francamente²⁰⁶”. [ocorrências lúdicas: *Agôn*, *Mimicry* e “llinux”]

À medida que prosseguimos na leitura do prefácio, efetiva-se o movimento da escrita e da recordação de Victor Eremita. Em outras palavras, podemos dizer que Kierkegaard, reportando-se a um velho truque de romancista, recorre, durante toda a narrativa, à memória como estratégia de criação literária para reproduzir o discurso do editor do livro. Nesse sentido, a história, em relação ao decurso temporal, apresenta-se fragmentada, fazendo com o que o prefaciador ora permaneça narrando no tempo presente, ora se desloque para o passado, efetivando o conhecido jogo de vai-e-vem, próprio das narrativas memorialistas. “Esta é uma velha e breve estória de truques dos escritores [...] um dos autores está escondido dentro do outro, emaranhado como dentro de Caixinhas-Chinesas²⁰⁷”. [ocorrências lúdicas: *Agôn* e *Mimicry*]

Em um desses *flashbacks*, Victor Eremita explica, justifica como tais papéis chegaram até suas mãos e o quanto ele se sentia honrado em poder apresentá-los ao público. Ao selar mais um pacto de entrada no texto com o seu leitor, o pseudônimo Victor Eremita abre mais uma lacuna, fazendo-nos pensar a respeito do sigilo quebrado por ele, prefaciador, e na possibilidade ou não de o leitor tornar-se cúmplice e confidente ante a tal coisa revelada.

²⁰⁶ KIERKEGAARD. *Either/Or*, p. 35 Cf. original Inglês: “The reader will perhaps permit me to speak quite frankly”.

²⁰⁷ *Ibidem*, p. 32 Cf. original Inglês: “This is an old short-story writer’s trick [...] the one author as lying inside the other, as in a Chinese-box”.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

Contudo, eu nunca perdi o desejo de continuar minha investigação. Quando estou a ponto de arruinar minha perseverança, meus esforços são coroados por inesperado golpe de sorte. Foi um inesperado golpe de boa sorte do tipo que, dentro da mais curiosa forma, colocou-me de posse dos papéis que pelo presente eu tenho a honra de apresentá-los ao público leitor.²⁰⁸

[...] eu resolvi ir à terrível desforra. A machadinha foi buscada. Com ela eu golpeei a escrivaninha com tremenda pancada.²⁰⁹

[ocorrências lúdicas: *Agôn*, *Mimicry* e *Alea*]

De acordo com o relato do prefaciador, os papéis foram encontrados devido a puro golpe de sorte dentro da gaveta secreta de uma escrivaninha à venda em uma loja de artigos usados na cidade de Copenhagen. A importância do material para Victor Eremita é que o conteúdo comprovava, com base nos escritos quotidianos de dois homens, a inexatidão da proposição de Hegel. O caso se aplicava, muito particularmente, a um deles, cujo exterior fora completamente contraditório com o interior, embora as mesmas observações fossem aplicáveis ao outro que também escondera um significativo interior, atrás de um exterior bastante ordinário.

Quando encontrei uma contradição entre o que vi e o que ouvi, encontrei minha dúvida confirmada, e minha paixão pela observação aumentou.²¹⁰

Estes papéis deram-me a oportunidade de obter perspicácia através da vida de dois homens que comprovaram minha suspeita de que o exterior não foi, depois de tudo, o interior. Isto se aplica particularmente a um deles. O seu exterior esteve em completa contradição com o seu interior. Até certo ponto também é verdadeiro que o outro assim como ele ocultou um interior bastante significativo debaixo de um exterior de algum modo ordinário.²¹¹

[ocorrências lúdicas: *Agôn*, *Mimicry*, *Alea* e *Ilinx*]

²⁰⁸ Ibidem, p. 28 Cf. original Inglês: "However, I have never lost the desire to continue my investigations. Whenever I have been on the point of ruining my perseverance, my efforts have been crowned by an unexpected stroke of luck. It was an unexpected stroke of good luck of this kind that, in a most curious way, put me in possession of the papers I hereby have the honour of presenting to the reading public".

²⁰⁹ KIERKEGAARD. *Either/Or*, p. 29 Cf. original Inglês: "[...] I resolved to take a terrible revenge. A hatchet was fetched. With it I dealt the escritoire a tremendous blow".

²¹⁰ Ibidem, p. 27 Cf. original Inglês: "Whenever I found a contradiction between what I saw and what I heard, I found my doubt corroborated, and my passion for observation increased".

²¹¹ Ibidem, p. 28 Cf. original Inglês: "These papers give me the opportunity to gain an insight into the lives of two men which corroborated my suspicion that the outward was not, after all, the inward. This applies particularly to a one of them. His exterior has been in complete contradiction to this interior. To some extent it is also true of the other inasmuch as he concealed a rather significant interior beneath a somewhat ordinary exterior".

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

O que vai ficando claro pelas páginas lidas de *Either/Or* é que a memória funciona como fio articulador da construção do texto. Curiosamente, Victor Eremita, o editor, relembando e partilhando suas lembranças e seus papéis com o leitor, conduz, com esse gesto, o tom memorialístico e, de certa forma, saudosista do texto. Por outro lado, o editor, ao afirmar que os escritos estavam guardados na gaveta secreta de uma escrivaninha à venda em uma loja de artigos usados, desperta, no imaginário do leitor, outras ligações e questionamentos. Notamos, por exemplo, que o fato de a própria loja se caracterizar como lugar onde se revendem artigos de segunda mão evidencia a perda da identidade ou marca pessoal do proprietário primeiro dos produtos ali expostos à venda e também dos próprios produtos, passados que são de mão em mão.

[...] eu resolvi ir à terrível desforra. A machadinha foi buscada. Com ela eu golpeei a escrivaninha com tremenda pancada.²¹² [...] A gaveta estava fechada, e permaneceu fechada. Mas algo a mais aconteceu. Não sei se minha força recaiu justamente sobre o ponto ou a pancada em si abalou a estrutura da escrivaninha; eu não sei, mas o que sei é que surgiu aberta uma porta secreta que eu nunca percebera antes também.²¹³

[ocorrências lúdicas: *Agôn*, *Alea* e *Mimicry*]

Por essa mesma idéia de perda da origem e de infinitude, passa também metaforicamente a construção autoral de *Either/Or*. Vale lembrar que os autores estão incrustados uns nos outros como caixinhas chinesas. Talvez mais adequada, ao se referir ao jogo de escrita de Kierkegaard, fosse a imagem da espiral ou da Banda de Moebius, que, vertiginosamente, remete, dentro de um movimento sem fim, uns aos outros, ao criador, ao objeto criado, ao leitor. Tal idéia remete-nos a categoria de jogo *lilix*.

²¹² KIERKEGAARD. *Either/Or*, p. 29 Cf. original Inglês: “[...] I resolved to take a terrible revenge. A hatchet was fetched. With it I dealt the *escritoire* a tremendous blow”.

²¹³ *Ibidem*, p. 30 Cf. original Inglês: “The drawer was closed and the drawer remained closed. But something else happened. Whether my blow fell just on that point, or the overall shock to the whole framework of the *escritoire* was that did it. I don’t know; but what I know is that there sprang open a secret door which I had noticed before. This enclosed a recess which naturally I hadn’t discovered either”.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

Mas, se o interior não é o exterior e vice-versa, Victor Eremita, agora, não mais joga com o leitor, provocando-lhe questões, mas redireciona o seu olhar para provar, à luz da filosofia existencialista, que a diferença entre ser e fingir ser é algo que transcende a ética, a estética ou a religião, pois diz respeito, exclusivamente, ao comportamento ou escolha de cada indivíduo particularmente. Ao avançar em seus relatos, Victor Eremita vai se mostrando para o leitor como alguém autoritário que, inclusive, não é acostumado a receber ordens de outras pessoas. A cena, em que descreve a baixa oferta de compra da escrivaninha, deixa claro que ele se serve de várias estratégias para conseguir o que realmente quer. Além disso, em tom irônico, Victor Eremita afirma que adquirir a escrivaninha significou somente realização de seu desejo sofisticado (e sofista como todo desejo), mas que, com certeza, essa mobília marcaria, por outro lado, novo período de sua vida.

Gradualmente, aquela escrivaninha adquiriu estima para mim; vê-la tornou-se uma necessidade para mim [...] Quanto mais eu a via, mais queria possuí-la. Estava completamente consciente que este era um curioso desejo, ver que a peça de mobília não tinha nenhuma utilidade, que procurá-la foi uma extravagância da minha parte.²¹⁴ [...] Sim, como nós todos sabemos, desejo é muito sofista. Eu encontrei algum pretexto para ir ao armazém, perguntei sobre outras coisas, e como estava para sair, casualmente, ofereci um baixo preço pela escrivaninha. Eu pensei que o comerciante possivelmente deveria aceitá-lo. Então ela teria chegado às minhas mãos através de uma oportunidade. O plano fracassou. O comerciante foi de modo incomum firme. Por algum tempo novamente eu voltei todos os dias, e olhei com olhos apaixonados minha escrivaninha.²¹⁵

[ocorrências lúdicas: *Agôn*, *Alea* e *Ilinx*]

Registre-se, afinal, que o prefaciador refere-se às conclusões feitas a partir da leitura dos papéis encontrados dentro da gaveta da escrivaninha antiga. Após o estudo cuidadoso à luz da reflexão crítica, Victor Eremita conclui que o novo período de sua vida se inicia ao comprovar a

²¹⁴ KIERKEGAARD. *Either/Or*, p. 28 Cf. original Inglês: “Gradually that escritoire acquired a history for me; seeing it became a necessity for me. [...] The more I saw it the more I wanted to possess it. I was quite aware that this was a curious desire, seeing I had no use for this piece of furniture, that procuring it was an extravagance on my part”.

²¹⁵ *Ibidem*, p. 28-29 Cf. original Inglês: “Yet, as we all know, desire is a very sophisticated. I found some pretext for going to the dealer’s, asked about other things, and as I was about to leave, casually made a very low offer for the escritoire. I thought the dealer might possibly have accepted. Then it would have fallen into my hands by chance. [...] The plan failed. The dealer was uncommonly firm. For some time again I went by every day, and looked with loving eyes upon my escritoire”.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

inexatidão da proposição de Hegel através do comportamento estético de Johannes, em *Diário de um Sedutor*. Entre o que é dito por Johannes e suas ações há uma grande contradição, poderíamos dizer, não há correspondência entre o interior e o exterior (e vice-versa) nos moldes hegelianos. Por outro lado, se a atitude de Johannes fere o conceito de verdade defendido por Hegel, em relação à filosofia de Kierkegaard, essa postura estética se relativiza. Isso porque se a verdade é algo relacionado com interior de cada um, sendo, sobretudo, subjetiva, na ótica do sedutor, o seu comportamento estava de acordo com a sua escolha individual, fazendo parte, principalmente, dos seus preceitos de vida estética.

Dentro do meu coração eu implorava perdão à escrivaninha por meu duro tratamento, enquanto o meu pensamento encontrava sua dúvida comprovada – o exterior depois de tudo não é o interior, e minha proposição empírica confirmada – sorte é necessário para fazer tais descobertas.²¹⁶

[ocorrências lúdicas: *Agôn*, *Alea*, *Mimicry* e *Ilinx*]

Voltando à compra da escrivaninha, é muito interessante perceber como a ironia romântica recorta sempre o discurso criado por Kierkegaard. É o que nos mostra este trecho dito por Victor Eremita diante da dúvida em adquirir ou não o móvel antigo: “Decida-se”. “Se eu pensar que ela já foi vendida, então será tarde demais!”. Além disso, os *flashbacks* e as indagações dirigidas o editor – “você tem dinheiro suficiente na carteira?”, “O que você acha?”. Trata-se de recursos literários utilizados não só para desenvolver a sequência narrativa do diálogo do texto, mas também para despertar a atenção e incitar a expectativa do leitor ante a matéria narrada. Eis alguns exemplos a esse respeito:

²¹⁶ KIERKEGAARD. *Either/Or*, p. 30 Cf. original Inglês: “In my heart I begged the escritoire forgiveness for the harsh treatment, while my mind found its doubt corroborated – that the outward after all is not the inward, and my empirical proposition confirmed – that luck is needed to make such discoveries”.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

‘Você deve decidir-se’, eu pensei: ‘suponha que seja vendida, então seria tarde demais’ [...] ‘Esta é a última vez’, eu pensei, ‘que foi tão extravagante’. Sim, de fato é sorte você a ter comprado, todas às vezes que olhá-la verá quanto você foi extravagante. Com a escrivaninha um novo período de sua vida está para começar.²¹⁷

O que você pensa! A gaveta não se movia. Todos os expedientes foram em vão. Foi tudo como infelizmente poderia ser.²¹⁸

Eu fiquei rapidamente vestido (ou Eu me vesti rapidamente). Eu já estava na porta quando ocorreu a mim (me ocorreu?) ‘Você tem dinheiro suficiente dentro de sua mochila?’²¹⁹

[ocorrências lúdicas: *Agôn*, *Mimicry*, *Alea* e *Ilinx*]

Seguindo, então, o relato de suas memórias, Victor Eremita digressiona até o passado mais longínquo para nos contar a respeito dos papéis encontrados por ele. Somente depois de sete anos, resolveu publicá-los, não como autor, mas no papel de editor do prefácio e organizador da obra em sua totalidade. Vejamos, então, segundo Victor Eremita, de que tratam tais papéis publicados no formato do livro *Either/Or – A Fragment of Life*:

Ainda, para o registro, eu expliquei melhor como estes papéis chegaram ao meu poder. Agora, aproximando-se sete anos desde que, no armazém de produtos usados aqui na cidade, eu avistei uma escrivaninha. Ela chamou-me a atenção no momento que a vi; não era de acabamento moderno e era bastante usada, ainda assim ela me cativou. Eu não posso explicar possivelmente a razão para essa impressão, mas a maioria das pessoas já experienciou alguma coisa parecida na vida delas.²²⁰

[ocorrências lúdicas: *Agôn*, *Mimicry*, *Alea* e *Ilinx*]

²¹⁷ KIERKEGAARD. *Either/Or*, p. 29 Cf. original Inglês: “‘You must make up your mind’ I thought, ‘for suppose it is sold, then it’s too late’” [...] ‘This has to be the last time,’ I thought, ‘that you are so extravagant. Yes, in fact it is lucky you have bought it, for every time you look at it you will think how extravagant you were. With the escritoire a new period of your life is to begin’.

²¹⁸ Ibidem, p. 29 Cf. original Inglês: “What do you think? The drawer wouldn’t budge. All expedients were in vain. It was all as unfortunate as could be”.

²¹⁹ Ibidem, p. 29 Cf. original Inglês: “I was speedily dressed. I was already at the door when it occurred to me, ‘Have you enough money in your pocket-book?’”

²²⁰ KIERKEGAARD. *Either/Or*, p. 28 Cf. original Inglês: “Still, for the record I had better explain how these papers came into my possession. It is now about seven years since, at a second-hand dealer’s here in town, I noticed an escritoire. It caught my attention the moment I saw it; it was not of modern workmanship and rather well used, yet it captivated me. I cannot possibly explain the reason for this impression, but the most people have experienced something similar in their lives”.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

Os papéis compilados formavam duas obras. A primeira parte, um manuscrito em letra no formato *letter-villum*, legível, elegante. Apenas em algumas páginas, havia um pouco de descuido. Na verdade, esse manuscrito continha ensaios estéticos de extensão variada. O mais longo deles continha alguns aforismos, efusões líricas e reflexões. O outro constituía de algumas folhas soltas de 30 cm, por 40,5 cm, totalmente escrito, utilizando-se de letra clara, extensa e uniforme. Dividido em colunas, o texto seguia o padrão de documentos jurídicos e parecia pertencer a um homem de negócios. Após observação minuciosa, Victor Eremita diz ter comprovado que os escritos não representavam dois longos inquéritos, mas, sim, eram cartas contendo abordagem ética sobre a vida. Eis alguns trechos acerca dos manuscritos:

Uma olhada superficial nos papéis recém-encontrados revelou que o conjunto formava duas obras acentuadamente diferentes também em seu exterior.²²¹

A primeira parte continha um número variado de extensos ensaios estéticos, a outra consistia de dois longos inquéritos e o mais curto, todo conteúdo ético, como me pareceu, em forma de cartas. Sob exame mais detalhado, essa diferença reforçou profundamente a suspeita, pela compilação tardia consistia de cartas escritas ao autor da primeira parte.²²²

[ocorrências lúdicas: *Agôn*, *Mimicry*, e *Ilinx*]

O prefaciador precisava diferenciar os autores para tornar o texto legível aos olhos do leitor, mas, ao escrutinar os papéis, Victor Eremita diz não ter encontrado nenhuma referência concreta que pudesse identificar o possível dono do material. Tudo o que soube é que o primeiro autor era um esteta, não havia mais nenhuma informação sobre ele. O segundo era o autor das cartas, um juiz chamado William, mas como não foi localizada a sua jurisdição, tal nome também não foi identificado

²²¹ Ibidem, p. 30 Cf. original Inglês: "A cursory glance at the new-found papers immediately revealed that they formed two ouvres which differed makedly also in externals".

²²² KIERKEGAARD. **Either/Or**, p. 30-31 Cf. original Inglês: "The one part contained a number of aesthetic essays of varying length, the other consisted of two long inquires and one shorter, all ethical in content, as it seemed, and in the form of letters. On closer examination this difference proved fully corroborated, for the later compilation consisted of letters written to the author of the first".

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

por completo. Na impossibilidade de precisar, adequadamente, os proprietários ou autores dos escritos, Victor Eremita os nomeou, aleatoriamente, A, o primeiro autor e o segundo, B. Entretanto, em relação à sua participação no processo de autoria do texto, ele se autoafirma apenas como organizador do livro *Either/Or*.

Eu, portanto preferi nomear o primeiro autor A, o segundo B.²²³

Os papéis então tentei organizá-los da melhor forma que eu poderia.²²⁴

[ocorrências lúdicas: *Agôn* e *Mimicry*]

Por outro lado, sabemos que, no jogo de escrita de Kierkegaard, o enfoque não é apenas o processo de criação, mas, também o processo de leitura²²⁵. Desse modo, esconder o autor por entre tantos nomes e cenas, apontando sempre o lugar vazio quando fala do autor que se transforma, então, em efeito da leitura, coloca o leitor nesse jogo narrativo espiralado. Observamos, também que, embora o prefaciador se apresente somente enquanto tal, Victor Eremita também é co-autor pois, em vários momentos, é clara a sua interferência no processo de escrita do livro.

Sobre os papéis de B, Victor Eremita nos conta que foram razoavelmente mais fáceis de ser organizados, já que uma das cartas pressupunha a ordem das outras. O que, de fato, o organizador fez *com grande dor – por fazer pessimamente o que alguém quis fazer da melhor forma* – foi intitular os escritos de *Cartas de B para A*, mas nada impediria que fossem nomeados por simplesmente, *papéis* ou *papéis encontrados* ou *papéis perdidos* ou *papéis póstumos*, pois qualquer um desses nomes acarretaria o mesmo sentido, conforme registro abaixo:

²²³ Ibidem, p. 31 Cf. original Inglês: "I have therefore preferred to call the first author A, the second B".

²²⁴ Ibidem, p. 31 Cf. original Inglês: "The papers themselves I then tried to arrange as best I could".

²²⁵ V. WALTY e CURY. O jogo narrativo. In: **Textos sobre textos**, p. 39-65.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

Por fim simplesmente falta dar a estes papéis um título. Eu poderia chamá-los 'Papéis', 'Papéis Póstumos', 'Papéis Encontrados', 'Papéis Perdidos', etc; são muitas e variadas as possibilidades, como nós todos sabemos.²²⁶

[ocorrências lúdicas: *Agôn*, *Mimicry*, *Alea* e *Ilinx*]

Quanto aos papéis de A, os seus ensaios estéticos já não foram tão facilmente organizados. Não havia qualquer data ou significado que precisasse o valor dos escritos. Sendo assim, Victor Eremita diz tê-los, simplesmente, deixado na ordem encontrada. Anexados aos papéis, estavam alguns rascunhos, na verdade, aforismos, os quais, depois de ordenados, foram intitulados de *Diapsalmata*. Abaixo do título, Victor Eremita acrescentou o subtítulo, *ad se ipsum*, que significa, *para ele mesmo*.

Desejando se isentar completamente da autoria de *Either/Or*, o prefaciador não aceita que nem o título, nem o subtítulo sejam vistos como criações próprias, embora ambos apareçam no conjunto da obra como um todo. Victor Eremita faz questão de detalhar que as palavras *Diapsalmata* e *ad se ipsum* estavam escritas sobre os papéis estéticos, pertencendo, portanto, ao autor A. "Algo a mais que devo acrescentar sobre esta estória somente posso fazê-lo dentro da minha condição como editor²²⁷". [ocorrência lúdica: *Agôn*]

Diário de um Sedutor é o último dos oito textos do autor A. Essa história também apresenta novas dificuldades autorais, já que A não se reconhece como autor desse diário escrito em 1834, mas somente como o seu prefaciador. Para o autor A, a verdade demanda que se reconheça tudo como invenção. Através desse aforismo, percebemos claramente a ironia, a burla levada a cabo pelo esteta. Aliás, o esteta é aquele que tem sempre o seu lado gargalhador. De outro modo, se A quisesse se revelar somente como trocista, as páginas iniciais do diário não sustentariam nenhuma

²²⁶ KIERKEGAARD. *Either/Or*, p. 35 Cf. original Inglês: "There remained merely to give these papers a title. I could have called them 'Papers', 'Posthumous Papers', 'Found Papers', 'Lost Papers', etc.; there are many and various possibilities, as we all know".

²²⁷ KIERKEGAARD. *Either/Or*, p. 33 Cf. original Inglês: "What more I have to add about this story I can only do in my capacity as editor".

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

impressão de graça, alegria, divertimento, já que o método de sedução aplicado por Johannes se mostrou dentro de uma esfera de grande sagacidade e morbidez. Senão, vejamos:

Os últimos papéis de A constituem a estória intitulada 'Diário de um Sedutor' nele encontram-se novas dificuldades desde que A não se reconhece como seu autor, mas somente como editor.²²⁸

[ocorrências lúdicas: *Agôn*, *Mimicry*, *Alea* e *Ilinx*]

Prosseguindo a análise, novamente, Victor Eremita desloca o foco narrativo para o tempo presente. Como se ele se retratasse, pedindo ao leitor desculpas por tê-lo aborrecido com suas reflexões, o editor de *Either/Or* sente necessidade de afirmar que o esteta A não é, em absoluto, o autor do *Diário de um Sedutor*; é apenas o prefaciador. O diário de fato pertence ao Johannes. O Juiz William também não é autor, posiciona-se somente no papel de escritor de cartas. Além disso, o próprio Victor Eremita é, exclusivamente, editor e prefaciador de *Either/Or*, não o seu autor. À frente do leitor, é indiscutível que, no topo de todo esse complexo jogo autoral, está o nome de Kierkegaard.

Mas talvez eu também abusei da minha posição como editor por sobrecarregar os leitores com minhas reflexões.²²⁹

Eu somente devo anotar que o modo dominante no prefácio de A de alguma forma esconde o escritor.²³⁰

[ocorrências lúdicas: *Agôn* e *Mimicry*]

Além disso, Victor Eremita também ironicamente tenta se retratar com os autores dos papéis. Assim, caso ele tenha cometido alguma indiscrição para com eles, seria de fato falha terrível.

²²⁸ Ibidem, p. 32 Cf. original Inglês: "The last of A's papers is a story entitled 'The Seducer's Diary'. Here there are new difficulties, since A does not acknowledge himself as its author, but as editor".

²²⁹ KIERKEGAARD. *Either/Or*, p. 33 Cf. original Inglês: "But perhaps I have abused my position already as editor by burdening the readers with my reflections".

²³⁰ Ibidem, p. 32 Cf. original Inglês: "I shall only note that the dominant mood of A's preface in a way betrays the writer".

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

Afinal, ao desenvolver seu laborioso trabalho de organizador e investigador procurou evitar que alguma informação pessoal aparecesse, caso o livro viesse a ser publicado. O leitor, nesse caso, não seria capaz de relacionar nenhum nome ao acontecimento, o que isentaria os autores originais de qualquer constrangimento inesperado.

A respeito do propósito financeiro, Victor Eremita não viu nenhum problema em receber pagamento pelo trabalho como editor. Aliás, isso foi o que ele definitivamente quis ser aos olhos do leitor: alguém que apenas supervisionou e preparou os textos encontrados até a publicação. Curiosamente, Victor Eremita ressalta que não sendo o autor em definitivo, o dinheiro seria devolvido, caso A e B procurassem por ele no futuro. Assim, “embora parecesse apropriado que eu deveria receber alguma gratificação por minhas dificuldades como editor, uma gratificação de autor eu consideraria muito mais exorbitante²³¹”. [ocorrências lúdicas: *Agôn* e *Ilinx*].

Vale lembrar que o livro *Either/Or* é uma obra dialética, os escritos de A e B estão em constante diálogo. As concepções sobre estética, ética e religião são desenvolvidas de acordo com o perfil e ação representados pelo personagem específico, embora nenhum posicionamento seja fechado ou concluído dentro de um único ponto de vista para o leitor. O próprio título comprova que a narrativa reverbera no seu próprio interior e seu conteúdo filosófico adquire maior sentido quando *Either/Or* é lido no todo.

Além do mais, é interessante observar que a própria idéia de reverberação carrega em si o jogo de autoria do autor dinamarquês. Embutido nessa trama espiralar, em que se cruzam nomes e papéis, está o leitor, dividido em leitor empírico e leitor modelo, o leitor esperado pelo texto. Um pouco mais além, figura o autor que se dilui em Kierkegaard, fragmenta-se em seus autores ficcionais e se junta-se ao leitor. A autoria, por assim dizer, toma proporções infindas. O autor é apenas a referência sem nome, sem rumo, o eu perdido que apenas reverbera no próprio jogo ficcional do texto. Como

²³¹ KIERKEGAARD. *Either/Or*, p. 35 Cf. original Inglês: “Although it seemed proper that I should receive a small fee for my troubles as editor, an author’s fee I had to consider much too excessive”.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

editor somente acrescento o meu desejo de que o livro encontre o leitor em hora favorável, e que a distinta leitora triunfe em seguir, minuciosamente, o bem-intencionado conselho de B. O EDITOR²³². [ocorrência lúdica: *Mimicry*].

Notamos aí a ênfase dada à distinção leitor/leitora. Em termos de recepção da mensagem e das estratégias de leitura, podemos dizer que o autor empírico prevê, como leitores do diário de Johannes, tanto homens como a mulheres. No entanto, parece-nos que o diário, como método de sedução, se aproxima dos textos instrucionais²³³, indicando formas de comportamento aos seus dois leitores específicos. Para o público masculino, o editor espera que o livro, ou melhor, o manual, seja útil à aprendizagem das estratégias de sedução. Assim sendo, sua função é orientar, no caso o homem a seduzir a mulher, não de forma vulgar, mas reflexiva e poética. Já ao público feminino, o diário serve como advertência, orientação. Nesse caso, apresenta dicas de como reconhecer o sedutor reflexivo e como resistir às suas táticas de sedução. Mas, sobretudo, o diário ilustra, com o exemplo de Cordélia, as conseqüências que recaem sobre toda mulher seduzida: a pena do abandono.

Por outro lado, considerando dados da leitura biográfica, muitos autores afirmam, como por exemplo, Walter Lowrie²³⁴, que o diário foi escrito à distinta leitora Regine Olsen. Kierkegaard, de forma indireta, pretendia explicar o seu conflito existencial (terminar o noivado e seguir no seu 'relacionamento' com Deus), além de ressaltar, sobretudo, o seu amor a Regine, razão de toda sua poesia. Essas diferenciadas destinações, com chaves de leitura também diferentes, tornam ainda mais complexo o jogo do texto, pluralizando sua enunciação e os horizontes de expectativa de leitura.

²³² Ibidem, p. 37 Cf. original Inglês: "As editor I will only append the wish that the book meets the reader in a favorable hour, and that the fair lady reader succeeds in scrupulously following B's well-intentioned advice. THE EDITOR".

²³³ Cf. CURY [et. al.]. **Tipos de textos, modos de leitura**, 2001.

²³⁴ LOWRIE. **A Short Life of Kierkegaard**, p. 145, 1974.

III. II – Autobiografia, tempo e memória – jogos no prefácio ficcional de *Diário de um Sedutor*

A sua vida foi uma tentativa constante para realizar a tarefa de viver poeticamente
Prefaciador A

III.II.I – Da jogada autobiográfica

Pretensamente vinculado à autenticidade imposta pela assinatura do autor e entrelaçado nos fios da memória, o espaço autobiográfico teorizado por Philippe Lejeune²³⁵ apresenta temporalidade própria, caráter particular e privado, já que se refere, obviamente, à história de vida da pessoa. Nesse sentido, o espaço autobiográfico abrange, por certo, as escritas íntimas, de tom memorialístico, documental e confessional, nas quais o sujeito discursivo se expõe ao máximo dentro dos limites do texto, embora ainda seja recriado na perspectiva de seus leitores.

Segundo Lejeune²³⁶, a autobiografia e a biografia caracterizam-se por serem textos próximos ao gênero científico e histórico por lidarem diretamente com informações passíveis de verificação na realidade referente e descreverem dados baseados no modelo. Além disso, tanto a autobiografia quanto a biografia não pretendem ter efeito de real, mas buscam ser a imagem real, embora a autobiografia se situe além da própria narrativa, pois, sendo história de vida daquele que a escreve, estabelece relações de sentido e sentimento com o leitor, levando-o a se projetar no espaço fora do texto.

O texto biográfico, ainda na ótica de Lejeune, caracteriza-se como gênero literário fechado

²³⁵ LEJEUNE. **Le pacte autobiographique**, 1975.

²³⁶ Ibidem, p. 38-39.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

em si mesmo, podendo o autor ser ou não o narrador, ou seja, a biografia permite relações de semelhança ou diferença entre o sujeito do enunciado e o sujeito da enunciação. Já na autobiografia, a questão preponderante é o nome próprio, a identificação que se faz entre as pessoas do autor e do narrador e, inclusive, entre as pessoas do autor e do personagem. Vale dizer que, na autobiografia, o sujeito da enunciação e o sujeito do enunciado apresentam a mesma identidade no mundo interno e externo ao texto.

Lejeune definiu autobiografia por relato literário em prosa, marcadamente estruturado sobre a vida da pessoa real, particularmente com ênfase na história de sua personalidade. A autobiografia, por se configurar como narrativa retrospectiva, que trata da vida de determinado indivíduo, distingue-se de outras formas discursivas próximas como memórias, biografias, relato pessoal, diário íntimo e auto-retrato, porque o autor é, ao mesmo tempo, o destinatário e o objeto da escrita. Da aliança entre autor, narrador e personagem decorre o pacto autobiográfico, o acordo feito com o leitor mediante referência explícita no texto indicado como autobiografia.

De forma mais sintetizada, podemos dizer que, segundo Lejeune, se a assinatura constante na capa, na contracapa, na orelha e na folha de rosto do livro se identifica ao nome que o narrador se dá como personagem principal, acrescida da indicação autobiografia, confirmam-se as marcas do pacto autobiográfico entre autor e leitor. Caso contrário, pode-se efetivar o pacto romanesco, que é a negação da identidade do autor e o atestado do caráter ficcional da obra.

Por outro lado, se o pacto autobiográfico se relaciona à identidade expressa entre autor, narrador e personagem, não significa que, no jogo discursivo, não haja disparidades no movimento do texto, pois o narrador e o personagem podem remeter-se, simultaneamente, ao autor fora do contexto do texto. Do lado do enunciado, o pacto autobiográfico prevê e admite falhas, enganos, esquecimentos e deformações na história do personagem. Além de prever a declaração de princípios, ainda que não os expresse, o pacto procura autenticar o fato narrado com base na realidade referente.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

Vale lembrar, aqui, que, no primeiro momento da análise de Lejeune, a questão da autobiografia ficou centrada no nome próprio, na individualidade como instância indicativa da pessoa produtora do discurso. O nome escrito na capa do livro pressupunha ser o ponto convergente entre a escrita e o seu respectivo autor, a pessoa real, o sujeito que escreve e publica.

Contudo, considerando a Estética da Recepção, não podemos imaginar mais a autobiografia como gênero rigidamente estruturado. Na verdade, o pacto entre autor e leitor é que legitima a forma de leitura do texto engendrado como autobiográfico que, além de não apresentar regras explícitas para sua definição, menos ainda apresenta regras para sistematizar-se.

Por certo, Lejeune procurou definir o gênero autobiográfico em suas diversas manifestações discursivas. Para isso, teorizou a questão limítrofe entre a autobiografia e a ficção, buscou efetivar o pacto autobiográfico por meio de regras aplicáveis a seu referente: o nome do autor na capa do livro seria a garantia da existência da pessoa real. Em contrapartida, também não podemos ignorar que é o modo de leitura que garante a identidade sincera entre autor, narrador e personagem, pois o mais importante é considerar a autobiografia como forma de leitura e não forma de escrita. Daí, sim, a efetiva-se o pacto entre autor e leitor.

Afinal, a problematização apresentada por Lejeune incita-nos a analisar o aspecto do espaço autobiográfico a ser considerado na ficção *Diário de um Sedutor*, último texto constante da primeira parte de *Either/Or* e, sobretudo, no prefácio ficcional de apresentação do diário. Em *Either/Or*, textualmente, localizamos o subtítulo *A Fragment of Life*. Este, sem dúvida, reporta-se aos dados da memória, aos relatos, aos fragmentos de fatos a que alguém assistiu ou de que participou. Na capa, é claro, consta o nome do autor, Søren Kierkegaard; o prefácio, como vimos, é assinado pelo pseudônimo Victor Eremita, que, já sabemos, se apresenta apenas como o editor ficcional do livro. *Diário de um Sedutor*, sugestivamente, é prefaciado pelo esteta A, que não se identifica como autor, apenas como organizador do texto. O diário ficcional pertence ao Johannes, o sedutor.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

Nosso objetivo ao aproximar o prefácio ficcional de *Diário de um Sedutor* da definição de autobiografia proposta por Lejeune foi compreender o jogo literário de Kierkegaard não como procedimento autônomo, fechado em si mesmo, mas como possível cruzamento de identidades ficcionais. Por meio dessa idéia de transversalidade, procuraremos não só apontar questões da crítica literária em torno da escrita ficcional de tom memorialístico, tangenciada pela ocorrência autobiográfica, como também investigar as percepções do prefaciador A, em relação ao sedutor Johannes, partindo dos registros do próprio diarista em seu texto.

Nesse sentido, o pacto que nos propomos analisar não se relaciona diretamente com a definição proposta por Lejeune, mas, sim, com o alargamento do jogo discursivo auto-referencial criado por Kierkegaard no prefácio memorialístico de *Diário de um Sedutor*. Além disso, não nos preocupamos em correlacionar ou comprovar qualquer identidade nos moldes da autobiografia clássica. Buscamos discutir, se assim podemos dizer, a recepção do leitor, cada vez mais subjetivado, no plano de ficcionalidade dos personagens esteta A e do Sedutor, sujeitos criados durante o processo de escrita e leitura da obra.

Se a autobiografia é “tanto uma maneira de ler quanto uma maneira de escrever²³⁷”, o texto autobiográfico não se limita a padrões de classificação; ao contrário, abre-se cada vez mais para mostrar seus aspectos ambíguos, contraditórios, paradoxais e, mais ainda, sua natureza híbrida de composição. Para Silvia Molloy²³⁸, a autobiografia é sempre uma representação, um recontar da própria vida que é, por si mesma, uma construção narrativa, uma história contada pelo sujeito a partir da rememoração. A autobiografia não depende de ser retrato da realidade; é uma forma de articular os eventos reais, armazená-los na memória e reapresentá-los através dos artifícios da escrita.

Kierkegaard, através da escrita do prefácio ficcional do *Diário de um Sedutor*, põe, mais uma vez em jogo, o fictício e o imaginário. É curioso, então, considerar, também, o papel da memória

²³⁷ MOLLOY. **Vale o escrito – a escrita autobiográfica na américa hispânica**, p. 14-15, 2003.

²³⁸ *Ibidem*, p. 19.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

na escrita do prefácio. Conforme Zagury²³⁹, falar de si mesmo é romper a perspectiva do próprio sujeito, é ser também objeto da própria da escrita, criando o distanciamento temporal entre o eu passado e o eu presente, é inserir-se no jogo da memória, jogo fluido e inconstante. Podemos, então, indagar quanto à posição do prefaciador A ao empreender relatar aspectos de sua vida; se, então, entre o presente de sua escrita e o resgate de seu passado, A conta exatamente o que recorda.

Ingenuamente, diz-se que, quando alguém se propõe a escrever sobre si mesmo, pressupõe-se a reconstrução textual da imagem do próprio sujeito e a fidelidade de reconstrução dos fatos, isto é, o tempo presente da escritura busca articular-se com o passado vivido. No entanto, a autobiografia relativiza a própria escrita, pois é impossível recordar de tudo e, muito menos, projetar-se fielmente no texto. Nesse sentido, se o prefácio do diário, além de ser ficcional, é a interpretação de fragmentos momentâneos de tempos passados, revividos no presente atualizado de sua escrita, o esteta A, ao selecionar e recuperar dados e episódios de sua memória, dando tratamento relevante àqueles que mais lhe convém, constrói, segundo a própria perspectiva, a imagem desejada do sedutor.

Ademais, a memória como possibilidade de representação do passado não é um mecanismo de reprodução confiável, pois o seu funcionamento é recortado por infidelidades, interstícios entre o que aconteceu e o que se lembra ter acontecido. Além do mais, a memória rompe com a segurança factual quando confrontada com o rememorar do sujeito. O passado rememorado pelo autobiógrafo, por exemplo, prende-se à sua leitura sustentada no presente, a autoimagem que ele faz de si ou à imagem que deseja projetar ao outro.

Não é demais ressaltar que o nosso enfoque, aqui, restringe-se ao prefácio memorial de cunho autobiográfico em *Diário de um Sedutor*, já que o núcleo temático retrata o momento específico da vida do prefaciador A. Como dito anteriormente, Lejeune teoriza as marcas autorais no texto autobiográfico, considerando-o como efeito do pacto de leitura com o leitor. O jogo ficcional de

²³⁹ ZAGURY. **A escrita do eu**, p. 15, 1982.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

Kierkegaard, por seu turno, é revestido de extrema ambiguidade e sutileza, reafirmando tanto o leitor, o prefaciador e, ele mesmo, como seres de papel. Em *Diário de um Sedutor*, o prefácio, ainda que tenha reflexos de cunho autobiográfico, não se assemelha ao modelo tradicional de autobiografia, pois o prefaciador não é Kierkegaard, é o esteta A, personagem criado sem qualquer identificação com o autor. Durante a leitura do prefácio, o leitor põe-se em jogo dentro de um espaço intricado, onde, vertiginosamente, se sente perdido diante de tantas burlas autorais.

Mas, se o prefácio de *Diário de um Sedutor* se configura como texto ficcional, apoiado na escrita do diário também fictício, Kierkegaard, inversamente, confere estatuto de verdade à ficção, transformando-a em espaço de jogo entre a palavra e a escrita. Decorrente de tantas ambiguidades, o jogo da ficção se abre em forma de diário, chegando a enganar o leitor a ponto de o fazer crer na história por ele lida. Podemos dizer, então, que a *mise-en-abyme*²⁴⁰ é uma das estratégias literárias utilizadas por Kierkegaard, ou seja, “se apropriar de uma escrita que parece recusar, na própria essência, qualquer ficção²⁴¹”.

Por um lado, o esteta A, investido na função de prefaciador o texto do diário, pratica duas ações de escrita: a primeira, copiando as folhas do diário passado a limpo; a segunda, escrevendo o prefácio do diário em si. O esteta A destrói a noção de autor, a noção de personagem, mas, também a própria noção de ficção, ficando registrado apenas o gesto de consciência de suas duas escritas intercaladas.

Por tudo isso, podemos dizer que o prefácio de *Diário de um Sedutor* abre-se em espaço mediador e ambíguo entre dois planos de escrita sobrepostos: primeiro, as memórias do diarista Johannes; segundo, as lembranças do prefaciador A ao escrever o próprio prefácio. Por um lado, não só o prefácio ficcional do *Diário de um Sedutor* situa-se na perspectiva do tempo, como também o próprio diário que foi ordenado e reconstruído em função do tempo dos relatos do sedutor; por outro,

²⁴⁰ Cf. DALLENBACH. *Le récit spéculaire: essai sur la mise en abyme*. Paris: Seuil, 1977.

²⁴¹ DUMAS. Diário íntimo e ficção – contribuição para o estudo do diário íntimo a partir de um corpus português. In: *Colóquio Letras*, p. 125, 1994.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

tanto o prefaciador quanto o diarista (cada um dentro do seu tempo, obviamente), no exercício de buscar a inteireza do passado e fixá-lo na escrita, reinterpretaram a realidade, legitimando-a nas páginas do diário e reafirmando-a nas páginas do prefácio.

Se o “passado só existe em percepção eminentemente falível que o ato de recordar lhe confere²⁴²”, a escrita do prefácio pelo esteta A, embora sob a influência das condições exteriores a que não escapa e, fruto de seu olhar que as interpreta e as avalia, procura captar a mais íntima verdade das experiências relatadas por Johannes. O prefácio ficcional de “Diário do Sedutor” desenvolve-se dentro do espaço de jogo constante entre a memória e a sua decantação através da escrita. Na imaginação do leitor, de certa forma, são as memórias do prefaciador que buscam, através da sucessão de sua narrativa, dar coerência à figura moldada, ao perfil esboçado do sedutor.

Conforme Mathias²⁴³, o gênero memorialista abrange todos os discursos centrados na pessoa do autor e ligados pelo fio, pelo traço comum da memória, tais como as correspondências particulares, as autobiografias, os diários. Contudo, para o crítico, durante o exercício da escrita, o autobiógrafo tende a seguir a linha do tempo, privilegiando retratar de integralmente os fatos relacionados à sua vida. Já o diarista, embora tente dar coerência ao todo de seu diário, fragmenta-o no próprio tempo, pois nem sempre suas particularidades fazem parte das páginas escritas, ocasionando certa ruptura no transcurso de datas, de horários e de fatos.

O diário, então, pode ser entendido como *fragmentos de vida*, escrita cujo constante movimento em cada página reverbera em torno de si mesmo, nunca finalizando, pois, na verdade, o todo do diário é como se fosse em “mil e uma breves autobiografias sempre [...] inacabadas²⁴⁴”. Por outro lado, aos olhos do diarista, o seu diário, por si só, é uma escrita de caráter privado; divulgá-lo seria gesto sem pudor, seria separá-lo de uma parte íntima e secreta de si mesmo, parte que, se publicada, deixaria de lhe pertencer.

²⁴² MATHIAS. Autobiografias e Diários. In: **Colóquio Letras**, p. 43.

²⁴³ MATHIAS. Autobiografias e Diários. In: **Colóquio Letras**, 1997.

²⁴⁴ *Ibidem*, p. 46.

III.III.II – Prefácio do *Diário de um Sedutor*: Jogo do tempo, jogo da memória

Dentre os diferentes modos de narrar, é o discurso memorialista a modalidade narrativa que nos lembra a prática antiga de transmissão das tradições, a prática do contar histórias. O contador, apropriando-se da experiência vivida, experiência essa passada de pessoa a pessoa, busca a reprodução dos fatos pela evocação da memória, tal qual Sherazade, que tecia na rede de sua imaginação, sempre uma nova história para cada passagem de história contada.

Para Walter Benjamin²⁴⁵, o contador, retira de sua experiência pessoal ou dos relatos alheios o que ele mesmo conta, incorporando aos dados contados ou narrados a experiência de seus interlocutores. Nesse sentido, quanto maior a naturalidade que o contador ou o narrador atribui aos aspectos psicológicos²⁴⁶, mais facilmente a história se agrega na memória de seu interlocutor. Por outro lado, se o interlocutor assimila tal experiência, mais ele se sentirá seduzido para recontá-la algum dia, pois “contar histórias sempre foi arte de contá-las de novo, e ela se perde quando as histórias não são mais conservadas²⁴⁷”.

Pensando em Benjamin, podemos dizer que a arte de Kierkegaard de contar histórias, mais que aguçada e sedutora, desdobra em vários o plano de composição ficcional do discurso memorialista em *Diário de um Sedutor*. Resulta, daí, em termos literários, a mobilidade do foco narrativo que evoluciona e se funde, imerso no mundo representado em pelo menos duas diferentes posições: no prefácio do diário lemos as memórias do esteta A; no corpo do diário lemos as memórias do diarista, o sedutor Johannes.

²⁴⁵ BENJAMIN. O narrador – considerações sobre a obra de Nikolai Leskov. In: **Obras escolhidas I**, 1995.

²⁴⁶ Como contra-exemplo, veja-se o filme *Persona*, de Ingmar Bergman, produzido em 1966, que joga com o rigor psicológico centrado na pessoa do narrador, principalmente, acerca das lembranças da enfermeira Alma. A temática bastante densa e muito pessimista explora os poucos personagens em situações de crise constante e em ambientes melancólicos, provocando a discussão em torno dos papéis ou das pessoas representados ao longo da existência humana. Daí, *Persona*, ser considerado pela crítica uns dos filmes mais enigmáticos da história do cinema.

²⁴⁷ BENJAMIN. O narrador – considerações sobre a obra de Nikolai Leskov. In: **Obras escolhidas I**, p. 205.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

Nesse sentido, ficcional e recortado por outros textos da trama maior *Either/Or*, o prefácio de *Diário de um Sedutor* é, por princípio, texto de memórias; registra a recordação e a apresentação da história apurada pelo esteta A ou prefaciador A, sobre a relação amorosa entre Johannes e Cordélia. Não somente o prefácio, mas também o texto de *Diário de um Sedutor* em si, reconstrói o tempo através de sua escritura, resgatando, por assim dizer, as memórias longínquas do sedutor. Dessa forma, tanto as lembranças do prefaciador quanto as lembranças do sedutor atestam, paradoxalmente, a presença da falta, falta daquilo que o tempo fez perder, propondo-se a escrita resgatar a experiência vivida pelo sujeito.

Quanto à história do diarista Johannes, esse sujeito envolto em suas próprias lembranças, aliás, sua matéria-prima, tenta recompor (e dar sentido a) determinado fragmento do passado. Dessa forma, o diarista trabalha o tempo, a escrita e a escrita inscrita no tempo, estabelecendo a ordenação de fatos em torno de registros subjetivos, marcados pela presença de datas, de nomes, de lugares, de situações e de imagens da cidade de Copenhagen no século XIX.

Por outro lado, oriundos da imaginação de Kierkegaard, os dados passados são transfigurados pela fantasia do autor que, ora mais próximo ao leitor, ora mais distante, mantém sempre sua posição à margem do discurso, fazendo com que, em todos os momentos do texto, o jogo de voz do prefaciador A, de voz do sedutor e o jogo de todas as vozes entrelaçadas permeiem o tom de autenticidade da história lida.

Todavia, o que é lembrado é apenas ocorrência factual passível de ser modificado, reinterpretado e revivido à luz da experiência momentânea centrada no presente, pois se o que há na mente pode ser colocado em dúvida, pode-se configurar como algo ilusório e se apresentar recortado de possibilidades. Poderíamos, então, perguntar se o discurso memorado no prefácio de *Diário de um Sedutor*, embora cunhado no presente expansivo e, ao mesmo tempo, seguido de imaginação, se constrói somente pelos de interstícios temporais.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

A seguir, arrolaremos algumas concepções de tempo e de memória, para procedermos à leitura de *Diário de um Sedutor*, e, em consonância com tais teorias, procuraremos extrair alguns exemplos do diário.

Com efeito, Fernando Rey Puente²⁴⁸ baseia-se nos estudos de Aristóteles a respeito da problemática do tempo na esfera da psicofisiologia do ser humano, ou seja, nas inter-relações entre alma e corpo, para analisar os dados da percepção como função psíquica inerente ao homem. Tal função, inclusive, define o ser humano como tal. A memória, decorrente da percepção, pode ser entendida, segundo esse autor, como faculdade que mantém a imagem dos dados anteriormente percebidos na ausência das próprias coisas percebidas. Assim, se considerado o aspecto temporal, o ato de lembrar circunscreve-se na própria situação possível de ser lembrada ou, dito de outra forma, à memória somente interessa os fatos passados, pois o passado é o único evento capaz de vir à lembrança.

Nesse sentido, não há memória do futuro ou do presente, pois o primeiro é apenas a probabilidade, a opinião ou a expectativa em relação ao tempo e aos fatos vindouros. O segundo, o presente, é tão somente o evento passível de ser percebido, já que a percepção diz respeito ao momento agora, excluindo o acontecimento futuro e o dado passado. Se, dentro do tempo, a memória se ocupa do passado, pois “só os eventos passados são possíveis de serem lembrados²⁴⁹”, logo não poderemos dizer que lembramos o evento presente, já que só poderemos lembrar a imagem percebida anteriormente através do estímulo mental transcorrido no tempo.

Por outro lado, se somente há percepção do presente, logo a memória, conclui Rey Puente, é uma função específica do sentido comum que torna o homem capaz de lembrar o evento no tempo passado. A lembrança é, sobretudo, o estado perceptivo pregresso dentro do intervalo de tempo transcorrido entre a percepção e a imagem reconhecida como lembrança. Dito de outra forma, o ato de

²⁴⁸ V. PUENTE. *Os sentidos do tempo em Aristóteles*, 2001.

²⁴⁹ *Ibidem*, p. 281.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

lembrar situa a imagem no tempo, fazendo com que o homem a co-perceba ou a perceba adicionalmente na dimensão pretérita.

Por sua vez, ao analisar o trabalho da memória, Lúcia Castello Branco²⁵⁰ afirma que, inevitavelmente, a própria noção de memória e a de tempo são elementos que interferem nos domínios de constituição do discurso memorialista. Na tradição do pensamento ocidental, calcada nas teorias de Platão e Aristóteles, embora mais tarde modificado pelo pensamento, entre outros, de Henri Bergson, o tempo é visto como tecido *continuum* e *linear* em decurso.

Particularmente, para Bergson²⁵¹, o tempo vivido pertence a um fluxo contínuo de uma única vivência, a qual obedece ao movimento progressivo da duração interior, unindo, segundo a liberdade do eu, passado, presente e futuro. Aliás, “a duração totalmente pura é a forma que a sucessão de nossos estados de consciência adquire quando o nosso eu se deixa viver, quando não estabelece uma separação entre o estado presente e os estados anteriores²⁵²”.

Diferentemente de Bergson, o tempo é analisado por Gaston Bachelard²⁵³ não segundo a idéia de decurso contínuo ou fluxo linear, mas como resultado de superposições temporais que se constituem de microlacunas e múltiplas rupturas, desenvolvendo-se no plano de transcurso dos eventos. O tempo do pensamento, ou o ato de evocação da memória, sobreposto ao tempo vivido é, aparentemente, contínuo, graças à multiplicidade de vários tempos fragmentados, superpostos e independentes. O tempo, por certo, marca o pensamento, embora não possamos pensar, talvez, na mesma coisa, mas pensamos ao mesmo tempo em alguma coisa. Conforme Bachelard, o tempo é

[...] contínuo como possibilidade, como nada. Ele é desconhecido como ser. Em outras palavras, partimos não de uma unidade, mas de uma dualidade temporal. Essa dualidade se baseia mais na função do que no ser. Quando Bergson diz que a

²⁵⁰ BRANCO. **A traição de Penélope**, p. 23-41.

²⁵¹ Cf. BERGSON. **Ensaio sobre os dados imediatos da consciência**, 1988.

²⁵² *Ibidem*, p. 71.

²⁵³ Cf. BACHELARD. **A dialética da duração**, p. 85-103.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

dialética é apenas a distensão da intuição, respondemos que essa distensão é necessária para que a intuição se renove e que intuição e distensão nos ofereçam, num nível reflexivo, a prova da eternidade temporal básica.²⁵⁴

Com efeito, o texto memorialista ou a simples rememoração, segundo ainda Castello Branco, efetua-se a partir do atrito de tempos. Nesse sentido, o tempo do enunciado, ao tentar presentificar o passado, não só assinala a aridez entre a escrita e a memória, como também re-significa o próprio tempo da linguagem. O discurso memorialista, e aqui podemos pensar no nosso prefaciador, constrói a previsão sobre o que ainda não foi contado, mas, certamente, o será à medida que o texto do diário flui na mente do leitor. Fluindo a leitura das memórias do prefaciador, justapõem-se, no presente, mais dois tempos: o futuro, presentificado no discurso; o passado, eternizado no enunciado.

Nessa perspectiva, uma leitura imediatista leva-nos a pressupor que, no exercício de evocação da memória, o presente poderia resgatar o passado vivido em sua integridade, transferindo à escrita a ordem absoluta do transcurso temporal, tal qual o sujeito representado pela visão cartesiana. Mas, falso pressuposto é pensar que, recriando o passado no momento presente da narrativa, o eu da escrita passaria a ser construído de forma uniforme, contínua e idêntica ao real. Ressalta Branco:

Qualquer gesto da escrita, memorialista, histórico ou ficcional, mesmo quando sua busca se dirige para o presente, desemboca nessa 'perda de tempo', pois, sobretudo, o presente lhe escapa e só ressurge como passado representado²⁵⁵.

Retomando a análise do diário, se o tempo inscrito na memória é fragmentado, o prefaciador A busca, ingenuamente, resgatar a ilusão do real pelo gesto de sua escrita. No entanto, o que lhe surge é apenas a re-configuração do passado, a rememoração apreendida do tempo, que não

²⁵⁴ BACHELARD. *A dialética da duração*, p. 33.

²⁵⁵ BRANCO. *A traição de Penélope*, p. 23-41.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

é inteiro ou ininterrupto: o tempo fragmentado, recortado pelo que já se foi e edificado na perspectiva do que vem a ser.

A memória não é, então, apenas a faculdade de reter idéias ou conhecimento; é aquilo que serve de lembrança, construindo, em relação ao passado e ao futuro, o processo no qual o sujeito imerge e se inscreve em perspectivas, se inscreve, por assim dizer, dentro da íntima aliança entre os conceitos de antes e depois. Assim, no presente estudo, no intervalo entre o vivido e o revivido, o trabalho de rememoração ou de recordação do prefaciador A aparece atravessado pela linguagem que, sem dúvida, descreve, recria, fisga qualquer gesto em busca do passado. Contudo, paradoxalmente, a própria linguagem circunscreve-se em movimento inverso, construindo-se a partir do que já não é no tempo, ou seja, o tempo do prefaciador não coincide com o tempo do mundo.

Por detrás do mundo em que vivemos, muito lá atrás, em último plano, existe um outro mundo; a sua relação recíproca assemelha-se à que existe entre as duas cenas que acontece vermos no teatro, uma por detrás da outra. Através de uma leve cortina, distinguimos como que um mundo de gaze, mais leve, mais etéreo, de uma outra qualidade que a do mundo real²⁵⁶.

Na concepção de Meyerhoff²⁵⁷, a experiência objetiva e cotidiana do sujeito é demasiado pobre no que tange à mensuração do tempo. Se nada é estático ao nosso redor, o que se é agora não mais o será em poucos instantes, porque o tempo escoar rápido e se perde de nós mesmos no transcurso do seu próprio escoar. Tal concepção difere do conceito científico, em que o tempo é absolutamente medido pelos relógios e calendários siderais dentro do conceito de unidade métrica. Curiosamente, a teoria de Meyerhoff traz à lembrança os versos da música *Como uma Onda*, do famoso compositor e intérprete Lulu Santos: "Tudo que se vê não é/Igual ao que a gente viu/há um

²⁵⁶ KIERKEGAARD. *Diário de um sedutor*, p. 05.

²⁵⁷ MEYERHOFF. *O tempo na literatura*, p. 12.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

segundo/Tudo muda o tempo todo/No mundo”.

Em se tratando da experiência subjetiva, a métrica do tempo é totalmente relativizada, esbarrando em nossa própria experiência de pessoa e, sobretudo, na nossa própria existência. Pensamos o tempo todo. Experimentamos o tempo, o tempo todo em forma de fluxo contínuo. Nessa extensão temporal projetada a partir da experiência do sujeito, no presente, incluem-se elementos da memória, estabelecendo eventos de duração: aquilo que é posterior, futuro; aquilo que é anterior, passado. A memória é vaga, falível e arbitrária porque as experiências ou inferências indutivas podem não corresponder às recordações, os instantes. Assim, os fatos podem, erroneamente, ser confundidos ou omitidos, porque o passado deixa apenas traços, marcas ou registros.

Nessa perspectiva, o escritor de ficção, no exercício de sua atividade criativa, depara com grande obstáculo a ser transposto: a transcrição da realidade, embora, paradoxalmente, saiba que esse ideal é inalcançável. Conforme observa Mendilow²⁵⁸, se a realidade não pode ser verbalizada, resta ao ficcionista, então, jogar da melhor forma que puder com a imaginação na tentativa de traduzir as percepções do real através dos artifícios da escrita, sem, contudo, esquecer-se de que cada leitor, devido à sua razão e à sua emoção, experimenta sensações amplamente diferentes e únicas no tempo.

Nesse sentido, para Mendilow, a ficção deve provocar a sensação direta de se estar sendo, vendo e fazendo no plano do aqui e agora, levando o leitor a se esquecer de si e do mundo em que está vivendo. Já em se tratando do ficcionista, acrescenta o autor “deve colocar um sentimento de presença e presente nas mentes de seus leitores²⁵⁹”, persuadindo-os com sua mentira agradável, transformando a ficção não em *factum*, trabalho de ação direta sobre as coisas do mundo real. Ao contrário, deve transformá-la em *fictum*, isto é, projeção enganosa, ilusória, representação que

²⁵⁸ MENDILOW. **O tempo e o romance**, 1972.

²⁵⁹ MENDILOW. **O tempo e o romance**, p 37.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

intervém entre o leitor e sua imediata percepção da realidade.

O empreendimento da ficção como *fictum* associa-se ao modo pelo qual o escritor articula a sua narrativa, sobretudo naquilo que se refere ao tempo, seja o tempo do leitor, seja o tempo do escritor, e seja o tempo do personagem. Contudo, não se trata de teia temporal embaraçada pelo tempo do relógio, convenção arbitrária e artificial cuja finalidade é apenas regular e coordenar as ações humanas. À ficção interessa o tempo ficcional, o tempo apreendido pelos sentidos dentro do mundo do texto, o tempo implicado na duração da passagem de tempo durante a leitura. Assinala Mendilow:

Em outras palavras, o leitor, se absorvido na sua leitura, traduz tudo o que acontece deste momento de tempo em diante para um presente imaginário próprio, e consente na ilusão de que está, ele mesmo participando na ação ou situação ou, pelo menos, está testemunhando-a como se estivesse acontecendo, não meramente como se já tivesse acontecido²⁶⁰.

Podemos dizer, então, que o texto memorialista de cunho autobiográfico, por ser escrito em primeira pessoa, raramente provoca a impressão de ser presente, de ser imediato. O próprio tom retrospectivo já confessa essa distância temporal, dando a impressão de que o fato já acontecera anos atrás. Já com a narrativa em terceira pessoa, dá-se o contrário, pois, ainda que a escrita ateste o passado, cria-se, ilusoriamente, a impressão de que o fato pertence a um passado mais próximo ao leitor.

Com referência ao prefácio em análise, o prefaciador A escreve sob o foco do tempo dos eventos registrados, sem, contudo, deixar de considerar o seu tempo ficcional situado no presente fictício. Em outras palavras, o tempo pretérito recordado no prefácio cria, na consciência do leitor, o tempo ficcionalmente presente, resultando na ilusão viva, na impressão de o próprio leitor participar diretamente do mundo rememorado no texto.

²⁶⁰ Ibidem, p 109.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

Além disso, se considerarmos o tempo interior do prefaciador A, observaremos que sua percepção apresenta escala de valor diferente em relação ao tempo vivido e ao tempo rememorado. No caso do tempo vivido, por exemplo, a tensão psicológica a que A se submete ao copiar o diário mostra que o seu estado de consciência parece reter o tempo de um passado mais duradouro, diferente do tempo rememorado em que registrou os eventos. É o que podemos ver nesta passagem do prefácio de *Diário de um Sedutor*:

Num tal caso, o sentimento de me ter embrenhado em terreno proibido viria sobrecarregar pesadamente a minha consciência. Como é hábito acontecer, não fiquei, nessa ocasião, menos privado de idéias que de palavras. Uma impressão domina-nos até que a reflexão se liberta de novo e, complexa e ágil nos seus movimentos, seduz o estranho desconhecido insinuando-se no seu espírito. Quanto mais se vai desenvolvendo a reflexão, tanto mais apta fica a dominar-se e, como um funcionário de alfândega no serviço dos passaportes, de tal modo se familiariza com o aspecto dos mais estranhos tipos que já não é tarefa fácil desconcertá-la. Ora, embora a minha, conforme creio, esteja sobremaneira desenvolvida, a primeira surpresa foi enorme; lembro-me perfeitamente de ter empalidecido, de ter estado prestes a cair por terra, de o ter temido. Suponham que ele regressava nesse momento e me encontrava ali, desmaiado, a gaveta na mão – ah! Uma má consciência pode trazer interesse à vida.²⁶¹

De acordo com Benedito Nunes²⁶², a narração desdobra-se em dois tempos cruzados: o tempo de a história ser contada, e o tempo de a história ser ouvida ou lida. Além do mais, o tempo não se separa do mundo imaginário, agregando junto de si o estatuto de irrealidade. Contudo, em se tratando da experiência de sucessão do estado interior do indivíduo, associa-se a noção de tempo psicológico ou de tempo vivido; ou, ainda, de duração interior. Trata-se do tempo marcado por sua oposição às medidas objetivas, sendo, por essa razão, variavelmente subjetivo e qualitativo no que tange ao domínio da consciência. Conforme explica Nunes, “A narrativa abre-nos, a partir do tempo

²⁶¹ KIERKEGAARD. *O Diário de um Sedutor*, p. 04.

²⁶² NUNES. *O tempo na narrativa*, p. 1988.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

que toca à realidade, em outro que dela se desprende. Assim, é forçoso concluir que ela abrange dois tempos em vez de um só²⁶³.

Por outro lado, análoga à análise desse autor sobre o conto *A causa secreta*, de Machado de Assis, também podemos dizer que, como em todo jogo, o prefácio do *Diário de um Sedutor* está sujeito a regras próprias, jogando com o tempo do texto e o tempo do leitor. Nesse sentido, o discurso prefaciado apresenta-se em dupla temporalidade. A primeira, remissiva, porque se refere aos fatos que ocorridos muito antes de serem narrados. Outra, antecipatória porque o prefaciador adianta dados da história a ser contada. Diante desse jogo de tempos duplos, é a voz do prefaciador que acusa o tempo da narração, ancorando-a no presente do próprio texto do diário. No exemplo abaixo, as passagens de *Diário de um Sedutor* ilustram, respectivamente, a dupla temporalidade proposta por Benedito Nunes.

Conheci a jovem cuja história preenche a maior parte do diário. Não sei se ele terá seduzido outras, mas, segundo os seus papéis, é o mais provável. Parece ter sido ainda versado num outro tipo de experiências que o caracterizam bem; pois ele era, em extremo, intelectualmente determinado, para ser um sedutor vulgar. O diário demonstra também que, por vezes, era algo de totalmente arbitrário o que ele desejava, uma saudação, por exemplo, e por preço algum queria obter mais, por ser a saudação aquilo que a pessoa em questão possuía de mais belo. Com o auxílio de seus dotes espirituais, sabia tentar uma jovem, sabia atraí-la a si, sem se preocupar com possuí-la, no sentido literal do termo [...] Posso imaginar como ele saberia conduzi-la ao ponto culminante em que tinha a certeza de ser ela capaz de tudo lhe sacrificar.²⁶⁴

Também para a pobre Cordélia difícil será reencontrar a paz. Ela perdoa-lhe, do mais fundo do seu coração, mas não encontra repouso porque a dúvida regressa; foi ela quem acabou o noivado, foi ela a culpada da desgraça, foi o seu orgulho que aspirou o que foge ao banal. Ela arrependeu-se, mas não encontra repouso, porque os pensamentos acusadores a desculpam; foi ele quem, pela sua astúcia, lhe introduziu na alma tal projeto.²⁶⁵

Por seu turno, Paul Ricoeur²⁶⁶, apropriando-se do termo variações imaginativas, contrapõe

²⁶³ Idem, p. 15.

²⁶⁴ KIERKEGAARD. *O Diário de um Sedutor*, p. 05.

²⁶⁵ Ibidem, p. 07.

²⁶⁶ RICOEUR. *Tiempo y narración III – El tiempo narrado*, 1995.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

o tempo ficcional ao tempo histórico. O primeiro é, em sua visão, liberado dos vínculos que possivelmente poderiam transferi-lo ao tempo do universo, pois à ficção, é possível explorar os recursos do tempo sem se inibir perante o dado histórico. Já o segundo preza a postura de isenção imposta à narrativa do historiador, buscando, sobretudo por meio de uma suposta similitude temporal, a ruptura dos conectores específicos de re-inscrição do tempo vivido sobre o tempo cósmico.

Por outro lado, toda experiência ficcional descortina o seu próprio mundo, mundo, na verdade, único, incomparável e singular que, além de não seguir nenhuma linearidade temporal, não se limita a um único tempo imaginário. Além disso, as experiências ficcionais não são totalizadoras, diferenciando-se, portanto, do plano da história que é, sobretudo, limitado pelo tempo cronológico.

Decorrente desse ponto de vista, Ricoeur afirma que à liberdade do artífice da ficção é atribuído aspecto negativo, pois, se implicado o estatuto de irreal à experiência ficcional, logo os próprios personagens ficcionais somente poderiam criar a experiência irreal de tempo. Lembremos que, por irreal, o teórico subentende as marcas temporais da ficção que, por não se entrelaçarem umas às outras, não constituem o tempo cronológico, não se vinculam à rede única espaço e tempo.

Contudo, Ricoeur destaca, com grande ênfase, que a experiência ficcional de tempo, a seu modo, institui temporalidade própria aos personagens segundo a dimensão e a representação do mundo no qual se inserem. Dessa forma, sem nenhum problema, tanto os personagens históricos, os acontecimentos datados quanto os lugares geográficos podem ser mapeados e reinventados dentro do tempo ficcional. Este, longe de ser arrastado à inscrição de tempo histórico, alinha-se segundo a ordem dos acontecimentos representados pelo imaginário sem, no entanto, romper com o estatuto de irrealidade.

Implicada na experiência do tempo e mediada, fundamentalmente, pela leitura, a ficção, de acordo com Ricoeur²⁶⁷, tem sua própria dialética, assemelhando-se, por vezes, aos dados

²⁶⁷ V. RICOEUR. *Tiempo y narración III – El tiempo narrado*, p. 864-900.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

representados. O autor e o leitor convertem-se também em categorias literárias, desempenhando papéis compatíveis com a autonomia semântica do texto. Mas, nas construções textuais, o autor e o leitor envolvidos no texto não se identificam, simetricamente, ao estilo singular da obra e, muito menos, ao destinatário a que se dirige o emissor da obra. Vale dizer, pois, que o autor implicado disfarça o autor real que é diluído na própria narrativa, e o leitor implicado toma corpo de leitor real, foco da estratégia de persuasão do narrador.

Se o autor implicado coloca em jogo o autor real, tomando a iniciativa de intermediar a relação escrita e leitura, a estratégia de Kierkegaard é, sem dúvida, a persuasão do leitor. Por sua vez, o leitor objeto da mira do autor, responde a essa estratégia acompanhando a configuração do mundo do texto. Nesse sentido, através do jogo persuasivo de Kierkegaard, as formas adotadas na voz do prefaciador confundem-se com o autor dramatizado na própria ficção, embora seja assegurado o aspecto de confiabilidade do texto, estratégia decorrente do pacto tácito de leitura entre autor e leitor. Se o aspecto de confiança do qual o prefaciador se torna digno é uma das cláusulas contratuais de leitura, em contrapartida, a confiança que o leitor deposita no prefaciador é outra cláusula do mesmo contrato.

Por outro lado, num texto subjazem diferentes leituras. Assim, as interpretações internas do prefácio constituem outras tantas leituras sobrepostas entre o prefácio e a sua própria interpretação. Ao mesmo tempo em que o prefácio abre o leque para diferentes leituras do diário, também é afetado pela indeterminação e pela incerteza de outras leituras futuras, pois o leitor, tanto no prefácio quanto no diário, põe-se frente ao jogo de suas próprias expectativas.

Por outro lado, as lembranças que irrompem no presente do prefaciador conferem ao leitor a inquietante estranheza sobre os dados passados que antecipam os aspectos sórdidos da conduta do sedutor. Dessa forma, no tempo presente, o prefaciador antecipa, através de suas reminiscências, relatos e situações de outro alcance no tempo, pois, além de libertar os condicionamentos e as dúvidas

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

em relação à imagem do sedutor, faz colidir o próprio prefácio com o tempo ficcional, criando o contraste entre sua escrita e suas próprias lembranças.

Jogando com a criação literária, Kierkegaard recorre à estratégia do discurso de memória para articular o complexo discursivo da trama *Diário de um Sedutor* e a construção ficcional do próprio prefácio. Ainda no momento de apresentação do texto, o leitor já percebe, pelas confusas malhas do enredo memorialístico do prefaciador A, a linhagem pretérita sedimentada em duas diferentes perspectivas. Assim, a primeira, pontua a incorreção moral cometida pelo próprio prefaciador A, que procede, clandestinamente, à leitura e à cópia de um diário por inteiro. A segunda, promovendo, através do pacto de leitura, o movimento de jogo entre o leitor, o texto e o autor. Vejamos, na passagem abaixo, o jogo de leitura do prefácio ficcional de *Diário de um Sedutor*:

Agora que, no meu pessoal interesse, me decido a passar a limpo a cópia exata de uma outra que, com o coração em sobressalto, consegui em tempo adquirir, rabiscando-a à pressa, não posso libertar-me da sensação de ser oprimido por uma angústia difícil de dominar.²⁶⁸

Nesse sentido, a partir do encadeamento dos artifícios de expressão e imerso na realidade retratada pelo diário, o leitor compactua da re-significação textual, conferindo os fatos, comparando as situações e estabelecendo com o próprio texto o pacto de leitura. O leitor se desloca da realidade empírica, posicionando-se na realidade construída artificialmente pela ordem da escrita de Kierkegaard. “E decerto perguntaria então a si próprio se não seria afinal tudo aquilo uma ficção, pois que apenas em sentido figurado se podia falar em realidade, no que aquelas relações diziam respeito²⁶⁹”.

²⁶⁸ KIERKEGAARD. *Diário de um Sedutor*, p. 03.

²⁶⁹ *Ibidem*, p. 06.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

Nesse universo ficcional criado por Kierkegaard, embora os nomes estejam sobrepostos a outros nomes e o prefaciador seja também personagem, personagem de suas próprias memórias, os registros são dados por verdadeiros: o diário pertence ao sedutor Johannes e Cordélia é a jovem seduzida, fulcro de toda a história. Por outro lado, a leitura do diário propicia a sensação de prazer, fruto da experiência clandestina vivenciada pelo leitor. O leitor, na mesma proporção, desfruta da empreitada amorosa entre Johannes e Cordélia. Mais do que isto, também lhe é facultada a posse de um texto proibido.

Como já dito, o prefácio apresenta as rememorações angustiadas do prefaciador A, as impressões que lhe invadiram o espírito durante a cópia exata de outra cópia de um diário cujas folhas soltas foram também encontradas na gaveta de uma velha escrivania. Além de A fazer conjecturas a respeito de si próprio, os fatos que menciona ao leitor fazem parte de sua recordação, de sua experiência passada, mas atualizada no presente em que se dá a escrita e a própria leitura do texto inscrito nas páginas do diário. As passagens abaixo ilustram algumas recordações do prefaciador:

Como outrora, a situação apresenta-se-me ao espírito cheia de inquietação e como que eivada de censuras.²⁷⁰

Mais adiante, confessa o prefaciador:

Contudo, foi em vão que tentei convencer-me a mim próprio de que, se este lado do livro não estivesse voltado para cima, e se não tivesse sido tentado por aquele título extravagante, não teria sucumbido à tentação ou que, pelo menos, lhe teria resistido.²⁷¹

Com efeito, quando possuiu, de forma ilegítima, a cópia do diário, o prefaciador A se encontrava envolvido pela sensação de medo, causando no seu espírito angústia difícil de dominar e

²⁷⁰ KIERKEGAARD. *Diário de um Sedutor*, p. 03.

²⁷¹ *Idem*.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

inquietação coberta de censuras. Por vezes, reconhecia-se também arrastado para o mundo daquele nebuloso texto, mundo de sonhos no qual, a cada instante, sentia-se assustado por não conseguir escapar, querendo ou não, fazia parte, como confidente, da galeria dos personagens do sedutor. Realçam os sentimentos vividos por A os seguintes trechos:

Também eu fui arrastado para aquele mundo nebuloso, para esse mundo de sonhos onde, a cada instante, somos assustados pela nossa própria sombra.²⁷²

E em vão que, muitas e muitas vezes, lhe tenho tentado escapar; estou ainda incluído na galeria das suas personagens como um espectro ameaçador, como uma acusação muda. Que estranho tudo isto!²⁷³

O leitor, ao proceder à leitura do diário, também se insere no terreno da cópia da cópia da cópia, vendo-se imbricado dentro de uma narrativa com tempos superpostos, seduzido pela leitura da recordação de uma recordação de outra recordação. Por outro lado, o prefaciador A afirma que o conhecimento do conteúdo dos papéis fora adquirido às pressas, situação que, por si só, provoca o questionamento a respeito da autenticidade das páginas copiadas do diário e da validade do próprio discurso de A no espaço do prefácio. Vale a pena, aqui, recordar as palavras de A no início do prefácio: “[...] decido passar a limpo a cópia [...] que consegui em tempo adquirir, rabiscando-a à pressa [...]”²⁷⁴.

Afinal, na folha em branco, podemos registrar infinitas impressões e idéias, sendo elas verdadeiras ou não. Se o prefaciador, devido à sua própria desonestidade, sentia-se coagido, com medo de ser surpreendido com o diário em suas mãos, sua insegurança pode tornar duvidosos os seus próprios registros. Sendo assim, para o leitor, não há garantias de que o texto tenha sido copiado integralmente e, muito menos, de que a cópia apresentada fosse exatamente tal qual o diário escrito pelo sedutor. Aliás, na *origem* do prefácio encontramos novamente a idéia de roubo, de escrita roubada a outrem que, por sua vez, roubou de outro, comprovando, mais uma vez, que se está no terreno da

²⁷² Ibidem, p. 08.

²⁷³ Ibidem, p. 08.

²⁷⁴ KIERKEGAARD. *O Diário de um Sedutor*, p. 03.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

cópia da cópia. A idéia é que o próprio prefaciador A pudesse escrever “somente com voz do outro, como, sobre, com, por ou no interior de escritos existentes²⁷⁵”. Os trechos a seguir retratam algumas lembranças apresentadas no *Diário de um Sedutor*:

[...] a primeira surpresa foi enorme; lembro-me perfeitamente de ter empalidecido, de ter estado prestes a cair por terra, de o ter temido. Suponham que ele regressava nesse momento e me encontrava ali, desmaiado, a gaveta na mão – ah! Uma má consciência pode trazer interesse à vida.²⁷⁶

Num tal caso, o sentimento de me ter embrenhado em terreno proibido viria sobrecarregar pesadamente a minha consciência.²⁷⁷

O que por outro lado, me auxiliou muito foi o fato de existirem, em vários pontos do diário, algumas frases cuja importância, logo de início, não notei. Mas, considerando-as em função das cartas, compreendi que estas se baseiam nelas. Ser-me-á, pois fácil incluir as cartas no lugar devido, dado que inserirei sempre uma carta no ponto em que se esboçou sua razão de ser.²⁷⁸

Se eu tivesse seguido a minha primitiva idéia, sem dúvida que as teria distribuído de modo mais eqüitativo, nunca chegando assim a ter a menor noção do efeito por ele conseguido, graças à apaixonada energia com que se serviu deste meio para manter Cordélia no paroxismo da paixão.²⁷⁹

O prefaciador A sabia que não abrisse uma gaveta qualquer, mas a gaveta onde fora deixado, por Johannes, o sedutor, o belo *in-quarto* cuja vinheta branca trazia em destaque, com letra manuscrita, a seguinte expressão – *Commentarius perpetuus N° 4*. Curiosamente, tal escrito nos remete à idéia de algo contínuo, ininterrupto, incessante, assim como o próprio jogo escritural de Kierkegaard. A autoria dilui-se no amontoado de comentários, de notas, de referências, impossibilitando o leitor a distinção do autor primeiro ou do último diante de tantos outros. Além disso, no espaço de jogo da escrita kierkegaardiana, o discurso é infinitamente aberto e sobreposto a outros discursos, confundindo-se o manuscrito original com cópia originária, conforme nos mostra esta

²⁷⁵ SCHNEIDER. *Ladrões de palavras*, p. 52.

²⁷⁶ KIERKEGAARD. *Diário de um Sedutor*, p. 04.

²⁷⁷ *Ibidem*, p. 03-04.

²⁷⁸ KIERKEGAARD. *Diário de um sedutor*, p. 09.

²⁷⁹ *Idem*.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

passagem:

Contrariamente aos seus hábitos, ele não tinha fechado a secretária e assim tudo o que nela continha se encontrava à minha mercê; mas de nada serviria tentar desculpar a minha atitude pela recordação de que não abri qualquer gaveta. Uma delas estava já aberta, e nela havia uma quantidade de folhas soltas e, sobre elas, um grande in quarto, belamente encadernado. Na capa estava colada uma vinheta branca, onde com a sua própria letra ele escrevera: *Commentarius perpetuus* N^o 4.²⁸⁰

Como descrito no prefácio, A, ao lançar o olhar sobre as folhas soltas, viu que elas continham “[...] estudos de situações eróticas, alguns conselhos sobre este ou aquele assunto, rascunhos de cartas de um gênero muito particular, de que pude, mais tarde, apreciar o estilo negligente, mas intencional, e artisticamente rigoroso²⁸¹”.

Os escritos eram, afinal, um diário, cujo título era *Diário de um Sedutor*, em perfeita harmonia com o conteúdo exibido. Aliás, seu autor era de grande bom gosto e compreensão, impossível não se deixar seduzir. “Em si, o título do livro não me feria a imaginação, pensei tratar-se de uma coletânea de excertos, o que se me afigurava perfeitamente natural, pois sabia que ele sempre se aplicara aos seus estudos com maior zelo.²⁸²

O diário não retratava a simples história de um sedutor qualquer, mas o método de sedução aplicado por Johannes, o sedutor intelectual e de consciência artificiosa, na conquista da jovem Cordélia.

Quanto aos fatos narrados no diário, não se incluíam dentro de uma precisão histórica nem poderiam ser chamados por simples narrativa. As datas iam gradativamente rareando, abandonando qualquer sequência nesse aspecto. O tempo psicológico, embora tentasse representar a realidade histórica, tornava-se, qualitativamente, tão importante em sua evolução que qualquer ordem

²⁸⁰ Ibidem, p. 03.

²⁸¹ KIERKEGAARD. *Diário de um Sedutor*, p. 03.

²⁸² Ibidem, p. 04.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

cronológica poderia ser negligenciada. O diário tomou a feição mais poética e isso se deu justamente por Johannes ter extraído da realidade somente os momentos de poesia, transportando-os para sua própria interioridade, conforme explicação abaixo:

[...] A resposta não apresenta dificuldades, resultando de possuir ele, na sua pessoa, uma natureza poética que não era, se o quiserem, nem suficientemente rica nem suficientemente pobre para distinguir entre a poesia e a realidade. O tom poético era o excedente fornecido por ele próprio. Esse excedente era a poesia cujo gozo ele ia colher na situação poética da realidade, e que retomava sob a forma de reflexão poética. Era este o seu segundo prazer e o prazer constituía a finalidade de toda sua vida.²⁸³

Ainda sobre falta de sequência dos fatos o que sabemos é que o prefaciador A recebera de Cordélia um conjunto de cartas, que não estava completo, porque a moça, não sabia por qual motivo, suprimiu uma. Das cartas que possuía em mãos, fez uma cópia, inserindo tal cópia, conforme lhe pareceu devido, nas páginas do diário, passadas a limpo. Note-se que, mais uma vez, o leitor se vê mergulhado no movimento do jogo autoral de Kierkegaard, aliás, escritor sempre dissipado e distante de seus próprios discursos que antecipam, já naquela época, questões de crítica literária abordadas somente no século XX. Eis a explicação do prefaciador sobre o recebimento das cartas:

Recebi de Cordélia um conjunto de cartas. Não sei se estará completo, mas creio recordar ter-me ela dado um dia a entender que, de modo próprio, havia suprimido algumas. Das que recebi fiz uma cópia que inserirei nas páginas do diário, passadas a limpo.²⁸⁴

O prefaciador A, ao ler as cartas, evidencia, em tom exaltado e apelativo, sua indignação diante das armadilhas arquitetadas por Johannes, mascarando sua própria incorreção moral: ler textos alheios sem autorização prévia. Contudo, é decorrente da leitura feita pelo prefaciador que o leitor vai

²⁸³ KIERKEGAARD. *Diário de um Sedutor*, p. 05.

²⁸⁴ *Ibidem*, p. 07.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

tomando consciência dos fatos, implicitamente sentindo-se também responsável por compartilhar dos segredos de Johannes.

Algumas vezes tenho pensado em falar-lhe dele. Mas para quê? – ou negaria tudo, sustentando que o diário não passa de uma tentativa poética, ou obrigar-me-ia ao silêncio, o que, dada a forma como me tornei confidente, lhe não poderia recusar. Ai de mim, nada existe no mundo tão totalmente impregnado de sedução e tão maldito como um segredo.²⁸⁵

Ele envolveu tudo no maior mistério e, apesar disso, existe um outro mistério mais profundo ainda: sou confidente e bem ilegítima foi a maneira como cheguei a sê-lo. Nunca conseguirei esquecer todo este assunto.²⁸⁶

No verso e reverso de tempos, o prefaciador A, vale dizer, o organizador do diário, mobiliza a condução da narrativa, descrevendo a inter-relação entre os fatos recordados por ele próprio e aqueles esquecidos pelo sedutor, Johannes. Desse modo, jogando com o complexo de tempo amplo e ressonante, no qual passado e presente se misturam, a falta de memória, ou seja, o esquecimento, esquecimento do manuscrito dentro da gaveta da escrivaninha, é o que caracteriza o fato narrado e, ao mesmo tempo, serve de estratégia para a construção de toda teia ficcional prefaciada em *Diário de um Sedutor*. Conforme mostra este trecho:

Hoje, depois de ter penetrado a consciência artificiosa desse homem perverso, quando evoco a situação, quando, com os olhos bem abertos a qualquer astúcia, avanço, na minha imaginação, para aquela gaveta, a minha impressão é a mesma que deve dominar um comissário de polícia quando entra no quarto de um falsário, abre os seus esconderijos e encontra numa gaveta um monte de folhas soltas que serviram para ensaios de escrita e desenho: numa descobre um esboço de folhagem, noutra um parágrafo, numa terceira uma linha escrita às avessas. Tudo lhe prova sem dificuldade, que a pista é boa, e ao seu contentamento vem juntar-se uma certa admiração por tudo o que aquilo implica, sem margem de dúvida, de estudo e diligência.²⁸⁷

²⁸⁵ KIERKEGAARD. *Diário de um Sedutor*, p. 08.

²⁸⁶ *Idem*.

²⁸⁷ *Ibidem*, p. 03.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

Retomando a análise do sedutor intelectual Johannes, temos dúvidas em reafirmar o seu *caráter perverso*, pois sua imagem se aproxima do *voyeuer*, que constrói a escrita a partir do olhar. Por outro lado, de acordo com a leitura das folhas encontradas pelo prefaciador A, o diário de Johannes não foi escrito no modo indicativo, mas no subjuntivo, modo esse que sugere dúvida, incerteza. Mas, muitas vezes, o próprio prefaciador tinha a sensação de que os fatos aconteciam no instante de sua leitura, perante os seus próprios olhos, embora fossem fatos anotados. Devido ao conjunto de pormenores descritos, o prefaciador A não acreditava que possuía, diante de si, uma obra literária destinada a ser impressa, mas, se fosse publicada, é certo, o sedutor nada temeria, já que, na sua maior parte, os nomes eram demasiadamente extravagantes, impossibilitando ao leitor qualquer associação com a realidade. O único nome possível de identificação era o de Cordélia, que, na *realidade*, se chamava Cordélia, mas não Wahl. Confirmam essas colocações, o trecho a seguir.

É, sobretudo inverossímil que ele tenha escrito este diário com uma finalidade particular; salta à vista que, no sentido mais estrito, apenas se revestia para ele de uma importância pessoal, e o conjunto bem como os pormenores inibem-nos de pensar que temos perante nós uma obra literária, e muito menos destinada a ser impressa.²⁸⁸ [...] apenas suponho serem reais os nomes próprios, de modo que ele próprio podia reconhecer com segurança a verdadeira personagem, enquanto um terceiro seria induzido em erro pelo apelido.²⁸⁹

Restritamente ao prefácio, tempo e sujeito fundem-se na sua escrita, permanecendo somente alguns resíduos das experiências armazenadas na memória do prefaciador A. A memória é, na condição de faculdade que retém as lembranças, fragmentada por infinitas sequências temporais. Não é, obviamente, igual ao mundo dos relógios, das datas, dos calendários nem dos registros físicos, particularidade que marca, segundo a teoria de Bergson, a profunda diferença entre o *tempo do mundo* e o *tempo do eu*.

²⁸⁸ KIERKEGAARD. *Diário de um Sedutor*, p. 04.

²⁸⁹ *Idem*.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

Conheci a jovem cuja história preenche a maior parte do diário. Não sei se ele terá seduzido outras, mas, segundo os seus papéis, é o mais provável. Parece ter sido ainda versado num outro tipo de experiências que o caracterizam bem; pois ele era, em extremo, intelectualmente determinado, para ser um sedutor vulgar. O seu diário demonstra também que, por vezes, era algo totalmente arbitrário o que ele desejava, uma saudação, por exemplo, e por preço algum queria obter mais, por seu a saudação aquilo que a pessoa em questão possuía de mais belo.²⁹⁰

Nesse sentido, embora imerso em temporalidades contrárias e simultâneas – passado e presente –, o prefaciador A busca associar o texto que escreve com a estrutura objetiva dos eventos que registra. O prefácio do *Diário de um Sedutor*, podemos dizer, expressa a tentativa de reconstrução do passado do sedutor através da cópia feita pelo prefaciador. Observar criteriosamente os dados das cartas, das datas e de todo o conjunto de referências pessoais e temporais demonstra a preocupação de A, como se procurasse concretizar o passado que se foi com o presente que pretende rememorar no espaço da escrita do prefácio. A importância do diário aparece neste trecho:

Além dos completos esclarecimentos sobre as suas relações com Cordélia, o diário contém ainda algumas pequenas descrições, intercaladas no resto. Tais descrições foram sempre assinaladas por ele mesmo como uma nota bene à margem. Não tem qualquer relação com a história de Cordélia, mas deu-me uma viva idéia do sentido de uma expressão muitas vezes por ele usada e que, anteriormente, eu não compreendia na sua totalidade: é preciso ter sempre uma linha preparada para apanhar peixe.²⁹¹

Das rememorações contidas no prefácio do texto em análise, temos a pintura literária da imagem de Johannes. A construção ou reconstrução da identidade do eu do sedutor, feitas a partir da leitura de algumas folhas de papel encontradas na gaveta por A, demonstra a forte (e íntima) perspectiva do prefaciador ser o conhecedor ativo de todo o conteúdo da narrativa. Por outro lado, sua esmerada descrição dá fortes indícios de que o texto prevê para o seu leitor ideal a tarefa de

²⁹⁰ KIERKEGAARD. *Diário de um Sedutor*, p. 05.

²⁹¹ *Ibidem*, p. 09.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

reconstrução fiel da imagem do sedutor, correlacionando o tempo das memórias do próprio sedutor e o tempo rememorado pelo prefaciador A, segundo dados apresentados nas seguintes passagens:

O caso desse homem, tal como eu o conheci outrora sem o conhecer, era mórbido.²⁹²

Dotado de uma capacidade extremamente evoluída para descobrir o que de interessante existe na vida, soube encontrá-lo e, tendo-o encontrado, soube sempre exprimir o que vivera com uma veia quase poética.²⁹³

Mas que poderá passar-se no seu cérebro? Penso que, tal como desviou os outros do bom caminho, ele próprio se acabará por perder. Desviou os outros do bom caminho, não sob o aspecto de uma relação exterior, mais sim de uma relação interior, relativa a eles próprios.²⁹⁴

Penso que assim se virão a passar as coisas no caso dele, mas numa bem mais terrível medida. Nada consigo imaginar de mais penoso que um intrigante cujo fio de intrigas se quebra, e volta então, contra si próprio, toda a sua sagacidade, porque nesse momento a sua consciência acorda e logo ele tenta libertar-se das confusas malhas em que se enredou.²⁹⁵

Como já dito anteriormente, na construção ficcional do prefácio de *Diário de um Sedutor*, o tempo narrado retoma dados do passado, a evocação da memória é, mais uma vez, a estratégia literária utilizada por Kierkegaard. Por um lado, o tempo ficcional do prefaciador é sobreposto ao tempo do leitor na tentativa de recapturar e reconstruir o passado enquanto o texto é lido. O prefácio ficcional de *Diário de um Sedutor* ganha, portanto, o estatuto de texto construído através da recordação criadora do próprio prefaciador A.

Tal como podemos dizer que era impossível descobrir a pista desse homem (os seus pés conservavam as pegadas que faziam – é assim, com efeito, que melhor

²⁹² KIERKEGAARD. *Diário de um Sedutor*, p. 05.

²⁹³ *Ibidem*, p. 04.

²⁹⁴ *Ibidem*, p. 06.

²⁹⁵ *Ibidem*, p. 07.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

posso representar a sua infinita intelectualidade).²⁹⁶

A sua vida era demasiado intelectual para que ele pudesse ser um sedutor, no sentido vulgar do termo, embora por vezes se revestisse de um corpo parastático e fosse então, todo ele, sensualidade pura. Mesmo na sua aventura com Cordélia, tudo é de tal modo confuso que lhe era impossível afirmar ? ele o seduzido.²⁹⁷

Por outro lado, no conjunto discursivo de *Diário de um Sedutor*, o autor empírico joga com os sujeitos ficcionais diversos (os personagens criados, a narrativa, ele mesmo e o leitor), situando-os no tempo do texto: o passado, que, aliás, nunca fora presente. As datas e índices temporais ligados ao diário mostram, por exemplo, a possibilidade permanente de sempre se estar dentro do tempo, do tempo eternizado pelo texto, embora não possamos falar de tempo preciso. O leitor depara com dias e meses e não, especificamente, com o ano, estando em qualquer tempo. Nesse sentido, não somente o prefácio como o próprio diário, situam-se dentro de uma dimensão atemporal.

O prefácio e o próprio diário terão, como textos recortados pelos dados da memória, sempre o carácter de escritura eterna, efetivados pela linguagem verbal. Aconteça o que acontecer, após a passagem do tempo, a história do prefaciador A e a história de sedução entre Cordélia e Johannes terão a duração de para sempre, garantia oferecida não só pela escrita, mas, ainda, pela leitura dos textos.

Se o conteúdo do prefácio e também do diário não é afetado pelo tempo, a cada leitura, os textos para sempre serão lembrados; se a escrita se inscreve no tempo, o prefácio e o diário adquirem o *status* de permanente agora. Contudo, podemos observar que através do prefaciador A, Kierkegaard novamente joga com exercício fraudulento de sua escrita. Assim, à medida que se desenrola o discurso no prefácio, ele cria, paradoxalmente, outro jogo discursivo: o jogo de escrita cifrada por

²⁹⁶ KIERKEGAARD. *Diário de um Sedutor*, p. 06.

²⁹⁷ *Idem*.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

outros nomes, jogo ambivalente entre o autor Kierkegaard e as memórias de seus próprios personagens – o prefaciador A e o sedutor Johannes.

Mas que poderá passar-se no seu cérebro? Penso que, tal como desviou os outros do bom caminho, ele próprio se acabará por perder. Desviou os outros do bom caminho, não sob o aspecto de uma relação exterior, mais sim de uma relação interior, relativa a eles próprios.²⁹⁸

Penso que assim se virão a passar as coisas no caso dele, mas numa bem mais terrível medida. Nada consigo imaginar de mais penoso que um intrigante cujo fio de intrigas se quebra, e volta então, contra si próprio, toda a sua sagacidade, porque nesse momento a sua consciência acorda e logo ele tenta libertar-se das confusas malhas em que se enredou.²⁹⁹

Do prefácio, ainda podemos dizer que é a memória e também o seu correlato indissociável, isto é, o esquecimento que desempenham papel de organizadores do conjunto da obra *Diário de um Sedutor*. Logo, enquanto o prefaciador A deixa fluir suas rememorações, outro texto surge imediatamente no imaginário do leitor, o diário. Se, por um lado, em todo o *Diário de um Sedutor*, o tempo do narrado e o tempo da narração são fragmentados, não se permitindo resgatar, de fato, o passado por inteiro, por outro, é possível apreender os dados constantes no prefácio e no próprio diário dentro de um tempo intervalar, dentro de interstícios temporais.

Nesse sentido, vale a pergunta: se não há qualquer memória com relação às precisões do futuro e, por esse dado empírico a memória serve como instrumento subjetivo ao passado experimentado dentro do evento de tempo dinâmico e disforme, então, também, não seria o *Diário de um Sedutor* uma tentativa de Johannes resgatar, através dos registros da escrita, a ordem objetiva do tempo contra a vaga e falível ordem dos eventos da memória?

De fato, o diário do sedutor Johannes, entendido como forma de discurso memorialista, submete-se ao pacto de respeitar o calendário e a fidelidade dos fatos na tentativa de atenuar a

²⁹⁸ KIERKEGAARD. *Diário de um Sedutor*, p. 06.

²⁹⁹ *Ibidem*, p. 07.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

separação temporal, a lacuna entre o vivido e o seu registro pela escrita. Além disso, permite ao diarista voltar a si constantemente enquanto lê e escreve, transformando-se em espectador de sua própria história, inclusive levando-o a ser seu futuro leitor.

Não podemos ignorar, porém, que todo diário constitui gênero de narrativa de memórias, cuja essência se quer verdadeira, mas as anotações dos fatos, no momento em que ocorrem, não lhe garantem o estatuto de verdade. Portanto, o discurso de Johannes é subjetivo e de caráter ficcional e sua escrita apenas realça o desdobramento do autor em personagens diversos. Isso permite ao leitor entrever, já em processo, a noção de autor como ser de papel e do próprio diário como forma de encenação ilusória do eu amarrado, preso à escritura. Enfim, o diarista é também personagem, personagem de si próprio.

De escrita clandestina e de essência privada, o diário se esquia ao olhar alheio, fazendo do sigilo sua especificidade. As confidências de fatos e as declarações em suas páginas estabelecem a relação de segredo entre o diarista e a realidade efetiva, instituindo um discurso fechado entre o eu que escreve e a própria escrita.

Nesse sentido, seguindo a linha primeira de raciocínio, poderíamos entrever o diário como texto sem destinatário, não sendo possível estabelecer nenhum pacto de leitura entre o diarista e leitor. Essa leitura, porém, é equivocada porque o diário não se apresenta dentro da perspectiva monológica de enunciação. O diarista, quando reordena o passado através da escrita, dá sentido às suas memórias fragmentadas no tempo e promove a encenação do eu não só como personagem mas também como leitor de suas próprias memórias.

Além disso, o diarista estabelece sempre a comunicação com o leitor. Wander Miranda³⁰⁰, analisando a conceituação de Rousset, conclui que o diário comporta, em duas vias, graus de fechamento e de abertura em relação ao seu destinatário: a autodestinação e a pseudodestinação. Na

³⁰⁰ MIRANDA. **Corpos escritos**, p. 35.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

primeira perspectiva – a autodestinação: é possível identificar a figura do diarista com a do leitor pois escrever e ler são operações que se complementam. Nesse sentido, na sua própria releitura, o diarista reflete sobre si mesmo, confundindo-se com o emissor e o receptor, semelhança que a distância temporal estabelece na comunicação mantida em circuito fechado³⁰¹. Na segunda possibilidade – a pseudodestinação –, ao diarista, por decisão própria ou por estar sobrescrito no mundo do próprio diário como narrador, cabe o papel de receptor, passando ser, ele, então, o outro inscrito dentro do texto.

Todavia, tanto na primeira via – autodestinação –, quanto na segunda – pseudodestinação –, as mensagens não ultrapassam o limite do escrito e o destinatário também permanece nele, fechado. Ao contrário, a abertura supõe, em grau reduzido, o destinatário privado e, em grau máximo, a publicação póstuma autorizada e, mais ainda, a publicação em vida do autor.

Sendo assim, quando atentamos para o nível de enunciação do diário escrito por Johannes, diário copiado e compilado pelo esteta A editado por Victor Eremita – (pseudônimo utilizado por Kierkegaard, em *Either/Or*), percebemos que tais escritos se aproximam do relato autobiográfico. O sedutor, indiscutivelmente, tem legitimada sua existência, mas, somente enquanto pseudônimo e ficção, e os seus escritos caracterizam-se como autointerpretação. Tais escritos, embora fragmentados no tempo, procuram expressar, com máxima precisão, sua experiência amorosa vivida no passado. Em *Diário de um Sedutor*, Johannes chega, às vezes, a ser pedante ao descrever os próprios pensamentos e, acima de tudo, as suas suposições acerca dos pensamentos das outras pessoas que ele observa clandestinamente.

Por outro lado, Kierkegaard, no papel do diarista, promove, ficcionalmente, a retrospectiva de fatos, confiando ao leitor os artifícios íntimos de sedução aplicados durante a conquista de Cordélia. Contudo, o leitor tenta, ao compactuar com os modos de leitura do diário engendrado como

³⁰¹ Idem.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

autobiográfico, delimitar os territórios do autor, do narrador e do personagem. Essa tarefa não é nada fácil, pois o *Diário de um Sedutor* apresenta-se como escrita, que se pretende, ao mesmo tempo, texto literário e discurso verídico.

Curiosamente, o *Diário de um Sedutor*, ainda que escamoteado por tantos nomes e autores ficcionais, não ignora a existência de Kierkegaard; aliás, sabemos que a própria ficção joga com a imagem fantasmática do autor. O diário também, sendo escrita autobiográfica, determina a existência de Johannes, o sedutor, em duas diferentes perspectivas: a primeira como sujeito criado no mundo ficcional de Kierkegaard; a segunda como sujeito da escrita do próprio diário.

Para finalizar este tópico, resta-nos dizer que *Diário de um Sedutor* se configura como relato das estratégias audaciosas utilizadas por Johannes, no curso de vários meses, para seduzir a jovem Cordélia. A construção ficcional da narrativa apresenta-se cercada de jogo de acasos, de situações imprevistas e falaciosas. Por exemplo, já no prefácio, o autor implicado no texto antecipa para o leitor alguns aspectos psicológicos de Johannes e também algumas de suas estratégias de sedução. Desse modo, põe em evidência o constante jogo metalingüístico, ou seja, o enunciado descreve o próprio enunciado. Se isso não bastasse, o autor implicado no prefácio, em sua interlocução com o leitor, passa a ocupar, metonimicamente, o papel do autor empírico, explicando-nos o processo de escrita do *Diário de um Sedutor* e oferecendo-nos possíveis chaves de leitura do texto.

III.III.III – Jogo estético: a sedução reflexiva em *Diário de um Sedutor*

Seduzir uma jovem significa para a maior parte das pessoas: seduzir uma jovem, e está tudo dito; e, no entanto, toda uma linguagem se oculta neste pensamento.

Johannes

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

[...] só se pode gozar de uma parte do corpo do Outro, pela simples razão de que jamais se viu um corpo enrolar-se completamente, até incluí-lo e fagocitá-lo, em torno do corpo do Outro [...] Gozar tem esta propriedade fundamental de ser em suma o corpo de um que goza de uma parte do corpo do Outro.

Jacques Lacan

Em *A dupla chama: amor e erotismo*³⁰², Octavio Paz, explorando as mais variadas conotações advindas do vocábulo fogo, recria a imagem da chama enquanto metáfora erotizada. Os matizes emanados do fogo sutil ascendem em dupla chama da vida: a vermelha, sexualidade transfigurada em erotismo; a azul – e trêmula –, a chama do amor. A relação existente entre erotismo e poesia é que o primeiro configura-se como poética corporal e a segunda como erótica verbal. A rede metafórica de significados mostra que tanto o fazer erótico quanto o fazer poético, atos de reinvenção do corpo e da palavra, encontram-se, paradoxalmente, na mesma oposição complementar. Assim, a poesia desvia a linguagem de sua função primeira e imediata – a comunicação; o erotismo, através do jogo da representação, desvia o corpo de sua finalidade essencial – a reprodução. Decorre daí que o erotismo é, em si mesmo, desejo, impulso sexual manifestado de diferentes formas, distinguível da sexualidade em sentido amplo por ser de caráter exclusivamente humano. Conforme as palavras de Paz:

A chama é a parte mais sutil do fogo, e se eleva em figura piramidal. O fogo original e primordial, a sexualidade, levanta a chama vermelha do erotismo e esta, por sua vez, sustenta outra chama, azul e trêmula: a do amor. Erotismo e amor: a dupla chama da vida.³⁰³

³⁰² PAZ. *A dupla chama: amor e erotismo*, 1993.

³⁰³ PAZ. *A dupla chama: amor e erotismo*, p. 07.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

Nesse sentido, podemos entender que se o poema “já não aspira a dizer, e sim a ser³⁰⁴”, a poesia não mais vislumbra a comunicação assim como o erotismo não vislumbra a reprodução. A poesia caracteriza-se por ser realidade sensível, especificidade lingüística na qual o poeta trabalha a palavra em estado bruto, transformando-a em significado para os sentidos. Da poesia, surgem imagens palpáveis e palavras enlaçadas capazes de emitir seus reflexos, seus vislumbres e suas nuances, fundindo o ver e o ler, pois a leitura de um poema efetiva-se a partir dos olhos do espírito.

Na visão do poeta mexicano, a realidade criada pela poesia é, na verdade, o mundo dentro de outro mundo. Nele os sentidos convertem-se em servidores da imaginação, pois a poesia erotiza a linguagem porque aquela, em seu modo de operação, já é erotismo. Por outro lado, o erotismo é também linguagem, metáfora da sensualidade animal que designa algo além da realidade absoluta. Erotismo é mais que pura necessidade de reprodução. Logo, a poesia ultrapassa as barreiras da comunicação e o erotismo, as da reprodução; a poesia e o erotismo nascem dos sentidos, mas não se encerram neles.

Segundo Bataille³⁰⁵, o homem, na condição de animal erótico, é problema para si mesmo, e o erotismo, situado no ponto mais elevado do espírito humano, é a parte mais problemática. No plano da linguagem, no conjunto de dados que põe o homem em contato com o mundo e com os pensamentos das pessoas no mundo, o erotismo está atravessado pelo interdito e pela transgressão, relacionando-se diretamente com o princípio de continuidade e de descontinuidade, de vida e de morte. Logo, é impossível descrever o prazer sexual sem fundir corpo e sentimento, sem violar os segredos do coração. Diferentemente dos outros animais sexuais, o homem apaixonado expõe-se às mais surpreendentes injunções eróticas, pois sua excitação sexual é processo psicológico que independe de qualquer caráter científico do sexo. A concretização erótica é, por excelência, a entrada do parceiro no jogo, além da realidade imediata.

³⁰⁴ Ibidem, p. 13.

³⁰⁵ BATAILLE. **O erotismo**, 1987.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

Toda a concretização do erotismo tem por fim atingir o mais íntimo do ser, no ponto em que o coração nos falta. A passagem do estado normal ao de desejo erótico supõe em nós a dissolução relativa do ser constituído na ordem descontínua³⁰⁶.

Por outro lado, priorizar o erotismo exclusivamente como impulso sexual é, para Lúcia Castello Branco³⁰⁷, não considerar a história primitiva da sexualidade humana. Na antiguidade, associava-se à filosofia platônica a idéia de erotismo como impulso vital ascendente ao bem supremo, instância purificadora da alma à medida que o homem se distanciava da sexualidade simplesmente animal. No entanto, algumas posturas moralistas e antieróticas foram descaracterizando o caráter sagrado do erotismo, colocando-o em oposição radical à religião, embora, paradoxalmente, o sacrifício de animais nas cerimônias primitivas, as cenas de sadismo com personagens bíblicos e a idéia de pecado original sejam imagens comuns que ainda evidenciam os ritos e as liturgias jogando carne e sexo no caminho em direção à Divindade.³⁰⁸

Como descreve Castelo Branco, a cultura ocidental traz arraigada à prática sexual a noção cristã de pecado, simbolizada pelo desvio original, ou seja, após a mordida da maçã por Adão, o homem foi condenado a viver, eternamente, no mundo imperfeito, repleto de serpentes sedutoras. A condenação bíblica constitui, na verdade, a resposta imediata a qualquer violação ou transgressão sexual, mostrando que a história do erotismo se inscreve numa história da repressão. Nesse sentido, o Cristianismo se insurge contra o acirramento do desejo sexual absoluto, mas não contra o sexo utilitário de caráter exclusivamente biológico, reprodutivo, favorável ao mundo capitalista. Os preceitos cristãos formaram o que podemos chamar de ideologia estratégica voltada ao controle da sexualidade e ao aumento da produção humana.

Mas, se o erotismo é comunicação subjetiva entre os sentidos através da comunhão dos

³⁰⁶ BATAILE. **O erotismo**, p. 16-17.

³⁰⁷ BRANCO. **Eros travestido**, p. 22.

³⁰⁸ *Ibidem*, p. 108.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

afins, da representação do quadro de desejos pelo outro, como o sedutor Johannes, estabelece o jogo entre sua experiência erótica com Cordélia e a sua realidade exterior? Na perspectiva do sedutor, como se efetiva o jogo de sedução de Cordélia³⁰⁹? Para responder a essa pergunta, devemos procurar, primeiramente, o que desvia o discurso, a linguagem, o pensamento, o que, enfim, desloca a verdade. Mais propriamente, devemos procurar o que seduz Cordélia e o que é sedutor em Johannes, buscando descobrir o que está fundido no jogo erótico das aparências já que “toda sedução pelo outro é também sedução por si mesmo através do outro: donde o efeito do retorno do olhar de que seduzido e sedutor são os atores apaixonados, tomados no mesmo quadro³¹⁰”.

A propósito seduzir é inventar, é recriação incessante do desejo esse pelo outro, desejo que se inicia com a visão do corpo – objeto de sedução – idealizado ou desnudo. A sedução proporciona aos parceiros comunicarem entre si as suas inúmeras fantasias, embora o ato sexual em si seja sempre o mesmo. O poder imanente à sedução é o de inverter a realidade, redirecionando-a a outro espaço de refração, jogando sentidos e aparências. No jogo de sedução, o sujeito seduzido renega o domínio do universo real, situando-se no avesso de qualquer realidade, pois tal qual a presa capturada em infalível armadilha, o seduzido perde uma parte de si mesmo, ficando preso dentro da imagem que ele abstraiu, preso na irrupção do desejo pelo outro, preso no próprio inconsciente que o inicia na experiência do outro.

Pensando em sedução, erotismo, poesia e estética, podemos dizer que, de forma resumida, o *Diário de um Sedutor*, de Kierkegaard, se inicia descrevendo o encontro casual entre Johannes e a bela Cordélia nas ruas de Copenhagen. Em seguida, apresenta, sistematicamente, as

³⁰⁹ Em nossa Dissertação de Mestrado – *Diário do Sedutor: escritura labiríntica de Kierkegaard* –, recorremos a diferentes leituras para apresentar o estudo mais detalhado da sedução e das estratégias de sedução aplicadas por Johannes em *Diário de um Sedutor*. Nesse sentido, destacam-se, principalmente, duas importantes bibliografias: BAUDRILLARD, Jean. Da sedução. Trad. T. Pelegrine. Campinas: Papirus, 1991 e RIBEIRO, Renato Janine (Org.). A sedução e suas máscaras. São Paulo: Companhia das Letras, 1988. Logo, no espaço desta Tese de Doutorado, nossa atenção se atém à pequena (mas necessária) discussão suplementar sobre a sedução reflexiva na perspectiva de jogo estético, jogo centrado no estádio estético de Kierkegaard.

³¹⁰ ASSOUN. *O olhar e a voz: lições psicanalíticas sobre o olhar e a voz*, p. 77.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

estratégias a que o sedutor recorre para seduzi-la. A primeira estratégia é tornar-se amigo não somente da própria Cordélia mas também de seu noivo, Eduardo. A partir daí, Johannes passa a frequentar regularmente a casa de Cordélia, aproximando-se, cada vez mais, de sua afetuosa tia (e guardiã). Conquistada a confiança de todos, Johannes parte rumo ao seu verdadeiro objetivo: despertar, na intimidade da jovem, a paixão erótica a ponto de levá-la ao rompimento com Eduardo. Mais tarde, no desenrolar da narrativa, Cordélia, certa de sua decisão, torna-se noiva de Johannes que, aos poucos, a conduz ao seu sítio para viver apenas uma única noite de amor. No fim, o sedutor a rejeita, desmanchando o noivado. Podemos dizer que, de forma donjuanesca, o jogo estético e intelectual empreendido por Johannes por meio da linguagem e da reflexão irônica é, na visão de Maria Ester Maciel³¹¹, a tentativa de destruição da mulher, sujeito que goza de liberdade e inocência. O sedutor calcula, analisa a força sedutora de Cordélia para, de forma artificial, utilizá-la contra a própria jovem que seduz e, na mesma proporção, é seduzida.

Contudo, lugar comum é reafirmar que a figura de Don Juan e as suas armas de sedução são temas recorrentes na literatura. O fundamental é como os escritores, no decorrer dos séculos, têm se valido do mito donjuanesco³¹² ao vinculá-lo à sua arte de escrita, perfilando-o no terreno estreito entre estética e imaginação.

Conforme Jose Antonio Miguez³¹³, Don Juan é a lenda popular de todos os tempos, a encarnação viva e vigorosa da sensualidade e da sedução como princípio. Daí, ser o seu amor infiel e o seu gozo estético, uma constante fruição; fruição do amor de todas as mulheres, fruição do prazer de seduzir todas as mulheres. Não muito diferente, para o próprio esteta A, a idéia originária de Don Juan

³¹¹ MACIEL. **Vôo transverso**, p. 116.

³¹² A lenda de Don Juan, o sedutor, ganhou muitos desdobramentos na Literatura, sendo retomada, a partir da grafia diferenciada do próprio nome Don Juan, por autores variados e distantes no tempo. Muitas bibliografias indicam que, no século XVII, mais ou menos entre 1630 a 1635, o dramaturgo Tirso de Molina publicou o conto *El Burlador de Sevilla*, dado como primeira manifestação literária de Don Juan. O constante diálogo intertextual com o mito erótico culminou em grandes obras da Literatura Universal, imortalizadas através da imaginação, por exemplo, de Lord Byron e o *Fantasma da Ópera*, de Molière e Don Juan, de Goethe e Fausto, de Kierkegaard e a figura de Johannes em *Diário de um Sedutor*, além de Don Giovanni, clássica ópera de Mozart.

³¹³ MIGUEZ. Prólogo. In: KIERKEGAARD. **Los estadios eroticos inmediatos o lo erotico musical**, 1973.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

surgiu com o Cristianismo, pertencendo ao período Medieval que é, sobretudo, a idade da representação. A Idade Média coloca ante a consciência do indivíduo outro indivíduo representante de alguma idéia: o rei tem ao seu lado o bobo; Fausto a Wagner; Don Quixote, o seu Sancho; Don Giovanni, Leporello³¹⁴.

Se “Eros era o Deus do Amor, mas jamais fora amado³¹⁵”, na Grécia Antiga, a sensualidade imposta pela presença do belo constituía a liberdade espiritual, liberdade “inconcebível sem a sensualidade e, por sua parte, o erótico, baseado no sensual e no amor mesmo, não se constituía como princípio³¹⁶”. Nesse sentido, a figura de Don Juan foi moldada a partir do belo, do sensual e, sobretudo, da liberdade, pois era homem fiel ao seu erotismo, à sua sedução e à sua infidelidade enquanto princípio de amor momentâneo, de desejo contínuo.

Por outro lado, a música também define a essência erótica de Don Juan, pois, como veículo do imediatismo, jogo variado de sucessivos acordes, a música desperta os mais diferentes sentimentos e fantasias de uma pessoa. Através da fusão que se opera entre o mito erótico e os apetrechos musicais ao alcance de Mozart, Don Juan e Don Giovanni se interpenetram profundamente, convertendo o próprio Mozart em compositor clássico e imortal – com o seu Don Giovanni, Mozart entra no pequeno, no imortal grupo de homens cujos nomes, cujos trabalhos não ficam perdidos no tempo, são lembrados eternamente³¹⁷.

Para Guerrero Martínez³¹⁸, a performance da ópera de Don Giovanni constitui genialidade erótico-musical representada por sua própria essência sedutora. Contudo, a música, como representação artística da sensibilidade erótica, diferencia-se da narrativa literária não somente quanto à ordem estética, mas também quanto ao âmbito da reflexão. Don Giovanni traz em si seu imediatismo

³¹⁴ Cf. KIERKEGAARD. In: The immediate erotic stages. **Either/Or**, p. 95.

³¹⁵ Ibidem, p. 74.

³¹⁶ MIGUEZ. Prólogo. In: KIERKEGAARD. **Los estadios eroticos inmediatos o lo erotico musical**, p. 28.

³¹⁷ Cf. KIERKEGAARD. In: The immediate erotic stages. **Either/Or**, p. 62.

³¹⁸ MARTÍNEZ. **La verdad subjetiva Søren Kierkegaard como escritor**, p. 118.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

musical, que é, na verdade, sua essência sedutora. Já a força sedutora de Don Juan emerge de sua astúcia e de suas maquinações, pois o seu projeto de sedução é minuciosamente planejado, calculado, seduzindo tanto as mulheres quanto ele mesmo.

Dessa forma, podemos dizer que Don Juan, como lenda-texto é re-significado em dois diferentes tempos, no tempo histórico e no tempo de leitura. Contudo, fundidos esses dois tempos: a imagem de Don Juan se move entre o ser da representação histórica e a própria representação dada pela escrita e leitura da lenda em si. O sedutor donjuanesco dentro do tempo, paradoxalmente, apresenta-se sem forma ou consistência definida, mas é justamente esse ser amorfo que ganha fluidez de ser, ser lenda e ser texto aberto a tantas possibilidades interpretativas; ser tão fluido quanto à própria música. A música, por sua vez, não tem representação pela imagem, somente sugere imagens por meio das orquestrações, dos acordes. Na verdade, imagens transitórias que seduzem por determinado tempo – o tempo existente dentro da própria musicalidade. Em Don Giovanni de Mozart, a música, se assim podemos dizer, propõe-se a transformar a lenda-texto em ópera, ópera tão sensual quanto a imagem de Don Juan, ópera que inverte o princípio de sedução reflexiva do texto para o ser, naturalmente, sedutor da música.

Registre-se que, quando o elemento reflexão é nulo, a sedução aparece de forma natural, sensual e espontânea tal qual a imagem de Don Giovanni. Através do método calculado e refletido, o seduzir torna-se menos sensual, mais erótico, e o sedutor reflexivo requer tempo prévio para planejar e desfrutar do próprio empreendimento de sedução, gozando, inclusive, os momentos intermediários de seu plano. Além disso, o temperamento do sedutor reflexivo exige recordar, usar a memória, pois não só as suas conquistas são lembranças importantes como também a consciência de que elas foram, sobretudo, forjadas e, habilmente planejadas. Lembre-se, aqui, do sedutor kierkegaardiano, Johannes.

Muitos leitores e críticos afirmam que, em *Diário de um Sedutor*, Johannes, ao expressar toda sua sensualidade através da imediatez erótica, leva Kierkegaard a alcançar a mesma magia a

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

que Mozart alcançou por meio da música. Nesse sentido, a argumentação focada no diário, a sedução reflexiva cunhada nos princípios do Romantismo, destaca-se por ser, inclusive, uns dos referenciais estéticos mais importantes na filosofia do autor dinamarquês.

Reportando a Goethe, percebemos que Fausto, além de cético, era desenganado da vida, e o pacto feito com Mefistófeles transformou-o no sedutor que somente buscava desfrutar o máximo do prazer. Exemplo disso é a sua relação erótica com Margarida, meio encontrado por Fausto para evadir-se de sua angústia interior. De acordo com o esteta A, Fausto de Goethe é um clássico histórico e, cada idade histórica terá o seu próprio Fausto, sua própria linguagem, razão por que muitos trabalhos do mesmo tipo podem ser imaginados em diversas épocas da humanidade. Fausto é a idéia, mas a idéia, essencialmente, indivíduo, pessoa e, enquanto tal traz, em si, o demoníaco espiritual, consequência de sua reflexão, sem a qual não seduz.

Se Fausto é um dos desdobramentos, na literatura, da lenda de Don Juan, Johannes, o sedutor de Kierkegaard, carrega em si a combinação da personalidade fáustica com a força musical de Don Giovanni, mostrando que a sedução reflexiva combina inocência e liberdade. Segundo Célia Amorós³¹⁹, os personagens estéticos de Kierkegaard encenam ilustrações das categorias filosóficas do próprio autor dinamarquês. Tais ilustrações revelam ao leitor contemporâneo a aparência de muitas representações da primeira metade do século XIX³²⁰. No caso, Johannes, o sedutor, além de fazer parte da galeria mítica de Kierkegaard, como personagem implicado no paradoxal princípio da imediatice estética, retoma, intertextualmente, as imagens de Fausto, enquanto figura decadente e estereotipada e Don Juan, enquanto Fausto descolorido e lânguido: Don Juan é a expressão do demoníaco, definida como sensual. Fausto é a expressão do demoníaco, definida como espiritual,

³¹⁹ AMORÓS. *Sören Kierkegaard o la subjetividad del caballero – Um estudio a la luz de las paradojas del patriarcado*, 1987.

³²⁰ Cf. GRAMMONT. *Don Juan, Fausto e o Judeu Errante: em Kierkegaard*, 2003.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

excluído, contudo, do espírito cristão³²¹.

Afinal, em *Diário de um Sedutor*, Johannes é descrito pelo prefaciador A como sedutor de natureza poética, reflexiva, que não separa poesia de realidade, estando sempre sob o império da influência poética, estética. Se, como sabemos, a imagem de Don Juan é expressão da sensualidade pura, da poesia, a contra-imagem de Johannes se aproxima muito daquela de Don Juan com os propósitos de Fausto. Nesse sentido, Johannes, usando de sua astúcia e cautela, seduz Cordélia de forma metódica, sucessiva e fascinante.

Contudo, diferentemente de Don Juan, o número de mulheres seduzidas não tem o menor valor para Johannes, pois não se trata somente de seduzir as mulheres, o que realmente lhe apraz é a arte e a profundidade dos artifícios utilizados para seduzi-las. O sedutor kierkegaardiano goza a sua sedução reflexiva, o seu engano, a sua astúcia, ao passo que Don Juan goza a satisfação de seus desejos. A vivência estética de Johannes, obviamente, está em oposição à ética ao considerarmos sua vida libertina com certas nuances de perversidade. Mas o seu rigor e a sua disciplina aproximam-no de um dedicado asceta. As palavras de Johannes, a seguir, atestam o nosso ponto de vista.

Se me fosse necessário procurar entre os quadros conhecidos por certo que encontraria, facilmente, uma analogia, tanto mais que, no meu foro interior, penso em Mefistófeles; a única dificuldade reside no fato de Eduardo não ser um Fausto. E, se eu próprio me metamorfoseio em Fausto, a dificuldade mantém-se porque Eduardo não é de modo algum um Mefistófeles. E também eu não o sou, sobretudo, aos olhos de Eduardo.³²²

Conforme analisa Amorós, o *Diário de um Sedutor* traz a máscara romântica interiorizada

³²¹ Cf. KIERKEGAARD. In: The immediate erotic stages. **Either/Or**, p. 98.

³²² KIERKEGAARD. **Diário de um Sedutor**, p. 39.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

em sua escritura por meio das estruturas reflexivas e expositivas, de suas considerações ideológicas e dialéticas. A abordagem de cunho memorialista tenta recuperar desde os aspectos casuais do cotidiano de Cordélia, até o esquema premeditado de sua sedução. A dialética da imediatez em pareceria com a reflexão a que se encontra submetido Johannes dentro de seu esteticismo romântico, parece uma paródia do conceito de instante, pois o sedutor possui Cordélia apenas uma vez, abandonando-a de imediato e para sempre. Para essa autora, Johannes apresenta-se de forma caricaturada, sendo o próprio espertalhão no que se refere às questões amorosas. Ao seduzir Cordélia, por exemplo, recorre à falsa ingenuidade, expressando-se, galantemente, por meio de um repertório carregado de cultura. A arte de seduzir de Don Juan brotava de sua imanência, de sua natureza de colecionar conquista como forma de vida; já o sedutor de Kierkegaard transforma o seu método de sedução em cálculo analítico sistemático, cujos efeitos podem ser previstos tais quais os mecanismos dos relógios. As palavras de Johannes, logo abaixo, comprovam o ponto de vista de Amorós.

Eu sou um esteta, um erótico, que apreendeu a natureza do amor, a sua essência, que crê no amor e o conhece a fundo, e apenas me reservo a opinião muito pessoal de que uma aventura galante só dura, quando muito, seis meses, e que tudo chegou ao fim quando se alcançam os últimos favores. Sei tudo isto, mas sei também que o supremo prazer imaginável é ser amado, ser amado acima de tudo. Introduzir-se como um sonho na imaginação de uma jovem é uma arte, sair dela, uma obra-prima. Mas esta depende essencialmente daquela.³²³

Em *Diário de um Sedutor*, o leitor pode claramente perceber que o método de sedução aplicado por Johannes apresenta segmentos detalhados e específicos em sua elaboração, demonstrando nítida sujeição às leis da natureza feminina de Cordélia. Aliás, nesse aspecto, Johannes ressalta que o pudor feminino é sempre o mais belo dos coquetismos, sendo, pois, extremamente

³²³ KIERKEGAARD. *Diário de um Sedutor*, p. 51.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

importante respeitar o transcorrer do tempo para se ter tempo de conhecer a essência da mulher a ser seduzida e, mais adiante, dominar os seus desejos com arte e sabedoria.

Vale registrar que, em muitas passagens, o sensualismo de Johannes, nas linhas do diário, está subjacente à linguagem carregada de eufemismos, matizando os desejos presos em sua intimidade. Aos olhos do sedutor, Cordélia é apenas sua fonte inesgotável de prazer, o objeto erótico implicado na intensificação da relação sexual, desdobrada em ato sem qualquer função reprodutiva.

Numa casa onde se recebe muito, a ocasião faz o ladrão. Mas isso não tem grande importância; com tais raparigas não há grande coisa a roubar; apenas com dezesseis anos o seu coração é já um autêntico livro de autógrafos, e nunca tive o desejo de acrescentar o meu nome onde muitos outros tenham escrito já os seus. Nunca me passa pela cabeça a idéia de pôr o meu nome numa vidraça ou numa parede, nem de o gravar numa árvore ou num banco do parque de Frederiksberg.³²⁴

Por outro lado, nada aterroriza mais Johannes do que ser pai ou ser esposo. O sedutor não arrefece ante as suas inconseqüentes relações com Cordélia, que reage, de forma inexperiente, às suas investidas e aos fins que lhe interessam. Nesse sentido, não só por meio da presença física, mas também usando da palavra falada sob o signo da escrita, da escrita de cartas, Johannes se faz presente no imaginário de Cordélia, conseguindo provocar, no seu interior, a evolução de sua natureza íntima, acendendo o desejo de sua plenitude como mulher. A propósito, vejamos esta carta:

Minha Cordélia!

O meu amor devora-me e apenas deixa a minha voz, esta voz, que enamorada de ti, por toda parte te sussurra ao ouvido que te amo. Oh! Estarás tu fatigada de escutar esta voz? Por todo lado ela te rodeia e cerca; com a minha alma rica, mutável e habitada pela reflexão, envolvo o teu ser puro e profundo.

Teu Johannes³²⁵

³²⁴ KIERKEGAARD. **Diário de um Sedutor**, p. 30.

³²⁵ KIERKEGAARD. **Diário de um Sedutor**, p. 78.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

Na perspectiva do leitor, o suspense da reação de Cordélia diante da leitura das cartas fortalece a trama e a própria leitura do diário, já que elas não só mediam a realidade e o ideal dos personagens, como também rompem, metonimicamente, com as fronteiras do mundo vivido e do mundo lido pelo leitor. Lacoste³²⁶ afirma que Johannes, temporariamente, através de suas cartas e de suas longas conversas, infiltra, na alma de Cordélia, toda sua (per) versão erótica, despertando-a para o seu próprio entendimento de erotismo e impulso sexual. Iniciada no jogo erótico reflexivo, Cordélia passa, então, a usar de sua própria sedução contra Johannes, tentando capturá-lo não como sujeito do amor, mas, sobretudo, como objeto de desejo, objeto de seu desejo de amá-lo com toda força de sua natureza feminina, conforme mostra este relato:

E essa deve ser a minha obra; aprendendo a amar, ela aprenderá a amar-me; à medida que ela aprende a regra, desenvolver-se-á o paradigma, e esse paradigma sou eu. Ao sentir no amor toda a sua própria importância, aplica-la-á para me amar, e quando compreender que foi comigo que o aprendeu, amar-me-á duplamente. O pensamento da minha alegria futura sufoca-me de tal modo que quase perco o domínio sobre mim próprio.³²⁷

De acordo com a análise de Edith Kern³²⁸, o *Diário de um Sedutor* ilustra bem os esforços de Kierkegaard para conciliar forma literária e sua filosofia existencial alicerçada no conceito de subjetividade. É uma peça importante que reafirma os princípios da imediate estética através da experiência erótica entre Johannes e Cordélia. Portanto constitui um tratado de sedução e erotismo possível de ser vivenciado na existência empírica de qualquer indivíduo.

Além disso, para Kern, as cartas que circulam entre Johannes, Cordélia e o prefaciador A também fazem parte do jogo interno do texto, afetando o vai e vem das interpretações do leitor e deslocando, cada vez mais, a figura do autor primeiro, Kierkegaard. Aliás, a presença do

³²⁶ LACOSTE. The Dialectic of the Real Erotic and of Eroticism in Kierkegaard' Seducer's Diary. In: **Kierkegaardiana** 22, 2002.

³²⁷ KIERKEGAARD. *Diário de um Sedutor*, p. 58.

³²⁸ KERN. *Existential Thought and Fictional Technique*, p. 24-42.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

pseudônimo A, indiretamente, redistribui e amplia o nível de informação dos fatos e dos personagens dentro do movimento da narrativa. De outro modo, esse jogo de sentido ficaria limitado e restrito às anotações íntimas de Johannes, embora todo o julgamento de A, no prefácio, não exceda os limites do conteúdo do diário, nem as revelações contidas nas cartas. São palavras do prefaciador A:

Pouco depois de ter abandonado Cordélia, recebeu desta algumas cartas que devolveu sem abrir. Encontravam-se elas entre as que Cordélia me confiou, e dado que ela própria lhes quebrou o lacre, creio poder permitir-me copiá-las também.³²⁹

Se o leitor somente passa a conhecer o *Diário de um Sedutor* a partir da publicação do texto pelo prefaciador A, o jogo de personagens e textos sobrepostos alarga a perspectiva de interpretação do próprio diário, configurando-se mais uma estratégia de Kierkegaard para capturar, ludicamente, o seu leitor. O prefaciador A intensifica a impressão do leitor sobre a concepção estética de Johannes e também apresenta os pontos de vista de cada um dos personagens sobre o vivido. Para isso, usa o jogo de coerência, que faz interagirem personagens e autores; o jogo dos personagens autores que se apresentam nas páginas do prefácio, nas escritas das cartas e nas linhas do próprio diário.

Por outro lado, se pensarmos em Shakespeare, não podemos definir se Hamlet fingia ser ou se era mesmo louco; já pensando em Machado de Assis, não podemos afirmar se Capitu traiu ou não Bentinho. Aos olhos do leitor de Kierkegaard, resta-lhe, também, a dúvida ambígua: era impossível ou não descobrir qualquer vestígio de Johannes, pois os “seus pés conservavam as pegadas que faziam³³⁰” devido a tanta intelectualidade. Da mesma forma, não podemos dizer que foi ativamente responsável por qualquer vítima seduzida. Mesmo em sua relação com Cordélia, “tudo é de tal modo

³²⁹ KIERKEGAARD. *Diário de um Sedutor*, p. 08.

³³⁰ *Ibidem*, p. 06.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

confuso que lhe era possível afirmar ter sido ele o seduzido³³¹. A própria jovem tinha dúvidas a tal respeito”. Assim, nós mesmos, leitores nos inquirimos: quem, de fato, foi o verdadeiro seduzido, Cordélia ou Johannes?

A seguir, apresentaremos alguns corolários importantes para refletirmos sobre essa questão provocada pelo diário, embora não seja nosso objetivo (e mesmo que tentássemos soaria como traição ao plano literário de Kierkegaard) fornecer respostas conclusivas.

Durante a leitura, percebemos que, algumas vezes, as cenas do diário ilustram apenas trivialidades do cotidiano de Cordélia, como por exemplo, a hora chá. Na verdade, essa cena pouco relevante satiriza a burguesia dinamarquesa da época, ressaltando, ao mesmo tempo, o tom irônico, o humor debochado, o plano e as táticas frias de sedução aplicadas por Johannes. Por outro lado, como na refração de raios luminosos sobre o espelho, ao leitor é permitido deliciar-se com as situações eróticas que, dia-a-dia, o sedutor adota na conquista de Cordélia. Vejamos, pois, a cena do chá:

À tarde, serve-se o chá. A tia, que até aí estivera sentada no sofá, toma então geralmente o seu lugar diante da pequena mesa de trabalho, de onde Cordélia se retira para se aproximar da mesa de chá, em frente do sofá; Eduardo segue-a e eu sigo a tia. Eduardo arma em misterioso, tenta segredar e, regra geral, consegue-o tão bem que fica completamente mudo; mas eu não faço tanto mistério das minhas efusões para com a tia, falo dos preços do mercado, do número de bilhas de leite necessário para fazer uma libra de manteiga, sirvo-me da nata como intermediário e da batedeira como dialética – eis aí coisas que uma donzela pode não só escutar sem perigo, mas que, por outro lado, o que muito mais raro, constituem uma conversação sólida, substancial e edificante, tão enobrecedora para o espírito como para o coração.³³²

Johannes é fiel ao seu pacto com a estética – “todas as jovens que aceitam confiar-se a mim podem estar certas de um tratamento perfeitamente estético³³³” – e, com toda sua expressão de

³³¹ Idem.

³³² KIERKEGAARD. *Diário de um Sedutor*, p. 38.

³³³ Ibidem, p. 60.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

sensualidade, apenas deseja fruir Cordélia eroticamente. As lembranças do sedutor, resultantes de sua ironia e de sua auto-reflexão poética, são tão vivamente presentes que o leitor não deixa de ser afetado por elas, sendo o sedutor seduzido pelo próprio pacto com o diário: as confidências e o testemunho das estratégias de sedução dos personagens. Johannes, no papel de diarista, joga mas também elabora as próprias regras do jogo, saindo triunfante a cada momento em que Cordélia cede a suas investidas amorosas.

O amor tem muitas posições. Cordélia faz bons progressos. Sentada nos meus joelhos, o braço macio e quente ao redor do meu pescoço, repousa sobre meu peito sem que eu sinta qualquer peso, as suas formas suaves mal me tocam, o seu corpo encantador enlaça me, como um suave nó. Os seus olhos ocultam-se sob as pálpebras, o seu pescoço é de um branco deslumbrante como o da neve, e tão liso que os meus olhos quase não conseguem repousar nele [...]. Mas falta-lhe ainda a energia. Beija-me com prolixidade, como a nuvem da Transfiguração, livre como uma brisa, tão suavemente como quando se pega uma flor, os seus beijos são fugazes como os que o céu dá ao mar, suaves e tranquilos como os que o orvalho dá às flores, solenes como quando o mar acaricia a imagem da Lua.³³⁴

Como mostra o trecho acima, curiosamente, o sedutor não joga de forma hipócrita ou blefando, muito pelo contrário, joga livremente, sem alarde, sem fazer qualquer promessa; joga, sobretudo, enfatizando o presente, o modo de jogar e o próprio jogo. O presente, claro, é, para Johannes, a existência tensa, e Cordélia é o complemento natural dessa existência, é a recriação do presente, do estado momentâneo, pois o seu coquetismo é a substância viva e natural que leva Johannes ao estado de embriaguez erótica.

Para ser um sedutor, não no sentido vulgar do termo, é necessário desenvolver o estado de consciência e reflexão, pois, somente quando unificadas ambas, podemos falar em astúcia, intriga e estratégia. Don Giovanni, e não Johannes, não reflete, apenas deseja, e o seu desejo é que se mostra sedutor, levando-o a desejar infinitamente. Quanto à força do sedutor de Kierkegaard, Johannes, ela

³³⁴ KIERKEGAARD. *Diário de um Sedutor*, p. 81.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

não se reflete na extensão numérica e, muito menos, na variedade das seduzidas, mas, sobretudo, na qualidade, na intensidade, no método de sua sedução; o erotismo musical cede o seu lugar ao erotismo literário. Aliás, nos textos de Kierkegaard, a temporalidade e a reflexão são os canais próprios do plano estético, fazendo com que seu o jogo de escrita não resulte somente em expectativa da posse de Cordélia. Logo, a tarefa de Kierkegaard é bem maior: é cativar o leitor através da força sedutora reflexiva do texto, ainda que o sexo entre Johannes e Cordélia seja descrito apenas por breves entrelinhas.

Por outro lado, o contraste entre o amor sensual e o amor reflexivo³³⁵ reside no fato de que, no primeiro, o desejo sexual é mais aberto, impulsivo e imediato. Todas as mulheres são desejadas dentro de um contínuo fruir, não importando as suas diferenças e os seus matizes, mas, sim, a projeção quantitativa do desejo no tempo. No segundo – no amor reflexivo –, o desejo tem projeção temporal qualitativa: cada sedução tem o seu próprio tempo, sua duração e sua fixação. Esses aspectos adquirem certa estabilidade quando o sedutor ama uma mulher individualmente, sem pensar na conquista seguinte. O mais importante não é o fato de tê-la nos braços, mas a tomada de consciência da forma calculada de como tê-la nos braços, pois o sedutor reflexivo não goza a lista numérica de suas conquistas, mas goza o tempo que cada uma de suas conquistas requer.

O próprio esteta A, com base nas estratégias de sedução aplicadas por Johannes em seu diário, assinala que não conhece outro texto capaz transmitir, com tamanho êxito, o potencial da sedução de Don Juan e Don Giovanni como o sedutor em *Diário de um Sedutor*. Johannes reflete o caráter da sedução reflexiva. Ele aborda, primeiramente, a atmosfera interior, a forma como concebe os detalhes simples de sua vida, convertendo-os em ecos de sua paixão pela mulher.

Contudo, não se trata de uma paixão vulgar ou maliciosa, trata-se, sobretudo, de combinar o fortuito, o casual com a essência natural da mulher, para, mais tarde, Johannes desfrutar do próprio

³³⁵ Cf. MARTÍNEZ. *La verdad subjetiva Søren Kierkegaard como escritor*, p. 120-121.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

alimento feminino. Diferentemente do sedutor vulgar, o método de sedução de Johannes é refletido, contínuo, dialogado e, por usar a linguagem falada ou escrita, desperta reações emotivas e impulsos repentinos de paixão.

As cartas, por exemplo, ao serem encaminhadas a Cordélia, levam-na ao mundo erótico através das palavras, categoria estética inacessível pela música, pois, segundo o esteta A, a linguagem é o meio próprio da abstração espiritual, meio da própria idéia. Já a música, como linguagem, apresenta o elemento tempo, porém a música somente existe durante sua execução porque, ainda que alguém lesse a partitura brilhantemente, as notas não teriam as mesmas forças quando “executadas em acordes³³⁶”. A propósito, Cordélia, de Johannes, bem como Dona Elvira, de Don Giovanni Margarida, de Fausto são envolvidas, cada uma a seu modo, por suas próprias paixão e liberdade, vítimas do envolvimento erótico ambíguo e dividido entre prazer e culpa; sedução e abandono. Quanto à culpa, é enfocada na responsabilidade e na liberdade de deixarem-se seduzir. No caso de Cordélia, a pena reflexiva, proposta literária de Kierkegaard, é resultado do tratamento puramente estético de Johannes: sobre toda mulher seduzida, recai o abandono.

Por fim, o desdobramento do mito de Don Juan, seja como figura musical, seja como figura reflexiva aponta o paradigma da sedução como elemento estético, intercalado em música e em poesia. Da interseção de Don Juan e Don Giovanni, resulta, como parte comum, a sobreposição da mulher seduzida no espaço de seu próprio erotismo. Se a força erótica advém da natureza feminina, tal qual a Eva bíblica, a mulher deve ser punida, e sua punição é o abandono. Contudo, a sedução e o abandono não produzem, simplesmente, a experiência da dor; ao contrário, além da dor, a mulher seduzida não deseja amar mais, melhor dizendo, deseja apenas amar o seu sedutor, cultivando o amor através de sua livre recordação.

³³⁶ Cf. KIERKEGAARD. In: The immediate erotic stages. **Either/Or**, p. 79.

A ÚLTIMA CARTADA

Ninguém sabe verdadeiramente quem foi Kierkegaard nem o que quis dizer.

Karl Jaspers

No primeiro capítulo desta tese – *Either/Or: jogo em Kierkegaard. Kierkegaard em jogo* –, procuramos abordar, de forma ampliada, a noção de jogo. Como vimos, pensar a origem do jogo é retornar, imaginativamente, aos tempos primitivos, a lugares longínquos vinculados aos costumes antigos da humanidade. É impossível precisarmos a criação do jogo; da sua origem, encontramos, apenas, evidências místicas, confundidas com conhecimento científico e crenças religiosas. Lembremo-nos, por exemplo, dos rituais profanos, espiritualistas, indígenas; das curiosas práticas de ler o futuro, a cartomancia, a quiromancia, entre outros. Essas práticas ilustram as tentativas de o homem compreender a sua existência, driblando a realidade e saindo vencedor no jogo da vida. De qualquer forma, o que podemos assegurar é que o elemento lúdico é referencial no jogo, e é inerente à natureza humana, ao comportamento do homem, ao seu espírito de jogador. E a apreciação do belo é uma das maneiras de suscitar-lhe a disposição lúdica, desenvolver a sua capacidade reflexiva e sensível.

Por outro lado, o jogo é um elemento cultural manifestado nos diversos seguimentos da sociedade. O jogo possui regras claras. Jogar é correr riscos, vencer limites de forma estrategicamente organizada, pensada, refletida. Em todo jogo, mesmo nos mais elementares, vencer depende do desempenho, da astúcia, da habilidade, da destreza do jogador. Assim, o mais sábio é aquele que discerne o momento de recuar ou prosseguir. Independentemente da resposta dada pelo jogador, o

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

jogo é sempre jogo. A diversidade semântica desse vocábulo amplia a própria dimensão do seu conceito. Por exemplo, aparece incutido em expressões cotidianas, diferenciando certos comportamentos do tipo *jogo sujo*, *jogo limpo*, *jogar comigo*, *você está blefando*, *deixe de jogo* e tantas outras. Na estética, o jogo é o modo de ser da própria arte, pois a arte é autorepresentação e, analogamente, o jogo, através de seu movimento de ir e vir, também se autorepresenta mediado por uma partida e outra.

As discussões feitas sobre o jogo e os seus desdobramentos, no capítulo I, foram resultantes de nossas inquietudes e questionamentos suscitados pelo jogo escritural de Kierkegaard. Procuramos mostrar que o lúdico se agrega à natureza espiritual do homem, à sua interioridade e o jogo constitui-se dentro do movimento libertador de suas escolhas diante da existência. Kierkegaard, sob todos esses aspectos, é um legítimo jogador circunscrevendo-se à vertigem do próprio jogo, *Either/Or*.

Nesse sentido, buscamos analisar, longo dos capítulos desta tese, as formas, os meios, as estratégias utilizadas por Kierkegaard, o jogador. Consideramos a noção de jogo e de impulso lúdico levando em conta que um jogador, ao entrar em jogo, por mais iniciante que seja, tem sempre suas estratégias de ataque e defesa, tem sempre *aquela carta escondida debaixo da manga do paletó*, pois todo jogo demanda boas jogadas. No jogo de *Either/Or*, Kierkegaard se mostra exímio na arte de jogar. Assim sendo, procedem as seguintes perguntas: como são efetivadas as suas jogadas? Em que domínio de jogo Kierkegaard se insere? No jogo de Kierkegaard, como se situam os seus parceiros? E os seus oponentes?

Diríamos que não foi fácil desenvolver esta pesquisa, mas tentamos fundamentá-la da forma mais crítica possível. Se conseguimos cumprir o nosso objetivo, repetindo o clichê, *somente o leitor poderá nos dizer*. Devido à complexidade do tema, optamos por subdividir este desfecho com intuito de tornar nossas idéias mais claras e o assunto menos complexo.

I – Das estratégias do jogo de Kierkegaard

A interioridade, para Kierkegaard, divide-se em três estádios: o estético, o ético e o religioso. Transitar de uma fase a outra não implica continuidade da fase precedente. Os estádios são referências comportamentais, e o indivíduo transforma a si próprio mediante o despertar sucessivo da consciência, da autoafirmação. O *salto*, através da fé até o Absoluto, é processo de ruptura em que o próprio indivíduo inicia novas escolhas diante da existência. Os estádios não constituem sistema fechado, representam as possibilidades de ser e estar no mundo através da contínua relação do eu consigo mesmo, com o mundo e com Deus, contendo, em suas vertentes estética, ética e religiosa, os princípios de conduta possíveis nas mais variadas circunstâncias da vida. Kierkegaard recorre, contudo, ao jogo, à ficcionalidade, à literatura, aos recursos do romantismo para executar o seu projeto de escritor existencialista, conservando, para tal, a dialética irônica atravessada pela pseudonímia.

Nessa direção, a pseudonímia ou comunicação indireta é a estratégia, o procedimento poético usado por Kierkegaard no jogo da escritura, jogo esse herdeiro da tradição romântica. Os pseudônimos não se vinculam à pessoa real do autor, correspondem, essencialmente, à natureza fictícia da obra, às necessidades de criação, à necessidade de categorizar as diversas tipologias exigidas pelo seu projeto filosófico. Ao usar a comunicação indireta. Ele demarca sua posição fora do texto, pois se joga como adversário de sua própria escrita, mantendo-se, de forma irônica, em diálogo consigo mesmo e com o leitor.

A ironia é a chave dos trabalhos estéticos e a questão preponderante da comunicação indireta é a presença dos pseudônimos. Somadas ironia e pseudonímia resultam-se textos sobrepostos uns nos outros. O leitor, ao receber a mensagem, indiretamente, penetra no jogo intrigante do autor multifacetado dentro de sua própria escritura. Por sua vez, o autor-leitor ao se autoavaliar, interrogando

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

a si mesmo quanto às suas escolhas existenciais, interage com os personagens representados no mundo textual.

Desse modo, a filosofia de Kierkegaard encontra no seu mundo ficcional, o espaço para apresentar diferentes concepções de vida de acordo com as tipologias criadas, sem, contudo, indicar caminhos certos ou estruturas sistemáticas definidas ao leitor. Aliás, Kierkegaard iniciou o seu trabalho como escritor com a publicação pseudonímica *Either/Or* por acreditar serem os pseudônimos a via necessária para evitar, logo de início, o ataque direto, exasperado, ao homem fixado nas suas ilusões. Através da pseudonímia, o leitor não concebe a mensagem sem o caráter ambíguo, dialético; no instante mesmo da recepção, atenta-se ao conteúdo comunicado, e, fundamentalmente, à forma mesma de sua vinculação. Kierkegaard, pondo em discussão a natureza íntima do indivíduo e a sua espiritualidade, joga com o automovimento da escrita, joga, dialeticamente, contra o aparente significado, embora todo e qualquer sentido seja atribuído apenas pelo leitor. Os textos pertencem ao autor sim, somente em termos de processo de articulação do seu pensamento durante a escrita e são assinados por seus verdadeiros autores, os pseudônimos, personalidades poéticas que carregam em si as referências e os problemas comuns da existência humana.

II – Ironia e estratégia de jogo

A ironia kierkegaardiana define-se por discurso retórico em que o sentido é o contrário do que se pensa. Embora o conceito de ironia não seja sistematizado devido à inconsistência da linguagem e à re-significação do próprio conceito ao longo da história universal, permanece na sua acepção mais simples, esse significado de oposição ao que é dito. A raiz da ironia de Kierkegaard é socrática e alcança, sobretudo, as relações contextuais das escritas estéticas.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

Do jogo estético emerge a idéia, o juízo, o engajamento da imaginação com o real, mas, também ao estético vincula-se a coisa dada, a burla, o fingimento, a própria ilusão. A estética de Kierkegaard é irônica, recortada pelo jogo livre da imaginação, jogo esse dissolvido em possibilidades existenciais fictícias. Daí, *Either/Or* desdobrar-se no próprio fingimento da escrita, expressar a postura irônica dos personagens. Nessa obra, Kierkegaard joga, paralelamente, com a estratégia da comunicação (dialética da pseudonímia) e com a constituição do eu (dialética da existência). Implicitamente, o próprio movimento *either* ou *or*, iniciado através do próprio título, sugere liberdade face às escolhas individuais.

Os pseudônimos representantes das vertentes existenciais, de certa forma, opostos entre si, em nada se identificam com o autor de carne e osso, pois *Either/Or* é jogo jogando com a própria filosofia existencial de Kierkegaard. Os posicionamentos pseudonímicos são subjetivos e polêmicos, e apontam outros pseudônimos, que, por sua vez, invocam os seus opostos. Trata-se de jogo dialético entre o fluxo e o refluxo do pensamento, jogo enraizado na ironia socrática. Essa é a razão de *Either/Or* ser qualificada por *Chinese-box puzzle*, referência não somente aos autores pseudônimos, mas também ao autor, à leitura, ao leitor, ao sentido, aos próprios compartimentos da obra.

Com base na definição canônica, o prefácio constitui o discurso proferido pelo editor, ou pelo próprio autor, ou, ainda, por terceiros para apresentarem os aspectos mais relevantes de determinada obra. Além disso, expressa, em princípio, as reflexões, alguns juízos de valor, as críticas, os aspectos subjetivos ou teóricos do texto. Contudo, os prefácios que foram objeto de nossa análise extrapolam o sentido primeiro da tradição, pois não são simples prefácios, são prefácios duplamente ficcionais, derivados de outros textos ficcionais, resultantes em discursos paralelos e sofisticados com o leitor. Imersos nos prefácios cruzados por tantas burlas, estão, ainda, os prefaciadores ficcionais, desdobramentos de outros personagens ficcionais e do próprio autor ficcional. Nesse sentido, os prefácios apresentados em *Either/Or* reafirmam a própria obra como jogo, além de ser domínios

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

menores de jogo, jogo de recriação constante, jogo de ir e vir através do movimento espiralar da leitura e da escrita.

Os prefaciadores ficcionais continuamente se movem entre o dado narrado e o fato supostamente acontecido dentro de um movimento ambíguo, vertiginoso, levando o leitor a se inserir como outro personagem no jogo representado, no deslizamento entre ficção e realidade. O movimento de jogo, no prefácio de *Either/Or*, amplia-se além da ironia utilizada por Victor Eremita no campo textual. No papel do prefaciador, Victor Eremita vê a si mesmo apenas como organizador da obra, não se dando o *status* de personagem, embora saiba e coordene todas as estratégias e ações das outras personalidades poéticas que aparecem ao longo do texto.

O jogo de ilusão também se efetiva fora dos limites do texto, pois o prefaciador se dissolve na escrita do próprio prefácio, forçando o leitor a enxergá-lo fora da ficção, ou seja, como sujeito externo à própria obra. *Either/Or* torna ficção o real e o ficcional através de jogo irônico, jogando com a própria ironia. Victor Eremita carrega em si a função autor de forma indireta, e, ao negar sua responsabilidade autoral, põe, em movimento de jogo, a ilusão, rompida a partir de sua própria negação. O prefácio dessa obra coloca em foco a importância atribuída ao leitor que, cada vez mais, é atraído e lançado para dentro do texto, a arena de jogo provocativo, de pressupostos filosóficos em constante movimento.

Além disso, o uso constante de expressões de interlocução efetiva o jogo de cumplicidade entre as provocações do prefaciador e a respectiva recepção do leitor implicado no texto. No jogo discursivo representado, outras sequências frasais são estruturadas e re-significadas dentro do processo mútuo de recepção, mas o vai-e-vem de perguntas do prefaciador e as respostas esperadas do leitor são correlações também determinantes na apreensão dos complexos significados de *Either/Or*. O ponto de vista do leitor situado na perspectiva memorialista do prefaciador, não só faz distinguir, até mesmo, o autor do prefácio e o autor do texto como também visualizar o próprio

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

prefaciador de forma externa à obra, levando-o a experimentar sua individualidade contra a perspectiva autoral da obra em si.

A estratégia de Kierkegaard – construir não somente o prefácio ficcional, mas também o prefaciador ficcional (que, do outro lado da página, se autodefine como editor empírico, como sujeito fora da escrita) – implica, subjetivamente, jogo de duplo sentido: a desconstrução do autor empírico, Kierkegaard, e a construção ficcional do eu prefaciador, Victor Eremita, por meio de posições criadas a partir da escrita e da leitura do texto. Por outro lado, o prefácio de *Diário de um Sedutor*, ainda que tenha reflexos de cunho autobiográfico, não se assemelha ao modelo tradicional de autobiografia, pois o prefaciador não é Kierkegaard, é o esteta A. O prefácio do diário, além de ser ficcional, é a interpretação de fragmentos momentâneos de tempos passados, revividos no presente atualizado da escrita do esteta A que, ao selecionar e recuperar dados e episódios de sua memória, constrói, segundo a própria perspectiva, a imagem desejada do sedutor.

O prefácio de *Diário de um Sedutor* apóia-se na escrita do diário também fictício. Kierkegaard, inversamente, confere estatuto de verdade à ficção, transformando-a em espaço de jogo entre a palavra e a escrita. O Esteta A, investido da função de prefaciador o texto do diário, pratica duas ações de escrita: a primeira, copiando as folhas do diário passado a limpo; a segunda, escrevendo o prefácio do diário em si. Kierkegaard destrói a noção de autor, a noção de personagem, bem como a própria noção de ficção. O prefácio dessa obra abre-se em espaço mediador e ambíguo entre dois planos de escrita sobrepostos: primeiro, as memórias do diarista Johannes; segundo, as lembranças do prefaciador A ao escrever o próprio prefácio. Não só o prefácio ficcional de *Diário de um Sedutor* situa-se na perspectiva do tempo, como também o próprio diário que foi ordenado e reconstruído em função do tempo dos relatos do sedutor. Tanto o prefaciador quanto o diarista, no exercício de buscar a inteireza do passado e fixá-la na escrita, reinterpretaram a realidade, legitimando-a nas páginas do diário e reafirmando-a nas páginas do prefácio.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

O *Diário de um Sedutor* é recortado pelo tom romântico de estruturas reflexivas e expositivas, de considerações ideológicas e dialéticas. O imediatismo em pareceria com a reflexão a que se encontra submetido o esteta Johannes parecem parodiar o conceito de instante, pois o sedutor possui Cordélia apenas uma vez, abandonando-a de imediato e para sempre. O esteticismo de Johannes torna-o figura caricaturada e irônica. Muitas vezes, Johannes recorre à falsa ingenuidade e ao galanteio carregado de cultura para transformar o seu método de sedução em cálculo lógico, cujo resultado é o efeito produzido sobre Cordélia.

Johannes é o sedutor poético e reflexivo, seduz, com astúcia e cautela, seduz, de forma, metódica, sucessiva e irônica, porque não é sexo em si a meta principal, mas o seu desejo, sua idéia de apenas seduzir. A sedução reflexiva tem projeção temporal qualitativa, por isso cada sedução tem o seu próprio tempo, a sua duração, certa estabilidade. O sedutor goza o tempo que a sua conquista requer, seduzindo uma mulher por vez, sem pensar na próxima conquista, pois o mais importante é a tomada de consciência do cálculo feito para seduzi-la. O rigor e o excesso de reflexão de Johannes é um dos aspectos da ironia socrática. Aliás, é tão irônico Cordélia seduzir sem saber que está seduzindo, assim como Johannes se ver como sedutor, quando, na verdade, é o seduzido.

III – Das lacunas desta tese

Os prelúdios da Modernidade se inscrevem no contexto da Reforma, do Iluminismo, da Revolução Francesa, no tempo da subjetividade reflexiva e da liberdade de consciência do eu; eu, por outro lado, racionalista, cartesiano, influenciado, sobretudo, pela filosofia de Hegel. O pensamento moderno é caracterizado pela ruptura, pela fragmentação, pela reflexão, pelo questionamento sobre a fé. Longe dos preceitos tradicionais, a modernidade desloca o conceito de indivíduo, de sociedade, de moral, pois o discurso do eu, em última instância, significa a compreensão da dimensão humana sem a

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

predominância tutelar da Igreja e da religião. O sujeito moderno é autônomo, reflexivo e livre, percebendo e se percebendo na realidade. Contudo, a Modernidade tem suas fraturas, suas oposições, suas críticas ao dogmatismo metafísico e à razão pura para perceber o real. Na segunda metade do século XIX, surgem várias correntes filosóficas e, principalmente, a existencialista, a afirmação da singularidade do sujeito que busca, no infinito, o Absoluto através da fé, do paradoxo. Na perspectiva de Kierkegaard, a cristandade é a escolha para se livrar do sofrimento.

Posto isso, o movimento de *Either/Or* é jogo repetitivo que sinaliza sempre a outras vias interpretativas, outro circuito infinito dos significados. Portanto, o jogo de *Either/Or* é cíclico, contínuo, análogo à própria existência. Os pseudônimos revelam pontos de partida, possíveis perspectivas, evidenciando, sobretudo, a estratégia do autor em se distanciar dos seus próprios escritos. A pseudonímia se acerca da ambigüidade autoral, pois os pseudônimos, ao mesmo tempo em que ganham existência independente, isentam o escritor de qualquer correlação com os posicionamentos defendidos no texto; jogo argumentativo-persuasivo próprio da ironia socrática. O processo de escrita dessa obra, além de abranger a criação da própria história em si, incorpora, ao seu jogo estético, outra peça importante e, ao mesmo tempo, referencialmente ambígua: o leitor.

Analisada como estratégia textual, a pseudonímia configura-se como jogo literário sofisticado, artifício de insuperável denegação do eu da enunciação moderna que despersonaliza a identidade do autor, destituindo-o da figura de proprietário de textos. Contudo, no caso específico de Kierkegaard, os pseudônimos significam uma dificuldade a mais à análise literária, pois, paradoxal e arbitrariamente, o autor assinala a sua presença e o seu domínio no campo do texto ao afirmar ser a pessoa quem melhor conhece o processo da escrita de seus textos, sendo, pois capaz de explicá-los com legítima segurança. Os aparatos cênicos desenvolvidos por Kierkegaard constituem complexa rede de tramas ficcionais, confundindo o leitor e desestabilizando a crítica literária, além de sugerirem recentes perspectivas teórico-recepcionais. Continuamos presos a um importante problema: o que

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

pertence a Kierkegaard, autor empírico; e o que pertence aos seus pseudônimos, tão indissolivelmente fundidos em um mesmo eu?

Nesta tese, procuramos focalizar questões da criação literária, da teoria da literatura e do seu próprio objeto de estudo, que é a literatura. Mas perguntas aparentemente simples não foram respondidas, por exemplo: a que gênero pertence a obra *Either/Or*? Kierkegaard cria um texto filosófico? Ficcional? Literário? Um romance? Ou um tratado estético? Na verdade, a leitura de *Either/Or* apontou aporias que escapam a própria teoria da literatura, antecipando, no século XIX, questões abordadas pela crítica somente na segunda metade do século XX, tais como: autoria, autobiografia, sujeito da escrita, pseudonímia, heteronímia (esta última tratada por Fernando Pessoa através dos seus textos máscaras). Borges é outro a ficcionalizar, ao extremo, o eu, se inventando como *personae* em seus diferentes textos. *Either/Or* apresenta caráter ficcional e teórico ao mesmo tempo, sendo, pois, gênero literário misto deslizando nas próprias armadilhas literárias.

Resta-nos dizer que, em linhas ora acentuadas, ora apenas pontuadas da nossa interpretação, esperamos que este trabalho contribua para que Kierkegaard tenha acentuada sua originalidade. Dessa forma, procuramos escrever sob a ótica de uma perspectiva sincrônica, assestada, é certo, para um passado não muito próximo, mas presentificado por um escritor que ainda faz prevalecer sua poderosa força impactante. A obra de Kierkegaard deixa, por essa via, a condição de mero objeto da atenção filosófica para constituir tema vivo de pesquisa e questionamentos atuais da crítica literária.

Por fim, gostaríamos de dizer que *O Grito*, pintura expressionista de Edvard Munch, fez-se muitíssimo presente, nesta longa trajetória de estudos sobre Kierkegaard. Da arte de Munch, conhecemos, apenas, réplicas. Dos textos de Kierkegaard, lemos, apenas, as traduções. De alguma forma, estamos inseridos no jogo da constante analogia. À ordem estética, da semelhança, pertence o *como*, expressão corriqueira de domínio *análogo* à. Uma vez direcionado o olhar à imagem retratada

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

na tela de Munch, difícil não se impactar, não a assemelhar à interioridade angustiada, à dor e ao desespero, como se a própria imagem jogasse com a percepção do imaginário e o imaginário jogasse com a escrita. Escrita angustiada análoga a que encontramos nos muitos textos de Kierkegaard.

Por outro lado, da leitura sempre atualizada por novos olhares, captamos o jogo irônico de Munch. Jogo com a figura humana, figura caricaturada e distorcida. A voz figurada n' *O Grito* ecoa em sentido introspectivo, paradoxalmente, ampliando-se e se perdendo no ritmo do próprio grito. Grito que se multiplica em ondas sonoras, em outras vozes que, simplesmente, gritam. A dor presente no grito grita como se extrapolasse o espaço da pintura, interiorizando-se no eu posicionado perante a tela. A dor, persistentemente, grita *O Grito* da própria vida, da existência. É como se “O Grito” de Munch alcançasse, no jogo da imaginação, o grito de Kierkegaard, o seu constante *Either/Or*.

Finalmente, do jogo de escrita de Kierkegaard, é difícil tecer conclusões. *Either/Or* é obra que se permite a inúmeras possibilidades interpretativas, muitas vezes, todas contraditórias e ilógicas. Nesse sentido, a nossa conclusão é bastante subjetiva, porque sabemos da fragilidade e das incertezas que se acercam do estudo sobre esse complexo autor, e enquadrá-lo no espaço da pesquisa acadêmica é ousar demais. E ousamos demais. Durante as nossas leituras aprendemos, aprendemos que a existência é o contínuo escolher dentro do jogo *Either/Or*, mas, analogamente, à Cecília Meireles, admitimos, “não [consequimos] entender ainda qual é melhor: se é isto ou aquilo”.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABBAGNANO, Nicola. **História da Filosofia**. Trad. Antônio Ramos Rosa. Lisboa: Editorial Presença, 1970.

ALMIBURU, Maria García. Kierkegaard y la comunicación indirecta. Algunos comentarios a La Alternativa. In: **Tópicos – número monográfico**. México: Universidad Panamericana, 1993.

AMORÓS, Cèlia. **Sören Kierkegaard o la subjetividad del caballero: un estudio a la luz de las paradojas del patriarcado**. Barcelona: Editorial Anthropos, 1987.

ARENDT, Hannah. **Sobre a revolução**. Trad. I. Morais. Lisboa: Moraes Editores, 1971.

ASIMOV, Isaac. **Escolha a catástrofe**. Trad. Amarilis Eugênia Miazzi Pereira Lima. São Paulo: Edições Melhoramentos, 1979.

ÁVILA, Affonso. **O lúdico e as projeções do mundo barroco**. São Paulo: Perspectiva, 1971.

BACHELARD, Gaston. **A poética do espaço**. São Paulo: Abril Cultural, 1978.

BACHELARD, Gaston. As superposições temporais. In: **A dialética da duração**. São Paulo: Ática, 1988.

BAKHTIN, Mikhail. **Problemas da poética de Dostoiévski**. Trad. Paulo Bezerra. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1997.

BARTHES, Roland. Introdução à análise estrutural da narrativa. In: BARTHES, et al. **Análise estrutural da narrativa**. Trad. Maria Zélia Barbosa Pinto. Petrópolis: Vozes, 1971.

BARTHES, Roland. **O prazer do texto**. Trad. Maria Margarida Barahona. Lisboa: Edições 70, 1974.

BARTHES, Roland. **O rumor da língua**. Trad. Mauro Laranjeira. São Paulo: Brasiliense, 1986.

BARTHES, Roland. **Roland Barthes por Roland Barthes**. São Paulo: Estação Liberdade. Trad. Leila Perrone-Moisés, 2003.

BATAILLE, Georges. **O erotismo**. Trad. Antônio Carlos Viana. São Paulo: L&PM, 1987.

BAUDRILLARD, Jean. **Da sedução**. Trad. T. Pelegrine. Campinas: Papirus, 1991.

BENJAMIN, **Obras Escolhidas Vol. I**. Trad. Sergio Paulo Rouanet (org.). São Paulo: Brasiliense, 1985.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

- BENJAMIN. O narrador – considerações sobre a obra de Nikolai Leskov. In: **Obras escolhidas I**, 1995.
- BENVENISTE, Émile. **Problemas de lingüística geral I**. Trad. Sérgio Paulo Rouanet. São Paulo: Pontes, 1988.
- BERGSON, Henri. **Memória y Vida**. Textos escogidos por Gilles Deleuze. Trad. Mauro Arminõ. Madrid, Alianza, 1977.
- BERGSON. **Ensaio sobre os dados imediatos da consciência**, 1988.
- BITTENCOURT, Gilda Neves da Silva. O discurso da memória nos contos de Clarice Lispector. **Anais do 2º Congresso ABRALIC: Literatura e Memória Cultural**. Belo Horizonte: ABRALIC, 1991.
- BLANCHOT, Maurice. **O espaço literário**. Trad. Álvaro Cabral. Rio de Janeiro: Rocco, 1987.
- BORGES, Jorge Luis. **Sete noites**. Trad. João Silvério Trevisan. São Paulo: Max Limonad, 1987.
- BRANCO CASTELLO, Lúcia. **A traição de Penélope**. São Paulo: Annablume, 1994.
- BRANDÃO, Ruth Silviano. Falto eu mesmo e esta lacuna é tudo... In: **Literatura e Psicanálise**. Cadernos de Pesquisa. nº 25. Belo Horizonte: NAPq/UFGM/FALE, jun. 1995.
- BRASIL, Assis. A crítica. In: **História crítica da Literatura Brasileira: a nova literatura**. Rio de Janeiro: Ed. Americana; Brasília: INL, 1973.
- BRUSS, Elizabeth W. **Autobiographical Acts: The Changing Situation of a Literary Genre**. Baltimore, John Hopkins University Press, 1977.
- CADEMARTORI, Daniela Mesquita Leutcher de; GARCIA, Marcos Leite (Org.). **Reflexões sobre Política e Direito**. São Paulo: Conceito Editorial, 2008.
- CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Lisboa: Cotovia, 1990.
- CALVINO, Italo. **Por que ler os clássicos**. Trad. Nilson Moulin. São Paulo: Companhia das Letras, 1993.
- CALVINO, Italo. **Seis propostas para o próximo milênio**. Trad. Ivo Barroso. São Paulo: Companhia das Letras, 1990.
- CAMPOS, Haroldo de. Post-scriptum. Transluciferação mefistofática. In: **Deus e o diabo no Fausto de Goethe**. São Paulo: Perspectiva, 1981.
- CANDIDO, Antônio. **A personagem de ficção**. 9. ed. São Paulo: 1995. (Debates).
- CARVALHAL, Tânia Franco. **Literatura Comparada**. São Paulo: Ática, 2003.
- CASTELLO BRANCO. **Eros travestido: um estudo do erotismo no realismo burguês brasileiro**. Belo Horizonte: UFGM, 1985.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

CHAUÍ, Marilena de Souza. Kierkegaard: vida e obra. In: **Kierkegaard**. São Paulo: Abril Cultural, 1979 (Os Pensadores).

CHIAMPI, Irlemar (coord.). **Fundadores da modernidade**. São Paulo: Ática, 1991.

CHIARETTO, Marcelo. **A celebração da arte em a confissão de Lúcio de Mário de Sá-Carneiro**. Belo Horizonte: Fac. de Letras da UFMG, 1996. (Dissertação, Mestrado em Literatura).

COLLINS, James Daniel. **El pensamiento de Kierkegaard**. Fondo de Cultura Económica: México, 1970.

COMPAGNON, Antoine. **O demônio da teoria: literatura e senso comum**. Trad: Cleonice Paes Barreto Mourão. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 1999.

CUNHA, Antônio Geraldo da. **Dicionário Etimológico Nova Fronteira da Língua Portuguesa**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1992.

CURY [et. al.]. **Tipos de textos, modos de leitura**, 2001.

CURY, Maria Zilda. Espaços virtuais: o desenredo de Rosa, o desafio de Jó. In: **O Eixo e a roda, Revista de literatura brasileira**. Belo Horizonte: FALE/UFMG, maio, 2001.

DALLENBACH, Lucien. **Le récit spéculaire: essai sur la mise en abyme**. Paris: Seuil, 1977.

DANESI. Puzzling logic deductions, paradoxes, and other forms of mind play. In: **The puzzle instinct: the meaning of puzzles in human life**, p. 116-130, 2004.

DARÍO, Gonzalez. La Comunicacion Indireta. In: **Kierkegaard – escritura e comunicacion**, 1991, (Mimeo.).

DINAMARCA. Real **Ministerio de Asuntos Exteriores de Dinamarca y Danmarks Nationalleksikon. Dinamarca**. Copenhagen, 2001, p. 289-296.

DUMAS, Catherine. Diário íntimo e ficção: contribuição para o estudo do diário íntimo a partir de um corpus português. In: **Revista Colóquio/Letras**. Ensaio, nº 131, Jan. 1994, p. 125-133.

EAGLETON, Terry. **A ideologia da estética**. Trad. Mauro Sá Rego. Rio de Janeiro: Zahar, 1993.

ECO, Humberto. **Lector in fabula**. A cooperação interpretativa nos textos narrativos. Trad. Atilio Cancian. São Paulo: Perspectiva, 1986.

ECO, Umberto. **Seis passeios pelos bosques da ficção**. São Paulo: Companhia das Letras, 1994.

FERRAZ, Maria de Lourdes. **A ironia romântica**. Lisboa: Imprensa Nacional/Casa da Moeda, 1987.

FERREIRA, Jacqueline Leão Jácome. **Diário do Sedutor, escritura labiríntica de Kierkegaard**. Belo Horizonte: FALE/UFMG, 2002 (Dissertação, Mestrado em Letras).

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

FLAUBERT, Gustave. **Madame Bovary**. Tradução de Araújo Nabuco. São Paulo: Martins editora, 1997.

FONSECA. **Diário de um fescenino**. São Paulo: Companhia das Letras, 2003, p. 148-149.

FOUCAULT, Michel. **A Arqueologia do saber**. Trad. Luiz Felipe Baeta Neves. Rio De Janeiro: Forense Universitária, 1986.

FOUCAULT, Michel. **As palavras e as coisas**. Trad. Salma Tannus. São Paulo: Martins Fontes, 1987.

FOUCAULT, Michel. **História da loucura na idade clássica**. Trad. José Teixeira Coelho Netto. São Paulo: Perspectiva, 1978.

FOUCAULT, Michel. **O que é um autor?** Trad. Antônio Fernando Cascais, Edmundo Cordeiro. Lisboa: Passagens, 1992.

GADAMER. **Verdade e método – traços fundamentais de uma hermenêutica filosófica**. Trad. Flávio Paulo Meurer. Petrópolis: Vozes, 1998. p. 174.

GARDINER, Patrick. **Kierkegaard**. Trad. Antônio Carlos Vilela. São Paulo: Edições Loyola, 2001.

GARFF, Joakim. A Man of Letters: a new biographical readings. In: **Danish Literature in Bulgaria. One Century of Enchantment**. Departament for German and Scandinavian Studies, St. Kliment Ohridski. University of Sophia, Sophia 2003, p. 115.123.

GARFF, Joakim. Johannes de Silentio: Rhetorician of Silence, Kierkegaard Studies. **Yearbook. Berlin/New York**, 1996, p. 186-210.

GARFF, Joakim. **My dear reader! Kierkegaard Read with Restrained Affection**, Studia Theologica vol. 45, 1991, p. 127-147.

GARFF, Joakim. **The esthetic is above my Element, The new Kierkegaard** (ed. Elsebet Jegstrup), Indiana University Press, 2004, p. 59-70.

GARFF, Joakim. The eyes of Argus. The point of View and Points of View with Respect to Kierkegaard's Activity as an Author. **Kierkegaardiana XV**, 1991, pp. 29-53.[Osga bragt I Kierkegaard: A Critical Reader, ed. Jonathan Rée & Jane Chamberlain (Oxford: Blackwell Publisgers, 1998), p. 75-102].

GARFF, Joakim. What did I find? Not my I. On Kierkegaard's Journals and the Pseudonymous Autobiography, **Yearbook 2003**, s. 110-124.

GEISMAR, Eduard. **Lectures on the religious thought of Søren Kierkegaard**. United States of America: Augsburg Publishing House, 1937.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

GENETTE, Gérard. **Palimpsestos: a literatura de segunda mão**. Ed. bilíngüe. Trad. Luciene Guimarães; Maria Antônia Ramos Coutinho. Belo Horizonte: FAE/UFMG, 2005. (Caderno Viva-Voz).

GOMES, Manuel Tavares 2000. Historicidade e inovação: fundamentos filosóficos de alguns modelos de ensino. In: **Revista de Humanidades e Tecnologias**, n.º 03, p. 78-84. Lisboa

GOUVÊA, Ricardo Quadros. **Paixão pelo paradoxo: uma introdução a Kierkegaard**. São Paulo: Novo Século, 2000.

GRAMMONT, Guiomar de. **Comunicação indireta, ironia e tipologia do estágio estético. Figuras Estéticas de Kierkegaard**. Belo Horizonte: FAFICH/UFMG 1998 (Dissertação, Mestrado em Filosofia).

HARTSHORNE, Holmes M. **Kierkegaard, el divino burlador – sobre la naturaleza y l significado de sus obras pseudónimas**. Trad: de Elisa Lucena Torés. Madrid: Catedra – Teorema Menor. 1992.

HEGEL, Georg Wilhelm Friedrich. **Fenomenología del Espíritu**. Trad. Wenceslao Roces, Ricardo Guerra. México: Fondo de Cultura Economica, 1966.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. Trad. João de Paulo Monteiro. São Paulo: Editora Perspectiva, 1980.

ISER, Wolfgang. **O ato da leitura: uma teoria do efeito estético**. Trad. Johannes Kretschmer. São Paulo: Ed. 34, 1999. 2 v.

ISER, Wolfgang. O Imaginário. In: **O Fictício e o Imaginário - Perspectivas de uma Antropologia Literária**. Trad. Johannes Kretschmer. Rio de Janeiro: EdUERJ, 1996. p. 209 - 302.

ISER. O jogo do texto. In: LIMA. **A literatura e o leitor: textos de estética da recepção**, p. 105-118, 1979.

ISER. O ressurgimento da estética, p. 35-48. In: ROSENFELD, Denis L; BOHRER, Karl Heinz. **Ética e Estética**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

IZOLAN, Maurício Lemos. **A letra e os vermes – O jogo irônico de ficção e realidade em Machado de Assis**. Rio de Janeiro: UFRJ/Faculdade de Letras, 2006. (Tese, Doutorado em Literatura Brasileira).

JAUSS, Hans Robert et al. **A literatura e o leitor – textos de estética da recepção**. Coord. e trad. Luiz Costa Lima. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1979.

JOLIVET, Régis. **Introducción a Kierkegaard**. Madrid: Gredos, 1950. Trad. Don Manuel Rovira.

KERN, Edith. **Existencial thought and fictional technique – Kierkegaard, Sartre, Beckett**. New Haven and London: Yale University Press, 1970.

KERN, Edith. **Existencial Thought and Fictional Technique – Kierkegaard, Sartre, Beckett**. New Haven and London: Yale University Press, 1970.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

KIERKEGAARD, Søren. **Journals and Papers**, v. I, p. 317. Trad. H. V e E. H. Hong. Bloomington and London: Indiana University Press, 1967.

KIERKEGAARD, Søren **Concluding unscientific postscript to philosophical fragments**, v. II, p. 166. Trad. H.V. e E.H. Hong. Princeton: Princeton University Press, 1992

KIERKEGAARD, Søren. **Either/Or – A fragment of Life**. Trad. Alastair Hannay. England, Penguin Books, 2004.

KIERKEGAARD, Søren. **Estética e Ética – en la formación de la personalidad**. Trad. Armand Marot. Buenos Aires: Editorial Nova, 1955.

KIERKEGAARD, Søren. **Estudios Esteticos I: diapsalmata y el erotismo musical**. Trad. Demetrio Gutierrez Rivero. Madrid: Edições Guadarrama, 1969.

KIERKEGAARD, Søren. **Journals and Papers**. Trad. H.V. e E. H. Hong. Bloomington and London: Indiana University Press, 1967.

KIERKEGAARD, Søren. **Migalhas filosóficas**. Trad. Álvaro Valls. Petrópolis: Vozes, 1995.

KIERKEGAARD, Søren. **O banquete**. Lisboa: Trad. Álvaro Ribeiro. Lisboa: Guimarães Editores, 1985.

KIERKEGAARD, Søren. **O conceito de ironia**. Trad. Álvaro Valls. Petrópolis: Vozes, 1991.

KIERKEGAARD, Søren. **O Diário de um sedutor**. Trad. Carlos Grifo. São Paulo: Abril Cultural, 1979 (Os Pensadores).

KIERKEGAARD, Søren. **Ponto de vista explicativo da minha obra de escritor**. Trad. João Gama. Lisboa: Edições 70, 1986.

KIERKEGAARD, Søren. **Post-scriptum aux miettes philosophiques**, p. 425-426. Trad. Paul Petit. Paris: Gallimard, 1968.

KIERKEGAARD, Søren. **Practice in Christianity**. Trad. H.V. e E. H. Hong. Princeton: Princeton University, 1991.

KIERKEGAARD, Søren. **Practice in Christianity**. Trad. H.V e E. H. Hong. Princeton: Princeton University, 1991.

KIERKEGAARD, Søren. **Prefaces – Writing Sampler**. Trad. Todd W. Nichol. 1997. Princeton, N.J. : Princeton University Press, 1997.

LACOSTE, Guillermina de. The Dialectic of the Real Erotic and of Eroticism in Kierkegaard's Seducer's Diary. In: **Kierkegaardiana 22**, p. 125-135. Copenhagen: C.A. Reitzels Forlag, 2002.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

LAGES, Susana Kampff. **Walter Benjamin: Tradução e Melancolia**. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2002.

LEJEUNE, Philipe. **Le pacte autobiographique**. Paris, Seuil, 1975.

LEMINSKI, Paulo. **Distraídos venceremos**. São Paulo: Brasiliense, 1987.

LIMA, Luiz Costa. **Mimesis e modernidade**. Rio de Janeiro: Graal, 1980.

LIMA, Luiz Costa. **Sociedade e discurso ficcional**. Rio de Janeiro: Guanabara, 1986.

LIMA, Luiz Costa. **Teoria da literatura e suas fontes**. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1983.

LOBO, Luiza. Leitor. In: JOBIM, José Luis (Org). **Palavras da crítica: tendências e conceitos no estudo da literatura**. Rio De Janeiro: Imago, 1992.

LOURENÇO, Eduardo. **Fernando, rei de nossa Baviera**. Lisboa: Imprensa Nacional, Casa Da Moeda, 1986.

LOWRIE, Walter. **A short life of Kierkegaard**. Princeton, New Jersey: Princeton University Press, 1974.

MACIEL, Maria Esther e MARQUES, Reinaldo (Orgs.). **Borges em dez textos**. Rio De Janeiro: Sette Letras, 1998.

MACIEL, Maria Esther. **A Palavra Inquieta: homenagem a Octavio Paz**. Belo Horizonte: Autêntica, 1999.

MACIEL, Maria Esther. **As vertigens da lucidez; poesia crítica em Octavio Paz**. São Paulo: Experimento, 1995.

MACIEL, Maria Esther. Irrealidades virtuais. In: VASCONCELLOS e COELHO. **Mil rastros rápidos: cultura e milênio**. Belo Horizonte: FALE, 1999.

MACIEL, Maria Esther. **O cemitério de papel (sobre a atopia do Eu de Augusto dos Anjos)**. Belo Horizonte: Fac. de Letras da UFMG, 1990 (Dissertação, Mestrado em Literatura).

MACIEL, Maria Esther. Os paradoxos da tradição. In: **Vôo transverso**. Poesia, modernidade e fim do século XX. Rio De Janeiro: Sette Letras/FALE/ UFMG, 1999.

MARTÍNEZ, Guerrero. **La verdad subjetiva – Søren Kierkegaard – como escritor**. México: Universidad Iberoamericana, 2004.

MARTINS, Geraldo Magela. **A estética do Sedutor: uma introdução a Kierkegaard**. Belo Horizonte: Mazza Edições, 2000.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

MATHIAS. Autobiografias e Diários. In: **Colóquio Letras**, 1997.

MATOS, Olgária. "História e Memória". **Folhetim**, São Paulo, 2 set. 1984.

McKINNON, Alastair. Kierkegaard and his Pseudonyms: a Preliminary Report. In: **Kierkegaardiana 07**. Copenhagen: C.A. 1968.

MENDES, Francisco de Moraes. O texto de corpo: texto de diário. **Anais do 2º Congresso ABRALIC: Literatura e Memória Cultural**. Belo Horizonte: ABRALIC, 1991.

MENDILOW, A. A. **O tempo e o romance**. Trad. Flávio Wolf. Porto Alegre: Editora Globo, 1972.

MENESES. **Para ler a Fenomenologia do Espírito: roteiro**, p.14-24, 1985.

MESNARD, Pierre. **Kierkegaard**. Lisboa: Edições 70, 1991, p. 17.

MEYERHOFF, Hans. **O tempo na Literatura**. São Paulo: McGraw-Hill do Brasil, 1976.

MIRANDA, Wander Melo. **Corpos escritos: Graciliano Ramos e Silviano Santiago**. São Paulo: EDUSP. Belo Horizonte: Editora da UFMG, 1992.

MOLLOY, Sylvia. **Vale o escrito: a escrita autobiográfica na América hispânica**. Trad. Antonio Carlos Santos. Chapecó: Argos, 2003.

MONEGAL, Emir Rodríguez. **Borges – Una Biografia Literaria**. México: FCE, 1993.

MONEGAL, Rodríguez. **O leitor como escritor. Borges: uma poética da leitura**. São Paulo: Perspectiva, 1980.

MONTAIGNE, Michel de. **Ensaaios**. Trad. Sérgio Milliet. São Paulo: Abril Cultural, 1980 (Os Pensadores).

MUECKE, D. C. **Ironia e o Irônico**. Trad. Geraldo Gerson de Souza. São Paulo: Perspectiva, p.46-47, 1995.

NESTRÓVSKI, Arthur. **Ironias da modernidade**. São Paulo: Ática, 1996.

OLIVEIRA, Maria de Lourdes Abreu de. Tráfico entre real, fictício e imaginário no discurso autobiográfico de Dylan Thomas. **Limites: Anais**. São Paulo: EDUSP. ABRALIC, 1995.

PANITZ, Mauri Adriano. **Dicionário técnico Português e Inglês: terminologia técnica para estudos e relatórios, perícias, laudos, pareceres técnicos, análise técnico-forense**. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2003, p. 304.

PAULINO, Graça; WALTY, Ivete e CURY, Maria Zilda. **Intertextualidades: teoria e prática**. Belo Horizonte: Lê, 1995.

PAZ, Octavio. **A dupla chama – amor e erotismo**. Trad. Wladir Dupont. São Paulo: Siciliano, 1994.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

PAZ, Octavio. **Analogía y ironía. Los hijos del limo**. Barcelona: Seix Barral, 1989.

PAZ, Octavio. Intersecciones y bifurcaciones (Valery, Larbaud y Fernando Pessoa). In: **Convergencias**. México: Seix Barral, 1992.

PAZ, Octavio. **Obras completas, v. 10** (Ideas y costumbres). México: Fondo de Cultura Económica, 1996.

PAZ, Octavio. **Os filhos do barro**. Trad. Olga Savary. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.

PEDERSEN, Bertel. Fictionality and authority: A point of view for Kierkegaard's work as an author. In: **MLN, vol. 89, n. 06, Comparative Literature** (Dec., 1974), pp. 938-956. The Johns Hopkins University Press.

PERRONE-MOISÉS, Leyla. **Altas Literaturas: escolha e valor na obra crítica de escritores modernos**. São Paulo: Companhia das Letras, 1998.

PERRONE-MOISÉS, Leyla. **Fernando Pessoa – alguém do eu além do outro**. São Paulo: Martins Fontes, 1982.

PERRONE-MOISÉS, Leyla. **Flores da escrivania: ensaios**. São Paulo: Companhia das Letras, 1990.

PERRONE-MOISÉS, Leyla. **Texto, crítica e escritura**. São Paulo: Companhia das Letras, 1990.

PESSANHA, José Américo Mota. As delícias do jardim. In: NOVAES, Adauto (org.). **Ética**. São Paulo: Companhia das Letras, 1992.

PETROCCIONE, Alfredo. **La vida estética en el pensamiento de Kierkegaard**. Symposium sobre Existencialismo. Ministerio de Educación – Universidad Nacional Del Litoral. Facultad de Filosofía, Letras e Ciencias de la Educación – Rosario s/d.

PIAGET. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. 3. ed. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1978.

PIGLIA, Ricardo. Memória y tradición. In: **Anais do 2.º Congresso Abralic.**, V.1. Belo Horizonte: UFMG, 1991.

PONS, Jolita. How to Face a Preface. In: **Kierkegaardiana 22**, p. 89-106. Copenhagen: C.A. Reitzel, 2002.

POOLE, Roger. **The Indirect Communication**. Charlottesville and London: University Press of Virginia, 1993.

PUENTE, Fernando Rey. **Os sentidos do tempo em Aristóteles**. São Paulo: Edições Loyola, 2001.

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

REALE, Miguel. Kierkegaard, o seu e o nosso tempo. In: **Revista Brasileira de Filosofia**, p. 181-191, 1956.

REICHMANN, Ernani. **Soeren Kierkegaard**. Curitiba: UFP, 1971.

RIBEIRO, Renato Janine (Org). **A sedução e suas máscaras**. São Paulo: Companhia das Letras, 1988.

RICOEUR, Paul. **Tempo e narrativa**. Trad. Constança Marcondes Cesar. Campinas: Papirus, 1994.

ROCCA, Ettore. **Sören Kierkegaard and the Word(s)**. Essays on Hermeneutics and Communication. Copenhagen: C.A. Reitzel, 2003.

ROSA, João Guimarães. Tutaméia: Terceiras Estórias. In: **Ficção Completa**. Rio de Janeiro: Nova Aguilar, 1994. V. 2.

ROSENFELD, Denis L; BOHRER, Karl Heinz. **Ética e Estética**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

ROSSET, Clément. **A Anti-Natureza**. Rio de Janeiro: Espaço e tempo, 1989.

ROSSET, Clément. **O Real e seu duplo**. São Paulo: L&PM, 1988.

SANTIAGO, Silviano (org.). **Glossário de Derrida**. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1976.

SANTOS, Luis Alberto Brandão e OLIVEIRA, Silvana Pessoa de. **Sujeito, tempo e espaço ficcionais**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

SANTOS, Luís Alberto Ferreira Brandão. O Vento nas dunas: Biografismo e crítica literária. In: PAULINO, Graça e CURRY, Maria Zilda Ferreira (Org.) **Ensaio de semiótica: Cadernos de teoria da literatura**. V. 26. Belo Horizonte: Faculdade de Letras da UFMG, 1992-1993.

SANTOS. **Trabalho e riqueza na fenomenologia do espírito de Hegel**, p.165, 1983.

SATRE, Jean-Paul. **Questão de Método**. São Paulo: Difusão Européia do Livro, 1967.

SCHILLER. **A educação estética do homem – numa série de cartas**. Trad. Roberto Schwarz e Márcio Suzuki. São Paulo: Iluminuras, 2002.

SCHLEGEL, Friedrich. **Conversa sobre a poesia e outros fragmentos**. Trad. Victor-Pierre Stirnimann. São Paulo: Iluminuras, 1994.

SCHNEIDER, Michel. **Ladrões de palavras**. Trad. Luiz F. Franco. Campinas: Unicamp, 1990.

SCHOPENHAUER. **O mundo como vontade e como representação**. Trad. Jair Barboza. São Paulo: Editora UNESP, 2005.

SCHÜLER, Donaldo. A fragmentação da memória. **Anais do 2º Congresso ABRALIC; Literatura e**

EITHER/OR
JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO

Memória Cultural. Belo Horizonte: ABRALIC, 1991.

SHMUËLI, Adi. **Kierkegaard and Consciousness.** Trad. Naomi Handelman. Princeton: Princeton University, 1971.

SOUZA, Eneida Maria. Borges, autor das mil e uma noites. In: **Traço crítico.** Belo Horizonte/Rio de Janeiro: UFMG/UFRJ, 1993.

STAROBINSKI, Jean. **1789: os emblemas da razão.** Trad. Maria Lúcia Machado. São Paulo: Companhia das Letras, 1988.

STAROBINSKI, Jean. Kierkegaard et les masques. In: **Nouvelle Revue Française**, v. 4 e 5, p. 608. Paris, 1965.

Stewart, Jon. **Kierkegaard's Relation to Hegel Reconsidered.** Cambridge: University Press, 2003.

STIERLE. Que significa a recepção dos textos ficcionais? In: LIMA, L.C. **A literatura e o leitor: textos de estética da recepção.** Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1979, p. 171-172.

STIRNIMANN, Victor-Pierre. Schlegel, Carícias de um martelo. In: SCHLEGEL, F. **Conversa sobre poesia.** São Paulo: Iluminuras, 1994.

VALLS, Álvaro L. M. Os sedutores românticos. a força e o método. In: RIBEIRO, Renato Janine (org.). **A sedução e suas máscaras: ensaios sobre Don Juan.** São Paulo: Companhia das Letras, 1988.

VASCONCELOS, Maurício. Rimbaud Cutup Burroughs. **Revista de estudos de literatura.** V. 4. Belo Horizonte: Centro de estudos literários da Faculdade de Letras (UFMG), 1996.

VERGOTE, Henri-Bernard. **Sens et répétition – essai sur l’ronie Kierkegaardienne.** Paris: Editions du Cerf, 1982, tome I et II.

VIANA, Maria José Motta. Diário de mulheres: um pacto transgredido. **Anais do 2º Congresso ABRALIC: Literatura e Memória Cultural.** Belo Horizonte: ABRALIC, 1991.

WALTY e CURY. O jogo narrativo. In: **Textos sobre textos**, p. 39-65.

WALTY, Ivete e CURY, Maria Zilda. **Textos sobre textos: um estudo da metalinguagem.** Belo Horizonte: Dimensão, 1999.

WESTPHAL, Merold. **Becoming a Self: A Reading of Kierkegaard's Concluding Unscientific Postscript to Philosophical Fragments.** Purdue University Press, 1996.

ZAGURY, Eliane. **A escrita do eu.** Petrópolis: Vozes, 1982.

EITHER/OR

JOGO EM KIERKEGAARD – KIERKEGAARD EM JOGO
