

O JOGO PERFORMÁTICO TRÁGICO E ANTITRÁGICO EM AFINIDADES ELETIVAS, DE GOETHE

Alexandra V. de Almeida

O CONTRATO LÚDICO EM SUA ESSÊNCIA MAGMÁTICA

Falar em jogo performático, envolverá não só a concepção dos românticos alemães com relação à *mímesis* lúdica, mas também algumas considerações de Wolfgang Iser no seu livro *O fictício e o imaginário*¹. Assim, meu texto se fundará nesses dois eixos em torno do romance de Goethe.

O movimento *Sturm und Drang*, em pleno século das Luzes, instaura uma ambigüidade na tradição então clássica de *mímesis* como imitação. O jogo dos românticos será pautado na urdidura, na *techné* do tecido textual, deixando entrever aí, interstícios até então não assinalados. Deixando de lado uma tradição aristotélica da experiência dos fatos a partir de certezas lógicas, em que a lógica dialética de exclusão de elementos nos leva para a via da claridade e diferença, no romance de Goethe, teremos o jogo da ausência e da presença, do claro ou do escuro, reportando-nos para o campo magmático² da irrealidade. O jogo da indistinção, ao instaurar uma realidade mais velada apresenta o literário como imagem, porém não refletida do real, mas potencializada pela fragmentação dos elementos componentes do discurso. Nesse sentido, a desagregação do saber, parece com a imagem do deslocamento do centro vulcânico, em que as partes unificadas num todo, no topo de uma crosta terrestre, se desfaz ao atingir os vales, as regiões laterais, em que as rochas ígneas são fragmentadas em

¹ Para se compreender o jogo performático, sugiro a leitura do Epílogo "Mímesis e performance", do livro de Iser *O Fictício e o Imaginário: perspectivas de uma antropologia literária*, no qual ele afirma que a *mímesis* não deve ser a apresentação de algo pré-dado, mas um constructo. Cf. ISER, 1996, pp. 341-363.

² Aqui emprego esta palavra como metáfora do fenômeno literário. Sendo o magma, um aglomerado mineral pastoso, em fusão, localizado em regiões subterrâneas, deixando entrever aí, o espaço de profundidade, mistura e pluralidade de elementos do constructo artístico, ao mesmo tempo, temos o caráter de afastamento e intangibilidade do literário, no processo de transformação dessa massa pastosa, que ao se resfriar e cristalizar, dá origem às rochas ígneas. Pelo seu aspecto ígneo, a irrealidade se faz presente, pelo afastamento da corporalidade material da referência com relação ao texto, autônomo com relação à realidade.

contato com a realidade da superfície. Esse lastro do mundo infantil³, da bolha de sabão em que se desfaz qualquer tentativa de reconstituição lógica de um discurso prepotente e definidor de uma verdade, permeia não só a linguagem, mas o caráter das personagens, que trocam de papéis entre si, como um teatro ao mesmo tempo trágico e antitrágico, de anulação ou afirmação da vida. O contrato lúdico mais claro⁴ só termina com a morte de Ottilie, que coincide com o início de um encantamento ainda mais performático, em que temos indícios já profundos nas passagens mais fantasmáticas centradas nas figuras de Eduard e Ottilie. Esse movimento lúdico é essencialmente importante para entendermos a caracterização dos escritos românticos, que levam àquilo que eles tanto almejavam: o infinito.

O TRÁGICO E O ANTITRÁGICO: AS DUAS FACES DO LITERÁRIO

A interpretação univocamente fatalista do romance, de acordo com alguns críticos, juntamente com as superstições de Eduard e o destino inabalável, poderia supor a constituição de um romance baseado na estruturação imagética de uma tragédia grega, mas que, por outro lado, nega-a com a afirmação da transgressão que nele está contido. O que é supostamente funesto na narrativa não é objetivo de tensão, de *pathos* expandido até as últimas conseqüências, mas de um recuo ou retardamento épicos, que garantem a hesitação e adiamento de qualquer decisão categoricamente pensada. Poderíamos dizer que o romance é positivamente trágico, mas negativamente épico⁵, quanto ao deslindamento

³ O mundo infantil, a criança é a outra face do discurso prepotente e definidor do castelo, em que Ottilie, Eduard, Charlotte, o Capitão, dentre outros convivem no livro "As afinidades eletivas", de Goethe. O castelo parece encerrar o espaço da claridade madura e iluminista da contenção do desejo artístico, sendo este o jogo mais performático, instaurado pelas mortes prematuras de Eduard e Ottilie, que ao não fazerem parte do jogo inibidor do castelo, morrem para este e renascem para a via obscurecedora/iluminadora da arte, pois esta é o voltar a face para a origem ainda em estado de não decifração, que é a morte. Assim, a morte é afirmação da vida. Entenda-se vida, aqui, não em seu sentido imanente e referencial, mas como imagem do próprio jogo artístico.

⁴ Entende-se como jogo mais claro, o espaço da ordem do castelo, que embora seja mais clarificador, paradoxalmente, apresenta os jogos das máscaras das personalidades em conflito e conciliação, ao mesmo tempo.

⁵ O caminho trágico, embora seja um percurso, na maior parte das tragédias, de queda do herói, a partir do reconhecimento, temos, por outro lado, a claridade apolínea imprescindível para que o herói tenha consciência de todo o seu processo errático (*hamartía*), que não condiz com a idéia de culpa cristã. Édipo Rei se cega para a realidade visível, empreendendo uma viagem mais luminosa e profunda para o interior de seu ser, para a obscuridade velada.

final das personagens Eduard e Ottilie. Numa tragédia, o herói não segue passiva e inconscientemente seu destino, porém o assume como se fosse sua vontade. O destino não é só divino, portanto, mas humano também. Kathrin. Rosenfield afirma que a relação humana das personagens é com a imagem, apresentando "figurações aéreas", presos que estão ao espaço "irreal", do "fantasma"⁶. Os paradoxos da consciência racional no século das Luzes são aqui apresentados, com as constantes armadilhas do imaginário. Na tragédia *Édipo Rei*, de Sófocles, estamos em plena crise instaurada pela racionalidade da época. A tragédia, como mito da escravidão divina, tenta ser superada pela liberdade racional engendrada pela *hybris* dos sofistas, refletindo na personagem de Édipo, que quer alterar o destino imposto pelos deuses a partir de sua razão e conhecimento humanos. Por outro lado, sucumbe no final, demonstrando a verdadeira composição do trágico, que é o sucumbir, o desabar do humano. Ottilie encarna "aparentemente" esse fundo mítico da renúncia do humano frente às potências divinas ou do destino acima do homem (só que aqui o elemento social e/ou moral é mais forte). Aproximando-se da figura de Orfeu, que, etimologicamente, significa "privado de", "órfão"⁷, ela terá de se privar de seu amor por Eduard pelo olhar do passado, o mesmo olhar de Orfeu, impaciente, por sua Eurídice. Só que o olhar de Orfeu é de transgressão, sendo o de Ottilie, a de culpa frente à morte do filho do casal. A mesma renúncia está presente no conto *Eveline*, de James Joyce, em que a personagem tem o mesmo olhar de Orfeu. Orfã, ao olhar para trás, para seu passado com medo do desconhecido, agarra-se à grade de ferro no porto, pois tinha medo que seu amado à afogasse nas águas profundas do novo. Assim, o olhar para o passado é a busca da petrificação, do adiamento da forças naturais, portanto, "eletivas", concernente ao humano.

O processo épico, ao contrário, apesar de haver uma ascensão do herói, e não sua queda, como, por exemplo, a morte prematura de Aquiles, que em troca de sua vida curta, adquire fama, não temos um aprofundamento da personalidade, pois o épico não admite esse espaço, no final, do processo magmático.

⁶ Apresento, aqui, algumas idéias sugeridas para a leitura de "As afinidades Eletivas", introduzidas no prefácio de Rosenfield ao livro de Goethe. Assim, ela afirma: "Na elaboração psicanalítica, as sombras fantasmáticas têm uma função extremamente próxima da de Ottilie - a de nos consolar, através de encenações inconscientes, de uma perda capital --, a perda da união com um objeto primordial, quase indistinto do próprio Eu." Cf. GOETHE, 1992, p.14.

⁷ A etimologia, aqui referida, é uma hipótese apresentada por Junito de Sousa Brandão em seu "Dicionário Mítico-Etimológico": □□□□□□□□(Orpheús), Orfeu, não possui, até o momento, etimologia comprovada. A hipótese de uma derivação de *orbho-, *orpho-, "privado de" (...) é apenas uma hipótese..." Cf. BRANDÃO, 1991, p. 196.

O espaço do controle estrutura o romance como um todo. O ambiente e as personagens se relacionam nesse jogo refinador da personalidade. A dominação estética da natureza ao longo do romance, com as paisagens e arquiteturas decorativas, refletem no espaço da ordenação e dominação do homem sobre sua natureza que parece caótica. Mas o jogo oposto das personagens assume o contrário ao demonstrar o espaço do imaginário fragmentado que ordena o fictício. Ao Iser falar sobre Husserl, afirma que este considera o "fantasma", como o espaço dessa imagem, pois o fantasma não possui substância, mas forma, faz uma oscilação entre elementos ausentes e presentes, apresentando o caráter de irrealidade ao representar a coisa,. É, portanto, símbolo. Como ausência de algo não presente, o fantasma, de acordo com Iser, demonstra uma dualidade e simultaneidade ao estar presente e não ser tomado como presente, pois não tem corpo, assim como a linguagem. Aqui, entramos no jogo literário, a função lúdica do espírito, para os românticos alemães. Para Kant, a arte seria um jogo, tendo finalidade em si mesma (o "desinteresse" kantiano), como a imagem da famosa serpente mítica *Uroboros*, que morde a própria cauda. Voltamos, dessa forma, para o espaço do mundo infantil de Otlie, fantasma do mimado Eduard, que a presenteia com um baú cheio de sonhos e fantasias das adolescentes. A imagem da infância que se resgata, como em Baudelaire. O mesmo fenômeno é repetível em várias estéticas, inclusive a dadaísta, em que o nome "dadá", em francês, revela-nos esse espaço infantil e lúdico do "cavalinho de pau". Percebemos, na fala de Eduard, esse retorno ao mundo infantil: "Sim, minha querida, eu já plantava árvores quando a senhorita ainda estava no berço." (GOETHE, 1992, p. 81). O narrador explica as razões ocultas, infantis, no jogo dos acontecimentos, tira o véu do discurso dissimulado das personagens: "contudo, por mais que parecesse estar sendo sincera, Charlotte dissimulava alguma coisa." (GOETHE, 1992, p. 32). O jogo lúdico permeia todo o romance, sem sabermos qual opção deveríamos "escolher", sem decidir, para caracterizar qualquer situação. Kathrin Rosenfield cita, por exemplo, a palavra "not", que significa necessidade, mas abre para outro signo, o "inevitável", a "miséria", e, portanto, ao fundo trágico do romance. Aqui encontramos o que já tinha sido definido por Aristóteles como nó, ao caracterizar o gênero trágico, pois em Goethe, há a antecipação e o

deslindamento de destinos "trágicos" que culminam no clímax, sugerindo textualmente antecipações que ocupam o final da narrativa, como o presente do baú, no qual se encerra a imagem de uma ausência e fechamento, a morte de Otilie. Mas a morte não apresenta, necessariamente um limite, mas antes uma continuidade ao ilimitado das personagens ambíguas. Otilie ultrapassaria aquilo que os gregos definiam como *métron*, através da *hybris*, desmedida? O valor de infinito, ilimitado já tinha ganhado um valor positivo com a teologia judaico-cristã. A tragédia *Édipo Rei* surgiu num momento de crise, com o esvaziamento da noção de limite (deuses), instaurando a positivação do humano, através dos sofistas. Protágoras disse que o homem era a medida de todas as coisas. Assim, aqui já não estaria contido o conceito de infinitude buscado pelos "eus" românticos? Querer ultrapassar também os limites da racionalidade envolve uma perda. O trágico surge a partir da conscientização do homem sobre seu próprio limite. Temos a mesma imagem resgatada com a metáfora do dique em "Werther" e com as mortes de Eduard e Otilie no final do romance. Mas, no romance de Goethe, cada um é um espelho invertido e contém o seu duplo. Portanto, a morte não anularia totalmente esse algo ilimitado que é o espaço fantasmático do humano, mas permaneceria sedimentado em Charlotte, no arquiteto, em Mittler e no assistente da diretora do orfanato, no capitão, assim como noutros duplos, nesse jogo lúdico que é o espaço ambíguo do literário. Aqui, não se busca instaurar uma harmonia cósmica, mas um equilíbrio mais social, pautando-se em normas e regras rígidas da burguesia ascendente e protestante, a ética protestante de que falará Weber.

A estética nas formas da natureza ou monumento demonstra a sensibilidade de Charlotte em ordenar as emoções selvagens, levando Eduard, por outro lado, à "sobrecarga estética"⁸ ao contemplar esse espaço da ordenação estética.: "Conservando o mais possível os antigos monumentos, ela soubera nivelar e ordenar tudo tão bem, dando ao lugar uma aparência tão agradável, que os olhos e a imaginação ali se quedavam com prazer." (GOETHE, 1992, p. 33). Ao contemplar a arte da esposa em ordenar e decorar o cemitério, a transformação da natureza por mãos

⁸ Na sobrecarga estética e no seu efeito afetivo, temos a intensificação das paixões sedimentadas.

humanas, podemos nos lembrar da cena em que Ulisses, na *Odisséia*, de Homero, ouve de um aedo feitos heróicos relacionados a ele, sem o rapsodo saber que ali estava o próprio Ulisses. Ao ouvir as narrativas sobre si mesmo, começa a chorar, ocasionando uma "sobrecarga afetiva", ou seja, o que é narrado ou ouvido, "literariamente", em Homero, ou ordenado "esteticamente" no romance de Goethe, potencializam nossas emoções mais fortemente que a vivência do fato ou contemplação da natureza bruta sem a transformação da cultura⁹.

O DUPLO DA LINGUAGEM: O FANTASMA NECESSÁRIO

O narrador consegue jogar com os significados das palavras em vários campos, demonstrando em cada palavra o seu duplo, o seu fantasma, que é, por isso, mesmo, um reflexo da ambigüidade das personagens. A preocupação do autor com o campo semântico dos nomes como o personagem Mittler, Ottilie, enquadra todos num jogo perceptivo e mimético de ordenações que constroem o tecido da coerência interna e necessária da textualidade, como bem definiu Aristóteles ao analisar a "necessidade" (ananké), em que todas as partes da escrita convergem para um ponto comum e total. Mas no romance de Goethe, ao contrário da construção trágica, o narrador vai retardando, deixando em suspenso as decisões. Édipo sempre age precipitadamente, mas tomando decisões que culminam na agilidade e precipitação das ações. Mittler, por exemplo, não toma a decisão, já que é descrito como "mediador", na situação do casal, mas deixa que o jogo narrativo caminhe livremente e sem premeditação:

Façam o que quiserem! Tanto faz! Recebam os amigos em casa, ou os mantenham longe: tanto faz! Já vi as atitudes mais sensatas malograrem e as mais banais triunfarem. Não quebrem a cabeça e, se de um modo ou de outro não tiverem êxito, não quebrem a cabeça! Mandem chamar-me e os ajudarei. (GOETHE, 1992, p. 35).

⁹ Aqui, ocorreria, ao contrário do jogo trágico, um golpe antitrágico, pois a catarse trágica produz um equilíbrio das emoções exacerbadas. É lógico, que o equilíbrio se instaura a partir de emoções específicas, o "temor e a paixão". Ao contrário, no romance de Goethe, temos a exacerbação de emoções, não específicas do trágico, mas genéricas.

O estilo dos interditos e entrelinhas que se encontram no gênero trágico, constituem a narrativa goetheana, tendendo as atitudes e falas das personagens para algo que poderia acontecer posteriormente, mas sem a tensão e a precipitação do trágico, mas um alongamento. A presença é criada a partir de uma ausência que se encontra nas palavras ou expressão-chave:

Ela escreveu palavras amáveis e solícitas com agilidade, com uma espécie de precipitação que não lhe era peculiar, e por fim – o que dificilmente lhe acontecia – sujou o papel com uma mancha de tinta, irritou-se com isso e, ao tentar apagá-lo, deixou-o ainda maior. (GOETHE, 1992, p. 36).

Na situação final, na tentativa de Eduard manter o contato e tentar precipitadamente modificar a situação ao conversar com Otilie (que permanece em silêncio), modifica o seu trajeto de ir ao internato ao voltar ao castelo, provocando um malefício ainda maior que nenhuma forma de paliativo poderá suprimir – a mancha de tinta se expande para que a situação final seja “trágica”?

O jogo analógico entre algo supra-sensível e a materialidade da vida cotidiana, faz com que o jogo seja mais intenso ao associar as “afinidades eletivas”, no campo da química para as relações de parentesco e familiaridade humanas. Tudo é construído de forma arquitetônica, planejado intencionalmente pelo autor, quando Eduard utiliza exemplos concretos para relacionar as “afinidades” à dimensão humana, compreende-se mais ativamente a fala anterior de Charlotte, de que as mulheres pensam mais nas relações de vida. A verossimilhança interna não se adequaria à proposta de Aristóteles em igualar o pensar e o agir, a dimensão das ações não poderiam se contrapor ao caráter das personagens. O jogo de Goethe se torna mais lúdico, ao instaurar o reino da diferença entre o pensar, o sentir e o agir, em que as personagens, num jogo de máscaras e espelhos, não demonstram aquilo que no universo grego seria sua verdadeira *persona*, mas apenas outra máscara, que Nietzsche fundamentou a partir de sua tese de que só há aparências, sem haver uma essência.

O narrador constrói a “conscientização” dessas máscaras pelas próprias personagens, antes que elas passem pelo crivo do leitor. Eduard, a

todo momento, percebe nas entrelinhas do discurso de Charlotte sua outra face, a máscara que não quer ser apresentada, dando maior densidade psicológica às personagens:

- Se não estiver enganado – disse Eduard sorrindo – há um pouco de malícia por trás de suas palavras. Confesse a sua traquinice. Em última análise, sou, aos seus olhos, a cal que o capitão, como ácido sulfúrico, apanhou e afastou de sua companhia, transformando-me em gesso refratário. (GOETHE, 1992, p. 53).

A simetria nas atitudes e no ambiente contrasta com a irrupção da morte e dissolução no final do romance, em que o campo da ordenação e articulação no tabuleiro do jogo social do castelo é levado ao extremo, com a exclusão de algumas peças do jogo, menos aptas a seguir os limites das regras do jogo: “Devemos dar esmolas, todavia agimos melhor não as dando diretamente, sobretudo em nossa casa, onde deveríamos, pois, ser moderados e uniformes em tudo, mesmo na caridade.” (GOETHE, 1992, p. 64).

A mimesis como “performance” (*téchne*) se realiza em cada linha e palavra escondida do texto, como a cena em que o capitão desfigura a planta bem desenhada por Eduard, contrariando seu próprio desejo interno de transformação, ruptura dos limites e espaços bem ordenados da sociedade burguesa, protestante e calvinista. Portanto, cada imagem representa o seu duplo, sendo este o “fantasma” (como afirma Rosenfield, ao falar sobre Freud) que não se concretiza totalmente, por apresentar um vazio e uma ausência que o próprio texto sedimenta. Apesar do espaço simétrico e bem ordenado do castelo representar esse esforço de concentração no ideal do casamento e do decoro, Ottilie vai ocupando cada vez mais, progressivamente, o espaço de Charlotte (a representante da contenção do desejo), da casa e da narrativa que é jogo, como podemos relacionar à representação de Ottilie como “das Kind”¹⁰. Ao mesmo tempo em que o narrador nos direciona para os lugares que percorremos na narrativa, demonstrando a sua plasticidade como um quadro bem ordenado, como, por exemplo, a ordenação das mulheres por faixa etária na festa de aniversário: “as meninas, as moças e as senhoras encerravam o

¹⁰ A criança, como o espaço do jogo em que o texto funciona.

cortejo.” (GOETHE, 1992, p. 77); temos a menor nota de plasticidade com relação ao interior das personagens, em que a “sfumato”¹¹ equaciona o véu da máscara antitrágica.

Por outro lado, parece que o jogo de Goethe perde seu fundamento ao dialetizar as relações entre prosa e poesia, demonstrando um certo prisma clássico e/ou renascentista de purismo ao narrador relatar o discurso do pedreiro. Será que a tradução do autor da suposta realidade (ilusão de veracidade) do discurso em versos do pedreiro ao passar para a prosa, não conduziria à busca de ordenação e linearidade do discurso prosaico que se manifesta no espaço de ordenação simbólica do castelo? Por que o autor não reproduziu em versos a fala do pedreiro na íntegra? Ou será que a poesia desmantelaria a ordenação racional contida que precisa ser refletida na linguagem desse personagem emblemático de construção, para que a nebulosidade poética não instaure a desordem momentânea no estilo formal, mas não na formação psicológica das personagens? – “Um pedreiro, vestido com asseio, com a colher numa das mãos e o martelo na outra, proferiu um belo discurso em versos, que em prosa, só podemos reproduzir de maneira imperfeita.” (GOETHE, 1992, p. 77).

Parece-nos que o jogo de Goethe muda em duas direções, ao construir textualmente a narrativa, privilegiando a prosa, mas que não deixa de sublinhar ao longo da narrativa arroubos líricos e poéticos no interior da prosa (forma x conteúdo).

O jogo performático da suspensão das ações e decisões colaboram ainda mais, contrariamente ao que poderíamos supor, para a intensidade das paixões sedimentadas. Mesmo Charlotte querendo impedir contaminações externas na vida de Ottilie, não haverá o soterramento desse fundo mítico e caótico das personagens, como Ottilie:

Só que, desta vez, a chegada deles importunava de certo modo a Charlotte, e se ela tivesse procurado bem o motivo – era realmente por causa de Ottilie. Essa menina pura e boa não devia se aperceber tão cedo de um tal exemplo. (GOETHE, 1992, p. 82).

¹¹ O interior das personagens é o ambiente interno da indiferenciação, da máscara e da lacuna, em meio ao espaço ordenador do castelo. Elas podem se mover, por impulsos externos, comandados pelo castelo, mas os impulsos internos são imprevisíveis.

Ao utilizar um “dique” nas situações que poderiam modificar o comportamento de Ottilie, como ter contato com o conde e a baronesa, Ottilie constrói-se livremente, enquanto ser desejado e desejante, ao instaurar um desequilíbrio no interior do castelo. Charlotte, se não é inteiramente revelada pelo narrador, é contemplada em seus segredos mais recônditos pela linguagem minuciosa do narrador:

(...) tudo o que atenta contra a união matrimonial. Procurou, portanto, desviar o assunto, usando as suas habilidades e, como não conseguisse, lamentou que Ottilie tivesse arrumado tudo tão bem, para que não precisasse se levantar da mesa. (GOETHE, 1992, p. 87).

O que dá ao texto uma maior sondagem psicológica não é apenas a descrição dessas situações entre as personagens, mas um reflexo dos atos pelo narrador, tão presente na base reflexiva e filosófica dos românticos alemães:

(...) e esse autodomínio em ocasiões extraordinárias habitua-nos à dissimulação, mesmo num caso comum, habilitando-nos, em função de todo esse poder exercido sobre nós mesmos, a expandir também o nosso domínio sobre os outros, a fim de obtermos assim uma certa compensação, ganhando exteriormente aquilo que nos falta interiormente. (GOETHE, 1992, p. 92).

A AFIRMAÇÃO DA VIDA: O EXCESSO DIONISÍACO DA ARTE

O jogo do infinito romântico parece que é contido no final da narrativa com a morte de Eduard, que coincide com o fim do texto. Não estaria aqui, ludicamente, embutida a tese romântica da incapacidade e/ou dificuldade de a linguagem expressar a totalidade do eu e da natureza. A morte das personagens emblemáticas desse desejo fáustico do transbordamento, leva-nos, novamente, para a imagem do dique, descrito em “Werther”. O jogo do texto é o jogo entre infinito e finito, presença e ausência, desordem e ordem, que tecem a escrita poética: “ Não há mais medida para os sentimentos e as ações de Eduard. A consciência de amar e ser amado impele-o para o infinito.” (GOETHE, 1992, p. 105). A escrita reflete essa ausência na carta de Eduard para Charlotte, dissimulando a

partir da escrita, a totalidade de seu eu perante sua esposa, a imagem do limite da escrita: "Essas últimas palavras saíram-lhe da pena, mas não do coração." (GOETHE, 1992, p. 121). Charlotte é a medida, tira o excesso dionisíaco que transborda de Eduard, que tem seu espelho em Ottilie, que apenas vive para sua paixão desenfreada, capturando a imagem de Eduard, como fantasma, em todos os acontecimentos: "Ottilie apenas parecia assim, pois em tudo observava somente indícios de um possível regresso de Eduard." (GOETHE, 1992, p. 125).

A presença fantasmática de Ottilie também se revela aos olhos de Eduard, pois isso não tem substância, é uma aparência do que não é, a ausência de corpo de Ottilie, que é a ausência da palavra explícita. A imagem fluida da água e a morte da criança, fruto de "Eduard e Charlotte", prenunciam o fim do mundo infantil e ilimitado de "das Kind", em que o equilíbrio se instaura, contendo aí as travessuras de uma paixão desenfreada. Mas, paradoxalmente, aí não estaria, ocultamente, a vitória da paixão, do campo ilimitado com a morte dos dois amantes, que não se destinariam a compor a ordenação do mundo claro e ordenador da vida? A morte seria a instauração do equilíbrio como no mundo trágico ou a vitória do desequilíbrio, ao levar as personagens num desejo telúrico pelo indefinido e não representável, que é a morte? Como diria Maurice Blanchot, a arte seria a potência sobre a qual a noite se abre, associando o mito do Orfeu, que estaria ligado à morte, à privação e ao mundo das sombras, ao destino artístico de sua transgressão e não de sua contenção. Se o trágico é a conscientização do limite de um mundo da personagem, o desabamento de qualquer valor seu, seja esse até mesmo uma paixão desmedida, não seria essa emotividade e não sua aridez, com a mortificação de Ottilie e Eduard, uma afirmação da vida¹²? Para Nietzsche, tudo se torna

¹² Aqui, não se deve entender "afirmação da vida" no seu sentido literal ou referencial físico dos corpos de Eduard e Ottilie, como muitos poderiam supor. Afirmação da vida é a afirmação da arte. Estendo aqui, esta afirmação para o jogo antitrágico. Temos a imagem da associação entre vida e arte, no conto "O retrato oval", de Edgar Allan Poe, em que o quadro avistado pelo narrador-personagem, como uma presença viva, e não fantasmática ou sobrenatural (o jogo ilusionista artístico) é explicado através de um livro que relata a origem daquele retrato oval, que impressiona o narrador, com a "representação viva" de uma jovem. Vou citar algumas passagens significativas, para exemplificar a minha tese, surgida a partir da leitura desse conto, estendo o conceito para a leitura de Goethe. No livro sobre a origem do quadro, encontrado pelo narrador, lê-se o efeito no criador do quadro (o pintor) sobre sua própria criação: "E era um homem apaixonado, rude e extravagante, que vivia perdido; assim, não percebia que a luz que caía tão lívida naquele torreão solitário ia

enobrecedor, se for positivado, até mesmo a dor. Em *Genealogia da moral*, na sua terceira dissertação sobre os ideais ascéticos, o filósofo contesta o sacerdote ascético que coloca a idéia de culpa em qualquer doença ou desequilíbrio humanos. Ao contrário, Schopenhauer demonstra uma negação da vontade. Assim, não poderíamos definir a performance de Goethe apenas como a inclusão de um ponto de vista (a idéia de culpa, martirização e cristianização das personagens), mas de inclusão de outros pontos de vista, em que a negação da vontade (morte de Otilie e Eduard) escondem, no tecido semântico do texto, uma afirmação e superação da vida, ao não participarem do jogo de ordenação contido no espaço do castelo, inclusive o imposto por Charlotte, na construção do ambiente do cemitério, que é rompido no final, mostrando aí o outro lado de Charlotte, sua máscara mais escondida. Aqui, apresenta-se a riqueza dos paradoxos das personagens e o jogo do texto poético. Além dos espaços de jogos de significação psicológica das personagens, o jogo artístico de teses que aparecem até no diário de Otilie, que apresenta o seu lado ordenado e bem estruturado, contrastando com sua paixão desenfreada, ilimitada, mas que, por outro lado, apresenta-se como moça passiva e obediente perante Charlotte. Otilie faz uma tese sobre a autonomia da arte ao discutir sobre o papel do artista:

(...) o ser humano tem menos capacidade de se apropriar daquilo que justamente lhe é próprio. As suas obras o abandonam, como os pássaros, o ninho em que forma chocados. O arquiteto tem o destino mais singular de todos. Quantas vezes emprega todo o seu espírito, toda sua afeição para criar espaços dos quais ele próprio deve se excluir. (GOETHE, 1992, p. 153).

murchando a saúde e a vivacidade de sua esposa, visivelmente definhando para todos, menos para ele." Cf. POE, 1981, p. 128. Continuando, temos a seguinte descrição: "E então foi dada a pincelada e completado o colorido. "E durante um instante o pintor ficou extasiado, mas em seguida, enquanto ainda contemplava, pôs-se a tremer e, pálido, horrorizado, exclamou em voz alta: 'Isto é na verdade a própria Vida!' Voltou-se, subitamente, para ver a sua bem-amada...Estava morta!" Cf. POE, 1981, p. 129. Dessa forma, a vida, a realidade circundante, para o artista, adquire um valor de mortificação, enquanto a luz iluminadora, vinda de fora, invade o castelo e se projeta sobre a tela do pintor, adquirindo vida, claridade, enquanto sua esposa permanece no estado de obscurecimento. Assim, a arte, o jogo performático, adquire mais interesse que a própria realidade, o espaço circunscrito do castelo. Portanto, Eduard e Otilie são apenas metáforas do jogo artístico de libertação da *mímesis* como *imitatio*, repetição, a via iluminista da claridade total, quando, na verdade, a mortificação da realidade (obscurecimento), paradoxalmente, adquire uma claridade artística, que é seu valor de transgressão e libertação dos limites.

Aqui, o alter ego de Goethe se apresenta na linguagem de Ottilie. Goethe já tinha dito que é pobre o poeta que pensa que escreve a poesia. Assim, o texto se escreveria como num jogo lúdico, em que desapareceria tanto o sujeito (personalidade do artista) quanto o objeto (mundo referencial).

Nesse processo de despersonalização artística, temos também embutido, como num jogo de espelhos, novamente, a despersonalização das personagens, que não agem por decisões próprias, mas por forças externas a elas, sendo que a linguagem as cria, uma forma inconsciente, ou talvez, desconhecida, que as enlaça no seu traçado final. O fascínio das personagens pela imagem fantasmática (representativa) está presente nas imitações feitas por Luciane de músicas e quadros, sendo aqui o jogo mais lúdico, porque teríamos o simulacro dos simulacros no interior da narrativa, em que a realidade e a imagem se fundem. Dessa forma, Goethe consegue ser pluriartístico, ao visualizar em sua narrativa vários meios artísticos: arquitetura, música, pintura. A representação de representações só enaltece o jogo de máscaras teatrais das personagens. Sobre a interpretação de que há uma cristianização e purificação de Ottilie, posso demonstrar uma outra postura. Não vejo Ottilie apenas caracterizada como uma "santa", uma virgem, pois Goethe não simplifica as personagens em uma essência, mas apresenta as máscaras que encobrem aquilo que não se revela nitidamente para o leitor. Na segunda parte, no capítulo 6, quando Ottilie representa um "quadro vivo" natalino, colocada como "Rainha do céu", vemos, por outro lado, o seu duplo, a sua hesitação perante uma imagem falseada, talvez, pelos outros. Ottilie fica preocupada com a chegada do forasteiro:

Deveria ir ao encontro dele com aqueles trajes e adornos estranhos? Não hesitou e optou pela segunda alternativa; no intervalo, procurou dominar-se, acalmar-se, mas só restabeleceu a harmonia consigo mesma depois de vestir as roupas costumeiras e, por fim, cumprimentar o recém-chegado. (GOETHE, 1992, p. 183).

O FIM DO TEXTO: O MUNDO NÃO PROGRAMÁTICO DA MÍMESIS IMAGINÁRIA

O término do livro completa o fim do jogo textual, mas abarca sua continuidade no imaginário do leitor e na possibilidade de serem escritos outros textos, não programáveis ou repetíveis, mas que completem o ineditismo do novo texto. Mesmo no interior de um mesmo livro, como nas dobras trágicas e antitrágicas suscitadas por Goethe, cada linha não é idêntica à anterior ou posterior, mas fadada ao "como se fosse realidade", de um "ser tomado como jogo", de que fala Wolfgang Iser no ensaio "O jogo do texto". Iser comenta nesse texto, a preponderância da interpretação da *mimesis* como performance no jogo lúdico literário:

Desde o advento do mundo moderno há uma tendência clara em privilegiar-se o aspecto performático da relação autor-texto-leitor, pelo qual o pré-dado não é mais visto como um objeto de representação, mas sim como o material a partir do qual algo novo é modelado. (ISER, 2002, p. 105).

Se o mundo da *mimesis* não é algo pré-dado, mas novo, não teríamos o campo da repetibilidade, mas da inconstância e transbordamento. O que é o imaginário senão o esconderijo no qual o avestruz coloca sua cabeça para não ser visto por olhos estranhos? O imaginário pode ser explícito, real, como algo dado *a priori*? Aqui, as particularidades, sonhos e esperanças alheias não devem ser descobertas, sem que nenhuma cortina empoeirada esconda sua performance implícita? O imaginário é essa viagem pessoal e única, em que nenhum rei, nobre ou superior possa observar nossas costas nuas, molhadas e recém-saídas do banho. Mas se esse imaginar pessoal é ficcionalizado num livro, criando-se, assim, um processo de deterioração não da máscara, mas da essência, o avestruz não poderá se assustar com as feras, seu livro poderá ser aberto, seu pescoço descoberto para a contemplação do leitor preparado.

Dessa forma, o fator de "originalidade" que estaria presente na escrita não poderia ser possível no mundo real e das conveniências, como podemos ver na situação suscitada pela personagem Charlotte, mas na "sobrecarga afetiva", provocadas pelos personagens Eduard e Ottilie. No mundo real, só poderá haver máscaras repetíveis e calculáveis pelo controle da superfície do não-livro. Somente o livro poderia dar margem ao espaço do imprevisto, do súbito ou incontrolável, do puro artifício de "das Kind",

emblemático em *Ottillie*? Parece, em primeiro plano, que Goethe engendrará um jogo que se faz possível a partir da leitura, que por ser ficcionalizada, não precisa de censores para acusar e controlar a sua fala.

A máxima que o livro nos traz é que “o escondido tem de ser exposto, mas também esse mesmo escondido tem de ser amplamente superposto por outro esconderijo” Esse é o reino das máscaras superpostas, mas desiguais. Mas isso que é um segredo não pode ser silenciado nas páginas de um livro, no espaço literário, em que a partir das entrelinhas fiáveis pela teia de aranha, o que é soterrado é trazido à tona, sendo apenas enriquecido pela linguagem poética e nebulosa que desfaz os véus da história verídica. O segredo não pode ser exposto no terreno da referência. É uma lei de morte e aniquilação o descobrimento das veredas do real, que só se torna possível através do imaginário, o ambiente de nosso jogo particular, em que os sons, exclamações, interrogações ou sussurros não podem ser audíveis explicitamente. Apenas o Sol do imaginário nos traz a verdade que o real não comporta em sua plenitude débil e anêmica. Por isso, o Sol emana seus raios para todos, democraticamente, universalizando esse jogo intenso literário através do leitor.

No entanto, vemos que o jogo performático de Goethe se constrói a partir de roupagens trágicas e antitrágicas, não anulando a complexidade e variedade do texto. O jogo artístico, seria desta forma, não apenas a via clarificante iluminista, mas seu duplo, a sombra que se cria a partir da imagem solar, a escrita poética, que se apresenta ao mesmo tempo como subterrânea e magmática, mas também centrada e iluminadora

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

ARISTÓTELES. *A poética clássica: Aristóteles, Horácio, Longino*. São Paulo: Cultrix, 1997.

BLANCHOT, Maurice. *O espaço literário*. Rio de Janeiro: Rocco, 1987.

BRANDÃO, Junito de Souza. *Dicionário mítico-etimológico da mitologia grega*. Rio de Janeiro: Vozes, 1991.

GOETHE, Johann Wolfgang von. *As afinidades eletivas*. São Paulo: Nova Alexandria, 1992.

HOMERO. *Odisséia*. Rio de Janeiro: Edições de Ouro, s.d.

ISER, Wolfgang. *O Fictício e o Imaginário: perspectivas de uma antropologia literária*. Rio de Janeiro: EdUERJ, 1996.

_____. *A literatura e o leitor: textos da estética da recepção*. São Paulo: Paz e Terra, 2002.

JOYCE, James. *Dublinenses*. Rio de Janeiro: Abril Cultural, s.d.

KANT, Immanuel. *Crítica da faculdade do juízo*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2002.

NIETZSCHE, Friedrich Wilhelm. *Genealogia da moral: uma polêmica*. São Paulo: Companhia das Letras, 1998.

POE, Edgar Allan. *Contos de terror, de mistério e de morte*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1981.

SÓFOCLES. *A trilogia tebana*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002.