



“Dear Esther”: repetição, rito e tempo

“Dear Esther”: repetition, rite, and time

Enrique Nuesch^(a)

^a Universidade Estadual do Paraná, Paraná, Brasil – enrique.nuesch@unespar.edu.br

Resumo: O artigo apresenta uma interpretação da narrativa digital *Dear Esther* (PINCHBECK, 2012). Essa interpretação propõe que há uma temporalidade profunda, que se pode trazer à evidência entendendo a trama como um rito suicida realizado pelo personagem principal (e único da obra). Para trazer essa temporalidade ao aberto, foram examinados: os índices de manifestação do tempo em diversos momentos da narrativa; as formas de interação do usuário com a obra; e as características do mundo ficcional construído pela programação da obra. Esses elementos formais foram confrontados com elementos significativos que se apresentam ao longo do desenvolvimento da narrativa, como informações dadas pela voz narrativa, objetos, sons e alterações visuais. O procedimento para realizar esse exame e confronto teve duas formas: explorações da obra considerando o tempo cronométrico para ir do começo ao fim o mais brevemente possível; explorações livres sem considerar o tempo cronométrico. As conclusões a que se chegou após esse processo de exame como um todo foram interpretadas através do conceito de “Spiel” (GADAMER, 2003, p. 154-237) e das reflexões acerca da experiência do tempo implícitas nele.

Palavras-chave: Dear Esther. Tempo. Rito. Hermenêutica.

Abstract: This paper presents an interpretation of the digital narrative *Dear Esther* (PINCHBECK, 2012). This interpretation posits that there is a deep temporality which can be brought to evidence when the plot is understood as the enactment of a suicidal rite by the main (and only) character. To lay such a temporality in the open, there where examined: the indexes of manifestation of time through different moments of the narrative; the ways of interaction between the user and the work; and features of the fictional world constructed by the work’s program. These formal elements were confronted with significant elements which are presented by the work through its narrative development, such as information provided by the narrative voice, objects, sounds, and visual alterations. The procedure to carry out these examination and confrontation had two forms: explorations of the work with the intention to go from the beginning to the end in the shortest chronometric time; free explorations without considering chronometric time. The findings of the overall examination process were interpreted through Gadamer’s (2003, p. 154-237) concept of “Spiel” and the reflections on time experience implicit to it.

Keywords: Dear Esther. Time. Rite. Hermeneutics.

1 Introdução

As razões que aqui se apresentam tratam de perfazer uma interpretação da obra *Dear Esther* (Pinchbeck, 2012). O conceito central que dá os parâmetros da interpretação vem da hermenêutica de Hans-Georg Gadamer (2003 [1986]¹), em cuja elaboração este filósofo propõe que a obra de arte se dá como “Spiel” (jogo).

Sob o risco assumido de ser demasiado elípticos quanto à delimitação do objeto e do ‘método’, seremos o mais breves possível nesse introito, apontando apenas traços mínimos, na medida da suficiência, para poder, logo, entrar na substância das nossas razões. Riscos se assumem sempre com vistas a alguma vantagem, e a que nós visamos aqui é a de não enredar o leitor destas linhas em longas arengas de comentário filosófico e recapitulação de história literária. Já de saída, *more gadameriano*, contamos com a predisposição ao diálogo, a um entender-se sobre as coisas, de parte de nosso interlocutor.

1.1 O objeto

Dear Esther (2012) se apresenta como objeto no mundo enquanto “jogo de computador”, “PC game”, “game” e outras denominações correlatas. O acesso a esse objeto se dá via *download* pela plataforma *Steam*, instalação – seja num console, seja num computador – e execução do programa.

Testemunhos de sua recepção enquanto “game” registram que *Dear Esther* inaugurou um “gênero”, chamado “walking sim”², assim como causou algo de perplexidade (da admiração à frustração) no público médio que consome “games”³. O que se pode entender das descrições e reflexões no

¹ 5ª edição. A primeira é de 1960.

² <https://www.vice.com/en/article/wxeqzw/the-walking-sim-is-a-genuinely-new-genre-and-no-one-fully-understands-it>

³ <https://www.metacritic.com/game/pc/dear-esther/critic-reviews?sort-by=date>

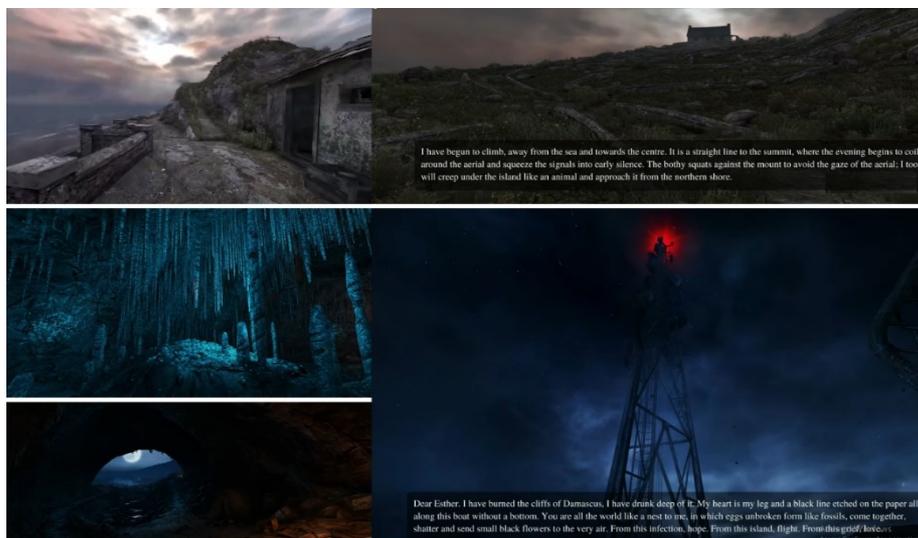
momento de sua primeira recepção é que a sua ambiguidade enquanto “game” – adota a perspectiva *first person shooter*, mas não há “herói”, “missão”, “desafio”, “aventura” etc. – é a fonte de sua “originalidade/caráter-inaugural” e da admiração positiva ou negativa.

Independentemente dos juízos de recepção registrados desde o lançamento, já vinha de alguns anos antes a ideia de que “games” podem se manifestar enquanto obras de arte (Quaranta, 2006), e é por esse caminho que a nossa abordagem de *Dear Esther* se faz.

Os traços mínimos de caracterização dessa obra são: 1. É uma obra literária digital (Simanowski, 2012, p. 32-3) do gênero narrativo; 2. É de “interatividade forte” (Mciver Lopes, 2001, p. 68). Dentro dessas balizas, a caracterização mínima da trama seria: um homem, só em uma ilha, percorre-a lembrando-se da morte por acidente de trânsito de sua companheira, Esther, até alcançar uma torre-sinalizadora, escalando-a e em seguida atirando-se de seu topo, em um salto suicida. A focalização é interna e, por meio de uma voz que se manifesta em momentos diversos (cujos dizeres se transcrevem na tela), temos acesso a seus estados de ânimo, a informações sobre seu estado psico-fisiológico e a suas lembranças. O “mundo” da obra é construído e programado em sua “física” de modo a ser visual e hapticamente⁴ “realista”; quer dizer, na construção de sua verossimilhança incorpora índices do que, medianamente, se entende como o “mundo” extra-obra, este mesmo “mundo” no qual nós escrevemos esse texto.

⁴ Para o a aplicação do conceito de “háptico” em contexto de artes digitais, veja-se Hansen (2000, p. 29-30) e, a partir dele, Ridgway e Stern (2008, p. 124-5).

Figura 1 - Instantâneos de diversos pontos do ambiente.



1.2 “Spiel” e “método”

1.2.1 “Spiel” – repetição e tempo.

Como acima dissemos, não é nossa intenção enredar o leitor em longos comentários a textos filosóficos e, também por isso, ademais do delineamento conceitual restrito ao mínimo nessa introdução, trataremos de fazer as remissões apenas necessárias ao longo das seções de análise e interpretação que fazem o corpo do nosso arrazoado em si mesmo.

O conceito de “Spiel”, provindo da hermenêutica de Gadamer (2003, p. 154-237), é o nosso fio condutor para a interpretação da obra. Há um tanto de coincidência, assim como uma verdadeira intenção, no fato de havermos escolhido esse conceito que se traduz do alemão, em geral, como “jogo”. “Game” também se traduz do inglês como “jogo”, mas o conceito de Gadamer se traduz como “play” para o inglês. Se Gadamer tivesse forjado um conceito com os determinantes que o seu “Spiel” possui, porém, dado o nome de “Küchen” (torta, bolo), nós estaríamos nos guiando pelo conceito de “Küchen”. Ou seja, o fato de *Dear Esther* ser, enquanto objeto de

consideração nosso, a princípio, um “game”, não é o que motiva nossa aproximação a partir do conceito de “Spiel”. Essa é apenas uma coincidência.

Como é sabido, em geral, nos campos da filosofia e na teoria literária, por exemplo, nos termos de Gadamer, a leitura de um poema, de um romance, a fruição da performance dramática e de dança, de um quadro e de tantos outros objetos da região dos fenômenos que é referida como “arte”, todas elas dão lugar ao que ele chama de “Spiel”. O projeto desse filósofo é delimitar a ontologia da obra de arte e, logo, demonstrar que a experiência com o ser da obra de arte é uma experiência que pode ser uma experiência da verdade. Não é essa questão, uma “experiência da verdade”, que está em foco para nós, aqui.

A questão que nos interessa é que, nesse grande esforço dentro do projeto filosófico de Gadamer, ele estabelece a ideia de que o ser da obra de arte se manifesta como “Spiel”, como “jogo”. Assim, num jogo, é na inter-relação entre material e regras, por um lado, e jogador(es), por outro, que o jogo em si mesmo tem lugar. Em se tratando de um jogo esportivo, também entra na inter-relação o público. Todos esses interatores, ao se envolverem no jogo, abrem mão de uma parte de sua existência efetiva, para dedicar sua atenção, localização e tempo ao jogo. Gadamer logo aprofunda a analogia em direção das artes. Por exemplo, no caso da literatura, a “intenção autoral” e a “forma material” do texto cedem uma parte de sua existência efetiva, para dar lugar a uma idealidade mais aberta a ser animada pelo ato intencional do leitor, estabelecendo-se uma via de mão dupla, passiva e ativa, de doação de sentido, que dá a emergência a uma “configuração” (“Gebilde”) no hic et nunc da leitura. Nesse processo, tanto o texto (da maneira já dita) como o leitor abrem mão de uma parte de si (o leitor, redimensionando a cada momento da leitura os pré-juízos linguísticos, estéticos, históricos etc. a partir dos quais compreende o texto) para dar

lugar à obra. Aí está o “jogo”, ou seja o “Spiel”. E essa primeira faceta do conceito de “Spiel” é uma das que nos levou a adotá-lo como fio condutor para a interpretação de *Dear Esther*.

“Primeira faceta”, dissemos, porque o conceito de “Spiel” não é construído por Gadamer de modo proposicional. Apesar de ter um núcleo conceitual, não há uma totalidade enunciada de uma só vez, e o conceito não pode ser apreendido como um todo, intencionando-o em todos os seus aspectos de uma só visada. A outra faceta que aqui nos interessa ter em mente para construir a nossa interpretação de *Dear Esther* diz respeito aos entornos do conceito de “Spiel” que Gadamer estabelece a partir da noção de “festividade” (“Fest”) e das características a ela intrínsecas, a sua “estrutura temporal” (“Zeitstruktur”) e inerente repetição (“Wiederholung”). A obra de arte existe cada vez como repetição, a configuração se repete a cada execução (performance, leitura etc.); porém, tal como a festividade – que é a repetição periódica de uma celebração – ela se repete sempre de forma distinta, o que a torna, para Gadamer, um ente especial: “O ente, que só é na medida em que sempre é diferente é um ente temporal num sentido mais radical do que tudo o que pertence à história. Só possui seu ser no devir e o retornar” (2003, p. 181).

É em relação a seu ser um ente “temporal num sentido mais radical” que se reelabora o que chamávamos de “primeira faceta” do “Spiel”. O que dissemos acerca de o fruidor/leitor “abrir mão de uma parte de si” se percebe de forma mais clara quando Gadamer constrói a analogia da festividade e o caráter repetitivo de sua celebração com agires humanos similares, como o teatro e a ação cúlrica – tudo sempre expandindo a abrangência do conceito de “Spiel”. Ao preparar a entrada mais propriamente na descrição da consciência que experimenta esse ente (a obra de arte) que se diz “temporal num sentido mais radical”, Gadamer lhe antecede a premissa de que “a experiência temporal da festa é, antes, a

celebração, que é um presente *sui generis*” (2003, p. 180). As instanciações da experiência com esse “ente” em analogia com a celebração, passam (2003, p. 181-5): a) pela função do “*theoros*” da festa sagrada grega, enquanto espectador dedicado, o que conduz à noção de “*theoría*” como assistir ao ser verdadeiro e, por fim ao fato de que “nós” (“nós”, hoje, nos nossos tempos) podemos esquecer dos nossos próprios objetivos ao nos dedicarmos a uma questão; b) pelo “*estar-fora-de-si*” do *Fedro* platônico; c) pela ideia de “simultaneidade”, aplicada à pregação na teologia luterana, provinda da teologia-filosófica kierkegaardiana: trata-se de, no culto, estar “presente” a Cristo e à sua ação salvífica, ou seja uma mediação de forma a participar do acontecimento. Todas essas instanciações, mas principalmente a última, constroem a analogia da relação da obra de arte com cada um dos interatores que nela tomam parte:

Pois bem, eu afirmo que, no fundo, o mesmo vale também para a experiência da arte. Também aqui a mediação deve ser pensada como sendo total. Nem o ser-para-si do artista que cria – por exemplo, sua biografia –, nem o ser-para-si do ator que representa ou executa uma obra, nem mesmo o ser-para-si do espectador, que acolhe o espetáculo, nenhum deles possui uma legitimação própria em face do ser da obra de arte (Gadamer, 2003, p. 185-6).

Por sua vez, o sobredito “*presente sui generis*”, que antecedeu às descrições, retorna após elas na forma da “*parousía*”:

Assim como a *parusia*, o absoluto presente, caracterizou o modo de ser do ser estético e uma obra de arte continua sendo a mesma toda vez que ocorra um tal presente, assim também o momento absoluto em que se encontra com o espectador é tanto auto-esquecimento como mediação consigo mesmo. Aquilo que o arranca de tudo é o mesmo que lhe devolve todo o seu ser (Gadamer, 2003, 186)⁵

⁵ Não se deve imiscuir aqui a noção de um “tempo sagrado”, experimentado enquanto interrupção da consciência na forma de uma “epifania”. Uma preparação no sentido de desembaraçar-se dessas questões é feito por Gadamer (2003, p. 178-9) antes de iniciar o percurso que sumarizamos aqui, e é um esforço que também dialoga com momentos anteriores do tratado: por um lado, em relação ao que vem antes, ainda aqui Gadamer está trabalhando para superar a “contemplação desinteressada” de

Do ponto de vista do espectador e do fruidor/leitor (dentro da estrutura geral da relação produtor-obra-receptor), pois, a experiência desse tempo de presença absoluta é dada pelo estabelecimento de uma relação especial com esse “ente” cuja essência se doa na forma da repetição. Precisamos aqui reter-lhe com atenção a formalidade dessa temporalidade emergida da repetição. Essa temporalidade, em sua forma de “presente absoluto”, deriva de um entregar-se passivo e ativo ao repetir, quer dizer, *aceita-se* que o texto está dado como é e que a leitura/fruição é repeti-lo, mas *dedica-se* a repeti-lo; a parte “passiva” do ato (pela que se é “arrancado de tudo”) é aceitar o fato de “apenas” se estar repetindo o que está dado, a parte “ativa” do ato (pela qual se conquista a “devolução” de “todo o seu [nosso] ser”) é o encontrar-se a si mesmo na repetição inaugural “dessa” (aqui) repetição.

A forma dessa temporalidade do “Spiel”, como desvelada por Gadamer em seu projeto filosófico, visa a dar cabo – deixando de lado aqui a questão da experiência da verdade – tanto da maneira como obras de arte se temporalizam na história como da maneira como o ser humano se temporaliza na experiência da fruição de obras de arte. Para nós é da maior importância a relação forte entre a ideia de repetição (da festividade, da celebração, do culto) e a forma da temporalidade a que ela dá lugar porque, como trataremos de mostrar, em *Dear Esther* encontramos uma reduplicação da repetição.

Não é só por ser uma obra de arte que *Dear Esther*, por essência, deve dar-se como repetição. É porque o plano do seu conteúdo – que, por sua especificidade enquanto obra literária digital de interatividade forte, implica uma repetição ativa – se dá na forma da repetição, uma repetição que iremos tratar enquanto “rito”. Nessa noção de “rito”, gostaríamos que

Kant; por outro, a preparação para o que está por vir se dá no sentido de não esvaziar a consciência de sua continuidade intencional, mesmo quando se trata da parte “passiva” da estrutura passiva-ativa dada na relação da consciência com o ser estético, marcada pela estrutura temporal do mencionado “presente sui generis”.

nosso leitor retivesse os traços da “celebração” e do “culto” que Gadamer menciona para delinear sua ideia da “parousia” ou “presente absoluto” da temporalidade da experiência com o ser estético dada a partir do “Spiel”.

O que trataremos de mostrar, pois, é que a estrutura temporal do “Spiel” enquanto uma forma de “presente absoluto” é reencontrada nas profundezas da obra, descoberta após a reconstrução retrospectiva de um rito. Tal reconstrução, claro, se faz pelo mesmíssimo gesto de interpretação, gesto que as razões aqui expostas tratam de fixar em forma de texto.

1.2.2 “Método”

O “método” de abordagem a *Dear Esther* se deu pelo que chamamos de “navegações”, das maneiras “a” e “b”. Trata-se de visar a obra percebendo-a como um todo e logo percebendo-a em mais detalhe, com atenção a partes específicas, e logo busca-se relacionar as duas maneiras de visada, integrando aspectos auferidos de ambas em uma unidade de sentido mais abrangente. Nada de notável se pode dizer sobre um tal “método”, a não ser isso: a obviedade que há no fato de ser necessário repetir a leitura/fruição de uma obra para melhor compreendê-la encontrou uma ressonância para além dessa obviedade, na medida em que nos damos conta de que um dos sentidos de *Dear Esther* é a repetição sem fim de um ritual suicida.

2 Navegações

Dear Esther põe o leitor/fruidor em posse de uma corporeidade que se exerce *em* ou se relaciona *com* um ambiente que se pode chamar de “realista”. Aos comandos de mouse e teclado, ouvem-se os passos ao se deslocar o personagem percebido em visão de primeira pessoa. O movimento do entorno em relação ao centro de visão dá a perceber uma

velocidade de uma caminhada sem pressa. Não há comandos que permitam correr ou dar saltos e, nesse sentido, a situação do personagem, se comparada com algo como uma “média” de outras obras que adotam a perspectiva do *first person shooter*, é a de um corpo desprovido das potências usuais, do salto, corrida, agachamento. Em meio ao cenário “realista” em que aparece o personagem, a explicação disso, e a aceitação de sua verossimilhança nesse sentido, se dão pelos anúncios da voz que conta memórias, longínquas e próximas do personagem, dentre as quais a de que está doente com uma infecção e que ingeriu uma grande dose de analgésicos.

Colocadas essas condições mínimas da navegação com o personagem da obra, fizemo-la de duas maneiras: a) Tratando de chegar ao “fim” da obra o mais “rápido” possível; b) Tratando de explorar livremente todos os espaços acessíveis ao personagem. As duas maneiras de exploração nos forneceram os elementos a partir dos quais construímos a interpretação que aqui se apresenta. Da maneira “a” deriva uma primeira noção do tratamento do tempo na obra. Da maneira “b” derivam os elementos que chamamos de “simbólicos”, sem com isso invocar qualquer rigor relacionado a uma das “teorias do símbolo” que vigem hoje em dia. Por “simbólico”, entendemos aqui características da interação entre o personagem e o cenário que permitam ao leitor da obra uma reflexão que construa um sentido para ela como um todo.

A síntese dos elementos derivados da maneira “a” e da maneira “b” é que nos permitirá construir a interpretação apresentada neste arrazoado. Quem o ler e se dispuser a explorar a obra, há de dar-se conta da quantidade de elementos que poder-se-iam haver incluído em nossa reflexão, as reiteradas invocações à comparação da vida à fauna do cenário, as inscrições nas paredes rochosas do cenário, a constante citação de um diário do século XVIII feita pela voz que soa em diversos momentos.

A consideração desses e tantos outros elementos não caberiam no espaço de um artigo.

3 Maneira “a”: chegar ao “fim” da obra o mais “rápido” possível.

A obra deixa claro, desde a sua tela de abertura, que possui quatro capítulos. Seguindo a lógica do “game”, o segundo só é acessível a quem já completou o primeiro, o terceiro a quem já completou o segundo etc. Ainda que não fosse nossa intenção “pular” diretamente para o último capítulo, é evidente que, mesmo sendo isso possível, “chegar ao ‘fim’”, para nós, significa completar o percurso dos quatro capítulos no menor tempo possível. O tempo aqui medido é externo à obra, sendo determinado por um cronômetro. Demoramos, em média, 72 minutos para percorrer os quatro capítulos. A comparação com os *walkthroughs* mais recomendados pelo algoritmo do *Youtube* coloca tal medida dentro da média, entre 50 e 90 minutos. A variação dessas médias de tempo necessário para fazer o percurso completo é explicada pela impossibilidade de se acertar com a rota mais curta, ainda que se já tenha feito o percurso diversas vezes, como o fizemos.

Em verdade, em uma primeira aproximação, sequer faz sentido colocar-se a tarefa de se realizar o percurso o mais rápido possível. Considerando *Dear Esther* em seu aspecto de “game”, não há qualquer elemento que inste o jogador a “vencer” o tempo. Considerando *Dear Esther* como obra de arte digital, não há qualquer índice ao fruidor que o inste a tratar de fazer o percurso o mais rápido possível. Por outro lado, em uma aproximação analítica como a que aqui tratamos de realizar, a experimentação com as possibilidades de totalizar o percurso no menor tempo possível desvela a passagem do Entorno (“Umwelt”) ao Mundo (“Welt”) *no* e *com* qual o personagem é situado enquanto ser-em encarnado, e isto quer dizer que também desvela a maneira como caberá ao fruidor – que assume a

perspectiva do personagem – exercer a sua compreensão (“Verstehen”) do Mundo em que se deu a tarefa de existir ao interagir com a obra.

O que essa aproximação permite constatar quando se experimenta a tentativa de realizar o percurso no menor tempo é que: 1) O corpo dado ao fruidor, como já mencionado, tem uma capacidade motriz voluntária predominante, a de caminhar; 2) Tem uma capacidade motriz eventual, a de nadar, exercida “obrigatoriamente” em trechos do capítulo 3, o qual apresenta rios e piscinas naturais em seu ambiente; 3) A velocidade máxima de deslocamento “voluntário” no ambiente é, pois, a de uma caminhada - “voluntário” em contraste com “involuntário”, pois há deslocamento possível por queda (passagem do capítulo 2 ao 3) e há um momento, nos instantes finais da obra (capítulo 4), em que o programa toma posse dos movimentos do personagem; 4) Os obstáculos possíveis ao deslocamento são dados ou por terrenos demasiado íngremes, ou por objetos perpendiculares com altura superior à da linha de visão. É, pois, a partir dessas características corporais e físico-ambientais que se constrói a estrutura geral da possibilidade de deslocamento do começo ao fim da obra.

Quando se faz o percurso dessa maneira, a visão do ambiente permite concluir que os capítulos 1 e 2 se dão ao entardecer, o capítulo 3 na transição entre tarde e noite e o capítulo 4 na passagem da madrugada para o amanhecer. Numa descrição que se dissesse “objetiva” dir-se-ia que o dia se faz noite e começa se fazer dia novamente em “apenas” 72 minutos. É uma descrição grosseira, que só esboçamos para estabelecer desde já que a relação do personagem com o tempo é um aspecto importante da obra, que, nela, o tempo não se apresenta como um invólucro vazio dentro dos quais os “fatos se dão”. As formas de se compreender o tempo aqui só se podem desenvolver a partir da interpretação de elementos perceptíveis dados na maneira “b” de percorrer a obra.

4 Maneira “b”: explorar livremente todos os espaços.

4.1 Tempo cosmológico e tempo cartográfico.

Como ficou dito, o percurso da maneira “a” permite concluir que, em que pese o “realismo” do ambiente, o tempo “físico”, medido pelo movimento solar, não coincide, numa primeira aproximação, com o tempo do movimento solar do mundo extra-obra, ou seja, do usuário que se torna jogador/fruidor. Essa constatação poderia ser julgada como algo sem a menor importância, considerando que dificilmente uma obra de arte, seja qual for a sua modalidade, incorpora sem quaisquer anisocronias, em sua temporalidade própria, o tempo do mundo extra-obra. No entanto, a questão não é tão banal, se outros elementos do aspecto material dado à percepção do fruidor são considerados. Os passos, seja na terra/areia, seja em terrenos molhados, fazem os ruídos correspondentes; o vento move a vegetação e faz assobios em seu atrito com objetos sólidos; há atritos diferentes no contato do personagem com superfícies diferentes e a depender de sua inclinação em relação ao plano; há a possibilidade de queda livre (**elemento 1**). Todos esses elementos do aspecto material do mundo vivido *com* o personagem são índices da incorporação de características do mundo físico extra-obra à “física” do ambiente intra-obra. Assim sendo, é exatamente uma das características mais marcantes do mundo físico extra-obra, aquela a partir de cuja percepção se constrói a concepção mundana do tempo – o movimento solar – que se apresenta de uma forma um tanto especial em sua incorporação ao ambiente intra-obra.

À tentativa de se estabelecer uma compreensão reflexiva sobre a obra – quer dizer, na acepção restrita de compreensão enquanto *Verstehen* hermenêutica – essa relação entre o tempo cosmológico extra-obra e o tempo cosmológico intra-obra coloca a necessidade de se fazer a seguinte pergunta: diante das evidências incontestes dos índices de incorporação

da física extra-obra à física intra-obra, que tipo de explicação se deveria procurar para esclarecer o aparente desajuste apresentado entre todas as características da física intra-obra e seu tempo cosmológico?

A nossa leitura dessa obra nos permitiu ver dois caminhos para responder a essa pergunta. O ponto de partida de ambos é o mesmo: toda compreensão se dá a partir de uma pré-compreensão, eivada de pré-juízos que perfazem o horizonte de quem se lança a compreender, e é no processo de compreensão que esses pré-juízos se desvelam e ficam à vista. O pré-juízo de que aqui se trata pode ser denominado “pré-juízo geográfico”: a população mundial se concentra em latitudes com média de luz solar e sol “visível” por tempo muito superior a 72 minutos em qualquer momento do ano. O “pré-juízo geográfico” que daí deriva é o mesmo a partir do qual se torna estranho conceber um dia cuja luz solar dure tão pouco como a vista na obra de que se trata aqui.

A primeira forma de responder à pergunta posta é, pois, encontrar um índice de incorporação de realidades geográficas extra-obra à geografia intra-obra. Esse índice está presente em uma das vocalizações da narração, que se refere ao local da ação como “these Hebridean islands”. As ilhas Hébridas, na geografia extra-obra, ficam em um arquipélago à costa oeste da Escócia, em latitude próxima aos 57°N, e isso faz com que os dias de dezembro, por exemplo, tenham não mais do que 6 horas entre nascimento e pôr do sol (e.g. Hébridas Externas). Assim sendo, não haveria qualquer anomalia numa passagem da tarde para a noite em aproximadamente 72 minutos.

A nosso ver, essa interpretação é plausível, e explica bem o supradito “desajuste” com apoio em elementos fornecidos pela própria obra legitimamente remissíveis a dados geográficos extra-obra. Não podemos dizer, no entanto, que ela é completamente indispensável. A segunda

forma de responder à pergunta acima estipulada pode se servir dos índices de incorporação da física do mundo exta-obra sem incluir o dado geográfico das ilhas Hébridias.

Em *Dear Esther*, o movimento solar e, portanto, o tempo cosmológico, só é, digamos, “ativado” pela passagem do personagem pelo caminho que o leva ao destino estipulado pelo roteiro. É a transição entre capítulos, sempre marcada fisicamente por um “ponto sem retorno” (**elemento 2**), que “faz” o tempo cosmológico andar. Por isso, quando se faz essa exploração livre (maneira “b”), damos-nos conta de que não importa quanto tempo cronométrico se fique “parado” nos capítulos 1 e 2, jamais isso fará com que o sol se ponha e apareça a lua cheia que se vê no capítulo 4. Assim, depreende-se que o tempo cosmológico é dependente de um tempo “cartográfico”: desde que não se ultrapassem os “pontos sem retorno”, podem-se explorar os recônditos do espaço sem que ele “ande”.

Quando se “faz andar” o tempo cosmológico “acertando” com o caminho estipulado pelo roteiro da obra, pode-se perceber que há uma estratégia de composição do cenário que justifica a disparidade entre a noção do tempo cosmológico extra-obra (“pré-juízo geográfico”) e a manifestação do tempo cosmológico intra-obra, que parece ser “muito curto”, como assinalamos, “numa primeira aproximação”.

A passagem do capítulo 2 ao 3 é marcada por uma queda que o personagem sofre, para dentro de uma caverna. Ouvem-se os pedaços de rocha que se desprendem durante a queda, ouve-se o impacto do corpo no chão, ouve-se a respiração ofegante e vê-se como se instala a escuridão na visão do personagem. É um desmaio, uma interrupção da percepção desperta. Aqui, vêm à tona os elementos psico-fisiológicos que mencionamos acima, respeitantes à constituição corporal que é dada ao fruidor que se exerce *com* o personagem na obra. No mesmo sentido, pois, é que se deve deduzir

que há um desmaio ocasionado pelo impacto da queda, com duração indeterminável.

No capítulo 3 (dentro da caverna) há, ainda, outro momento em que ocorre uma queda, porém é uma queda dentro de uma piscina. Novamente, há um escurecimento da visão, mas ainda pensando em questões fisiológicas e seus parâmetros “realistas” na obra, por ser um momento de submersão aquática, não poderia ser muito prolongado. Essa submersão, no entanto, será um elemento muito importante, com forte sentido simbólico, que retomaremos adiante (**elemento 3**).

Por ora, juntemos essa queda-submersão à queda de entrada na caverna. São esses dois eventos de interrupção da percepção desperta que justificam – em consonância com outros índices de incorporação da física extra-obra que perfazem a verossimilhança da física intra-obra – haver uma passagem “rápida” do dia para a noite entre o fim do capítulo 2 e o fim do capítulo 3 (saída da caverna para um cenário já noturno): durante os “desmaios”, o tempo cosmológico intra-obra teria “passado”.

Em síntese, a segunda forma de responder à pergunta que nos estipulamos se faz assim: os índices da constituição fisiológica do personagem e da constituição física do ambiente convergem de forma a clarificar a relação entre o personagem em seu aspecto meramente físico (deixando de lado seu aspecto existencial) e o tempo cosmológico intra-obra. Essa relação, agora compreendida, “corrige” o aparente desajuste entre as características físicas (tempo cosmológico incluso) de construção da obra e os índices da incorporação de parâmetros físicos do mundo extra-obra.

4.2 Repetição e rito.

A navegação à maneira “a” por si só já propiciava o encontro com diversos objetos como fotografias, papéis (no capítulo quatro, papéis dobrados em

forma de barco) e velas acesas no caminho do personagem. As vocalizações da narração insinuam, na medida em que se faz o percurso, que tais objetos foram dispostos pelo próprio personagem e, assim, que o caminho percorrido pelo fruidor *com* o personagem é, na verdade, uma repetição.

A navegação à maneira “b”, por sua vez, permite dizer que essa repetição adquire o caráter de um rito. Ao se observar a disposição das velas principalmente no capítulo 4, vê-se que estipulam uma rota e constituem altares.

Figura 2 - Velas no capítulo 4.



A repetição, assim, tem uma prescrição acerca dos locais por onde passar e os objetos que hão de ser encontrados no caminho. Há etapas a serem cumpridas, pois. Seria ir algo longe falar em uma “liturgia”, porém não há exagero em se falar numa disposição de objetos culturais a serem visitados, cada qual, em uma etapa do caminho. Aqui, novamente as escolhas de representação visual da obra, com seus índices de incorporação da realidade extra-obra, falam alto. Não são quaisquer velas as escolhidas,

mas velas duradouras (grossas), e no caso dos “altares”, dispostas de forma em que sugerem um cuidado, em locais protegidos.

Há, então, toda uma preparação para a repetição. A repetição torna-se rito – aqui, um rito paradoxal, porque, por um lado, um rito, em sua essência, implica a iterabilidade perpétua, quer dizer, um rito só é um rito porque pode ser sempre repetido; por outro lado, este rito específico, ao culminar com o suicídio, só pode ser realizado uma vez, já que a morte tolhe toda possibilidade de repetição. Esse paradoxo só se resolve por meio dos eventos dissociativos impostos pela programação da obra. A encarnação do fruidor *com* o personagem, já o mencionamos, tem momentos de suspensão, quando a programação da obra assume o controle dos movimentos do corpo. Nesses momentos, dados nos pontos de não retorno que conduzem de um capítulo a outro, a interatividade forte que a obra apresenta é interrompida, e o fruidor se torna espectador. O mais evidente desses momentos é o do desenlace: ao alcançar a torre-sinalizadora da qual o personagem faz o salto para a morte, o movimento de subida por uma escada metálica vertical, o próprio salto e o voo subsequente não são controlados pelo fruidor, é mais de um minuto de controle total (e final) pela máquina.

O momento final como acima descrito abre a possibilidade de uma visão retrospectiva, que libera a evidência do sentido que havia na dissociação entre fruidor e personagem acontecida em outros momentos – nos quais esse sentido ainda não se mostrava em sua plenitude. Os pontos de não retorno (**elemento 2**) agora podem ser considerados em seu aspecto mais simbólico. Enquanto eventos de dissociação personagem/fruidor e de suspensão da interatividade forte, eles são correlatos do momento final e caracterizam (todos, em conjunto) a obra em sua totalidade como a representação de um rito suicida, representação enquanto drama, que se repete a cada nova fruição – cada fruição é a repetição desse rito que, por

si só, de um ponto de vista puramente subjetivo, seria irrepetível. Os pontos de não retorno são o mementos do destino mortal, que projetam inexoravelmente em direção ao fim, em *contraste com* e *apesar de* haver a possibilidade de controle do personagem pelo fruidor na maioria das vezes. Do ponto de vista técnico, os pontos de não retorno são programados visualmente de forma a não serem arbitrários: eles sempre se dão na forma do descenso de alguma plataforma natural que supera as possibilidades de subida (ou seja, também de subida “de volta”) determinadas pelos índices da constituição corporal do personagem.

Apesar, pois, de o fruidor ter a liberdade de dispor dos cenários e de se mover *com* o personagem, o tempo, como apontamos, só lhe é acessível pela interação com os pontos de não retorno e, nessa interação, ele deve aceitar seu caráter ou de espectador – espectador do rito – ou de parte ativa, que *executa* o rito. No entanto, uma vez que cabe ao fruidor conduzir-se *com* o personagem aos pontos que fazem com que o tempo “ande”, essa alternativa (espectador *ou* executor) desaparece e resta apenas isto: que o fruidor é *parte ativa* do rito. A expressão que há pouco empregamos para caracterizar a obra – “representação” enquanto “drama” – ganha assim o seu sentido mais pleno: a obra, *Dear Esther*, que se apresenta como “game” ou “jogo” é “Spiel”, ou seja, “Spiel” em seu conceito hermenêutico mais extenso, que recobre as noções lúdica, dramática, ritual e natural (“jogo de luzes”, “jogo das águas”) e coloca o seu participante na posição suspensa, passiva-ativa, de jogador-jogado. O que se põe em jogo é o rito suicida do personagem – o rito de ir em direção da morte. Por mais que se esteja, enquanto fruidor, encarnado *com* o personagem, nem aqui, nem em qualquer construto artístico (ou qualquer construto intelectual que seja) é possível propiciar a quem quer que seja uma “visão em primeira pessoa” da morte. O “game” dá lugar ao “jogo” (“Spiel”) de um rito suicida – o rito que, enquanto rito, por definição, ainda que implique a participação de indivíduos, não pode ser caracterizado em sua totalidade como uma

experiência individual. Aquilo a que de *Dear Esther* dá lugar, assim, não é a uma (impossível ou puramente metafórico-tópica⁶) “representação” (“Vorstellung”) do suicídio, mas a uma “presentação” (“Darstellung”) do rito suicida.

4.3 Tempo de morrer: queda e submersão (“Come Back”).

As reflexões acerca do tempo antes feitas permitem separar dois níveis temporais: (i) um atinente à realização da trama e outro (ii) atinente à liberdade “dada ao jogador” pela programação da obra. Logo, pode-se considerar que há umnexo pragmático entre os dois níveis: o tempo inerente à trama “espera” o jogador, que satisfaz sua necessidade de examinar (ouvir, ler, ver) os objetos e eventos significantes que surgem no caminho, assim como os possíveis desvios do caminho, cuja disponibilidade é evidentemente intencionada pela programação da obra. É sobre esse nexos, para além de sua dimensão puramente pragmática, que se desenvolvem todos os gestos de compreensão e interpretação que fizemos até aqui.

Compreendendo que há uma ritualização do suicídio e que há um empuxo (dado pelos pontos de não retorno) em direção da efetivação do rito que a ele conduz, a navegação à maneira “b” nos levou a fazer experimentos – repetidas vezes – que se podem chamar de “tentativas de interromper o rito”.

Descartados todos os “meta-comandos” de interrupção do “game” (pausar, tecla *esc*, simplesmente fechar o programa “Dear Esther” ou até desligar/resetar o dispositivo eletrônico), há apenas duas formas de tratar

⁶ Prestes a atingir o chão, após o lançar-se da altura da torre-sinalizadora, a visão *com* o personagem faz um movimento rasante e passa a efetuar um voo, durante o qual a programação visual da obra, por um momento, posiciona a fonte de luz de modo a projetar no chão a sombra do corpo *com* o qual se voa, sendo ela a de uma ave – com todas as ressonâncias que se possam lembrar sobre a alma como uma ave e, em consequência, do morrer como uma libertação do peso do mundo, o morrer enquanto voar “livre como um pássaro”.

de interromper o rito: i) jamais atravessar um ponto de não retorno (ainda que seja o último da trama); ii) tratar de “matar” o personagem.

O primeiro, só levaria à constatação de que é possível ficar “para sempre” em qualquer um dos capítulos ou “na obra”. Um “para sempre” que, a qualquer momento, torna-se impossível para quem opera o dispositivo eletrônico em que se executa a obra. Bem pensada, essa primeira forma de tratar de interromper o rito termina por conduzir à da interrupção por “meta-comando”. É, no fim, uma forma de negar a passagem do “game” ao “Spiel”.

O segundo é o que nos interessa, pois se faz em diálogo com a trama. Se ela culmina com um salto abissal, perguntamo-nos pela resposta que a obra daria se se fizesse um salto semelhante, uma queda livre (**elemento 1**) realizada desde outros pontos dos cenários. Este outro salto já diferiria do último salto por ser dado em um momento em que o controle do corpo está *com* o fruidor.

Há diversos pontos altos de onde se pode “cair” por iniciativa própria. Todas as quedas possíveis conduzem à mesma sequência (nessa ordem) de visão e sons: i) *fade out* acelerado da visão acompanhado de um som médio-grave oscilante e em crescendo, seguido – proferida em uma voz masculina e sussurrante – da locução “come back”; ii) retorno da visualização do entorno a um local próximo de onde ocorreu a queda, quer dizer “volta-se” ou “recomeça-se” a partir de onde ocorreu a queda. Não há, pois, do ponto de vista do “game” algo como “perder vidas”, “game over” e outras determinações dessa ordem. Do ponto de vista da compreensão da obra, no entanto, há dois possíveis sentidos para isso: a) não é possível matar-se por queda da altura; b) é possível matar-se por queda da altura. A escolha por uma delas, a fazemos considerando o próprio salto final: a instantes de atingir o solo, a perspectiva *com* o personagem faz um movimento rasante

e passa a sobrevoar a paisagem até se deter sobre o mar, há um *fade out* e, quando tudo está quase completamente escuro, ouve-se “come back”. Assim sendo, ainda que as quedas propositais usando-se da liberdade de navegação não levem a um “fim” do “game”, elas mostram que é possível “matar-se” com uma queda da altura, já que, assim como na queda final, também se ouve o “come back”. A questão é que com as quedas propositais se trataria de uma morte “antes do tempo”, e, por isso, dela se retorna ao mesmo ponto de sua ocorrência, para que o percurso seja continuado. Não é tempo de morrer, não pode haver suicídio fora do rito.

Outra forma de morrer “antes do tempo” é a submersão no mar. Está-se numa ilha, com diversos pontos de acesso direto ao mar. Ao se entrar na água, o deslocamento *com* o personagem vai até ela cobrir a linha da visão, quando sons como os antes mencionados (da queda proposital) também se ouvem e são seguidos pelo som de “come back” – locução que é a evidência de ser esse mergulho uma “ação mortal”. As diferenças aqui são duas: a mais imediata é que aos sons já aludidos se adiciona um “tic-tac”; a outra é que, ao contrário da queda, não há em outro ponto da trama uma morte definitiva dada na água que se possa tomar para comparação: a morte dada no rito é por queda, e essa é a única maneira como ele se realiza na obra.

Há porém, outros mergulhos possíveis, além desses no mar, e eles são da maior importância. Eles acontecem no episódio 3, o qual se desenvolve, como já mencionado, dentro de uma caverna. Nela se entra por queda, ao fim do episódio 2. A caverna é cheia de córregos e piscinas, e em ambas massas d’água é possível mergulhar. Porém, ao contrário dos mergulhos no mar, essas submersões não levam à morte: nem sons intermitentes, nem “tic-tac”, nem escurecimentos, nem “come back” - nenhum indicativo de algum caráter “mortal” há nelas. É um contraste que traz à tona outra característica do tempo: ainda que o tempo cosmológico fique “parado” enquanto não se passem os pontos de não retorno, há um tempo, por assim

dizer, “fisiológico”, que passa quando há submersão nas águas do mar. Fora do mar, não há passo do tempo; dentro dele, sim, um tempo que leva à morte e, no entanto, a uma morte dada fora do rito, quando “ainda não é tempo”.

Se anteriormente víamos duas possibilidades de resolução para os aparentes desajustes entre um tempo cosmológico e um tempo imanente à efetivação da trama, agora perdem-se as duas. Ou talvez seja necessário desfazer-se das duas para ganhar o único e mais profundo tempo da obra. Para chegar a ele, precisamos examinar as submersões internas à caverna e daí voltar à superfície.

No capítulo da caverna é necessário distinguir duas espécies de mergulhos: os obrigatórios e os livres. Os obrigatórios são aqueles que, não obstante se façam a partir do controle corporal do personagem, sem eles não se “avança” no capítulo, ou seja, fazem parte de “encontrar o caminho”. O primeiro deles exige submergir-se para passar ao outro lado de uma parede que interrompe o percurso. Mergulha-se e nada-se por baixo da parede. O segundo deles exige que se deixe cair o personagem em um buraco profundo ao fim do qual há uma piscina.

Este segundo mergulho em particular é o que mencionávamos ainda no item 3.1 acima (**elemento 3**). É uma queda considerável, cuja altura se pode constatar “olhando para cima” uma vez que se volta à superfície da piscina. O que este mergulho tem de particular é que nele ocorre uma espécie de desmaio seguido de um “mergulho mnésico”: vê-se e até é possível percorrer por um instante o cenário do acidente de trânsito que ceifou a vida de Esther; pode-se andar pelo local do acidente, ver os automóveis destruídos, um viaduto, postes de luz; pode-se ver também uma cama de hospital vazia. Tudo isso é acompanhado dos mesmos sons intermitentes que se ouviam nos mergulhos marítimos e nas quedas intencionais antes

mencionadas, porém, não se houve “tic-tac”, e sim batimentos cardíacos. Tampouco há “come back”. Esse cenário submerso no fundo da piscina, logo desaparece em *fade out* e a visão “atual”, dentro da piscina natural, reaparece em *fade in*, e o fundo (“atual”, pois) torna-se um fundo rochoso como de outras piscinas. Já retomaremos esse mergulho.

A outra espécie de mergulho, que chamamos de “livre”, é a que se pode fazer em quaisquer dos cursos d’água e piscinas presentes na caverna, inclusive no primeiro dos da espécie “obrigatória”. O que não se pode fazer de novo, no entanto, é a queda na piscina do “mergulho mnésico”, pois essa queda é um ponto de não retorno, não há como voltar ao ponto de onde se caiu.

Agora, bem, o que todos esses mergulhos (“obrigatórios” e “livres”) e as possibilidades de submersão a eles inerentes têm em comum é que, como antes indicamos, pode-se ficar quanto tempo se quiser embaixo d’água. Nem sequer o “mergulho mnésico” invoca o “come back”. Nada há de diferente, em termos da “física” da caverna, em comparação com os demais cenários: há gravidade, há o som dos passos dentro e fora d’água, há o som das quedas d’água e do fluir dos cursos. Nada há de diferente e, no entanto, há uma mudança drástica: na caverna é impossível atentar contra a vida.

De volta à superfície, quer dizer, fora da água, mas ainda dentro da caverna, a exploração exaustiva do cenário, revela que, por mais que se procure e se teste (deixando-se cair), não há sequer um ponto de onde se possa ter uma queda “mortal”: os lugares com alguma altura do chão não são de altura suficiente para causar o que causam as quedas fora da caverna; os demais lugares altos têm como ponto de impacto alguma piscina. Ou seja, não se pode morrer dentro da caverna, nem por queda, nem por afogamento, já que suas águas não afogam. Na caverna, pois, o último resquício de tempo

fora do tempo do rito – que havíamos encontrado em mergulhos no mar – é suspenso, não há qualquer possível tentativa de morte “fora do tempo”.

Na caverna, pois, encontramos um outro tempo, que, de fato, enquanto intérpretes, sequer podemos decidir como formalizar: se é uma ausência total do tempo, ou se é o tempo completamente suspenso – o que é, em um mesmo conceito, a presença do tempo, mas extirpado de sua característica mais marcada, que é “passar”.

4.3.1 *Distensão?*

Como pensar o sentido liberado pelo exame dessa última manifestação do tempo na caverna? Talvez se deva partir do que se pode chamar do “parto” da caverna. Nessas razões, nosso leitor necessitará nos conceder a liberdade de um deslizar etimológico.

A caverna é o cenário do único capítulo com uma subdivisão bem marcada, que possui em seu “interior” um ponto de não retorno: o já mencionado mergulho que dá lugar ao “mergulho mnésico”. É, pois, um capítulo “partido”. A segunda “parte” desse capítulo é, do ponto de vista de “encontrar o caminho”, o que há de mais simples e direto que se possa encontrar dentre todos os cenários: uma grande piscina, dentro de um espaço côncavo, com um único túnel de saída, indicado por uma luz em seu fim.

Figura 3 - Piscina e caminho de saída da caverna.



Ao seguir-se esse túnel, é uma subida que se faz, com uma forma que se contrai e se expande na medida em que se avança em direção da luz

Figura 4 - Percorrendo o túnel de saída da caverna.



A partição da caverna em duas “partes”, prepara, pois, o parto – e, como dizíamos, quiséramos aqui nos conceder a reencontrar na etimologia que a palavra “parte” (lat. *pars*; ing. *part*) é derivada de *par* (“trazer adiante”), assim como o é *pariō* (parir, dar à luz)⁷.

A caverna é o único lugar em que é impossível atentar contra si mesmo. Não há queda nem mergulho mortal. Nela, “respira-se” na água, como se “respira” nas águas do ventre materno. Dir-se-ia que é o lugar mais “seguro”: se fora dela ainda corre um tempo “fisiológico” (encoberto sob a água marinha), até ele está totalmente suspenso aqui. Mas que “segurança” pode ser essa, se é no “mergulho mnésico”, dentro da caverna, que a maior de todas as feridas é trazida em detalhes à memória?

⁷ “Schrijver 1991 explains *pars* as a recent but pre-Latin formation based on the present stem *par-* ‘to bring forth’, just like the *ppp. partus* and the noun *partus* [m.] (see s.v. *pariō*). The original meaning of **par-ti-* would have been ‘lot, portion, fate’, whence ‘part, piece’. The latter shift separated the noun from the verb *pariō*” (De Vaan, 2008, p. 445 e ss.).

Figura 5 - Lembrança do local do acidente de Esther e cama de hospital vazia.



Do ventre da caverna, ponto mais profundo de todo o itinerário – pois é de três capítulos de descida (1, 2, 3i) e dois de subida (3ii. para fora da caverna; 4. para o alto da torre-sinalizadora) que o itinerário é feito – nasce, na verdade, este ser que vive unicamente para o ritual de suicidar-se: ele nasce com o acidente que lhe toma a vida de Esther. Pode ser que a esse nascimento, ou a esse “parto”, se estejam referindo as palavras da narração já no monólogo de abertura, no capítulo 1:

Dear Esther. I sometimes feel as if I've *given birth* to this island. Somewhere, between the longitude and latitude a split opened up and it beached remotely here. No matter how hard I correlate, it remains a singularity, an alpha point in my life that refuses all hypothesis. I return each time leaving fresh markers that I hope, in the full glare of my hopelessness, will have blossomed into fresh insight in the interim (Pinchbeck, 2012, grifo nosso).

O tempo que se encontra na caverna, então – esse tempo em cujo conceito tratamos de reter a ideia de um tempo que, embora não ausente, estivesse “suspenso” – seria, talvez, compreendido sob a ideia de “distensão”: o tempo está distendido nas etapas do rito – os pontos de não retorno –; e o acidente (por definição algo nunca planejado e irreversível/sem-retorno) é o primeiro desses pontos, a origem absoluta do rito – origem de um tempo fora do tempo –, que vem a juntar-se com os demais e, agora, perfaz a

unidade ritual a que o fruidor *com* o personagem se entrega a repetir indefinidamente (“I return each time”), a cada vez que se joga o jogo e se dá lugar ao “Spiel”.

5 Conclusões

5.1 Recapitulação e conclusão fechada

Chegando ao “fundo” de tudo, quiséramos agora ir recolhendo, em um caminho de volta à superfície, o que fomos deixando ao passo de nossas razões e propor um fechamento para a nossa interpretação.

A caverna é o lugar da origem do tempo, onde se reencontra o momento que “parte” a vida do personagem *com* o que o fruidor da obra se encarna, e o lugar onde se dá o “parto” dessa vida – ou existência – que está lançada na ilha e à qual o fruidor é lançado a existir-*com*.

É uma existência que começa *in medias res*, simplesmente à beira de uma praia, e cujo passado vai se efetivando na medida em que se encaminha a seu destino. Ao nível da leitura retrospectiva, nos damos conta de que esse destino já estava projetado, e no nível da fruição da obra, ele vai se concretizando a cada etapa do rito, cujos objetos culturais vão caracterizando enquanto rito na medida em que – já estando aí dispostos – se revelam como um encontro de repetição.

Encontrando a origem do tempo, porém, também se encontra o seu fim, ou seja, a sua totalidade. Mas a totalidade é, por definição, o impossível de mostrar; necessariamente, a origem e o fim que perfazem a totalidade do tempo precisam se “mostrar” na forma do desvio metafórico: o ventre cujas águas e paredes são inofensivas; o voo de pássaro, rasante ao chão que espera a batida na queda final desde a torre-sinalizadora.

Entre a origem e o fim distende-se o tempo de realização do rito que, agora sabemos, tem o *seu tempo*, que não se mede por cronômetros, passos, astros ou o fluir da maré – sua única medida é negativa: quando lembra que “ainda não é tempo”, ao se tratar de interromper o seu curso. O tempo em *Dear Esther* é o tempo do rito, e nenhum rito encontra sua medida em “medidas” de tempo, o rito é realizado ou não: o rito é um fazer. Por isso, essa conclusão que aqui fechamos pode parecer frustrante, por aporética. O rito é uma sequência de ações, que necessariamente tem que se dar “no tempo”, mas o tempo do rito não é um tempo mensurável, não pode ser medido mais do que no conjunto das ações, que se realiza ou não; por outro lado, o “conjunto das ações” só é um “conjunto” na medida em que é uma síntese, uma síntese que só é tal enquanto um todo com sentido. O sentido só pode ser doado por uma consciência, em um ato intencional. É uma tensão entre “tempo do mundo” e “tempo da alma”, pois, que aqui não conseguimos resolver, ainda tratando de “recolher” as ações do rito em uma narrativa⁸.

5.2 Conclusão aberta: “Come back”

A obra termina com um apelo ao retorno. Um “come back” que pode ser entendido de muitas formas: do personagem a Esther; do “game”-“Spiel” ao fruidor; da obra ao intérprete. Nossa conclusão aberta responde a este último, como se responde ao diálogo a que uma obra sempre convida.

Um retorno que poderia se propor – partindo do rito suicida – a pensar em ritos de passagem: como se poderia fazer a obra conversar com os exames e “psicanálises” que Bachelard fez da “imaginação material” e seus “quatro elementos”? Não foi somente em *O ar e os sonhos* (Bachelard, 1942) – com tudo o que se dedica aí a asas, pássaros, verticalidades e quedas – que

⁸ “L’aporie de la temporalité, à laquelle répond de diverses manières l’opération narrative, consiste précisément dans la difficulté qu’il y a à tenir les deux bouts de la chaîne : le temps de l’âme et le temps du monde” (Ricoeur, 1985, p.20)

encontramos mais fios a seguir, e sim em *A água e os sonhos*, ainda no início do capítulo sobre os “complexos” de Caronte e Ofélia. Aqui, Bachelard (1942, p. 97-99), antes de entrar na questão da navegação como travessia para a terra dos mortos, resgata ritos de passagem dos mortos registrados por um dos que ele chama de “mitólogos amadores” (Saintine), através dos quais os antigos celtas consagravam os corpos, a partir do vegetal, a um dos quatro elementos: água, fogo, terra ou ar. O salto final da torresinalizadora, feito pelo homem moribundo⁹, não é uma consagração do corpo ao ar¹⁰, como fora o de Esther na forma de cinza antes de passar pelo fogo do crematório¹¹? Mas também não visita ele o fogo das velas, não queima tudo o que é seu¹², não consagra partes de si e de Esther ao mar, na forma das cartas que dobrou em barco e deixou que as águas levassem¹³? Das quatro “pátrias” dentre as que Bachelard (1942, p. 98) viu figurarem no que chamou (a partir de Saintine) “la loi des quatre patries de la Mort”, a única que o personagem rejeita é a do solo, ou seja, da terra¹⁴.

No mesmo ensaio, o suicídio em literatura, por si mesmo, é tido por Bachelard sempre como um ato altamente ritualizado:

Le suicide, en littérature, se prépare au contraire comme un long destin intime. C'est, littérairement, la mort la plus préparée, la plus apprêtée, la plus totale. Pour un peu, le romancier voudrait que l'Univers entier participât au suicide de son héros. Le suicide littéraire est donc fort susceptible de

⁹ “I’m traversing my own death throes. The infection in my leg is an oilrig that dredges black muck up from deep inside my bones. I swallow fistfuls of diazepam and paracetamol to stay conscious” (Pinchbeck, 2012, cap. 3).

¹⁰ “I have run out of places to climb. I will abandon this body and take to the air” (Pinchbeck, 2012, cap. 4).

¹¹ “This cannot be the shaft they threw the goats into. It cannot be the landfill where the parts of your life that would not burn ended up. It cannot be the chimney that delivered you to the skies” (Pinchbeck, 2012, cap. 3).

¹² “Dear Esther. I have burnt my belongings, my books, this death certificate. Mine will be written all across this island” (Pinchbeck, 2012, cap. 4).

¹³ “I collected all the letters I’d ever meant to send to you (...) Then I took each and every one and I folded them into boats. I folded you into the creases and then, as the sun was setting, I set the fleet to sail” (Pinchbeck, 2012, cap. 4).

¹⁴ “Of fire and soil, I chose fire” (Pinchbeck, 2012, cap. 4).

nous donner l'*imagination de la mort*. Il met en ordre les images de la mort (Bachelard, 1942, p. 111, grifos do autor).

Por fim, ainda nesse ensaio, águas de todas as “qualidades” e “misturas” são encontradas – salgada, pura, gelada, morna – e associadas a diferentes facetas de uma “psicologia da imaginação” (Bachelard, 1942, p. 46 e ss). E como é que nós, com *Dear Esther*, poderíamos pensar as oposições e complementariedades das “qualidades” entre as águas, salgadas, escuras, “mortais” e “temporais” do mar, e as águas “doces”, límpidas, inofensivas e profundamente “mnésicas” da caverna?

Shall we come back?

REFERÊNCIAS

De VAAN, M. *Etymological Dictionary of Latin and the other italic languages*. Leiden: Brill, 2008

QUARANTA, Domenico. Game Aesthetics. How videogames are transforming contemporary art. In: QUARANTA, Domenico; BITTANTI, Matteo (eds.). *Game Scenes. Art in the Age of videogames*. Monza: Johan & Levi Editore, 2006. p.297-308.

RIDGWAY, Nicole e STERN, Nathaniel. The Implicit Body. In: RICARDO, Francisco (ed.). *Cyberculture and New Media*. Atlanta: Rodopi B.V., 2008. p. 117-155

McIVER LOPES, D. The Ontology of Interactive Art. *Journal of Aesthetic Education*. v.35, n. 4. 2001. p.65-81.

SIMANOWSKI, Roberto. *Digital Art and Meaning: Reading Kinetic Poetry, Text Machines, Mapping Art, and Interactive Installations*. Minneapolis: University Of Minnesota Press, 2011.

GADAMER, Hans-Georg. *Verdade e Método*. Traços fundamentais de uma hermenêutica filosófica. 5. ed. Tradução de Flávio Paulo Meurer. Petrópolis: Vozes, 2003.

BACHELARD, Gaston. *L'eau et les rêves*. Essai sur l'imagination de la matière. Paris: Librairie José Corti, 1942. Disponível em: http://classiques.uqac.ca/classiques/bachelard_gaston/eau_et_les_reves/eau_et_les_reves.html. Acesso em: 12 dez. 2022.

BACHELARD, Gaston. *L'air et les songes*. Essai sur l'imagination du mouvement. Paris: Librairie José Corti, 1942. Disponível em: http://classiques.uqac.ca/classiques/bachelard_gaston/air_et_les_songes/air_et_les_songes.html. Acesso: 12 dez. 2022.

PINCHBECK, Dan. *Dear Esther*. Brighton: Chinese Room, 2012.

RICOEUR, Paul. *Temps et récit*. Tome III. Le temps raconté. Paris: Seuil, 1985.

NOTAS DE AUTORIA

Enrique Nuesch (enrique.nuesch@unespar.edu.br): Professor Adjunto na UNESPAR - Universidade Estadual do Paraná, Campus de Apucarana, PR. Doutor em Estudos Literários pela UEL (Universidade Estadual de Londrina). Possui graduação em Letras - Língua Espanhola e Literaturas pela Universidade Federal de Santa Catarina (2004) e Mestrado em Teoria Literária pela mesma instituição (2007). Foi Professor Assistente I do curso de Letras: Língua e Literatura Portuguesa e Língua e Literatura Espanhola, Universidade Federal do Amazonas (Instituto de Natureza e Cultura de Benjamin Constant) entre 2009 e 2011. Tem experiência na área de Letras com ênfase em Teoria do Texto Digital e no ensino de literaturas de língua espanhola e teoria literária.

Como citar este artigo de acordo com as normas da revista?

NUESCH, Enrique. “Dear Esther”: repetição, rito e tempo. *Texto Digital*, Florianópolis, v. 19, n. 1, p. 217-249, 2023.

Contribuição de autoria

Não se aplica.

Financiamento

Não se aplica.

Consentimento de uso de imagem

Não se aplica.

Aprovação de comitê de ética em pesquisa

Não se aplica.

Licença de uso

Este artigo está licenciado sob a Licença Creative Commons CC-BY. Com essa licença você pode compartilhar, adaptar, criar para qualquer fim, desde que atribua a autoria da obra.

Histórico

Recebido em: 26/05/2023.

Aprovado em: 10/07/2023.