

TRIADES

2

Transversalidade | Design | Linguagens

Braid e a espacialização do tempo na pós-modernidade

Rabello, Fernando Nóbrega
Melo, Oto Guerra Morgado

2

RESUMO

A realidade do mundo pós-moderno tem entre suas bases definidoras a espacialização do tempo. Antes mestre da vida de cada indivíduo, o tempo torna-se fragmentado, se adequando a cada espacialidade proposta pelo homem. O artigo analisa Braid, um jogo de plataforma e puzzle que tem como principal mecânica trabalhar as potencialidades do tempo, buscando verificar a que nível a fragmentação temporal está na espinha dorsal do game e o quanto pode-se aprender sobre nossa realidade pós-modernista com ele, apoiando-nos em Beatriz Sarlo, Stuart Hall, David Harvey e Fredric Jameson. Braid é um game de alta complexidade teórica que em seu sistema intrincado constrói uma narrativa pós-moderna, fragmentada e de múltiplas interpretações, que desconstrói suas próprias referências e aclama a ciência e suas teorias que buscam entender nossa existência.

Palavras-chave:

Braid; Espacialização do tempo; Pós-modernidade

Braid and the spatialization of time in postmodernity

ABSTRACT

The reality of postmodern world has between their scientific basis the spatialization of time. Before it was the master of somebody's else life, the time became fragmented, adapting each spatiality proposed by men. The article analyses Braid, a platform game and puzzle that the main objective is to work the potential of time, intending to verify in which level the time fragmentation is in the dorsal spine of game and how the game of high theoretical complexity that in its puzzling system constructed the postmodern narrative, fragmented and with multiple interpretations, that deconstruct our own references and acclaims the science and its theories that try to analyze our existence.

Keywords:

Braid; spatialization of time; postmodernity

Introdução: A vida pós-moderna

Após-modernidade é o período que sucede à modernidade. Nesta, tivemos mudanças consideráveis na sociedade a partir do Renascimento, muito por conta do predomínio da razão através do Iluminismo e das transformações ocorridas a nível político, social e tecnológico. As noções de tempo e espaço se modificam, pois as distâncias são encurtadas pelos avanços da tecnologia. O que era distante se torna extremamente próximo. Distâncias que antes podiam demandar meses passaram a levar poucos dias ou apenas algumas horas. Com a globalização, as distâncias reduziram drasticamente, uma “compressão espaço-tempo”. (HALL, 2004)

Na pós-modernidade, temporalidade e espacialidade são repensados uma vez mais. Segundo Fredric Jameson (1991), na modernidade coexistiam temporalidades plurais. Havia vários tempos. O tempo do campo, o dos primeiros anos de vida; o tempo da cidade, onde se estudava ou trabalhava. O tempo do casamento. Da velhice. Da morte. De uma temporalidade à outra, as pessoas passam e seguem a vida. O tempo, assim, foi a marca distinta da modernidade.

Já na pós-modernidade, é o espaço que ganha importância. O tempo, que é essencialmente da Natureza, perde espaço para o que o homem constrói com suas próprias mãos, a espacialidade. Portanto, o tempo é fragmentado, se adequando a cada situação, a cada espacialidade. Ocorre a chamada “espacialização do tempo”, o tempo pensado como a quarta dimensão. (JAMESON, 1991) Na visão de David Harvey (1989), no momento iluminista havia a noção do “Vir-a-Ser” como importância central para percepção da sociedade do espaço-tempo. Já na pós-modernidade, instaura-se a hegemonia do “Ser”, o que causa uma crise de representatividade do tempo e do espaço.

Isto caminha para uma característica importante, que é o zapping, que é uma característica mais claramente notada na era da TV e controle remoto, onde o espectador de TV caminha pelos canais sem respeitar a lógica da programação

destes, criando sequências de imagens que não tem ligação entre si, mas que acabam sendo unidas com “e”, “ou” ou “nem” em uma sequência única. O zapping é uma maneira de unir acontecimentos distantes, registrados e produzidos em locais próximos ou distantes entre si. É uma resposta humana ao ritmo crescente da sociedade, ao encurtamento das distâncias e, conseqüentemente, das esperas, ao mundo do “ao vivo”, do “24 horas”. (SARLO, 1997)

O espectador não se contenta mais com o andamento das programações, com a espera pelo reinício de um programa, com a pausa. Isto gera mudanças na própria cadeia televisiva, com quadros e ações rápidas, sem silêncio ou espaço para raciocínio. Mudanças de câmera, um número de imagens ou informações acima do que se pode assimilar. Tudo para evitar ou diminuir o zapping por parte do espectador.

Outra forte mudança do pós-modernismo, conforme aponta Jean-Francois Lyotard (1984), é a queda das metanarrativas, ou seja, explicações que buscam abarcar uma definição global e ampla com ideias e valores absolutos. Ao invés disso, há uma fragmentação de conceitos, uma multiplicidade de ideias e verdades. Não há uma única verdade para a religião, para a política ou mesmo para a ciência. Uma gama de explicações e interpretações estão disponíveis, igualmente válidas. Cabe ao indivíduo pós-moderno escolher em quais destas verdades ele acredita, ao invés de seguir verdades impostas pelos outros como antes se fazia na modernidade.

O pós-modernismo nos dá esta liberdade, que no fim se resume a nos permitir analisar cada camada que encubra uma verdade, mesmo sobre nós mesmos, até chegar à essência. O pós-modernismo está intimamente ligado, portanto, com o conceito de desconstrução, sem o interesse em reconstruir o que foi desmontado.

Braid

Braid é um jogo que combina os estilos de plataforma¹ e puzzle². Foi desenvolvido por Jonathan Blow, lançado em 2008 para Xbox 360, em 2009 para PC, Mac e PS3 e em 2010 para Linux. Importante notar que trata-se de um jogo indie-produzido de forma independente, sem apoio das grandes desenvolvedoras. Isto significa que é um jogo com o potencial de expressar uma visão mais pessoal, sem precisar se encaixar nos moldes que as grandes empresas exercem para atingir a fatia desejada do mercado e um determinado lucro.

O jogador acompanha a história de Tim, um homem que perdeu uma princesa por conta de um erro cometido, e que busca agora resgatá-la de um terrível monstro. A história se dá através de mundos, grupos de fases que são acessados a partir de uma casa (figura A). Este cenário funciona como um hub, ponto de acesso para todos os outros. Ela serve também como um ponto de descanso entre os desafios, como status do progresso no jogo e como ponto de reflexão, graças aos painéis montáveis através de peças coletadas pelo jogo.



▶ Figura A: A casa de Braid. Os grupos de memórias se encontram atrás das portas.

1 O gênero plataforma exige que o jogador corra e pule ao longo de um cenário, desviando de obstáculos e derrotando inimigos, percorrendo um caminho de A até B lutando contra o tempo e/ou buscando itens/estrelas e afins. Exemplos clássicos deste gênero são Mario e Sonic.

2 O gênero puzzle foca na solução de problemas, que podem ser lógicos, mecânicos, rítmicos, etc.

O jogador precisa percorrer os diversos cenários coletando estas peças de quebra-cabeça. Apenas desta forma é possível formar a escada que dá acesso ao sótão. Para conseguir coletar cada uma das peças, é preciso utilizar técnicas de manipulação do tempo que variam de acordo com o mundo em que o jogador se encontra.

No mundo 2, Tempo e Perdão, o primeiro a ser jogado, o diferencial da jogabilidade em relação a um jogo comum de plataforma é a possibilidade de voltar no tempo a qualquer momento. Isto faz com que a morte no jogo não tenha uma punição, permitindo ao jogador experimentar à vontade pelo ambiente.

No mundo 3, Tempo e Mistério, há objetos que não são afetados pela manipulação do tempo. O desafio consiste nas mudanças que a volta no tempo provoca na combinação entre os objetos manipuláveis e não manipuláveis.

No mundo 4, Tempo e Espaço, é certamente um dos mais complexos mundos. Ao andar para direita, o tempo anda no sentido normal. Ao andar para esquerda, o tempo flui no sentido inverso. Caso o jogador fique parado, o tempo não se move, paralisando todos os inimigos e objetos em cena.¹ No mundo 5, Tempo e Decisão, quando Tim volta no tempo, uma sombra dele repete as ações feitas pelo jogador naquele período que foi retornado. É preciso conjugar as ações da sombra com a do jogador, ou seja, realizar duas ações ao mesmo tempo, para avançar nos puzzles.

No mundo 6, Hesitação, o jogador tem um anel mágico capaz de manter os objetos e seres próximos em um ritmo muito mais lento do que o resto, incluindo Tim. Apenas usando este anel de formas criativas é que torna-se possível avançar.

O último mundo chama-se apenas “1”. O tempo anda no sentido inverso nele, à exceção de Tim. Voltar no tempo faz com que este corra em no sentido normal. O último mundo traz o surpreendente final da história. No último nível, a princesa se livra das garras de um temível homem e corre pedindo ajuda. O jogador corre junto com a ela, ambos ajudando um ao

outro a avançar pelo cenário através de alavancas. Ao chegar no final, Tim escala até a janela da princesa, e então algo acontece. Ela está de pé, e agora o jogador, ao voltar no tempo, vê a cena correndo no sentido normal. E a surpresa é que Tim está correndo atrás da princesa, e ela na realidade não está ajudando o jogador a avançar, mas sim tentando impedir que este chegue até ela. Ao atingir o final, ela salta para o “terrível monstro”, um cavaleiro que na realidade a está salvando de Tim.

Esta grande reviravolta leva ao epílogo, que contém uma série de textos conectados de maneiras difíceis de compreender, obscuros e vagos.

Antes de entrar em cada um dos mundos, o jogador está em uma espécie de espaço mental. Ali há livros que, ao serem tocados, mostram pequenos fragmentos que são reflexões de Tim acerca do momento em que está entrando. Isto fica flagrante ao perceber que, em um destes espaços mentais, há um fragmento em que ele diz que voltar para a infância é como viajar de volta no tempo. Não por acaso, esta é a entrada do mundo 4, onde qualquer movimento de Tim faz com que ele viaje pelo tempo.

A pós-modernidade e Braid

Braid é um manifesto do nosso mundo: da forma como lidamos com o tempo nas mais fragmentadas situações. Mas também é uma ode à ciência, aos estudos e teorias que envolvem a quarta dimensão. Estudos científicos que buscam entender o que somos, como estamos aqui e qual o nosso papel - eles também estão envolvidos no cerne do jogo. Seus quebra-cabeças são tão delicadamente colocados e difíceis de acessar como as verdades que a ciência busca, e só há uma solução para atingi-los, solução esta que precisa ser meticulosamente precisa, em cada detalhe, para que se consiga o objetivo, em ambos os casos. Braid, tal como a ciência, não se propõe a atingir suas metas de qualquer forma viável. Ele propõe um sistema e permanece fiel a ele. Todos os mundos lhe dizem

desde o primeiro cenário que tipo de física e mecânica estão envolvidas ali, e permanecem fiéis a estes princípios do início ao fim. O jogo sabe o que é e cumpre o que se propõe a fazer durante toda a sua duração. Nada é colocado, imaginado ou proposto por acaso. Há sempre uma consequência, e ela é planejada e controlada.

Mas não é apenas na dificuldade dos puzzles e em seu sistema meticulosamente arquitetado que reside a ciência em Braid. As variações de mecânica do jogo - como ,por exemplo, a sombra do mundo 5 que exerce uma ação alternativa, ou o simples fato de voltar no tempo e fazer de novo, que é exercido ao longo de todo o jogo - são formas de ver o mundo ligadas à ciência como na Teoria dos Universos Paralelos, onde em cada um deles, toda e qualquer ação gera um desfecho diferente. Cada decisão tomada aqui significa que uma outra possibilidade não foi escolhida, mas em um dos universos paralelos ela certamente foi, de acordo com a teoria.

O próprio nome do jogo poderia remeter à BraidTheory. Esta teoria é uma variação da Teoria das Cordas, que busca unir a mecânica quântica e a Teoria da Relatividade em busca de uma teoria capaz de explicar a física em todo o Universo⁴. A relatividade de Einstein faz todo o sentido na lógica do jogo, pois diz que uma vez que só é possível definir a simultaneidade de acontecimentos distantes, e não demonstrar, a conexão entre elas é arbitrária. E como vimos anteriormente, ligações arbitrárias entre acontecimentos distantes remete diretamente à sociedade pós-moderna em atitudes como a do zapping.

David Harvey (1989) nos fala que na pós-modernidade, o espaço, construído pelo homem, ganha importância sobre o tempo, que é então fragmentado, se adequando a cada espacialidade que se apresenta. É uma forma excelente de descrever as variações na mecânica de controle temporal oferecidas em cada mundo do jogo. Mais ainda, esta espacialização do tempo é demonstrada com perfeição no mundo, em que o tempo só se modifica com o espaço, tendo em vista que é preciso que o jogador se mexa - o espaço se modifique - para que o tempo, submisso a ele, possa caminhar.

Caso o jogador retorne no espaço, o tempo não tem escolha a não ser retornar também.

A própria narrativa é extremamente fragmentada. A não-linearidade da história demonstra isto, uma vez que começa no segundo mundo para retornar ao mundo um na finalização, um mundo em que o tempo caminha no sentido inverso - o que chega a nos fazer pensar se na realidade a história caminharia na ordem numérica ou na ordem inversa a que foi jogada, começando pela primeira e depois caminhando da sexta até a a segunda. Os quebra-cabeças que são montados pelo jogador ao longo da história são também uma demonstração clara da fragmentação - o personagem está confuso, e tenta montar os fragmentos que tem de sua história enquanto as revive. Os espaços temporais em que reflete de forma confusa e inconstante sobre cada momento são amostras de um ser fractal e descentrado - o retrato do indivíduo pós-moderno.

Uma outra característica já vista da pós-modernidade é a de desconstruir peça por peça uma estrutura sem ter a preocupação de reconstruir o que foi desmontado. Braidbrinca com o que seria um jogo. Retira o conceito de punição, por exemplo. Não há como morrer em Braid, você apenas retorna no tempo e desfaz o erro, como se ele não tivesse acontecido.

Há várias referências ao mundo dos jogos, especialmente os de plataforma, e Mario é se destaca neste sentido. Uma princesa raptada por um monstro, canos verdes largos com do qual saem plantas carnívoras, castelos no fim das fases com bandeiras na entrada (figura B), inimigos que são derrotados ao pular na cabeça dos mesmos...a lista é longa. Mas praticamente todas estas referências fazem parte de uma desconstrução do universo do jogo, em que o castelo não contém nenhuma princesa - ela nunca está lá -, a bandeira é um símbolo náutico que sugere que Tim pare o que está fazendo, os espinhos não causam a morte porque é sempre possível retornar no tempo. A própria princesa não foi raptada por monstro algum, tendo em vista que Tim é o monstro que a persegue, um monstro no sentido mais metafórico da palavra.



► Figura B: um castelo ao fim do mundo é apenas uma das muitas referências à Mario.

Há de se dizer que isto é uma forma de ler Braid, mas está longe de ser a única. As análises feitas por blogs e sites deixam isto claro. Braid foi lido apenas como a saga de um cientista em busca da construção da bomba atômica - os textos podem ser lidos desta maneira, e um final alternativo do jogo lhe permite afinal chegar até a princesa, e ela explode ao ser pega³. Também é viável fazer uma leitura feminista da história do jogo⁴. O autor diz que uma forma válida de ler a história, embora diga que não é a visão que tem da sua narrativa⁵.

Mas nada demonstra melhor a abertura de interpretações de Braid do que o epílogo, que surge após você achar que afinal compreendeu a história, após perceber que Tim é quem corre atrás da princesa. O epílogo contém diversos textos que mostram variadas situações, como momentos envolvendo uma mãe que nega bala a seu filho mas faz diariamente um caminho que passa na frente da loja de doces, referências à

³ <http://www.feministe.us/blog/archives/2008/08/11/hair-pulling-and-braid-weaving/>

⁴ Mencionado em inúmeros blogs e fóruns, melhor descrito em <http://perlesonne.blogspot.com.br/2011/07/braid-game-that-stimulates-your-senses.html> <http://www.rllmukforum.com/index.php?/topic/190136-the-story-of-braid/>

⁵ <http://www.avclub.com/articles/game-designer-jonathan-blow-what-we-all-missed-abo,8626/>

criação da bomba atômica e textos de mulher (ou mulheres) reprimida(s) quando se posiciona Tim por trás de algo no momento apropriado (ou seja, excluindo-o totalmente da cena, a voz feminina se faz ouvir). Por fim, um texto surge:

“Ele não pode dizer que entendeu tudo isto. Possivelmente está mais confuso agora do que quando começou. Mas todos estes momentos que contemplou - algo ocorreu. Os momentos lhe parecem substanciais em sua mente, como pedras.” [tradução livre] (BLOW,2008)

Jonathan Blow parece aqui deliberadamente nos dizer que o jogo não foi feito para ser entendido. Ou mais ainda, nos diz que algo importante se passou na tela bem diante dos olhos do jogador, mas ele não foi capaz de compreender. É uma mensagem tipicamente pós-modernista, que tem sido expressada em larga escala na arte, além de ser um reflexo do nosso tempo.

Considerações Finais

Mais do que o impacto do mundo pós-moderno em Braid, chama atenção o quanto Braid nos mostra do ser pós-moderno. Após tantos questionamentos e reflexões, é difícil de imaginar o que Tim pensa quando termina de passar pelo epílogo. Possivelmente, como aponta a passagem já citada, está mais confuso do que antes. Tal qual o indivíduo do nosso tempo, que diante de tantas verdades, tantas formas de ver uma mesma realidade, não sabe no que acreditar, torna-se incapaz de processar e lidar com a quantidade de informações que recebe.

Braid não é um jogo de ação. Não assume o ritmo dos canais de televisão ou dos thrillers de Hollywood para contar sua história. Mas não precisa. Sua narrativa é tão densa, intrincada e de difícil assimilação que o jogador fica tão ou mais abarcado de conteúdo do que a TV ou os filmes são capazes de oferecer. Ele é um espelho do nosso tempo.

O jogo termina, mas a cabeça de quem joga permanece ativa, tentando processar informações que não fazem sentido juntas. Para seguir adiante e não enlouquecer, ou ele dá um

significado específico para o que viu - é uma história feminista, é um cientista em busca da bomba atômica - ou apenas desiste de tentar unir um quebra-cabeça muito maior do que os que residem na casa de Tim. Um em que as peças, embora em número muito maior do que o indicado no tabuleiro, nunca se encaixam para formar a cena final, tendo em vista que ela não existe. Tudo está em constante modificação, seja pela ação do zappingdo espectador, seja pelo conteúdo que se modifica diante dele, o ponto final está sempre para ser escrito.

Como os mais ávidos cientistas que tentam entender cada centímetro do nosso mundo, Blowpropõe um jogo que não tem um fim para os que seguem em busca de um sentido. Em última instância, ao propor universos ao mesmo tempo impossíveis e teorizados por cientistas, ele busca o mesmo que a ciência: entender nossa existência.

Referências:

BRAID

Criado por Jonathan Blow

Desenvolvido por NumberNone, Inc. e HotheadGames

Publicado por Microsoft Game Studios e NumberNone, Inc.

Arte por David Hellman

Trilha sonora por Jam Sieber, ShiraKammen e Cheryl Ann Fulton

Lançado para Xbox360 (2008), Windows, Mac OS X e PlayStation 3 (2009) e Linux (2010)

DAHLEN, Chris. Game Designer Jonathan Blow: What We All Missed About Braid. 2008. Disponível em: <<http://www.avclub.com/articles/game-designer-jonathan-blow-what-we-allmissed-abo,8626/>> Acesso em: 19/06/2012

HALL, Stuart. A Identidade Cultural na Pós-Modernidade. Rio de Janeiro: DP&A, 2004.

HARVEY, David. *The Condition of Postmodernity*. Oxford: Blackwell, 1989.

HOLLY. Hair-pulling and braid-weaving. 2008. Disponível em: <<http://www.feministe.us/blog/archives/2008/08/11/hair-pulling-and-braid-weaving/>> Acesso em: 19/06/2012

JAMESON, Fredric. *Postmodernism, or, The Cultural Logic of Late Capitalism*. Durham: Duke University Press, 1991.

LEWINSMISTREATED. The Story of Braid. Disponível em: <<http://www.rllmukforum.com/index.php?/topic/190136-the-story-of-braid/>> Acesso em: 19/06/2012

SARLO, Beatriz. *Cenas da vida pós-moderna: intelectuais, arte e videocultura na Argentina*. Rio de Janeiro: UFRJ Editora, 1997.

LYOTARD, Jean François. *The Postmodern Condition*. Minneapolis: University of Minnesota, 1984.

MARIO (Franquia)

Criado por Shigeru Miyamoto (1981)

Projetado por Shigeru Miyamoto, Yoichi Kotabe e Shigefumi Hino

PERLESOL. Braid: a game that stimulates your senses. 2011. Disponível em: <<http://perlesonne.blogspot.com.br/2011/07/braid-game-that-stimulates-your-senses.html>> Acesso em: 19/06/2012

SARLO, Beatriz. *Cenas da vida pós-moderna: intelectuais, arte e videocultura na Argentina*. Rio de Janeiro: UFRJ Editora, 1997.

Imagens

Imagem. A Casa de Braid. Disponível em: <<http://www.mobygames.com/images/shots/l/433014-braid-xbox-360-screenshot-tim-s-house-is-the-hub-to-each-of.jpg>> Acesso em: 19/06/2012.

Imagem. O Castelo de Braid. Disponível em: <<http://cdn.steampowered.com/v/gfx/apps/26800/0000007899.1920x1080.jpg?t=1321576080>> Acesso em: 19/06/2012.