

Breve análise do jogo *Braid*: narrativa, tempo, significado

Felipe Orsini Martinelli
Instituto de Artes - Unicamp

Resumo

O presente artigo apresenta um breve estudo a respeito dos conceitos presentes no jogo independente *Braid*, desenvolvido por Jonathan Blow. Para isso, utiliza-se o método de análise por camadas proposto pelo pesquisador Mars Konzack, no qual são avaliados sete aspectos do jogo: a camada de *hardware*, código de programação, funcionalidade, *gameplay*, significado, referencialidade e aspectos sócio-culturais, dando ênfase às camadas de *gameplay* e significado. Além disso, o modo como as características de narrativa e tempo no espaço diegético se passam no título analisado variam em comparação aos jogos de plataforma tradicionais é avaliado.

Palavras-chave: *Braid*, *gameplay*, jogos independentes

Contato do autor:

felipeomartinelli@gmail.com

1. Introdução

Uma das dificuldades encontradas ao abordar jogos *indie* é que se trata de um tema ainda pouco explorado no ambiente acadêmico, em comparação a outras questões existentes dentro do universo dos jogos eletrônicos. Faz-se necessário, em alguns momentos, recorrer a materiais vindos da *Internet* sobre esta temática, como portais de notícia e blogs de crítica. Outra dificuldade é relativa ao termo em si, sendo difícil apontar-lhe uma definição. Diversos fatores podem ser considerados para classificar um título nessa categoria.

Um ponto a ser observado é sua contraposição aos jogos *mainstream*, aqueles pensados para o grande público e feitos por grandes empresas com preocupações mercadológicas, focando especialmente no entretenimento do grande público [Indie Game, 2012]. Como exemplo, pode ser citado o recente *Grand Theft Auto V* (conhecido popularmente pela sigla GTA V), que contou com uma equipe de mais de mil pessoas em sua produção¹. Este tipo de jogo segue padrões pré-estabelecidos pela indústria e que podem ser claramente visualizados nos principais títulos do mercado. Os dois maiores jogos de simulação de futebol seguem sempre um mesmo arquétipo e sofrem poucas modificações de uma versão para outra,

exemplificando essa tendência. Trata-se do *FIFA*, produzido pela *EA Sports* [FIFA, 2014] e o *PES (Pro Evolution Soccer)*, produzido pela *Konami* [PES, 2014]. Ambas as empresas lançam anualmente uma nova versão de seus títulos.

Em contrapartida, os jogos independentes costumam ser criados por uma equipe muito reduzida, em alguns casos uma ou duas pessoas, e comumente são distribuídos na *Internet*. Além disso, costumam ser livres de obrigações contratuais com empresas e distribuidoras, o que permite aos seus desenvolvedores trabalhar da maneira que quiserem. Deste modo, possuem a liberdade de criar produtos extremamente pessoais, além da possibilidade de desenvolver maneiras de experimentação para o jogador distintas dos cânones impostos pelos jogos comerciais [Grace, 2011].

Dentre os diversos jogos independentes existentes, um caso peculiar é *Braid*, lançado em 2008. Trata-se de um dos jogos desta categoria mais bem-sucedidos quando lançado [Indie Game, 2012]. Toda a narrativa, além da programação e prototipagem, foi criada pelo desenvolvedor de jogos Jonathan Blow. Já os cenários, personagens e objetos foram feitos pelo artista plástico David Hellman², seguindo os conceitos propostos por Blow, enquanto que a trilha sonora pertence a diversos músicos. Conforme aponta o criador, este é um jogo bastante pessoal, cuja produção foi um processo interessante de experimentação, o que vai de encontro com a ideia da intimidade presente nesse tipo de jogo. Originar *Braid*, para ele, foi “sobre pegar minhas falhas e fraquezas mais profundas e colocá-las no jogo. E ver o que acontece.” [Indie Game, 2012]. O resultado desse processo de criação foi um jogo de intensa profundidade poética e expressiva, conforme será tratado adiante.

2. Metodologia para análise

Para o presente artigo, serão utilizados como referência alguns pontos da metodologia proposta por Konzack [2002] para uma análise de jogo de computador, a qual pode ser utilizada para jogos eletrônicos em geral. Para o autor, o objeto de estudo pode ser dividido em sete camadas que serão explicadas posteriormente mais a fundo: *hardware*, código de programação, funcionalidade, *gameplay*, significado, referencialidade e aspectos sócio-culturais. Por uma questão de

¹ Informações retiradas da seguinte notícia: <<http://games.terra.com.br/plataformas/rockstar-north-gta-v-foi-feito-por-mais-de-mil-pessoas,111ab753b4391410VgnVCM4000009bcecb0aRCD.html>>. Acessada em: 2 de junho de 2014.

² Para mais informações sobre a criação visual do jogo, ver o texto de Hellman, *The Art of Braid*, disponível em: <<http://www.davidhellman.net/blog/the-art-of-braid-index>>. Acesso em: 2 de junho de 2014.

importância a este estudo, as camadas de *gameplay* e significado serão tratadas separadamente das demais.

Para compreender esses conceitos, torna-se importante apontar dois ambientes existentes: o espaço virtual e o ambiente real no qual o jogador se encontra. A primeira camada, a de *hardware*, está situada no espaço real e se refere ao tipo de aparato tecnológico utilizado para que o jogo funcione, como computadores e consoles dedicados tais como o *PlayStation* e o *Nintendo Wii*, o tipo de processador utilizado, entre outros aspectos. O título em questão se encontra disponível nas plataformas *XBox 360*, *PlayStation 3* e para computador, nos sistemas operacionais *Windows*, *Linux* e *Mac*. Já a camada de código se encontra no espaço virtual do computador, onde a informação é interpretada pelo processador da máquina e convertida em linguagem visual e sonora pelas placas de vídeo e áudio, interferindo diretamente na relação entre usuário e máquina. Apesar do código ser importante, é de difícil acesso ao público, e sua compreensão requer conhecimento em programação computacional, de modo que foi descartado na presente análise.

A terceira camada, a de funcionalidade, é dividida nas funções: dinâmica, determinabilidade, transigência, perspectiva, acesso e *links*. A dinâmica se refere às informações mostradas na tela do jogo para o usuário, enquanto a determinabilidade diz respeito às ações que ocorrem no jogo. A transigência se refere à interferência que o jogador causa nas ações que acontecem dentro do mundo virtual. A perspectiva, neste caso, diz sobre o jogador controlar um personagem em específico ou não. Por fim, o acesso é apontado como a liberdade do usuário dentro do mundo digital do jogo e o *link* é relativo a existirem ou não ligações para jogos ou outros conteúdos exteriores ao produto em si [Konzack, 2002, p. 92].

Isto posto, as funções do jogo *Braid* podem ser colocadas do seguinte modo:

- Dinâmica: as informações mudam na tela de acordo com as falas dos personagens, e as fases nas quais se encontra o personagem principal.
- Determinabilidade: algumas das ações que ocorrem dependem do usuário, outras não. Algumas fases necessitam de grande interferência do mesmo, enquanto outras possuem enigmas resolvidos com a mínima interferência.
- Transigência: em algumas fases, é necessário que o jogador não faça nada por um determinado tempo para que os enigmas possam ser solucionados. Em outras, ele precisa realizar ações independentes do tempo. Por esses motivos, o jogo pode ser apontado, a grosso modo, como transigente.
- Perspectiva: pode ser apontada como pessoal, pois o personagem principal é controlado diretamente pelo jogador e interfere nos ambientes e objetos das fases.
- Acesso: pode ser definido como parcial, pois o personagem, quando a história se inicia, possui acesso apenas a algumas fases, tendo que percorrê-las para que

as demais possam ser acessadas. Há também uma fase final, a qual se encontra inacessível enquanto todos os enigmas anteriores não forem solucionados.

- *Link*: não existe nenhuma ligação a produtos externos ao jogo.

Outra camada posta é a de referencialidade, termo relativo às referências a outros jogos e produtos culturais. Pode-se, por exemplo, tentar defini-lo dentro dos gêneros de jogos, porém é uma tarefa difícil por meio das regras usuais, pois ele engloba aspectos de diversos tipos diferentes [Gapper, 2008]. De modo resumido, pode ser apontado como a combinação de plataforma e *puzzle*. O gênero de plataforma, como o nome diz, são jogos que possuem plataformas pelas quais o personagem necessita andar para chegar aos objetivos. Já o gênero *puzzle* são os jogos que requerem que quebra-cabeças sejam resolvidos para alcançar o objetivo [Crawford, 1982]. Além disso, o jogo faz referência a títulos como a série Super Mario: a história trata de um personagem tentando encontrar uma princesa, e há um personagem que surge em alguns pontos e diz ao protagonista que a "princesa está em outro castelo".

Por fim, a camada sócio-cultural é relativa ao ambiente em que o jogo se encontra, e à relação estabelecida entre ele e as pessoas que o jogam [Konzack, 2002, p. 98]. É possível dizer que *Braid* obteve uma resposta positiva do público [Tong, 2008], e da crítica especializada, trazendo novos parâmetros para o desenvolvimento de jogos independentes. Conforme Jonathan Blow disse em uma entrevista, ele queria que o jogo fosse uma prova aos desenvolvedores de que é possível realizar um jogo que é pessoal, que se preocupa com algo e não é apenas para divertir [Gapper, 2008]. Após verificar essas características do título, torna-se importante adentrar as duas camadas que restam.

3. *Gameplay* e Significado

A palavra *gameplay* é de difícil tradução, mantendo-se o termo no idioma original, e se refere a diversos fatores situados na interação entre usuário e jogo. Dos pontos traçados por Konzack [2002, p. 93], são importantes no presente estudo: objetivos e sub-objetivos, obstáculos, conhecimento necessário e adquirido, recompensas e penalidades. O objetivo, neste caso, é finalizar a última fase e para atingi-lo é necessário que se cumpram os sub-objetivos, que são os de concluir cada uma das outras fases e seus enigmas. Para isso, o personagem deve passar por obstáculos como outros personagens e objetos estáticos. Também é necessário dominar o tempo, que será tratado na camada de significado. Para que haja uma boa experiência com o jogo, não se requer conhecimento prévio, pois as primeiras fases explicam o que deve ser feito em determinadas situações encontradas no decorrer da narrativa. Por exemplo, quando aparece o primeiro personagem não jogável, é possível pular em sua cabeça, conforme uma imagem

pertencente ao cenário do jogo sugere. Outro exemplo é quando *Tim* passa em frente a uma porta, surge sobre sua cabeça o símbolo do botão que deve ser pressionado para que ele entre por ela. São conhecimentos básicos desse tipo que vão sendo acumulados pelo jogador e utilizados no restante do jogo, muitos dos quais são comuns a diversos jogos. Quando consegue resolver os enigmas, há a recompensa de liberar o acesso às fases que se encontravam antes bloqueadas, além das recompensas visuais e sonoras, igual a outros jogos. Já quando encosta em um inimigo ou entra em contato com fogo, o personagem sofre a penalidade de se ferir e o jogo pára, sendo necessário retroceder no tempo para evitar a situação, uma característica encontrada em pouquíssimos jogos.

A camada de significado engloba todas as funções semânticas encontradas no objeto de estudo [Konzack, 2002, p. 95], podendo ser relacionadas aqui a narrativa, o tempo de jogo (que será explicado mais a frente), o personagem, as fases do jogo, entre outros fatores. Descrever de maneira sucinta uma narrativa complexa como a apresentada é um intrincado exercício, mas que tentará ser realizado. Inicialmente, a narrativa parece ser simples e superficial. A história trata de um personagem chamado *Tim*, um homem que anda de terno e gravata, que está em uma jornada para encontrar uma princesa, aparentemente em uma história similar a diversos outros jogos. Para isso, precisa encontrar peças de quebra-cabeças perdidas em fases situadas no interior de sua casa, uma suposta metáfora de sua consciência, e resolver enigmas que o levarão até a última fase. Durante as fases, o herói encontra livros e outros personagens que trazem informações para a trama, construindo, deste modo, uma compreensão do porquê do protagonista se encontrar tal busca. Isso torna a narrativa do jogo densa e repleta de metáforas sobre sua condição como ser humano, ao tratar de seus sentimentos e ações, como traição, perdão e arrependimento. Desta maneira, uma narrativa que, em uma primeira análise, parece simplória, torna-se complexa, repleta de questões reflexivas e significados que se alteram conforme o decorrer da narrativa. Pode-se dar o exemplo de que, no início da primeira fase disponível, surge a informação de que a princesa foi raptada por um monstro e isso aconteceu porque *Tim* cometeu vários erros enquanto ele e a princesa estavam juntos. Após concluir algumas fases, a existência da princesa é questionada por um dos personagens, pois *Tim* mantém a busca por ela apesar de não conseguir encontrá-la. No começo do jogo, pergunta-se ao jogador como seria a vida se as pessoas pudessem aprender com os erros sem ter que lidar com as consequências vindas deles [Braid, 2008]. Tal ideia se associa ao conceito de manipular o tempo, e será recorrente em toda a narrativa.

Há, ao todo, seis grandes mundos, os quais são compostos cada um por um grupo de fases. Cada um dos seis mundos propicia ao jogador uma experiência

diferente em relação ao controle do tempo. Também cada mundo corresponde a um cômodo da casa do personagem, sendo o último o sótão de difícil acesso, onde todas as metáforas apresentadas no jogo são explicadas. O jogo se inicia com o personagem em frente a uma cidade, e é possível ver apenas a sua silhueta em frente à paisagem urbana. A única opção que o jogador possui nesta parte é a de andar por uma ponte até chegar à sua casa, como se estivesse saindo do caos e entrando em sua consciência, para tentar entender o que houve realmente com a princesa. Cada mundo possui um quadro montado com peças de quebra-cabeça encontradas nas fases e que possuem narrativas próprias, como se fossem fragmentos da memória do personagem. Outro fator que pode ser verificado é que, para entrar nos mundos, é necessário passar pelas portas encontradas em cada um dos cômodos. Isto traz a ideia de que o personagem precisa entrar em um mundo existente dentro de sua própria casa, local de refúgio e proteção, e adentrar os enigmas de sua vida e compreender para onde foi a princesa. Cada fase acessada pelas portas tem uma relação diferente com o tempo. A habilidade de manipulá-lo existe em todas as fases, porém, ela só passa a ser necessária a partir do segundo mundo, caso o jogador não cometa erros.

Dentro dos estudos sobre jogos, o tempo pode ser classificado como um aspecto estético, pois o jogador o experimenta enquanto imerso no universo do jogo [Egenfeldt-Nielsen et al, 2008] e pode ser dividido em dois tipos: o tempo de jogo e o tempo de evento [Juul, 2004]. O primeiro é o tempo que o usuário passa jogando, relaciona-se diretamente com o tempo do mundo real. Isso posto, esse tempo pode ser associado ao espaço real colocado anteriormente por Konzack. O segundo é o tempo que se passa dentro do universo do jogo, e também pode ser associado ao espaço virtual proposto anteriormente. Em geral, os jogos seguem o tempo de evento na mesma proporção do tempo de jogo, no caso dos jogos de ação; ou o tempo de evento passa em uma velocidade maior que o tempo de jogo como, por exemplo, nos jogos que envolvem simulação. São raros os jogos que retrocedem o tempo, sendo esta uma característica difícil de ser encontrada na bibliografia sobre jogos eletrônicos.

Como aponta Wolf [2007], o cinema trouxe maior maleabilidade no desenvolvimento cronológico em relação ao teatro. E agora, os jogos eletrônicos apresentam ainda mais possibilidades de se estruturar o tempo do que o cinema [Wolf, 2007, p. 77]. Como o conceito chave dentro da narrativa de *Braid* é a possibilidade de se manipular o tempo de jogo, o qual pode também ser colocado como tempo diégético [Wolf, 2007, p. 94], este se mostra como um modelo apropriado que segue tal tendência de estruturação. É possível avançar, regredir, fazer com que o tempo passe mais devagar. Essas ações são necessárias para solucionar os enigmas apresentados. Diferente de jogos nos quais o personagem se fere e retorna ao início de uma fase, perde vidas ou pontos, e tem que realizar

todas as suas ações novamente até acertar, neste jogo é possível voltar o tempo quantas vezes forem necessárias de maneira que se evite a ação errada e tornar a jogada bem-sucedida. Dentro do conceito da manipulação do tempo, o jogo trabalha com variações, como o tempo passar mais devagar que o restante do mundo em um ponto específico ou uma mesma ação acontecer duas vezes, como se os objetos pudessem ocupar dois lugares no espaço no mesmo momento. Estas variações necessitam ser compreendidas pelo jogador para que consiga solucionar os enigmas propostos pelo jogo.

4. Apontamentos finais

É possível ver, por meio das camadas de *gameplay* e significado, que o jogo possui uma grande profundidade poética além de uma estrutura que vai na corrente contrária de vários padrões da indústria de jogos. Torna-se, deste modo, um importante paradigma a ser considerado nos estudos da área. Além disso, traz questões aos atuais desenvolvedores sobre regras determinadas pela indústria e se essas devem ser seguidas ou não. No caso do jogo analisado, muitas regras foram quebradas e o resultado foi aclamado tanto pelo público quanto pela crítica especializada.

Em relação ao tempo, pode-se dizer que é necessária uma compreensão lógica diferente da tradicional. Em um jogo tradicional como *Super Mario* é necessário um raciocínio baseado em conceitos mundanos, enquanto em jogos como *Braid*, é preciso pensar além da física tradicional, já que o tempo se torna manipulável, diferente do que ocorre no mundo real. Em outras palavras, há, de certo modo, uma quebra da percepção sensorial do jogador em sua relação com o jogo, sendo preciso se acostumar a estes conceitos temporais aos quais não se está acostumado no mundo real para que se consiga chegar ao final da narrativa.

Referências

- CRAWFORD, C., 1982. *The Art of Computer Game Design*. Washington: Osborne/McGraw-Hill.
- EGENFELDT-NIELSEN, S.; SMITH, J. H.; TOSCA, S. P., 2008. *Understanding Videogames: the essential introduction*. New York: Routledge.
- GAPPER, M., 2008. *Braid: breaking the rules of game design*. Portal CVG. Disponível em: <<http://www.computerandvideogames.com/194727/features/braid/>>. Acesso em: 4 de junho de 2014.
- GRACE, L., 2011. The Poetics of Game Design, Rhetoric and the Independent Game. In: *DiGRA Conference: Think Design Play*. Anais... Disponível em: <http://www.lgrace.com/documents/Game_Poetics_Lindsay_Grace.pdf>. Acesso em: 4 de junho de 2014.

INDIE GAME, THE MOVIE, 2012. Direção: Lisanne Pajot; James Swirsky. Canadá: Gowdy Manor Productions & BlinkWorks Media. 103 min, colorido.

JUUL, J., 2004. Introduction to Game Time. In: Wardrip-Fruin, N.; Harrigan, P. (orgs). *First Person: new media as story, performance, and game*. Cambridge, MA: The MIT Press.

KONZACK, L., 2002. Computer Game Criticism: a Method for Computer Game Analysis. In: *Computer Games and Digital Cultures Conference*. Anais... Tampere: Tampere University Press, 2002. Disponível em: <http://andrey.savelyev.2009.homepage.auditory.ru/2006/Ivan.Ignatyev/DiGRA/Computer%20Game%20Criticism_A%20Method%20for%20Computer%20Game%20Analysis.pdf>. Acesso em 3 de junho de 2014.

TONG, S., 2008. *Spot On: the Music of Braid*. Portal GameSpot. Disponível em: <<http://www.gamespot.com/articles/spot-on-the-music-of-braid/1100-6197644/>>. Acesso em: 20 de junho de 2014.

WOLF, M., 2007. *The Medium of the Video Game*. Texas: University of Texas Press.

Jogos citados

- BRAID, 2008. Desenvolvido por Number None.
- FIFA, 1993-2013. Desenvolvido por EA Sports.
- PES, 2001-2014. Desenvolvido por Konami.
- GTA V, 2011-2013. Desenvolvido por Rockstar Games.
- SUPER MARIO, 1985-2014. Série desenvolvida por Nintendo.