

<https://doi.org/10.47456/simbitica.v12i3.47185>

Temporalização no audiovisual interativo: estratégias enunciativas em Braid

Temporalization in interactive Audiovisual: enunciative strategies in Braid

Temporalización en el audiovisual interactivo: estrategias enunciativas en Braid

Bruno Jareta de Oliveira

Universidade Estadual Paulista

Resumo Este artigo explora as estratégias enunciativas nas projeções de tempo de obras audiovisuais interativas, com foco naquelas que criam a impressão de que o tempo é controlado pelo destinatário. A análise revela como elementos como direção de arte, trilha sonora e indicações verbais atuam como articulações expressivas que estabelecem as temporalidades, operando no campo das marcas de acontecimentos que indicam a passagem do tempo. O jogo *Braid* é o foco da análise, destacando-se pelo uso inventivo das projeções temporais. Sob a perspectiva da semiótica discursiva, a pesquisa revela que essas manipulações desafiam a percepção, criando novas formas de interação e fruição. Ao propor noções de ordem, sentido e durabilidade desvinculadas da referencialidade do mundo natural e manipuláveis pelos jogadores, essas produções criam uma experiência imersiva que provoca reflexões sobre a natureza do tempo e sua relação com a experiência humana.

Palavras-chave: enunciação temporal; audiovisual interativo; jogos eletrônicos; Braid.



Abstract This article explores the enunciative strategies in the temporal projections of interactive audiovisual works, focusing on those that create the impression that time is controlled by the addressee. The analysis reveals how elements such as art direction, soundtrack, and verbal cues function as expressive articulations that establish temporalities, operating through event markers that indicate the passage of time. The game *Braid* is the central focus of the analysis, standing out for its inventive use of temporal projections. From the perspective of discursive semiotics, the research shows that these manipulations challenge perception, creating new forms of interaction and enjoyment. By proposing notions of order, meaning, and duration that are detached from the referentiality of the natural world and manipulable by players, these productions create an immersive experience that prompts reflections on the nature of time and its relationship with human experience.

Keywords: temporal enunciation; interactive audiovisual; video games; Braid.

Resumen Este artículo analiza las estrategias enunciativas en las proyecciones temporales de obras audiovisuales interactivas, con énfasis en aquellas que generan la impresión de que el tiempo es controlado por el destinatario. La investigación examina cómo la dirección de arte, la banda sonora y las indicaciones verbales funcionan como articulaciones expresivas que configuran las temporalidades mediante marcas de acontecimientos que señalan el paso del tiempo. El juego *Braid* se destaca como objeto de análisis por su uso innovador del tiempo. Desde la semiótica discursiva, se observa que estas manipulaciones desafían la percepción y posibilitan nuevas formas de interacción y disfrute. Al proponer nociones de orden, sentido y duración desvinculadas del mundo natural y editables por el jugador, dichas producciones construyen experiencias inmersivas que invitan a reflexionar sobre la temporalidad y su vínculo con la vivencia humana.

Palabras chave: enunciación temporal; audiovisual interactivo; videojuegos; Braid.

Recebido em 20-12-2024

Modificado em 05-06-2025

Aceito para publicação em 06-09-2025

Introdução

Produções audiovisuais contemporâneas criadas para os meios digitais têm proporcionado experiências ditas interativas e que resultam em relações de sentido distintas daquelas possíveis nos meios analógicos. A comunicação mediada por esses dispositivos provoca mudanças nas possibilidades de construção de sentido e nas formas de enunciação. Entre as estratégias possibilitadas a partir de tais rearranjos encontram-se obras que criam a impressão de que o público tem controle sobre o tempo da narrativa. Tempos que podem ser acelerados, desacelerados, invertidos e manejados de tantas outras formas são recursos explorados nessas obras. Parte-se da constatação de que temporalidades deslocadas do que é possível na experiência vivida no mundo natural sempre foram enunciadas nas mais diversas formas de comunicação, mas no audiovisual interativo essa criação alcança uma situação de sentido distinta ao transformar o tempo em uma grandeza que, além de sensível, é suscetível de edição, promovendo, dessa maneira, um prazer estético constitutivo dessa modalidade discursiva. Os modos de sentir e agir sobre o tempo nas experiências interativas audiovisuais serão, portanto, o assunto deste artigo. Discursos que propõem mundos que criam o efeito de que o tempo é manipulado pelo destinatário empregam estratégias que, se entendidas, lançam luz à compressão da significação do audiovisual interativo para as mídias digitais. É meta desta pesquisa esmiuçar tais modos de construção de sentido.

O conceito de tempo sempre fascinou a humanidade. A noção de que estamos reféns dele enquanto agente imperativo em nossas vidas coloca em perspectiva a própria existência humana. Em uma interpretação poética, a afirmação de Einstein¹ de que “a distinção entre passado, presente e futuro é só uma ilusão, ainda que persistente” nos parece fértil para iniciar as reflexões de como o tempo é colocado em discurso. Revisando a relação humana com o tempo, Fiorin (1996:132) aponta que o tempo presente é o único que temos ciência, e passado e futuro ganham sentido em nossa memória do que já foi e em nossa espera do que está por vir. Sem memória e sem expectativa, não há passado ou futuro.

Como o tempo pode ser se o passado não é mais, o futuro não é ainda e o presente não é sempre? Por outro lado, falamos em tempo longo e tempo curto. No entanto, como se pode medir aquilo que não é? [...] A linguagem é o guia seguro, pois dizemos a respeito do passado que foi longo [...] e do futuro que será longo [...] (Fiorin, 1996:130).

O autor indica então que esse tempo não presente existe pela linguagem, uma vez que podemos contar sobre o passado e predizer o futuro (Fiorin, 1996:131). Atos enunciativos constantes em nossa experiência de vida dão concretude ao que já foi e

¹ Disponível em: <https://www.christies.com/lotfinder/Lot/einstein-albert-1879-1955-autograph-letter-signed-a-6089302-details.aspx>. Acesso em: 5 jul. 2025.

ao que está por vir. O audiovisual é uma dessas linguagens. Segundo o autor, a linguagem “é o que propicia ao homem a experiência temporal, na medida em que só quando o tempo é semiotizado pode o ser humano apreendê-lo e medi-lo” (Fiorin, 1996:139). Merleau-Ponty (1999) indica que escapar do presente pela linguagem é algo da natureza humana. Segundo o autor:

O passado e o porvir existem em demasia no mundo, eles existem no presente, e aquilo que falta ao próprio ser para ser temporal é o não-ser do alhures, do outrora e do amanhã. O mundo objetivo é excessivamente pleno para que nele haja tempo. O passado e o porvir, por si mesmos, retiram-se do ser e passam para o lado da subjetividade para procurar nela não algum suporte real, mas, ao contrário, uma possibilidade de não-ser que se harmonize com sua natureza (Merleau-Ponty, 1999:552).

As projeções temporais nos discursos enriquecem as interações dos sujeitos com o mundo e uns com os outros, e a sua construção é em essência um “efeito de sentido produzido na e pela enunciação” (Fiorin, 1996:191). Por esse motivo o tempo que será objeto deste artigo é sobretudo aquele que passa a existir no ato da manifestação do texto, ordenado pelo discurso, denominado tempo linguístico. Quando esse tempo é enunciado nos discursos audiovisuais em uma lógica de programação e interface dos dispositivos digitais, novas possibilidades de sentido são criadas. Entende-se como interatividade no audiovisual a percepção por parte do público de que, em algum nível, uma ação sua provocou uma mudança no que está sendo exibido, ou seja, a ideia de que um ato provocou consequências. Essas mudanças podem ser mais ou menos significativas, mas a ideia de que algo é interativo depende da percepção de que existe tal relação. Assim, um tempo considerado interativo seria aquele que pode ser alterado por uma ação física do usuário, realizada por meio dos dispositivos que fazem essa mediação. Nesse contexto, o presente artigo propõe responder a seguinte pergunta: de que modo os mecanismos enunciativos são articulados na meta de criar o efeito de que o tempo é um componente passível de manipulação por parte do sujeito destinatário no discurso audiovisual interativo?

O percurso metodológico adotado é composto por uma revisão da abordagem semiótica de enunciação temporal enquanto categoria da sintaxe discursiva e no exame do tempo enquanto grandeza semiótica. Os resultados parciais subsidiarão os exames de projeções temporais em enunciados audiovisuais em um aspecto inicialmente mais amplo para que, na sequência, seja empreendida a análise da obra *Braid*² — selecionada por propor uma temporalização deslocada da referencialidade do mundo natural permitida via interatividade e por possuir popularidade e prestígio entre público e crítica especializada justamente por tal proposta discursiva. Após a análise, propõe-se um diálogo com autores do campo dos *game studies* para ampliar a compreensão das especificidades da temporalidade nos jogos eletrônicos. Este estudo

² BRAID. Criação: Jonathan Blow. Estados Unidos: Number None, 2008. Jogo eletrônico.

reconhece que, embora os jogos possuam uma linguagem própria, seus discursos se manifestam por meio de imagens em movimento e sons sincronizados, organizados por uma programação computacional. Seus mecanismos enunciativos podem, portanto, ser analisados a partir da perspectiva dos estudos de linguagem, compreendendo, nesse contexto, que os jogos constituem uma forma de audiovisual interativo. Os resultados serão sistematizados ao final com o objetivo de tecer contribuições aos estudos de Comunicação no âmbito do audiovisual para os meios digitais.

Enunciação temporal no audiovisual

A enunciação é uma instância pressuposta pelo enunciado na qual se instaura, por meio de um conjunto de procedimentos, as categorias de pessoa, espaço e tempo no discurso (Fiorin, 1996). Para abordar a enunciação da categoria temporal, é necessário distinguir em um primeiro momento duas concepções de “tempo” que antecedem a discursivização: o físico e o crônico. De acordo com Benveniste (1989:71), o tempo físico é aquele “contínuo uniforme, infinito, linear, segmentável à vontade”, e o crônico é aquele dos eventos, “em que se dispõem em série estes blocos distintos que são os acontecimentos”. Segundo o autor:

Em todas as formas de cultura humana e em todas as épocas, constatamos de uma maneira ou de outra, um esforço para objetivar o tempo crônico. É esta uma condição necessária da vida das sociedades, e da vida dos indivíduos em sociedade. Este tempo socializado é o do calendário. Todas as sociedades humanas instituíram um cômputo ou uma divisão do tempo crônico baseada na recorrência de fenômenos naturais: alternância do dia e da noite, trajeto visível do sol, fases da lua, movimentos das marés, estações do clima e da vegetação, etc. (Benveniste, 1989:72).

Tempos físico e crônico serão úteis para a pesquisa pois servirão de referência nos modos de sentir, medir e organizar a dimensão temporal, mas o tempo que passa a existir em cada ato de enunciação é o linguístico, que, segundo Fiorin (1996:143), “comporta suas próprias divisões, em sua própria ordem, independentemente do tempo crônico”. É no tempo linguístico que se estabelecem as projeções temporais no enunciado, e a cada ato enunciativo duas temporalizações ocorrem: a do enunciado e a da enunciação. O tempo do enunciado consiste na disposição temporal dos eventos narrados, e o tempo da enunciação é aquele durante o qual o narrador conta os eventos (Fiorin, 1996:233).

O momento da enunciação estabelece, portanto, um *agora*, e a partir dele é possível fundamentar as demais localizações temporais dos acontecimentos enunciados (Fiorin, 1996). Há, do ponto de vista lógico, três formas de posicionar temporalmente um evento em relação a um outro: ou ele acontece simultaneamente,

ou antes ou depois. Nos tempos projetados no enunciado, a categoria de ordem lógica que se aplica nessas posições é a *concomitância/não-concomitância*, sendo *anterioridade* e *posteridade* as duas possibilidades desta última (Greimas & Courtés, 2008; Fiorin, 1996). Deste modo, um acontecimento concomitante ao *agora* pode ser interpretado como presente, um anterior como pretérito, ou passado desse *agora*, e um posterior como futuro desse *agora*. Essas posições temporais identificadas pela aplicação da categoria *concomitância/não-concomitância* (*anterioridade/posteridade*) ao momento da enunciação são chamados de momentos de referência (Fiorin, 1996). A mesma lógica de ordenamento rege todas as posições temporais dos acontecimentos. Deste modo, uma rede de posições temporais (Greimas & Courtés, 2008:266) é instituída no discurso, e as ordenações dos estados e transformações contidas nele estão submetidas a essa rede. Essas configurações possibilitam o enunciador a situar temporalmente os acontecimentos, sempre uns em relação aos outros, para que a projeção temporal possa ser assimilada na fruição.

No fazer analítico a ser empreendido, o caminho será identificar esses momentos de referência concomitantes ao *agora* estabelecidos no momento da enunciação, para que na sequência possam ser encontrados aqueles anteriores ou posteriores, ou seja, os não concomitantes. Fiorin (1996:144) chama a atenção para outras características temporais também presentes no tempo linguístico, como a duração, ordem (sucessividade e simultaneidade) e direção (retrospectiva e prospectiva). Essas noções também serão recursos analíticos da temporalização nos enunciados objeto deste estudo.

Revisados os caminhos pelos quais a temporalização é realizada, será avaliado como esses procedimentos operam no audiovisual que, historicamente, desenvolveram-se a partir de usos e convenções para constituir um código de imagens e sons que situam temporalmente o espectador no discurso, e como esses mecanismos são responsáveis por projeções das mais simples às mais complexas.

No audiovisual a projeção temporal precisa ser entendida em função da ilusão de movimento que é possível criar a partir das técnicas de exibição de imagens e sons. O sintagma audiovisual consiste em imagens em movimento inscritas no espaço e no tempo, sincronizadas com sons, estes inscritos apenas no tempo. Uma primeira constatação é que sem tempo não há audiovisual. Uma imagem estática é capaz de representar o efeito do tempo utilizando estratégias como o desfoque de movimento, o contexto do que está sendo registrado ou uma composição de segmentos sequenciais de um movimento (Entler, 2007), mas no audiovisual o movimento é visto, testemunhado, resultante de uma ilusão construída na rápida exibição de quadros imagéticos e ouvido pela reprodução de sons.

Outra constatação é que o dinamismo trazido pelo movimento será responsável pela percepção de que algo no espaço está mudando em função do tempo. O que diferenciaria, por exemplo, uma foto de uma parede branca e uma cena audiovisual com câmera estática e sem som da mesma parede? Sem as referências de elementos visuais se deslocando no espaço, não é possível identificar o movimento. Isso não exclui o emprego de imagens estáticas no audiovisual, pois elas também mudam em função do tempo. *La Jetée*³, de 1962, é um exemplo. Classificado nos créditos iniciais como *photo-roman* (foto-romance, em tradução livre), o curta ficcional apresenta memórias e viagem no tempo por meio de fotografias estáticas, uma voz *off* e efeitos sonoros. Em casos como esse, a duração e ordem das imagens, o ritmo das inserções, os sons que as acompanham, e outras preocupações temporais são elementos fundamentais na construção sincrética do enunciado. Não há, portanto, audiovisual sem projeção temporal, pois trata-se de uma linguagem que acontece em processo e por isso possui uma duratividade. Mesmo uma representação abstrata e ficcional que busca “anular” ou “remover” o tempo terá uma duratividade que fará com que a percepção da projeção temporal aconteça de qualquer forma.

Para as imagens dinâmicas, observa-se que quando elementos do mundo natural são representados, o destinatário, ciente de como esse elemento se comporta, saberá reconhecer e avaliar a temporalidade dessa versão enunciada. Uma pessoa andando enquanto conversa, por exemplo, se captada e projetada com uma velocidade reduzida, terá a temporalidade reconhecida pelo público como dilatada, popularmente conhecida como “câmera lenta”. Os movimentos são os mesmos, mas o tempo de deslocamento estará mais lento, assim como a voz estará estranhamente grave. Se a projeção invertesse a direção da imagem, seria igualmente reconhecida a manipulação, já que a pessoa aparentaria andar de costas, com movimentação não natural, e com a fala articulada de modo estranho. O conhecimento prévio do destinatário é parâmetro de identificação da projeção temporal das coisas.

Enfim, a visualidade dinâmica e a sonoridade são determinantes para que não haja audiovisual sem projeção temporal. Para Tarkovski (1998), o tempo também é o cerne do audiovisual:

Assim como o escultor toma um bloco de mármore e, guiado pela visão interior de sua futura obra, elimina tudo que não faz parte dela — do mesmo modo o cineasta, a partir de um “bloco de tempo” constituído por uma enorme e sólida quantidade de fatos vivos, corta e rejeita tudo aquilo de que não necessita, deixando apenas o que deverá ser um elemento do futuro filme, o que mostrará ser um componente essencial da imagem cinematográfica (Tarkovski, 1998:72).

Fazer audiovisual, na visão do autor, é um trabalho com ênfase no registro e na manipulação do tempo enquanto substrato de significação. Decidir o que será deixado, retirado, substituído, acelerado, invertido etc. Crucial para a inteligibilidade dos

³ *Jetée*, La. Direção: Chris Marker. França, Argos Films, 1962 (28 min).

eventos narrados e para a verossimilhança do discurso, o modo como o tempo é instaurado exige do enunciador um trabalho criterioso.

O início de qualquer contato com um enunciado audiovisual estabelece o *agora* resultante do momento da enunciação. Como o texto audiovisual nos permite “ver e ouvir” esse tempo e esse espaço enunciados, o que o enunciatário assiste é a esse *agora* que se desloca pelo fio do discurso. O modo hegemônico de montar uma cena pela composição visual dos planos visa estabelecer essa configuração temporal. Isso explica por que a continuidade, exatamente com esse termo, é uma função técnica bastante valorizada, justamente porque falhas que denunciam a gravação fora de ordem dos planos suspenderiam o contrato entre os sujeitos da enunciação, fundado no efeito de uma história contada por ninguém.

É importante lembrar que o tempo linguístico é independente dos demais, ou seja, o *agora* do momento da enunciação pode ser em qualquer época do tempo crônico, fictício ou não. A saga *Star Wars*⁴ ilustra bem essa possibilidade. Todos os filmes principais da franquia abrem com um texto verbal escrito informando que aquela história prestes a ser contada se passou “há muito tempo, em uma galáxia muito, muito distante”, instaurando um momento de referência em um longínquo e impreciso passado, que, a partir dessa informação, passa a ser o *agora* da enunciação.

A não ser que seja possível identificar evidências que levem a concluir outra coisa (como dilatação, inversão etc.), o *agora* que se desloca pelo discurso opera na concomitância, o que significa que aquilo que está sendo visto está ao mesmo passo temporal do *agora* da enunciação. *Agoras* contíguos compõem o tempo do discurso.

Algumas obras seguem com rigor essa concomitância entre o *agora* da enunciação e o tempo projetado dos acontecimentos enunciados. A série *24 Horas*⁵ e o filme *Timecode*⁶, por exemplo, narram eventos com a mesma duração e sequência do tempo transcorrido no ato da enunciação. A métrica do tempo crônico é a mesma para o tempo da enunciação e para o do enunciado. No longa, os eventos são apresentados simultaneamente em planos-sequência (a tela é dividida para mostrar os quatro enredos paralelos) e duram 93 minutos, assim como a duração do filme. Na série televisiva, há vinte e quatro episódios de uma hora cada, também com eventos que duram uma hora, compondo juntos um dia na vida do protagonista. Em *24 horas* até mesmo o intervalo comercial é compensado na passagem temporal.

Obras como essas são criadas para ficarem interessantes nessa duratividade, mas o mais recorrente no audiovisual não é essa configuração temporal, e sim aquela que seleciona os eventos mais relevantes de um percurso narrativo e os apresenta sequencialmente. Nesses casos, o enunciador terá instaurado marcações que

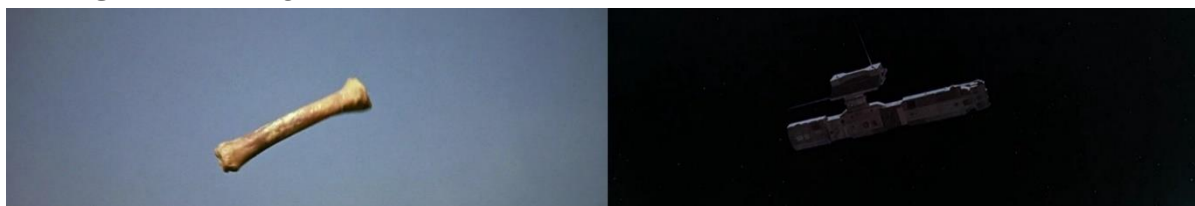
⁴ Star Wars. Filmes e séries de TV baseados no universo ficcional criado por George Lucas. Estados Unidos: Lucasfilm Ltd. Primeiro filme estreou em 1977.

⁵ 24 Horas. Criadores: Joel Surnow e Robert Cochran. Estados Unidos: Fox Broadcasting Company. Seriado televisivo, estreia em 6 de novembro de 2001.

⁶ Timecode. Direção: Mike Figgis. Estados Unidos: Screen Gems, 2000 (97).

explicitem a mudança do *agora* para um momento posterior que, uma vez vigente, será um novo *agora*, mas um *agora* posterior e não contíguo ao *agora* anterior. Essa operação, já tradicional e facilmente assimilada pelo público, constrói um enunciado que pode contar uma história de noventa anos em duas horas de filme, selecionando os momentos mais relevantes para o percurso narrativo visado. Um emblemático corte em *2001: Uma odisseia no espaço*⁷ ilustra esse modo de “pular” de um *agora* para outro (Figura 1). O filme conecta abruptamente quatro milhões de anos ao apresentar sequencialmente um osso na pré-história da humanidade seguido de um satélite representativo do futuro da espécie. Um *agora* no passado conectado por um “corte seco” a um momento de referência posterior.

Figura 1. Dois *agoras* separados por eras da humanidade e conectados por um corte



Fonte: Montagem nossa, feita com imagens do filme “2001: Uma odisseia no espaço”.

A direção progressiva e sucessiva dos acontecimentos não é a única forma de projetar tempos. Algumas produções criam enunciados com temporalidades que rebuscam duração, ordem e direção dos eventos. O filme sueco *A Carruagem Fantasma*⁸, já em 1921, construiu uma projeção temporal inteligível que contava com *flashbacks* dentro de *flashbacks*. Baseado em uma interrupção do *agora* para que um momento anterior ocupe temporariamente o discurso, o *flashback* é bastante usado na linguagem audiovisual e sua recorrência já consolidou padrões de uso, como sinalizações sonoras no início e no fim deles (o mais clichê é um som de harpa) e fotografia diferenciada, frequentemente com cores menos saturadas. Um dos motivos pelos quais o seriado *Lost*⁹ chamou atenção do público e crítica foi a proposta de construir uma narrativa complexa, com múltiplo protagonismo empregando recorrentemente o recurso do *flashback*, o que virou uma característica marcante da série. O filme *Feitiço do Tempo*¹⁰ apresenta um personagem que fica “preso” em um dia, mostrando ao público sucessivos recomeços a serviço do percurso narrativo.

⁷ 2001: Uma Odisseia no Espaço. Direção: Stanley Kubrick. Estados Unidos: Metro-Goldwyn-Mayer e Stanley Kubrick Productions, 1968 (142 min).

⁸ Carruagem Fantasma, A. Direção: Victor Sjöström. Suécia: Svensk Filmindustri, 1921 (104).

⁹ Lost. Criação: Jeffrey Lieber, J. J. Abrams e Damon Lindelof. Estados Unidos: Bad Robot Productions, Touchstone Television e ABC Studios. Seriado televisivo, estreia em 22 de setembro de 2004.

¹⁰ Feitiço do Tempo. Direção: Harold Ramis. Estados Unidos: Columbia Pictures, 1993 (103).

As obras de Christopher Nolan são exemplos mais recentes de projeções temporais não convencionais. *Amnésia*¹¹ conta uma história que alterna eventos anteriores com posteriores que se revezam, aproximando-se do que seria o meio da ordem dos acontecimentos. *A Origem*¹² apresenta em seu clímax cinco tempos simultâneos, mas com velocidades diferentes e uma ação que se passa em todos eles. *Dunkirk*¹³ conta de modo simultâneo três eventos com durações diferentes (uma hora, um dia e uma semana), alternando momentos entre eles e criando pontos de intersecção. *Tenet*¹⁴ sobrepõe em uma mesma espacialidade duas direções temporais: uma prospectiva e outra retrospectiva. Em obras desse tipo, o tempo funciona como uma espécie de desafio para o público, que observa essas temporalidades fragmentadas e desordenadas e as organiza cognitivamente.

De todo modo, os procedimentos para instaurar o tempo nos enunciados audiovisuais estão na essência da própria linguagem e refletem o rico cenário comunicacional do qual as mídias audiovisuais fazem parte. Na próxima seção, o tempo será avaliado enquanto elemento sensível para que, na sequência, ele possa ser entendido nos enunciados interativos.

Apreensão do tempo e as relações de sentido

Objeto de estudo por diversas perspectivas, como a Física, a Psicologia, a História e a própria Comunicação, interessa para esse estudo uma abordagem que entenda o tempo como uma grandeza semiótica articulada no ato enunciativo audiovisual e que, em obras com efeito de sentido de interatividade, seja permitida a sua manipulação pelo enunciatário a fim de atender a um prazer estético característico das mídias digitais.

Landowski (2002:67) lembra que o sentido do tempo só existe graças à competência que nós, sujeitos, temos de perceber o mundo. A dimensão temporal, nessa leitura, só é sensível pois percebemos os acontecimentos ao nosso redor e estabelecemos, dessa forma, noções temporais. Por esse motivo, o tempo enquanto objeto semiótico organiza-se em função dos sujeitos. “A temporalização condiciona toda e qualquer forma de apreensão de nosso estar no mundo enquanto mundo significante” (Landowski, 2002:69). Merleau-Ponty (1999:551) chega em conclusão similar ao afirmar que o tempo nasce da relação dos indivíduos com as coisas, e que “nas próprias coisas, o porvir e o passado estão em uma espécie de preexistência e de sobrevivência eternas”.

¹¹ Amnésia. Direção: Christopher Nolan. Estados Unidos: Summit Entertainment, Team Todd e Newmarket Films, 2000 (113 min).

¹² ORIGEM, A. Direção: Christopher Nolan. Estados Unidos: Warner Bros. Pictures, 2010 (148 min).

¹³ DUNKIRK. Direção: Christopher Nolan. Estados Unidos: Warner Bros. Pictures, 2017 (106 min).

¹⁴ TENET. Direção: Christopher Nolan. Estados Unidos: Warner Bros. Pictures, 2020 (150 min).

Os modos como nós, sujeitos, sentimos o tempo do mundo natural e aquele do mundo do enunciado não guardam tantas diferenças quanto uma primeira análise parece apontar. Segundo Landowski:

Espaço-tempo fictício do mito ou da obra literária – espaço “vivido” na espessura do cotidiano: que diferença então existe entre os dois senão uma tênue discrepância de níveis? Ambos procedem de um mesmo fazer exploratório que, figurado no enunciado, eu diretamente assumido diante do real, deixa na superfície das coisas suas marcas, embora devam permanecer invisíveis para outrem: alguns pontos de referência que dão sentido ao que, a princípio, é apenas da ordem da substância perceptível, que transforma, o ambiente geográfico e referencial num meio vivo e articulado, sensível e significativo (Landowski, 2002:70).

O autor menciona “as marcas na superfície das coisas” como elementos sensíveis que nos permitem entender o nosso redor por um tempo e espaço que ganham significados. Eventos cíclicos naturais, como o movimento aparente do sol, as estações do ano e períodos de cheia fluviais são exemplos dessas marcações que originam percepções de que o “tempo passa”. Não à toa que as formas de registrar e medir o tempo também são historicamente marcações que dependem de uma mudança espacial comparativa, como areia, ponteiros ou algarismos que “mudam” para indicar a sucessão de instantes. O tempo “anda” pois os eventos “andam”. Estes últimos que nos dão a percepção do primeiro. Tais marcações fazem parte da nossa experiência temporal cotidiana em diferentes aspectos. A expectativa de que a valorização da ciência, por exemplo, é algo progressivo temporalmente em nossa civilização explica por que expressões como “voltamos à Idade Média” são usadas quando frentes de pensamento como o terraplanismo, criacionismo e movimentos antivacina prosperam. Ter claro que são os acontecimentos que nos dão a percepção do tempo é fundamental para compreender as estratégias de temporalização discursiva. Sobre tempo e eventos, Merleau-Ponty explica que:

Se o tempo é a dimensão segundo a qual os acontecimentos se expulsam uns aos outros, ele é também a dimensão segundo a qual cada um deles recebe um lugar inalienável. Dizer que um acontecimento tem lugar é dizer que será verdadeiro para sempre que ele teve lugar. Cada momento do tempo, segundo sua própria essência, põe uma existência contra a qual os outros momentos do tempo nada podem (Merleau-Ponty, 1999:525).

O autor deixa claro esse elo entre acontecimento e instante, reproduzindo em certa medida a percepção comum de que o tempo é absoluto. Sendo a dimensão temporal sensível por tais marcações, identifica-se, como caminho para alterar o tempo, um conjunto de operações que modifiquem diretamente essas evidências nos acontecimentos para que, com isso, o próprio tempo pareça ter sido mudado. Uma parede branca pintada de vermelho poderá passar a sensação de retorno no tempo caso seja pintada de branco novamente. A interatividade constitutiva das experiências

audiovisuais objeto deste artigo pode ser um método para este recurso de criação de efeito de tempo manipulável.

Novas representações temporais, novos significados

Em diferentes manifestações artísticas, propostas de representações temporais deslocadas da referencialidade do mundo natural são historicamente presentes. Se no tempo crônico a coerência está fixada na direção progressiva e ordem sucessiva do tempo de um mesmo espaço¹⁵, no linguístico não há essa obrigatoriedade. Sobre isso, Fiorin afirma que:

Os tempos, no discurso, fogem das rígidas convenções do sistema, mesclam-se, sobrepõem-se, perseguem uns aos outros, servem de contraponto uns aos outros, afastam-se, aproximam-se, combinam-se, sucedem-se num intrincado jogo de articulações e de efeitos de sentido (Fiorin, 1996:229).

Muitos enunciados exploram justamente esses efeitos provenientes de articulações dos momentos de referência que no tempo físico não seriam possíveis. No audiovisual, tal estratégia está presente desde o advento do cinema. No filme *The Untamable Whiskers*¹⁶, Georges Méliès interpreta um personagem que se transfigura no que ele mesmo desenha em um painel. Em uma das metamorfoses, ele se transforma em um homem velho (Figura 2). O aparente envelhecimento acelerado é um truque produzido por meio de uma lenta fusão entre dois planos, um com ele mais jovem e, no outro, ele maquiado como mais velho.

Figura 2. Três estágios do personagem de Méliès na fusão gradual entre dois trechos responsáveis pela ilusão de envelhecimento acelerado em *The Untamable Whiskers*



Fonte: Montagem nossa, feita com imagem de do filme “The Untamable Whiskers”.

¹⁵ Cabe pontuar que em algumas culturas, como a do povo indígena da Nação Pankararu, a experiência temporal é interpretada como algo não linear, circular. Nas palavras de Graciela Guarani, autora do documentário *Tempo Circular*, “futuro se torna presente, presente se torna passado e passado se torna futuro”. Disponível em <https://beirasdagua.org.br/item/tempo-circular/>. Acesso em: 5 jul. 2023.

¹⁶ *Untamable Whiskers, The*. Direção: Georges Méliès. França: Star Film Company, 1904 (3 min).

O recurso usado pelo artista aponta para a relevância em examinar por quais caminhos o enunciador pode deixar marcações temporais que, associadas aos instantes, são o campo operacional para que o tempo pareça ser manipulado. Observa-se que a predisposição do público é entender o progresso temporal de um novo enunciado como sendo análogo ao do tempo físico até que elementos específicos o façam pensar diferente. Muitas produções exploram essa expectativa, pautada sobretudo na recorrência de textos que de fato são assim, para criar armadilhas com efeitos de sentido diversos. A própria ordem dos eventos do percurso narrativo pode funcionar como marcações, e a dosagem do quão claras ou explícitas elas estarão é uma decisão do enunciador, que pode estruturar efeitos discursivos com isso. O clássico final de *Planeta dos Macacos*¹⁷ é um exemplo, pois revela que o espaço-tempo que achávamos ser um na verdade era outro: o tempo todo os astronautas estavam no próprio planeta Terra, em um futuro pós civilização humana. Em *A Vila*¹⁸, é revelado no final do filme que a aparente comunidade estadunidense do interior da Pensilvânia no século XIX estava, na verdade, no tempo contemporâneo. Os acessos à significação conduzem a uma interpretação de que se tratava de um filme de época, mas na verdade a vila era mantida em segredo no interior de uma reserva ambiental.

A direção de arte é um evidente recurso para gerar uma marcação. É de senso comum que algumas épocas possuem elementos específicos como arquitetura, objetos, figurino e penteados. Controlar a figuratividade do espaço é um modo de instaurar momentos de referência. A trilha musical é outro. Muitas produções apresentam ou reforçam uma reconstrução de época empregando músicas reconhecidas como daquele tempo, ou com instrumentos e gêneros característicos dele. Outro recurso de marcação é exibir um elemento com movimentação amplamente conhecida e manipular esses deslocamentos espaciais para que a conclusão seja que o tempo foi modificado. Se o ponteiro que indica a hora no relógio começar a girar com mais velocidade em uma cena, o resultado é o entendimento de que o tempo está passando mais rápido. Se ele inverter a direção, é porque o tempo está voltando. Indicativos verbais também são bastante utilizados. Escritas, como no já citado exemplo de *Star Wars*, são caminhos rápidos que, utilizando palavras que indicam especificações temporais, trocam a concomitância. As palavras faladas podem ter o mesmo efeito.

Com essas possibilidades de marcações de referências verificadas, é possível avaliar os enunciados audiovisuais que propõem efeitos de temporalidade irrealis. Histórias sobre viagem no tempo fazem parte deste grupo e são recorrentes no audiovisual. *De volta para o futuro*¹⁹ é uma das mais populares. O filme conta a história de um adolescente que viaja ao passado e acidentalmente atrapalha a união dos seus jovens pais, tendo que correr contra o tempo para uni-los novamente antes que ele

¹⁷ Planeta dos macacos. Direção: Franklin J. Estados Unidos: Schaffner 20th Century Fox, 1968 (112 min).

¹⁸ Vila, A. Direção: M. Night Shyamalan. Estados Unidos: Touchstone Pictures, 2004 (108 min).

¹⁹ De volta para o futuro. Direção: Robert Zemeckis. Estados Unidos: Universal Pictures, 1985 (116 min).

próprio deixe de existir. O próprio título do filme é um paradoxo temporal construído pelo verbal. A máquina do tempo apresentada nele é um carro cujo painel possui um campo para que a data de destino seja digitada. O painel mantém os viajantes e o público informados sobre quando os personagens estão. A obra utiliza os algarismos de data e hora do tempo crônico para demonstrar a manipulação temporal no tempo linguístico. Recurso similar também foi usado em *Planeta dos Macacos* no painel da nave Icarus, e em *A Máquina do Tempo*²⁰ (Figura 3). Neste último, o protagonista aciona a máquina e, a partir de um efeito de *time-lapse* de velocidade variável, a obra projeta uma sobreposição de temporalidades: dentro da fronteira do equipamento o tempo não é alterado e do lado de fora a velocidade é acelerada ou desacelerada de acordo com um manche da máquina, progressivamente quando a viagem é para o futuro e regressivamente quando para o passado.

Figura 3. Painéis dos filmes com viagens temporais que situam com a sistematização do tempo crônico quando é o *agora* do tempo enunciado



Fonte: Montagem nossa, feita com imagens do filme “De volta para o futuro, Planeta dos Macacos e A Máquina do Tempo”.

Outra recorrência nesta categoria de narrativas audiovisuais são os artefatos operados pelos sujeitos para a mesma finalidade. Em *Doutor Estranho*²¹, o mago e super-herói utiliza um amuleto místico para criar círculos de magia nas mãos que, quando manipulados, afetam a progressividade do tempo. Em *Harry Potter e o Prisioneiro de Azkaban*²², os bruxos possuem o vira-tempo, uma espécie de ampulheta fixada em um colar e que regressa no tempo quem estiver vestindo o acessório, de acordo com a quantidade de giros realizados na ampulheta, uma hora para cada. Nesses e em outros exemplos, a dimensão ficcional justifica um artefato que é utilizado com interface operacional para manipular o tempo (Figura 4). O recurso auxilia o enunciatário a situar os eventos temporalmente uns em relação aos outros.

²⁰ Máquina do tempo, A. Direção: Simon Wells. Estados Unidos: Parkes/MacDonald, DreamWorks Pictures e Warner Bros. Pictures, 2002 (96 min).

²¹ Doutor Estranho, Scott Derrickson. Estados Unidos: Marvel Studios e Walt Disney Studios Motion Pictures, 2016 (115).

²² Harry Potter e o Prisioneiro de Azkaban. Direção: Alfonso Cuarón. Reino Unido e Estados Unidos: Heyday Films, 1492 Pictures e Warner Bros. Pictures, 2004 (142).

Figura 4. Exemplos de artefatos diegéticos que mediam a manipulação da superfície das evidências que criam a ilusão de manipulação temporal



Fonte: Montagem nossa, feita com imagens do filme “Doutor Estranho e Harry Potter e o Prisioneiro de Azkaban”.

Nas produções audiovisuais interativas, as articulações temporais podem ser construídas pela navegação característica dos sistemas digitais. Jogos e filmes interativos que ramificam suas narrativas a partir de escolhas dadas ao público apresentam uma forma de manipular o tempo a cada decisão. Se é possível escolher pelo protagonista se ele deve “atender o telefone” ou “não atender o telefone”, por exemplo, cada opção é uma temporalidade virtualizada distinta e uma delas será atualizada no percurso narrativo. Cada escolha efetuada é uma atualização da temporalidade em detrimento de outras. Nesses casos, no entanto, o centro da interatividade pode não ser na projeção temporal, então o prazer na navegação estará direcionado geralmente para a categoria pessoa do discurso. Outras obras interativas assumem o efeito de manipulação do tempo como o aspecto artístico central do discurso. É o caso de *Braid*, jogo que será analisado na sequência.

Braid

Braid é um jogo de plataforma criado pelo americano Jonathan Blow por meio da desenvolvedora independente Number None, lançado em 2008 para Xbox 360, e posteriormente para Microsoft Windows, OS X, PlayStation 3 e Linux²³. O jogo atraiu atenção graças à proposta de manipulação temporal associada à estética visual, sonora e às reflexões existenciais propostas durante a história. Concorreu a diversos prêmios, e entre os que recebeu destacam-se o de “Melhor Inovação” no Xbox Live Arcade 2008 awards²⁴ e “Jogo Casual do Ano” pela Academy of Interactive Arts & Sciences²⁵. Uma crítica da NBC News²⁶ afirma que *Braid* “é uma obra sublime que

²³ Informações da ficha técnica do jogo foram obtidas na página da obra no site Wikipédia. Disponível em: [https://en.wikipedia.org/wiki/Braid_\(video_game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Braid_(video_game)). Acesso em: 4 jul. 2025.

²⁴ Disponível em: <https://www.ign.com/articles/2009/03/23/annual-community-xbla-awards-announced>. Acesso em: 4 jul. 2025.

²⁵ Disponível em: https://www.interactive.org/awards/2009_12th_awards.asp. Acesso em: 4 jul. 2025.

brinca com as regras do tempo, com as expectativas e, de modo geral, com a sua mente”. A recepção positiva também é averiguada no registro das mais de cinquenta mil compras durante a primeira semana de vendas²⁷.

Braid surgiu em um período de grande crescimento do cenário de jogos independentes no início dos anos 2000 e, desde seu lançamento, se consolidou para muitos como um marco no mercado de *games indie* e um dos ícones mais influentes desse movimento²⁸. Sua proposta demonstrou que jogos menores, sem grandes estúdios por trás, podiam alcançar sucesso comercial e repercussão crítica. Muitos desenvolvedores de jogos que vieram na sequência reconhecem sua influência em suas obras e, embora não tenha sido o único responsável pelo *boom indie*, representa um ponto de virada cultural e econômica no cenário dos jogos independentes²⁹. O sucesso do jogo permitiu ao seu criador, Jonathan Blow, investir em projetos com ambição temática semelhante, embora explorando outras formas. Em vez de replicar *Braid*, ele dedicou-se a um novo jogo de lógica e investigação: *The Witness*³⁰ (lançado em 2016), um quebra-cabeça em primeira pessoa ambientado em uma ilha misteriosa, com foco na descoberta não verbal e em reflexões profundas, seguindo o tom intelectual e artístico de *Braid*³¹. Blow continua trabalhando em projetos autorais, mas passou a receber grande atenção por declarações públicas consideradas alinhadas à ideologia de direita com indícios de tendências mais extremas, o que provocou forte reação entre fãs e desenvolvedores independentes, reacendendo debates sobre a separação entre a obra e seu autor — especialmente em um cenário no qual a figura do criador é central na criação, como no contexto dos jogos independentes³².

A história de *Braid* é protagonizada por Tim, um jovem que está em busca de uma princesa raptada por um monstro. A narrativa é majoritariamente vaga nesse aspecto, pois não é possível saber qual de fato é o relacionamento entre o protagonista e ela. As principais fontes de informações são textos verbais escritos posicionados dentro de cada conjunto de fases (Figura 5), denominados “mundos”. São sete no total. Tais textos mostram ao jogador frases com ênfase em percursos temáticos que evocam questões como culpa, perdão, reconciliação e voltar no tempo para corrigir as coisas. Um deles diz que tudo aconteceu porque Tim cometeu um erro. Os níveis do jogo são diversos enigmas espaciotemporais que demandam o uso do “poder” de Tim

²⁶ Disponível em: <http://www.nbcnews.com/id/26336877#.xjdvthkiuk>. Acesso em: 4 jul. 2025.

²⁷ Disponível em: <http://braid-game.com/>. Acesso em: 4 jul. 2025.

²⁸ Disponível em: <https://www.critical-distance.com/2018/07/24/braid-10th-anniversary-critical-compilation/>. Acesso em: 4 jul. 2025.

²⁹ Disponível em: <https://www.pcgamer.com/does-braid-deserve-its-status-as-the-iconic-breakthrough-indie-game/>. Acesso em: 4 jul. 2025.

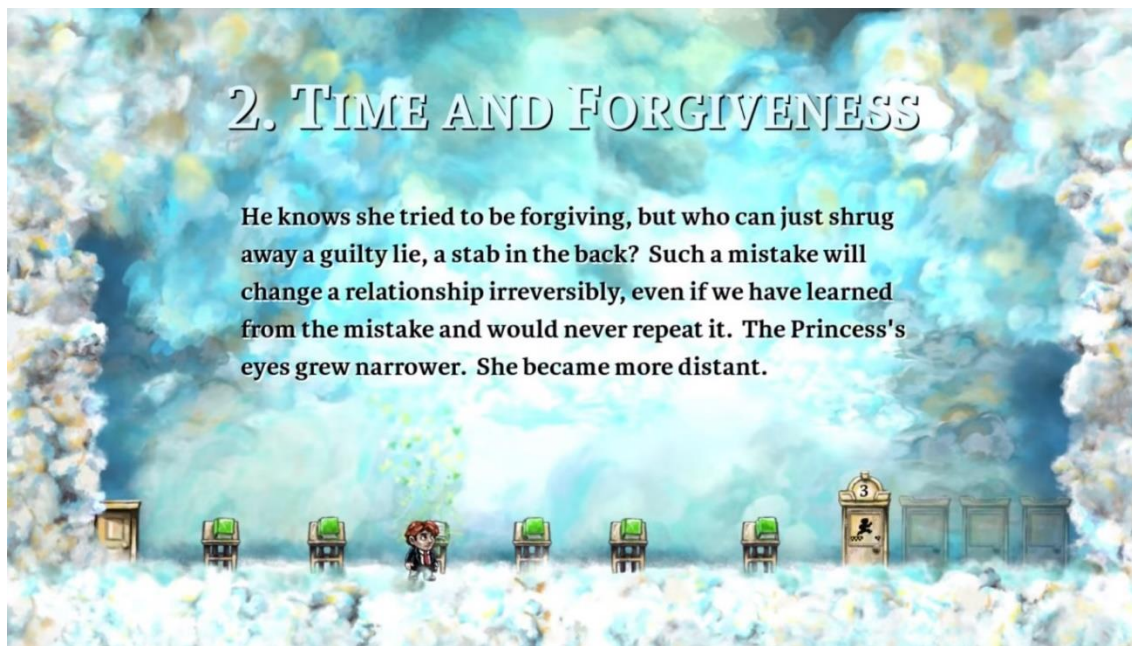
³⁰ The Witness. Criação: Jonathan Blow. Estados Unidos: Thekla Inc., 2016. Jogo eletrônico.

³¹ Disponível em: <https://www.polygon.com/features/2015/9/17/9343943/the-witness-hands-on-preview-feature-braid-jonathan-blow-interview-ps4-playstation-4-pc>. Acesso em: 4 jul. 2025.

³² Disponível em: <https://www.zleague.gg/theportal/gaming-news-jonathan-blow-sparks-debate-over-politics-and-indie-games/>. Acesso em: 4 jul. 2025.

sobre o tempo para que a solução seja encontrada. O êxito nos enigmas dos mundos do dois ao seis dá acesso ao mundo número um.

Figura 5. Tim tem acesso aos livros que narram a difusa história de uma relação antiga com a princesa, raptada por um monstro maligno



Fonte: Imagem do jogo *Braid*.

Como qualquer outro jogo do tipo “plataforma”, Tim pode andar para as laterais, escalar para cima e para baixo, e pular. O grande diferencial pode ser descoberto antes de ser necessário, mas inevitavelmente ele será obrigatório para o avanço dos níveis. Esse diferencial é a possibilidade de “voltar no tempo”. Um botão inverte o sentido da direção temporal e, enquanto pressionado, outros dois podem acelerar, desacelerar, parar ou reverter também com velocidade variável esse regresso. A habilidade fica vigente enquanto o botão para ela estiver pressionado. Caso o jogador deixe de pressionar, o tempo volta a correr naturalmente. O percurso traçado pelo personagem é recuperado com esse botão, mas, a partir do momento que ele é solto nesse intervalo de deslocamento já percorrido, os posicionamentos posteriores são perdidos. Se Tim estiver à esquerda da tela e o destinatário, após movê-los para direita, utilizar o poder para regressar ao lado esquerdo e deixar de pressionar o botão, precisará andar novamente caso queira voltar ao lado direito. Em outras palavras, os momentos anteriores ao *agora* fora da vigência do botão são recuperáveis, e os posteriores não.

Essas não concomitâncias são efeitos criados no enunciado. Além da ciência de que o botão está pressionado, um conjunto de elementos cria a ilusão (Figura 6). As constatações das seções anteriores colaboram nessa avaliação. O movimento recém-feito pelo corpo do personagem, que é comandado pelo destinatário, muda de sentido.

Visualmente é como se ele se movesse “de costas”. Tudo que está em movimento no enunciado também sofre a inversão, incluindo os outros personagens e as paisagens de fundo. Tais elementos também produzem um curto desfoque de movimento no sentido movido durante a reversibilidade. A saturação das cores também estabelece o efeito, sendo removida parcialmente, dando uma aparência mais fraca ao colorido dos cenários. Sob o aspecto sonoro a alteração é bastante perceptiva. A trilha musical também muda de sentido. O efeito é similar ao de um disco tocando ao contrário. A troca constante de sentido provoca do ponto de vista musical uma percepção de que a melodia pauta os movimentos dos elementos enunciados, técnica conhecida como “Mickey Mousing”, originada no início das animações dos estúdios Disney e que consiste em sincronizar a melodia com as ações visuais. A dinâmica sonora e imagética da reversão temporal cria a sensação de que ambas as dimensões são unificadas. A alteração da velocidade acentua ou ameniza os desfoques de movimento, a dessaturação e as distorções sonoras, e quanto mais rápido, mais ruído na imagem, como se um suporte analógico fosse rebobinado.

Figura 6. Progressão natural do tempo em *Braid* e diferentes velocidades de reversibilidade, que pode ser até oito vezes mais rápida



Fonte: Montagem nossa, feita com imagens do jogo *Braid*.

O botão funciona como um recurso de não concomitância, dando ao destinatário a agência de deslocar a projeção temporal para *agoras* anteriores. Tal habilidade é central na jogabilidade. Os desafios se organizam em função dela. No segundo mundo (primeiro que se pode jogar), chamado de “Tempo e Perdão”, a resolução dos enigmas exige que o poder seja usado. Em uma das fases, Tim precisa se jogar de uma grande altura para poder seguir, mas há obstáculos mortais no caminho que só são vistos durante a queda (Figura 7). A solução é se jogar, e caso colida em algo fatal, reverter o tempo e corrigir o curso até chegar na região final intacto.

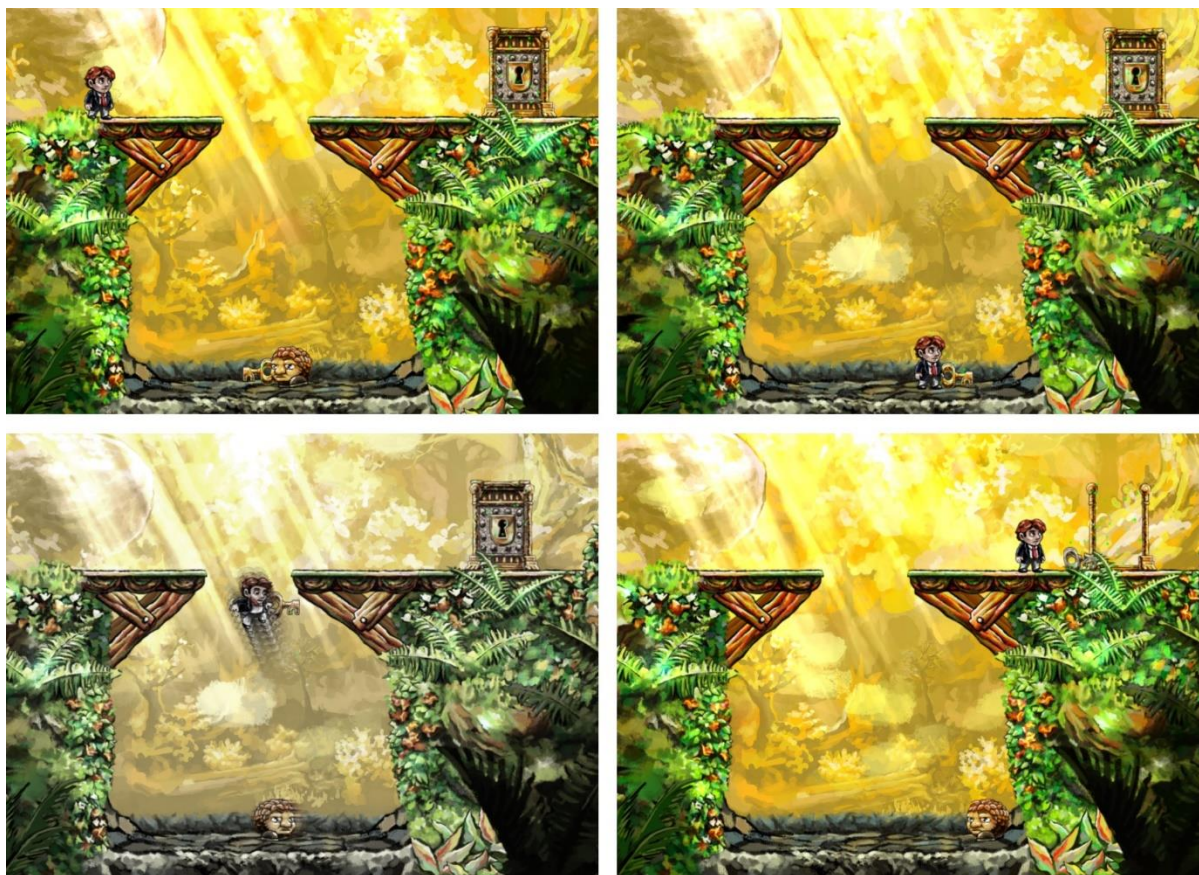
Figura 7. Tim prestes a saltar, e a aplicação da reversibilidade para promover uma nova queda depois de já saber onde os obstáculos fatais estarão



Fonte: Montagem nossa, feita com imagens do jogo *Braid*.

No conjunto de fases número três, “Tempo e Mistério”, uma novidade aparece: alguns elementos são imunes ao poder de Tim (Figura 8). Isso é representado com uma espécie de brilho esverdeado em torno do item, acompanhado por sons tilintantes agudos. Na sua primeira aparição, uma chave para abrir a porta de saída está em um fosso. O único jeito de sair da fase é cair e inverter o tempo. Se a chave não estivesse imune, na inversão ela permaneceria no fosso quando ele “caísse de volta”, mas, nesse caso, ele retorna ao nível superior em posse do item. Nos níveis seguintes essa imunidade é empregada com um gradativo aumento de complexidade. Os oponentes, algumas portas, alavancas, e outros componentes ganham o brilho esverdeado para compor o enigma. Em um dos casos o próprio Tim consegue esse *status*, e a reversibilidade se aplica a todo resto menos a ele.

Figura 8. Sequência (de cima para baixo e da esquerda para a direita) que mostra Tim caindo no fosso e retornando no tempo, dessa vez com a chave imune ao poder do protagonista de inverter o tempo e que, portanto, retorna com ele quando ele reverte a queda



Fonte: Montagem nossa, feita com imagens do jogo *Braid*.

“Tempo e Lugar”, o conjunto de fases número quatro, inaugura uma nova dinâmica de temporalidade: o deslocamento horizontal de Tim provoca a progressão temporal. Ancorado na temática de que os locais por nós frequentados no passado, se revisitados, evocam memórias e, portanto, tempo, a construção visual e sonora mostra uma temporalidade que só “anda” se o personagem “anda”, e que “volta” se ele “volta”. A dificuldade nessa parte do jogo é conceber movimentações em um mundo no qual ações recém-feitas são desfeitas caso um caminho já percorrido seja retomado. As estratégias enunciativas que criam essa ilusão são similares às anteriores. Tudo permanece estático se o personagem não for nem para frente nem para trás (pular no lugar não altera a temporalidade), e move-se em dois sentidos diferentes a depender do deslocamento de Tim. No som, a troca de sentidos também ocorre. Há silêncio quando tudo está parado e, quando as coisas passam a se mover, o efeito de aceleração ou desaceleração do som indica a retomada do tempo.

No quinto mundo, “Tempo e Decisão”, a sombra de Tim é projetada e repete as ações que ele acabara de executar antes de acionar o botão de reversibilidade temporal. O corpo original do personagem permanece simultâneo ao da sombra que repete o movimento recém-feito e, junto com ela, pode agir. Os enigmas dessa seção são projetados, portanto, para que o jogador execute uma cooperação de Tim com ele mesmo (Figura 9). A representação figurativa é simples: um contorno escurecido daquilo que seriam as sombras é repetido após o botão deixar de ser pressionado. Na projeção temporal, a operação é construída de tal modo que o botão que muda o sentido do tempo circunscreva a duratividade de uma primeira ação, para que, na sequência, o *agora* dessa primeira seja trazido para uma não concomitância posterior e reprisado no *agora* quando o botão deixar de ser pressionado, como efeito somático nos elementos passíveis de interação na fase, como alavancas. O Tim do *agora* então desenvolve estratégias combinadas com as ações reprisadas de sua sombra. Os enigmas desse mundo exigem um raciocínio temporal do destinatário pautado em um conjunto de ações que devem ser simultâneas entre Tim e sua sombra, mas executadas sequencialmente no tempo da enunciação, pois a sombra deve ser controlada imediatamente antes da forma original do protagonista.

Figura 9. A cooperação concomitante entre Tim e sua sombra, ambos comandados pelo jogador em momentos não concomitantes

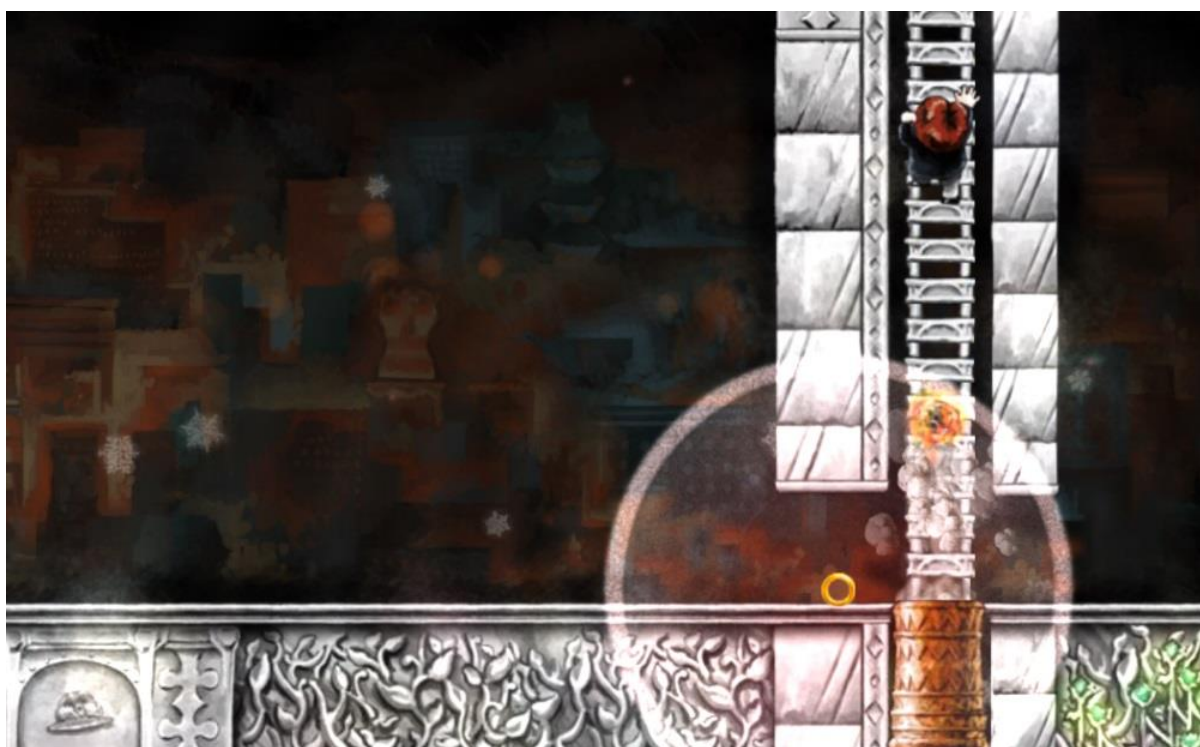


Fonte: Imagem do jogo *Braid*.

No sexto e penúltimo mundo, “Hesitação”, Tim possui um anel com o poder de diminuir a velocidade do tempo dos itens ao redor dele, incluindo ele próprio. Um outro comando permite que o anel seja solto ou recuperado. Para tal efeito, uma circunferência avermelhada com círculos concêntricos que se formam a partir dela

aparecem ao redor da joia, que, nesse caso, é um artefato dietético cuja narrativa atribui o poder de manipular o tempo. Há a desaceleração visual dos elementos em movimento dentro dessa área e cada vez mais perto dele. A aceleração retoma com o afastamento. Quando o item afetado é o próprio Tim, os sons da cena também sofrem a desaceleração. Os desafios dessas fases impõem o raciocínio de desacelerar a velocidade de setores e objetos específicos (Figura 10). A projeção temporal composta implica em dar ao destinatário o poder de decisão de reduzir a progressividade do *agora* do discurso de modo setorizado espacialmente.

Figura 10. Anel capaz de reduzir o tempo ao redor. O projétil do canhão é desacelerado por ele e permite que Tim suba a escada antes de ser atingido



Fonte: Imagem do jogo *Braid*.

O último mundo, o número um, não possui título e consegue ser acessado quando os enigmas anteriores são resolvidos. Nele a novidade é que o tempo padrão é com o sentido trocado. Imagens e sons estão invertidos, se o parâmetro é o mundo natural. O botão mantém sua função de mudar o sentido, o que nesse mundo estabelece a progressão natural do tempo enquanto pressionado.

A última porta do mundo (primeira na ordem habitual do jogo) reserva uma surpresa no enredo. A princesa finalmente aparece, nos braços de um homem com armadura. Ele diz que a pegou, ela sai dos braços dele e pede ajuda. Ela está na parte superior da tela, e Tim, embaixo. Uma parede de fogo progride da esquerda para a direita, e o jogador precisa, em uma corrida contra o tempo (que ainda pode ser revertido), fugir para o outro lado. A princesa se desloca no mesmo sentido,

acionando alavancas que interferem no trajeto do protagonista e acabam ajudando-o. Depois de uma desafiadora transposição de barreiras, a princesa, na parte de cima da tela, chega em uma casa e se deita em uma cama. Tim tem acesso à janela, mas ela não abre. O destinador menos atento poderá estar distraído com a dificuldade da fase e esquecer momentaneamente que nesse primeiro mundo o tempo é invertido e, portanto, toda essa ação foi vista ao contrário. Tim é, na verdade, o “monstro” (Figura 11). A princesa durante todo esse nível estava, na verdade, escapando dele, e no final é salva pelo homem de armadura, a quem pediu ajuda. O manejo das alavancas acionadas por ela, no tempo com sentido inverso, aparentava uma colaboração, mas a progressão natural dele revela que ela na verdade tentava impedir o jovem, dificultando seu trajeto. Ao inverter a ordem dos eventos, o discurso provoca uma alteração radical na narrativa e estabelece uma reviravolta no enredo que coloca em perspectiva toda a fruição do jogo.

Figura 11. Da esquerda para a direita e de cima para baixo, uma princesa sendo salva *por* Tim. No sentido oposto, uma princesa sendo salva *de* Tim



Fonte: Montagem nossa, feita com imagens do jogo *Braid*.

A obra é concluída com elementos verbais escritos que abrem espaço para múltiplas interpretações, mas entende-se que provavelmente *Braid* é sobre um jovem que cometeu erros com o seu afeto, virou seu antagonista, empreendeu uma jornada sem consciência do que estava fazendo e não conseguiu reverter o passado,

terminando só. A decisão da ordem dos eventos narrativos nas operações de temporalização enriquece a jornada temática proposta e dialoga com a jogabilidade pautada em efeitos de manipulação temporal, criando um discurso que convoca o destinatário a repensar em diversas dimensões a sua relação com o tempo e com as decisões tomadas na duratividade da vida.

A centralidade da manipulação temporal em *Braid* não apenas estrutura a jogabilidade, mas também realça a especificidade dos jogos como linguagem própria, conforme aponta Frasca (2003). Para o autor, jogos operam majoritariamente como simulações, e não como narrativas, pois ao invés de apenas relatar acontecimentos, simulam sistemas com regras manipuláveis. O tempo em *Braid* é transformado em uma variável sistêmica e interativa que o jogador deve dominar para avançar. Assim, o tempo não é apenas representado: ele é jogado. Essa distinção entre narrar e simular torna *Braid* um exemplo emblemático da ludologia, pois o jogador não apenas observa a temporalidade enunciada, mas age sobre ela, assumindo o papel de manipulador que interage com um sistema de regras estéticas e mecânicas

Além de ser um sistema, *Braid* é também um espaço simbólico de experiência lúdica que, conforme os princípios de Huizinga (2004), instaura um “círculo mágico” no qual o tempo do mundo real é suspenso em favor de uma temporalidade específica do jogo. A progressão e regressão temporal, o congelamento de eventos e as múltiplas camadas de simultaneidade em alguns níveis não são apenas desafios técnicos: são condições de um novo regime de tempo, regido pelas regras do próprio jogo. Juul (2005) contribui com essa reflexão ao destacar que os jogos são compostos por regras reais que coexistem com mundos ficcionais. Em *Braid*, essa coexistência é nítida: as regras de manipulação temporal, ainda que arbitrárias, são integradas a uma lógica ficcional que trata de culpa, memória e arrependimento, conectando sistema e enredo. A ludicidade de *Braid* revela um entrelaçamento entre as regras formais do jogo e as narrativas subjetivas da experiência humana.

Considerações finais

As produções audiovisuais interativas contemporâneas têm desafiado e ampliado as formas de temporalização nos discursos midiáticos. Este estudo explorou os modos como o tempo é projetado e manipulado em tais produções, destacando que essas práticas estabelecem novas relações de interação e fruição entre destinador e destinatário. O tempo, elemento central e estruturante do audiovisual, torna-se, a partir de estratégias enunciativas, um componente maleável que pode ser acelerado, desacelerado, invertido ou fragmentado. Por meio dessas estratégias, a linguagem audiovisual não apenas reflete, mas também transforma a experiência humana de temporalidade, conferindo um caráter estético e sensível a essas manipulações.

O estudo das representações temporais em produções audiovisuais e interativas revela a complexidade e a criatividade com que os enunciadores manipulam o tempo linguístico para produzir efeitos de sentido. Recursos como direção de arte, trilha sonora e elementos narrativos são estratégicos para instaurar momentos de referência que propõem cronologias não convencionais. As produções interativas, por sua vez, ampliam essas possibilidades ao permitir que o público participe pragmaticamente da construção temporal.

Braid é uma obra que se destaca nesse sentido. A narrativa fragmentada e aberta a interpretações, aliada à jogabilidade inventiva, apresenta desafios que conectam o jogador ao protagonista. O uso da manipulação temporal não é apenas um recurso mecânico, mas um elemento central que dialoga diretamente com as temáticas propostas, criando um enunciado que provoca reflexões sobre a experiência humana. A organização dos níveis, com suas diferentes dinâmicas de temporalidade, desafia constantemente a percepção do jogador, exigindo raciocínio lógico, criatividade e engajamento com a narrativa e os elementos visuais e sonoros. O desfecho do jogo recontextualiza toda a experiência do jogador, revelando um convite para revisar e reinterpretar cada etapa da jornada sob uma nova perspectiva. Essa construção reflexiva reforça a capacidade de *Braid* de proporcionar uma experiência imersiva e desafiadora, consolidando-o como uma obra notável no universo dos jogos independentes.

Assim, a análise das representações temporais deslocadas da referencialidade do tempo físico confirma sua relevância como ferramenta discursiva e artística no audiovisual interativo. Essas construções não apenas enriquecem a narrativa, mas também promovem reflexões sobre a relação entre tempo, linguagem e percepção, destacando a inventividade que caracteriza o campo das narrativas contemporâneas.

Referências

- BENVENISTE, Émile. (1989). *Problemas de Linguística Geral II*. Campinas, SP, Pontes Editores.
- ENTLER, Ronaldo. (2007). "A fotografia e as representações do tempo". *Galáxia: Revista Transdisciplinar de Comunicação, Semiótica, Cultura*, n. 14, pp. 29-46. [Consult. 05-07-2025]. Disponível em: <https://revistas.pucsp.br/index.php/galaxia/article/view/1485>
- FIORIN, José Luiz. (1996). *As astúcias da enunciação: As categorias de pessoa, espaço e tempo*. São Paulo, Ática.
- FRASCA, Gonzalo. (2003). *Simulation versus narrative: introduction to ludology*. [Consult. 15-06-2025]. Disponível em: <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>
- GREIMAS, Algirdas J.; COURTÉS, Joseph. (2008). *Dicionário de semiótica*. São Paulo, Contexto.
- HUIZINGA, Johan. (2004). *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo, Perspectiva.
- JUUL, Jesper. (2005). *Half-Real: video games between real rules and fictional worlds*. Cambridge, MIT Press.

LANDOWSKI, Eric. (2002). *Presenças do outro*. São Paulo, Perspectiva.

MERLEAU-PONTY, Maurice. (1999). *Fenomenologia da percepção*. São Paulo, Martin Fontes.

TARKOVSKI, Andrei. (1998). *Esculpir o tempo*. São Paulo, Martins Fontes.

Bruno Jareta de Oliveira



<https://orcid.org/0000-0002-2598-6940>



<http://lattes.cnpq.br/7423190778887548>

Doutor em Comunicação pela Universidade Estadual Paulista (UNESP), Brasil. Docente da Universidade Estadual Paulista (UNESP), Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design, Bauru, do Departamento de Audiovisual e Relações Públicas e do Programa de Pós-Graduação em Mídia e Tecnologia. Líder do GEA - Grupo de Estudos Audiovisuais. E-mail: bruno.jareta@unesp.br

* Revisor: Felipe Guedes Moreira Vieira³³

³³ E-mail: felipeguedesvieira@gmail.com