

SONORIDADES ANACRÔNICAS DA TECNOCULTURA NOS VIDEOGAMES: UMA PROBLEMATIZAÇÃO PRELIMINAR

Sonoridades anacrônicas de la tecnocultura em los videojuegos: una problematización preliminar
Anachronic sonorities of technoculture in videogames: a preliminary questioning

_EDUARDO HARRY LUERSEN
_SUZANA KILPP

SOBRE OS AUTORES >

Crédito: Eduardo Harry Luersen

EDUARDO HARRY LUERSEN >

Doutorando visitante na Leuphana Universität, Alemanha.

Doutorando no PPG Ciências da Comunicação da Unisinos, Brasil.

E-mail: edluersen@gmail.com

SUZANA KILPP>

Doutora em Ciências da Comunicação pela Unisinos, Brasil.

Professora no PPG Ciências da Comunicação da Unisinos, Brasil.

E-mail: sukilp@unisinos.br

*Trabalho apresentado ao GT "Comunicação e Cultura" do XXVIII Encontro Anual da Compós.

RESUMO > RESUMEN > ABSTRACT >

O artigo problematiza o estado da arte da pesquisa sobre as sonoridades dos jogos digitais, para recobrar uma abordagem que articule comunicação, memória e cultura, situando estes artefatos contemporâneos em um ambiente tecnocultural mais largo. Para isso, lançamos mão de uma revisão parcial da literatura em torno das sonoridades dos jogos, tensionando-a através de aportes teórico-metodológicos da filosofia da história de Walter Benjamin e da arqueologia das mídias. Assim, reformulamos questões sobre os sons dos jogos, tomando-os como objetos potentes para inquirir a tecnocultura contemporânea e uma memória das mídias que os perpassa.

Palavras-chave: Tecnocultura; rastros de sonoridades; memória das mídias; jogos digitais.

Resumen: El artículo problematiza el estado del arte de la investigación sobre las sonoridades de los juegos digitales, para recobrar un abordaje que articule comunicación, memoria y cultura, situando estos artefactos contemporáneos en un ambiente tecnocultural más largo. Lanzamos mano de una revisión parcial de la literatura en torno a las sonoridades de los juegos, la matizando a través de aportes teórico-metodológicos de la filosofía de la historia de Walter Benjamin y de la arqueología de los medios. Así, reformulamos cuestiones sobre los sonidos de los videojuegos, tomándolos como objetos potentes para inquirir la tecnocultura contemporánea y una memoria de los medios que los atraviesa.

Palabras clave: Tecnocultura; rastros de sonoridad; memoria de los médios; juegos digitales.

Abstract: The preliminary effort of this article consists in questioning the currently developed researches on the sound of digital games, retrieving an approach that articulates communication, memory and culture, situating these contemporary artifacts in a wider technocultural frame of reference. We propose a partial revision of prominent works dealing with game sonorities, contrasting them through the theoretical-methodological contributions of Media Archaeology and Walter Benjamin's philosophy of history. With this approach, which has important ethical-political consequences for the research in progress, we repurpose questions about game sound, taking them instead as compelling objects for inquiring our contemporary technoculture and a memory of media that surpasses them.

Keywords: Technoculture; sonic traces; memory of media; digital games.

INTRODUÇÃO

Neste artigo, procuramos apresentar, inicialmente, algumas situações da pesquisa sobre jogos eletrônicos, mostrando como posicionamos nosso objeto de estudo em função de problemas de conhecimento sobre estes meios. A subseção seguinte demarca as referências teóricas e metodológicas que julgamos mais pertinentes para analisar os objetos que estamos investigando no momento, e justifica algumas implicações dessas escolhas. Na terceira seção tecemos ponderações sobre o que entendemos como os *rastros* de sonoridades que temos procurado e, por fim, na última seção, sugerimos os alinhamentos da pesquisa e nossa compreensão da relação entre as sonoridades dos videogames e uma memória dos sons tecnicamente mediados, ambiente mais amplo onde pretendemos situar nossa pesquisa no interior dos estudos de comunicação.

ESTADO DA ARTE

Até pouco tempo ainda era bastante comum encontrarmos justificativas de pesquisas sobre jogos eletrônicos em dois sentidos: iniciativas que propunham a necessidade de levar os jogos a sério, como mais do que um brinquedo casual; e apontamentos de que as propostas que tomavam estes artefatos como seu *corpus*, como objetos comunicacionais, ainda eram incipientes.

Porém, não há nada entre estas duas instâncias (levar a sério; artefatos casuais), que justifique uma restrição do modo de olhar da primeira sobre a segunda, na forma como entendemos. Muito pelo contrário, vemos na dimensão trivial dos jogos eletrônicos, manifesta também nos devires lúdicos que comparecem exponencialmente numa grande diversidade de telas fixas e ubíquas, algumas de suas características mais notórias. Quanto mais casual é o uso de uma mídia em nosso cotidiano, quanto mais ela aparenta ser “natural” ao ecossistema das mídias audiovisuais, mais as suas próprias lógicas também tendem a seu engendramento na tecnocultura. Isto sugere, parafraseando Wendy Chun (2017), que as mídias tornam-se mais importantes quando seu estatuto deixa de ser percebido como ‘novo’ e se move em direção ao ‘habitual’. Se não podemos afirmar que este seja o caso dos videogames hoje, dado o teor de surpresa que os jogos eletrônicos ainda carregam ao inserirem-se nos mais variados campos de debate, este parece ser precisamente o caso de mídias audiovisuais às quais já estamos tão habituados que dificilmente percebemos a sua persistência em nosso cotidiano – menos ainda as persistências de suas linguagens nas formas pelas quais outras mídias contemporâneas como os próprios videogames constroem seus mundos. Mas comecemos nossa discussão do estado da arte a partir da segunda afirmativa, sobre a incipiência das propostas sobre os videogames como objetos comunicacionais, para nos movermos gradualmente em direção à primeira questão, mais complexa, na sequência.

Desde apenas poucas décadas, projetos de pesquisa sobre jogos eletrônicos têm sido desenvolvidos na Comunicação, mas hoje eles já são frequentes na área. Nossa revisão de publicações desde 2015 tende a corroborar a conjuntura que Mônica Acevedo (2013) apresenta: a proliferação dos estudos sobre jogos eletrônicos nas Ciências Humanas, Sociais e Artes ocorreu um pouco mais lentamente do que em outros campos do conhecimento, como nas Ciências da Computação e Engenharia; as abordagens sobre as dimensões estéticas dos jogos custaram a se desenvolver; e as angulações que propunham problematizar estes objetos a partir de seus construtos imagéticos e sonoros não lograram a mesma notoriedade que outras perspectivas até mais recentemente.

Ainda que não possamos desconsiderar este *delay*, não cabe aqui acobertar ainda mais as propostas que buscavam uma abertura às perspectivas que nos interessam e que, ainda que soterradas, chegam até nós ao longo da pesquisa. O livro *Pilgrim in the Microworld* (1983), de David Sudnow, por exemplo, é um dos relatos mais esmiuçados sobre a relação do corpo do jogador com a máquina que encontramos até aqui. Um trabalho bem peculiar, com contornos fenomenológicos, onde o autor, cientista social e pianista de

jazz, narra (fazendo associações entre as experiências de “interfaceamento” através do videogame e do instrumento musical) sua experiência com o jogo *Breakout* (1978, Atari 2600), as imagens e sons produzidos, e os movimentos que demandavam de seus dedos.

O panorama atual aponta para uma variedade de pesquisas interessadas especificamente pelas sonoridades destes artefatos. *Game Sound: an introduction to the history, theory and practice of videogame music and game design* (2008), de Karen Collins, *A composer's guide to game music* (2014), de Winifred Phillips, e a coletânea *Game sound technology and player interaction: concepts and developments* (2010), organizada por Mark Grimshaw, são obras que em certas partes descrevem a expressão sonora nos jogos eletrônicos e que nos apresentam, sobretudo, elementos materiais e modelos de design relacionados a ela. Porém, não são obras que se proponham abertamente a dizer sobre as condições de experiência dos mesmos, ou sobre sua associação às estéticas de outras mídias, exceção que deve ser feita ao trabalho de Karen Collins, que ensaia algumas aproximações dos games com o cinema a partir de observações de Lev Manovich.

O artigo *Sound in electronic gambling machines* (COLLINS *et al.*, 2011) explora ainda semelhanças entre os usos da expressão sonora nos jogos eletrônicos e em máquinas eletrônicas de apostas, assinalando o modo como o som nas últimas constrói sobretudo efeitos de recompensa. O texto faz descrições detalhadas de máquinas de cassinos, com a preocupação de pensar como estas sonoridades podem ser utilizadas em práticas de sound design de jogos atuais. Entretanto, o artigo apresenta dois motes para o que procuramos problematizar em nosso trabalho: primeiramente, em razão dos autores focarem-se na descrição dos caça-níqueis para cassinos, passam despercebidas algumas formas como os jogos caseiros já atualizam tendências que reservavam potência naquelas máquinas; segundo, o texto apresenta a relação jogo-som-jogador em termos de efeitos causais, e grande parte do que haveria de processos comunicacionais riquíssimos entre estas instâncias e ambientes, é reduzida a um viés remanescente de modelos *one-step flow*¹.

Em trabalho mais recente, Collins (2013) desenvolve noutra direção: a experiência da sonoridade envolve todos os sentidos, movimentando o corpo, estimulando respostas emocionais e gerando associações com o espaço e com texturas, mesmo que se escute de olhos fechados. Para explorar este argumento, a autora deriva da abordagem fenomenológica de Merleau-Ponty e dos estudos de som no cinema de Michel Chion.

Particularmente sob o entendimento da experiência dos mundos dos jogos é pertinente a perspectiva do trabalho de Lucas Meneguette, *Situações sonoras e jogos digitais* (2013), que contorna a dicotomia entre “ambiente virtual” e “ambiente real” via consideração dos estímulos sensoriais provocados pelos games. O autor sugere a situação de experiência do jogo como dependente de uma espécie de comunhão do sujeito perceptivo com as potencialidades de ação no ambiente, em regime de afetação (a imersão), e recorre a ligeiras aproximações com o cinema, apontando traços de contágio entre as linguagens das mídias.

¹ Equivaleria somente a parte do fenômeno, mais especificamente ao estágio da técnica que Peter Krapp (2018) chama de Ping, em uma analogia à testagem de sinais de sonares e radares. Para este autor, o Ping corresponde ao modelo de transmissão de informação computador-computador, que analisa o sinal e confirma ou não seu recebimento. O design dos videogames depende, entretanto, do estabelecimento de condições de interação humano-computador, que exerce papel fundamental no seu desenvolvimento técnico-estético, como mostra o autor. Tal forma de relação, portanto, antes de operar sob uma lógica ping-ping, operaria numa relação ping-pong, pela qual Pong se refere à gestão programada dos movimentos de reação ao sinal inicial através da interface, e a partir da qual se instala uma ingerência interdependente entre os movimentos consecutivos realizados entre humano e máquina.

Em seu artigo *Worlds of sound* (2015), Michael D'Errico segue por caminho semelhante, ensaiando analogias entre técnicas, estéticas e práticas criativas do game design contemporâneo e experimentos da arte generativa e da música com computadores da segunda metade do século XX, como as técnicas composicionais de Stockhausen e Koenig, a música indeterminada de Cage e o *phasing* de Steve Reich. Para D'Errico, algumas iniciativas da arte digital e da música moderna compartilham aspectos estéticos e técnicos com os modos de operacionalizar recursos do computador no design de jogos, como em *Fract OSC* (2014) e *Proteus* (2013). A argumentação de D'Errico parece convergir implicitamente com as ideias de autores que entendem que esta visada procedimental eleva ao primeiro plano do jogo suas regras e mecânicas, além de encaminhar (novamente) o repertório visual e sonoro em direção à abstração ao invés da verossimilhança. A aplicação de áudio generativo em jogos estaria intrinsecamente ligada à síntese sonora em "tempo real", enquanto a maioria de jogos ainda trabalharia com amostras de áudio pré-gravadas, onde se observariam ainda outros devires cinematográficos, como as amostras de áudio provenientes da captação direta de vozes e as práticas de pós-produção de efeitos sonoros.

Para Ian Bogost (2015), este é um problema recorrente tanto aos *game studies* quanto à crítica de jogos. Em seu entendimento, há dois perigos convergentes que se desdobram deste viés: o primeiro se refere a uma visada necessariamente progressivista sobre os jogos; o segundo baseia-se no juízo de que o desenvolvimento técnico carregaria consigo o desenvolvimento estético do meio. Bogost sublinha que os videogames são aparatos técnicos, com aplicações e operações ligadas ao seu modo de funcionamento, mas também são meios para expressar as experiências de uso.

Revisamos ainda outros trabalhos que tocam a dimensão técnico-estética dos jogos, falando tangencial (BOGOST, 2007) ou diretamente (FISCHER, 2013; GALLOWAY, 2006; MANOVICH, 2001) dos devires de outras mídias que se atualizam neles. Aproximamo-nos deles em função do modo como inscrevem o debate dos games em discussões mais amplas sobre os meios de comunicação e representação, problemática central em nossas intenções de pesquisa, como comentaremos a seguir.

ESTADO DA ARTE

Temos ciência de que deixamos tópicos importantes de fora deste apanhado. Mas a partir desse recorte queremos avançar noutra direção, pois o que propomos para contribuir é, primeiramente, um modo de ouvir os jogos a partir daquilo que deles ressoa em nós. Coloca-se a perspectiva de que, assim, se venham a mostrar áreas ainda opacas da vida destes objetos, regiões que a pesquisa sobre eles tem visitado com baixa frequência, ou tocado apenas como nota de passagem. Supomos que se relacionem a isso tanto um entendimento hiperespecializado sobre as sonoridades dos games, quanto uma narrativa histórica demasiadamente recorrente da constituição destes meios (GUINS, 2017; HUHTAMO, 2005), que concebe demarcações muito regulares², com menções apenas mais esporádicas às máquinas de imagens e sons com as quais suas linguagens se relacionam. Quanto ao segundo aspecto, a carência de reflexão sobre como estes objetos se desenvolvem no tempo, combinada com a recorrente disposição dos mesmos em

² De geração em geração de consoles, placas de áudio, linearmente segundo taxa de profundidade de bits ou disponibilidade de canais de áudio. Por exemplo, de *Pong* (1972) a *Pac-Man* (1980), *Super Mario Bros* (1985), *Final Fantasy* (1987), *Myst* (1993) e *GTA* (1997).

cronologias solidificadas, produz a oclusão dos pontos de contato íntimos que os videogames apresentam com trajetórias mais amplas do modo como comunicamos através de técnicas, estéticas e códigos audiovisuais.

Ao experimentar os jogos ouvindo-os, a impressão que temos é de que há neles mais traços associativos à estética de outras mídias do que o expediente teórico revisado sugere. Dirigir atenção a estes traços pode nos ajudar a entender um pouco mais a memória audiovisual que se atualiza através delas, na sonoplastia dos mundos criados nos jogos, na mixagem das vozes de personagens, na relação dos efeitos sonoros com as imagens modeladas, no modo como as sonoridades interpelam o “jogador/usuário”.

Explorando alguns limites entre as enunciações que cercam o estado da arte das pesquisas sobre os videogames e as retóricas que acompanham os desenvolvimentos técnico-estéticos das mídias audiovisuais, percebemos que o problema de tais narrativas está ligado a uma discussão mais ampla que remonta ao estudo das expressões estéticas e das técnicas de ver e ouvir.

De acordo com Philippe Dubois:

Em cada momento histórico em que surgiram, estas tecnologias de imagens [a fotografia, o cinema, a televisão, o vídeo, a imagem informática] foram sempre novidade – que, veremos, revela-se pelo menos relativa, restrita à dimensão técnica e não chegando necessariamente ao terreno estético. [...] De fato, é evidente que essa ideia de “novidade” associada à questão das tecnologias funciona primeiro, e sobretudo, como um efeito de linguagem. [...] Isto ocorreu tanto na emergência da fotografia, em 1839, quanto na chegada do cinematógrafo no fim do século XIX, na expansão da televisão depois da Segunda Guerra Mundial ou na mundialização atual da imagem informática (DUBOIS, 2004, p. 33-34).

Em seu aspecto teleológico, reconhecemos a semelhança entre os discursos sobre as sonoridades dos jogos contemporâneos e estas visadas sobre as tecnologias de imagem que o autor destaca ao escrever sobre o vídeo. Ainda segundo Dubois, as confusões que decorrem de tais reivindicações de forças inovadoras se desdobram de formações discursivas extensivamente cultivadas e difundidas:

Em que se apóia este discurso da inovação? Essencialmente, numa retórica e numa ideologia. [...] Esta retórica, sempre a mesma ao longo de quase dois séculos, produz um duplo efeito que se repete. De um lado, um efeito de “gancho”: este discurso procura sempre interpelar e demonstrar, e se inscreve explícita ou implicitamente (às vezes, *malgré lui*) em uma lógica “publicitária”. De outro, um efeito de profetismo: trata-se sempre de enunciar uma visão sobre o futuro (“de agora em diante, nada será como antes, tudo vai mudar, está surgindo um mundo diferente que não podemos perder” etc.) que tem, em última análise, uma função potencial do tipo econômico. [...] Amnésico, o discurso da novidade oculta completamente tudo o que pode ser regressivo em termos de representação (ocultação do estético em proveito do puramente tecnológico), ou recalca o caráter eminentemente tradicional de algumas grandes questões, como a do real (e do realismo), a da analogia (o mimetismo) ou da matéria (o materialismo). Em suma, todos esses discursos do novo traduzem um hiato

completo entre, de um lado, uma ideologia voluntarista da ruptura franca e do progresso cego (que deriva do mais puro intencionalismo) e, de outro, uma realidade dos objetos tecnológicos, que procede do pragmatismo mais elementar (DUBOIS, 2004, p. 34-35).

Duas noções se mostram sobressalentes nas retóricas sobre as sonoridades nos videogames, e mostram-se problemáticas diante dos casos que buscamos pesquisar: primeiramente, a noção de um progresso uniforme, devindo das práticas que referem às técnicas de gravação e reprodução sonora, pelas quais se atribui ao âmbito estético das sonoridades o juízo de um avanço rumo aos ideais de “fidelidade sonora” das técnicas de fonofixação – fantasia finalista que nos estudos de som ficou conhecida como o ideal-modelo de *perfect sound forever* (DEVINE, 2013, p.10); e, uma segunda, que opera sob a lógica da tábula rasa, e que encontramos repetidamente marcada nos enunciados sobre as novas possibilidades técnicas do áudio produzido para games à guisa do design mediado pela computação. Sobretudo no que se refere ao áudio dinâmico e às possibilidades provenientes de regimes procedimentais da síntese informática em “tempo real”, que empurraria as sonoridades dos jogos a direções inaugurais, em contraposição a modos listados como mais do mesmo.

Porém, percebemos como certas tendências estéticas se atualizam nos jogos pesquisados, mesmo quando realizadas em “tempo real” sincrônicas à ação do jogador, característica importante às imagens e sons dos videogames. Não nos parece razoável considerar a realização de uma sonoridade cristalina e do efeito de transparência como única perspectiva do *sound design*. A própria textura da materialidade dos meios se converte em um efeito estético em alguns dos jogos que observamos, na produção das vozes de personagens e em restos maquínicos reconstruídos no interior de suas linguagens, por exemplo, o que por si só já depõe em favor de uma complexidade maior nas sonoridades dos jogos do que indicaria um paralelismo entre desenvolvimento técnico e estético. De modo similar, as possibilidades do áudio dinâmico, e a capacidade de endereçar respostas entre as ações realizadas pela máquina e pelo jogador, apoiam-se substancialmente na rememoração de efeitos de sincronia audiovisual.

Assim, os dispositivos dos videogames parecem reanimar, ainda que talvez de forma não deliberada, operações estéticas fundadas nas materialidades da comunicação, nas mimeses, na dialética semelhança-dessemelhança, dentre outras problemáticas remotas sobre a representação. Tal percepção permitiu dispormos nosso objeto de pesquisa transversalmente a problemas epistemológicos que compreendem os estudos de mídia, encontrando algumas vias para tornar o estudo das sonoridades dos games menos confinado aos discursos especializados e às tendências mais autofágicas que emergem dos *game studies*, deslocando (ou reposicionando) os videogames a um ambiente de observação em contato com a pesquisa sobre mídias.

Por esta via, portanto, tratamos de procurar pelos genes que habitam de modo irregular, divergente e desigual as diversas formatações e materialidades dos meios de representação. Reconhecemos, assim, na trilha de Fischer (2013, p.11), a necessidade de um movimento teórico-metodológico de cunho arque-genealógico para interpelar as sonoridades dos jogos eletrônicos em nosso trabalho.

Erick Felinto (2010) sugere que as abordagens arqueológicas combinadas com uma atenção às materialidades das mídias são capazes de fazer hesitar a retórica triunfalista que volta e meia retorna aos debates sobre mídia e tecnologia, sem com isso pender para discursos apocalípticos ou saudosistas. Tal olhar permitiria abrir o horizonte às heterocronias, aos saltos e às discontinuidades que acompanham a cultura das mídias e que permitem sondar outras histórias destes artefatos.

Uma perspectiva similar é exercitada por Raiford Guins, ainda que este não se coloque explicitamente como um arqueólogo das mídias. Para Guins, cabe ao pesquisador realizar

ações que busquem desentranhar e reentranhar as narrativas históricas que se calcificaram muito facilmente em uma perspectiva estreita – centrada no jogo, no design, na invenção, na inovação ou no usuário – [...] que considera que a tarefa do historiador consiste em realizar levantamentos incessantemente para preencher um arquivo pré-estabelecido, ao invés de um trabalho de pesquisa cuidadoso. (...) Parte da tarefa consiste em intervir sobre como a história dos jogos está sendo praticada correntemente (GUINS, 2014, p. 1-2)³.

Abordagens arqueológicas sobre os videogames, ou com premissas semelhantes a elas, portanto, ainda que pouco numerosas, não são inexistentes. Porém, a dimensão sonora demanda maior atenção. Não se trata de uma exclusividade da pesquisa em jogos eletrônicos, como lembra Siegfried Zielinski (1999, p. 35) ao evocar a imagem de um terreno baldio para se referir ao estado da pesquisa arqueológica das impressões e expressões técnico-estéticas do sonoro no audiovisual em geral. Recentemente, diversos esforços têm sido feitos nesta direção, porém, como buscamos enfatizar anteriormente, raramente as sonoridades e os jogos eletrônicos são tomados simultaneamente.

Estas questões foram levadas em conta ao construirmos o objeto de estudo com base na intuição, método desenvolvido pelo filósofo Henri Bergson e sistematizado posteriormente por Gilles Deleuze (2004), segundo quem os problemas de pesquisa devem ser colocados mais em função do tempo que do espaço. Desta forma, e porque percebemos contatos, contágios e tensões entre as linguagens sonoras de outros meios que deixam rastros no modo como soam os games atualmente, o problema de pesquisa que orientou nossas primeiras sondagens empíricas foi: o que comunicam os sons dos games sobre si mesmos enquanto rastros de outras sonoridades?

DOS RASTROS NOS VIDEOGAMES ÀS RESSONÂNCIAS DA TECNOCULTURA

Assim foi que deslocamos a ênfase nos jogos para a memória das mídias e da tecnocultura, e consideramos que o modo como o jogo procura modelizar a experiência humana contém traços de outras formações midiáticas, que também dependem da relação entre imagens e sons para formatar as condições

³ Tradução nossa do original: “actions that seek to untangle, and to then re-entangle, historical narratives that have all-too-easily calcified into a narrow perspective - game-centric, design-centric, invention-centric, innovation-centric, user-centric – [...] that regards the task of the historian to be one of endless surveying to populate a pre-established record rather than the labor of careful research. [...] Part of that task ought to be intervention into how game history is currently being practiced”.

de sua experiência, o que permite que os usuários destes meios se relacionem com os mesmos a partir de uma familiarização mais imediata.

Esta perspectiva levou à formulação de uma segunda pergunta de horizonte: por meio de quais técnicas e estéticas a memória ressoa, atualizando outras temporalidades e camadas da tecnocultura nos construtos sonoros dos jogos eletrônicos nos quais deixam rastros?

De acordo com Terry Eagleton, o tratamento destes rastros na prática da pesquisa age sobre o objeto:

Os rastros inscritos no corpo de um objeto são a rede que desfaz a sua auto-identidade, a malha de modos de consumo pelos quais eles foram diversamente capturados. O apagamento, a preservação ou a recuperação de rastros, portanto, é uma prática política que depende da natureza dos traços e dos contextos em questão: pode ser necessário tratar o objeto como um palimpsesto, com os traços existentes sendo suprimidos através da sobreposição, ou secretando rastros borrados que podem ser recuperados de forma produtiva (EAGLETON, 2009, p. 32)⁴.

Na medida em que se escavam os objetos, entretanto, novos sedimentos vão se mostrando. Portanto, há uma questão epistêmica que assola aquele que pretende seguir rastros, conforme algumas importantes considerações de Benjamin (2009, p. 841). No projeto das *Passagens*, por exemplo, o autor sugere que as experiências de quem persegue um rastro não possuem nem sequência, nem sistema, e que tal atividade se configura como uma forma de trabalho bastante primitiva. Diante disso, os conhecimentos produzidos são, em parte, produto do acaso, e carregam em si a marca do essencialmente inacabável. A esta reserva devemos somar o apontamento de Jeanne Marie Gagnebin (2002, p. 128) de que a ação de tentar decifrar os rastros, por extensão, também é marcada por traços desta não intencionalidade – o que leva o pesquisador, frequentemente, à busca reiterada tanto pelos processos que deixaram os rastros, quanto pelos artifícios que promovem o seu apagamento.

Cabe dizer, nesta linha ainda, que os rastros sonoros nos videogames podem ser deixados sem que os próprios desenvolvedores tenham ciência dos vestígios que os associam aos de outras mídias. Tal sensação ela mesma parece circunscrita à constante dialética recorrente e vasta que marca o processo de habituação às novas mídias que comentávamos anteriormente:

A dupla lógica da remediação: nossa cultura quer tanto multiplicar suas mídias como apagar todos os rastros de mediação, ela quer apagar sua mídia no mesmo ato em que a multiplica. [...] A lógica da imediação dita que o meio ele próprio deveria desaparecer e deixar-nos na presença da coisa representada: sentado em um carro de corrida ou no topo de uma montanha (BOLTER; GRUSIN, 2000, p. 5-6)⁵.

⁴ Tradução nossa do original: "The scars it has accumulated at the hands of its users, the visible imprint of its variable functions. The traces inscribed on an object's body are the web that undoes its self-identity, the mesh of consumptional modes in which it has been variously caught. The erasure, preservation or revivals of traces, then, is a political practice that depends on the nature of the traces and contexts in question: the object may need to be treated as a palimpsest, its existent traces expunged by an overwriting, or it may secrete blurred traces that can be productively retrieved".

⁵ Tradução nossa do original: "Our culture wants both to multiply its media and to erase all traces of media-tion: ideally, it wants to erase its media in the very act of multiplying them. (...) the logic of immediacy dictates

Quanto à remediação, Bolter e Grusin complexificam o que apontamos anteriormente ao descreverem a dupla lógica que perpassa os meios de comunicação e sua conformação na tecnocultura. Temos que nos empenhar a vasculhar e encontrar rastros em mediações que se propõem invisíveis, imperceptíveis e, em nosso caso mais particular, talvez até inaudíveis. Eventualmente, podemos recorrer a uma estratégia similar à adotada pelos autores de *Remediation* (idem) para explorar as marcas das mídias que desaparecem na promoção da ilusão de transparência, incluindo na sondagem de objetos empíricos obras que trabalhem no sentido oposto, que busquem expor as camadas de mediação que arranjam a hipermediação. Pois as sonoridades, quando bem construídas no sentido de parecerem transparentes na experiência do jogo eletrônico, escondem as múltiplas mediações necessárias para a realização de tal efeito, estratégia dos jogos contemporâneos para produzirem a sensação de se estar no interior do mundo diegético, o que se alcança através de efeitos que se devem, em grande parte, às mediações técnicas sonoras.

Recobrar na discussão sobre os games um lugar para o tema da memória permite retomar de Walter Benjamin a história a contrapelo.

Os acontecimentos se desenvolvem diante dele [o coletivo que sonha] como sempre idênticos e sempre novos. A sensação do mais novo e mais moderno é, com efeito, tanto uma forma onírica dos acontecimentos quanto o “eterno retorno do mesmo”. A percepção do espaço que corresponde a esta percepção do tempo é a sobreposição (BENJAMIN, 2002, p. 854).

A questão do novo e do velho em disposição dicotômica; a ideação de um presente e de um passado expressa em narrativas diacrônicas; uma história dos começos etc. são algumas formulações relacionadas a um pensamento sobre a história que buscariam reconstituir “as coisas como elas realmente aconteceram”. Benjamin referiu-se ao “grande narcótico do século XIX” (2002, p. 863) para criticar concepções que assim encobrem o caráter criador tanto do devir quanto o da memória.

Rouanet (1996, p.56) refere-se também a utopias e sonhos que transbordam imagens e que permitem refletir sobre a extemporaneidade que anima os objetos e aparelhos que operamos. Assim, ao inserir nosso objeto no tempo memorial (e não no histórico), estamos rastreando empenhos e desempenhos anacrônicos das sonoridades dos jogos eletrônicos, buscando dispô-las como aparições instáveis em uma montagem de sonoridades heterogêneas. Sob tal movimento buscamos constelar as sonoridades em relações associativas oscilantes no tempo histórico, do passado e do presente. De tal modo, as sonoridades dos videogames contemporâneos podem ser entendidas como manifestações ressonantes de virtualidades que agem no presente, assim como agiram, de outros modos, talvez, no passado, ressonando as mesmas virtualidades que permitem harmonizar ou desarmonizar o dispositivo⁶ contemporâneo de uma cultura qualquer em um estágio da técnica.

that the medium itself should disappear and leave us in the presence of the thing represented: sitting in the race car or standing on a mountaintop”.

⁶ Com o conceito de dispositivo, Foucault (2017, p.364) busca demarcar: um conjunto heterogêneo composto por discursos, leis, proposições filosóficas, instituições, enunciados científicos [e, gostaríamos de incluir aí, as técnicas e estéticas do audiovisual]; o jogo constante entre os elementos deste conjunto, que os faz trocar de função e posição entre si frequentemente; uma formação que, em determinado momento histórico, tem como principal função responder a uma urgência do dispositivo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nos modos particulares como cada mídia vem a construir suas sonoridades há tendências que duram e que se distendem em um universo mais amplo, que mobilizamos para nos comunicarmos a partir de códigos audiovisuais. Sob seus modos de agir, atualizam-se variadas formas, em processos de diferenciação de si mesmas.

Os rastros de sonoridades durante em jogos digitais reverberam sonoridades codificadas na tecnocultura, contagiam-se e dão a ouvir uma ecologia sonora em curso. Não são apenas lembranças de um passado que foi, mas imagens dialéticas (BENJAMIN, 2002, p. 10) em que passado e presente coalescem, formando várias constelações nas quais, talvez as imagens (sonoras) que mais brilham (e que assim, iluminam as demais) sejam as mais ruidosas e as menos transparentes.

Resta assinalar que todas as questões tratadas até aqui levam a uma terceira e decisiva outra pergunta de horizonte: o que dizem as sonoridades dos videogames sobre a comunicação na atualidade? O que e como a comunicação ressoa o dispositivo contemporâneo?

Trataremos disso em outro lugar.

REFERÊNCIAS >>

ACEVEDO, M. La imagen visual en los videojuegos: un acercamiento desde el arte y la estética. Estudios sobre las culturas contemporaneas. Colima, v. 19, n. 38, 2013.

BENJAMIN, W. The Arcades Project. Cambridge: MIT Press, 2002.

BOGOST, I. How to talk about videogames. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2015.

_____. Persuasive games: the expressive power of videogames. Cambridge: MIT Press, 2007.

BOLTER, J.; GRUSIN, R. Remediation. Understanding new media. Cambridge: MIT Press, 2000.

COLLINS, K. Game sound: an introduction to the history, theory and practice of video game music and sound design. Cambridge: MIT Press, 2008.

_____. Playing with sound: a theory of interacting with sound and music in video games. Cambridge: MIT Press, 2013.

COLLINS, K. et al. In: GRIMSHAW, M. (Org.). Game sound technology and player interaction. Bolton: IGI, 2011.

CHUN, W. Updating to remain the same: habitual new media. Cambridge: MIT Press, 2017.

D'ERRICO, M. Worlds of sound: indie games, proceduralism, and the aesthetics of emergence. Music, sound, and the moving image, Liverpool, v. 9, n. 2, 2015.

DELEUZE, G. Bergsonismo. São Paulo: Editora 34, 2004.

DEVINE, K. Imperfect sound forever: loudness wars, listening formations and the history of sound reproduction. *Popular Music*, v. 32, n.2, 2013.

DUBOIS, P. Cinema, vídeo, Godard. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

EAGLETON, T. Walter Benjamin: or towards a revolutionary criticism. New York: Verso, 2009.

FELINTO, E. Em busca do tempo perdido: o sequestro da história na cibercultura e os desafios da teoria da mídia. In: XIX Encontro da Compós, 2010, Rio de Janeiro. Anais do XIX Encontro da Compós. Brasília: Compós, 2010.

FISCHER, G. D. Cinema em devir nos games: por um olhar arque-genealógico nas interfaces culturais. In: GERBASE, C.; GUTFRIEND, C. F. (org.). Cinema em choque: diálogos e rupturas. Porto Alegre: Sulina, 2013.

FOUCAULT, M. Microfísica do poder. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2017.

GAGNEBIN, J. M. O rastro e a cicatriz: metáforas da memória. *Pro-Posições*, Campinas, v. 13, n. 3, 2002.

GALLOWAY, A. On gaming: essays on algorithmic culture. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006.

GRIMSHAW, M. (Org.). Game sound technology and player interaction. Bolton: IGI, 2011.

GUINS, R. After life history: an interview with Raiford Guins on his Game After: a cultural study of video game afterlife. *Reconstruction*, Zurique, v.14, n.1, 2014.

_____. New...now?. Or why a design history of coin-op video game. *American Journal of Play*, Rochester, v. 10, n.1, 2017.

HUHTAMO, E. Slots of fun, slots of trouble: toward an archaeology of electronic gaming. In: GOLDSTEIN, J.; RAESSENS, J. *Handbook of Computer Games Studies*. Cambridge: MIT Press, 2005.

KRAPP, P. Déjà vu: aberrações da memória cultural. Seminário intensivo. 07-18 de maio de 2018. Notas de aula. Universidade do Vale do Rio dos Sinos.

MANOVICH, L. Language of new media. Cambridge: MIT Press, 2001.

MENEGUETTE, L. Situações sonoras e jogos digitais: fenomenologia, paisagem sonora e design adaptativo. In: XII Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital, 2013, São Paulo. Anais do XII Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital. São Paulo: SBC, 2013.

PHILLIPS, W. A composer's guide to game music. Cambridge: MIT Press, 2014.

ROUANET, S. As razões do iluminismo. Rio de Janeiro: Cia das letras, 1996.

SUDNOW, D. Pilgrim in the microworld. Eye, mind, and the essence of video skill. Nova York: Warner Books, 1983.

ZIELINSKI, S. Audiovisions. Amsterdam: Amsterdam University Press, 1999.