

Tecnocultura da *chipmusic*: relações entre estéticas e tecnologias do passado e imaginários do presente¹

Technoculture of chipmusic: Relations between aesthetics and technology of the past and the imaginary of the present

Camila Schäfer

Universidade do Vale do Rio dos Sinos
Av. Unisinos, 950, Cristo Rei, 93022-000, São Leopoldo, RS, Brasil
camila_scf@yahoo.com.br

Tiago Ricciardi Correa Lopes

Universidade do Vale do Rio dos Sinos
Av. Unisinos, 950, Cristo Rei, 93022-000, São Leopoldo, RS, Brasil
tiagorclopes@gmail.com

Resumo. Não mais restritos ao universo material dos consoles e computadores pessoais, os jogos digitais se apresentam hoje espalhados por todas as áreas da cultura. Nesse contexto, surgem práticas de apropriação e aplicação de elementos estéticos, narrativos e funcionais dos *games* que estão dando origem a uma ampla gama de fenômenos que merecem atenção por parte dos estudos em comunicação e cultura. Portanto, interessa-nos tratar, no escopo desse texto, a produção de *chipmusic*, um estilo musical baseado no resgate das sonoridades de antigos *hardwares* de videogames, sob o ponto de vista de uma análise que busca interpretar as relações estabelecidas entre as bases tecnológicas e a esfera dos imaginários que moldam a subjetividade e a cultura de cada época. Longe de esgotar todas as possibilidades e focos de análise, pudemos concluir que, assim como outras mídias, os videogames são capazes de gerar ambientes e uma rede de percepções em torno de si.

Palavras-chave: chipmusic, videogame, tecnocultura.

Abstract. No longer restricted to the material universe of consoles and personal computers, digital games have today is spread across all areas of culture. In this context, there are practices of appropriation and application of aesthetic elements, narrative and functional of the games that are giving rise to a wide range of phenomena that deserve attention from studies in communication and culture. Therefore, we are interested in dealing in the scope of this text, the production of chipmusic, a musical style based on the redemption of the sounds of old video game hardware, from the point of view of an analysis that seeks to interpret the relationship between technology and the bases the imaginary sphere that shape subjectivity and culture of each season. Far from exhausting all possibilities and foci of analysis, we can conclude that, like other media, videogames are capable of generating a network of environments and perceptions around itself.

Keywords: chipmusic, videogame, technoculture.

¹ Artigo originalmente apresentado no Eixo 6 – Processos e Estéticas em Arte Digital do VI Simpósio Nacional da Associação Brasileira de Pesquisadores em Cibercultura, realizado de 06 a 08 de novembro de 2012.

Introdução

Atualmente é comum encontrarmos nos debates voltados para a área de entretenimento digital expressões como “cultura dos jogos digitais” ou, ainda, “cultura *gamer*”. Tais ocorrências são sintomáticas dos efeitos que passam a ser sentidos na sociedade de nosso tempo decorrentes do somatório de práticas sociais que se desenvolveram em torno dos jogos de videogame nas últimas décadas. Não mais restritos aos consoles e computadores pessoais, os jogos se apresentam hoje nos mais variados formatos e são jogados por milhões de pessoas ao redor do mundo, atingindo um amplo espectro de consumidores que alcança praticamente todas as gerações, idades, gêneros e faixas de poder econômico.

Dessa forma, os *games* se mostram como uma forma cultural importante no consumo de mídias digitais de nossa época, integrando o arcabouço de referências culturais e estéticas de diferentes gerações de jogadores, de modo que, naturalmente, seu poder de influência passa a ser notado em diversos setores da cultura contemporânea que até então não apresentavam nenhuma relação com o mundo dos *games* – um caso exemplar desse poder de influência dos jogos eletrônicos sobre a cultura do nosso tempo foi a inclusão das trilhas musicais de *games* nas premiações do Grammy desse ano.²

Nesse contexto, surgem práticas de apropriação e aplicação de elementos estéticos, narrativos e funcionais dos jogos eletrônicos que estão dando origem a uma ampla gama de fenômenos que merecem atenção por parte dos estudos em comunicação e cultura. Dentre essas práticas, interessa-nos tratar, no escopo desse texto, a produção de *chipmusic*, um estilo musical que já era conhecido em outros países, especialmente nos Estados Unidos, Suécia e Inglaterra, e que começou a chamar a atenção de músicos brasileiros. Utilizando antigos

consoles de videogames e computadores domésticos da década de 1980, os adeptos da *chipmusic* buscam explorar criativamente as limitações desses aparelhos, já obsoletos, a fim de compor músicas com a mesma sonoridade dos antigos jogos em 8-bits. Assim, de produtos destinados exclusivamente ao entretenimento, os consoles de videogames passam a assumir nova função, a de instrumento musical. Além da sonoridade, os trabalhos destes artistas se mostram também carregados de referências estéticas aos jogos eletrônicos, que vão desde as capas dos álbuns até as imagens utilizadas nas apresentações ao vivo.

Tendo em vista aprofundar o conhecimento sobre o tema, propomos neste artigo analisar como as práticas culturais que se desenvolvem em torno dos videogames geram novas imaginações, novos produtos e novas estéticas. O recorte toma como objeto de interesse o coletivo e *netlabel*³ brasileiro Chippanze, que vem se destacando no cenário nacional e internacional de produção de *chipmusic*. Além de apresentações ao vivo, o grupo também organiza oficinas, onde são ensinadas as técnicas da *chipmusic* e de *pixelart*⁴.

Contextualizando a *chipmusic*

Na *chipmusic* (também conhecida como *chiptune*), as músicas são produzidas a partir dos sons gerados pelo chip de áudio presente em consoles e computadores domésticos antigos. Outro recurso utilizado pelos músicos são os emuladores, que simulam, no computador, o comportamento de consoles de videogame e até de *arcades* (fliperamas). Os *hardwares* mais utilizados são os dos videogames GameBoy (console portátil da Nintendo), Famicom (console conhecido no Brasil como Nintendinho) e computadores Commodore (Amiga e 64). O objetivo é criar composições com a estética das músicas de videogames antigos.

² Depois que o compositor Christopher Tin recebeu o Grammy com a música “Baba Yetu” do jogo Civilization IV, em 2011, as trilhas de *games* foram incluídas na premiação para este ano. A partir de agora, elas poderão concorrer nas categorias: melhor música; melhor canção; melhor compilação de trilha sonora; e melhor partitura de trilha sonora, diretamente com as trilhas sonoras dos filmes e séries de televisão. Cabe destacar que o Grammy é o maior prêmio da indústria musical, equivalente ao Oscar para a indústria cinematográfica.

³ Selo virtual que distribui músicas em formato digital para *download* gratuito. Apesar de diversas características similares a gravadoras e selos tradicionais, uma *netlabel* enfatiza a distribuição gratuita pela internet, normalmente sob licenças que incentivam o compartilhamento (como a *Creative Commons*), enquanto os artistas mantêm os direitos sobre o material original. Discos físicos, como LPs e CDs, raramente são produzidos por uma *netlabel*. O principal produto é um álbum em formato digital, disponibilizado gratuitamente para *download* (Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Netlabel>. Acesso em: 11/06/2012).

⁴ A *pixelart* é uma forma de arte digital na qual as imagens são editadas no nível dos pixels. É criada pintando-se individualmente cada pixel em programas de edição de imagens (como o Microsoft Paint ou o Photoshop) (Disponível em: http://pt.wikipedia.org/wiki/Pixel_art. Acesso em: 02/07/2012).

Em Nova York, a cena musical de *chipmusic* é uma das mais fortes do mundo, incluindo alguns dos principais nomes do gênero, como Bit Shifter, Nullsleep e Glomag. Além disso, existem tributos a artistas nesse formato de música. Por exemplo, o álbum *Weezer - The 8-bit album*, uma coletânea de sucessos da banda Weezer interpretados por músicos de *chipmusic*; o *DaChip*, que reúne alguns hits da dupla francesa Daft Punk; o *Kind of Bloop*, tributo a Miles Davis que faz uma analogia ao álbum do músico *Kind of Blue*; e o *8-Bit Operators: The Music of Kraftwerk*, que reuniu diferentes compositores na criação de covers das músicas do grupo Kraftwerk.

No Brasil existem alguns projetos envolvendo esse tipo de música, como Pulselooper (SP), Droid-on (SP), Ghoul's'n'Eggs (SP), Escaphandro (SP), Subway Sonicbeat (SP), The Industrialism (RJ), Pixel Fire (RS), Reset Sound System (SP) e Chiptots (MG). Em 2008, surgiu o primeiro grupo organizado e dedicado à *chipmusic* no país, que hoje é formado por três músicos e um artista visual: o coletivo Chippanze⁵. O projeto tem como objetivo alavancar o estilo musical por meio de apresentações e oficinas, e divulgar os trabalhos realizados no Brasil e no mundo através da distribuição gratuita das músicas pela internet. Apresentações de *chipmusic* já aconteceram em São Paulo e no Rio de Janeiro, mas aquele que é considerado o primeiro festival brasileiro foi realizado em 2009. Intitulado GameMusic, o evento reuniu os principais músicos do país e fez parte da mostra GamePlay, realizada em São Paulo no Itaú Cultural. Durante o evento, foi lançado oficialmente o selo independente Chippanze.

Algumas pessoas relacionam o surgimento da *chipmusic* com a *demoscene*, um tipo de competição entre programadores na qual o objetivo é extrair o máximo dos computadores em apresentações visuais e musicais totalmente programadas. Essas experimentações surgiram quando usuários tiveram, pela primeira vez, contato com máquinas programáveis, como o Commodore 64, o ZX Spectrum e o Amstrad CPC, na década de 1980. Esses computadores trouxeram a possibilidade de os usuários programarem suas pró-

prias linhas de código, fazendo com que surgissem, além de aplicativos e programas diversos, também manifestações artísticas digitais. O objetivo era mostrar as habilidades em programação dessas pessoas, mas também habilidades na manipulação de gráficos e som. Como a tecnologia da época era bastante rudimentar e com muitas limitações, a criação artística era mais complicada, por isso quanto mais complexo fosse o trabalho, mais ele seria valorizado.

De modo geral, a produção de *chipmusic* apresenta também essa lógica de produção na qual os músicos, assim como os programadores da *demoscene*, tentam superar as dificuldades impostas pelas limitações dos *hardwares* antigos. Dada a dificuldade em reproduzir com fidelidade os sons dos consoles antigos, muitos músicos abrem mão dos emuladores e utilizam os *hardwares* originais dos consoles de videogame da época, que são únicos em termos de geração desse tipo de sonoridade. Assim, quanto mais complexa for a composição, mais valorizado será o trabalho do músico, que precisa criar melodias a partir de uma quantidade limitada de canais e opções de modulação, além de ter que lidar com ruídos e outras limitações técnicas dos aparelhos.

Para a tarefa de composição são utilizados *trackers*⁶. Foi na década de 2000, com o lançamento dos primeiros programas desse tipo, que algumas mudanças puderam ser observadas na *chipmusic* em relação à *demoscene*. Ao contrário da segunda, os músicos de *chipmusic* passaram a dar maior ênfase nas performances ao vivo (e aí surge a preferência por consoles portáteis, como o GameBoy) e no lançamento de discos.

Em alguns grupos e coletivos existem também designers gráficos e VJs⁷. É o caso do Chippanze, onde um dos integrantes desempenha essas funções. Assim como os músicos, o VJ procura emular as características dos *softwares* e *hardwares* antigos nas apresentações ao vivo, buscando sempre uma aproximação com a sonoridade produzida. São utilizados *softwares* de tratamento de imagens para a criação da arte dos álbuns e um *mixer*⁸ para as projeções ao vivo.

⁵ Disponível em: <http://www.chippanze.org/>. Acesso em: 02/07/2012.

⁶ Classe de *softwares* que criam sons digitais através de um sistema organizado de notas, separadas por diversos canais de áudio (Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Tracker>. Acesso em: 15/07/2012).

⁷ VJ (abreviação de *video jockey*) é a denominação dada às práticas artísticas relacionadas com a performance visual em tempo real (Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/VJ>. Acesso em: 20/07/2012).

⁸ Em áudio profissional, *mixer*, misturador ou mesa de som é um aparelho eletrônico de formato analógico ou digital, usado para combinar (ou "mixar") várias fontes de som, de forma a somá-las em um único sinal de saída. Essa mesma lógica é utilizada para vídeos em apresentações em tempo real (Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Mixer>. Acesso em: 20/07/2012).

A tecnocultura

Há algumas décadas, os debates sobre a técnica e sobre as máquinas vêm tomando forma no meio intelectual. Para alguns pensadores, especialmente das ciências humanas, a relação dos homens com as máquinas já foi vista com certo mal-estar, como se aquilo que nos faz propriamente “humanos” estivesse sendo ameaçado na medida em que, cada vez mais, são delegadas aos artefatos tecnológicos muitas das atividades produtivas da sociedade. Por outro lado, nos últimos cem anos, diversos autores prestaram contribuições para que outras perspectivas, bem menos fatalistas, surgissem como alternativas para a formulação de um pensamento acerca dos efeitos das tecnologias sobre as culturas de cada época.

No que se refere especificamente ao campo dos estudos midiáticos, Marshall McLuhan é provavelmente o nome que tenha sido mais citado (e, paradoxalmente, talvez tenha sido o menos compreendido), influenciando com suas ideias gerações inteiras de críticos, comunicadores e autores dos meios de comunicação.

Um dos grandes diferenciais das proposições de McLuhan (1974) é que elas analisam não somente os meios de comunicação, mas todos os meios, desde a eletricidade até os automóveis, como configuradores da sociedade e da cultura. Sua tese mais conhecida é a de que os meios são extensões dos sentidos e do corpo humano. Dessa forma, a roda seria uma extensão dos pés, a máquina fotográfica uma extensão da visão, a roupa uma extensão da pele e assim por diante. Mais do que isso, na medida em que um meio passa a ser amplamente assimilado por uma sociedade, o acúmulo de práticas que se desenvolve em torno dele gera efeitos que alteram a lógica de funcionamento de todos os setores da cultura. Por exemplo, o surgimento da tecnologia da escrita não foi somente a invenção de uma forma de armazenamento e distribuição de informação, mas foi responsável por gerar alterações profundas em todas as outras áreas das sociedades que a adotaram, modificando o modo de ver o mundo e de produzir discursos. Tão importante quanto o advento da tecnologia escrita, foi a invenção da eletricidade, que se tornou o motor de incontáveis transformações culturais e sociais ocorridas no período moderno. Dessa maneira, segundo Machado (2009, p. 22), ambas tecnologias, a eletricidade e a escrita, “convulsionaram a cultura e mudaram definitivamente os rumos das interações, das percepções e dos modos de conhecer o mundo”.

Junto com McLuhan, Walter Benjamin e Vilém Flusser são também autores cujas obras deixaram um legado importante para aqueles que se dedicam à análise da relação material dos meios de comunicação com a cultura. Recentemente, seguindo uma abordagem semelhante, o autor russo radicado nos Estados Unidos, Lev Manovich, vem se destacando pelo seu trabalho no campo das novas mídias.

De modo geral, o que une os pensamentos desses autores é um olhar voltado para as relações dialógicas travadas entre a infraestrutura material dos meios de comunicação e a esfera dos imaginários que se formam em torno dos usos e apropriações operados sobre eles. Cada um a seu modo, eles formularam o que poderíamos chamar de um olhar “tecnocultural” sobre as sociedades analisadas em seus textos. Um pensamento desse tipo é fundamental na medida em que, conforme as palavras de Arlindo Machado (2001, p. 11), “nenhuma leitura dos objetos culturais recentes ou antigos pode ser completa se não se considerar relevantes, em termos de resultados, a ‘lógica’ intrínseca do material e os procedimentos técnicos que lhe dão forma”. Ou ainda, segundo Parente (1999, p. 57), “não podemos negar que as tecnologias condicionam as sociedades e as culturas, mesmo se em seus primórdios não se soubesse muito bem para que elas poderiam servir”.

Azambuja (2012) lembra que, quando analisamos as relações de determinação tecnológica no âmbito social-histórico e da subjetividade humana, percebemos que as mudanças na esfera da técnica podem condicionar e determinar uma reorientação geral da sociedade: “O que existe concretamente é uma implicação na qual a subjetividade se transforma a partir da invenção e uso deste ou daquele dispositivo, na direção e dimensão próprias do dispositivo tecnológico em questão” (Azambuja, 2012, p. 90). Portanto, as novas e velhas tecnologias são fruto de desejos e aspirações sociais e sintomas das culturas que as produzem.

Seguindo o pensamento de McLuhan, os videogames também podem ser considerados “meios ambientais”, isto é, geradores de ambientes. Seja porque, em virtude das características materiais de seu aparato técnico, oferecem experiências visuais e acústicas que inserem o jogador em um espaço, isto é, o espaço do jogo, ou, ainda, porque criam ambientes na medida em que se espalham e “contaminam” outros setores da sociedade como uma forma cultural autônoma, como, por exemplo,

através de produtos culturais independentes (*chipmusic*, vídeos *machinima*⁹, *fanfics*¹⁰ e bandas que fazem versões de músicas de videogame¹¹) e de estratégias comerciais de empresas que, ao se darem conta do potencial gerador de imersão e engajamento apresentado pelos jogos digitais, estão adotando os pressupostos do conceito de *gamificação*¹².

Dessa maneira, nossa abordagem aqui tende a uma compreensão dos jogos de videogames como uma virtualidade¹³ que se atualiza em diversos contextos, inclusive naqueles em que pouca ou nenhuma relação com o universo dos *games* pode ser encontrada num primeiro olhar. No entanto, na próxima seção, nosso objetivo não é fazer um mapeamento dos lugares em que encontramos esses fluxos de atualização dos elementos dos videogames em outras áreas da cultura – essa tarefa já foi realizada em outras ocasiões. Por outro lado, nosso recorte se dará no sentido de perceber como a forma virtual da *chipmusic* se atualiza através de experiências estéticas contemporâneas nas quais é possível vislumbrar lampejos do passado dos videogames, que insiste em durar na medida em que artistas utilizam *hardwares* de trinta anos atrás para fazer música.

Videogames e a construção de novos imaginários e estéticas

Para Flusser (2011), na medida em que os artefatos tecnológicos com os quais nos relacionamos diariamente estão se tornando cada vez mais complexos e automáticos, passamos a compreender menos como eles realmente funcionam. Tomando a fotografia como exemplo, Flusser afirma que o usuário comum vê o aparelho como uma “caixa mágica” capaz de produzir imagens: foco, exposição, balanço de cor, tudo é programado pela câmera e o funcionário (homem) só precisa posicioná-la e apertar o botão. Assim, na medida em que a distância entre a ocorrência de

um fenômeno e a compreensão das causas de seu acontecimento cresce, torna-se mais difícil fazer com que esses aparelhos operem segundo novas lógicas de funcionamento, distintas daquelas que são oferecidas como seu padrão de utilização.

De fato, poucos são os que se arriscam a “abrir a caixa-preta”, descobrir o funcionamento do aparelho, redefinir suas funções, experimentá-las. Dessa forma, entendemos o porquê de experiências como a *chipmusic* chamarem tanto a atenção. Ao abrirem a “caixa-preta” dos consoles de videogames de trinta anos atrás para fazê-los operar segundo as lógicas do presente, os artistas de *chipmusic* só poderiam causar estranheza e curiosidade.

Nas artes, que sempre foram um campo fértil de experimentações, em todas as gerações de artistas encontramos aqueles que se dedicaram a compreender e subverter as lógicas dos suportes tecnológicos utilizados em seus trabalhos. Para Arlindo Machado (2001), em sintonia com o pensamento de Flusser, o poeta dos meios tecnológicos é aquele que subverte a função da máquina e coloca em questionamento o padrão e as finalidades do aparelho. Conforme citação do autor: “Para evitar a mesmice e a repetição, as máquinas e os processos tecnológicos precisam estar sendo constantemente reinventados e/ou subvertidos, de modo a acompanhar, mas também desencadear o progresso do pensamento” (Machado, 2001, p. 36).

Em toda cultura técnica há um componente que não pode ser quantificado nem limitado: a imaginação, seja dos homens que fabricam ou dos que operam as máquinas. O exemplo do cinematógrafo é clássico. Georges Méliès, James Williamson e George Albert Smith buscavam explorar os desvios da máquina, inverter suas funções e finalidades. Eles utilizaram o congelamento, a inversão de movimentos, a câmera lenta ou acelerada, o aparecimento e desaparecimento repentino de pessoas, a

⁹ Termo criado a partir das palavras da língua inglesa *machine* (máquina) e *cinema* (produção de filmes). Trata-se de criar um filme utilizando imagens e cenários de jogos digitais.

¹⁰ *Fanfic* é a abreviação do termo em inglês *fan fiction*, ou seja, “ficção criada por fãs”. Trata-se de contos ou romances escritos por terceiros, não fazendo parte do enredo oficial dos animes, séries, mangás, livros, filmes ou história em quadrinhos a que faz referência (Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Fanfic>. Acesso em: 20/07/2012).

¹¹ Para maiores informações, consultar http://issuu.com/camilaschafer/docs/tcc_camila_schafer.

¹² Uso de mecânicas de jogos e pensamentos orientados a jogos para enriquecer contextos diversos normalmente não relacionados a jogos. Para maiores informações: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Gamifica%C3%A7%C3%A3o>. Acesso em: 17/07/2012.

¹³ Utilizamos, nesse texto, o conceito de virtual e atual segundo a concepção proposta pelo filósofo francês Henri Bergson, para quem “o virtual (passado) não se opõe ao real (trata-se de um passado que nunca foi presente), mas sim ao atual da percepção (nos faz duvidar do presente, se este não seria a repetição de um outro)” (Parente, 1999, p. 37).

levitação, o gigantismo ou nanismo e todas as formas de estranhamento da normalidade ótica para trazer ao visível, com a intervenção da máquina, as imagens delirantes da imaginação. Hoje naturalizados no cinema, esses efeitos na verdade surgiram como experimentações feitas através da máquina.

Poderíamos então dizer que as obras verdadeiramente criativas, ao invés de “esgotar” determinadas possibilidades do “código” específico de um meio, redefinem a nossa própria maneira de entender e de lidar com esse meio. É como se cada obra reinventasse a maneira de se apropriar de uma máquina enunciativa (Machado, 2001, p. 14).

Manovich (2001), ao desenvolver uma abordagem genealógica das mídias, afirma que uma dada limitação de *hardware* apresentada por um meio tende a desaparecer na medida em que as técnicas avançam. Contudo, e inversamente, há também a tendência de que, com o tempo, ela ressurgirá em outro meio, com uma nova função. Por exemplo, o *loop*, que foi uma forma cultural muito popular ao longo do século XIX, na época dos dispositivos pré-cinematográficos, com o tempo deixou de ser utilizado na medida em que as técnicas audiovisuais avançaram, tornando-se um recurso estético obsoleto. Mais tarde, o *loop* retornou através dos gifs animados, muito populares nos primórdios da web, e hoje comparece em diversos contextos de arte de vanguarda, como, por exemplo, nos Cinemagraphs¹⁴ dos artistas Jamie Beck e Kevin Burg.

Ainda, o autor lembra que, desde a década de 1960, a operação de tradução das mídias tem sido o cerne de nossa cultura: filmes traduzidos em vídeo, vídeos em VHS transferidos para DVD e posteriormente para *blu-ray*, dados digitais em disquete para mídias óticas, memória sólida e assim por diante. No entanto, alguns artistas perceberam esse movimento e propuseram o caminho oposto, ressuscitando mídias obsoletas ou antigas. É o caso de Gebhard Sengmüller, que transferiu programas de televisão para discos de vinil, por exemplo.

É com esse intuito, de explorar as possibilidades dos *hardwares* antigos, que os músicos da *chipmusic* baseiam seu trabalho. Assim, os consoles, que até pouco tempo eram utilizados apenas para jogar, se transformam, nas mãos desses artistas, em instrumento musi-

cal. Apesar das limitações desses aparelhos, em relação às possibilidades atuais, os artistas estão sempre dispostos a tirar algo a mais da máquina. Como extensões de nosso sistema nervoso central, as novas mídias se colocam como intermediárias e como suportes para a projeção da imaginação do artista. No entanto, elas sempre trazem algo das mídias anteriores, ainda que virtualmente.

O virtual videogame se atualiza então na *chipmusic*. Porém, ainda que este fenômeno mantenha semelhanças com seu predecessor, ele vai se afastando e se “desanalogizando” até o ponto em que é alçado, no interior da cultura, aos status de “novo”. Assim como a pintura, que se liberou da função de representar o real material e exterior com o surgimento da fotografia, podemos pensar que a *chipmusic* também ganha uma nova função ao ser substituída pelas novas trilhas sonoras de *games*. Se nos primórdios dos jogos digitais os “bleeps” e “bloops” eram a única opção sonora que os aparelhos ofereciam, hoje vemos jogos que utilizam trilhas sonoras gravadas por orquestras. O mesmo acontece no caso da imagem: mais “pixelizada” e com menor resolução no início, hoje os gráficos dos *games* evoluíram consideravelmente. Ou seja, os sons e imagens do início da história dos jogos digitais podem voltar hoje separados de suas funções originais e com um maior apelo estético e artístico, permitindo a liberação da imaginação dos artistas e experimentações que extraem o máximo dos aparelhos.

A título de já irmos nos encaminhando para o final desse texto, gostaríamos de propor aqui um último movimento analítico, referente ao padrão de subjetividade que se produz a partir das práticas de criação e consumo de *chipmusic*. Para tanto, resgatamos o pensamento de Parente (1999), inspirado, sobretudo, pelas ideias de Benjamin e Foucault.

Segundo afirma esse autor, o sujeito do período moderno se apresentava submerso nas imagens e produtos produzidos pela convergência de novas tecnologias, meios de transporte e espaços urbanos que surgiam naquela época. Contudo, por mais que os ventos da época soprassem a favor do progresso, um curioso fenômeno perceptivo emergia em meio à sociedade em transformação desse período: para aquele que caminhasse pelas ruas de Paris do final do século XIX, perceberia que, em meio à modernidade que se anunciava, as

¹⁴ Disponível em: <http://cinemagraphs.com>. Acesso em: 06/08/2012.

galerias e as vitrines carregavam ainda a imagem clara de um passado que insistia em durar. Assim, o *flâneur* benjaminiano surgia nesse contexto como esse personagem errante, que, ao atravessar as galerias parisienses do século XIX, era conduzido para outros lugares e tempos, navegando entre as bordas do interior e do exterior, do passado e do presente.

Poderíamos traçar aqui uma breve comparação entre a subjetividade que emerge desse encontro entre passado e presente vivenciado pela figura do *flâneur* benjaminiano e aquela que surge, atualmente, com a cena de produção e consumo de imagens e sonoridades da *chipmusic*, em que se busca, com os recursos de hoje, uma aproximação com a era 8-bits dos computadores e videogames. Portanto, o passado que irrompe como potência criativa em produtos culturais da *chipmusic* não é propriamente o passado vivido pelos indivíduos que tiveram a experiência de jogar os antigos consoles na época em que foram lançados, mas se mostra como parte constituinte de um imaginário dos jogos de videogame que é também compartilhado com os referenciais estéticos e culturais das gerações atuais de jogadores.

Nesse sentido, podemos afirmar que antes de encontrarmos na produção de *chipmusic* apenas “novos usos” para antigos consoles, poderíamos pensar que tais produtos culturais se originam a partir de lógicas atuais de produção criativa, principalmente aquelas vinculadas às práticas de *remix* possibilitadas pelos *softwares* culturais, que passam a ser aplicadas, inclusive, para promover novas versões de formas culturais antigas. Dessa maneira, resulta importante assinalar que o processo criativo de *chipmusic* não trata de “resgatar” o passado (é impossível fazê-lo), mas antes busca enfocá-lo sob a ótica das lentes do presente.

Conclusão

Nosso objetivo, neste artigo, foi pensar a *chipmusic* como uma atualização do virtual videogame que resulta das novas imaginações e estéticas suscitadas pelas práticas sociais e culturais que se desenvolvem em torno dos jogos digitais. Longe de esgotar todas as possibilidades e focos de análise, pudemos concluir que,

assim como outras mídias, os videogames são capazes de gerar ambientes e uma rede de percepções em torno de si.

Desse debate, concluímos que aqueles que se aventuram a penetrar a “caixa-preta” dos videogames antigos fazem mais do que simplesmente extrair música desses *hardwares* que alegraram os lares de gerações de inteiras de jogadores. Eles dão a ver, no limite, o desejo que opera na base das disposições de nosso tempo, de não apenas resgatar o passado, mas de reinventá-lo à luz das lógicas e dos processos criativos do presente. Tal desejo resulta, sobretudo, dos modos de apropriação e produção cultural que se realizam a partir das novas mídias, que incentiva processos de acoplagem, remixagem, transcodificação, dentre outras operações que estão moldando os modos de se relacionar com o mundo dos sujeitos de nosso tempo.

Referências

- AZAMBUJA, C. C. de. 2012. Efeitos McLuhan. In: S. MONTAÑO; G. FISCHER; S. KILPP (org.), *Impacto das novas mídias no estatuto da imagem*. Porto Alegre, Sulina, p. 87-94.
- FLUSSER, V. 2011. *Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia*. São Paulo, Annablume, 82 p.
- MACHADO, A. 2001. *Máquina e imaginário: o desafio das poéticas tecnológicas*. 3ª ed., São Paulo, Editora da Universidade de São Paulo, 313 p.
- MACHADO, I. 2009. Ecologia das extensões culturais. *Revista FAMECOS, Dossiê Especial: GT Comunicação e Cultura (COMPÓS)*, 1(39):19-27. Disponível em: <http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/viewFile/5837/4231>. Acesso em: 17/07/2012.
- MANOVICH, L. 2001. New language of cinema. In: L. MANOVICH, *The language of new media*. Cambridge, The MIT Press, p. 260-276.
- MCLUHAN, M. 1974. *Os meios de comunicação como extensões do homem*. São Paulo, Cultrix, 407 p.
- PARENTE, A. 1999. *O virtual e o hipertextual*. Rio de Janeiro, Pazulin, 112 p.

Submetido: 22/11/2013

Aceito: 21/02/2014