

CARTÓGRAFOS EXTRANJEROS: ARTESANÍA METODOLÓGICA Y LA BÚSQUEDA DE LA DIFERENCIA EN EL ANÁLISIS SONORO DE LOS VIDEOJUEGOS

FOREIGN CARTOGRAPHERS: METHODOLOGICAL CRAFTSMANSHIP AND THE SEARCH FOR DIFFERENCE IN THE SOUND ANALYSIS OF VIDEO GAMES

Eduardo Harry Luersen

Universidade do Vale do Rio dos Sinos

edluersen@gmail.com

Fecha de recepción: 18/05/2020

Fecha de aprobación: 17/09/2020

Resumen

El artículo se propone una metodología para estudiar las sonoridades de videojuegos como medios para escuchar los aspectos técnico-estéticos del audiovisual contemporáneo, con especial interés en las urgencias históricas que se manifiestan en los mismos y que se entienden como resonancias de procesos tecnoculturales más amplios. Los estudios sobre videojuegos con frecuencia hicieron retumbar un discurso de *tabula rasa*, oscureciendo la relación de los lenguajes audiovisuales de los juegos con medios de comunicación y representación anteriores, que perduran en sus gramáticas para estructurar la experiencia humana de este medio. El

método descrito en este trabajo se propone recolectar las sonoridades que se recuerdan y se reconstruyen técnicamente, Como forma de explorar la relación entre el diseño sonoro de los videojuegos y la tecnocultura contemporánea a la vez que escudriñar las experiencias anacrónicas y las ambigüedades de un ambiente cultural que resuena a través de las mismas.

Palabras clave

Metodologías de investigación, tecnocultura contemporánea, cartografía, diseño de juegos, estudios de sonido

Abstract

The article proposes a methodology to study the sounds of videogames as a

e-tramas 7 – Noviembre 2020 – pp. 26-42

ISSN 2618-4338

GTI – TEG 2.0 – I+D+I Historia y videojuegos (II)

Facultad de Ingeniería; Facultad de Humanidades

Universidad Nacional de Mar del Plata

Universidad de Murcia

means to scrutinize the technical-aesthetic aspects of contemporary audiovisuals, with a special interest in the historical urgencies that are manifested in them and that are understood as resonances of broader technocultural processes. Video game studies frequently rumbled a clean slate discourse, obscuring the relationship of the audiovisual languages of games to earlier media and representation, which linger in their grammars to structure the human experience of this medium. The method described in this work aims to

collect the sounds that are remembered and technically reconstructed, as a way of exploring the relationship between the sound design of video games and contemporary technoculture while scrutinizing the anachronistic experiences and ambiguities of an environment culture that resonates through them.

Keywords

Research methodologies, contemporary technoculture, cartography, game design, sound studies

INTRODUCCIÓN

Almazuela,
una palabra casi olvidada,
coser piezas diferentes entre sí por los bordes,
reciclar retazos, unir retales,
qué buen comienzo,
qué espléndido primer paso.

Jorge Riechmann, *Ecosocialismo descalzo*

En este trabajo presentamos el procedimiento metodológico producido para la tesis que estamos elaborando —*Resonancias tecnoculturales: rastros sonoros en las sonoridades de los videojuegos (2016-2020)*—. La investigación propone estudiar las sonoridades de videojuegos como un medio de escrutar los aspectos técnico-estéticos del audiovisual contemporáneo, con especial interés en las urgencias históricas (Foucault, 2017, p. 364) y que se entienden como resonancias de procesos tecnoculturales más amplios.

Los videojuegos son artefactos tecnoculturales, intersecciones entre lo cultural y lo tecnológico que se materializan como productos de las sociedades contemporáneas. En este sentido los videojuegos son medios de comunicación propios de la contemporaneidad que reúnen tanto propiedades fundamentales de los nuevos medios como algunas de los denominados viejos medios (Carrubba, 2019, p. 72).

En nuestra investigación buscamos formar un agrupamiento de videojuegos que interesan, en un primer momento, porque contienen una variedad de vestigios sonoros de otras audiovisuales. El grupo está formado por quince juegos de ordenador: *Portal 2* (Valve, 2011), *Mirror's Edge* (Electronic Arts, 2009), *Inside* (Playdead, 2016), *Bioshock* (2007), *Nier: Automata* (PlatinumGames, 2017), *Jazzpunk* (Necrophone, 2014), *Virginia* (Variable State, 2016), *South Park: The Stick of Truth* (Obsidian, 2014), *Far Cry 3: Blood Dragon* (Ubisoft, 2013), *Battlefield 1* (DICE, 2016), *Cuphead* (MDHR, 2017), *Metal Gear Solid: Ground Zeroes* (Kojima Productions, 2014), *The Vanishing of Ethan Carter* (The Astronauts, 2014), *Spec Ops: The Line* (Yager, 2012) y *Rayman Legends* (Ubisoft, 2013). Además de la presencia aparente de vestigios sonoros, participaron otros criterios de orden más pragmático en la selección de los juegos. Al principio, como buscamos una muestra de juegos contemporáneos, limitamos el conjunto a estrenos de la última década, usando como base un conteo cronológico retroactivo a partir de 2016. Aunque hayamos elegido juegos de estudios de porte variado, la gran mayoría son AAA, pues la prioridad era mapear lenguajes predominantes.

Otro criterio a considerar fue el tiempo medio que dura la experiencia de cada juego. Como los juegos no poseen una duración cronológicamente definida, como las películas o los fonogramas, tuvimos que recurrir a una plataforma (*How Long to Beat*)¹ en la cual los jugadores registran su tiempo de juego. Con base en estos datos, el sitio presenta una media del tiempo jugado. Limitamos la investigación a aquellos cuyo registro en el sitio no excedía las 15 horas, *speedrunning*. Otro criterio, de orden más técnico, restringió los observables a juegos para ordenador, lo que permitió viabilizar el registro de nuestra experiencia de jugar, grabándola mediante el *hardware* de audio y vídeo de la propia máquina. Esto facilitó el acceso a los audiovisuales producidos a partir de la experiencia de juego, para verlos y posteriormente extraer los audios y someterlos a análisis. La elección de un *corpus* de otros juegos probablemente traería diferentes resultados. No tratamos de esconderlo y sabemos que esa elección torna el resultado de la investigación irremediabilmente parcial. Sin embargo, era necesario limitar la duración de la investigación, dejando abierto el terreno para investigaciones futuras a partir de otros juegos, asumiendo la parcialidad de los resultados como referente también al *corpus* de los juegos observados.

¹ Recuperado de <https://howlongtobeat.com/> [Consultado el 14 de septiembre de 2020].

LOS JUEGOS COMO IMÁGENES DE UNA TECNOCULTURA EMERGENTE

La perspectiva sobre los videojuegos que este trabajo trata de construir se fusiona con la formulación de procedimientos de *flânerie* y bricolaje. La referencia principal en este proceso proviene del *Libro de los Pasajes* de Walter Benjamin (2002). El proyecto de Benjamin relaciona los aspectos materiales y formales observados en la París de principios del siglo xx a un choque en la experiencia sensible moderna, capturando las tensiones entre presencia y ausencia, pasado y presente. Experiencias ambiguas propias de su tiempo que permitieron constelar imágenes de una “dialéctica en suspensión” (Benjamin, 2002, p. 10). Este gesto precedente de Benjamin nos invita a tornar palpable la experiencia de un mundo fragmentario y repleto de residuos (Jackson, 2014).

Como forma de explorar la relación entre las sonoridades de los videojuegos y la tecnocultura contemporánea, el método que desarrollamos en este trabajo se propone hacer resonar el gesto benjaminiano. A través de la colección de sonoridades técnicamente construidas, pretendemos escudriñar las experiencias anacrónicas y las ambigüedades de un ambiente cultural en los videojuegos. Pero efectivamente, ¿qué sucede cuando tomamos como punto de partida los residuos, los anacronismos y las discontinuidades, en vez de la novedad, del progreso y de una idea de crecimiento uniforme? ¿Qué sucede al pensar la relación entre estos procesos y la naturaleza técnica, los usos y efectos de los medios y de las tecnologías digitales actuales? En ese caso, se hace posible realizar sondeos transversales sobre la naturaleza de la técnica digital y su relación con un panorama cultural global y emergente que da la oportunidad de hallazgos inesperados, capaces de friccionar presunciones profundamente enraizadas sobre la relación entre los medios y la cultura (Huhtamo y Parikka, 2011). Más pragmáticamente, al cotejar los juegos contemporáneos en relación con una memoria auditiva que los traspasa, los tomamos como testigos en potencial de los procesos de reproducción y diferenciación de la propia tecnocultura a lo largo del tiempo. En este movimiento, esperamos explorar las potencias y deseos que se manifiestan incorporadas a los imaginarios sonoros de los juegos. Aquí no hacemos distinción entre imaginarios de los creadores de los videojuegos e imaginarios de los jugadores, pues “el diseñador de videojuegos es también su usuario. Desea cubrir lo solicitado por el jugador, y utiliza el mismo criterio, la misma memoria auditiva y el mismo código para identificar [...] sonidos” (Alcázar y Rodríguez, 2015, p. 544).

Si para Benjamín, la dialéctica en suspensión torna visibles las utopías que están vigentes en un determinado tiempo, siendo la imagen dialéctica una imagen onírica, provista por un deseo (Benjamin, 2002), en este trabajo nos dirigimos hacia la análisis de algunos de los anacronismos presentes en el dispositivo tecnocultural contemporáneo. En las

sonoridades de los juegos actuales (de entre ellos, cabe destacar a *Cuphead* y *Rayman Legends*) hay, por ejemplo, reminiscencias de la experiencia pública de las salas de juegos, desde la sonificación de un marcador de puntuación hasta la saturación sonora de los espacios de juego (que se produce al intentar que una máquina sucesivamente se sobreponga, por la amplitud, al sonido de otras máquinas - generando una especie de “efecto-cóctel” electromecánico). Estas técnicas y estéticas se actualizan hoy, no obstante, interpeladas por aparatos que exigen un sistema de atención particular, privado. Sus propiedades se mezclan con sonoridades que se direccionan hacia un sistema de escucha individual (constructos de intimidad por el tratamiento de las voces, de personalización, de inmersión, entre otros constructos tecnoestéticos que hemos mapeado en nuestro trabajo). Mediante técnicas desarrolladas para establecer un ambiente sonoro al usuario (Grimshaw, 2016), podemos percibir el corto circuito entre las dimensiones públicas y privadas de la comunicación: juegos repletos de lenguajes sonoros y gramáticas audiovisuales desarrolladas en la era de la comunicación masiva, pero que dejan entrever en la forma de adaptación y desempeño de estos lenguajes, una urgencia de lo contemporáneo por la producción de condiciones de interacción par a par, o uno a uno (Luersen, 2019, p. 19). Se difunden construcciones tecnoestéticas de medios que tratan de imitar y remediar (Bolter y Grusin, 2000) una forma audiovisual precedente, de manera que permitan una interacción más inmediata y aparentemente familiar con los diferentes aparatos.

En este sentido, puede ser interesante pensar el concepto de paisaje sonoro (*soundscape*), acuñado por Raymond Murray Schafer (2011) para hacer referencia al estudio del ambiente natural de un lugar determinado. Schafer utiliza este término para referirse al conjunto de sonidos que constituyen un determinado ambiente —un ambiente acústico— que, en nuestro caso, se refiere más directamente a la tecnocultura contemporánea. Schafer no se ocupa de los paisajes sonoros audiovisuales en su libro, pero aquí el concepto aplica. Nuestra imaginación de paisajes sonoros pasados, pero también de ambientes actuales, se ha nutrido de las sonoridades que los diseñadores de obras radiofónicas y películas crearon para otros proyectos (Bijsterveld, 2013). Tal y como explican los historiadores Alcázar y Rodríguez (2015, p. 530), “los paisajes sonoros se encuentran en constante evolución, de acuerdo a cómo cambia el medio. Por ello se puede afirmar que los paisajes sonoros poseen historicidad”, ya que van de la mano del devenir de un contexto sociotécnico más amplio.

Sin embargo, entendemos que un discurso de *tabla rasa* (Felinto, 2011, p. 44), de novedad inaugural, estuvo bastante presente en los estudios de las culturas digitales a

principios de este siglo. Deudores de este contexto, con el agravante de un discurso de innovación movilizadopor la industria de juegos, los estudios sobre videojuegos con frecuencia hicieron retumbar tal perspectiva. Ese panorama obtuvo como resultado un punto oscurecido en la observación de los paisajes sonoros de los juegos: su relación con los lenguajes audiovisuales de los medios de comunicación y representación anteriores, que perduran y se actualizan en las gramáticas de los videojuegos contemporáneos, participan en la organización de la información y estructuran la experiencia humana de este medio (Fischer, 2013, p. 198). Son lenguajes familiares que frecuentemente pasan desapercibidos en el análisis de los juegos, debido a la naturalización de sus usos en el lenguaje audiovisual diario. Por lo tanto, investigarlos exige del investigador la desnaturalización. La obra de Benjamin está repleta de ejemplos prácticos de este ejercicio teórico metodológico.

CARTOGRAFÍAS Y CONSTELACIONES PARA INVESTIGAR LOS VIDEOJUEGOS

Recorriendo algunas páginas del *Libro de los Pasajes*, uno de los pequeños fragmentos adjuntos al final de la edición (Benjamin, 2002, pp. 919-920) nos llamó la atención. *Materials for "Arcades"* se trata de una serie de anotaciones que Benjamin intercambió con Franz Hessel, amigo con el cual dividió la traducción de obras de Proust al idioma alemán. En estas notas, Benjamin y Hessel listan puntualmente una serie de ítems, tomando este material como accesorio para organizar las observaciones sobre los pasajes parisienses, según el editor Rolf Tiedemann. Los ítems listados se toman como vestigios cuya utilización se haría notar en los textos de los *Pasajes*, frente al montaje de Benjamin. Se lee entre los residuos en las siete páginas de este fragmento, por ejemplo, "la estufa y la linterna", "la plaza más pequeña de París", "vendedor ambulante", "América y Asia en París", "espejos", "gasolina (o *chauffeur* perfecto de París)" y "la calle donde se imprimen los periódicos".

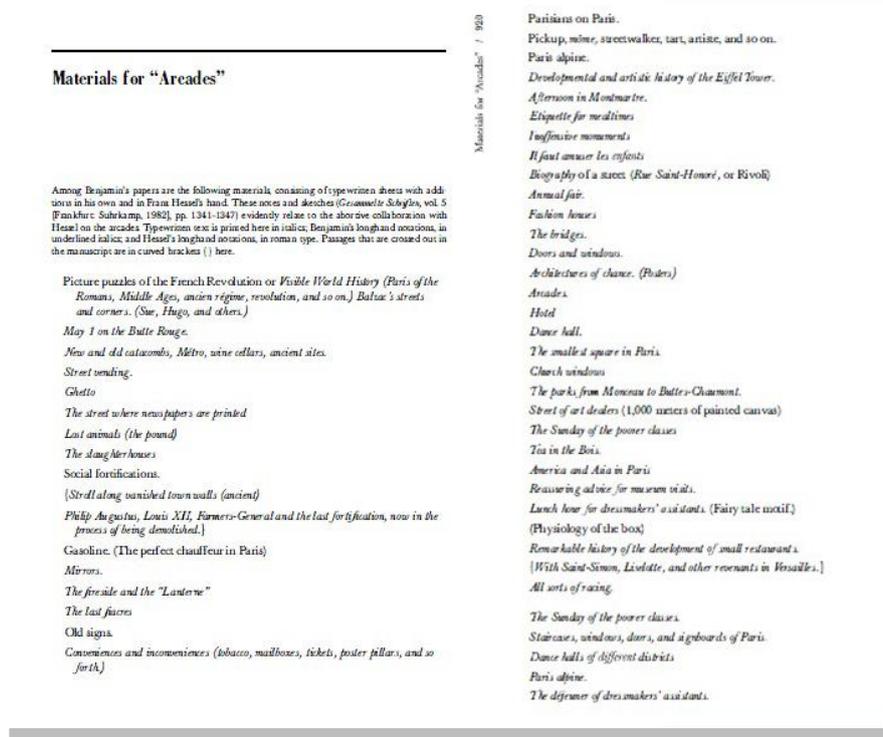


Figura 1. Materiales del Libro de los Pasajes.

Fuente: Benjamin (2002, p. 919-920)

El método benjaminiano en los *Pasajes* puede ser sintetizado como un ejercicio cartográfico dotado de características hipertextuales (Paula, 2018, p. 17): compactación; sinopsis; combinatorialidad; entrelazamiento entre lo escrito y la imagen; potencia constructiva del texto. Para organizar nuestro trabajo de campo, decidimos incorporar estos artificios teórico-metodológicos, aceptando el reto de adaptarlos, para componer una “cartografía de sonoridades”. En la misma, puntuamos textualmente sonidos residuales con la finalidad de destacarlos, principalmente aquellos que encontramos que aparecen con alguna recurrencia en los juegos.

Cartografiar, como oficio, se refiere a un procedimiento para confeccionar mapas, aunque aquí nos referimos a mapas conceptuales, en mudanza, inacabados, como propuesto por Kilpp:

“La cartografía, cuyo origen tal vez sea la geografía y la topografía, es un método (o procedimiento, en algunos casos) propuesto también en otras áreas del conocimiento para dibujar mapas conceptuales [...] Con esta metodología se instituyen mapas dinámicos y nunca finalizados, que autentican líneas de hecho y de fuga —relativos al movimiento del objeto (su tendencia o mudanza) que evoluciona, distinguiéndose de sí rizomáticamente. Las autenticaciones remiten, a su vez, a aquellas características del objeto que el investigador percibe de acuerdo con sus afecciones” (Kilpp, 2010, p. 27).

Ese movimiento, como sugiere Kilpp (2010, p. 27), nos permite transitar entre los materiales más allá de nuestras percepciones habituales, sus hegemonías y predominancias, sin limitarnos a los formatos, los tipos, las funciones, las técnicas y los discursos de los audiovisuales. Al vagar entre los materiales empíricos, nos guiamos por nuestras afecciones, en un transitar inspirado en un personaje fundamental de la investigación benjaminiana: el *flâneur*. Benjamin enfatiza que, para el *flâneur*, “los frutos del ocio son más preciosos que aquellos que provienen del trabajo”, caracterizando tal postura de dislocamiento como una posición de estudio verdadero, tomando de la enciclopedia Larousse la siguiente definición:

“Su ojo abierto y su oído atento buscan algo diferente de aquello que la multitud viene a ver. Una palabra lanzada por casualidad le revela uno de esos trazos de carácter que no se pueden inventar, que hay que captarlo al vivo; esas fisionomías tan ingenuamente atentas van a darle al pintor la expresión con la cual él soñaba; un ruido, insignificante para cualquier otro oído, va a tocar el del músico y darle la idea de una combinación armónica; incluso al pensador, al filósofo perdido en su devaneo, esa agitación exterior es provechosa: ella mezcla y sacude sus ideas, como la tempestad mezcla las ondas en el mar” (Larousse apud Benjamin, 2009, p. 497).

El *flâneur*, este viajante del tiempo presente, está temporariamente retirado del mismo mundo que observa: “en vano lo saludaban respetablemente durante su caminata —él no percibía; su espíritu estaba en otro lugar”, complementa la definición recuperada por Benjamin (Larousse apud Benjamin, 2009, p. 497). Esta acción permite al *flâneur* perderse en un terreno aparentemente conocido, lo que se trata de una perturbación epistemológica intensa, que afloja “el dominio sobre los conceptos y métodos demasiado normales, seguros, habituales” (Canevacci, 1997, p. 104). Para Canevacci, si estamos habituados a aprender a orientarnos, el único modo de que seamos receptivos a la diferencia es insiriendo la desorientación en el interior de los horizontes epistemológicos y emocionales, abandonándonos a la pérdida, *remapeando* continuamente a partir de ahí: en la cartografía, dibujar el mapa no significa, ni puede significar, por supuesto, realizar la réplica del territorio, sino *rediseñarlo* por dislocamiento y extrañamiento. Este *desvío* nos permite deshabituar la mirada —y en nuestro caso podemos decir, sin recelo—, la escucha. Pero, aun así, en medio de la desobediencia epistemológica, nos apela una disciplina para el *desvío*. Se hace necesario aprender a perderse, tal como se precisa *aprender a oír* “lo que ya no oímos más” (Schafer, 2011, p. 277), “más allá de nuestros filtros sonoros aculturados” (Pettman, 2017, p. 8). En este acto nos dejamos conducir por el objeto, nos desviamos de nosotros como sujetos —probamos el umbral, el espacio de indefinición—. Y en el entremedio de esta acción, el objeto ya no es más el mismo. Se trata, por lo tanto, de un intento de dislocamiento de nuestra escucha habitual. Como afirma Dominic Pettman:

“Que nuestros oídos son vigilantes, es verdad, pero solamente a una amplitud de banda bastante selectiva: el “ping” de nuestros *smartphones*, el lloro de nuestro hijo, el maullado de nuestro gato, el suspiro de nuestro amante. Voces reprimidas, inaudibles, difíciles y/o

profanas nos susurran como ruido, intentando recordarnos que nuestros idiomas producen solamente una variable entre las voces del mundo. Deberíamos oír más cuidadosamente estas solicitudes sonoras” (Pettman, 2017, p. 8).

Con eso buscamos elaborar en nuestro trabajo una “escucha extranjera”, adaptada tanto a la disciplina para el desvío de Canevacci (1997), como a la llamada “fenomenología alienígena”, propuesta más recientemente por Ian Bogost (2012). Para este filósofo, el método de investigación, por una doble vía, debe impulsar al investigador a tornarse él mismo un alienígena en relación con lo que conoce por hábito, para mirar hacia aquellos objetos más conocidos buscando en ellos lo que le es extraño. Etimológicamente, el término *alienígena* asocia el radical latino “*alius*” (otro) al sufijo “*gena*”, a su vez asociado a la raíz “*gignere*” (generar). El verdadero alienígena “*recua*” interminablemente, al mismo tiempo que nos rodea por completo. “Él no está escondido en la oscuridad del cosmos distante o en lo profundo de los abismos marinos, sino a la vista de todos, por toda parte, en cualquier cosa” (Bogost, 2012, p. 34).

Durante la elaboración de la cartografía, enfrentamos dificultades para encontrar para nosotros mismos un modo de disponer y reunir las sonoridades destacadas de cada juego. Creímos que era insuficiente, en nuestro caso, representarlas con imágenes gráficas de los juegos, o con oscilogramas y espectrogramas generados a partir de los sonidos, probamos, durante algún tiempo, diferentes modos para hacerlo. Al final, propusimos un mapa visual con anotaciones resumidas de observaciones descritas en cuadernos de escucha, pequeños diarios realizados durante cada juego. Listamos trechos de textos resumidos, cortos y sintéticos, como forma de agrupar, organizar y visualizar las observaciones. En este fichaje, los vestigios textuales de las sonoridades aún aparecen ordenados por separado, a partir de los juegos en los que se encontraron.

metodológico comprende la formación de las constelaciones, a partir de la percepción y la elección de las afinidades entre las sonoridades cartografiadas, en composiciones que definimos provisionalmente. El acto de constelar también se inspira en el método benjaminiano de recoger datos significativos a la percepción y en el mismo gesto de su montaje y edición, producir su interpretación (Canevacci, 1997, p. 107). Aunque nuestro rastreo surja a partir de los sonidos que oímos en los juegos, no son ellos mismos en quienes pensamos como los astros de las constelaciones sino, antes, en las cualidades comunes percibidas entre los vestigios sonoros encontrados, asociadas mediante nuestro montaje. Cabe decir, por lo tanto, que la dimensión audible de los juegos de la que tratamos en nuestro trabajo, no es audible en cada uno de los sonidos oídos aisladamente: o sea, no se trata de la anotación en sí misma en el cuaderno, como no están las imágenes dialécticas alineadas en cada una de las descripciones de los aspectos listados en los cuadernos de anotaciones de Benjamin y Hesse. La dialéctica, en la dimensión audible de los videojuegos, se ubica en algún lugar entre lo que se oye y lo que se materializa, entre lo que se dice y lo que se experimenta. En un intervalo que se intenta hacer visible o audible mediante la propia organización de las constelaciones en torno de afinidades electivas.

En este movimiento, buscamos disponer la composición interna de cada constelación persiguiendo sus trazos genealógicos, dislocando el estudio de los juegos hacia otras direcciones posibles (Trammell, 2019), seguidamente ocultas por una historiografía lineal contada sobre este medio (Guins, 2017; Huhtamo, 2005). Este proceso se torna fundamental al objetivo de perseguir las urgencias históricas de la tecnocultura a las cuales corresponden los modos de desarrollar la dimensión audible de los videojuegos. En las constelaciones, como Benjamin las pensó, nuevo y viejo conviven entrelazados, no obstante, saturados de tensiones y deterioros históricos que derriban una noción lineal del tiempo por traer al presente imágenes anacrónicas. Tensiones sobre los objetos que se hacen aparentes por la reunión de elementos dispersos en nuevos montajes de imágenes sonoras asociativas.

Reconociendo resonancias de determinadas cualidades específicas de la tecnocultura contemporánea en las sonoridades de los juegos, en este momento las reunimos en cuatro constelaciones: antropomorfosis, inmersibilidad, sincronizaciones retóricas y ruinas maquinales.

ENCAMINAMIENTOS ACTUALES

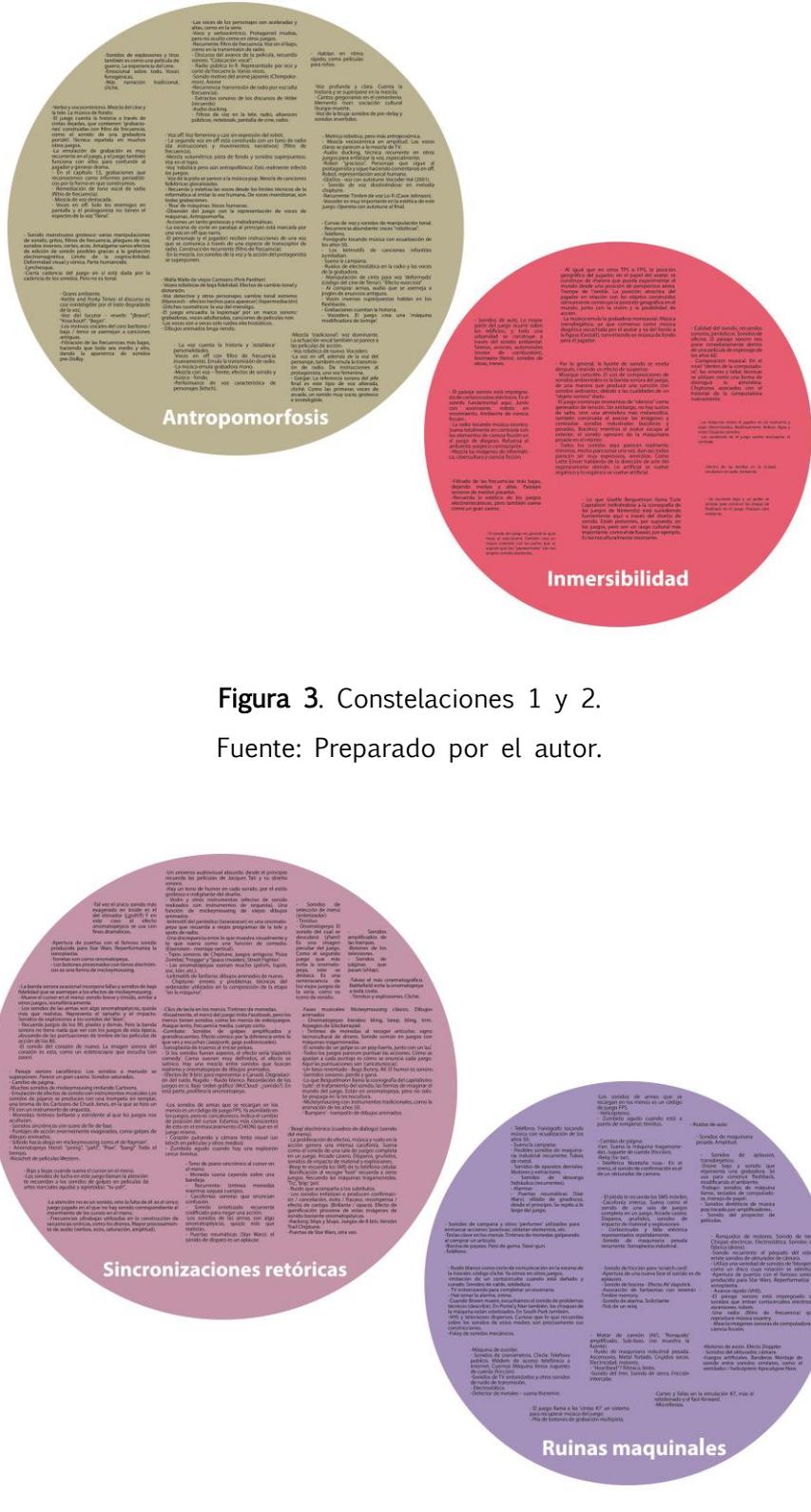


Figura 3. Constelaciones 1 y 2. Fuente: Preparado por el autor.

Figura 4. Constelaciones 3 y 4.

Fuente: Preparado por el autor.

Como forma de ilustrar los resultados provisorios obtenidos hasta aquí a partir de la metodología descrita en este trabajo, incluimos un breve resumen de las tendencias mapeadas en las sonoridades de los juegos, a partir de las constelaciones producidas.

La constelación *antropomorfosis* reúne formas de representación individual que producen identificación en el interior del juego a través de constructos de la voz humana. Las sonoridades vocales de avatar en juegos *First-Person Shooter* (FPS), por ejemplo, desempeñan la experiencia de un yo presente y activo en los juegos por su diferenciación de los demás personajes y elementos del diseño sonoro, que ocupan porciones periféricas del espectro sonoro del juego. A su vez, la voz de avatar es íntima, menos por el discurso textual del personaje que por su intensidad y su efecto de proximidad (aparente en el análisis espectromorfológico de estas sonoridades). Estos constructos fundan la identidad jugador-personaje en el interior del juego, explorando y actualizando una característica conectada a la sonoridad de la voz bastante persistente en las estéticas televisivas y en el cine.

No obstante, hay elementos que, de cierta forma, conectan la expresión de la voz a orígenes más diversos, y a una dimensión más afectiva. Que conecta la grabación limpia de las voces a formas no verbales de expresión. Los titubeos, los gestos y expresiones vocales más sentimentalistas —normalmente descartados en la estética “limpia” de la prosa audiovisual—, se retoman aquí como una especie de motivo patológico y expresivo: en los juegos, incluso los robots gritan, lloran, braman y gruñen. Puede ser que, como forma de tornar esos objetos artificiales y gráficamente perfectos acostumbrados a nosotros, esos gestos retornen como una forma antropocéntrica de darle valor y sentido a sus mundos. Sin embargo, al hacerlo, estas voces producidas para imitar máquinas, le dan a la voz nuevas y extrañas estéticas.

Como segunda tendencia, identificamos la *inmersibilidad*, señalando construcciones espaciales que le indican una perspectiva al jugador, realizando sonoramente la producción de un ambiente tridimensional centrado en el usuario, como un análogo de las construcciones visuales *trompe-l'oeil*. Un sistema en el cual el avatar actúa como centro gravitacional de las acciones y el paisaje sonoro responde puntualmente, de acuerdo a las limitaciones del sistema, a sus gestualidades, como una forma de construir un envoltorio sonoro productor de aclimatación afectiva a los ritmos, a las marchas y a los humores mientras transcurre el juego.

Dejan percibir la capacidad de determinados sonidos de la tecnocultura, reconstruidos en los juegos, de colocarnos de súbito en otros mundos y otros tiempos. Una

La cualidad arquetípica del sonido es producir ambientes, sumergiendo al usuario en una realidad sensible, con los imaginarios que la matizan a partir de determinados recuerdos sonoros y de las formas de agenciarlos. Estos espacios-tiempos se desempeñan en ambientes acústicos de inmersión, que proponen un régimen dialéctico de atención-distracción fundamental a las condiciones de usabilidad de este medio, pero que no son exclusividad suya.

Las *sincronizaciones retóricas* reúnen constructos sonoros que puntúan acciones en los juegos. Dotan de convenciones semánticas las acciones del jugador en la relación entre el sonido y la imagen, siendo controlados por idearios de confort auditivo del individuo, más allá de promover gratificaciones y castigos simbólicos. Obedeciendo a principios ergonómicos, las audiovisuales de los juegos permiten que, durante las horas de juego, la repetición sonora y la fatiga auditiva se minimicen, reduciendo el potencial de abandono de la experiencia, prolongando la atención del jugador frente al juego.

Estas sonoridades se contagian en relación con otros juegos y otros medios. Sobre todo, por eso se hacen más perceptibles algunas enunciaciones que asocian determinados sonidos a acciones y que producen una especie de pedagogía de la operación de menús y *feedbacks* sonoros de la máquina —constructos relacionados al “efecto de control” (Galloway, 2006) que, en la tecnocultura contemporánea, de ningún modo se limita a los juegos—.

Denominamos la última constelación *ruinas maquinales*. Intriga la forma como algunos aparatos como la tele, el teléfono, el tocadiscos y los grabadores se representan a partir de trazos sonoros de su operación electromecánica que normalmente no se supondría que estuviesen aparentes. La cinta atascada, la tele mal sintonizada, el disco rayado y las interferencias en la línea telefónica comparecen con mucha frecuencia como recuerdos de estos medios. Los característicos pitidos de los chips de las consolas de 8 y 16 bits (Collins, 2008) también son imitados con frecuencia en los juegos contemporáneos. Estas sonificaciones parecen un modo de enunciar lo moderno en contraposición a todos esos vestigios de materialidades obsoletas.

Los juegos recuperan y resignifican sonoridades abandonadas, sonidos persistentes de otras épocas que no se oyen con protagonismo, pero que retornan como recuerdos técnicamente reconstruidos. Al encontrarse rememorando sonidos de máquinas, los juegos tornan aparente la duración de estas sonoridades como parte del paisaje sonoro de nuestra tecnocultura. Podemos, por lo tanto, oír trazos de nuestra cultura sonora en los juegos no solo por lo que dicen en la diégesis, sino por lo que estas sonoridades actualizan implícitamente: una tecnocultura en la cual la sonoridad de máquinas de ver y de oír

atraviesa y reconfigura nuestros paisajes sonoros mediante códigos y gramáticas de objetos que producen una segunda naturaleza técnica.

CONSIDERACIONES FINALES

Buscamos mostrar aquí una especie de “bastidor” de nuestra actual investigación, en la cual la producción de cartografías se presenta como una forma de investigar la dimensión audible de los videojuegos, siendo a su vez un medio de escuchar, más específicamente, tendencias históricas que se desarrollan en técnicas y estéticas aparentes en la cultura contemporánea. Se nota como este construir, aunque parcialmente invisible en la discusión de los resultados, estructura epistemológicamente la investigación en elaboración.

Para concluir, cabe aún destacar que, como un proceso inseparable de quien lo realiza y de las herramientas conceptuales y técnicas auxiliares empleadas, la cartografía aquí descrita como un método no puede pretender producir conclusiones generalizables (como “aplicaciones” sistemáticas de sus resultados desvinculados de las condiciones en las cuales se produjeron). El carácter fragmentario del método descrito aquí moviliza una interpretación que no busca ni la exhaustividad, ni la reconstrucción conceptual de las exégesis notables sino el reconocimiento de un ejercicio que toma la propia fragmentariedad del mundo como principio elemental.

Se hace necesario seguir cartografiando, lo que configura el conocimiento producido por el método como un saber nómada, *in process*. A nuestro ver, la reunión y el montaje entre distintas cartografías sería una importante experiencia, en el intento de elaborar mapas con mayor grado de diferenciación, contemplando líneas divergentes del mismo fenómeno – en nuestro caso, explorando la diversidad de tendencias de la tecnocultura que animan la contemporaneidad, manifiestas en los modos como suenan los juegos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alcázar, J. F.; Rodríguez, G. (2015). Paisajes sonoros medievales en los nuevos medios de ocio digital. *Imago Temporis, Medium Aevum*, 9, pp.530-544.
- Benjamin, B. (2002). *The Arcades Project*. Cambridge: MIT Press.
- Benjamin, B. (2009). *Passagens*. Belo Horizonte: UFMG.
- Bijstervel, K. (2013). *Soundscape of the urban past: staged sound as mediated cultural heritage*. Bielefeld: Transcript Verlag.
- Bogost, I. (2012). *Alien phenomenology: What it's like to be a thing*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

- Bolter, J.; Grusin, R. (2000). *Remediation*. Understanding new media. Cambridge: MIT Press.
- Canevacci, M. (1997). *A cidade polifônica*. São Paulo: Studio Nobel.
- Carrubba, L. (2019). *Los juegos posibles: la creación de videojuegos alternativos entre arte, mercado y cultura de masas* (Tesis doctoral). Barcelona: Universitat de Barcelona.
- Collins, K. (2008). *Game sound: an introduction to the history, theory, and practice of video game music and sound design*. Cambridge: MIT Press.
- Felinto, E. (2011). Em busca do tempo perdido. O sequestro da história na cibercultura e os desafios da teoria da mídia. *MATRIZES*, 4(2), pp.43-55.
- Fischer, G. (2013). 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.
- Galloway, A. (2006). *On gaming: essays on algorithmic culture*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Grimshaw, M. (2016). The privatization of sound space. In: Cobussen, M., Meelbert, V.; Truax, B. (org.). *The Routledge companion to sounding art*. Nova York: Taylor & Francis.
- Guins, R. (2017). New...now?. Or why a design history of coin-op video game. *American Journal of Play*, 10(1), pp. 20-51.
- Huhtamo, E.; Parikka, J. (2011). *Media archaeology: approaches, applications and implications*. Berkeley: University of California.
- Huhtamo, E. (2005). Slots of fun, slots of trouble: toward an archaeology of electronic gaming. In: Raessens, J.; Goldstein, J. *Handbook of computer games studies*. Cambridge: MIT Press.
- Jackson, S. (2014). Rethinking repair. In: Gillespie, T.; Boczkowski, P.; Foot, K. (eds.) *Media technologies: essays on communication, materiality and society*. Cambridge: MIT Press.
- Kilpp, S. (2010). *A traição das imagens*. Porto Alegre: Entremeios.
- Luersen, E. (2019). Da dimensão audível da tecnocultura nos jogos digitais: notas sobre uma ecologia audiovisual em curso. In: *II Congresso Internacional Media Ecology and Image Studies, 2019, Online* (pp.18-42). Memórias. Aveiro: Ria Editorial.
- Paula, J. C. (2018). *Gestualidades ficcionais e comunicacionais da fotografia no gameworld*. Relatório de Seminário de Tese (Ciências da Comunicação) – Unisinos. São Leopoldo.
- Pettman, D. (2017). *Sonic intimacy: voices, species, technics*. Palo Alto: Stanford University Press.

Schafer, R. M. (2011). *A afinação do mundo: uma exploração pioneira pela história passada e pelo atual estado do mais negligenciado aspecto do nosso ambiente: a paisagem sonora*. São Paulo: Unesp.

Trammell, A. (2019). Analog games and the digital economy. *Analog game studies*, 6(1). Recuperado de: <<http://analoggamestudies.org/2019/03/analog-games-and-the-digital-economy/>>.