

***This pain hurts so comfortably: o gótico digital no gênero lost Flash games*¹**

Talita Soares do Valle²
Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, RS

RESUMO

Partimos de entendimentos do gótico digital como termo aplicado a obras que lidam com as relações entre a passagem da infância para a fase adulta e processos de obsolescência tecnológica. Até agora, tem-se discutido o gótico digital predominantemente em relação à transição entre mídias analógicas e digitais. Buscamos demonstrar como o termo pode ser estendido a obras sobre tecnologias digitais obsoletas, através do exame de vídeos de *lost Flash games*. Concluímos que *lost Flash games* endereçam formas que épocas e tecnologias passadas da web têm de perdurar, e, portanto, podem ser considerados exemplares do gótico digital e contribuem para a compreensão do envelhecimento digital.

PALAVRAS-CHAVE: envelhecimento digital; mídias obsoletas; gótico digital; jogos em Flash; *digital horror*.

CORPO DO TEXTO

Este trabalho parte das colocações que Balanzategui (2019) faz sobre o gótico digital, como reflexivo de desconfortos próprios a uma época de transição entre o domínio de tecnologias de mídia analógicas para digitais. Através do exame de obras de *lost Flash games*, ligadas ao gênero emergente chamado de *digital horror*, exploramos como a caracterização feita por essa autora do gótico digital pode ser estendida a obras que lidam com passados perdidos e reconstruídos da era digital. Tal exploração se insere no âmbito de uma pesquisa de mestrado em curso sobre como se percebe o envelhecimento de objetos digitais, em um momento em que vemos as primeiras gerações de usuários que cresceram com o computador refletirem sobre o passado e seus vestígios.

Focamos nossa atenção em *lost Flash games*, que discernimos como um subgênero de *digital horror* – por se aplicarem a produções culturais muito recentes, esses são termos e divisões ainda em consolidação, e requerem esclarecimentos. Aqui, usamos a expressão *digital horror* para nos referir, especificamente, a obras de horror criadas a

¹ Trabalho apresentado no Grupo de Trabalho Memórias e Identidades nas Audiovisualidades, evento integrante da programação do 23º Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul, realizado de 13 a 15 de junho de 2024.

² Mestranda em Comunicação no PPGCOM/UFRGS, e-mail: talita.valle@hotmail.com

partir do fim da década de 2010, de variados formatos, incluindo webséries, jogos, entre outros, que têm em comum a representação de tecnologias digitais obsoletas ou em declínio, como câmeras de baixa resolução, blogs pessoais, jogos em plataformas descontinuadas etc. Por sua vez, *lost Flash games* são um subgênero de *digital horror*, composto por vídeos que simulam ser gravações de tela de jogos em Flash fictícios, supostamente “perdidos”, isto é, tornados inacessíveis, seja pela desativação dos sites onde eles estavam hospedados, seja pelo fim do suporte ao Flash, ou, ainda, seja apenas pela sua relativa insignificância cultural, que permitiu que eles fossem – como tantos outros produtos de tantas eras midiáticas, de panfletos a fitas-cassete – soterrados em repositórios online por outros jogos mais recentes ou mais conhecidos, e nunca mais fossem encontrados.

A série que deu origem a esse subgênero se chama *Lacey Games*, iniciada em 2022 no canal do YouTube *ghosttundra*, e que até o momento conta com quatro vídeos: os dois primeiros, *Lacey’s Wardrobe* e *Lacey’s Diner*, ambos com menos de 10 minutos de duração e bastante simples em estrutura, parecem ser o modelo central para uma grande quantidade de vídeos de *lost Flash games* subsequentes. O primeiro vídeo, *Lacey’s Wardrobe*, mostra o que, à primeira vista, aparenta ser mais um em uma infinidade de jogos do tipo *dress-up*, em que a jogadora veste um avatar a partir de um menu de roupas e acessórios. Gradualmente, através da introdução de elementos macabros contrastantes com a apresentação inicial do jogo como infantil e estereotipadamente feminino, o seu verdadeiro enredo se torna aparente: a personagem titular, Lacey, está sendo perseguida por um assassino, e a jogadora, ao vesti-la e ditar suas ações, a força a ir ao encontro de sua morte. O segundo vídeo, *Lacey’s Diner*, opera de forma similar, porém centrada em um jogo do tipo *time management* no qual Lacey tem que preparar e servir refeições para os clientes de um café, dentro de um certo tempo cronometrado. Quando o tempo acaba, mais uma vez, o jogo passa a se tornar cada vez mais sombrio: a imagem se torna granulada e distorcida, os ingredientes disponíveis passam a incluir coisas como vidro quebrado e baratas mortas, e segmentos adicionais revelam o quanto Lacey está estressada sobre seu café, além de sugerir que ela passou por situações de abuso grave durante a infância.

Os dois outros vídeos de *Lacey Games* publicados até agora – *Lacey’s Petshop* e *The disturbing rabbit hole of laceygames.com* – são mais longos que os dois primeiros e

introduzem uma série de aspectos complexos à história de Lacey, inclusive uma camada diegética adicional em que personagens discutem quem teria feito os jogos e por que eles seriam tão macabros. Embora os detalhes dessa narrativa não sejam endereçados neste trabalho, cabe ressaltar as alusões em todos eles a trauma, abuso e formação de identidade sob condições de opressão, que, como se verá, são tópicos observados em outras obras, e que se conectam com as temporalidades que se interceptam que compõem o gótico digital.

A maioria dos vídeos de *lost Flash games* seguem uma fórmula típica, baseada em *Lacey Games*: a princípio, parecem apenas mostrar um jogo em Flash muito simples, cuja mecânica repetitiva remete imediatamente a uma categoria conhecida de jogos casuais, como os já mencionados *dress-up* e *time management*; *flirting games*; ou *hidden objects*. Em dado ponto, ocorre uma mudança brusca de tom, geralmente anunciada, primeiro, com *glitches* audiovisuais repentinos – interrupção ou distorção do som, aparição rápida de uma imagem perturbadora – e, então, com algum acontecimento narrativo chocante, que pode ser implícito ou explícito.

Às vezes, essa mudança também é marcada pela interseção entre um estilo gráfico de desenho animado e elementos foto-realistas: em *Yumi's House*, passa-se de uma casa desenhada de forma altamente estilizada, repleta de tons de rosa, para uma casa fotografada e escura; em *Popular Boy Kissing Game*, há um breve momento, quando a personagem central do jogo entra em seu quarto, em que é mostrada uma fotografia no lugar de um desenho da porta – no horror online, costuma-se chamar esses elementos fotografados dissonantes de “hiper-realistas”, a ponto de o adjetivo ser considerado um clichê e parodiado³. Também é comum que apareçam combinadas ameaças típicas de horror, como monstros (*Alan's Scene Party*), fantasmas (*Yumi's House*) e violência *gore* (*Ms. Mae's Doctors Office*), com ameaças de teor mais realista ou psicológico, como abuso infantil (*Ms. Mae's Doctors Office*), luto (*Yumi's House*), suicídio (*Alan's Scene Party*) e abuso sexual (*Popular Boy Kissing Game*). Pode-se interpretar essas justaposições entre fantasia e realismo como um reconhecimento de que os jogos que essas obras referenciam estão atrelados à vida real de quem os jogou, e às realidades complexas, e possivelmente negativas, da passagem da infância para a fase adulta. Jogos de *dress-up* e similares podem ser espaços onde meninas buscam aprender sobre formas

³ Por exemplo, na *creepypasta* satírica intitulada *Hyper-Realistic*, que simplesmente aplica o adjetivo a cada objeto mencionado. Disponível em: <https://creepypasta.fandom.com/wiki/Hyper-Realistic>. Acesso em: 01 mai. 2024.

consideradas apropriadas de se vestir e de agir enquanto mulher (Mascheroni; Pasquali, 2013). Assim, *lost Flash games* lidam com as disjunções que existem entre o ideal de feminilidade adulta praticado através desses jogos e as experiências pessoais de suas jogadoras. O gótico digital é caracterizado por tais ligações inextricáveis entre processos individuais de amadurecimento e os contextos culturais, incluindo as tecnologias, que os perpassam.

Compreendemos o gótico digital a partir de Balanzategui (2019), que o define como uma tendência dentro do campo amplo de *creepypasta* – histórias de horror criadas e circuladas online – que tematiza as formas com que a obsolescência tecnológica e a passagem da infância para a fase adulta se interligam; em particular, ela percebe que são feitas conexões entre infância e tecnologias analógicas – associadas a uma continuidade estável e uma linearidade simples entre passado e futuro, ancoradas no mundo físico – e entre a entrada na fase adulta e a transição para tecnologias digitais – associadas a temporalidades difusas e não-lineares e a identidades removidas do tempo e espaço físicos, e, portanto, maleáveis.

Balanzategui (2019) usa como exemplo central da sua proposição a *creepypasta Candle Cove*, na qual usuários de um fórum fictício chamado NetNostalgia compartilham recordações de um programa de televisão infantil estranhamente sinistro e que, eles descobrem, na verdade nunca existiu, tendo sido uma espécie de alucinação coletiva enquanto a televisão mostrava apenas estática. Há claras ligações entre *Candle Cove* e o subgênero de *creepypasta* conhecido como *lost episode*, que reúne histórias sobre supostos episódios de programas infantis existentes – dois exemplos célebres são *Dead Bart* e *Squidward's Suicide* – que conteriam violência extrema e enredos trágicos que, é claro, destoam do resto da série à qual pertencem. Percebe-se em *lost episodes* dinâmicas muito semelhantes às que se vê em *lost Flash games*, em que um produto cultural alvo de nostalgia é tornado grotesco pela súbita introdução de elementos destoantes das suas conotações de inocência e simplicidade, passando “de um modo nostálgico para um de recordação tardia e traumática”⁴ (Balanzategui, 2019, p. 195, tradução nossa).

Candle Cove, *lost episodes*, e *lost Flash games* podem ser considerados góticos ao lidarem com a ressurgência não-controlada do passado: a ficção gótica sempre tratou da presença teimosa e desconfortável do passado no presente, à revelia de personagens que

⁴ No original: “[...] from a nostalgic mode into one of belated traumatic recollection.”

gostariam de se tornar livres daquilo que os assombra, mas que se veem fadados a reviver o que já passou (Juranovszky, 2014). Tanto o trauma como a nostalgia são formas de persistência do passado no presente, e em narrativas sobre *lost episodes* e *lost Flash games* eles frequentemente andam juntos. Balanzategui (2019) nota a abundância na web atual de discussões sobre programas infantis de décadas passadas que, em retrospecto, parecem estranhos ou assustadores. Essas são reminiscências nostálgicas, mas envolvem um reconhecimento adulto de aspectos inquietantes da infância que, como já dito, também se observa em *lost Flash games* – algo que a autora relaciona com a noção psicanalítica de “um fantasma no berçário”, a significação tardia de traumas, reencontrados à luz de suas consequências. Em *Lacey’s Petshop*, terceiro vídeo de *Lacey Games*, Lacey retorna à casa onde cresceu e onde sofreu abusos, e diz uma das frases mais conhecidas da série: “Sim, eu sei. Ninguém me forçou de volta para dentro. Mas essa dor é tão reconfortante...”⁵, expressando, de forma dramática, a ambivalência sentida ao se revisitar passados imperfeitos, articulada por *lost episodes* e *lost Flash games*.

No gótico digital, o passado não reemerge somente em memórias, mas também nos resíduos das mídias a ele associadas. Em *lost Flash games*, a infância corrompida não é mais associada a mídias analógicas, como em *lost episodes*, mas a uma mídia digital obsoleta: o Flash. Em 2020, a Adobe encerrou o suporte ao Flash e, com isso, inúmeros sites, animações e jogos hoje só são acessíveis através do uso de emuladores – ou preservados em gravações de tela, como se simula em *lost Flash games*. É relevante o fato dessas camadas de mediação serem hoje inevitáveis no acesso de artefatos com os quais se pode ter relações significativas de memória e afeto. Balanzategui (2019) propõe que em *lost episodes* distorções causadas em mídias analógicas pela sua deterioração física podem ser entendidas como um paralelo da deterioração da memória humana pela passagem do tempo. Beville (2015), em sua consideração do gótico como um modo particular de evocação do passado, percebe como uma de suas características a ideia do passado como ideal inacessível, que só pode aparecer no presente em formas espectrais. Isso é percebido tanto em obras do gótico digital que envolvem mídias analógicas como digitais. Porém, elas se distinguem pelas diferentes ênfases que colocam na fisicalidade dos suportes que carregam os vestígios do passado no presente.

⁵ No original: “Yes, I know. No one forced me back inside. But this pain just hurts so comfortably...”

Sinais de envelhecimento do analógico, como arranhões ou degradação, representam no gótico digital uma idealização da indexicalidade e materialidade dos suportes físicos de um passado tátil e estimado, que é posto em contraste ao incorpóreo presente digital; uma contraposição que se vê complicada em *lost Flash games*, que parecem lidar, por um lado, com a fragilidade de objetos digitais, que existem em formatos que se tornam rapidamente obsoletos, mas, por outro lado, com a persistência, a relevância e o volume das memórias atreladas a esses objetos, que não se extinguem junto com eles e que, cada vez mais, tornam denso também o passado digital. Também em *lost Flash games* são comuns distorções visuais de variados tipos – sejam próprias do digital, como pixelização, ou ligadas ao analógico, como granulação de imagens, ou aparentemente sobrenaturais, como rostos subitamente deformados – mas, em vez de enfatizarem a fisicalidade do seu meio, elas trazem atenção à situação peculiar em que esses efêmeros artefatos, perdidos e apenas parcialmente reavivados, não por isso deixam de ser lastro de incontáveis memórias boas e ruins, de épocas formativas das vidas de milhões de pessoas. Também nesse caso as distorções reiteram a imperfeição da memória, e a imperfeição de diferentes mídias em preservar um registro fiel do que aconteceu, pois se só se pode acessar uma versão emulada ou assistir a uma gravação de algo que não existe mais, não se pode ter certeza de que o que se está vendo é, de fato, o que se lembra. E se algo difere do que se espera, será que o que se está vendo mudou, ou será que se está lembrando errado?

A proliferação de vídeos derivados de *Lacey Games*, com nomes propositalmente genéricos, como *Flash dress-up game series* ou *Lost 2009 Flash game*, funciona como um memorial perfeitamente adequado à era Flash da web. Straw (1999) se interessa pela “monumentalidade” de depósitos físicos de artefatos culturais descartados – discos, CDs, fitas, revistas, livros – quando, ao longo do tempo, o seu conteúdo perde relevância, mas a sua existência material perdura e os leva a se acumularem, em vendas de garagem, sebos, locadoras. Eles se acumulam pois não são mais desejados, mas em seu consequente volume adquirem nova significância: Straw acredita que redescobertas de gêneros musicais anteriormente menosprezados, como o *easy listening* da década de 1960, se dão em parte quando se pode vê-los juntos, por exemplo, em uma loja de discos usados, como um conjunto imenso e coeso, ignorado e, por isso, acumulado durante anos. Em sua análise do trabalho do músico eletrônico VHS Head, que utiliza *samples* retirados de fitas

VHS em suas músicas, Burke (2015) retoma esse argumento de Straw ao entender que é justamente a relativa irrelevância de cada fonte de *samples* – filmes de baixo orçamento produzidos direto-para-vídeo, programas de televisão gravados, vídeos de treinamento – que faz com que, combinadas, elas passem a significar toda uma era. Ele descreve os *samples* como familiares, ainda que não identificáveis: “seu poder reside não na especificidade da sua origem, mas na generalidade da sua textura”⁶ (Burke, 2015, p. 358, tradução nossa).

Jogos em Flash não se acumulam fisicamente no espaço, mas também têm suas formas de perdurar: em fantasmais retângulos cinzentos que dizem “*Adobe Flash Player no longer supported*”, em repositórios mantidos por arquivistas profissionais e amadores, em CD-ROMs antigos, em sementes de *torrents*. O legado da era Flash não está só nos seus exemplares canônicos, mas na monumentalidade da sua aparente infinitude. Assim como a música de VHS Head, *lost Flash games* não fazem referência clara a nenhuma fonte individualmente identificável, mas evocam uma época por meio dos seus elementos mais genéricos, desde o uso ubíquo da fonte Comic Sans até mecânicas de jogo recorrentes. Tal corpo vasto de artefatos perdidos ou parcialmente restaurados não nos atinge como confirmação de uma suposta leveza insustentável do digital, que pode surgir e desaparecer em instantes e sem deixar rastros, em contraste com a durabilidade do analógico. Pelo contrário, *lost Flash games* nos mostram como a web não é mais uma nova e intacta fronteira a ser ocupada, mas é, cada vez mais, um lugar permeado por rastros do passado. *Lost Flash games* podem, portanto, ser compreendidos como uma manifestação do gótico digital pois, tal qual *Candle Cove* e *lost episodes*, eles endereçam as fronteiras difusas entre obsolescência e contemporaneidade, esquecimento e lembrança, infância e maturidade, passado e presente; porém, não mais isso é feito em uma dicotomia entre mídias analógicas e digitais, mas sim, em investigações sobre as formas próprias da passagem do tempo, e do envelhecimento de coisas e de pessoas, na web.

REFERÊNCIAS

ALAN’S Scene Party: lost 2007 Flash game. AL-TR, 4 fev. 2024. 1 vídeo (8 min 58 seg). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=SscQ1iliANM>. Acesso em: 29 abr. 2024.

⁶ No original: “[...] their power resides not in the specificity of their origin but in the generality of their texture”.

BALANZATEGUI, Jessica. Creepypasta, ‘Candle Cove’, and the digital gothic. **Journal of Visual Culture**, v. 18, n. 2, p. 187-208, 2019.

BEVILLE, Maria. Gothic memory and the contested past: framing terror. Em: PIATTI-FARNELL, Lorna; BEVILLE, Maria. (orgs.). **The Gothic and the everyday: living Gothic**. The Palgrave Gothic Series. London: Palgrave Macmillan UK, 2015.

BURKE, Andrew. Trademark Ribbons of Gold: format, memory, and the music of VHS Head. **Popular Music and Society**, v. 38, n. 3, p. 355-371, 2015.

A CREEPY secret found in a now lost flash game, Yumi’s House. creampuffiemina, 16 set. 2023. 1 vídeo (9 min 37 seg). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Z-SxubdSuuY>. Acesso em: 30 abr. 2024.

DISTURBING secret ending found in 2007 Flash game – lacey’s diner. ghosttundra, 1 nov. 2022. 1 vídeo (8 min 46 seg). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ANnMryfbx2M>. Acesso em: 30 abr. 2024.

JURANOVSKY, Andrea. Trauma reenactment in the Gothic loop: a study on structures of circularity in Gothic fiction. **Inquiries Journal**, v. 6, n. 5, 2014.

LACEY’S Petshop: 2007 Flash game. ghosttundra, 21 jul. 2023. 1 vídeo (16 min 33 seg). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=D5kymMEvReE>. Acesso em: 30 abr. 2024.

LACEY’S Wardrobe: lost 2006 Flash game. ghosttundra, 11 out. 2022. 1 vídeo (4 min 40 seg). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=rpmCU6hOJSQ>. Acesso em: 30 abr. 2024.

MASCHERONI, Giovanna; PASQUALI, Francesca. Dress up and what else? Girls’ online gaming, media cultures and consumer culture. **CM Komunikacija i mediji**, n. 29, p. 79-102, 2013.

MS. Mae’s Doctor’s Office: digital horror short. Inky, 28 mai. 2023. 1 vídeo (4 min 55 seg). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=xSMre50cRJ0>. Acesso em: 29 abr. 2024.

POPULAR Boy Kissing Game. Danceing SpelledWrong, 12 ago. 2023. 1 vídeo (2 min 56 seg). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=8qY8s-an1AM>. Acesso em: 29 abr. 2024.

STRAW, Will. The thingishness of things. **Invisible Culture**, v. 2, 1999.