

Sound Design e Reconstrução Sonora Histórica em Jogo Digital Baseado em Clássico da Literatura Brasileira

*Sound Design and Historical Sound Reconstruction in a Digital Game
Based on a Brazilian Literary Classic*

**Joaquim Bezerra de Freitas Braga¹, Yuri Silva Rodrigues¹,
Maria Adélia Icó Machado (orientadora)¹**

¹Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais.
Instituto Federal da Bahia - Campus Lauro de Freitas (IFBA-LF)
CEP – 42739-005 – Lauro de Freitas – BA – Brasil.

{Braga, Rodrigues} joaquimbfb@gmail.com, yurisilvarodrigues@hotmail.com

Abstract. Introduction: Sound design is one of the main elements of digital games regarding player immersion and literary adaptation, enabling the exploration of cultural and historical aspects of a certain region. **Objective:** This paper aims to demonstrate the sound development process of the game *Trapiche: Ecos das Ruas*, an adaptation of the Brazilian literary classic *Captains of the Sands* by Jorge Amado. **Methodology:** The project is based on a historical research of radio broadcasting in Bahia, including the selection of public domain works and the creation of original audio content. The sounds were edited using noise processing techniques and voice modulation. **Results:** The article describes how sound design choices were guided by historical reconstruction and the pursuit of user immersion, within the limits imposed by current copyright legislation.

Keywords Broadcasting, Sound Design, Audio Immersion, Literature, Digital Games

Resumo. Introdução: O design de som é um dos principais elementos de um jogo digital, no que tange a imersão do usuário e a inspiração literária, possibilitando explorar a cultura e a história da região. **Objetivo:** Por meio deste artigo, buscamos evidenciar o desenvolvimento sonoro do jogo *Trapiche: Ecos das Ruas*, uma adaptação da obra *Capitães da Areia* de Jorge Amado. **Metodologia:** Baseado no levantamento histórico sobre a radiodifusão na Bahia, com obras selecionadas no domínio público e criação de conteúdos originais. Os sons foram editados, usando ruídos e modulação de vozes. **Resultados:** O artigo descreve como as escolhas do design de som foram orientadas pela reconstrução histórica e pela busca por imersão do usuário, dentro dos limites impostos pela legislação vigente sobre direitos autorais.

Palavras-Chave Radiodifusão, Design de Som, Imersão Sonora, Literatura, Jogos Digitais

1. Introdução

Os jogos digitais figuram atualmente como uma das formas de arte mais consumidas globalmente, com o mercado mundial de *games* projetado para alcançar US\$ 196,1 bilhões

de receita em 2026 [Newzoo 2025]. Parte dessa popularidade está relacionada à capacidade de imersão proporcionada ao usuário, construída principalmente por meio de estímulos visuais e auditivos. Nesse contexto, o *Sound Design*¹ desempenha um papel fundamental na experiência do jogador, manifestando-se em diferentes aspectos da produção, seja nas dublagens, trilha sonora e efeitos de som presentes ao longo do jogo. Como mídia de ampla difusão, os jogos digitais oferecem um espaço significativo para a divulgação cultural e a adaptação de obras literárias. Nesse sentido, é comum que produções do meio utilizem a literatura como fonte de inspiração, como ocorre, por exemplo, na série de jogos *Mass Effect*, influenciada pela obra *Duna*, de Frank Herbert, ou na franquia *The Witcher*, baseada nos livros do escritor polonês Andrzej Sapkowski.

Para fortalecer a identificação do jogador com o universo representado foram adotadas estratégias que auxiliam na construção de uma ambientação histórica mais coerente e imersiva, utilizando elementos midiáticos característicos da época, como programas de rádio ou jornais.

Nesse universo de representatividade, buscou-se na literatura brasileira a atmosfera cultural para a criação do jogo digital *Trapiche: Ecos das Ruas*, produzido por estudantes do curso de Jogos Digitais do Instituto Federal da Bahia, Campus de Lauro de Freitas (IFBA-LF). O jogo é uma experiência narrativa ambientada em Salvador no final da década de 1930, inspirada no romance *Capitães da Areia* (1937), de Jorge Amado, e aborda aspectos sociais e culturais da época. Essa ambientação histórica e cultural orienta tanto a narrativa e a estética visual quanto o desenvolvimento da identidade sonora do jogo.

Com o intuito de transportar o usuário à cidade de Salvador na década de 1930 e visando criar uma ambientação histórica vívida e imersiva, foram elaboradas pesquisas para compreender os locais e a vivência nesse período. Uma vez coletadas tais informações, a produção parte para a busca dos áudios brutos, sejam originais ou coletados de sites de compartilhamento, como o *Freesound* [Freesound nd], onde os inscritos partilham materiais para uso livre, de acordo com as regras do *Creative Commons*, usando a licença CC BY-NC, que significa que o uso é permitido não havendo lucro com a obra. Os sons recolhidos passaram por um processo de limpeza e edição por meio de *softwares*, tais como *Audacity* e *Reaper*, criando dinâmicas sonoras que deram vida à obra.

Para garantir fidelidade histórica na trilha sonora, foram selecionadas obras em domínio público, conforme estabelecido pela Lei de Direitos Autorais nº 9.610/98 [Brasil 1998]. As obras selecionadas passaram por um processo de adaptação ao meio interativo, adequando-as às necessidades narrativas e técnicas do jogo.

Além disso, graças ao processo de dublagem foi possível a construção de pequenos programas de radionovela, que podem ser acessados pelo usuário como um *side content*² em determinadas fases do jogo.

2. Referencial Teórico

2.1. Imersão e ambientação sonora (*Soundscape*)

O design sonoro em jogos digitais vai além da simples escolha de trilhas musicais, envolvendo uma percepção emergente formada a partir da confluência de sensações

¹Tradução: Design de Som.

²Tradução: Conteúdo extra.

multimodais e fatores cognitivos como raciocínio, conhecimento e experiência [Grimshaw-Aagaard 2019]. Nesse sentido, compreender os conceitos de imersão e *soundscape* tornou-se fundamental para orientar as decisões de desenvolvimento sonoro do presente trabalho.

A imersão sonora pode ser entendida como um processo de natureza objetiva, no qual a proximidade com a realidade funciona como estímulo sensorial. Os sons do ambiente e suas localizações contribuem para a diferenciação entre o eu e o não eu, gerando uma sensação de presença à medida que o jogador é informado pelo espaço através da audição [Grimshaw-Aagaard 2019]. Para que essa sensação se concretize, não basta o impacto emocional das músicas selecionadas; é necessário também construir uma paisagem sonora coerente, entendida como um sistema holístico de eventos acústicos que constituem um ambiente e funcionam de maneira ecologicamente equilibrada [Droumeva 2011].

Esses conceitos orientaram o processo de desenvolvimento sonoro de *Trapiche: Ecos das Ruas*, buscando transportar o jogador a uma Salvador marcada pela vivência radiofônica e social da década de 1930, por meio de uma identidade sonora historicamente fundamentada.

2.2. Som e Ambientação Histórica em Jogos Digitais

A utilização do som como ferramenta de ambientação histórica e imersão não é exclusividade do *Trapiche: Ecos das Ruas*, sendo uma prática presente em diferentes produções do meio. Em *Assassin's Creed II* (Ubisoft, 2009), o compositor Jesper Kyd construiu uma trilha sonora autoral inspirada no contexto histórico da Itália renascentista, utilizando instrumentos característicos do período, como a guitarra *fingerstyle* e o modo Dórico³, associado à música eclesiástica medieval, combinados com sintetizadores eletrônicos do século XXI. Conforme analisado por Wood [Wood 2016], essa abordagem híbrida buscava representar simultaneamente dois períodos temporais distintos presentes na narrativa do jogo, imergindo o jogador no universo histórico por meio de composições originais.

Já no contexto nacional, o jogo brasileiro *Toren* (Swordtales, 2015) apresenta uma abordagem distinta, na qual a trilha sonora orquestral, composta por Vinicius Kleinsorgen, com participação adicional de Lucas Flicky, foi construída para acompanhar a jornada da protagonista por meio de notas e harmonias projetadas para imergir o jogador na atmosfera do jogo [Swordtales 2015]. Gravada ao vivo com músicos de orquestra, a trilha demonstra como produções independentes brasileiras já tratavam o design sonoro como elemento central da experiência imersiva. Em contraste com essas abordagens, o desenvolvimento sonoro de *Trapiche: Ecos das Ruas* adota um caminho distinto: em vez de composições autorais inspiradas na época ou trilhas orquestrais originais, o projeto recorre às próprias obras históricas em domínio público, autenticando sonoramente o período retratado com materiais musicais reais da Salvador da década de 1930.

2.3. Domínio Público

No Brasil, a Lei de Direitos Autorais nº 9.610/98 estabelece que obras musicais entram em domínio público setenta anos após a morte do autor, ou do último autor em caso de

³Descrição: O Modo Dórico é uma escala musical que tem a mesma estrutura de uma escala menor, mas com um sexto grau elevado, conferindo-lhe um caráter ao mesmo tempo melancólico e esperançoso, amplamente utilizado na música eclesiástica medieval.

parcerias [Brasil 1998]. Durante esse período, os direitos patrimoniais permanecem sob responsabilidade dos herdeiros, passando a obra a ser de uso livre somente após o término desse prazo. Dessa forma, composições cujos autores faleceram em 1930, por exemplo, tiveram seus direitos protegidos até o ano 2000. Esse enquadramento legal permitiu a utilização de músicas associadas ao período histórico retratado no jogo, especialmente aquelas que circulavam amplamente durante a radiodifusão da época.

2.4. Radiodifusão

Historicamente, a expansão da radiodifusão ocorreu a partir do início do século XX, intensificando-se após a Primeira Guerra Mundial (1914–1918), quando o rádio passou a, gradualmente, integrar o cotidiano dos lares. No Brasil, esse meio de comunicação atingiu seu apogeu na década de 1930, período frequentemente denominado "*Era de Ouro do Rádio*", no qual o rádio se consolidou como uma das principais formas de entretenimento e informação da população. Durante o governo de Getúlio Vargas (1930–1945), foram estabelecidas concessões para emissoras privadas, permitindo a exploração comercial por meio de propagandas e programas musicais, ao mesmo tempo em que o governo utilizava a radiodifusão como meio de comunicação política, por exemplo, através do programa obrigatório "*A Hora do Brasil*", atualmente conhecido como "*A Voz do Brasil*" [Spannenberg et al. 2012].

Nesse contexto, as emissoras disputavam a audiência dos ouvintes por meio de diferentes formatos de programação, incluindo *shows* de calouros e apresentações musicais ao vivo. Esse cenário contribuiu para o surgimento e a popularização de diversos artistas da música brasileira, como Noel Rosa, cuja obra integra a trilha sonora utilizada em *Trapiche: Ecos das Ruas*.

3. O Jogo *Trapiche: Ecos das Ruas*

Trapiche: Ecos das Ruas é um jogo de plataforma 2D com forte foco narrativo, desenvolvido por estudantes do curso de Jogos Digitais do IFBA - Campus Lauro de Freitas, sob orientação do professor Roger Villalta e professor Thiago Souto Mendes. O projeto contou com a atuação de Joaquim Bezerra de Freitas Braga como *Game Designer* e na produção de arte 2D, Yuri Silva Rodrigues como *Sound Designer* e *Video Edition*, Clara Teresa Belens na produção de arte 2D, Luana Caroline Carvalho no *UX* e *UI* (responsável pela experiência e interface de usuário), e Gabriel Borba de Matos na programação do jogo, desenvolvido utilizando a linguagem de programação C# (CSharp) no motor Unity 6. Destaca-se, ainda, a parceria estabelecida entre a equipe de desenvolvimento e a Fundação Casa de Jorge Amado, instituição responsável pela gestão dos direitos autorais do escritor.

Inspirado no romance *Capitães da Areia*, de Jorge Amado, o jogo é ambientado na cidade de Salvador durante o final da década de 1930. A experiência acompanha a vida de um grupo de crianças em situação de rua, explorando aspectos sociais e culturais presentes no período histórico retratado na obra original [Amado 1937].

A proposta do jogo combina elementos de exploração e progressão em cenários urbanos inspirados em diferentes locais da cidade de Salvador, como a Feira do Sete (posteriormente conhecida como Feira de São Joaquim), Pelourinho e o trapiche, que funciona como “lar” dos capitães da areia. Para reforçar a ambientação e a progressão

narrativa, o jogo utiliza diferentes recursos audiovisuais, como as *cutscenes*⁴ responsáveis por apresentar momentos importantes da história. Além disso, diversos *assets*⁵ presentes nos cenários fazem referência a objetos característicos da época, como os rádios distribuídos em ambientes variados do jogo. Esses elementos funcionam como dispositivos de ambientação sonora e narrativa, reproduzindo conteúdos inspirados na radiodifusão do período, como radiojornais e radionovelas. Nesse sentido, a ambientação histórica constitui um elemento central para a construção da experiência do jogo, influenciando não apenas sua narrativa e estética visual, mas também o desenvolvimento de sua imersão sonora.

O desenvolvimento sonoro do jogo foi fundamentado em pesquisas sobre a radiodifusão em Salvador na década de 1930, buscando refletir as características do contexto histórico e suas principais referências culturais, aspectos que orientaram a construção da identidade sonora do jogo.

O jogo *Trapiche: Ecos das Ruas*, objeto de análise deste estudo, encontra-se disponível publicamente em: <https://linktr.ee/Trapixel>, permitindo o acesso à experiência analisada neste trabalho. Os áudios produzidos e utilizados no jogo, incluindo trilhas e conteúdos radiofônicos, encontram-se disponíveis no mesmo endereço, permitindo o acesso direto aos elementos sonoros analisados neste estudo.

Destaca-se, ainda, que o desenvolvimento do projeto exigiu atenção especial às diretrizes do Estatuto da Criança e do Adolescente [Brasil 1990] e do Estatuto da Criança e do Adolescente Digital [Brasil 2025], considerando que a narrativa envolve crianças em situação de vulnerabilidade. Para atender a essas exigências, optou-se pelo uso de vozes adultas com modulação sonora, evitando a utilização de trabalho infantil e garantindo conformidade com a legislação. Esse cuidado reforça o compromisso ético do projeto com uma representação responsável de grupos sociais vulneráveis.

4. Metodologia do Desenvolvimento Sonoro

4.1. Levantamento de referências históricas

Para orientar o uso do acervo musical disponível em domínio público em relação à obra produzida, foi realizada uma pesquisa com o objetivo de compreender o funcionamento da radiodifusão na década de 1930 na cidade de Salvador. Esse levantamento buscou identificar práticas de programação radiofônica, artistas populares do período e as formas de circulação musical associadas ao rádio.

Na década de 1930, as concessões governamentais permitiram que empresas privadas aproveitassem comercialmente as emissoras por meio de propagandas e programas musicais, tornando a audiência um elemento central na disputa entre rádios. Como consequência, formatos como programas de calouros tornaram-se populares, contribuindo para a projeção de novos artistas e ampliando a difusão da música popular brasileira [Spannenberg et al. 2012].

A programação da Rádio Sociedade da Bahia combinava repertórios populares e eruditos, ampliando as possibilidades de difusão musical no período

⁴Descrição: Cenas cinemáticas que aparecem em determinados momentos do jogo.

⁵Descrição: Elementos individuais que compõem um jogo.

[Rádio Sociedade da Bahia nd]. Essa diversidade musical possibilitou uma seleção mais abrangente de obras para a trilha sonora do jogo, permitindo a escolha de composições capazes de dialogar com os diferentes contextos apresentados nas fases e *cutscenes*.

A legislação vigente também determinava que as emissoras de rádio transmitissem, em horário obrigatório, o programa estatal *A Hora do Brasil*, utilizado como meio de difusão das mensagens do governo federal. Nesse contexto, discursos de valorização do trabalhador passaram a ocupar espaço significativo na produção cultural da época, influenciando inclusive a música popular. A figura do malandro, anteriormente associada a um ideal de astúcia e liberdade, passou gradualmente a ser representada de forma mais negativa, frequentemente vinculada a ideias de atraso social.

Considerando esse contexto histórico e cultural, optou-se por uma seleção musical que equilibrasse obras populares e eruditas, evitando que determinadas representações culturais entrassem em conflito com a proposta narrativa do jogo, que busca destacar a vivência de crianças em situação de vulnerabilidade social. Dessa forma, as composições utilizadas foram selecionadas diretamente de acervos em domínio público, garantindo o uso legal das obras originais e contribuindo para a construção da ambientação sonora do período retratado.

4.2. Seleção e edição de trilhas sonoras

A adaptação das músicas selecionadas buscou equilibrar a fidelidade histórica das composições originais com sua adequação ao ritmo e às necessidades interativas do jogo. Nesse sentido, as músicas utilizadas foram selecionadas a partir do roteiro narrativo elaborado pelos desenvolvedores. Para isso, realizou-se uma análise detalhada de cada obra, buscando compreender de que forma sua inserção poderia contribuir não apenas como elemento de ambientação sonora, mas também como parte do desenvolvimento narrativo da experiência do jogador. Além disso, considerou-se a permanência cultural de determinadas composições, cuja familiaridade para o público contemporâneo pode contribuir para o fortalecimento da imersão durante a experiência de jogo.

Após a seleção, as composições passaram por um processo de edição para melhor atender às necessidades do jogo. Nessa etapa, priorizou-se a utilização das partes instrumentais das obras, que foram ajustadas por meio de alterações sutis de velocidade e reorganização de trechos, buscando intensificar a dramaticidade de determinados momentos da *gameplay*⁶.

Um exemplo desse processo é a utilização da obra *Ó Abre Alas*, da compositora Chiquinha Gonzaga, presente na segunda fase de *Trapiche: Ecos das Ruas*. Para a adaptação da música, foi utilizada a ferramenta *online Vocal Remover*, que permite separar a faixa vocal da instrumental por meio de processamento baseado em inteligência artificial [EaseUS 2024]. Dessa forma, foi possível preservar a instrumentalidade original da obra. Em seguida, o áudio foi importado para o *software Reaper*, onde foram realizadas pequenas alterações, como ajustes de velocidade e cortes em trechos específicos, sempre mantendo a harmonia musical. Após esse processo, a trilha foi implementada no motor *Unity*, permitindo a criação de um *loop*⁷ sonoro adequado à ambientação da fase.

⁶Tradução: Sessão de jogo ou jogatina.

⁷Tradução: Repetição.

4.3. Criação de Conteúdos Radiofônicos

Uma das estratégias adotadas no jogo digital foi a criação de programas de rádio que pudessem ser ouvidos pelo jogador durante momentos mais tranquilos da *gameplay*. Inspirados nos formatos de programação presentes nas emissoras da década de 1930, especialmente na Rádio Sociedade da Bahia, foram desenvolvidos conteúdos sonoros fictícios que simulam transmissões radiofônicas do período. Entre esses conteúdos, foi elaborado um breve roteiro para uma propaganda de radionovela, formato bastante popular na época. A narrativa apresenta um diálogo entre um casal que discute sobre um segredo, construindo uma atmosfera de mistério com o objetivo de despertar a curiosidade do ouvinte e reforçar a ambientação histórica do jogo, conforme apresentado na **Figura 1**.

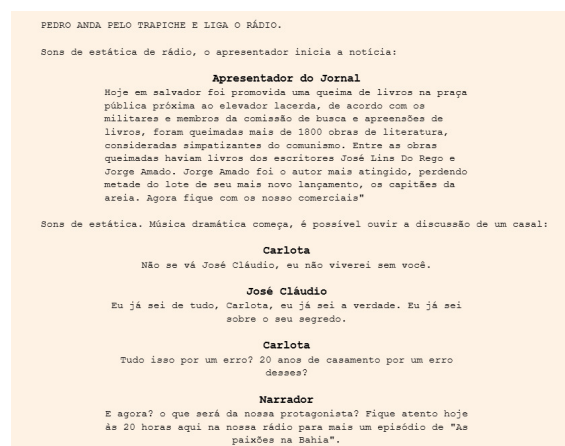


Figura 1. Trecho da transmissão da rádio, na fase 1 (O Trapiche).

Além disso, foi produzido um radiojornal baseando-se na estruturação do tripé, onde as rádios apresentavam músicas, programas jornalísticos e programas de futebol. Como tema da notícia apresentada no jogo, optou-se por retratar um episódio histórico marcante relacionado à obra *Capitães da Areia*: a queima pública de exemplares do livro durante o período do Estado Novo. O acontecimento ocorreu em Salvador e tornou-se um símbolo das tensões políticas e culturais em torno da obra de Jorge Amado [Globo nd]. A inserção desse fato histórico no conteúdo radiofônico permite ao jogador ter contato com um evento relevante da história literária brasileira, ampliando o diálogo entre o jogo e o contexto sociocultural do período retratado.

A dublagem desses conteúdos foi realizada pelos próprios desenvolvedores do projeto, que gravaram as falas utilizando dispositivos móveis, tanto para as vozes presentes nas rádios como para os personagens. Os áudios captados passaram inicialmente por um processo de tratamento no *software Audacity*, no qual foram aplicadas técnicas de redução de ruído e ajustes no tom das vozes, tornando-as menos reconhecíveis e mais adequadas à ambientação sonora proposta.

Posteriormente, o material foi trabalhado no *software Reaper*, onde as falas foram combinadas com efeitos sonoros e trilhas de fundo, reforçando a dramaticidade e o caráter narrativo das gravações. Nessa etapa também foram adicionados elementos que simulam características técnicas das transmissões radiofônicas antigas, como alterações de frequência e a inserção dos ruídos de estática, produzindo um efeito sonoro que remete ao funcionamento de rádios da época e contribuindo para a imersão histórica do jogador.

4.4. Integração no jogo

Cada fase e *cutscene* do jogo recebeu uma trilha sonora selecionada de acordo com a narrativa e as animações desenvolvidas, contribuindo para a construção do clima emocional adequado em cada momento da experiência. A escolha das músicas buscou alinhar elementos sonoros ao *gameflow*⁸, reforçando tanto a ambientação quanto o impacto das cenas.

Um exemplo desse processo ocorre no momento de queda do protagonista, no qual a obra *Lua Branca*, de Chiquinha Gonzaga, é utilizada com caráter melancólico. Sua inserção em uma *cutscene* que retrata a invasão ao trapiche pela polícia intensifica a sensação de perda e vulnerabilidade social dos personagens, evidenciando a destruição de seu espaço de pertencimento. Nesse contexto, o uso da trilha sonora contribui para enfatizar a temática dos direitos humanos abordada no jogo, colocando o jogador em contato direto com a carga emocional da cena.

Nos momentos jogáveis, as músicas desempenham predominantemente um papel de ambientação, funcionando como pano de fundo para a experiência, mas também sendo utilizadas para criar tensão ou indicar mudanças no estado do jogo. Em alguns casos, uma mesma composição exerce múltiplas funções narrativas. É o caso da obra *Alvorada*, do autor Antônio Carlos Gomes, cuja estrutura musical apresenta variações de intensidade ao longo de sua execução. Inicialmente, a melodia assume um caráter mais tenso, sendo utilizada em uma fase que retrata o ataque ao trapiche. Em seguida, a composição evolui para um tom mais esperançoso, sendo aproveitada na fase final, que simboliza a reconstrução do lar dos capitães.

Para viabilizar esse uso narrativo, a música passou por um processo de edição no qual diferentes trechos foram isolados e aplicados em momentos distintos do jogo. Essa adaptação permitiu utilizar a mesma composição como elemento de contraste emocional, associando a destruição e a reconstrução do trapiche a diferentes variações sonoras da mesma composição. Dessa forma, a trilha sonora não apenas acompanha a narrativa, mas também participa ativamente da construção simbólica do espaço e da experiência do jogador.

5. Construção da Ambientação Sonora (*SoundScape*)

Conforme discutido na Seção 2.1, o áudio desempenha papel fundamental na imersividade, auxiliando o jogador a interpretar os acontecimentos. A partir desses princípios, aprofundamos aqui a materialização dessas escolhas ao longo do desenvolvimento sonoro.

No caso de *Trapiche: Ecos das Ruas*, tendo a imersão do jogador como objetivo central do design sonoro, foram analisadas as especificidades de cada ambiente para a construção dos efeitos. Nas fases ambientadas no trapiche, por exemplo, foram utilizados sons de madeira rangendo associados aos passos do personagem, reforçando a materialidade do espaço. Em cenários como a Feira do Sete, caracterizada por solo úmido e intensa circulação de pessoas, os efeitos sonoros foram adaptados para reproduzir a sensação de deslocamento em terreno enlameado, combinados a ruídos de vozes que sugerem a popularidade do local.

⁸Tradução: Fluxo de jogo.

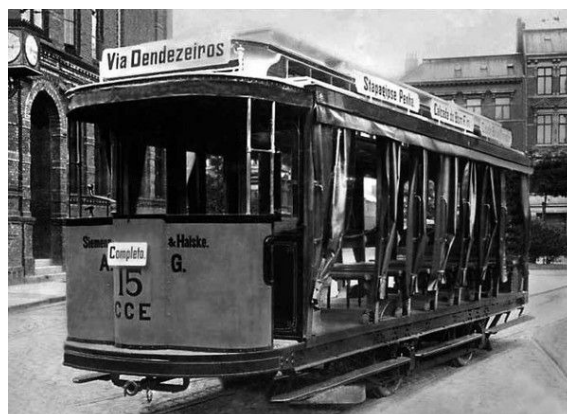


Figura 2. Imagem utilizada como inspiração para a construção do *soundscape* da fase 3 (Feira dos Sete).

Além disso, elementos específicos do contexto urbano foram incorporados à paisagem sonora. A presença de bondes (conforme a **Figura 2**), identificada a partir do levantamento do contexto histórico local, foi representada por meio de efeitos sonoros dinâmicos que simulam sua aproximação e afastamento em relação ao jogador. Esse tipo de recurso contribui para a percepção espacial e para a compreensão do ambiente, permitindo que o jogador interprete a localização e a atmosfera do cenário mesmo sem familiaridade prévia com o espaço representado.

Dessa forma, o conjunto de elementos sonoros atua não apenas como suporte à ambientação, mas como um componente ativo na construção da experiência, auxiliando o jogador a interpretar o espaço, o tempo e as relações sociais presentes no universo do jogo.

6. Resultado

O resgate de práticas sonoras como a música em domínio público e a radiodifusão da década de 1930 posicionam *Trapiche: Ecos das Ruas* entre os jogos digitais capazes de atuar como dispositivos de memória cultural, preservando expressões artísticas de períodos históricos por meio de uma experiência interativa.

Considerando a música como um elemento intrínseco à experiência do jogo, entende-se que sua seleção carrega significados históricos e culturais, refletindo visões sociais e políticas presentes no período em que foram produzidas. Dessa forma, as composições utilizadas funcionam como registros sonoros de seu tempo, expressando tanto a estética quanto às vivências de seus compositores.

Esse mesmo princípio se estende aos demais elementos sonoros do jogo. A dublagem busca reproduzir características linguísticas da época, e os efeitos sonoros ambientes, que representam espaços urbanos e o trapiche, contribuem para situar o jogador no estilo de vida e nas dinâmicas sociais da cidade de Salvador no período retratado.

7. Conclusão

Este trabalho apresentou o processo de desenvolvimento sonoro do jogo digital *Trapiche: Ecos das Ruas*, uma adaptação do clássico literário *Capitães da Areia*, de Jorge Amado [Amado 1937], discutindo a importância do *sound design* não apenas como elemento

de entretenimento, mas também como ferramenta de reconstrução sonora histórica e preservação cultural.

O processo demonstra que o *sound design* voltado à ambientação histórica vai além da simples escolha de trilhas musicais, exigindo uma investigação aprofundada dos contextos social, político e midiático do período retratado. Essa abordagem teve como objetivo que o áudio atuasse como marcador histórico, buscando situar o jogador no tempo e espaço da narrativa e estabelecendo uma ponte com a literatura nacional.

Ao integrar a obra literária como base do projeto, destaca-se também o desafio de valorizar a cultura brasileira por meio dos jogos digitais, evidenciando o potencial do som como meio de diálogo com temáticas sociais e históricas presentes na obra original. Dessa forma, o design sonoro contribui para adicionar novas camadas de significado à experiência do jogador, convidando-o a reflexão sobre questões sociais que permanecem atuais.

Diante do exposto, *Trapiche: Ecos das Ruas* representa uma experiência de desenvolvimento na qual o *sound design* assume papel central na construção da ambientação, na mediação entre literatura e novas mídias e na busca por experiências imersivas. Quando fundamentado em pesquisa consistente, aliado a soluções técnicas adequadas e a uma postura ética responsável, o design sonoro amplia significativamente as possibilidades de representação histórica e cultural nos jogos digitais.

Referências

- Amado, J. (1937). *Capitães da Areia*. Companhia das Letras, Rio de Janeiro.
- Brasil (1990). Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990. Dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente e dá outras providências.
- Brasil (1998). Lei nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998: Lei de direitos autorais. https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19610.htm. Acesso em: 16 mar. 2026.
- Brasil (2025). Lei nº 15.211, de 17 de setembro de 2025. Dispõe sobre a proteção de crianças e adolescentes em ambientes digitais (Estatuto Digital da Criança e do Adolescente).
- Droumeva, M. (2011). An acoustic communication framework for game sound: Fidelity, verisimilitude, ecology. In Grimshaw, M., editor, *Game Sound Technology and Player Interaction: Concepts and Developments*, pages 131–152. IGI Global, Hershey, PA.
- EaseUS (2024). Easeus vocal remover.
- Freesound (n.d.). Freesound – collaborative database of Creative Commons licensed sounds.
- Globo (n.d.). Capitães da areia: o dia em que o estado novo queimou um dos maiores clássicos da literatura brasileira.
- Grimshaw-Aagaard, M. (2019). Sound and the feeling of presence. In *Proceedings of EVA London 2019: Electronic Visualisation and the Arts*, pages 342–343. British Computer Society (BCS).

Newzoo (2025). Newzoo global games market report 2025. Newzoo. Acesso em: 04 jul. 2026.

Rádio Sociedade da Bahia (n.d.). História da rádio sociedade da bahia. <https://web.archive.org/web/20100218130723/http://www.radiosociedadeam.com.br/capa/historia.aspx>. Acesso em: 16 mar. 2026.

Spannenberg, A. C. et al. (2012). A radiodifusão na bahia e a formação da cultura radiofônica. *Revista Brasileira de História da Mídia*, 1(2). Acesso em: 16 mar. 2026.

Swordtales (2015). Toren – soundtrack. Steam. Acesso em: 04 jul. 2026.

Wood, T. A. (2016). A synthesis of time: An analysis of the music of Assassin's Creed. Master's thesis, Berklee College of Music, Valencia Campus, Valencia, Spain.