

Parâmetros para construção de uma identidade sonora em jogos digitais e sua aplicação na trilha sonora original de *Guacamelee!*

Leticia Arnold

Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS) – Porto Alegre, RS – Brasil

leticiarnold@gmail.com

***Abstract.** The audio for digital games is a growing market; technological revolutions, as well as the popularization of games, have allowed the universe of soundtracks to expand, reaching a high degree of complexity. In the creation of a soundtrack, it is essential to have a conception of the project's sonic identity. In the present article, we present a literature review based on the eight parameters suggested by Meneguelle (2016), which guide the necessary choices for establishing a cohesive identity.*

***Keywords—** gameaudio, digital games, sonic identity*

***Resumo.** A área do áudio para jogos digitais é um mercado em ascensão; as revoluções tecnológicas, bem como a popularização dos games, possibilitaram que o universo das trilhas sonoras se expandisse, atingindo um alto grau de complexidade. Na criação de uma trilha sonora, é fundamental que haja uma concepção da identidade sonora do projeto. No artigo em questão, apresentamos uma pesquisa bibliográfica a partir dos oito parâmetros sugeridos por Meneguelle (2016), que norteiam as escolhas necessárias para o estabelecimento de uma identidade coesa.*

***Palavras-chave—** áudio, jogos digitais, identidade sonora*

1. Identidade Sonora

A identidade sonora de um determinado jogo digital está ligada à reflexão de como uma sonoridade específica pode auxiliar na caracterização do universo de um *game*, representando e enfatizando particularidades temáticas [Meneguelle, 2016, p. 22]. Em sua origem, os sons de um jogo existiam apenas como reações às ações dos jogadores [Silva, 2018, p. 17]; porém, devido aos avanços das ferramentas tecnológicas, os elementos sonoros podem não apenas também ambientar o universo do jogo em questão, como também tem o poder de suscitar diferentes emoções no jogador e tornar o *gameplay* mais interativo [Schäfer, 2011, p. 112; Silva, 2018, p. 18]. Tal fato demonstra a importância da dimensão do áudio dentro dos jogos digitais; assim sendo, é necessário refletir sobre a construção de uma identidade sonora.

2. Parâmetros para construção de identidade sonora

Meneguelle (2016, p. 22), em sua pesquisa, buscou responder à seguinte questão: como a sonoridade pode auxiliar na formação de um estilo e tom artístico, representando assim a temática de um jogo ou estilo de jogo? Tal problema de pesquisa abrange, em essência, a questão da identidade sonora e sua relação com a caracterização do universo

proposto pelo jogo. O autor sugere oito parâmetros que podem ser considerados na construção de uma identidade sonora coesa, que serão detalhados nos subtópicos a seguir e exemplificados através de análise da trilha sonora do *game Guacamelee!*¹, desenvolvido pela DrinkBox Studios (2013).

2.1. Estilo e tom

O primeiro parâmetro elencado por Meneguette (2016, p. 64) é de estilo e tom, abrangendo questões como temática, gênero, ambientação do jogo e da narrativa e público-alvo. Em relação à identidade sonora, podemos aqui considerar as adequações necessárias para criar uma atmosfera sonora compatível com o universo estabelecido. O tema do jogo pode ser reforçado por uma trilha sonora específica, que deverá considerar também, em sua concepção de áudio, para quem o jogo está destinado e por consequência, qual será o ambiente produzido. Na mesma direção, Collins (2008, p. 90) afirma que a primeira etapa no estágio de pré-produção do áudio de um jogo é preciso justamente determinar quais serão o tema e gênero adotados, “(...) para definir o estilo de *design* sonoro necessário e o tipo de música adequado”². É apenas após esta definição de estilo e atmosfera sonora que a equipe de áudio deve refletir sobre a funcionalidade e a interação dos sons com o *game* [Collins, 2008, p. 90].

Jogos de um mesmo gênero podem demonstrar significativos contrastes devido a adequações temáticas, por exemplo. Concebido dentro do sub-gênero *metroidvania*³, o *game Guacamelee!* mistura características de identidade sonora, onde referências estilísticas dos jogos que inspiraram o sub-gênero (*Metroid*, da Nintendo, e *Castlevania*, da Konami) se cruzam com elementos típicos da música tradicional mexicana, que caracteriza a temática explorada no *game*. A trilha sonora, composta por Rom di Prisco e Peter Chapman, possui similaridades em várias camadas com outros jogos *metroidvania*: músicas diferentes e contrastantes para cada local do mapa, o que auxilia na caracterização e condução narrativa, além de músicas exclusivas para os momentos de luta com os chefões (*Boss Theme*).

2.2 Paleta sonora

A seguir, Meneguette (2016) salienta a importância da criação de uma paleta sonora para formação da identidade sonora. O autor define a paleta sonora como uma delimitação de sons que integrarão a composição; “(...) suspeita-se que o termo tenha relação com as paletas de cor utilizadas por pintores e *designers* visuais para criar seus quadros e seus gráficos” (p. 65). Poderíamos aqui mencionar a escolha composicional de restringir-se a uma determinada instrumentação, ou intervalos melódicos e

¹ Com um enredo repleto de referências à cultura mexicana, *Guacamelee* conta a história do personagem Juan, que após ser morto pelo vilão Carlos Calaca, vai para o mundo dos mortos e se transforma em um *luchador* que traça sua jornada para retornar ao mundo dos vivos. A trilha sonora completa, com trinta composições originais e quatro faixas bônus, pode ser ouvida em: <https://youtu.be/9PM_4YUfNcM>

² “First, it is necessary to determine the general game type, in terms of the theme and genre, to determine the style of sound design needed, and the type of music that would be appropriate.”

³ Este subgênero de jogos tem como característica o *sidescrolling* de plataforma, além de possuir como ponto fundamental a exploração livre de um personagem pelo mapa do mundo aberto, o qual vai adquirindo novas habilidades, conhecimentos e itens para desbloquear áreas secretas, à medida em que o território é desbravado e a narrativa se desenvolve (Calderón, 2020; Priori, 2015).

harmônicos e padrões rítmicos específicos, ou ainda quaisquer elementos musicais que possam ser reutilizados, ainda que que transformados, para criar uma identidade sonora reconhecível e bem estabelecida. Na trilha sonora de *Guacamelee!*, podemos observar um cruzamento de diferentes estilos musicais. Embora cada evento da história e localidade do mapa possua músicas diferentes, há um padrão na escolha da instrumentação, por exemplo. É constante a combinação de elementos de música eletrônica e orquestral com a música tradicional mexicana⁴, o que concede ao jogo uma paleta sonora bem definida, ainda que eclética. A combinação estilística adotada pode, em parte, ser reflexo da característica composicional dos dois compositores que trabalharam de forma colaborativa na concepção do áudio do jogo; Jack Butineau, ao entrevistar Peter Chapman (um dos compositores da trilha de *Guacamelee!*), descreve Chapman como um produtor eletrônico, enquanto Rom de Prisco, o outro compositor, é descrito por Butineau como “um produtor orquestral tradicional”⁵.

2.3 Perfil sonoro

O terceiro parâmetro sugerido é o do perfil sonoro, que seria a definição de um contorno estilístico específico. Meneguette (2016, p. 67) afirma que “isso demandará a consolidação de paletas com perfil concretista, naturalista, acústico, elétrico, sintético”. Ao longo das décadas, houve uma mudança de perfil sonoro, muito em virtude dos avanços tecnológicos e da possibilidade de se incluir sons mais naturalistas nas trilhas sonoras. Ainda assim, um perfil sonoro mais sintético/eletrônico também pode ser utilizado atualmente, de acordo com as escolhas de *design* do jogo. O perfil sonoro de *Guacamelee!* é diverso, ainda que coeso. A diversidade estilística, mencionada no subtópico anterior, resulta em uma mistura de perfil sintético (presente nas referências à música eletrônica, com o uso de sons sintetizados) com um perfil mais acústico (através da utilização de instrumentações características do meio orquestral, além das referências à música tradicional mexicana).

2.4 Texturas e eventos sonoros

Integra a construção de uma identidade sonora também a definição de texturas e eventos sonoros. Cada som específico em um jogo, seja componente musical ou efeito sonoro, possui uma sonoridade particular; Meneguette (2016) afirma que “os perfis específicos de cada evento constituem texturas sonoras – qualidades sensórias que serão acopladas aos ruídos de efeitos, de zona, de interface, ao *sound design* de vozes, etc.” (p. 68). A textura sonora de *Guacamelee!* é bem preenchida; a todo momento há música, inclusive nos momentos de diálogo entre personagens (especialmente porque os diálogos são apresentados apenas em caixas de texto, sem dublagem). Além da trilha musical,

⁴ Entendemos a música tradicional mexicana, neste contexto, com base no que Vega (2010) define como *mariaquis*: uma expressão popular, de origem tradicional, exportada internacionalmente como modelo da cultura mexicana (por vezes, de forma estereotipada). A instrumentação característica é composta de instrumentos de corda dedilhada (violões, guitarras e variações locais destes instrumentos), além do uso de trompetes, harpa mexicana e violino. É característica também a vestimenta, com *sombreros*, botas e lenços.

⁵ Transcrição da fala de Jack Butineau, que se dirige a Peter Chapman: “You’re sort of taking your two styles, because you’re very much like an electronic producer at heart (...) and Rom is more of an old-school orchestral dude, right?”

destacam-se os efeitos sonoros advindos da interação com o cenário, além dos sons únicos produzidos por cada golpe e habilidade aprendidos pelo personagem.

2.5 Assinaturas sonoras

Também podem ser atribuídas diferentes assinaturas de som à identidade sonora. São os sons que caracterizam, por exemplo, um determinado personagem (sua voz, o som dos seus passos) ou ainda os ruídos produzidos por diferentes ações, como pular ou acionar uma determinada habilidade. Para Meneguette (2016, p. 72) seria “(...) qualquer som de caráter único que produza distinção pode ser considerado uma assinatura sonora”. Um recurso muito interessante utilizado pelos compositores da trilha sonora de *Guacamelee!* que auxilia na ambientação e reforça os elementos narrativos é que cada localidade do mapa, na verdade, possui duas versões musicais: uma que toca na versão padrão, e outra que é reproduzida quando o personagem está na mesma localidade, mas na dimensão dos mortos (*world of the dead*). Logo no início do jogo, o personagem principal recebe a habilidade de viajar entre duas dimensões, e múltiplas trocas são necessárias para desbloquear caminhos e viajar entre diferentes pontos do mapa. Há uma evidente diferença visual entre as dimensões: enquanto uma possui cores mais quentes, a outra tem a prevalência de tons frios; a exemplificação está na Figura 1, que apresenta uma captura de tela de um mesmo momento do jogo nas duas dimensões disponíveis. A assinatura sonora de cada dimensão reforça a particularidade de cada um dos universos desbravados; em um *timing* perfeito, a trilha sonora acompanha a mudança de dimensão, alterando características de instrumentação ou mixagem, por exemplo, e atribuindo uma assinatura sonora única ao universo em questão.



Figura 1. Comparação visual das duas dimensões em *Guacamelee!*

2.6 Lista de ativos e quadros temáticos

Uma das etapas na fase de planejamento conceitual é a elaboração de uma lista de ativos, na qual serão elencados os sons necessários para cada elemento do jogo. Ter um panorama completo dos eventos sonoros listados auxilia em uma concepção coesa, com identidade reconhecível e marcante. Meneguette (2016, p. 72) sugere, inclusive, a elaboração de quadros temáticos, que seriam “uma forma de representar esquemas de paleta sonora e criar um sentido de propósito entre os sons, de acordo com intenções de *design*, motivos narrativos ou similaridades e contrastes nos perfis sonoros. Este tipo de organização facilita a comunicação entre a equipe responsável pelo conceito do *game*, auxiliando na inclusão dos profissionais que integram o time, e não necessariamente são especialistas em áudio. Collins (2008, p. 91) relata que estas listas e quadros podem ser organizados por tipos de emoção, instrumentação ou quaisquer categorizações que auxiliem na organização e concepção dos sons.

2.7 Decupagem mecânica

Ainda dentro dos parâmetros para estabelecimento de uma identidade sonora temos o que Meneguette denomina como decupagem dinâmica; o termo “decupagem” vem do francês *découpage*, que significa recortar. Nesse sentido, a decupagem está ligada ao exercício de determinar quais sons estarão ligados a quais eventos narrativos. Seria, então, uma definição de “situações narrativas, andamentos e curvas emocionais para que se estabeleça um planejamento de aplicação de sons” (Meneguette 2016, p. 75). Este processo tem íntima ligação com a fase de planejamento dos sons necessária na elaboração de uma lista de ativos e quadros temáticos, o tópico anteriormente explorado. Os acontecimentos narrativos e sua ligação com curvas de emoção formam um mapa emocional do jogo (Collins 2010, p. 92); tendo definido em que ponto do *game* há um clímax da história, a trilha sonora pode acompanhar e acentuar as sensações causadas no jogador, ao atribuir diferentes níveis a parâmetros sonoros, e assim preparar o jogador para alguma situação específica. Este efeito aparece em *Guacamelee!*, por exemplo, nas intensificações da trilha sonora em momentos de enfrentamento a inimigos mais fortes (com acelerações de andamento, aumento de subdivisões rítmicas, elevação dos níveis de dinâmica e aumento no número de instrumentos utilizados, por exemplo) e na sua suavização em situações em que o perigo foi dissipado.

2.8 Caracterização ludofuncional

Para Meneguette (2016, p. 204), este parâmetro está ligado a possíveis assinaturas sonora que possam ser utilizadas “(...) para conceder ao jogador oportunidades de ação significativa, oferecendo riscos em recompensas, ao mesmo tempo em que caracteriza elementos do mundo narrativo”. A questão da assinatura de som, explanada em tópico anterior, pode então ser utilizada para, apenas através do som, localizar o jogador na cena do jogo e provocar reações intuitivas. Os eventos sonoros de *Guacamelee!* possuem íntima relação com os aspectos narrativos e visuais; em vários momentos do *gameplay*, podemos perceber a ligação das ações tomadas pelo jogador e os consequentes efeitos sonoros que as acompanham. Destacamos aqui, por exemplo, a assinatura sonora que é atribuída ao momento em que o escudo de inimigos mais robustos é destruído; esta quebra pode ser acionada por diferentes comandos mecânicos, mas o evento sonoro que a acompanha é sempre a de um som de estilhaço, representando justamente a ideia de uma quebra de barreira.

Considerações finais

É importante destacar que, embora esteja em ascensão, a pesquisa acadêmica no campo do *gameaudio* (incluindo aqui a criação trilhas sonoras, além da produção de efeitos sonoros) ainda é pouco explorada. Meneguette (2016, p. 22) destaca esta questão, sugerindo que a área de direção de arte, em especial, abre portas interessantes para a pesquisa, ao abarcar temas como a identidade sonora. Os parâmetros elencados pelo autor podem ser aplicados na análise e observação de diferentes trilhas sonoras já existentes no mercado, auxiliando os profissionais da área a refletirem na concepção de uma identidade sonora para seus futuros projetos. Além disso, é fundamental considerar o design de som desde as fases iniciais da concepção de um jogo, pois isso contribui para a construção de uma identidade sonora mais consistente.

Referências

- Chapman, P. (2018). Entrevista concedida a Jack Butineau no “The Game Music Podcast, Ep. 2”. <https://youtu.be/O9Juh9g0eE41>
- Calderón, F. (2020). “Análisis del diseño atmosférico y de personajes en la narrativa visual de los videojuegos del subgénero Metroidvania: Hollow Knight, Ori and the Blind Fortes y Guacamelee!”. <http://hdl.handle.net/10757/654566>
- Collins, K. (2008) “Game Sound: an introduction to the history, theory, and practice of video game music and sound design”. MIT Press, USA.
- Meneguette, L. C. (2016). “A afinação do mundo virtual: identidade sonora em jogos digitais”. Tese (Doutorado) – Tecnologias da Inteligência e Design Digital, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo.
- Schäfer, C. (2011). “Game music como produto cultural autônomo: como ela ultrapassa os limites do jogo e se insere em outras mídias.” In: Revista Fronteiras – estudos midiáticos, Vol. 13, N° 2 – maio/agosto, p. 111-120.
- Silva, J. B. (2018). “Música de videogames como repertório de concerto”. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação em Música, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre.
- Vega, H. (2010) “La música tradicional mexicana: entre el folclore, la tradición y la World Music”. In: Revista Historia Actual Online, N° 23, Outono, p. 155-169.
- Priori, F. A. (2015). “Metroidvania: a história de um gênero”. <https://www.gameblast.com.br/2015/04/metroidvania-historia-de-um-genero.html>