

RELAÇÕES ENTRE IDENTIDADE SONORA E DIREÇÃO DE ARTE NA SONORIZAÇÃO DO JOGO “ELEMENTAIS TCG”

Raul Galhego da Silva ¹

Lucas Correia Meneguette ²

^{1,2} Faculdade de Tecnologia de Tatuí “Prof. Wilson R. R. de Camargo”

raul.silva42@fatec.sp.gov.br ¹; lucas.meneguette@fatec.sp.gov.br ²

1. Introdução

Um jogo, seja digital ou analógico, é formado por aspectos estéticos, narrativos, lógicos e tecnológicos numa “tétrade elementar”, como define Schell [1]. Os *video games*, baseados em tecnologia audiovisual, muitas vezes se destacam pela sonoridade, cuja identidade sonora reflete inclusive a temática, a direção artística e o sentimento que os desenvolvedores do jogo pretendem provocar no jogador. A estética sonora precisa estar relacionada e integrada com os demais aspectos dessa tétrede, caso contrário, ela pode gerar no jogador mais aversão do que imersão. Porém, desenvolvedores às vezes deixam o áudio para o final do projeto, o que pode gerar incoerências: uma trilha que seria adequada para uma parte do jogo pode não ser adequada a outra – e alterações drásticas, a essa altura, seriam custosas ou impraticáveis.

É ideal, portanto, que a sonorização e a direção artística se complementem desde o início do projeto, de forma harmônica e imersiva, ajudando a dar *feedback* e vida à física, à mecânica e à narrativa do *game*. Nesse sentido, o objetivo deste projeto é discutir relações entre identidade sonora e direção de arte na sonorização do jogo *Elementais TCG*, desenvolvido pela Hood Studios.

2. Metodologia

Este trabalho é uma pesquisa exploratória que busca descrever um projeto de desenvolvimento experimental. Após realizada revisão bibliográfica sobre conceitos de identidade sonora e direção de arte em jogos digitais [2,3,4,5], foi contextualizada e discutida produção da trilha sonora do jogo *Elementais TCG*, em reuniões com as equipes de desenvolvimento, de arte e de sonorização. Também foi feito o acompanhamento da criação da trilha sonora do jogo, por meio de reuniões presenciais e *online* com alunos do NAGA (Núcleo de Áudio e Games) de Produção Fonográfica da Fatec Tatuí.

3. Resultados e Discussões

Foram criados 55 efeitos sonoros e oito músicas, já programados no *middleware* FMOD e preparados para implementação no jogo. Os sons foram criados para se alinharem com a nova direção artística, com temática fantástica medieval e um estilo audiovisual realista de “televisualismo” [5]. A estética sonora adotada é orquestral, com efeitos sonoros “concretistas” [2]. Foram utilizados sons de animais, sons “geofônicos”, como fogo, água, gelo e eletricidade, e *swooshes* montados em camadas, com randomização de alturas e de intensidades, para criar variabilidade e verossimilhança.

As reuniões e discussões de desenvolvimento envolveram oito alunos do curso, e foram anotadas para resumir as principais ideias e como elas foram surgindo e se transformando, tendo como foco o alinhamento entre estéticas sonora e visual do jogo. Além disso, após a publicação da nova versão do jogo, serão oferecidas oficinas aos alunos da Fatec Tatuí e a escrita de um artigo acadêmico para apresentação em congresso.

Figura 1 – Arte conceitual da nova versão do jogo



Fonte: Hood Studios (2022).

4. Conclusões

Atualmente, é possível ouvir as primeiras versões das músicas e dos efeitos, sendo que as trilhas foram dirigidas de forma a ilustrar sonoramente os elementos da natureza presentes no jogo através da escolha de instrumentos musicais e de seus timbres. As músicas se encontram no seguinte link: <https://on.soundcloud.com/EWp6X>.

Referências

- [1] SCHELL, J. **The Art of Game Design: A Book of Lenses**. Burlington: Morgan Kaufmann Pub., 2008.
- [2] MENEGUETTE, L. C. **A afinação do mundo virtual: identidade sonora em jogos digitais**. Tese (Doutorado em TIDD). São Paulo: PUC-SP, 2016.
- [3] BRIDGETT, R. **From the shadows of film sound: cinematic production & creative process in video game audio**. Blurb Inc., 2010.
- [4] HUIBERTS, S. **Captivating sound: the role of audio for immersion in computer games**. Doutorado (Artes). Utrecht: Utrecht School of the Arts, 2010.
- [5] JÄRVINEN, A. Gran Stylissimo. **The Audiovisual Elements and Styles in Computer and Video Games**. In: F. Mäyrä. **CGDC Proceedings**, Tampere, 2002.

Agradecimentos

Aos alunos participantes do NAGA da Fatec Tatuí, ao Prof. Dr. Lucas Meneguette, responsável pelo Núcleo, e à equipe de desenvolvimento do *Elementais TCG*.