



A0013

AMBIENTE SONORO EM JOGOS: USOS E FUNÇÕES EM UM ESTUDO DE CASO

Natália Monti (Bolsista PIBIC/CNPq) e Prof. Dr. Claudiney Rodrigues Carrasco (Orientador), Instituto de Artes - IA, UNICAMP

A música, os efeitos sonoros e os diálogos, que compõem o ambiente sonoro de um jogo eletrônico, interferem significativamente no resultado final do jogo e oferecem bom potencial exploratório se tomados como parte de uma composição audiovisual interativa. Considerando que os jogos da época antiga inauguram procedimentos característicos e específicos da produção de jogos, esta pesquisa se concentra em um estudo de caso que compreende a análise dos jogos produzidos entre 1980 e 1990 para o console Master System da Sega, e mostra de que modo as informações transmitidas pelo ambiente sonoro se relacionam com as informações fornecidas pelas telas e com o conteúdo musical. Dentre os 75 jogos experimentados foram escolhidos 10 segundo critérios de qualidade, como o nível de entretenimento, funcionalidade, variedade de músicas e gênero. A partir desta nova amostra são feitas as descrições das telas/situações existentes, a captação do material sonoro e a identificação das funções da música, que podem ser resumidas em imersão, acompanhamento de ações, promoção de unidade, fornecimento de sentido para a tela e clima emocional. Os elementos musicais são extraídos das funções e usos da música segundo as telas, especificidades do jogo e limitações tecnológicas. A comparação entre as trilhas de um mesmo jogo e o ambiente sonoro de jogos diferentes entre si sugere a identificação de soluções musicais padronizadas para cada tela ou problema específico de jogo.

Jogos - Ambiente sonoro - Função da música