

A construção do som – jogos e interatividade

MARCOLINO, Marcio , marciomc@fumec.br
CÁRIA, Débora, deboragcaria@hotmail.com
FACE, Universidade FUMEC, Belo Horizonte, MG

RESUMO

O projeto *A construção do som - plataformas digitais*, visa pesquisar a criação e captação de sons para a montagem de um banco sonoro. O sound designer Ric Viers diz que um som só é apreendido se existe a ida ao "campo de batalha" para gravar e inserir em alguma plataforma. Juntamente a esta referência cita-se também Aaron Marks, que o som é parte essencial da experiência de interatividade e, portanto, experimentar e trazer à tona sons mais verdadeiros. Na promoção do design sonoro aplicado aos meios, a conceituação do jogo serve de base para gravação e preparação dos sons que servirão de base para o jogo "Animalium".

INTRODUÇÃO

"O som é a linguagem auditiva que associada à linguagem imagética produz sentido e significado após ser mediada. Desta vez, tendo como foco a inserção em plataformas digitais, o projeto foca na inserção de sons a um game, que consiste na linguagem imagética acionada conjuntamente à interatividade.

Com o intuito de pesquisar e catalogar as possibilidades de fonte sonora, o projeto elaborou um fichamento de sons necessários à produção do conteúdo referenciado pelas imagens interativas do jogo "Animalium" dos alunos do curso de de Jogos Digitais da Universidade FUMEC.

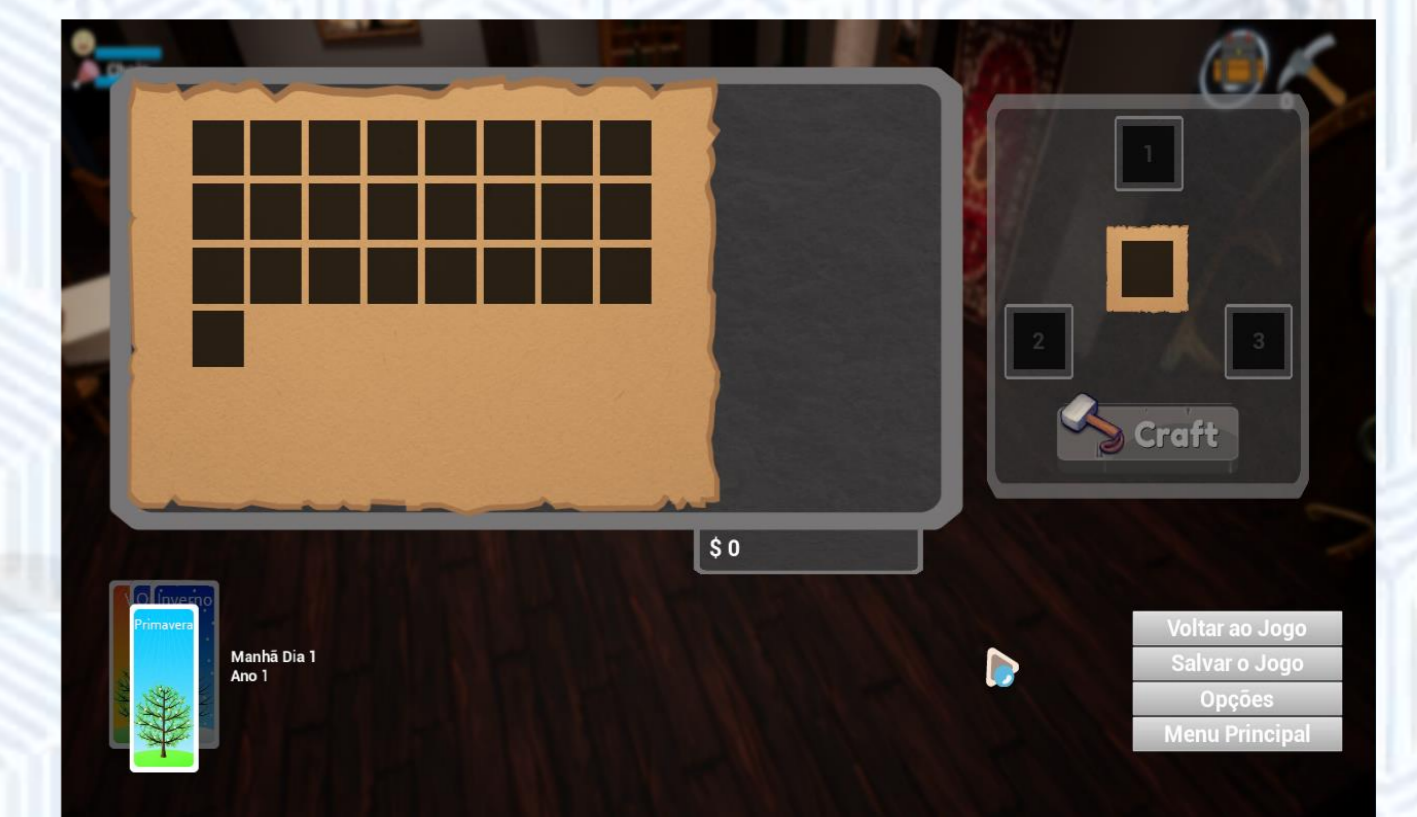
O projeto apresenta como objetivo geral a criação de sons específicos para plataforma digital e estudar suas propriedades e interfaces, e de forma específica elaborar fichamento de fontes sonoras; gravação dos sons provindos do fichamento; criação do banco sonoro e categorização dos sons captados e posterior aplicação

MATERIAIS E MÉTODOS

1) Catálogo de Sons: Fichamento dos sons necessários para a construção da linguagem sonora do game. Através do preenchimento de uma planilha denominada "Decupagem Sonora", foram elencados elementos a serem adicionados à *game engine*; 2) Gravação de sons: A fase foi composta de três subfases – microfonação, captação e gravação. As gravações foram feitas dentro do espaço da Universidade FUMEC e no Laboratório de Áudio; 3) Edição e Preparação de arquivos: Edição e preparação dos arquivos para o programador do game, que em seguida faria a inserção na *game engine*, criando relações de reverb, pan e demais modulações referentes à interatividade.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A pesquisa possui resultados e produtos esperados que foram devidamente alcançados, com a criação de todos os sons do game "Animalium". Entender e reconhecer que a linguagem sonora garante a complementaridade da linguagem imagética bem como da interatividade, faz-se com que o projeto tenha vida longa dentro da universidade, promovendo principalmente a interdisciplinaridade. Trazer a realidade profissional e mercadológica para o cenário acadêmico era outra demanda que o projeto alcançou.



Título: Telas do Game "Animalium" – *Gameplay, Ambientes e Menu*

CONCLUSÃO

O processo de construção da fonte sonora possibilitou a experimentação, a criação de sons através de testes, de qual o melhor som, qual a melhor forma de captação, e assim a formação do banco sonora tornou-se ampla, abrindo novos campos e possibilidades de criação de novos objetos. O estudo da interatividade aliada ao som, o conhecimento das plataformas de *game engine* em conjunção com os softwares de sons dão prosseguimento a novas experimentações e novas possibilidade para os jogos que virão.

REFERÊNCIAS

- BEAUCHAMP, [Robin](#). Designing Sound for Animation. Oxford: ELSEVIER SCIENCE & TECHNOLOGY, 2005
COLLINS, Karen. Game Sound: An Introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game Music and Sound Design: MIT Press, 2008.
MARKS, Aaron . The Complete Guide to Game Audio: For Composers, Musicians, Sound Designers, Game Developers: CRC Press, 2008.