

## O uso da música no game *survival-horror Pesadelo - Regressão*

MODALIDADE: COMUNICAÇÃO ORAL

SUBÁREA: SONOLOGIA

*Vicente Reis de Souza Farias*

*Universidade de São Paulo | Universidade Federal do Recôncavo da Bahia - vicentersfa@gmail.com*

*Fernando Henrique de Oliveira Iazzetta*

*Universidade de São Paulo - iazzetta@usp.br*

**Resumo:** Neste artigo analisamos o uso da música no jogo do sub gênero survival-horror *Pesadelo - Regressão* (Skyjaz, 2016) em comparativo com um jogo sueco, *Amnesia – the dark descent* (Frictional Games, 2011) e um jogo canadense, *Outlast* (Red Barrels, 2013). Buscamos contextualizar a produção sonora destes jogos em termos de recursos investidos e como isso pode interferir no resultado sonoro do jogo, levando em consideração as funções da música em relação ao gênero analisado.

**Palavras-chave:** Música de videogames. *Survival-horror*. Gêneros de videogames

### **Musical uses in the *survival-horror game Pesadelo Regressão***

**Abstract:** In this article we analyze the use of music in the survival-horror game *Pesadelo - Regressão* (Skyjaz, 2016) in comparison with a Swedish game, *Amnesia - the dark descent* (Frictional Games, 2011) and a Canadian game, *Outlast* (Red Barrels, 2013). We contextualize the sound production of these games in terms of invested resources and how this can interfere in the sound result of the game, taking into account the functions of music in relation to the genre analyzed.

**Keywords:** Game music. *Survival-horror*. Game genre

### **1. Introdução**

Os videogames possuem dois níveis de classificação de gênero, um deles se refere aos modos de interação com o jogo, o que Tim Summers (2011, p. 4) chama de “gênero interativo”, o outro se refere à sua temática, o qual Summers (2011, p. 4) chama de “gênero ambiental”, este está atrelado aos gêneros narrativos já conhecidos na literatura e no cinema, como ficção científica, épico, histórias de guerra, histórico, horror, entre outros. Como exemplo, FPS (First Person Shooter) é um gênero interativo que demanda do jogador explore ambientes por meio de uma visão em primeira pessoa (o jogador ver e escuta o mesmo que o avatar/personagem) e derrote inimigos com o uso de armas de fogo. Dentro deste gênero interativo, cabem diversos gêneros ambientais, pode ser um jogo de horror e ficção científica, como a série *Resident Evil* (Capcom, 1996-) ou um jogo de guerra como a série *Battlefield* (EA Digital Illusions CE, 2002 - ). Desta forma, os gêneros ambientais e narrativos determinam as funções dos som em determinados jogos. A análise de videogames, seja de seu aspecto sonoro, visual ou interativo, deva ser orientada ao gênero, o que encontra suporte

na literatura sobre videogames que comumente fazem um recorte pelo gênero (GRIMSHAW, 2010; PERRON, 2004; JØRGENSEN, 2007; ROUX-GIRARD, 2009).

O foco deste artigo está no sub gênero *survival-horror*, que mescla os gêneros de aventura <sup>1</sup>, horror e a partir dos anos 2000, o FPS (em alguns casos). O primeiro jogo a se auto intitular como *survival-horror* foi o *Resident Evil*, de 1996, da Capcom. Os jogos desta série são mais voltados para a ação, enquanto outros jogos posteriores começam a demarcar uma característica mais voltada para o terror psicológico e a tensão, como é o caso de *Silent Hill*, da Konami, de 1999. Esta distinção é observada por Tom Garner (2013, p. 4) ) que considera a primeira linha como *action-horror* e a segunda como *psychological-horror*. Sonoramente é possível notar que *Resident Evil* possui sons mais intensos em termos de volume e sequências musicais dinâmicas para momentos de ação, enquanto *Silent Hill* é mais silencioso, explorando mais as ambiências e materiais musicais que se confundem com essa camada ambiental. A partir dos anos 2000, com o avanço no potencial gráfico dos computadores e consoles de videogames torna o FPS mais popular, que pode então oferecer uma experiência em primeira pessoa mais realista e o uso da visão em primeira pessoa será recorrente nos games do sub gênero *survival-horror*. Enquanto alguns jogos mais voltados para o *action-horror*, como *Doom 3* (idSoftware, 2004), *F.E.A.R.* (Monolith Productions, 2005) e *The Darkness* (Starbreeze Studios, 2007) incorporam a mecânica de FPS, outros jogos como *Amnesia – the dark descent* (Frictional Games, 2011), *Outlast* (Red Barrels, 2013) e *Among the sleep* (Krillbite, 2015), incorporam a visão em primeira pessoa, mas eliminam a possibilidade de combate, o que tem sido recorrente em títulos *survival-horror* nos últimos anos, a exemplo de *Amnesia – A machine for pigs* (Frictional Games e The Chinese Room, 2013), *SOMA* (Frictional Games, 2017), *Slender – The eight pages* (Parsec Productions, 2012), *Outlast 2* (Red Barrels, 2017) *Layers of fear* (Bobbler Team, 2016), *Pesadelo – Regressão* (Skyjaz, 2016), *Strange Night* (2016, Labory), *Descent – Silence of Mind* (Labory, 2017), *Strange Night II* (Labory, 2018) e *Prison Island* (Utopia, 2018).

## 2. Produção sonora

Nosso interesse está na comparação do uso da música em jogo nacional do sub gênero *survival-horror*, *Pesadelo – Regressão* e em relação a outros dois jogos: um jogo sueco, *Amnesia – the dark descent* (Frictional Games, 2011) e um jogo canadense, *Outlast* (Red Barrels, 2013). Além do recorte no gênero, acreditamos que seja necessário um recorte no tipo de produção, por isso, ambos são jogos desenvolvidos de forma independente. Quando nos referimos ao desenvolvimento independente, levamos em consideração a existência de uma indústria de *videogames*, na qual atuam grandes empresas, entre publicadoras internacionais,

como Electronic Arts e Ubisoft, e fabricantes de consoles (aparelhos de reprodução de *videogames*), como a Sony, Nintendo e Microsoft. A partir disto, há um consenso de que jogos independentes não podem ser desenvolvidos sob o controle criativo ou financeiro destas grandes empresas (MARTIN; DEUZE, 2009, tradução minha). Apesar de que os três jogos sejam independentes, há diferenças significativas na composição das equipes e na experiências dos desenvolvedores. Um dos desenvolvedores de *Outlast*, Philip Krupa já trabalhou na grande indústria, justamente na Electronic Arts e na Ubisoft e os desenvolvedores de *Amnesia* já haviam desenvolvido outros jogos de horror, *Penumbra: Requiem* (2007) *Penumbra: Overture* (2008) e *Penumbra: Black Plague* (2008). Já *Pesadelo – Regressão* é o segundo jogo da Skyjaz, sendo o primeiro um jogo muito mais curto chamado *Pesadelo – O início* (2012). Além disso a produção de jogos deste gênero no Brasil ainda é muito pequena<sup>2</sup>, assim como a produção de demais gêneros, se comparada com a produção internacional, portanto a experiência de produção de games como um todo é menor.

*Pesadelo* foi desenvolvido por apenas três pessoas, contando com a contratação de quatro atores para as dublagens do jogo e um profissional para gravação de som. Dois dos desenvolvedores são responsáveis pela parte sonora do jogo (desde música, ambiências, efeitos sonoros, parte das dublagens e direção vocal), Jasiel Macedo (Jazz) e Stefano Maglovsky, ambos músicos. Por outro lado, a equipe de som de *Amnesia* inclui doze atores, um compositor, um engenheiro de som, um profissional de som para efeitos sonoros adicionais e uma diretora de dublagem<sup>3</sup>. Já *Outlast* revela uma produção de áudio ainda mais desenvolvida, contando com o estúdio de áudio com experiência em diversos título AAA (jogos de alto padrão, comumente provenientes das grandes desenvolvedoras internacionais), o Game On Audio<sup>4</sup>, contando com os seguintes papéis de produção de som: um produtor executivo de áudio, um compositor, um diretor de áudio, um profissional para gravação dos diálogos e dois editores para os mesmos, um sound designer, um gerente de áudio, um assistente de integração do áudio no jogo, um mixador in-game (que mixa os áudios já implementados no jogo) e uma equipe de 50 músicos para execução das composições<sup>5</sup>. Apesar de que sejam estruturas muito distintas, não há diferenças muito significativas na produção de sentidos e na experiência que a camada sonora de *Amnesia* e *Outlast* oferecem, apesar de que, claramente haverá uma diferença perceptível em relação a *Pesadelo*, conforme veremos nas análises.

### 3. Análises

A análise dos jogos é feita de forma comparativa e leva em consideração a produção de sentidos e afetos a partir do som em relação ao gênero de horror e como esta

camada sonora é estruturada levando em conta as duas funções genéricas do áudio para games propostas por Sanders Huiberts (2010, p. 29-32): otimização e dinamização. A primeira oferece ao jogador informações sobre o jogo, auxiliando-o. A segunda foca em tornar a experiência do jogo mais intensa. É importante ressaltar que um *videogame* é uma obra audiovisual interativa e uma parte não será percebida independente da outra. Desta forma, mesmo que a música de *Outlast* conte com a gravação de músicos de orquestra, ela não é escutada isoladamente, não há uma escuta fora de contexto nem isolada de outros sentidos (IAZZETTA, 2009, p. 37). Desta forma, o contexto narrativo e interativo do jogo influenciarão na maneira como esses elementos musicais são percebidos. Embora não pretenda realizar um juízo de valor, sugiro que o uso do som gera uma possibilidade de experiência mais imersiva em *Amnesia*, seguida de *Outlast* e *Pesadelo*. O que indica que a qualidade sonora por si só não é suficiente para causar um efeito de imersão na experiência. A exemplo disso Huiberts (2010, p. 55) comenta que a o áudio possui papel fundamental na imersão sensorial, pois é capaz de criar um senso de pertencimento em relação ao ambiente do jogo.

O fato de que as músicas de *Pesadelo* tenham sido gravadas com instrumentos virtuais é quase irrelevante para a fruição do jogo. O que diferencia o uso da música em *Pesadelo* em relação aos outros dois é a forma como ela é implementada e sua relação com as mecânicas de jogo. Em *Pesadelo*, a música é usada em *loops*<sup>6</sup>, o que significa que os únicos gatilhos para que as músicas toquem ou sejam interrompidas é a entrada e saída em determinado estágio do jogo. Dessa forma, em *Pesadelo*, a música dinamiza, mas não otimiza a experiência do jogador. Isso também implica no fato de que a música não atuará como índice nem símbolo de situações no jogo, tendo apenas seu caráter icônico mantido. Consequentemente, será menos responsável pelas alterações de estado emocional do jogador, uma vez que não sincroniza com o que acontece no jogo. Podemos dizer que há apenas dois tipos de uso da música em *Pesadelo*, música de fundo e música de perseguição. Considerando do conceito de áudio dinâmico, proposto por Karen Collins (2008), que é definido pelos sons que são disparados por ações do jogador (interativo) ou por condições programadas pelo jogo (adaptativo), não poderemos classificar a música como dinâmica, mas como adaptativa em relação às mudanças de áreas do jogo e interativa em relação à perseguição dos personagens. Com base nas convenções que se estabeleceram no cinema de horror e são recorrentes nos jogos do mesmo gênero, o uso da música em *loop* pode causar algumas confusões, pois, se em um determinado momento que haja um crescendo na música, uma variação de dinâmica mais perceptível, esperamos que isso signifique alguma coisa na diegese, No entanto, esses momentos musicais são aleatórios, fruto de uma programação sistêmica que nada tem a ver

com eventos do jogo. Diferente do que acontece em *Outlast* e em *Amnesia*. Em ambos os jogos a música é dinâmica e responde a situações específicas. Mesmo que haja uma música de fundo, ela se adapta quando o jogador passa por determinados locais, quando um inimigo se aproxima, quando o inimigo inicia uma perseguição e quando esta se encerra. Isso faz com que a música nestes dois jogos tenha um caráter otimizador forte, funcionando como índices e símbolos de situações do jogo. Dessa forma, ao escutar uma mudança em um material musical, o jogador se põe em alerta.

Esta diferença é mais do que uma questão de escolha estética. Em entrevista via e-mail Stefano Manglovsky, este nos informou que não houve o uso de *middlewares*<sup>7</sup> na implementação do áudio no jogo e que todo o processo de construção sonora foi muito trabalhoso para uma equipe tão reduzida. Isso indica que a presença de um profissional dedicado à implementação do som ao jogo pode interferir diretamente na sua sonoridade e nos efeitos produzidos na experiência do jogador.

As dinâmicas e o contexto interativo também influenciam na experiência do jogador. Em *pesadelo* há uma presença considerável de um inimigo chamado Garras Necrosadas, que se mantém em ronda por percursos fixos. Isto faz com que a dinâmica do jogador seja principalmente evitá-los, dando um certo controle em relação aos sustos que o jogador possa ter; caso o jogador desperte o interesse de um desses inimigos a música de perseguição é mais uma retorno sonoro da situação do que uma surpresa. Vale destacar que há dois inimigos que alertam a sua presença sonoramente e que não possuem padrões fixos, as suas aparições são aleatórias, no entanto isto não é feito com materiais musicais. Um dos inimigos é Fábio, que arrasta um machado, o outro é a Loira do Banheiro, o seu riso revela a sua presença; estes som servem de alerta ao jogador, otimizando a experiência. Em *Outlast* não há uma previsão para de quando um inimigo iniciará a perseguição, então o susto é inevitável. O material musical deste jogo conta com irrupções abruptas com ataques fortes (*stingers*<sup>8</sup> para reforçar o efeito de de susto. Já em *Amnesia*, não há grandes variações de volume nem tanto o uso de *stingers*, mantendo mais um efeito de tensão constante, o que provoca um efeito psicológico mais forte do que nos outros dois jogos.

#### 4. Considerações finais

É claro que os exemplos acima possuem grandes diferenças entre si em relação a investimento e tamanho de equipe e isso por si só poderia ser capaz de indicar qual dos jogos possui uma melhor sonoridade, mas como exposto acima, decisões estéticas e de design do jogo interferem na percepção que se tem da camada sonora de um jogo, uma vez que os elementos visuais, sonoros e interativos não são fruídos de maneiras isoladas. Isso indica

que a integração entre decisões de design de jogo, narrativa e design sonoro deve ser feitas de forma conjunta. Em relação a *Pesadelo*, fica claro que as questões orçamentárias podem interferir nessas decisões. Não tenho conhecimento do orçamento das equipes de *Outlast* e *Amnesia*, se houve algum incentivo financeiro ou se as empresas já possuíam caixa para isso, mas a ficha técnica indica que foram maiores que o orçamento de *Pesadelo* que, segundo Stefano Maglovsky foi todo por investimento próprio da equipe.

A partir desta análise, cabe a pesquisas futuras investigar outros gêneros de jogos e qual o pensamento dos desenvolvedores em relação à produção sonora. A produção de jogos no Brasil ainda é muito pequena e possui pouco investimento, ainda não há uma indústria estabelecida comparável com países como Canadá, EUA e Japão e é claro que, com menos dinheiro as equipes são mais reduzidas. No entanto, cabe verificar o quanto os desenvolvedores desejariam investir na produção de som, se a única barreira é orçamentária, se é dado menos importância ao áudio do que em outras áreas do desenvolvimento ou se existe uma lacuna na oferta de serviços ligados a áudio.

### Referências:

CARREIRO, Rodrigo. Sobre o som no cinema de horror: padrões recorrentes de estilo. *Ciberlegenda*, v. 1, 07 2011.

COLLINS, Karen. *Game sound*. Cambridge: MIT Press Ltd, 2008. ISBN 026203378X. Disponível em: <[https://www.ebook.de/de/product/7359910/karen\\_canada\\_research\\_chair\\_university\\_of\\_waterloo\\_collins\\_game\\_sound.html](https://www.ebook.de/de/product/7359910/karen_canada_research_chair_university_of_waterloo_collins_game_sound.html)>.

GARNER, Tom Alexander. *Game sound from behind the sofa: an exploration into the fear potential of sound & psychophysiological approaches to audio-centric, adaptive gameplay*. Tese (Doutorado) — Aalborg Universitet, 2013.

GRIMSHAW, Mark. *Game sound technology and player interaction*. Hershey, Nova York: Information Science Reference, 2010. ISBN 161692828X. Disponível em: <[https://www.ebook.de/de/product/11425649/game\\_sound\\_technology\\_and\\_player\\_interaction.html](https://www.ebook.de/de/product/11425649/game_sound_technology_and_player_interaction.html)>.

HUIBERTS, Sander. *Captivating sound - the role of audio for immersion in computer games*. Tese (Doutorado) — Utrecht School of the Arts and University of Portsmouth, Utrecht, Portsmouth, 2010.

IAZZETTA, Fernando. *Música e Mediação Tecnológica*. São Paulo: Perspectiva:Fapesp, 2009.

JØRGENSEN, Kristine. ‘*what are those grunts and growls over there?*’ *computer game audio and player action*. Tese (Doutorado) — Copenhagen University, Copenhagen, 2007.

MARTIN, Chase Bowen; DEUZE, Mark. The independent production of culture: A digital games case study. *Games and Culture*, v. 4, n. 3, p. 276–295, 2009. Disponível em: <<https://doi.org/10.1177/1555412009339732>>.

PERRON, Bernard. Sign of a threat: the effects of warning systems in survival horror games. In: *Proceedings of COSING 2004*. Croácia: [s.n.], 2004.

ROUX-GIRARD, Guillaume. *L'écoute de la peur : une étude du son dans les jeux vidéo d'horreur*. Dissertação (mathesis) — Université de Montréal, Montréal, 2009.

SUMMERS, Tim. Playing the tune: video game music, gamers, and genre. *ACT – Zeitschrift für Musik & Performance*, v. 2, n. 2, 2011.

## Notas

---

<sup>1</sup> O gênero de aventura privilegia a exploração de ambientes para encontrar itens que podem ser armazenados em um inventário para serem utilizados posteriormente quando demandados pelo jogo

<sup>2</sup> Em nossa pesquisa nos bancos de dados da Steam, Gamejolt e Itch.io, três plataformas de distribuição de jogos, sendo a primeira mais popular e com maior foco comercial, encontrei apenas sete títulos além de Pesadelo – Regressão e Pesadelo – O início: Khospis (MushRoom Angels Games, 2018), Prison Island (Utopia, 2018), The Sound (Blue Arrow Team, 2017), Strange Night (Labory, 2016), Strange Night II (Labory, 2018), Descent Silence of Mind (Labory, 2017) e The secrets of the forest (Tudo Rip Games, 2018), sendo que este último ainda está em *early access*, o que significa que o que está sendo vendido é uma versão ainda instável, pré lançamento. O que diferencia Pesadelos destes títulos é o seu porte, a experiências de jogo por chegar a ter 18 horas de duração (como foi a nossa fruição). Todos estes jogos oferecem uma experiência muito curta de jogo de até 3 horas de duração (baseado nos tempos de jogo dos usuários que ofereceram análises nas respectivas páginas da Steam e em fruição pessoal no caso de *Prison Island* e *The Sound*). *Prison Island*, por exemplo, é apenas uma versão demo do jogo.

<sup>3</sup> Disponível em: <<https://www.imdb.com/title/tt1741689/fullcredits>>

<sup>4</sup> Disponível em <<https://gameon.studio/en/portfolio/>>

<sup>5</sup> Disponível em: <<https://www.imdb.com/title/tt2984660/fullcredits>>

<sup>6</sup> A música é tocada e seguida de um silêncio, depois é reiniciada de forma cíclica.

<sup>7</sup> são softwares que permitem, por meio de uma interface gráfica amigável ao profissional de som (assemelhando-se a um editor de áudio), permite a criação de lógicas de programação para os eventos sonoros

<sup>8</sup> Rodrigo Carreiro define stinger como “uma nota ou acorde musical executado em volume ou intensidade mais forte do que a melodia ouvida no instante imediatamente anterior, provocando um súbito aumento de volume sonoro que, em geral, é sincronizado com uma imagem que mostra a aparição abrupta dentro do quadro de um novo elemento visual que ameaça o personagem focalizado” (CARREIRO, 2011, p. 49). É uma técnica usada para provocar susto pela mudança abrupta na trilha sonora.