

Estereótipos e autenticidade cultural em trilhas sonoras de *games*

MODALIDADE: COMUNICAÇÃO

SUBÁREA: MÍDIA

Vinicius Yglesias
Unicamp
v203596@dac.unicamp.br

Resumo. Nas mídias audiovisuais, a preocupação com a autenticidade cultural das trilhas sonoras tem se tornado cada vez maior. Dessa forma, esse artigo busca analisar a maneira com que a trilha sonora em dois *games*, produtos da cultura pop, inspirados por locais diversos, a fim de investigar as abordagens na sonorização dessas histórias. Tais análises partem de duas principais bases teórico metodológicas: 1) dos campos da cultura sonora e estudos do som, acerca das relações sociais envolvidas na produção e recepção dessas obras; 2) da cognição musical, acerca dos impactos que a trilha sonora dessas obras podem gerar em como seus consumidores pensam sobre essas culturas a partir dessas obras. A metodologia é o estudo de caso da trilha sonora dos *games* *Crash Bandicoot* e *Tchia*. Os resultados demonstram que, ao longo do tempo, parece haver preocupação cada vez maior com a autenticidade cultural dessas trilhas, buscando a colaboração e participação direta de pessoas das culturas representadas em sua produção, algo que era menos relevante início na virada do século XX para o XXI.

Palavras-chave. Trilha sonora, *Games*. Cultura pop, Estudos do som, Cognição musical, Estereótipos.

Stereotypes and Authenticity in Pop Culture's Soundtracks.

Abstract. In the audiovisual media, the concern about the authenticity of soundtracks has become increasingly prevalent. Therefore, this article seeks to analyze how soundtracks are used in two games, pop culture products, inspired by diverse locations in order to investigate the approaches to the sound design of these stories. These analyses are based on two main theoretical and methodological foundations: 1) the fields of sound culture and sound studies, addressing the social relations involved in the production and reception of these works; 2) musical cognition, addressing the impact that the soundtracks of these works can have on how their consumers perceive these cultures. The methodology is a case study of the soundtracks of the games *Crash Bandicoot* and *Tchia*. The results demonstrate that, over time, there appears to be a growing concern with the authenticity of these soundtracks, seeking the collaboration and direct participation of people from the cultures represented in their production, something that was less relevant at the turn of the 20th century.

Keywords. Soundtrack, Games, Pop culture, Sound studies, Musical cognition, Stereotypes.



Introdução

Historicamente, por vezes a trilha sonora de uma obra audiovisual tendia a ser vista meramente como complemento de sua produção, como se sua modificação, ou até mesmo sua ausência, não fosse impactar ou modificar a compreensão e o impacto emocional pretendido pela obra. Entretanto, cada vez mais essa noção vem se alterando, e a trilha sonora nos dias de hoje já é considerada como parte integrante de uma obra, possuindo papel fundamental para sua fruição e interpretação.

É importante destacar, a princípio, que o uso do termo no “trilha sonora” no presente artigo se refere não somente à música, como é cotidianamente compreendido, mas a toda a gama de sons de uma obra audiovisual. Essas sonoridades são usualmente subdivididas em diálogos, efeitos sonoros e música, sendo esta última costumeiramente chamada também de trilha musical, para diferenciar sua especificidade do conjunto sonoro mais amplo ao qual o termo “trilha sonora” se refere no contexto dessa pesquisa (CARRASCO, 2010).

Dessa forma, o problema abordado nesta pesquisa, conforme será desenvolvido ao longo do artigo, se trata das maneiras em que a trilha sonora tem sido usada em obras audiovisuais de cultura pop, nesse caso em dois *games*; por vezes, de forma estereotipada quando tinha a função de representar uma determinada cultura; em outros casos, já mais recentes, tem se tornado mais frequente um uso que podemos chamar de mais autêntico dessas sonoridades, devido à presença cada vez mais frequente da participação direta de pessoas pertencentes às culturas representadas.

Portanto, o objetivo deste trabalho se trata de identificar nas referências audiovisuais analisadas as diferenças de abordagem utilizadas nas culturas que representam ou fazem referências mais implícitas, sem as representar nominalmente. Além disso, a partir das análises, buscamos apresentar maneiras potencialmente mais coerentes de representações sonoras de culturas específicas, sem deixar de considerar sua relação com o entorno e com o potencial público-alvo das obras analisadas.

Em busca desses objetivos, o alicerce teórico dessa pesquisa encontra-se em duas correntes de pensamento que consideramos complementares: 1) Estudos do Som, com seu início atribuído a Sterne (2003), que lida com as relações sócio-culturais em torno de práticas sonoras (não apenas musicais *per se*); 2) Cognição Musical, principalmente a partir dos estudos de Huron (2006).



Os conceitos-chave que tomamos como alicerce metodológico de cada um dos campos se tratam, respectivamente, das “técnicas de escuta” (*audile techniques*), e dos “esquemas cognitivos” (*cognitive schemas*). Ambos os conceitos emergem a partir da análise de que quanto mais próxima é a convivência de um indivíduo em uma determinada cultura sonoro-musical, maior sua capacidade de identificar nuances e detalhes específicos de estilos e práticas musicais diversas, que para uma pessoa externa à cultura em questão passariam despercebidos, favorecendo generalizações e, por consequência, estereótipações da prática musical de uma região, cidade ou país.

Para demonstrar essas questões, esse artigo, a partir da metodologia de estudo de caso, será apresentado em duas seções. Na primeira seção, será discutida a questão de quando a representação de uma cultura ocorre de forma pouco crítica, estereotipada, considerando apenas a lógica de mercado dos produtos midiáticos analisados. O estudo de caso dessa seção será a trilha musical das fases *The Great Gate* e *Native Fortress* do game *Crash Bandicoot*. Já na segunda seção, serão apresentados casos em que, ainda que ainda sejam produtos comerciais, voltados para entretenimento de massa, há maior valorização da fidelidade com a cultura representada; o caso abordado nesta seção será o game *Tchia*.

Conforme será relatado ao longo da pesquisa, os resultados da análise das obras mencionadas demonstram que, embora evidentemente ainda existam estereótipos nas mídias comerciais, parece haver cada vez maior preocupação em minimizá-los o quanto possível, ainda que sem abrir mão de concessões vistas como necessárias para a disseminação das mesmas na lógica de consumo de massa na qual elas estão inseridas, conforme será abordado ao longo do artigo.

Estereotipação sonora em *Crash Bandicoot*

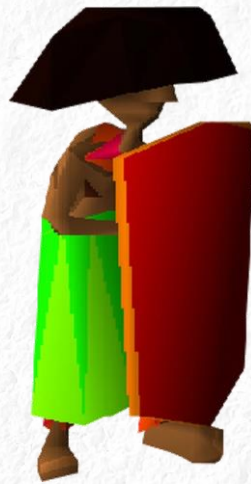
Uma versão moderna do famoso ditado popular atribuído a Júlio Cesar descreve que “A mulher de César não precisa ser honesta, basta parecer-lhe honesta” (CRITELLI, 2019). Adaptando-a para a criação de trilha sonora para obras audiovisuais, observamos que até grande parte dos anos 2000, essa parecia ser a lógica padrão da prática. A trilha não precisaria representar de fato a prática musical da cultura referenciada, deveria apenas parecer que a representava para o público-alvo da referida obra, visto que era esperado que o mesmo não faria qualquer questionamento acerca da sua verossimilhança.

Um dos casos que demonstra esse pensamento, inclusive sendo em boa medida o catalisador para a escrita deste artigo, é o da trilha sonora das fases *The Great Gate* e *Native*



Fortress do game *Crash Bandicoot*, de 1996, desenvolvido pela *Naughty Dog*¹. O game se passa em um mundo fantasioso, porém com referências nítidas a alguns locais reais, destacadas no visual do game. Nas referidas fases, o design das mesmas sugere que seriam uma referência a povos nativos brasileiros, representados pela densa mata na qual as fases se passam, sugerindo talvez a floresta amazônica, mas principalmente pelo visual de alguns inimigos do game, que se tratam de caricaturizações de indígenas com o estereótipo de “cabelo de cuia”, comum de indígenas brasileiros (PIMENTEL; MORAES, 2021), especialmente à época de lançamento do game, em 1996.

Figura 1 – Visual de um dos inimigos do game chamado de Tribeman



Fonte: Bandipedia (2022)

Para além do visual já estereotipado do personagem, a trilha sonora segue o mesmo caminho². Composta pelo estadunidense Josh Mancell³, grande parte dela segue uma instrumentação mais ou menos padronizada dessa parte do game, com uma marimba tocando a melodia, presença constante de percussão e sons de animais diversos que também compõem a trilha. Entretanto, o trecho que destaco para este artigo ocorre aos 56 segundos, quando são escutadas algumas vozes inseridas para dar a sensação de outras atividades ocorrendo de forma extradiegética (CAMARGO, 2018), ou seja, fora do campo visual do jogador enquanto o

¹ <https://www.naughtydog.com/company>. Acesso em: 08 set. 2025.

² A trilha está disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=14ts8rUHYSQ>>. Acesso em: 16 jul. 2025.

³ <http://www.joshmancell.com/about.html>. Acesso em: 08 set. 2025.

protagonista atravessa o local, expandindo a ambientação para além do que é possível mostrar na tela.

A problemática desse trecho encontra-se na questão de que a fonte original dessas vozes são bem distantes do que o *game* aparentemente busca representar. Enquanto visualmente o ambiente sugere se passar na América do Sul, talvez até mesmo no Brasil, as vozes inseridas se tratam da música “Jenjela Runyenje”, parte do disco *Roots!! African Drums*, gravado em 1978 pelo Grupo Nacional de Percussão do Kenya, de acordo com informações do site *Discogs*⁴. Embora seja um trecho curto, a inserção de uma música tradicional queniana em um contexto nativo sul-americano é uma demonstração de como parecer representar a cultura referenciada era o suficiente para que fosse escolhida, tanto do ponto de vista dos desenvolvedores quanto do público consumidor da época.

A importância de ir à fonte

Em contraposição ao caso relatado anteriormente, temos o exemplo de *Tchia*, *game* de 2023 da desenvolvedora *Awaceb* baseado na Nova Caledônia, um arquipélago no Oceano Pacífico que atualmente se trata de um território ultramarino pertencente à França. Localizado na Oceania, se trata do território mais distante de seu país colonizador.

A diferença temporal entre o lançamento de *Tchia* e *Crash Bandicoot*, apresentado na seção anterior, também denota uma diferença na mentalidade da melhor maneira de representar uma cultura na qual um *game* é baseado, ainda que o mundo do *game* em si seja completamente fictício, como é o caso de *Tchia*.

Em entrevista para o site *GameIndustry.biz* (LOPES-AGUILERA, 2023), a gestora de equipe da desenvolvedora do *game*, Marilou Lopez-Aguilera, criada no arquipélago, fala sobre a relevância de estar em contato próximo com a equipe do arquipélago durante o desenvolvimento, e principalmente de contar com a participação de artistas locais no processo. Um dos exemplos citados por Lopez-Aguilera é a gravação da voz de *Tchia*, protagonista do *game*, que foi realizada por uma garota da mesma idade e similar à mesma até mesmo na aparência; mas além das gravações de voz, é relatado que a garota teve importância crucial no script, auxiliando em mudanças que representassem pensamentos e reações de uma garota do local.

⁴ Disponível em: <<https://www.discogs.com/release/22373917-National-Percussion-Group-Of-Kenya-Roots-African-Drums>>. Acesso em: 16 jul. 2025.

Figura 2 – Lopez-Aguilera no processo de gravação das vozes com habitantes da Nova Caledônia, local referência para *Tchia*



Fonte: GameIndustry.biz (2023)

Figura 3 – *Tchia*, protagonista do *game*, tocando um Ukulele



Fonte: Epic Games (2023)

Conforme pode ser observado na figura acima, a música também possui papel importante no *game*. Por meio das chamadas *Soul-Melodies*, é possível modificar o mundo do *game* de diversas maneiras, seja para mudar o clima, invocar plantas e criaturas específicas ou simplesmente para chegar mais rápido a determinados locais para a realização de missões ou tarefas em que essa velocidade seja necessária (ROMANO, 2023)

Por conta dessa relevância, John Robert Matz, compositor do *game*, também reforça a importância de criar alternativas para possibilitar a participação da população local. Matz descreve como o processo em geral se tratava de uma colaboração entre ele, Marilou e Phil Crifo, um dos desenvolvedores do *game* nativo da Nova Caledônia. O compositor relata que ao criar a melodia, e após a aprovação da mesma por Phil, um áudio da melodia era enviado para Marilou, que a partir do arquipélago, retornava com a letra e os áudios com as vozes dos habitantes do local (MATZ, 2025).

Considerações finais

Esse artigo buscou demonstrar diferentes abordagens na composição de trilha sonora de *games* que se inspiram em paisagens ou locais do mundo real, ainda que para a criação de mundos fictícios. Foram utilizados os conceitos de técnicas de escuta e esquemas cognitivos para abordar como a convivência com a cultura representada pode ajudar a tornar a trilha de um *game* mais autêntica em relação ao local usado como inspiração.; além disso, foi utilizada a metodologia de estudo de caso com os *games* *Crash Bandicoot* e *Tchia*, a partir dos quais se mostrou que atualmente parece haver uma preocupação maior com essa autenticidade em relação a *games* mais antigos.

Acerca de *Crash Bandicoot*, de 1996, observamos que, na trilha musical de um local que visualmente parecia se inspirar em povos nativos sul-americanos, foi enxertado um trecho de música tradicional africana, que ainda que distante geograficamente e culturalmente, para a *Naughty Dog*, desenvolvedora do *game*, e possivelmente também para o público-alvo da época, desde que soasse coerente o “suficiente”, não havia necessidade de ser autêntico à região representada.

Já em *Tchia*, de 2023, baseado na Nova Caledônia, observou-se maior preocupação com a autenticidade da trilha sonora. Isso se mostra a partir busca da colaboração direta de moradores do arquipélago em todas as etapas de produção e desenvolvimento, desde o roteiro, a gravação das vozes e linhas de diálogo, até as composições musicais, que eram resultado de participação conjunta de todas as pessoas envolvidas no processo, seja de forma direta, no



desenvolvimento do *game* em si, ou de forma mais indireta, como na gravação da trilha sonora de forma geral.

Esses resultados demonstram como a diferença temporal entre o desenvolvimento dos *games* também se traduz, ao menos em alguma medida, em uma mudança de mentalidade na forma de representar a cultura inspiradora. Além disso, também se traduz em maior disseminação da mídia para pessoas, devido à representatividade colocada na história, incentivando maior diversidade na participação da indústria de forma geral. Assim, a preocupação em buscar a participação direta dos habitantes do local, não só nas trilhas sonoras, mas no processo como um todo, se mostra importante para inibir propagação de estereótipos ou elementos culturais sem relação com o local que se pretende representar, ainda que de forma fictícia.

Referências

CAMARGO, Fernando Emboaba de. Interatividade e Narratividade sonora nos games. Universidade Estadual de Campinas, 2018. Área de concentração em Música: Criação, Teoria e Prática. Instituto de Artes. Campinas, 2018.

CARRASCO, Ney. *Trilhas: o som e a música no cinema*. ComCiência. no. 116. Campinas, 2010.

CRITELLI, Dulce. A mentira na política e a imagem da verdade. *PoliÉtica: Revista de Ética e Filosofia Política*, São Paulo, v. 7, n. 2, p. 16-32, 2019. Disponível em: <https://revistas.pucsp.br/PoliEtica/article/view/46698>. Acesso em: 20 jul. 2025.

HURON, David. *Sweet anticipation: music and the psychology of expectation*. Cambridge: MIT Press, 2006.

LOPES-AGUILERA, Marilou. Entrevista concedida a James Batchelor. GamesIndustry.biz, 2023. Disponível em: <https://www.gamesindustry.biz/game-changers-marilou-lopez-aguilera>. Acesso em: 20 jul. 2025.

MATZ, John Robert. Game Grooves, 21 mar. 2025. Disponível em: <https://gamegrooves.com/gazette/composing-tchia>. Acesso em: 20 jul. 2025.

PIMENTEL, Adriana Miranda; MORAES, Paulo Alberto Sobral de. Narrativas de estudantes de comunidades tradicionais no ensino superior: histórias de formação. *Filosofia e Educação*, Campinas, v.13, n.1, p.1996-2019, 2021. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/rfe/article/view/8657954>. Acesso em: 20 jul. 2025.

ROMANO, Sal. *Tchia details soul-jumping, ukulele, exploration, and more*. Gematsu, 18 jan. 2023. Disponível em: <https://www.gematsu.com/2023/01/tchia-details-soul-jumping-ukulele-exploration-and-more>. Acesso em: 20 jul. 2025.

STERNE, Jonathan. *The Audible Past: cultural origins of sound reproduction*. Duke University Press, 2003.