

Música e função narrativa: o jogo Super Mario Bros.

MODALIDADE: COMUNICAÇÃO

Alexandre de Souza Ferreira da Silva Pinto

Universidade Federal do Rio de Janeiro – Alexf.mah@gmail.com

Resumo: O presente artigo busca expor os resultados parciais do desenvolvimento de um método de análise de funções narrativas da música em produtos audiovisuais interativos e, em especial, em jogos eletrônicos. A pesquisa em questão trata das funções narrativas das músicas do jogo *Super Mario brothers*, de acordo com as teorias desenvolvidas por Annabel J. Cohen, em *The functions of music in multimedia: a cognitive approach* e Johnny Wingstedt, em *Narrative functions of film music in a relational perspective*. Fica demonstrado o caráter imprescindível da música na construção da narrativa do jogo e sua contribuição para a boa fluência das ações e decisões de seus usuários.

Palavras-chave: Funções da música em uma narrativa. Música em jogos virtuais. Composição para audiovisual.

Music And Narrative Functions: Super Mario Brother's Game

Abstract: This paper presents the partial results of research about an analytical method of narrative functions of music in audiovisual and interactive production, especially in video games. In this stage, the research is focusing on a case study of the narrative functions of the songs from Super Mario brothers, according to the theories developed by Annabel J. Cohen, in *The functions of music in multimedia: a cognitive approach* and Johnny Wingstedt in *Narrative functions of film music in the relational perspective*. I try to show the essentiality of music in the construction of the narrative of the game and its contribution to the good fluency of the users' decisions and actions.

Keywords: Narrative functions of music. Videogame music. Audiovisual composition.

1. Introdução

O conceito de “narrativa” foi amplamente discutido por vários autores. Walter Benjamin (1994) observa que narrar é “a faculdade de intercambiar experiências. [...] A experiência que passa de pessoa a pessoa é a fonte a que recorreram todos os narradores” (p. 198). Muniz Sodré (1988), por sua vez, entende a narrativa como “um discurso capaz de evocar, através da sucessão de fatos, um mundo dado como real ou imaginário, situado num tempo e num espaço determinados” (p. 75).

Mestre em educação pela UFBA e pesquisadora da área de educação e tecnologias digitais, Isa Beatriz e outros (2009) discutem que a narrativa em jogos eletrônicos é particularmente diferente de outras mídias por possibilitar a oportunidade de “contar histórias com a participação do usuário, que deixa de ser leitor passivo e passa a ser um participante da trama” (p. 1). Em seu livro *Rules of Play: Game Design Fundamentals* (2004), Katie Salen Tekinbas e Eric Zimmerman apresentam alguns conceitos específicos da narrativa em jogos

eletrônicos, criada pelo pesquisador e *game designer* Marc LeBlanc, em uma palestra na *Game developers conference*. Para Leblanc, a narrativa em um jogo pode ser “embutida” ou “emergente”. A narrativa “embutida” é apresentada pelo autor como uma narrativa fechada, onde as ações do jogador não podem alterar qualquer parte da história do jogo. A narrativa “emergente”, por sua vez, proporciona uma participação maior do jogador no desenvolvimento da história do jogo, podendo a mesma ser alterada de acordo com as ações do jogador. Os conceitos apresentados por Leblanc mostram a especificidade de uma narrativa em jogos eletrônicos que, através da interação, se distingue de outros produtos audiovisuais.

O presente trabalho investiga as funções narrativas da música na mídia audiovisual e, em especial, em jogos eletrônicos. Busca-se, com o resultado da análise do jogo *Super Mario brothers*, uma contribuição para a fundamentação de um método de análise das funções narrativas que a música exerce em um produto audiovisual.

2. Funções da música em uma narrativa

Johnny Wingstedt, em seu *Narrative functions of film music in a relational perspective* (2004), e Annabel J. Cohen, em seu *The functions of music in multimedia: a cognitive approach* (1998), abordam as possibilidades funcionais da música em multimídia. Ambos estabelecem sistemas de classificação para as funções narrativas da música. A primeira classe apresentada por Wingstedt, classe emotiva, pode ser comparada a duas funções estabelecidas por Cohen, sendo estas a função de induzir humor ou sentimento e a função de comunicar significado. Wingstedt aponta as funções da categoria emotiva como: descrever sentimentos de um personagem, afirmar relacionamentos entre personagens, acrescentar credibilidade, enganar o público, induzir humor e criar pressentimentos. Cohen observa que a função de induzir humor ou sentimento é responsável pela mudança de sentimento no espectador, enquanto a função de comunicar significado transmite, através de características musicais (andamento, contornos melódicos, altura, etc.), o significado emocional desejado.

A classe informativa, segunda classe apresentada por Wingstedt, consiste de três categorias, sendo elas comunicar significado, comunicar valores e estabelecer reconhecimento. Wingstedt aponta que “as funções nesta classe alcançam significado mais pela comunicação de informações do que emoções” (2004, p.6). A primeira categoria possui funções como: clarear situação ambígua, comunicar pensamentos não verbalizados e reconhecer ou confirmar a interpretação de uma situação feita pelo espectador. A segunda

categoria possui funções como: evocar um período histórico, evocar um contexto cultural e indicar condição social. A terceira e última categoria é um importante atributo do *leitmotiv* – técnica operística introduzida por Richard Wagner - que, por associação, pode representar um personagem, uma relação ou outro fenômeno da narrativa.

A função de comunicar significado, proposta por Cohen, é similar às duas primeiras categorias da classe informativa de Wingstedt. A autora verifica que “a comunicação de significado emocional ou significado por associação (épocas, culturas e eventos) é particularmente efetiva em situações ambíguas” (1998, p.15). A terceira categoria de Wingstedt, estabelecer reconhecimento, é denominada por Cohen de função de auxílio à memória.

Em sua classe descritiva Wingstedt observa que a mesma possui, em certos aspectos, relações com a classe informativa, “mas difere em que a música está descrevendo ativamente algo em vez de estabelecer de forma mais passiva associações e comunicação de informações.” (p.7). O autor aponta que a classe descritiva “também é diferente da classe emocional, na medida em que descreve o mundo físico em vez de emoções.” (p.7).

Segundo Wingstedt, a classe descritiva possui duas categorias, sendo elas descrever cenário e descrever atividade física. A primeira categoria possui funções que incluem: definição da atmosfera física (sentido abstrato, como a hora do dia ou estação do ano), bem como descrever o ambiente (sentido concreto como descrever o oceano ou uma floresta). A segunda categoria inclui funções onde a música ilustra o movimento físico. Isso pode ser feito em sincronia com o movimento na tela (direto) - ou o movimento pode ser deduzido da música, mas não de fato representado pelo visual (conceituais). A primeira categoria abordada por Wingstedt não coincide diretamente com nenhuma função apresentada por Cohen. A categoria descrever atividade física é similar à função de direção de atenção de Cohen, que diz que, “quando os padrões auditivos sincronizam mimicamente com os padrões visuais, a atenção é direcionada para esse padrão visual, mais que para outro que não seja congruente com a informação auditiva.” (1998, p.15)

Em sua taxionomia Wingstedt discute que a classe guia é composta por duas categorias, a indicativa e a de mascaramento. A categoria indicativa serve como um artifício musical de apontamento. A combinação de dois elementos que se desenvolvem através do tempo, música e filme, torna possível para a música direcionar a atenção do espectador para certos detalhes do filme. Pela sincronização entre eventos musicais e ações, ou características específicas, a música pode operar separando o primeiro plano do plano de fundo. As funções incluem: sentido de atenção e foco em detalhes. (WINGSTEDT, 2004: p.7)

A função de sentido de atenção em Wingstedt é semelhante à função de estímulo e atenção focal de Cohen, que diz que, onde há música, mais áreas do cérebro estão ativas. Uma maior atividade do cérebro pode aumentar a concentração no foco de atenção primário e filtrar distrações.

A categoria de mascaramento de Wingstedt é responsável pelo oposto da categoria indicativa, tratando de mascarar sons indesejáveis (ruídos de computadores, sons que distraem, etc.). O autor salienta que, além de mascarar sons indesejáveis, a música pode ser utilizada para melhorar elementos fracos em uma narrativa, como uma má atuação. A categoria de mascaramento é equivalente à função de mascaramento de Cohen. Segundo a autora, a música mascara sons indesejáveis de três formas. A primeira forma indica que sons graves mascaram sons agudos. A segunda forma de mascarar sons indesejáveis, de acordo com Cohen, é dada através de eventos coerentes. A música, por apresentar um discurso coerente, ocupa a limitada atenção auditiva que de outra forma seria dissipada por sons estranhos. A terceira forma apresentada pela autora observa que sons misturados em uma sequência de sons são mais difíceis de serem detectados. Nesse caso, independentemente da superposição ou da extensão de frequências, a presença da música dificulta a audição de outros sons.

A classe temporal, segundo Wingstedt, possui duas categorias, sendo elas criar continuidade e definir estrutura e forma. A primeira categoria apresenta três funções: construir continuidade de curta duração (transição de cena para cena), construir continuidade maior (ligações entre sequências) e construir continuidade geral (gerar ligação do início ao fim da narrativa). A categoria criar continuidade apresenta ideias semelhantes à função de fornecer continuidade de Cohen. A autora observa que a música ajuda a conectar eventos diferentes em outros domínios. Assim, uma interrupção na música pode sinalizar uma mudança na narrativa ou, reciprocamente, a música contínua pode também indicar a continuidade do tema corrente. Para Cohen, a música serve como uma “cola” que une e dá sentido aos eventos da narrativa. A segunda categoria apresentada por Wingstedt, definir estrutura e forma, demonstra a possibilidade de utilização de linguagens musicais para moldar a narrativa do filme. A capacidade da música de afetar a percepção do tempo e velocidade geral pode às vezes afetar a forma, duração ou tempo percebido em uma narrativa. Da mesma forma, a música é muitas vezes utilizada para criar expectativas ou pressentimentos do que está por vir. Esse recurso, claro, tem fortes conotações emocionais ou informativas, mas também afeta a estrutura da narrativa. A categoria apresentada possui alguns pontos de similaridade com a função de

comunicar significado de Cohen, que trata das possibilidades de, através de características musicais, comunicar a emoção desejada.

A última classe apresentada por Wingstedt é a classe retórica. O autor explica que a classe retórica consistiria apenas de uma categoria, a categoria retórica. A função da categoria retórica é clara através da interação, quando a música desenvolve e comenta a narrativa. A simulação musical de uma gargalhada em uma cena engraçada, ou uma colocação política, fazendo julgamentos ou sendo parcial, são exemplos da função retórica. Esta classe por ele proposta não possui similaridade com funções de Cohen, sendo a função de direção de atenção a mais próxima da intenção apresentada. Cohen, por sua vez, apresenta uma função que não é abordada por Wingstedt. A função de estética musical. A autora alerta que uma música não atraente pode perturbar o ouvinte e que certas características da personalidade podem determinar se um indivíduo pode ou não lidar com uma música de fundo. Cohen exemplifica observando que uma pessoa introvertida pode precisar ou querer menos estímulos, e que uma música de fundo pode não aumentar a experiência multimídia a este nível.

As funções apresentadas pelos autores supracitados possuem diversas semelhanças. A tese de Wingstedt apresenta definições mais abrangentes e específicas que o artigo desenvolvido por Cohen, motivo este para a escolha das definições do autor como base para a análise das funções narrativas da música no jogo *Super Mario Brothers*.

3. Funções narrativa da música no jogo Super Mario Bros.

O jogo *Super Mario brothers* é dividido em oito mundos, cada um possuindo quatro fases e nos apresenta um total de dezoito efeitos sonoros, seis músicas e seis pequenas “fanfarras”. Entende-se aqui por “música” as composições musicais de maior duração, e por “fanfarra” os pequenos motivos temáticos reincidentes. A análise funcional do jogo aqui desenvolvida visou apenas às músicas e fanfarras, considerando os quadros de funções narrativas acima exposto.

As músicas *overworld*, *underworld*, *underwater* e *castle* são utilizadas como “música de fundo” em todas as fases do jogo, cada uma delas aparecendo em cenários específicos. É possível, unicamente através dos temas, saber em que fase se encontra o personagem, o que, indiscutivelmente nos remete à terceira categoria da classe informativa de wingstedt. As quatro músicas supracitadas também apresentam características da primeira

categoria da classe temporal, pois, ao trocar de cenário durante uma mesma fase, a música é interrompida por um efeito sonoro e muda de acordo com o novo cenário.

A música *Starman* acontece quando, ao absorver uma “estrela”, o jogador recebe invencibilidade temporária. A música age em conjunto com um estímulo visual (luzes piscam e são emitidas pelo corpo do personagem principal), o que condiz com a segunda categoria da classe descritiva de Wingstedt. A particularidade do tema, que atua como um *leitmotiv*, também caracteriza a classe informativa.

Ending theme é um tema que aparece apenas no fim do jogo, surgindo para apontar a vitória do jogador. A música possui características presentes na classe emotiva de Wingstedt, pois o mesmo busca realçar a sensação de conquista pós confronto com o vilão do jogo. *Ending theme*, assim como as outras músicas, é particularmente utilizado em um caso específico, caracterizando também a classe informativa.

Hurry up fanfare é uma fanfarra que aparece para observar que o tempo para conclusão da fase está acabando. Logo após seu término, o tema da fase em vigência volta acelerado, apressando e gerando ansiedade no jogador. A fanfarra *hurry up* possui características da classe informativa e da classe temporal, enquanto todos os temas que ocorrem após a fanfarra tornam-se parte da classe emotiva.

A fanfarra *Flagpole* acontece ao final das três primeiras fases de cada mundo. A função da fanfarra em questão é a sinalização do fim da fase. *Flagpole* apresenta características presentes na classe informativa e na classe temporal.

Castle victory ocorre ao final das últimas fases de todos os mundos, logo após derrotar o vilão responsável pelo castelo. O objetivo da fanfarra citada é a sinalização do fim da fase. A mesma apresenta características presentes na classe informativa e na classe temporal.

A fanfarra *Mario theme* é apenas um pequeno trecho do tema *Overworld*, e é utilizada em conjunto com uma animação que aponta a transição de uma fase para outra. As características da fanfarra são representadas na primeira categoria da classe temporal de Wingstedt.

Death fanfare é uma fanfarra utilizada para indicar a morte do personagem principal. Sua especificidade na utilização sugere a classe informativa de Wingstedt, enquanto a interrupção e a mudança repentina que ocorre de um tema qualquer para a fanfarra *Death*, além da consequente volta ao início da fase, ou para o *game over*, sugere a classe temporal.

A fanfarra *game over* é usada para indicar o fim do jogo e a derrota do jogador. *Game over* acontece sempre após a fanfarra *Death* e sua utilização específica para a situação



sugere a classe informativa, enquanto a mudança de fanfarras e sua consequente mudança para a tela que ilustra a derrota sugere a classe temporal.

4. Resultados parciais

Uma análise, conforme apontado por Corrêa (2006), “é entendida como um processo de decomposição em partes dos elementos que integram um todo.” (p: 1). A fundamentação de um método de análise das funções narrativas da música em mídias audiovisuais torna-se fundamental para que, através da mesma, seja possível compreender o desenvolvimento da música em uma narrativa.

A análise funcional aplicada ao conteúdo musical do jogo *Super Mario brothers* mostrou a importância da utilização dos *leitmotifs*, ilustrada através da classe informativa de Wingstedt, para um jogo eletrônico, função observada em todas as inserções musicais do jogo. O mesmo ocorre com a classe temporal, que mostra a necessidade de garantir conexão entre os eventos da narrativa de um jogo eletrônico.

A presente pesquisa vem propondo elucidar questões pertinentes à composição musical de jogos eletrônicos e, em especial, do jogo *Super Mario brothers*, dando especial atenção à investigação da identificação de funções narrativas da música ao longo do jogo. Os resultados parciais já apontam para evidências de efetividade do conteúdo musical para o bom uso de produtos audiovisuais interativos como os jogos eletrônicos, bem como para o caráter imprescindível desse conteúdo com respeito ao necessário auxílio à memória. Os resultados até este ponto obtidos também provocaram a implementação de nova etapa da pesquisa, que visa o desenvolvimento de um modelo analítico para a função narrativa da música em audiovisual e, em especial, em produtos interativos.

Referências:

NEVES, I. B. C.; MARTINS, J. M.; ALVES, L. R. G. A crescente presença da narrativa nos jogos eletrônicos. In: VIII SIMPÓSIO BRASILEIRO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL - SBGAMES, 2009, Rio de Janeiro. *Anais Sbgames*, 2009.

BENJAMIN, W. O narrador: considerações sobre a obra de Nikolai Leskov. In: BENJAMIN, W. (Ed.). *Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura*. 7. ed. Trad. Sérgio P. Rouanet. São Paulo: Brasiliense, 1994. p. 197-221.



COHEN, A. J. The functions of music in multimedia: a cognitive approach. In: INTERNATIONAL CONFERENCE ON MUSIC PERCEPTION AND COGNITION, 5, 1998, Seoul. *Proceedings of the fifth international conference on music perception and cognition*. p. 13 – p.20.

CORREA, A. F. O sentido da análise musical. In: Revista Opus. Vol. 12, p.33 – 53, 2006.

SODRÉ, M. *Best-seller: a literatura de mercado*. São Paulo: Ática, 1988, 2a. ed.

TEKINBAS, K.S; ZIMMERMAN, E. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Massachusetts: The MIT Press, 2004.

WINGSTEDT, J. Narrative functions of film music in a relational perspective. In: XXVI INTERNATIONAL SOCIETY FOR MUSICAL EDUCATION WORLD CONFERENCE, 26, 2004, Teneriffa, Espanha.