



Funções narrativas *incorporadas* da música

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 desenvolve um diálogo entre as principais teorias das funções narrativas da música, e propõe um novo quadro de funções através da teoria dos *esquemas de imagem* proposta por Mark Johnson, que visa ao entendimento incorporado de conceitos abstratos. Fica demonstrada a necessidade de pesquisas para composição para produtos audiovisuais.

Palavras-chave: Funções da música em uma narrativa. Composição para audiovisual. Ciências cognitivas incorporadas.

Embodied narrative functions of music

Abstract: This paper seeks to explain the partial results of the development of an analysis method of narrative functions of music in interactive audiovisual products and, especially in electronic games. The research develops a dialogue between the main theories of narrative functions of music, and proposes a new framework of functions through the theory of image schemes proposed by Mark Johnson, which aims to embodied understanding of abstract concepts. This paper demonstrates the need for research to musical composition for audiovisual products.

Keywords: Narrative functions of music. Audiovisual composition. Embodied cognitive science.

1. Introdução

O efeito da narratividade musical em produtos audiovisuais é objeto de estudo de inúmeros profissionais e pesquisadores que buscam classificar os propósitos do uso da música nessa produção. A partir do cotejamento de algumas dessas principais teorias e da teoria dos *esquemas de imagem* proposta por Mark Johnson (1987/1990), discuto a fundamentação de um modelo analítico das funções narrativas que a música exerce em um jogo eletrônico.

Johnny Wingstedt, em seu *Narrative functions of film music in a relational perspective* (2004), Annabel J. Cohen, em *The functions of music in multimedia: a cognitive approach* (1998) e Karen Collins, em seu *Functions of game audio*, texto adaptado de seu artigo *An introduction to the participatory and non-linear aspects of video games audio* (2007), formam a base teórica para a discussão aqui desenvolvida sobre funções narrativas da música em produtos audiovisuais. Espera-se, com o presente trabalho, oferecer uma contribuição para o entendimento de como a música se apresenta como fonte de sentido em produtos audiovisuais.

2. Funções narrativas da música

No presente tópico, proponho um diálogo entre as três teorias supracitadas sobre as funções narrativas que a música exerce em produtos audiovisuais. Por sua maior especificidade de classificação o trabalho de Wingstedt terá papel de base na discussão.

Em seu trabalho, Wingstedt observa que novas funções musicais estão surgindo na sociedade contemporânea. A música, segundo o autor, é muitas vezes escolhida, manipulada ou composta para cumprir certas funções adequadas para a situação em que ela será utilizada. O autor estabelece em seu trabalho seis classes e onze categorias em que as funções narrativas da música podem ser organizadas. Cada classe representa uma função genérica, e possui categorias que, por sua vez, apresentam um comportamento específico interno de cada função. Suas classes são divididas como *classe emotiva*, *classe informativa*, *classe descritiva*, *classe guia*, *classe temporal* e *classe retórica*.

Professora do departamento de psicologia da *University of Prince Edward island*, no Canadá, Annabel J. Cohen possui uma extensa pesquisa na área de percepção e cognição musical, com extensão para multimídia. A autora aborda em seu trabalho as possibilidades funcionais da música em multimídia pela perspectiva da psicologia. Segundo a autora, recentes pesquisas na área de neurofisiologia e psicologia indicam que a música ativa funções específicas do cérebro que são separáveis dos domínios verbais e visuais, e estabelece oito categorias em que as funções narrativas da música podem ser organizadas. Suas funções são divididas como *função de mascaramento*, *função de fornecer continuidade*, *função de direção da atenção*, *função de induzir humor ou sentimento*, *função de comunicar significado*, *função de auxílio à memória*, *função de estímulo e atenção focal* e *função de estética musical*.

Pesquisadora e professora na área de Áudio interativo da Universidade de Waterloo, no Canadá, Karen Collins observa em seu trabalho que enquanto as músicas de jogos eletrônicos normalmente mantêm todas as funções encontradas em cinema ou televisão, existem também algumas diferenças na funcionalidade da música em jogos eletrônicos e nas demais mídias. A autora propõe oito funções que a música exerce em jogos eletrônicos, sendo elas *função comercial*, *função cinética*, *função de antecipação de ação*, *função chamar atenção*, *função estrutural*, *função de reforço*, *funções ilusórias e espaciais*, *funções ambientais* e *função de comunicação de significado emocional*.

A primeira classe apresentada por Wingstedt, *classe emotiva*, compreende duas funções estabelecidas por Cohen, sendo estas a função de *induzir humor ou sentimento* e a função de *comunicar significado*, além da função de *comunicação de significado emocional*,

de Collins. Não há distinção significativa entre as intenções expostas pelos autores nas funções aqui discutidas, sendo a única diferença a distinção feita por Cohen entre induzir humor e comunicar significado. Tal distinção é sem dúvida necessária, mas sua divisão em duas funções diferentes é desnecessária quando levamos em consideração que, diferente da *classe informativa* apresentada por Wingstedt, a função de *comunicação de significado* de Cohen se mantém no campo das emoções, tendo a recepção do ouvinte como principal diferença da função de *induzir humor ou sentimento*.

A *classe informativa* proposta por Wingstedt consiste de três categorias, sendo elas “comunicar significado”, “comunicar valores” e “estabelecer reconhecimento”. As duas primeiras categorias abordadas na *classe informativa* são similares à função de *comunicar significado*, de Cohen e à função de *reforço*, de Collins. A terceira categoria da *classe informativa* de Wingstedt, “estabelecer reconhecimento”, é denominada por Cohen de *função de auxílio à memória* e funções de *chamar atenção e ilusória e espacial*], de Collins. Todas as funções abordadas por Cohen e Collins fazem parte da *classe informativa* de Wingstedt, tendo como única consideração o acréscimo de informações contidas na função de *reforço*, onde sotaques e timbres – que podemos considerar como intervenções musicais – fazem parte de informações precisas na comunicação de elementos de uma narrativa.

A *classe descritiva* de Wingstedt possui duas categorias, sendo elas “descrever cenário” e “descrever atividade física”. A primeira categoria abordada por Wingstedt não coincide diretamente com nenhuma função apresentada por Cohen ou Collins. A categoria “descrever atividade física” é similar à *função de direção de atenção* de Cohen. Collins não possui nenhuma classificação funcional que se enquadre na segunda categoria apresentada por Wingstedt. As funções expostas não possuem nenhuma discordância com o que foi descrito na *classe descritiva*, sendo a classificação de Wingstedt mais profunda e abrangente do que a única função coincidente de Cohen.

Em sua taxionomia, Wingstedt discute que a classe *guia* é composta por duas categorias, a indicativa e a de mascaramento. A categoria indicativa de Wingstedt é semelhante à *função de estímulo e atenção focal* de Cohen e à função de *antecipação de ação* de Collins. A categoria de mascaramento de Wingstedt é equivalente à *função de mascaramento* de Cohen e à função de *ambientação* de Collins. A categoria indicativa de Wingstedt vai além da *função de estímulo e atenção focal* de Cohen, abordando características presentes também na *função de direção de atenção*. Wingstedt. O autor observa a capacidade da música de, através da combinação com estímulos visuais, manter o foco do telespectador, ideia presente na *função de estímulo e atenção focal*, mas Wingstedt

também aborda a capacidade da música de, através da sincronização entre eventos musicais e ações, ou características específicas, poder operar separando o primeiro plano de um plano de fundo, ideia presente na *função de direção de atenção* de Cohen. A categoria de mascaramento de Wingstedt inclui a capacidade da música de tirar o foco de elementos fracos em uma narrativa, ideia ausente nos trabalhos de Cohen e Collins, enquanto a função de *ambientação* de Collins apresenta uma perspectiva estratégica de ambientes específicos para jogos eletrônicos.

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* de Wingstedt apresenta ideias semelhantes à *função de fornecer continuidade* de Cohen e à função *estrutural* de Collins. A função *estrutural* de Collins destaca a capacidade do silêncio de agir como uma intervenção musical, podendo o mesmo indicar uma mudança dentro da estrutura de um jogo. Vale ressaltar a utilização constante do silêncio em jogos eletrônicos, onde tal intervenção é utilizada para gerar expectativa ou chamar atenção para qualquer som que se segue a tal intervenção. A segunda categoria apresentada por Wingstedt, *definir estrutura e forma*, possui alguns pontos de similaridade com a *função de comunicar significado* de Cohen e com a função *ilusória e espacial* de Collins. A categoria de Wingstedt possui uma classificação mais abrangente, pois além de apontar a capacidade da música de afetar a percepção do tempo e da velocidade percebida em uma narrativa, ideia ausente nas classificações de Cohen e Collins, Wingstedt enfatiza a capacidade da música de criar expectativas ou pressentimentos do que está por vir, ideia presente na função de *antecipação de ação* de Collins e na *função de comunicar significado* de Cohen.

A última classe apresentada por Wingstedt é a classe *retórica*. Esta classe por ele proposta não possui similaridade com as funções apresentadas por Cohen ou por Collins, sendo a *função de direção de atenção* de Cohen a mais próxima da intenção apresentada. A classe citada aborda tanto a capacidade da música de trabalhar como um elemento onomatopéico, quanto à possibilidade de, em discordância com a imagem, gerar uma nova interpretação para a narrativa, onde, quando em extremo opostos, música e imagem deixam o resultado final da narrativa em um meio termo entre eles.

A função de *estética musical* de Cohen e as funções *comercial*, *cinética* e *ilusória e espacial* de Collins não possuem similaridade com nenhuma classe ou categoria apresentada

por Wingstedt. A função abordada por Cohen gera alguns problemas, pois não é simples definir o que torna uma música “boa”. A própria autora não assume uma posição e não entra em tal discussão. Por fim, a função *comercial* de Collins é facilmente observável. Alguns temas famosos de jogos e filmes são constantemente citados fora de seu universo para fins específicos.

3. Ciências cognitivas incorporadas

O estudo da *incorporação* entrou em evidência nas últimas três décadas de pesquisa em ciências cognitivas, gerando debates sobre seu desenvolvimento e significado. Julian Kiverstein (2012) explica que há um desacordo substancial entre os filósofos da ciência cognitiva *incorporada* sobre o significado de “incorporação”. Segundo o autor, existem três pontos de vista distintos encontrados na literatura atual sobre o assunto. No primeiro, rotulado pelo autor de *funcionalismo corporal*, o corpo é entendido como tendo um papel na implementação da máquina computacional que sustenta as nossas capacidades cognitivas, e leva o corpo a desempenhar o papel funcional de vincular recursos externos para a resolução de problemas com a máquina biológica interna. O segundo ponto de vista, chamado por Kiverstein de *conservadorismo corporal*, tenta desacreditar a *incorporação*, argumentando, ao longo de linhas tradicionais, que o corpo faz uma contribuição para o processamento de informações apenas através de insumos para o cérebro, ou executando instruções motoras enviadas pelo cérebro. Tal ponto de vista sustenta que o corpo desempenha apenas um papel de apoio aos circuitos computacionais que realizam cognição e, segundo o autor, se destina a preservar as abordagens tradicionais de ciência cognitiva, em face das chamadas para a revolução e reforma dos filósofos da *incorporação*. O terceiro ponto de vista apresentado por Kiverstein, chamado por ele de *enativismo corporal*, argumenta, contrariamente, que nenhuma conta computacional da cognição pode explicar o papel do conhecimento do senso comum em nosso envolvimento com a prática cotidiana com o mundo. Tal visão seria, segundo o autor, radical e heterodoxa, e entenderia o corpo como a fonte do significado.

Em seu *The body in the mind* (1987/1990), Mark Johnson define os *esquemas de imagem* como a base para o entendimento das metáforas conceituais cotidianas. Segundo explica o autor, seu entendimento sobre o termo “esquema” é o mesmo elaborado por Kant, e difere do significado comumente utilizado nas ciências cognitivas. O termo, então, é tratado pelo autor como uma estrutura não proposicional da imaginação, enquanto *esquemas de imagem* são definidos pelo autor como estruturas gestálticas, ou padrões relacionados ao movimento corporal humano, manipulação de objetos e percepção, sem as quais, nossa

experiência seria caótica e incompreensível. Em seu trabalho, o autor lista e define tais esquemas como *Contêiner*, *Força*, *Equilíbrio*, *Percurso*, *Ciclo*, *Escala*, *Ligação* e *Centro-periferia*.

Em linhas gerais, o esquema *Contêiner* possui um interior, um exterior e um limite que os separa. Tal esquema é fruto da nossa experiência corporal como contêineres, além da percepção do nosso campo visual ou de alguns objetos também vistos dessa forma, como uma bolsa ou um carro. O esquema *Força* é entendido como algo físico, em que entidades corporificadas possuem resistências e tendências, e atuam em competição com outras forças. Este esquema entra em nosso exercício semântico cotidiano na forma de metáforas conceituais que estão na base da formação de frases como “precisamos superar barreiras”. *Equilíbrio* é um esquema que entendemos por meio de experiências identificadas através do equilíbrio/desequilíbrio corporal. Este esquema pode ser entendido através de uma metáfora do funcionamento do corpo humano, onde, quando em desequilíbrio, apresentamos sinais que mostram determinados problemas. O esquema *Percurso* é constituído por um ponto “A” (origem/ponto de partida), um ponto “B” (meta/ponto de chegada) e um trajeto entre esses pontos (trajetória). Entendemos tal esquema por meio de nossos movimentos, como andar, por exemplo. *Ciclo* é um esquema entendido como um círculo temporal, onde iniciamos em um ponto, seguimos por uma trajetória e retornamos ao ponto inicial. A vida de um ser humano, segundo o autor, é entendida como um *ciclo* onde os padrões não se repetem. O autor propõe utilizar uma onda senoidal para representar tal esquema. O esquema *Escala*, segundo o autor, é fundamental para os aspectos quantitativos e qualitativos da nossa experiência, e é entendido através de correlações de intensidade, como “mais é para cima”. *Ligação* é um esquema formado por dois elementos estruturais, duas entidades que se ligam entre si. O entendimento *incorporado* desse esquema encontra-se na ligação de uma coisa à outra, como uma linha. O esquema *Centro-periferia*, segundo o autor, consiste na experiência que nós temos de nossos corpos possuindo centros (tronco e órgãos internos) e periferias (mãos, pés, cabelos). Os centros, conforme expõe, são mais importantes do que as periferias por definirem a identidade individual de um ser, de forma que as partes periféricas não o fazem.

4. Quadro de funções narrativas incorporadas

Considerando o que foi exposto acima, desenvolvi um conjunto de associações entre funções narrativas da música, tal como disposto a partir da revisão bibliográfica acima discutida, e os *esquemas de imagem* como propostos na teoria de Johnson. A hipótese

desenvolvida na presente pesquisa sustenta-se na ideia de que as funções exercidas pela música em produtos audiovisuais estão intimamente relacionadas à forma como experimentamos corporalmente os conteúdos representados visualmente e auditivamente nesses produtos. Para melhor entendimento da aplicação analítica do quadro de funções narrativas proposto é importante reconhecer e advertir que é comum haver sobreposição de funções, ou seja, em muitos casos as fronteiras entre uma e outra função — aqui segregadas por razões didáticas — são rompidas, e um determinado conteúdo sonoro/musical opera cumprindo mais de uma função, ou podendo ser entendido de mais de uma maneira, tendo uma ou outra de suas potencialidades enfatizada pelo usuário. Por fim, considerando as limitações relativas às quantidades de páginas necessárias para o desenvolvimento do trabalho, proponho a análise de duas funções, conforme exposto abaixo.

A *função mnemônica/referencial* é responsável pela comunicação de significados, valores e mecanismos de auxílio à memória, além de revelar detalhes sobre lugares e personagens. Tal função surge através do esquema *contêiner*, e trata principalmente da relação de referência que a música estabelece com uma imagem, onde, de tal forma, entendemos, por exemplo, que um tema musical "faz parte" ou "está contido" em um personagem, como a música *Imperial March* – famoso tema do personagem *Darth Vader* – nos remete facilmente ao icônico personagem do filme *Star Wars*.

A *função estrutural* é responsável pela criação de continuidade e definição de estrutura e forma de uma narrativa, e aparece através dos esquemas de *ciclos* e *percurso*. Sobre o entendimento incorporado da metáfora de *ciclos*, a metáfora se adéqua à capacidade da música de gerar continuidade entre eventos de uma narrativa fílmica, onde mesmo em uma mudança de cena/espço a música pode indicar a continuidade de uma ideia, ou mesmo uma mudança de discurso em uma estrutura aparentemente igual de uma narrativa. Tratando do esquema *percurso*, a metáfora trata da organização de nossas experiências corpóreas através da relação que fazemos esquematicamente sobre um ponto de partida, onde a música possui a capacidade de nos situar dentro de uma narrativa, deixando sua estrutura clara. Tal questão pode ser menos clara em um filme, que costuma durar uma média de 2 horas, mas em um jogo, que possui uma média de 40 horas de *gameplay*, a definição da estrutura para o reconhecimento de Origem/caminho/meta é indispensável.

5. Considerações finais

O presente trabalho vem propondo elucidar questões pertinentes à composição musical para mídias audiovisuais e, em especial, para jogos eletrônicos, dando especial



atenção à investigação da identificação de funções narrativas da música ao longo da narrativa do produto audiovisual em análise. O desenvolvimento da presente pesquisa considera não somente válida, mas relevante para o avanço do conhecimento em semântica musical e em composição musical para multimídia, a elaboração de um modelo analítico de funções narrativas da música que contribua para com o conhecimento acerca do papel do conteúdo musical no desenvolvimento da narrativa em produtos audiovisuais e, mais especificamente, em produtos interativos como jogos eletrônicos.

Referências:

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.

COLLINS, K. An Introduction to the Participatory and Non-Linear Aspects of Video Games Audio. In: STAN H, JOHN R. *Essays on Sound and Vision*. Helsinki: Helsinki University Press, 2007. (pp. 263-298).

JOHNSON, M. *The body in the mind: the bodily basis of meaning, imagination and reason*. Chicago: The University of Chicago Press, 1990.

KIVERSTEIN, J. The Meaning of Embodiment. *Topics in cognitive science*, Massachusetts, v.4, n.4, p. 740-758, 2012.

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