

**GABRIEL QUEIROZ NAVARRO**  
GRR20184853

**MÚSICA E NARRATIVIDADE SOB O ESCOPO DAS PEÇAS**  
***GWYN, LORD OF CINDER E SOUL OF CINDER***

Monografia apresentada à disciplina OA892 - Trabalho de Conclusão de Curso I como requisito parcial à conclusão do Curso de Bacharelado em Música - Departamento de Artes, Setor de Artes, Comunicação e Design da Universidade Federal do Paraná.

Orientador: Prof. Dr. Francisco Gonçalves de Azevedo

CURITIBA  
2021

## **AGRADECIMENTOS**

Gostaria de agradecer primeiramente aos meus pais, Ednelson e Nilvania por sempre estarem do meu lado independentemente das circunstâncias, por terem me enriquecido de música, por terem comprado a minha primeira guitarra e me apoiarem durante todo o meu aprendizado.

Aos meus irmãos Rodrigo e Duda por serem as maiores companhias do mundo, sem vocês o mundo não tem graça, cada momento é sempre muito especial pra mim e quero sempre estar presente no crescimento de vocês

A todos os meus amigos que ajudaram diretamente e indiretamente neste trabalho. Angelo, Anderson, Busarello, Everton, Lyzandro e Renato por serem pessoas que me acompanharam, ajudaram e me ensinaram muito durante todo o tempo que passamos na graduação. Augusto, Eric, Zaccaro, Paulo e Pedrão por serem amigos incríveis e estarem fazendo música comigo desde que eu me entendo por gente. A Ana por ter dado a primeira ideia sobre o tema deste trabalho e por ser uma amiga incrível.

Ao meu orientador Francisco e aos professores do DeArtes, não só por terem me ajudado nesta monografia, mas por me mostrarem caminhos, conteúdos, pelos momentos maravilhosos nas aulas e por serem profissionais e pessoas incríveis.

E um agradecimento mais que especial para a minha namorada Gabriella, por sempre me motivar e me ajudar a crescer todo o dia, por não duvidar de mim mesmo quando nem eu mesmo acreditava, por ser a maior fonte de luz que eu poderia desejar, um muito obrigado para ti e para sua família, por tudo.

Meu achado.

## RESUMO

Este trabalho reúne as principais propostas de análise de musicólogos sobre narratividade em música de concerto. A manifestação de narrativa em ambiente musical tem sido alvo de inúmeros questionamentos, pesquisas e teorias, principalmente a partir do final da década de 1980, teorias que nunca ditam um consenso sobre o tema. Considerando as diversas propostas em relação a narratividade em música, como essas diferentes formas de análises se aplicam ao estilo de trilha sonora para videogames? É possível considerarmos narratividade em música sem o suporte literário? A proposta desta pesquisa é buscar os desdobramentos de teorias músico-narrativas na trilha sonora de jogos eletrônicos, aplicada aos jogos Dark Souls e Dark Souls 3, para entendermos a aplicabilidade na compreensão narrativa das peças por si mesmas e em relação à narrativa dos próprios jogos. O método utilizado foi um estudo de levantamento, análise documental e análise das partituras de duas peças da franquia de jogos Dark Souls.

**Palavras-chave:** música, análise, narratividade, vídeo jogos e trilha sonora.

## ABSTRACT

This work brings together the main analysis proposals of musicologists about narrativity in concert music. The manifestation of narrative in a musical environment has been the target of countless questions, researches and theories, mainly from the late 1980s onwards, theories that never dictate a consensus on the subject. considering the different proposals regarding narrativity in music, how do these different forms of analysis apply in the style of videogame soundtracks? It is possible to consider narrativity in music without literary support? The purpose of this research is to seek the unfolding of music-narrative theories in the soundtrack of videogames, pieces took from the games Dark Souls and Dark Souls 3, to understand the applicability in the narrative comprehension of the pieces by themselves and in relation to the game's own narrative. The method used in this work was a survey study, document analysis and analysis of the scores of two pieces of the Dark Souls game franchise.

**Keywords:** music, analysis, narrativity, videogames and soundtrack.

## ÍNDICE DE FIGURAS

|                                                                                               |    |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| <b>Figura 1</b> – Motivo A da peça <i>Gwyn, lord of cinder</i> .....                          | 25 |
| <b>Figura 2</b> – Parte A da peça <i>Gwyn, lord of cinder</i> .....                           | 26 |
| <b>Figura 3</b> – Motivo B da peça <i>Gwyn, lord of cinder</i> .....                          | 27 |
| <b>Figura 4</b> – Parte B da peça <i>Gwyn, lord of cinder</i> .....                           | 27 |
| <b>Figura 5</b> – Parte C da peça <i>Gwyn, lord of cinder</i> .....                           | 28 |
| <b>Figura 6</b> – Introdução da peça <i>Soul of cinder</i> .....                              | 31 |
| <b>Figura 7</b> – Tema e variações das partes da peça <i>Soul of cinder</i> .....             | 32 |
| <b>Figura 8</b> – Motivos melódicos de Gwyn e de Soul of Cinder.....                          | 33 |
| <b>Figura 9</b> – Transição da exposição do tema de Gwyn em quesito da densidade sonora.....  | 34 |
| <b>Figura 10</b> – Perguntas e respostas das cordas na parte A de <i>Soul of cinder</i> ..... | 35 |
| <b>Figura 11</b> – Fraseado das cordas na parte C de <i>Soul of cinder</i> .....              | 35 |

## **TABELAS**

|                                                                 |    |
|-----------------------------------------------------------------|----|
| TABELA 1 – Arquétipos narrativos propostos por Byron Almén..... | 16 |
|-----------------------------------------------------------------|----|

## SUMÁRIO

|                                                                     |           |
|---------------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>INTRODUÇÃO.....</b>                                              | <b>01</b> |
| <b>1 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA .....</b>                                | <b>04</b> |
| 1.1 A DISCUSSÃO SOBRE A MÚSICA E SEU PROCESSO NARRATIVO .....       | 04        |
| 1.2 A PROPOSTA DE NARRATIVIDADE MUSICAL DE CAROLYN ABBATE .....     | 08        |
| 1.3 A PROPOSTA DE NARRATIVIDADE MUSICAL DE JEAN-JAQUES NATTIEZ..... | 11        |
| 1.4 A PROPOSTA DE NARRATIVIDADE MUSICAL DE BYRON ALMÉN .....        | 14        |
| 1.5 A EVOLUÇÃO MUSICAL NOS JOGOS .....                              | 17        |
| 1.6 O PRIMEIRO IMPACTO .....                                        | 19        |
| 1.7 A HISTÓRIA DE DARK SOULS.....                                   | 20        |
| <b>2 METODOLOGIA .....</b>                                          | <b>23</b> |
| <b>3 ANÁLISE DAS PEÇAS.....</b>                                     | <b>24</b> |
| 3.1 GWYN, LORD OF CINDER .....                                      | 24        |
| 3.2 SOUL OF CINDER .....                                            | 30        |
| <b>4 CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>                                 | <b>38</b> |
| <b>REFERÊNCIAS.....</b>                                             | <b>40</b> |
| <b>ANEXOS.....</b>                                                  | <b>41</b> |

## INTRODUÇÃO

A música pode nos proporcionar uma forte carga emocional. Somos atraídos pela atmosfera que o compositor cria e assim levados a conhecer o seu mundo, a sua história. Por meio dela, podemos até nos emocionar, arrepiar, sentir uma euforia ou um clima específico, sentimentos esses que incentivaram essa pesquisa. Ao falarmos de história rapidamente somos dirigidos ao universo literário. Devido ao uso das palavras, modelo de comunicação mais usual para nós, não temos dificuldade de associar eventos descritos a partir delas. Dessa forma, criamos o conceito de narratividade, conceito já atrelado desde o seu nascimento com o ramo literário. Porém, é de nosso conhecimento o advento da música programática e das obras de Wagner por exemplo, que exprimem o conceito de narratividade musical.

Apesar de um termo relativamente antigo, com traços vindos desde o século XVII, muitos musicólogos ao longo das últimas décadas procuram teorizar de fato a ideia de narratividade musical e como de fato ela se manifesta. “Não se trata de reconhecer possíveis referências ocasionais a conteúdos extramusicais ou culturais, mas de apreender a relação entre os termos, o desfecho de sua trama” (GRABÓCZ 2009 p. 18). Porém, o que acontece com a discussão sobre o conceito da narratividade musical é a falta de consenso sobre a sua real efetividade. É de se imaginar que uma mídia que carece do artifício léxico da literatura não tenha todos os artifícios necessários para estabelecer uma narrativa, esta que também fora consolidada por meio desse artifício. Durante as últimas décadas, musicólogos procuraram abordagens ao conceito de narratividade musical e alguns até mesmo concretizaram a sua inexistência, o fato é que existem diversos pontos de vista sobre este mesmo tema. Esta pesquisa visa interpelar as diversas visões sobre o tema narrativa musical, porém, com o propósito de direcionar essas visões não para a música clássica, como havia sendo o maior foco desse tipo de pesquisa, mas sim para o ramo das trilhas sonoras de jogos eletrônicos, dessa forma, expandindo os horizontes da discussão para um universo novo.

Ao jogar o jogo eletrônico Dark Souls III, fui direcionado imediatamente a um tema específico, que se demonstrou como um estopim para a ideia da pesquisa. Assim como a vivência acadêmica e mais especificamente, a disciplina de estética e criação musical, o tema me ajudou a fazer a ligação do enredo dos eventos do terceiro jogo com o do primeiro justamente pelo tema musical. Dediquei-me à ideia da narrativa musical que me impressionou no desenvolvimento do tema musical e do enredo do jogo, por já ter conhecimento das pesquisas de Carolyn Abbate e da variedade de abordagens que o tema narratividade musical provê. Fui tomado pelo questionamento de transportar os diversos pontos de vistas, estudados na disciplina de estética e criação musical e outros pontos advindos da pesquisa posterior à definição do delineamento da pesquisa,



convergingo-os ao âmbito dos jogos eletrônicos e por meio da diversidade das “orientações” a análise dos possíveis arcos narrativos da música, ou da falta deles, estabelecer direcionamentos na interpretação e conseqüentemente na composição de uma obra que vise um objetivo específico, como procurar despertar uma emoção como o desapontamento, o que seria interessante principalmente para a composição de uma trilha sonora.

Para não sobrecarregar a pesquisa, foram escolhidos três autores, Carolyn Abbate por ser uma das precursoras da teorização da narratividade em música e ter sido, durante a disciplina de estética e criação musical, alvo de minhas pesquisas, Jean-Jaques Nattiez por dar continuidade e um posicionamento mais cético sobre narratividade em música, além de ter conduzido uma pesquisa sobre música e narratividade com a mesma obra que Abbate analisa em um de seus artigos e Byron Almén por se posicionar a favor da narratividade em música e apresentar uma nova teoria de análise músico-narrativa, assim temos uma abordagem mais ampla do assunto, com a interdisciplinaridade e com a semiótica que cada autor usa a favor de seu posicionamento e ideias. Também julguei necessário apresentar alguns pontos da história e evolução da música para *video-games*, pois muito do que ela é atualmente decorre da evolução tecnológica e de influências da linguagem da trilha sonora cinematográfica. Há de se notar que o conteúdo tratado pelos musicólogos que pesquisaram sobre narratividade na música considera apenas a música clássica. A trilha sonora de jogos eletrônicos ainda não é um ambiente muito frequentado por pesquisadores do ramo e pela sua união com a interatividade do jogador, pode nos dizer mais sobre a narratividade na música. Grabócz esclarece sobre narratividade na música:

A análise narrativa em música visaria o funcionamento do discurso musical do ponto de vista da construção de unidades expressivas (construção na sequência de tópicos ou entonações, etc.). Este tipo de abordagem irá obviamente complementar o trabalho analítico tradicional que irá convocar as teorias da estrutura musical (forma), as da motivico-temática, a análise harmônica, a orquestração, etc.<sup>1</sup> (2009 p. 16).

Compreendendo as capacidades musicais de narrativa, expande-se as possibilidades tanto interpretativas, para músicos instrumentistas, quanto composicionais, para compositores tanto de trilha sonora quanto para quem quer buscar maneiras diversificadas de dar vida à sua música, podendo então desdobrar a corrente de significados musicais de uma maneira mais lógica.

Esta monografia está dividida em quatro capítulos, o primeiro discorre sobre o próprio conceito de narratividade, estabelecendo sua história em outros campos de conhecimento e apresenta discussões e contradições entre as diferentes maneiras de se abordar narratividade e

---

<sup>1</sup> L'analyse narrative en musique viserait le fonctionnement du discours musical du point de vue de la construction des unités expressives (construction dans l'enchaînement des topiques ou des intonations, etc.). Ce type d'approche complètera évidemment le travail analytique traditionnel qui convoquera les théories de la structure (forme) musicale, celles de l'analyse motivico-thématique, harmonique, de l'orchestration, etc.

música, “nós aprendemos mais sobre a significação da música examinando a maneira que ela incorpora elementos de outras mídias” (ALMÉN 2008 p.27), salientando a importância de uma abrangência nessa pesquisa. O segundo capítulo se aprofunda em cada um dos autores, suas obras e pontos de vista, além da história do jogo para as comparações necessárias com o conteúdo musical e contextualização do segmento em específico de uma das músicas a ser analisada e relação de uma com a outra. Este capítulo ainda tece a evolução da música no ambiente dos jogos eletrônicos e a relação musical que reconhece no cinema uma fonte de referências para suas trilhas sonoras. Cobrimos no terceiro capítulo a metodologia a ser utilizada junto com as obras principais as quais servirão de base para as análises. O último capítulo trata da análise das peças em si, embasada em todo o conhecimento acumulado com a bibliografia base da pesquisa.

## 1 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

O referencial teórico coletado nesta pesquisa tem muito a agradecer às pesquisas sobre narratividade e música da disciplina de estética musical que o autor desta monografia cursou. Fora nesta disciplina o primeiro contato com o conteúdo de Carolyn Abbate e sua proposta de análise da obra de Paul Dukas *O aprendiz de feiticeiro*, com base na semiologia de Roland Barthes, assim como o texto de Jean-Jacques Nattiez que se orienta por um caminho mais descrente da capacidade da música de manifestar narratividade, ambos os textos serviram de alicerce para os direcionamentos tomados nessa monografia.

Servindo de contraponto às ideias consolidadas por Nattiez, temos o livro *A theory of musical narrative* de Byron Almén, que já se utilizando do material previamente comentado e de outros mais de outras frentes de conhecimento também. Apoiando-se muito na semiótica do semiólogo e também musicólogo finlandês Eero Tarasti, traça seus próprios conceitos sobre os direcionamentos possíveis sobre a narratividade musical, reinterpretando, com base no seu material de pesquisa, conceitos sobre as abordagens no próprio conceito de narrativa, sustentando a possibilidade da manifestação narratológica na música.

Os outros materiais que fazem relação com narratividade estabelecem conexão com as ideias já mencionadas, porém, com uma direcionalidade conveniente, ou para um estilo musical ou obra em específico.

Tratando-se de um trabalho que evoca tanto o campo da música quanto o campo dos jogos eletrônicos, visto que o escopo da pesquisa é justamente tomar as abordagens músico-narrativas para o universo dos *videogames*, torna-se imprescindível um levantamento da evolução do fazer musical no mundo dos videogames. É importante acompanhar essa trajetória tanto em quesitos técnicos das próprias máquinas que processavam o áudio, quanto em quesitos de possibilidades de arranjo e orquestração que os próprios avanços da tecnologia de processamento dos jogos davam aos compositores, não excluindo também as influências que as trilhas sonoras do mundo do cinema também exerceram para o universo dos jogos eletrônicos.

### 1.1 A DISCUSSÃO SOBRE A MÚSICA E SEU PROCESSO NARRATIVO

O ato de contar histórias vem acompanhando a raça humana desde os primórdios da civilização. Histórias eram contadas por meio de desenhos nas paredes e consequentemente, com o avanço de tecnologias, a humanidade foi descobrindo outras maneiras de relatar suas memórias e ainda mesmo criar um mundo de ficção. Desde o boca a boca, até os grandes livros históricos,

folclores e fábulas, tangenciamos o universo da exposição de uma sequência de acontecimentos, tanto reais como fictícios. Temos assim o conceito mais básico de narração.

Ao estabelecer a narratividade como tópico de uma discussão, é extremamente compreensível direcionarmos a atenção à literatura e toda a sua capacidade de contar histórias. Temos um contato muito grande com essa forma de expressão que nos faz conhecer mundos, ideias e áreas das quais antes podíamos não ter o menor vislumbre da imensidão de conhecimento possível. Das leituras que nossos pais faziam antes de dormirmos até as nossas leituras mais profundas de poesia, ciência ou fantasia, não temos dúvida de que a literatura, por meio das palavras, nos mostra uma capacidade narrativa muito reconhecível.

Percebemos essa característica narrativa ao nos aventurarmos ao teatro, ao drama, que nos fazem, tal como a literatura, nos emocionar com o conteúdo que é apresentado a nós. Nos identificamos, nos comovemos, compartilhamos com os outros o que compartilharam conosco nos palcos. Isso abrange todo o arco narrativo das personagens que não saem da nossa mente e marcam nossas vidas.

Trazendo para um ar mais moderno, todo esse esplendor do drama e teatro foram transportados ao cinema, a conhecida sétima arte, desde 1895, com um curta de 45 segundos dos irmãos Louis e Auguste Lumière intitulado *Sortie de L'usine Lumière à Lyon* (Empregados deixando a fábrica Lumière), sendo uma das indústrias mais famosas e rentáveis que passamos a conhecer, adotar e desenvolver e, dessa forma, uma das maneiras mais populares de se contar histórias.

Quando se trata de cinema, do ato de narratividade dentro dessa forma de expressão artística, nos deparamos com muitas possibilidades de conduzir o espectador para dentro do universo que o diretor está propondo, como fotografia, maquiagem, figurino e, um ponto muito importante para a conexão com a proposta sentimental da obra, a música. Se tratando de audiovisual, é indispensável a contribuição da música para a narratividade de uma obra cinematografia, desde a descrição do ambiente, até o clímax no fortíssimo, e inclusive as possibilidades dentro da obra em questão que a sua ausência, em certos momentos chave, pode prover.

A música já estava ligada ao ato de contar histórias muito antes do advento do cinema. A ópera e os musicais populares já se utilizavam do recurso musical para se aliar com o drama, sendo esses os alicerces desse fazer narrativo. Música e narratividade também se aliavam no século XIX, mais especificamente a música programática do período romântico. Com todos esses paralelos entre música e algumas das diversas frentes narrativas da história da humanidade, uma questão se percorre um campo muito específico da musicologia, a da possibilidade de a música ter a capacidade da narratividade.

Eis que a dúvida surge, a música tem a capacidade de narratividade mesmo com a sua carência léxica?

Ocorreram debates entre musicólogos do campo para encontrar uma orientação teórica para o que até então era muito especulativo. Porém, mesmo com diversas pesquisas sobre o tema, tão pouco se tem um consenso no meio. Jean-Jaques Nattiez, por meio de suas pesquisas, afirma:

A música não é uma narrativa, e que todas as descrições de suas estruturas formais, em termos de narratividade, não é mais que uma metáfora supérflua. Mas se nós fossemos tentados a fazê-lo, é porque a música compartilha com a narrativa literária o fato que os objetos se sucedem: esta linearidade, é então, uma incitação de uma conduta narrativa que narrativise a música. Como ela possui certa capacidade de evocação imitativa, ela pode imitar a alusão de uma narração sem nos sabermos qual é o conteúdo do seu discurso, e esta influência de cunho narrativo pode contribuir na forma musical<sup>2</sup> (1990, p.88).

Segundo Nattiez, o que existe do ato narrativo na música não passa de uma ilusão advinda das semelhanças que podem ser traçadas da estrutura muito bem sedimentada de narração literária. Partindo do pressuposto que o conceito de narração nasceu com base nas estruturas montadas a partir de palavras, os textos da literatura, estudadas e formalizadas pelo acadêmico estruturalista russo Vladimir Propp e pelo linguista Algirdas Julius Greimas, ambos da escola formalista russa, não é de se estranhar que o alicerce para a pesquisa de narratividade em música seria a literatura e que seriam feitos paralelos.

Assim como Vladimir Propp, que em 1928 teorizou os paradigmas narrativos na literatura folclórica russa no seu livro *A morfologia dos contos de fadas*, o olhar mais técnico e prático rondava a narratividade na música. Dessa forma, Carolyn Abbate analisa a obra de Paul Dukas *O aprendiz de feiticeiro*. Abbate toma a base analítica da narratividade literária para conduzir a sua análise, assim como apenas elementos intramusicais, para relacionar com a história já conhecida, do aprendiz de feiticeiro, apoiando-se na base teórica de Roland Barthes, tangenciando assim o campo da semiótica. A grande questão feita por Abbate nesta pesquisa é sobre o poder da música evocar o passado com suas próprias ferramentas. A autora assume a posição da música não ter um pretérito, mostrando a incapacidade musical de emular conceitos básicos da narratividade literária. Até agora, todo o conteúdo sobre narratividade e música tem sido rigorosamente apoiado com base nas pesquisas e esquemas da narratividade literária. Byron Almén diz que:

---

<sup>2</sup> La musique n'est pas un récit et que toute description de ses structures formelles en terme de narrativité n'est qu'une métaphore superflue. Mais si on a été tenté de le faire, c'est parce que la musique partage avec le récit littéraire le fait qu'en elle, des objets se succèdent: cette linéarité est alors incitation à une conduite de récit qui narrativise la musique. Comme elle possède certaines capacités d'évocation imitative, il lui est possible de mimer l'allure d'une narration sans que nous sachions jamais quel est le contenu de ce discours, et cette influence des modes narratifs peut contribuer à la transformation des formes.

Comum a praticamente todas as abordagens para com a narratividade musical é o reconhecimento em um certo grau da similaridade entre o discurso musical e literário. Levando isso em consideração, estudiosos da música tendem a se apropriar da metodologia e vocabulário de abordagens literárias para com a narração, utilizando dessas abordagens como medições para determinar a propensão musical para uma organização narrativa. (...). Enquanto é possível identificar correlações aproximadas da música com elementos literários (...), tais correlações criam tanto problemas quanto soluções<sup>3</sup> (2008, p.25).

Almén sustenta assim a fragilidade da correlação entre as abordagens narrativas na literatura com as da música, em seu livro *A theory of musical narrative*, Almén estipula que a música é um fenômeno temporal, sendo assim, receptível a uma organização narrativa. Contudo, diferentemente de outros musicólogos, como os vistos anteriormente, é necessário entender que apesar das semelhanças, “as narrativas literárias e musicais têm importantes distinções em suas manifestações” (ALMÉN, 2008, p.38), a análise deveria ser feita a partir das manifestações narrativas que a música provém.

O devido problema de analisarmos e escolhermos as abordagens da análise da narratividade musical é justamente a má interpretação do que de fato é uma narrativa, como podemos ver no ponto de vista proposto por Almén:

Eu proponho que a *definição de narrativa* por si mesma é a fonte da confusão: porque a narrativa a narrativa foi primeiramente conceituada em relação a literatura, nós falhamos amplamente em reconhecer as diferenças entre a narrativa *propriamente dita* e a narrativa como um manifesto da literatura. Com a falta de tal distinção, uma clara compreensão de qualquer manifestação especificamente musical da narrativa, caso existam, seria impossível<sup>4</sup> (2008, p.26).

Dessa forma, o autor abre outras questões que renovam o debate sobre a narratividade na música, assim como o conceito de narratividade como um todo, se apropriando dos conceitos da narratologia já estabelecidos e trazendo a semiótica do finlandês Eero Tarasti, musicólogo e semiologista que contribuiu muito para a interseção da musicologia e semiótica em suas pesquisas.

---

<sup>3</sup> Common to virtually all approaches to musical narrative is the recognition of a degree of similarity between musical and literary discourse. Having taken this cue, music scholars have tended to appropriate the methodology and vocabular of literary approaches to narrative, using these approaches as measuring sticks to determine music's propensity for narrative organization. (...) while it is possible to identify approximate musical correlates to literary elements (...), such correlations create as many problems as solutions.

<sup>4</sup> I submit that the definition of narrative itself is the source of confusion: because narrative was first conceptualized in relation to literature, we have largely failed to recognize the distinction between narrative proper and narrative as manifested in literature. Lacking such a distinction, a clear understanding of any specifically musical manifestation of narrative, should they exist, would be impossible.

## 1.2 A PROPOSTA DE NARRATIVIDADE MUSICAL DE CAROLYN ABBATE

O artigo *What the sorcerer said* da musicóloga Carolyn Abbate, aborda a forma como a narrativa ocorre na música, se ela realmente acontece, como ela aconteceria então e os paralelos que podemos traçar entre narratividade literária e musical. Abbate tenta responder essas questões analisando a obra *O aprendiz de feiticeiro* de Paul Dukas. A autora escolheu esta obra pois não gostaria de explorar essas questões em obras grandiosas como *Till Eulenspiegel* de Richard Strauss ou *Symphonie Fantastique* de Hector Berlioz. Abbate justifica sua decisão como uma preferência por uma obra “pequena”, “menor”, “banal” e até mesmo “frívola” (Abbate, 1989 p.2).

Carolyn Abbate divide a análise em três partes, primeiramente uma análise da forma narrativa musical de *O aprendiz de feiticeiro* usando a narrativa literária como base, em seguida faz uma análise histórico-musical, sem a narrativa literária como base, seguindo os preceitos da analogia do semiólogo Roland Barthes e, por fim, faz um questionamento sobre a capacidade da música representar o pretérito.

Durante a primeira parte da análise da obra, a autora se apoia nas convenções da narrativa literária para formar os conceitos de narrativa musical. Segundo Abbate:

O fato de a narrativa literária possuir formas já muito analisadas dentro de uma sofisticada tradição crítica só contribui para a jovem análise da narrativa musical, visto também que a interpretação da música só pode se enriquecida por bases críticas emprestadas de disciplinas que lidam com palavras<sup>5</sup> (1989, p.5).

Conseguimos observar que Abbate procura aliar as convenções da narrativa literária com a narrativa musical para poder ter uma base teórica já solidificada, ela tem o conhecimento de que a obra *O aprendiz de feiticeiro* é uma adaptação da obra literária *Der Zauberlehling* (O aprendiz de feiticeiro) de Johann Wolfgang von Goethe, dessa forma, consegue tirar o proveito das descrições dos eventos da narrativa literária pela narrativa musical. Abbate então se questiona como a música de *O aprendiz de feiticeiro* narra o momento de esquecimento do feitiço do aprendiz, personagem da obra.

Utilizando-se de uma técnica muito usada por Richard Wagner, o *leitmotiv* (motivo condutor), usada para relacionar temas e motivos a personagens e assuntos, a autora constata que a fanfarra de metais em acordes aumentados representa o indício da magia e o tema no fagote, o

---

<sup>5</sup> The fact that a literary narrative has forms that have already been much analyzed within a sophisticated critical tradition only contributes to the young analysis of musical narrative, as the interpretation of music can only be enriched by critical bases borrowed from disciplines that deal with words.

aprendiz, podemos aqui claramente ver uma conexão também com o tema de Gwyn, sendo este também um *leitmotiv*.

Essa mesma fanfarra de metais, estabelecida por Abbate como o motivo de evocação da magia, retorna no meio da peça, porém, se seguirmos o roteiro do texto literário *Der Zauberlehling*, a tentativa de fazer a magia acontece, mas a magia em si não. Se voltarmos a analisar a partitura do tema musical, percebemos que um acorde de Dó dominante, anteriormente presente na cadência utilizada pela fanfarra de metais, não se encontra mais, consequentemente, o ato de magia acaba sendo, então, representado musicalmente por esse Dó dominante, e a ausência do mesmo acorde significa a ausência da conclusão da magia, como efeito disso, o ato do esquecimento do aprendiz.

É possível observarmos, nessa primeira instância, que analogias e ligações entre representações musicais e cenas literárias são a base para o pensamento narrativo de Abbate, a música pode sim apresentar uma narrativa, mas ela deve ser direcionada por uma pista literária, como na música programática do século XIX.

Em sua segunda parte, a análise é feita sem o peso literário, a obra é analisada como uma peça musical, um scherzo. Dá início então uma forma de análise histórico-musical, sendo as escolhas de forma e estrutura, um scherzo que ela é por exemplo, uma forma de evocar todos os scherzos antigos de todas as sinfonias passadas, ligar o acorde de Dó dominante com a ópera, por ser um acorde recitativo, que precede o acontecimento de um novo evento. Conectar as manifestações musicais com o seu passado é uma maneira de passar ao ouvinte sensações que a história e sedimenta para uma certa cultura, Abbate afirma que as sequências com a fanfarra de metais seguidos de um acorde recitativo e de um solo de madeira, evoca o começo de *Danse macabre* de Camille Saint-Saëns e toda a sua atmosfera.

Roland Barthes tem um papel significativo nessa análise pois em seu livro *S/Z* de 1970, por meio de uma leitura da obra *Sarrasine* de Honoré de Balzac, ele define cinco códigos literários, o proairético, o hermenêutico, o cultural, o sêmico e o simbólico, que formam o espaço de significado que o texto percorre, não sendo estruturas necessariamente claras. Barthes acredita que o significado não advém do autor, que ele deve ser criado pelo leitor durante o processo de análise textual, raciocínio esse que fundamenta uma parte da visão de Byron Almén sobre narratividade em música, significados não são necessariamente vinculados a textos, dependem do filtro de quem as consome. Barthes também estipula que eventos irreversíveis ao tempo, que desencadeiam outros eventos, são a fagulha de um manifesto narrativo, como ocorre em *O aprendiz de feiticeiro*, as fanfarras de metais, seguido do acorde recitativo, seguido do tema do fagote. São eventos em cadeia, como em qualquer peça musical e Abbate conclui:



A análise em si nasce de um impulso narrativo, criamos ficções sobre música para explicar o que aparentemente nenhuma outra forma de explicação funciona, possivelmente a ideia de narrativa seja tão central a nossa racionalização de experiências que nós não conseguimos resistir de perseguir a analogia entre narrativa e música, não importando o quão arbitrária e infrutífera ela possa ser<sup>6</sup> (1989, p.17).

É possível observar a inclinação da autora em duvidar da capacidade da música de exprimir narratividade, porém, não nega que nós que somos responsáveis por essa manifestação de impulso narrativo na música pela nossa voracidade de buscar significado e encadeamentos nos eventos que nos cerca.

Por fim, o questionamento sobre o pretérito na música, esse que vem da capacidade das narrativas literárias de expressar o que já aconteceu por meio de tempos verbais, Abbate discorre:

O que nós chamamos de narrativa (...) é um conto contado depois por quem escapou do conto, isto é uma definição aristotélica sobre a narrativa, discutindo justamente a relação entre o tempo verbal passado e a narrativa. A música, por outro lado, como qualquer arte temporal, prende o ouvinte em experimentar o presente, sendo algo mimético, não há como insistir no passado, por essa razão, enxerga-se a balada poética como um poderoso gênero subjetivo, baladas como *Der Zauberlehrling* de Johann Wolfgang von Goethe, que inspirou o scherzo de Dukas, são miméticas e podem não ter o que se chama de *Erzählzeit* (acontecimento no presente sendo apresentados por um narrador) e o *Ezählezeit* (acontecimentos passados sendo apresentados por um narrador), são dramáticas conversas ou monólogos que formam a história, não sendo necessária a presença do narrador<sup>7</sup> (1989, p.12).

Abbate diz que a música pode evocar o passado evocando a história, quando se utiliza de convenções ou herda modelos de formas antigas, mas apesar de ocorrer a evocação do passado, ela afirma que a música não tem pretérito e que a história de Dukas é possível porque não é o narrar de um evento, mas sim a apresentação de um, apesar de no final da balada de Goethe surgir um narrador que não é representado na peça de Dukas justamente pela inabilidade da música de apresentar o pretérito.

### 1.3 A PROPOSTA DE NARRATIVIDADE MUSICAL DE JEAN-JAQUES NATTIEZ

---

<sup>6</sup> The analysis itself is born from a narrative impulse, we create fictions about music to explain what apparently no other form of explanation works, possibly the idea of narrative is so central to our rationalization of experiences that we cannot resist pursuing the analogy between narrative and music, no matter how arbitrary and fruitless it may be.

<sup>7</sup> What we call narrative (...) is a tale told later by someone who escaped from the tale, this is an Aristotelian definition of narrative, discussing precisely the relationship between past tense and narrative. Music, on the other hand, like any temporal art, traps the listener in experiencing the present, being something mimetic, there is no way to insist on the past, for this reason, poetic ballads are seen as a powerful subjective genre, ballads like *Der Zauberlehrling* of Goethe, who inspired Dukas' scherzo, are mimetic and may not have what is called the *Erzählzeit* (present event being presented by a narrator) and the *Ezählezeit* (past events being presented by a narrator), are dramatic conversations or monologues that make up the story, not requiring the presence of the narrator.

Em maio de 1988, na Universidade de Dartmouth em New Hampshire nos Estados Unidos, ocorreu uma conferência sobre o tema *Música e as artes verbais: Interações*. Quinze dias mais tarde um grupo de musicólogos e teóricos na literatura mediarão quatro intensas mesas redondas nas universidades de Berkeley e de Stanford que discursavam sobre a legitimidade de reconhecer uma dimensão narrativa na música, Carolyn Abbate também se apresentou no congresso anual da Sociedade Musicológica Americana com a palestra intitulada *Texto e narrativa*. O ano de 1988 foi muito importante para esse debate. Um ano depois Carolyn Abbate escreveu o artigo *What the sorcerer said?* E dois anos mais tarde, o livro *Unsung voices* (Vozes não cantadas) explorou ainda mais o tema narratividade e música. Em 1990 o semiólogo e musicólogo francês Jean-Jacques Nattiez escreveu o artigo *Peut-on parler de narrativité en musique?* (Podemos falar de narratividade na música?) que, assim como artigo de Abbate, explora a questão da narratividade musical. Todo esse alvoroço desde 1988, a corrente de pensamento e debates miram em tornar algo técnico o que, para Nattiez, antes era apenas senso comum: “pela obra, o compositor se comunica conosco”.

O trabalho musical, que é feito a partir de sons e não palavras, oferece uma grade interpretativa enorme. Nattiez recupera a obra *O homem nu* do antropólogo estruturalista francês Claude Levi-Strauss:

Mito codificado em sons em vez de palavras, a obra musical fornece uma grade decifradora, uma matriz de relações que filtra e organiza a experiência vivida, a substitui e fornece a ilusão benéfica de que as contradições podem ser superadas e as dificuldades solucionadas (...) não existe obra musical que não se abra para um problema e não tenda à sua resolução, dando a este termo um sentido mais amplo, mais consistente que o que se tem na linguagem musical<sup>8</sup> (1971, p.587-8).

Nattiez se inclina a essa linha de raciocínio ao cogitar a possibilidade narrativa no cenário musical. Esse direcionamento cria uma empatia do ouvinte com a música, tornando-a algo pessoal.

A noção de narrativa é diretamente ligada às palavras, com a utilização de técnicas verbais para influenciar a imaginação do leitor a preencher as lacunas entre as palavras com um contexto tridimensional e vivo, dessa forma, dissociar a narrativa musical da narrativa literária torna-se uma tarefa ineficiente justamente pelo fato da noção de narrativa ser vinculada às palavras.

---

<sup>8</sup> Mythe codé en sons au lieu de mots, l'oeuvre musicale fournit une grille de déchiffrement, une matrice de rapports qui filtre et organise l'expérience vécue, se substitue à elle et procure l'illusion bienfaisante que des contradictions peuvent être surmontées et des difficultés résolues (...) Il n'y a pas d'oeuvre musicale qui ne s'ouvre sur un problème et ne tende vers sa résolution, en donnant à ce terme un sens plus large mais conséquent avec celui qu'il a dans le langage musical.

Dessa forma, parte-se da constatação de Seymour Chatman no livro *Story and discourse: narrative structure in fiction and film* (História e discurso: estrutura narrativa na ficção e filme), de que histórias apenas existem onde ambos, o evento e os existentes, ocorrem (CHAPMAN, 1978, p.113), isso significa que não pode haver uma narrativa sem um evento e alguém que presencie esse evento (os existentes), sem um desses elementos, não há narrativa, pois perde-se a causalidade que “pode ser implícita ou explícita” (CHAPMAN 1978 P.113). Nattiez aponta:

Quando leio a frase “a marquesa saiu as cinco horas, as cinco e quinze nós encontramos o seu marido morto no parque vizinho”, não é necessário um título para compreender que se trata de uma narrativa, ao contrário, quando eu entendo o começo de *L'apprenti sorcier*, me falta saber que se trata de um poema sinfônico, para abordar a obra com uma intenção de escuta narrativa, as imagens podem vir a minha mente, mas eu devo abordar a obra com uma estratégia de escuta particular para construir uma narrativa a partir dela. A demonstração é trivial: se a música pudesse, *por ela mesma*, ser uma narrativa como pode ser a linguagem humana, ela nos falaria diretamente, e não teria muita diferença entre linguagem e música<sup>9</sup> (1990, p.70).

Quando lemos uma frase com esses elementos, não precisamos de mais nada para percebermos que se trata de uma narrativa, preenchemos as lacunas com nossas hipóteses sobre a história, porém, quando ouvimos o começo da peça de Dukas, *O aprendiz de feiticeiro*, é necessário ir além do que é fornecido a nós somente pelos elementos intramusicais para tomarmos um direcionamento narrativo.

O ouvinte, assim como o leitor, é exposto ao conteúdo da obra e assim a completa com a sua imaginação, mas a música não tem passado, como disse Carolyn Abbate. Ao escutarmos uma música conseguimos ouvir tensões e resoluções no decorrer do tempo, porém não sabemos do que, de onde as personagens vieram e para onde vão, como se referiu Theodor Adorno acerca da segunda sinfonia de Mahler “uma narrativa que não conta nada” (ADORNO 1976 p.117), mas assim como Chapman distingue a história e o discurso de uma obra, o ouvinte guia-se pelos gestos que a música exhibe, Mahler não remete a nada, mas o gesto mahleriano é certamente épico.

Robert Francès e Michel Imberty demonstram empiricamente que ouvintes não apenas associam imagens, sentimentos e impressões com a música, mas também há um percentual significativo de opiniões semelhantes sobre a experiência imaginativa, que, por sua vez, advém de influências culturais e sociais que nós, seres humanos, partilhamos uns com os outros desde o nascimento. Nattiez, com base no experimento de Francès e Imberty, procurou em 1973 demonstrar empiricamente a percepção humana sobre a narratividade musical. Trezentas crianças

---

<sup>9</sup> Quand je lis la phrase: «La marquise sortit à cinq heures», je n'ai pas besoin d'un titre pour comprendre que j'ai affaire à un récit. Au contraire, quand j'entends le début de *L'Apprenti sorcier*, il me faut savoir qu'il s'agit d'un poème symphonique pour aborder l'œuvre avec une intention d'écoute narrative. Des images peuvent venir à mon esprit, mais je dois aborder l'œuvre avec une stratégie d'écoute particulière pour construire un récit à partir d'elle. La démonstration est triviale: si la musique pouvait, *par elle-même*, être récit comme peut l'être le langage humain, elle nous parlerait directement et il n'y aurait plus de différence entre langage et musique.

de 11 a 14 anos escutaram duas vezes *O aprendiz de feiticeiro* de Dukas sem saber seu título e foi feita a pergunta: “esta música conta uma história, que história seria essa?”. Elas deveriam responder à pergunta na forma de uma pequena narrativa textual. As respostas demonstram que a mesma narrativa pode se enquadrar em diversos gêneros. 103 crianças constataram que era uma história de aventura, 36 de guerra, 28 de animais, 26 de cavaleiros da Idade Média, 21 de suspense (espionagem ou policial), 17 de histórias sentimentais, 14 de biografias (vida até morte de Beethoven), 13 evocaram a música pura (escreveram narrativas que descreviam os instrumentos ou um concerto), seis escreveram histórias fantásticas e quatro evocaram dança e ballet. Nattiez aponta:

A investigação mostra sobretudo que, sendo convidados para uma escuta narrativa, os alunos tornam coerentes a seguir a sucessão de acontecimentos sonoros, imaginando relações de sujeito-predicado que, por si só, a música não consegue explicar. Além do detalhe dos relatos obtidos, e na medida em que quatro quintos das respostas retêm apenas a seção inicial, um evento central (que negligencia a quebra da vassoura em duas) e a seção final, é o padrão “calma / perseguição / calma” que emerge da experiência. Isso pode ser explicado, como as análises de Francès nos fazem entender, pelos aspectos cinéticos e dinâmicos da substância musical. Para além de qualquer narrativa construída a posteriori, esta constante paradigmática das respostas obtidas nos dá, em termos semânticos, uma imagem do efeito produzido pela música nos ouvintes<sup>10</sup> (1990, p.78).

O estudo demonstra o quão subjetiva a narrativa musical pode ser, mas ainda assim segue um padrão de influências sociais e culturais que são suficientes para filtrar as variadas interpretações de um público. Nattiez se aproxima dos estudos de Anthony Newcomb sobre as sinfonias românticas do século XIX e paralelos com o estruturalismo russo são traçados, “podemos encontrar na base de algumas sinfonias um padrão evolutivo de estados mentais da mesma forma que os formalistas russos e os estruturalistas encontraram” (NEWCOMB 1989 p.15 ), “a música é capaz de imitar a curva de entonação de uma história” (NATTIEZ 1990 p.81), porém, “não é em si uma história, mas a análise estrutural musical de uma história ausente” (NATTIEZ 1990 p.80).

Narratividade musical é uma invenção guiada pelo impulso humano de narratividade, eis o fato da música programática do século XIX recuar para uma ilusão metafórica e Nattiez indaga:

De que adianta falar de narração schenkeriana, metáforas e metonímias musicais, quando, no discurso da música, não existe tudo o que lemos: eu reconheço a história, mas não é realmente a mesma história. É uma questão de formas e das reações que elas provocam? Se, ao ouvir música, sou tentado pelo impulso narrativo, é porque, ao nível do discurso

<sup>10</sup> L'enquête démontre surtout que, étant invités à une écoute narrative, les élèves rendent cohérents *après coup* la succession des événements sonores en imaginant des relations sujet-prédicat que, par elle-même, la musique ne peut expliciter. Au-delà du détail des récits obtenus, et dans la mesure où quatre-cinquièmes des réponses ne retiennent que la section initiale, un événement central (qui néglige la cassure du balai en deux) et la section finale, c'est le pattern «calme/poursuite/calme» qui se dégage de l'expérience. Il s'explique, comme le laissaient attendre les analyses de Francès, par des aspects cinétiques et dynamiques de la substance musicale. Au-delà de toute narration construite après coup, cette constante paradigmaticque des réponses obtenues nous restitue, en termes sémantiques, une image de *l'effet* produit par la musique sur les auditeurs.

estritamente musical, reconheço lembretes, expectativas e resoluções, mas não sei do quê. Ele então me leva ao desejo de completar com palavras o que a música não me diz, porque não está em sua natureza semiológica me dizer<sup>11</sup> (1990, p.73-74).

Nattiez afirma que a música não é uma narrativa, e qualquer indício de narratividade em obras musicais são supérfluas e metafóricas, apesar das semelhanças entre música e literatura, a narratividade musical é algo que existe somente e exclusivamente na imaginação do ouvinte e do compositor. Como Dukas fez com as palavras de Goethe em *O aprendiz de feiticeiro*, assim Robert Schumann fez com um tema específico de *Flegeljahre*, obra de Jean-Paul, o baile de máscaras, “com palavras, Jean-Paul só conseguia descrever o baile; com a música, Schumann nos permite ouvir as vozes das almas escondidas por trás das máscaras” (NATTIEZ 1990, p. 87).

Ao termos um roteiro de escuta, auxílio de texto, podemos ser transportados ao mundo que o compositor quer nos apresentar, porém toda a carga narrativa concreta vem do texto, a imaginação atua como uma coautora e a música como uma potencializadora. Ao termos apenas o artifício musical, como sinfonias, ficamos à mercê de assumir a narrativa com base na música e imaginar a direção que o compositor quis nos passar, uma tarefa completamente subjetiva, somos consumidos pelo impulso narrativo pois reconhecemos os retornos, expectativas e resoluções, o desejo de preencher as lacunas é inconsciente, a música não as preenche, não é de sua natureza tal feito, pode-se tentar colocar nela a essência de um sentimento, mas não há como deixar explícita tal essência.

#### 1.4 A PROPOSTA DE NARRATIVIDADE MUSICAL DE BYRON ALMÉN

Byron Almén em sua obra *A theory of musical narrative*, traz concepções contrárias às já apresentadas anteriormente por Abbate e Nattiez, “música, como a mitologia, é um fenômeno temporal, e ambas são receptivas a uma organização narrativa” (ALMÉN, 2008 p.8). O principal argumento que Almén utiliza é a diferenciação das manifestações narratológicas que a literatura e a música carregam, sendo um equívoco a total apropriação das abordagens narrativas da literatura como um modelo para a abordagem da narrativa musical. Como Almén considera a própria definição de narrativa como uma fonte dessa confusão, ele prefere considerar a relação entre narratividade musical e literária não como um modelo descendente que antes era adotado, da narrativa musical ser uma descendente da narrativa literária, estabelecendo essa hierarquização,

---

<sup>11</sup> À quoi bon parler de narration schenkérienne, de métaphores et de métonymies musicales, quand, dans le discours de la musique, il n'est question que de jeux de formes et des réactions qu'elles suscitent ? Si, en écoutant la musique, je suis tenté par *l'impulsion narrative*, c'est bien parce que, au niveau du discours strictement musical, je reconnais des rappels, des attentes et des résolutions, mais je ne sais pas de quoi. Il me prend alors l'envie de compléter par des mots ce que la musique ne me dit pas parce qu'il n'est pas dans sa nature semiologique de me le dire.

mas como modelos irmãos, distinguindo-as como mídias diferentes da manifestação da narrativa. Para tal, é necessária uma definição do que é narrativa, e Almén constata:

Eu vou entender a narrativa como a articulação das dinâmicas e as saídas possíveis de conflitos ou interações entre elementos, tornando significativo a sucessão temporal de eventos, e coordenando esses eventos para dentro de um todo interpretativo<sup>12</sup> (2008, p.27).

Dessa forma, o autor escapa de procurar na literatura as saídas para os problemas narratológicos musicais. Como a narrativa literária e musical são “irmãs”, conseguimos sim traçar alguns paralelos entre ambas. Almén se apoia muito na abordagem semiótica para a música de Eero Tarasti, “a narrativa musical é fundamentalmente dependente na análise do ouvinte e/ou a interpretação do interprete”(TARASTI, 1994, p.98), pensamento conivente com o próprio Nattiez, no entanto, é fundamental estabelecer que Almén, diferentemente de musicólogos anteriores a ele, busca princípios gerais de narratividade, não apenas os fundados na base literária, sendo necessário ressaltar esses outros meios que a narrativa musical se difere de suas “irmãs”.

Como exemplo dessas diferentes abordagens da narratividade, observa Almén, fundamentando-se nos arquétipos literários de Northrop Frye, atribuindo então quatro arquétipos narrativos para a música resultados do embate entre a ordem hierárquica e a sua transgressão, na teoria narrativa da transvaloração de James Liszka, nos conceitos de *markedness* (diferenciação) e *rank* (classificação) de Charles Peirce, conceitos também presentes na obra de Liszka, e nos isótopos de Eero Tarasti. Um ponto a se atentar é a própria flexibilidade e ambiguidade com que a literatura manobra o conceito de narratividade estabelecido pelos críticos da narratividade musical.

Outro elemento que Almén critica é a afirmação de Abbate sobre a música não ter um pretérito: “se a literatura pode usar uma estrutura de tempo idiossincrática desconectada de um narrador, então um requisito de pretérito para a música é desmotivado, uma vez que pode haver vários meios de estabelecer distinções temporais” (ALMÉN, 2008 p.55).

Segundo as palavras de Solon Manica sobre o fenômeno de diferenciação e classificação:

São expressas relações hierárquicas entre os gestos musicais tanto de diferenciação (*markedness*) - valorações assimétricas de elementos opostos em um sistema - e relações de classificação (*rank*) - valorações de importância relativa ou subordinação em um sistema (entende-se por sistema uma estrutura regida por uma coerência interna). Estes aspectos, diferenciação e classificação, podem ser observados não apenas na partitura, mas também em gravações de obras musicais. A diferenciação, em música, ocorre entre forte e piano, agudo e grave, lento e rápido etc. A classificação observa como estas oposições se comportam ao longo da música, por exemplo um tema no registro grave que é repetido consistentemente ao longo da peça adquire, a cada repetição, maior importância

<sup>12</sup> I will understand narrative as articulating the dynamics and possible outcomes of conflict or interaction between elements, rendering meaningful the temporal succession of events, and coordinating these events into an interpretive whole.

dentro da mesma. Estes aspectos não se detêm a uma análise da partitura, pois podem ser manipulados pelo intérprete (2018, p.1031).

Assim, Almén estabelece os pontos para se observar em uma análise narrativa em uma peça musical, e com a análise das oposições presentes na peça, estabelecer quais são pertencentes à ordem e quais a transgressão, estipulando assim o arquétipo narrativo da peça, existem quatro arquétipos definidos, estes são:

|          |                                                                                            |
|----------|--------------------------------------------------------------------------------------------|
| Romance  | Vitória de uma hierarquia de ordem imponente sobre sua transgressão (vitória + ordem)      |
| Tragédia | Derrota de uma transgressão por uma hierarquia de ordem imponente (derrota + transgressão) |
| Ironia   | Derrota de uma hierarquia de ordem imponente sobre sua transgressão (derrota + ordem)      |
| Comédia  | Vitória de uma transgressão por uma hierarquia de ordem imponente (vitória + transgressão) |

TABELA 1 – Arquétipos narrativos propostos por Byron Almén

“A existência de uma hierarquia é simultaneamente a existência de sua possível transgressão, e a transvaloração é o processo dessa tensão entre os dois aspectos de uma hierarquia de valor imponente” (LISZKA, 1989 p. 141). Almén vê a aplicabilidade dessa estrutura de análise para o universo musical, são analisados elementos musicais pela diferenciação e classificados no sistema de classificação que mede o seu índice de sucesso no seu direcionamento, procura-se os elementos idiossincráticos que configuram a perspectiva central da narrativa, a hierarquia de ordem imponente ou a transgressão, assim observamos com o passar do tempo, dividindo a obra em isótopos, casos analisados isoladamente, se esse protagonista tem as suas perspectivas alcançadas, o que significaria a sua vitória, ou se a sua classificação sofre uma queda significativa, simbolizando a sua derrota. Por isso no romance, por exemplo, observamos o cenário de vitória dessas perspectivas, e obrigatoriamente devemos ser orientados pelo direcionamento da hierarquia de ordem imponente. Manica complementa sobre os arquétipos:

Na análise narrativa proposta por Almén cabe ao analista selecionar qual das oposições presentes na peça se associa à ordem ou à transgressão. A resolução do conflito entre ordem e transgressão resulta no arquétipo escolhido para peça (dramático, cômico, irônico ou trágico). Mediante a definição de um arquétipo valores presentes na sociedade podem ser relacionados com a música (2018, p.1032).

Toda essa análise acaba tendo um teor arbitrário, a interpretação, no entanto, se origina dos elementos provenientes da música, apenas tendo as suas lacunas preenchidas pelo ouvinte, este preenchendo o mesmo papel que o leitor ocupa na narrativa literária.

## 1.5 A EVOLUÇÃO MUSICAL NOS JOGOS

Um dos primeiros jogos eletrônicos que se destacaram no mercado e considerado o primeiro a incluir faixas de áudio foi Pong, lançado em 1972 para o console Atari. O áudio consistia apenas na sonorização da bola em contato ou com as paredes ou com os simulacros de raquetes que eram controlados pelos jogadores, não havia uma trilha sonora como conhecemos atualmente, porém, apenas esta sonorização foi um grande passo para o que viria a se tornar o áudio nos videogames, visto que a evolução tecnológica dos mesmos é diretamente proporcional à evolução musical.

Como era muito inviável para os desenvolvedores incluírem alto-falantes ou reproduzidores de cassetes para reproduzir os sons gravados, a opção era usar chips sintetizadores para lidar com o áudio. Apesar de limitados, estes chips conseguiam reproduzir sons e alturas distintas por meio de linhas de códigos na programação do jogo. Nos anos 1970 não havia a capacidade técnica dos jogos apresentarem uma trilha sonora completa de fundo, mas já haviam exemplos de trechos musicais reproduzidos dentro dos jogos, como no jogo Gun Fight de 1975 para máquinas de fliperama, produzido pela Midway, no qual quando o jogador levava um tiro, tocava o tema da marcha fúnebre de Frédéric Chopin. Os chips de áudio da época eram limitados por apenas quatro canais que reproduziam ondas quadradas, responsáveis tanto pelas músicas, quanto pelos efeitos sonoras, esta sendo a característica dos áudios da época. Pela memória e poder de processamento dos consoles na época serem extremamente limitados, as músicas eram temas breves extremamente repetitivos, assim, algumas decisões eram tomadas para ampliar as possibilidades, como no jogo Super Mario Bros de 1985, em que o andamento da trilha sonora era acelerado para proporcionar a sensação de pressa devido ao pouco tempo que restava para terminar uma fase. Space Invaders, de 1978, primeiro jogo a ter uma trilha sonora de fundo, composta por apenas quatro notas que se repetiam indefinidamente, também acelerava o seu andamento conforme a fase ia ficando com menos inimigos na tela, porém, este caso era um problema de programação, um *bug*, conforme menos inimigos iam sobrando na tela, o processamento do jogo ficava menos sobrecarregado e conseqüentemente acelerava a música.

Consoles como o Nintendo Entertainment System, popularmente conhecido como nintendinho, tinham cinco canais disponíveis, dois com osciladores de ondas quadradas, um de ondas triangulares, um de ruído, e um canal possibilitando também tocar sons capturados, como as vozes que ouvimos em jogos dos anos 1980. Essa geração de consoles de meados dos anos 1980, conhecida como a terceira geração, começou a apresentar trilhas sonoras compostas por compositores contratados, ao invés de serem compostas pelos próprios desenvolvedores dos jogos,



contendo trilhas como as de *Legend of Zelda* (1986), *Final Fantasy* (1987) e *Super Mario Bros 3* (1988), trilhas mais elaboradas e mais longas.

Com a chegada da quarta geração de consoles como o Super Nintendo e o Mega Drive e o seu maior poder de memória e processamento, veio a possibilidade de se capturar sons com melhor qualidade e converte-los digitalmente, o antigo método de programação dos sons para que eles fossem gerados pelos chips sintetizadores fora abandonado. Isso significou a possibilidade da execução de instrumentistas serem capturadas e inseridas no jogo para serem reproduzidas por um conversor de digital para analógico. Trilhas como *Super Metroid* (1994) e *Chrono Trigger* (1995) já contavam com a presença de percussão e voz.

Com o advento do CD, e a capacidade da quinta geração de consoles de processá-los, não haviam mais limitações técnicas para as trilhas sonoras. Orquestras começaram a fazer parte do universo da trilha sonora dos jogos e o papel do compositor ficou cada vez mais significativo, se aproximando da estética que já havia sendo adotada pelo cinema há muitas décadas.

Nesta quinta geração de consoles, como o primeiro Playstation, o jogo *Medal of Honor* (1999) foi um dos que mais abriu portas para o que viria a se tornar a trilha sonora dos futuros jogos. Produzido por Steven Spielberg, sua intenção era transportar o jogador para o mesmo universo de seu recém lançado filme *Resgate do Soldado Ryan* (1998), cuja trilha sonora fora composta por John Williams. Spielberg pretendia usar o fator da interatividade que os videogames proporcionavam para expandir o conceito de guerra que já havia introduzido com o seu filme. Michael Giacchino então compôs a trilha sonora para o jogo, inspirando-se no trabalho de Williams no filme. Este trabalho alavancou a carreira de Giacchino para o cinema, futuramente compondo para muitos filmes da Disney. Este ponto foi crucial para a trilha dos jogos por mostrar que a tecnologia dos jogos possibilitava músicas à altura das trilhas de filmes. “No momento em que percebemos o grau com que a música dos filmes molda a nossa percepção de uma narrativa, não podemos mais a considerar incidental ou inocente” (GORBMAN, 1980, p.183), constatação esta que agora pode também se aplicar à música dos jogos eletrônicos. Toda essa evolução foi recompensada em 2011 quando o *Civilization IV: Colonization* foi o primeiro jogo a ganhar um Grammy, o de melhor arranjo instrumental a acompanhar um vocalista.

## 1.6 O PRIMEIRO IMPACTO

O principal impulso para a ideia dessa monografia veio justamente do impacto que a trilha sonora provocou não apenas no autor desse trabalho, mas em muitos outros jogadores que alcançaram essa parte do jogo, mais especificamente, o último chefe da campanha principal do jogo *Dark Souls III*, o *Soul of Cinder*, mesmo nome da trilha sonora.

Em uma breve pesquisa do autor deste trabalho por gravações de reações de *streamers*, influenciadores digitais que transmitem sessões de algum tipo de atividade ao vivo por meio de uma plataforma digital, que estavam transmitindo ao vivo a batalha contra *Soul of Cinder*, percebeu-se que após a entrada do piano, a partir da segunda metade da batalha contra o chefe, os *streamers* relacionaram os movimentos de *Soul of cinder* com os movimentos do chefe final do primeiro jogo, Gwyn. O fator “ao vivo” contribuiu imensamente para a pesquisa pois os *streamers*, a fim de entreter o público, tecem constantemente comentários sobre a sua experiência no jogo, expondo suas impressões sobre os acontecimentos de suas sessões com extrema regularidade. É importante salientar também que todos os cinco *streamers* analisados tinham jogado o primeiro jogo e tinham um conhecimento básico da história da franquia.

O que chama a atenção é o fato da epicidade da trilha sonora do jogo, presente apenas no menu do jogo e em embates contra os chefes, dita o tom da franquia como algo extremamente grandioso, com orquestras enormes e coros que expõem uma atmosfera um tanto derradeira, o que se sucede ao longo da maioria dos chefes da franquia, salvo um ou outro que se direcionam para uma atmosfera mais de horror. Toda a grandiosidade das trilhas sonoras, porém, não se esvai justamente pela pontualidade da mesma. O que acontece é a predisposição do jogador em esperar algo grandioso e culminante assim que começar a batalha contra o próximo chefe do jogo. Assim então começa a última batalha de chefe, com essa fórmula mais uma vez se consolidando. A dificuldade acima da média do jogo também é um fator que desvia a atenção do jogador de um olhar mais minucioso para com trilha do chefe, visto que cada um tem sua própria trilha sonora. Dessa forma, alguns jogadores não comentaram sobre a trilha instantaneamente, apenas sobre a jogabilidade do chefe em si e suas frustrações ao enfrentá-lo. Contudo, este cenário muda assim que os jogadores derrotam a primeira fase de *Soul of Cinder*. Ao entrar em sua segunda fase, o jogador logo se depara com a mudança de sua trilha sonora, com o tema de Gwyn assumindo a linha de frente da trilha. O tema é interpretado pelo piano, o mesmo instrumento que o interpreta no tema do primeiro jogo, no qual não há acompanhamento de demais instrumentos. Após essa mudança, todos os *streamers* analisados notaram o tema e consequentemente as ligações de movimentos com Gwyn, um deles inclusive adotando estratégias de batalha semelhantes às tomadas contra o chefe quando o enfrentou no primeiro jogo.

É muito curioso ver jogadores traçando as ligações entre os jogos da franquia conforme o tema é apresentado a eles, como se as ligações e pistas visuais, mesma postura de batalha, golpes

e domínio do raio, não fossem claros o suficiente para, a uma primeira vista, consolidar a veracidade da conectividade entre ambos os chefes, sendo necessário o tema musical para comprovar o vínculo entre os personagens.

Para entendermos melhor a fundo, quais vínculos são esses, por que são importantes para a história do jogo e consequentemente, por que os jogadores os conectam com tanta facilidade após o tema musical, será necessário entender primeiramente o enredo do jogo e à vista disso, a história de ambos os personagens da franquia.

## 1.7 A HISTÓRIA DE DARK SOULS

Para fazermos o paralelo da trilha sonora do jogo com seus personagens, temos que entender a sua história. Dark Souls, lançado em 2011 e produzido pela From Software, é um jogo de narrativa não intrusiva, ou seja, sua narrativa não é expositiva, excluindo a animação inicial do jogo, sua história é contada apenas nos documentos espalhados pelo mundo, o jogador pode finalizá-lo, conseguindo um de seus dois finais sem ao menos saber o que está acontecendo de fato.

O início da história começa na chamada era antiga, na qual o mundo era dividido entre as profundezas e a superfície da terra, esta última era coberta por uma névoa cinza, árvores gigantes e dominada pelos dragões eternos, denominados assim por causa de suas escamas de pedra, que não morriam naturalmente, apenas em batalha. Na escuridão das profundezas viviam seres humanoides de várias espécies diferentes que não interagiam com os seres da superfície, até um evento denominado advento do fogo, no qual uma chama sobrenatural conhecida como primeira chama surgiu em meio à escuridão das profundezas. Perto dessa primeira chama havia quatro almas extremamente fortes que foram absorvidas por quatro criaturas que ficaram conhecidas como lordes, estes eram Gwyn, a bruxa de Izalith, Nito e o pigmeu furtivo, este último permaneceu anônimo e dividiu a sua alma com outras criaturas, dando origem aos humanos, os outros três foram reconhecidos como deuses pelos humanos, estabelecendo seguidores e entrando em guerra com os dragões eternos para conquistar a superfície. A guerra durou muito tempo e teve seu desequilíbrio estabelecido com a traição de um dragão perante a sua espécie, Seth, o dragão sem escamas, que contou o ponto fraco dos dragões para os deuses, relâmpagos. Gwyn dominou a técnica dos raios, destruindo as escamas de pedra, a bruxa de Izalith e suas filhas atacavam com fogo que se espalhava facilmente por causa das árvores gigantes, Nito finalizava com ventos de doença na pele vulnerável dos dragões, quase extinguindo-os. Gwyn foi o lorde que mais se apropriou da superfície, construindo os reinos de Lordran e a cidade dos deuses Anor Londo.

Este período de paz foi denominado de era do fogo, ou era dos deuses que, após séculos, devido à fraqueza da primeira chama, fonte primordial do poder dos deuses, começou a ser ameaçada. Ao tentar recriar a primeira chama para prolongar a era do fogo, a bruxa de Izalith acabou criando e sendo consumida pela chama do caos, criando criaturas violentas chamadas de demônios. Gwyn, com medo da extinção do fogo, proliferação dos demônios e ascensão da era das sombras, selou a cidade de Izalith e decidiu se sacrificar, usando seu corpo e alma para reabastecer a primeira chama, prolongando a era dos deuses por mais mil anos e assim se tornando o primeiro lorde das cinzas.

Ao novo enfraquecer da primeira chama, a maldição do mortos-vivos contaminou a raça humana, ela consistia na perda de almas e humanidade a cada morte. Morrendo diversas vezes sem adquirir novas almas, este ser perderia a memória e perderia seu propósito, se transformando em uma criatura chamada Vazio, que só se interessa em se alimentar das almas de suas vítimas. Nessa época, os reinos não sabiam as consequências da doença e nem como lidar com a epidemia que se espalhava, o que levou à queda de muitos deles e ao ostracismo e caça de muitos mortos-vivos, sendo levados a asilos que os isolavam do mundo. Para impedir a transformação em um vazio, é importante ter um objetivo que guie suas ações, nós jogadores, somos um morto-vivo cujo objetivo é descobrir a verdade da lenda do morto-vivo escolhido.

Com o decorrer do jogo, ao conversarmos com personagens e coletarmos informações, nos deparamos com duas narrativas do que seria esse objetivo do morto-vivo escolhido, ambas envolvem derrotar e coletar as poderosas almas de Seth, Nito, da bruxa de Izalith, transformada pelas chamas do caos e dos quatro reis de Nova Lordran, reino consumido pela escuridão, para assim entrar na fornalha da primeira chama e derrotar o que sobrou de Gwyn, praticamente um Vazio, porém, há duas escolhas, fazer como Gwyn, sacrificar-se e prolongar a era do fogo e extinguir a maldição dos mortos-vivos por mais centenas de anos, tornando-se um lorde das cinzas, ou deixar a chama se apagar e tornar-se o governante da era das trevas, ambas escolhas que o jogador pode fazer como encerramento do jogo.

Para o propósito da pesquisa, será resumida também a história do terceiro jogo, visto que ambos os temas a serem analisados e correlacionados são do primeiro e terceiro jogo, não sendo relevante o enredo do segundo jogo.

Após milênios desde os eventos do primeiro jogo, no reino de Lothric, descobriu-se como lidar com os ciclos da luz e escuridão, toda vez que a chama se apagasse, a humanidade procurava um guerreiro digno de se sacrificar no fogo da primeira chama e se tornar um lorde das cinzas, em Lothric. Acreditava-se que além de acabar provisoriamente com a maldição dos mortos-vivos, isso impedisse o fim do mundo, dessa forma, o sacrifício era visto como a maior honra que alguém poderia ter, pois para se tornar um lorde das cinzas e reabastecer as chamas, era necessário ser

reconhecido como um guerreiro com uma alma poderosa, caso não fosse reconhecido de tal forma pela primeira chama, o guerreiro apenas queimaria e sucumbiria pelo poderoso fogo da primeira chama, transformando-se num inaceso. A família real de Lothric estava preparando dois herdeiros que seriam os próximos lordes das cinzas, porém, enxergando o fardo de apenas retardar a era da escuridão como uma maldição, os irmãos apenas ignoraram o seu dever e não procuraram acender a primeira chama, aceitando a era da escuridão.

Como um artifício do ciclo da luz, os últimos lordes das cinzas, os Vigilantes do abismo, Yhorm, o gigante e Aldrich, o devorador de deuses, são revividos para que possam ajudar a acender de novo a primeira chama, porém também viram as costas para esse fardo. Dessa forma, também são reanimados os inacesos que tinham relações com os lordes revitalizados, com a missão de capturar as almas dos lordes das cinzas revividos retornando-os aos seus tronos e, com o poder adquirido dessas almas poderosas, acender a primeira chama. Diferentemente dos mortos-vivos, os inacesos são vistos com admiração pelos habitantes de Lothric, pelo fato da sua existência, aos seus olhos, ter um propósito nobre.

Ao derrotarmos os lordes das cinzas e coletarmos suas almas, somos transportados para a fornalha da primeira chama, bastando apenas derrotarmos o seu guardião, Soul of Cinder, uma manifestação de todos os guerreiros que já acenderam a primeira chama, combinando as suas habilidades. A partir do meio do confronto, o chefe apropria-se exclusivamente das técnicas de batalha de Gwyn, o primeiro lorde das cinzas.

## 2 METODOLOGIA

O presente trabalho propõe uma análise das peças *Gwyn, lord of cinder* do jogo Dark Souls, composta por Motoi Sakuraba e *Soul of cinder*, do Dark Souls III, composta por Yuka Kitamura, ambos os jogos desenvolvidos pelo estúdio japonês From Software e distribuídos pela Bandai Namco Entertainment. A análise será feita a partir dos pontos de vista de musicólogos do ramo da música e narratividade, principalmente de Carolyn Abbate, Jean-Jaques Nattiez e Byron Almén, tendo como consideração as distintas propostas de análise músico-narrativa que os autores tomam como abordagem e discutem em suas obras, assim como textos de outros pesquisadores e autores cujo direcionamento está mais ligado ao campo de jogos eletrônicos e suas interrelações com a música. A escolha de vários autores e métodos de abordagens diferentes, se dá a partir da ampla visão sobre o assunto narratividade em música, campo no qual não um consenso universal.

Para esta pesquisa também foi coletado conteúdo sobre o enredo dos próprios jogos em si, tanto o Dark Souls como o Dark Souls III, com o intuito de correlacionar o conteúdo extramusical com o intramusical, abordagem que é sustentada por autores do campo da narratologia quando o foco é voltado para a narratividade musical, essa coleta de dados tende a ser um levantamento bibliográfico sobre as obras em questão, no caso, ambos os jogos eletrônicos Dark Souls e Dark Souls III.

A pesquisa pode ser enquadrada também como exploratória, pois uma de suas metas é procurar um maior entendimento sobre o assunto da narratividade musical, além de direcionar o escopo desse ramo da musicologia também para o universo da trilha sonora de jogos eletrônicos. A fim de evitar subjetividade na pesquisa, uma análise documental será feita, trabalhando a bibliografia coletada de maneira sistemática para garantir a eficiência da pesquisa, a análise de conteúdo “é uma técnica para produzir inferências de um texto focal para o seu contexto social de maneira objetiva” (BAUER, 2002, p.191).

Por fim, feitas todas as coletas de informações advindas da base teórica, as peças *Gwyn, lord of cinder* e *Soul of cinder* passarão por uma análise de seus elementos musicais, como harmonia, instrumentação, motivos e forma, e também será feita uma relação desses elementos com o conteúdo extramusical, como o enredo do jogo, além das relações entre as peças uma com a outra. Ambas as partituras das peças foram adquiridas e seus pontos mais relevantes serão ilustrados com figuras e comentados.

### 3 ANÁLISE DAS PEÇAS

Narratividade em música veio a se tornar um tema que transborda muitas dúvidas e tentativas de teorizar o seu processo, e primeiramente, investigar se esse processo de fato existe. Como vimos anteriormente, autores diferentes tomaram pontos de vista divergentes sobre o assunto, sustentando pontos com embasamento teórico de uma fonte específica. Tendo em mãos essas diferentes abordagens sobre um assunto tão teoricamente recente, analisar o maior número de fontes possíveis para uma monografia é um caminho tentador para uma pesquisa com um embasamento mais cristalino.

Dessa forma, imergir nos textos, métodos e constatações de musicólogos que dedicaram suas pesquisas a entender esse fenômeno seria o caminho para termos o arcabouço teórico para a nossa análise dos temas. Compreender o processo analítico de Abbate, entender os motivos que levam Nattiez a desacreditar do potencial narrativo na música e os que levam Almén para o caminho contrário nos esclarecem as diversas possibilidades interpretativas que podemos alcançar quando olhamos para uma peça, principalmente quando esta já tem função numa narrativa, como é o caso de uma trilha sonora para um jogo de *videogame*.

Destaca-se então as alusões à narratividade advinda da literatura, esta, por sua vez, muito bem sedimentada e teorizada, como o exemplo das 31 funções narrativas que Vladimir Propp propôs em seu livro *A morfologia do conto maravilhoso*.

Tem-se assim uma grande base teórica estruturalista da narratividade literária, estrutura essa que serve de apoio e para o olhar musico-narrativo de Abbate e Nattiez, ambos musicólogos pesquisadores que no início dos anos 1990 traçaram o caminho da narratividade na música, mesmo que instalando uma placa de rua sem saída no meio desse caminho. Almén, por sua vez, encara essas comparações de maneira equivocada, e propõe a sua própria forma de abordar a narratividade em música, por intermédio de arquétipos que se sustentam com base nos moldes da própria literatura e drama, ambos tratados pelo autor como uma espécie de irmãos.

Visto um vislumbre das diferentes abordagens em relação a música e narratividade, cria-se então uma variedade de possibilidades, tanto de analisar uma peça por si só ou com o auxílio de elementos externos, quanto um esclarecimento de como pode funcionar o próprio processo de composição musical.

#### 3.1 GWYN, LORD OF CINDER

Mas então o que as bases teóricas podem nos mostrar das peças? Começaremos com o tema de Gwyn intitulado *Gwyn, lord of cinder*. A peça, durante toda a sua totalidade, situa-se na

tonalidade de Lá menor com fórmula de compasso em três por quatro (3/4). É de se destacar o quanto essa obra destoa dos outros temas de chefes, cuja massiva orquestra mostra o fator épico de cada batalha, ao invés dessa abordagem, o tema de Gwyn apoia-se apenas em um melancólico piano solo. Segundo uma pesquisa da universidade de Groningen na Holanda, pessoas que se encontram com um humor mais negativo, triste, demonstram um campo de visão mais estreito em relação a pessoas com o humor mais positivo. Com base nessa pesquisa diz Winifred Phillips:

Talvez essa tristeza possa servir para aprimorar a experiência de lutar contra o último chefe no final de um longo jogo, sendo melhor para o jogador se concentrar em um ponto reduzido. Um pouco de tragédia, e uma possível redução do foco visual, podem juntos fazer tal confronto final ser ainda mais intenso<sup>13</sup> (2014, p.47).

Temos então uma justificativa para a abrupta mudança de estilo composicional para o último chefe do jogo.

A priori, como Carolyn Abbate estipula em seu artigo, extrairemos os elementos extramusicais e estipularemos as relações com os compostos musicais da obra.

Primeiramente, ao observarmos a tonalidade do tema, Lá menor, percebemos a ausência de acidentes, transferindo para o piano, a tonalidade de Lá menor não utiliza as teclas de cor preta, relacionando a procura do distanciamento de Gwyn da era da escuridão, aliando o modo menor da peça e sua dinâmica inicialmente em piano e *mezzo piano*, expressam um ambiente melancólico, refletindo o estado mental e físico do personagem, no seu caminho de se transformar num Vazio, apenas uma sombra do grande guerreiro que já fora milênios atrás. Seu tema tem forma A A B A C B' A' CODA, ' representando variações nas partes, que se repete até o fim da batalha, fundamentalmente construído a partir de um motivo melódico de três notas de movimento descendente, o que contribui para a sensação de queda e melancolia do personagem. Cinco, quatro, um em Lá menor (Figura 1), motivo melódico que é desenvolvido durante a parte A do tema.



Figura 1 – Motivo A da peça *Gwyn, lord of cinder*

<sup>13</sup> Perhaps this sadness might serve to enhance the experience of fighting the final boss at the end of a long game, when it is best for the player's attention to be focused to a laser point. A thread of tragedy, and a possible narrowing of visual focus, might together make such a final confrontation feel even more intense.



Ao decorrer do *phrasing* e desenvolvimento do tema, ouvimos três vozes, uma delas servindo de arcabouço rítmico, esta se constitui de uma sequência incessante de colcheias que sobem e descem, criando uma atmosfera de força imparável e tensa que percorre a maior parte da peça. Temos aqui um exemplo muito bem definido do modelo de pergunta e resposta, tensão e resolução que segundo Nattiez, nos dão a ilusão de uma narrativa, a pergunta se estabelece com o cinco, quatro, um descendente e a resposta é dada no próximo compasso com um motivo quase semelhante, o cinco e quatro descendentes permanecem, porém, ocorre uma ascensão para o sétimo grau menor e novamente uma descida em grau conjunto até quinto grau, o Mi, em Lá menor, encerrando a frase um tanto precocemente, em oito compassos que estabelece a parte A, o último Mi é tocado no primeiro tempo forte do quinto compasso, deixando os próximos três sem a voz superior, sendo levados adiante apenas pelo motivo rítmico da voz do meio. A escolha de ter deixado o silêncio na melodia principal por quase metade da parte A pode representar a solidão e o isolamento de Gwyn, é importante frisar a palavra “pode” pois assim como estipula Nattiez, nós completamos as lacunas que são deixadas pela música com a nossa imaginação, tomamos o caminho narrativo apenas porque temos o conhecimento da história do personagem a que o tema se refere, pois não há como a música dizer diretamente para nós que de fato o vazio na partitura representa o vazio de Gwyn, ou o vazio de qualquer outro sujeito ou objeto em questão.

## Gwyn, Lord of Cinder



Figura 2 – Parte A da peça *Gwyn, lord of cinder*

Ao eliminarmos os conteúdos extramusicais, a justificativa narratológica que podemos dar ao espaço vazio da melodia é a possibilidade de desenvolvimento dos temas que podem futuramente ocupar esse espaço. Na terceira voz, a mais grave, é tocado um arpejo de Lá, essa voz

não toca a terça, e se repete ao longo de toda a parte A e B. Na parte B, com 16 compassos de duração, somos apresentados a um novo motivo melódico, este que chamaremos de motivo B, ascendente, também começando do quinto grau, o Mi.

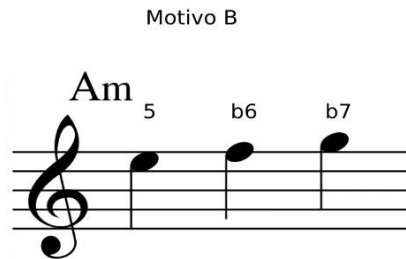


Figura 3 – Motivo B da peça *Gwyn, lord of cinder*

A pergunta ascende em grau conjunto até Sol, sétima menor de Lá, repousando em seguida no Mi, a resposta desce de Ré em grau conjunto até Si, segunda de Lá. Temos novamente uma frase que mantém o sentimento de suspensão, tensão, terminando no segundo grau que não resolve na tônica e sim, tomando o mesmo rumo da parte A, o silêncio da melodia principal. A última metade da parte B começa igual nos três primeiros compassos, porém Motoi Sakuraba opta por continuar ascendendo melodicamente dessa vez, até a tônica, subsequentemente descendo em grau conjunto até o quinto grau Mi, sobrepujando o que antes era apenas um descanso melódico. O que antes parecia uma tentativa de preencher o vazio melódico.



Figura 4 – Parte B da peça *Gwyn, lord of cinder*

Com a parte C, o mesmo motivo melódico ascendente de B aparece, porém, estendido, com uma nota por compasso, deixando evidente a vitória do espaço entre as notas que ao serem tocadas, diluem-se no ar até a próxima ocupar o seu espaço no tempo, este motivo será denominado motivo C, que por sua vez não é acompanhado pela sequência de colcheias vistas em A e B, mas sim por uma sequência de arpejos por quatro compassos em Mi menor, quinto grau de Lá menor, seguido de Ré menor, quarto grau de Lá menor, também arpejado.



Figura 5 – Parte C da peça *Gwyn, lord of cinder*

A estrutura de C imita a de B, constitui-se portanto de uma estrutura ABAC, seguida de uma ponte que se utiliza apenas do motivo rítmico com *clusters* para criar mais tensão, essa tensão, escalando em proporção a medida que se adicionam notas e os *clusters* são formados, com isso, temos a sensação de que ela está se acumulando e logo essa tensão superficial estourará, após essa ponte a peça retorna para a parte B, porém, com variações expoentes, como o abandono do motivo rítmico incessante que acompanhava todas as partes da peça até então, agora é feito um cluster no primeiro tempo de cada compasso, reafirmando a tensão que percorre a maior parte da peça, com o passar do desenvolvimento de B', os *clusters* que eram tocados apenas na cabeça do tempo, vão gradativamente aumentando o seu valor, até se transformarem em semínimas na parte A', clímax da peça que em seu fim troca os *clusters* pelo mesmo motivo rítmico em colcheias inicialmente apresentado, e com o auxílio de um retardando, demonstra que apesar de todo o esforço visto nas

últimas partes, não há mais muito o que ser feito e tudo isso é apenas uma tentativa de adiar o inevitável, o que no jogo seria a morte de Gwyn, e a tomada da responsabilidade do que ocorrerá com a primeira chama transferida para o nosso personagem. A peça encerra com uma coda que segue a harmonia i – VII – VI para os primeiros quatro compassos, harmonia que tinha sido estabelecida na parte C, e os últimos quatro compassos repetem a harmonia, terminando em um acorde de Dó maior, terceiro grau de Lá menor, finalmente resolvendo, mas não com uma resolução tão plena como seria na tônica, apenas refletindo a resolução indesejada de Gwyn.

Ao considerarmos o modo menor da peça, as várias dissonâncias em seu percurso temporal, muitos descansos no segundo e no quinto grau, a própria interpretação do interprete no fonograma, com uma expressividade morna, tendemos a nos direcionar para uma atmosfera trágica, mas estes são auxiliares ao núcleo estrutural da narrativa, que seria a derrota da transgressão pela hierarquia de ordem imponente. Com a peça dessecada em motivo A e motivo B, mais a dissonância crescente do acompanhamento em colcheias, conseguimos traçar as definições e classificações de Almén no decorrer da peça. Na parte A, somos introduzidos aos dois elementos principais, o tema e o acompanhamento, na parte B nota-se a imutabilidade do acompanhamento, enquanto que o motivo B pode ser traduzido como uma extensão das ideias que A propõe, procurando saídas em direções diferentes, temos estabelecido que A é a transgressão hierarquia do acompanhamento e sua dissonância, apesar de estarmos na tônica durante toda a parte A e B, sentimos que o lar real pertence a essa voz do meio, pela sua incessante imposição estabelecida pelas intermináveis colcheias, configurando assim uma classificação maior para o acompanhamento.

Essa dominância apenas cessa na parte C, quando temos o motivo B mais espaçado, a impressão que temos em C é a exaustão da transgressão, seguindo o direcionamento do motivo, sua ascensão sempre é interrompida, toda vez que a voz está em seu lugar mais alto ela cai e repousa no quinto grau, a sensação passada na parte C é da incapacidade da transgressão de ascender a sua classificação, isso é mais salientado ainda no decorrer da ponte, no domínio da dissonância dos *clusters* e o silêncio completo do tema, silêncio esse que corrobora com a predominância da hierarquia, inclusive na parte A. Nas próximas partes da peça há uma tendência da transgressão amentar a sua classificação pela predominância dos seus elementos, a harmonia entregasse para o movimento v-iv-i do motivo A, mas logo em seguida o martelar incessante da hierarquia estabelecida pela dissonância dos *clusters* e da sequência de colcheias da voz do meio retoma a alta classificação.

Em sua CODA, ocorre a última manifestação de força da transgressão, representada pelo ralentando, por fim, a peça se encerra repousando no terceiro grau de Lá menor, resolução que se demonstra insuficiente para uma vitória da transgressão. Esta análise justifica a atmosfera trágica que auxilia a narrativa dos elementos musicais, Manica aponta que o conhecimento das possíveis

propostas narrativas da peça auxiliem na interpretação da mesma e consequentemente na interpretação narrativa que o ouvinte terá. Relacionando nossas conclusões da análise musical com a da própria história do personagem do jogo, conseguimos aterrissar no fator trágico em ambas as partes, “a teoria da narratividade de Almén apresenta uma importante contribuição na busca de interpretar uma obra musical” (MANICA 2018 p.1033), tudo não teria o mesmo impacto se o tema musical não emanasse do mesmo teor trágico que sabemos que o personagem tem em sua história, tendo conhecimento dos direcionamentos musicais a fim de levar a uma narrativa trágica, compor e interpretar torna-se mais objetivo.

### 3.2 SOUL OF CINDER

A obra pode ser dividida em duas partes, representando as duas fases que enfrentamos o chefe. Diferentemente da peça anteriormente analisada, *Soul of cinder* começa com uma proposta semelhante ao dos outros temas de chefes que o jogador enfrentou durante o jogo, orquestração massiva, teor épico e grandioso. A primeira parte está em Ré menor com formula de compasso em três por quatro (3/4), assim como o tema de Gwyn.

Sua densa instrumentação é composta por trompas e trombones como os metais, violinos violas cellos e contrabaixos acústicos representando as cordas, tenores e baixos como as vozes, tímpano, pratos e carrilhões de orquestra como percussão e piano. Assim como na análise anterior, primeiramente analisaremos segundo a abordagem de Abbate e logo em seguida a de Almén.

A obra tem começo abrupto, com os metais e vozes sendo a voz principal, em uma melodia ascendente que começa em Fá, terça de Ré menor, e passa pelo quarto, sexto e sétimo grau, até a tônica, todas essas notas ocupam uma barra de compasso, exceto o Ré que por sua vez, se estende até o primeiro tempo do compasso seguinte, que é seguido pela sensível. Traçando paralelos visuais, ao entrarmos na área de Soul of Cinder, começando sua trilha sonora, o chefe rapidamente sai de sua posição de repouso, se levanta, puxa sua espada e corre em direção ao jogador, uma escalada de ação que se assemelha à escalada de notas da melodia de abertura.

Uma característica da primeira parte da obra são as sextinas das cordas, conduzindo ritmicamente a obra, servindo de contrapartida aos metais que carregam a melodia principal, de notas mais longas, com sua intensidade sonora. É de se notar a presença constante da percussão, tímpano está constantemente presente auxiliando as cordas no impulso rítmico da peça, assim como pratos e o carrilhão de orquestra dão destaques a certas partes da obra. É uma introdução inexorável que dita a persona implacável do personagem. Os compassos seis e sete funcionam como uma ponte para a parte A da peça. A melodia dos metais repete os primeiros dois compassos da introdução enquanto que os violinos fraseiam em sextinas, preparando para o próximo na parte

A.

Figura 6 – Introdução da peça *Soul of Cinder*.

A parte A introduz o tema da primeira parte da peça. Devemos nos atentar principalmente a dois motivos, um ascendente Ré, Mi, Fá e outro descendente Fá, Mi, Ré. Estes motivos são fundamentais pois as partes B, C e D são variações da “A”, os motivos anteriormente comentados estão presentes como as ideias principais das partes. Se olharmos para as ideias musicais como um uma sucessão de perguntas e respostas e supormos que ambos os motivos são as perguntas, teremos que todas as partes possuem pelo menos uma dessas perguntas para respostas diferentes, essas diferenças que representam as variações.

Ao recorrermos à história do personagem vemos que *Soul of Cinder* é um amálgama das almas dos guerreiros que haviam acendido a primeira chama e continuam com o propósito de protegê-la, assumindo durante a batalha as diferentes posturas de combates desses diversos guerreiros como a exploração de magias dos magos e a manipulação do fogo dos piromantes. Ao percebermos essa variedade em um só personagem, conseguimos associar os motivos como sendo o *Soul of Cinder* e as variações representando as suas quatro posturas de batalha, a de espadachim, mago, piromante e uma última postura com lança para um combate a longa distância.



Figura 7 – Tema e variações das partes da peça *Soul of cinder*.

Certos elementos moldam a atmosfera angustiante da peça, a escolha da instrumentação é um exemplo, mas encontramos momentos como o repouso melódico em uma quinta diminuta que provocam uma atmosfera sombria, esta que traduz o ambiente do confronto, que se passa na fornalha da primeira chama, agora transformada em um cemitério de centenas de guerreiros que já passaram por ali. Durante a parte A temos o tema tocado pelos metais, os tímpanos fornecendo a levada rítmica, que por sua vez também dialoga com a melodia principal antecipando certos momentos melódicos com um tremolo. O carrilhão de orquestra também contribui para a atmosfera tenebrosa, mas é de se ressaltar o papel do primeiro violino, fraseando em sexta atrás da massa sonora dos metais. O contraste das notas longas dos metais com um fraseado quase caótico por parte das cordas afirma a urgência da situação que é ainda mais alarmante com os quatro compassos de ponte subsequentes, os metais retomam uma ideia de notas longas, uma por compasso, e ascendentes enquanto as cordas repetem um padrão de segundas menores até culminarmos na parte B, na qual ocorre a primeira variação do tema e a adição de uma viola para a melodia principal, fornecendo variedade timbrística. Logo em seguida já somos direcionados a parte C, aqui a linhas das cordas abre mão de um padrão melódico e durante toda a parte fraseia sem repetir ideias, dando a sensação de aleatoriedade, a falta de padrão nos deixa numa posição desconfortável, o que chama atenção para a crescente angústia que a peça provoca.

Antes da parte D, temos um breve interlúdio ritmicamente levado pelo tímpano e contrabaixo acústico com acentuações pontuais do carrilhão de orquestra. Os metais dão a voz principal ao cello que inicia com o mesmo motivo ascendente Ré, Mi e Fá, porém com um salto até Lá como uma pequena variação. O cello transparece um ambiente mais íntimo e melancólico, não devemos esquecer que as almas de todos os lordes das cinzas anteriores estão seladas em Soul

of Cinder apenas com o propósito de proteger a primeira chama. Uma proposta de interpretação desse interlúdio seria um breve vislumbre da solidão e da melancólica existência da personagem.

O interlúdio encerra com um breve crescendo dos pratos que culmina na parte D da peça. Aqui acontece o clímax da peça, além do *tutti*, a melodia principal alcança um registro agudo que não havia alcançado anteriormente. Durante o jogo, esta seria a final da primeira fase do chefe, mas no encerramento desta parte ocorre um retorno para a introdução caso o jogador ainda não tenha vencido a primeira batalha contra o chefe, caracterizando uma região de *looping* na obra, artifício muito usado na trilha sonora de jogos. Caso o jogador já tenha vencido a primeira parte do chefe, a peça partirá do final da parte D para a segunda metade da obra. Aqui, envolto pela massiva atmosfera vinda do clímax da parte D, entra o piano com o tema de três notas de Gwyn. Inicia-se aqui a segunda fase do chefe e da peça, na qual seus movimentos e postura de batalha são cópias dos de Gwyn, é o momento em que Soul of Cinder utiliza seu último recurso para proteger a primeira chama, é de se teorizar se a alma do primeiro lorde das cinzas se apossa do corpo de Soul of Cinder e nosso verdadeiro oponente é o próprio Gwyn, seu *leitmotiv* permite ao jogador pensar em inúmeras possibilidades narrativas. Visto que um dos *leitmotives* de Soul of Cinder se assemelha ao de Gwyn, é possível crer que as vontades do lorde das cinzas prevalecem sobre as de qualquer outra alma que faça parte de Soul of Cinder, assim nos questionamos se não era Gwyn desde o princípio.

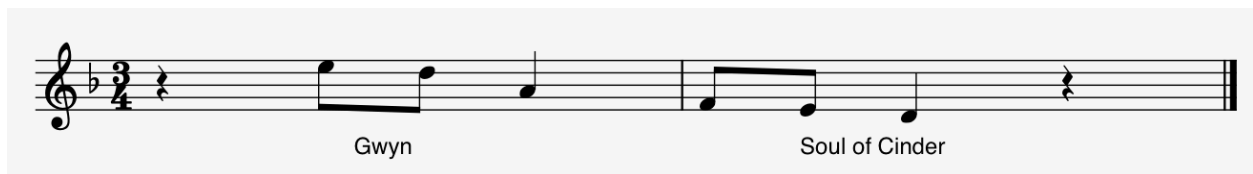


Figura 8 – Motivos melódicos de Gwyn e de Soul of Cinder

A princípio, o tema aparece envolto da massa sonora dos resquícios da parte D, massa essa que se dissipa aos poucos, assim voltando a um ambiente mais íntimo e melancólico como o do interlúdio e como a trilha sonora de Gwyn como um todo.



Figura 9 - Transição da exposição do tema de Gwyn em quesitos de massa sonora.

Como podemos ver na Figura 8, temos a apresentação do tema de Gwyn em um ambiente catártico que se transpõe para uma atmosfera mais amena. A própria transição de *Soul of Cinder* para a segunda parte do embate é acompanhada de uma explosão quando ele empunha a espada de Gwyn. Mais à frente temos a viola propondo uma nova melodia enquanto que no piano temos o *leitmotiv* de Gwyn e um acompanhamento muito grave, tétrico, retomando o conceito do abismo. Aos poucos os elementos presentes na obra original de Gwyn retornam, ao surgir do cello como contraponto da viola, que repete a frase melódica por ela mesma proposta. Temos em dois compassos à frente a mão esquerda do piano fazendo a sequência incessante de colcheias que ditavam a levada na trilha original de Gwyn. Por um pensamento associativo, tanto por parte da narrativa do jogo em si, quanto por questão composicional, os elementos e referências tirados da peça de Gwyn guiam o ouvinte a ter a presença do personagem associada a *Soul of Cinder*.

A peça retorna a crescer com a adição de mais vozes e registros mais altos, mas não se compara à grandiosidade da primeira parte da peça. Ao analisarmos a trilha de *Soul of Cinder*, conseguimos ter também um vislumbre da história de vida de Gwyn, todo o seu arco narrativo pode ser interpretado por meio do arco narrativo da trilha sonora de *Soul of Cinder*. Dois fragmentos das cordas podem nos levar ao momento de perda de controle de Gwyn antes de seu colapso. A primeira frase, advinda da parte A, tem quatro compassos muito bem definidos. São sextinas que se dividem em perguntas e respostas de estrutura AB AC AB AD, basicamente três repostas diferentes para a mesma pergunta, uma frase em Ré menor com bordaduras no quinto grau, Lá. Essa ideia de quatro compassos se repete, totalizando oito compassos que duram por toda a construção da melodia principal da parte A.



Figura 10 – Perguntas e respostas das cordas na parte A de *Soul of cinder*

Na parte C as cordas voltam a frasear, porém, não há indícios de uma estrutura de fraseado como o da parte A. O esquema de pergunta e resposta é substituído por uma caoticidade de notas, transparecendo aleatoriedade. Podemos concluir que a ordem de Gwyn deu lugar à loucura e à impulsividade.

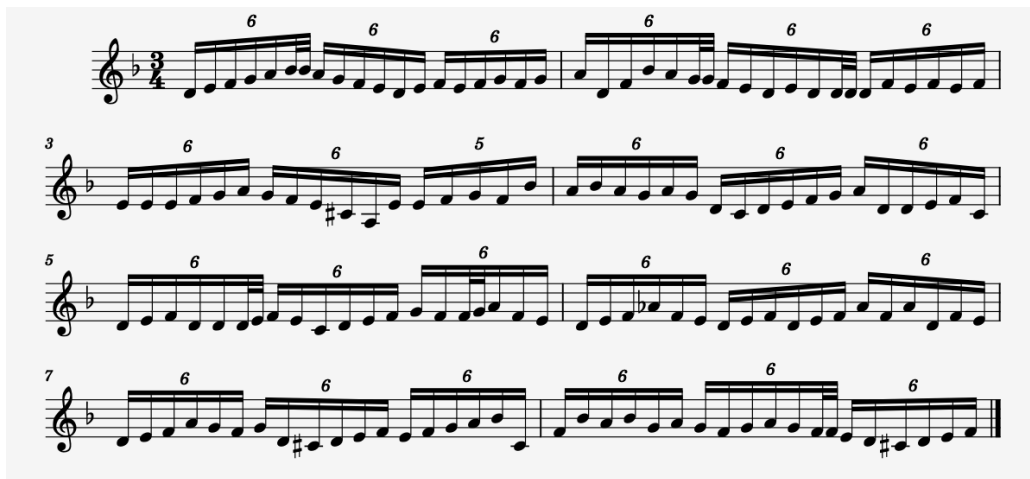


Figura 11 – Fraseado das cordas na parte C de *Soul of cinder*.

Agora analisaremos a peça para acharmos qual arquétipo narrativo ela se encaixa. Para iniciarmos a análise seguindo o modelo de Almén, temos que encontrar os isótopos que subdividiriam a obra e, no caso, usaremos sua forma. Como vimos anteriormente a peça se divide em duas metades, a primeira mais intensa, proposta estabelecida nos outros chefes do jogo, e a última mais amena e melancólica, como visto na trilha sonora de Gwyn no primeiro jogo. A primeira metade se estabelece em Introdução, A, Ponte para B, B, C, Interlúdio, D. Como temos a bagagem cultural do jogo, vemos que a proposta sonoramente massiva e épica tem alto valor de classificação e configura como figura central e imponente, não transgressora, sendo uma espécie de padrão de identificação de perigo, uma batalha árdua. Temos o estabelecimento da nossa

tonalidade, Ré menor, por meio de uma simples progressão harmônica, i-iv-V-vi-i. Sua melodia diatônica e o timbre agressivo dos metais dita mais ainda o empoderamento do personagem.

O primeiro fator notável do ponto de vista da progressão melódica é a suspensão que acontece na tônica no quinto para o sexto compasso, assim como os dois últimos compassos que repetem a ideia dos dois primeiros compassos da introdução. Rapidamente toda a ideia de domínio é desequilibrada por uma espécie de truncamento que se sucede à ideia seguinte. Na parte A encontramos a dicotomia de notas longas, protagonizadas pela melodia principal nos metais e das notas curtas, feitas pelo violino. Apesar de termos em ambas as partes, introdução e parte A, oito compassos, a estrutura da introdução se estabelece como seis compassos mais dois compassos, e a parte A é formada por dois sistemas de quatro compassos, não deixando muito claro o seu verdadeiro objetivo, transparecendo indecisão.

Todo o caráter de dúvida é reforçado com a decadência da lógica e estrutura que podemos observar durante toda a primeira metade da peça, como os fraseados do violino, sistemáticos na parte A e caóticos na parte C, a intensão é a mesma, porém é visível a perda de controle do que está acontecendo com a protagonista. Em paralelo temos a melodia se expandindo a cada parte que se sucede, incrementando variações e apresentando pontos tensões, tanto harmônicos com repousos em quintas diminutas quanto imprevisibilidade de estrutura de ideias, como sistemas de seis mais dois, quatro mais quatro e três mais três, além de frases com teor aleatório.

O interlúdio estabelece a primeira quebra evidente, observamos aqui ainda a predominância de um registro grave, porém é evidente a mudança de direcionalidade da peça, a intensidade dos metais se cessa por seis compassos dando lugar a um cello que atua como uma tentativa de suspiro, temos agora um vislumbre do que possivelmente acontecerá com toda a força da peça, se esvairá e a densidade sonora poderá implodir, temos então a transgressão marcada pela escassez sonora e a ilusória impressão do estabelecimento da ordem pelos suspiros das cordas. A parte D retoma a ideia de crescimento e imposição da peça e durante toda a parte temos a impressão que a ordem poderá estabelecer o seu domínio representado pelo tutti e o alto registro antes não alcançado na obra.

Durante esse intenso clímax o piano anuncia a segunda metade da obra, cortando a ascendência da peça com o motivo descendente de Gwyn, como se estivesse mostrando para a peça que todo o seu esforço não compensaria e que independentemente da intensidade, tudo ruiria e um calmo motivo já seria o suficiente para conter tamanha intensidade sonora. Aos poucos apenas o piano sobra de todo o caos, os metais não voltam a aparecer novamente na obra. Na segunda metade da peça, apesar de estarmos em Ré menor, em certos momentos temos a sensação de modulação e de que a nossa nova tonalidade é Lá menor, isso devido à alta repetição do Lá em notas muito graves do piano e a melodia da mão esquerda repousar em Mí e ser seguido de Lá,

causando um efeito de dominante – tônica, não de supertônica – tônica, o que seria se estivéssemos em Ré. Harmonicamente temos saídas tanto para Ré menor quanto para Lá frígio, as resoluções em Ré não soam como resoluções poderosas, o ar de ambiguidade, desequilíbrio e indecisão são predominantes.

O sentimento final da peça é de derrota da ordem hierárquica imponente pela transgressão, toda a impunidade que se configura no início da peça perde classificação à medida que não encontra consistência em certas decisões e vê o que estava procurando consolidar ruir e dar lugar a um ambiente dúbio e de menos intensidade, caracterizando um arquétipo de ironia.

Se fossemos partir apenas da metade da peça, como há muitas semelhanças com a obra *Gwyn, lord of cinder*, não descartaríamos a possibilidade de ser uma nova narrativa de tragédia, contudo, devido à contextualização da própria *Soul of cinder*, encontramos outras interpretações devido à diluição dos elementos vindos da peça de Gwyn com os propostos pela obra *Soul of cinder*, assim, podendo reinterpretar conteúdos similares devido a interações com isótopos diferentes.

#### 4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Música e narratividade encontram-se em um estado de convergência, à medida que procuramos formas de explicar tudo o que nos fascina, nos apoiando em estudos e teorias prévias, temos a capacidade de nos apropriar desse conhecimento e buscar expandir, praticá-lo onde jamais fora pensado. É de se notar que as interações entre música e narratividade percorrem uma tênue linha e que a literatura ainda seria o arcabouço de toda essa linha de pensamento, mas é inegável a possibilidade de apropriação dos seus paradigmas e redirecionamento para analisarmos música de uma maneira diferente, porém não menos efetiva.

Investigarmos de formas variadas o fazer musical e as diversas possibilidades narrativas providas deste nos possibilita uma interpretação musical para uma atuação mais precisa ou até mesmo singular de uma peça em questão, atuação essa que poderemos comunicar com uma acurácia maior para quem estiver disposto a ouvir, estendendo esse conceito para a forma de compor. Para Nattiez tudo isso pode significar um delírio, mas não impede de olharmos para nosso próprio fazer musical com essa mentalidade delirante e alcançarmos um resultado satisfatório como compositores de uma obra que queira comunicar algo em específico, principalmente tratando-se de trilha sonora para jogos de *videogame*, nos quais sempre teremos uma narrativa a contar, com ou sem música.

Para um ramo de pesquisa tão recente, é importante o uso das teorias de análises narrativas em peças musicais variadas para termos conteúdo prático vindo de polos musicais diferentes, não se tratando apenas de música de concerto, mas aliarmos essas formas de pensar aos diversos macrocosmos musicais, as trilhas sonoras de filmes e jogos, a música popular e canções, procurar interpretações para o que a música tem a nos mostrar. Apesar de toda a subjetividade envolvida, a sistematização dos processos investigativos nos faz convergir mais e mais em nossas análises, universalizando os resultados e não excluindo a nossa própria maneira de enxergar os caminhos que tomaremos. Como a teoria narrativa dos arquétipos de Byron Almén nos faz concluir, os ouvintes e analisadores também fazem parte da narrativa.

Da mesma maneira que Almén contrapõe os pensamentos vigentes com sua nova teoria de análise, que Abbate correlaciona o fazer musical com o fazer literário, percebemos que o que é passível de ser diagramado em uma linha temporal, é passível de contar uma história e consequentemente manifestar o fenômeno da narratividade.

Como foi visto neste trabalho, é sim possível olharmos para música e narratividade como um caminho a ser seguido e ainda ladrilhado. Não existem apenas os pontos de Abbate, Almén e Nattiez como referência e ainda há inúmeras peças cujas histórias estão por serem analisadas. *Gwyn, lord of cinder* e *Soul of cinder* não são as únicas peças passíveis de uma análise

narratológica, principalmente quando levamos em consideração a obscuridade do próprio conceito de narrativa frente às diferentes análises estudadas neste trabalho.

Academicamente a teoria dos arquétipos de Almén é um assunto muito rico e ainda pode ser muito explorado, sendo mostrado nesse trabalho apenas um vislumbre prático sobre suas possibilidades. Cada arquétipo poderia facilmente ser individualmente trabalhado em pesquisas futuras, o que seria muito enriquecedor para o aprofundamento de análises almenianas vindouras.

Pensar de maneira narratológica é pensar em evolução, ciclos, relações, desenvolvimento, passado, presente e futuro, não apenas musicalmente, mas para diversas frentes intelectuais. Como seres humanos temos capacidades de enxergar as histórias do mundo e aprender com elas, o que apenas torna o ato de explorá-lo ainda mais frutífero.

## REFERÊNCIAS

- ABBATE, Carolyn. **Unsung Voices: Opera and Musical Narrative in Nineteenth Century**. Princeton: Princeton University Press, 1991.
- ABBATE, Carolyn. What the sorcerer said?, **19th-Century Music**, v.12, n.3, p. 221-230, abril, 1989.
- ALMÉN, Byron. **A Theory of Musical Narrative**. Bloomington: Indiana University Press, 2008.
- BAUER, Martin; GASKELL, George. **Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som: um manual prático**. Petrópolis: Vozes, 2002.
- BRACHET, Marion. **Les récits dans le rock progressif: approches croisées em narratologie et musicologie**. Paris: 2018, 182p. Dissertação (Mestrado em artes e linguagem) – École des Hautes Études en Science Sociales.
- BRIDGETT, Rob. **From the Shadows of Film Sound: Cinematic Production and Creative Process in Video Game Audio**. Blurb 2010.
- GORBMAN, Claudia. Narrative film music. **Yale French Studies**, Connecticut, v.60, n.2 p. 183-203, Junho, 1980.
- GRABÓCZ, Márta. **Musique, narrativité, signification**. Paris: L'harmattan, 2009.
- LIPSCOMB, Scott; ZEHNDER, Sean. The role of music in video games. *In*: BRYANT, Jennings; VORDERER, Peter. **Playing Video Games: Motives, Responses and consequences**. Abingdon: Routledge, 2009. p. 241-258.
- LISZKA, Jakob. **The Semiotic of Myth: A Critical Study of the Symbol**. Bloomington: Indiana University Press, 1989.
- MANICA, Solon. Análise narrativa no processo de interpretação musical: um estudo teórico-interpretativo. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE PÓS-GRADUANDOS EM MÚSICA, 5, 2018, Rio de Janeiro. **Anais...** Rio de Janeiro: Universidade federal do Rio de Janeiro, 2018. p.1025-1034.
- NATTIEZ, Jean-Jacques. Peut-on parler de narrativité en musique? **Revue de musique des universités canadiennes**, Montreuil, v.10, n.2, p. 68-91, janeiro, 1990.
- NEWCOMB, Anthony. Once more “between absolute and programmed music”: Schumann’s second symphonie. **19th-Century Music**, v.7, n.3, p. 233-250, abril, 1984.
- PHILLIPS, Winifred. **A composer’s guide to game music**. Cambridge, Massachusetts, London: The MIT Press, 2014.
- PROPP, Vladimir. **A morfologia do conto maravilhoso**, São Paulo: Forense Universitária, 1984
- SWEET, Michael. **Writing Interactive Music for Video Games: A Composer’s Guide (game design)**. Massachusetts: Addison-Wesley, 2014.
- TARASTI, Eero. **A Theory of Musical Semiotics**. Bloomington: Indiana University Press, 1994.

## ANEXOS

Entrevista com Yuka Kitamura: <https://www.youtube.com/watch?v=A9NpbnBaDPE>

Entrevista com Motoi Sakuraba: <https://www.youtube.com/watch?v=CTXHorVYuqc>

Partitura e áudio da peça *Gwin, lord of cinder*: <https://www.youtube.com/watch?v=op3TSS1jlec>

Áudio da peça *Soul of cinder*: [https://www.youtube.com/watch?v=KsJM\\_xT5lE4](https://www.youtube.com/watch?v=KsJM_xT5lE4)