



Investigação sobre emoções em música ganha concurso

Tecnologia Algoritmo vencedor é resultado de dois anos de estudo de uma equipa da Universidade de Coimbra

Uma equipa da Universidade de Coimbra (UC) venceu o concurso internacional de recuperação de informação musical, com uma investigação sobre a classificação de emoções em música através do computador.

A vitória dos investigadores da Faculdade de Ciências e Tecnologia da Universidade de Coimbra (FCTUC), na edição deste ano do concurso Music Information Retrieval Evaluation Exchangeum (MIREX), foi anunciada numa conferência internacional, a decorrer pela primeira vez em Portugal, no Porto.

O concurso é organizado todos os anos pela comunidade científica de recuperação de informação musical (Music Information Retrieval, MIR), na tarefa de classificação de emoções em música áudio.

A equipa vencedora do concurso, liderada por Rui Pedro Paiva, é constituída por nove investigadores. Um deles, Renato Panda,



Renato Panda é um dos elementos do grupo de investigadores

que está a realizar a sua tese de doutoramento nesta área na FCTUC, comentou que com esta investigação foram dados «alguns passos num caminho a percorrer para adaptar este conhecimento à indústria».

O objectivo da investigação é permitir, por exemplo, atra-

vés de «modelos computacionais», que as pessoas possam escolher uma música com uma determinada «carga emocional», adiantou.

«Uma música que transmita uma emoção alegre ou triste, por exemplo. Hoje, ainda estamos muitos limitados neste campo», disse Renato Panda.

O algoritmo que venceu o concurso é o resultado de dois anos de investigação no âmbito do projecto “MOODetector – A System for Mood-based Classification and Retrieval of Audio Music”, financiado pela Fundação para a Ciência e Tecnologia.

Os investigadores reconhecem que «ainda há muitos desafios por ultrapassar até que sistemas deste tipo possam ser utilizados em aplicações reais» e incorporados na produção industrial.

A equipa de Rui Pedro Paiva está a desenvolver «um sistema de reconhecimento emocional em música» que, no futuro, possa ser aplicado em campos diversos.

Deverá permitir, por exemplo, «seleccionar música e gerar listas de reprodução com base em emoção», ajudando o utilizador na escolha de músicas para fins específicos, como «a realização de exercício físico com músicas rápidas ou, no ponto oposto, músicas calmas que poderiam ser usadas para relaxar ou em sessões de meditação».

A indústria cinematográfica e a produção de videojogos são alguns dos domínios possíveis de aplicação, numa época em que a música tem um peso importante na economia mundial. «Empresas de topo, como a Philips, a Sony e a Gracenote têm planos de investigação bem definidos na área», salientam Renato Panda e Rui Pedro Paiva. ◀