

GEMINIS

[ABORDAGENS MULTIPLATAFORMAS]

RECURSOS COMPOSICIONAIS APLICADOS À TRILHA MUSICAL DE VIDEOGAMES COMO ELEMENTOS NARRATIVOS E DE GAMEPLAY: O EXEMPLO DE YASUNORI MITSUDA E SUA COMPOSIÇÃO PARA CHRONO CROSS

LUIZ FERNANDO VALENTE ROVERAN

*Licenciado em Educação Musical pelo Instituto de Artes
da Unesp (2013).*

E-mail: roveranluiz@gmail.com

YARA BORGES CAZOK

*Doutorado em Psicologia Social pela Universidade de São Paulo
(2001). Responsável pela criação e Coordenação do Projeto de
Extensão Da Capa Curso Preparatório para o Vestibular de
Música. Atualmente, é Coordenadora do Conselho de Cursos
de Bacharelado em Música e de Licenciatura em Educação
Musical do Instituto de Artes da UNESP, campus São Paulo.*

E-mail: cazca@uol.com.br

RESUMO

Este artigo visa evidenciar o uso de técnicas e recursos de composição musical como elementos de auxílio construtivo às outras partes constituintes de um jogo eletrônico - especialmente a narrativa e seu *gameplay*. Isto foi feito através da análise da trilha musical de um consagrado RPG japonês - *Chrono Cross* (1999) - e considerando sua ligação com o *game* como um todo. Os resultados apontam para uma relação intrínseca entre música e a mídia à qual se associa, além de uma clara preocupação do compositor Yasunori Mitsuda em buscar uma unidade estética e funcional.

Palavras-chave: *Videogame*; Trilha musical; RPG; *Chrono Cross*; Yasunori Mitsuda.

ABSTRACT

This paper aims to evince the use of musical composition techniques and resources as helping constructive elements to the other parts that constitute an electronic *game* - especially its narrative and *gameplay*. This was made through the analysis of a musical score from a renowned Japanese RPG - *Chrono Cross* (1999) - and considering its link with the *game* as a whole. The results point to a close relation between the music and the media associated with it. Also, a concern to achieve a functional aesthetic unity by composer Yasunori Mitsuda is clearly noticeable.

Keywords: *Videogame*; Soundtrack; RPG; *Chrono Cross*; Yasunori Mitsuda.

1 INTRODUÇÃO

O fenômeno do crescimento da indústria dos *videogames* é dos mais claros a ser constatado do século XXI. O impacto socioeconômico e cultural deste fato pode ser visto sob diversas ópticas e, sobretudo, exemplificado. A *Steam*, principal plataforma *online* de venda de *games* para PC e interação entre jogadores apresentou um pico de usuários conectados simultaneamente de 7 milhões de pessoas durante o fim do mês de abril deste ano¹. O jogo eletrônico *Grand Theft Auto V* (*Rockstar Games*, 2013) tornou-se à data de seu lançamento, simultaneamente, a obra de entretenimento mais rentável de todos os tempos e o *game* com produção mais cara da História².

Além do mercado constituído pelas grandes desenvolvedoras de *videogames*, emerge também uma nova e forte indústria independente de títulos desta linguagem artística. Obras deste tipo que receberam grande visibilidade incluem *Cave Story* (*Pixel Studio*, 2004), *Papers, Please* (Lucas Pope, 2013) e os brasileiros *Out There Somewhere* (*MiniBoss Studio*, 2012) e *Oniken* (*JoyMasher*, 2012). Entre outras formas, esta indústria *indie* organiza o desenvolvimento e venda de suas obras através de sites e plataformas como o *Desura* (www.desura.com), sítio este que ainda mantém o *IndieDB* (www.indiedb.com) e o *ModDB* (www.moddb.com), espaços virtuais que visam agregar profissionais independentes da área. A supracitada *Steam* possui um sistema chamado *Greenlight* (<http://steamcommunity.com/greenlight>) no qual seus usuários podem votar, para que determinados projetos de jogos eletrônicos independentes sejam incluídos em sua prateleira virtual.

A trilha musical para *videogames*, assim como em associações mais antigas da música com dramaturgia, desempenha papel de auxílio construtivo à narrativa realizada ao longo da obra. Sua importância neste meio é notável, visto que gerou um repertório e seu respectivo público que aprecia o trabalho de compositores como Nobuo Uematsu (*Final Fantasy*), Koji Kondo (*Super Mario Bros.*, *The Legend of Zelda*), David Wise

1 Disponível em <http://store.steampowered.com/stats/?snr=1_steam_4__110>. Acessado em 29/04/2014.

2 Disponível em <<http://oglobo.globo.com/sociedade/tecnologia/gta-quebra-7-recordes-mundiais-confirmacao-guinness-10306977>>. Acessado em 29/04/2014.

(*Donkey Kong Country*) e o próprio Yasunori Mitsuda (*Chrono Trigger*, *Xenogears*), cuja composição em *Chrono Cross* é foco deste texto. Em seu prefácio para *Game Sound*, Karen Collins fala sobre a atenção que o som para *videogames* tem ganhado mundialmente:

A atenção para o áudio de *games* entre a população geral também está crescendo. Os esforços de grupos industriais como o *Interactive Audio Special Interest Group* (IASig), *Project Bar-B-Q* e o *Game Audio Network Guild* (GANG) têm mostrado avanços em tecnologias e ferramentas nos últimos anos, assim como em direitos e reconhecimento de compositores, *designers* de som, dubladores e programadores de áudio. Junto do reconhecimento do público, a academia acompanha lentamente: novos cursos sobre áudio para *games* estão começando a aparecer em universidades (como os da University of Southern California e da Vancouver Film School), e novas revistas – como a *Music and the Moving Image*, publicada pela University of Illinois Press e a *Music, Sound and the Moving Image* publicada pela University of Liverpool – estão expandindo seu foco para além do cinema e da televisão. (2008, p.IX. Tradução nossa, assim como todas as outras.)

Este artigo visa apontar recursos composicionais utilizados por um compositor consagrado como Mitsuda em uma de suas obras mais notáveis como forma de enaltecer determinadas passagens importantes da narrativa do *game*, assim como auxiliar o próprio ato de se jogar o jogo em questão. A partir disso, tenta mostrar como o emprego destas técnicas pode ser reutilizado de maneira prática em trabalhos de cunho semelhante na contemporaneidade.

Se comparado a outras formas de expressão artística mais antigas, o *videogame* ainda possui pouca bibliografia e pesquisa acadêmica. Considerando o crescente número de desenvolvedores de jogos e, conseqüentemente, de compositores para a trilha musical destes, a formalização deste conhecimento se mostra como um instrumento de consulta a fim de elucidar questões práticas e facilitar o trabalho do profissional na área.

2 A MÚSICA COMO ELEMENTO NARRATIVO

Segundo Carrasco, “a associação entre música e fala remonta a tempos imemoriais. A música vocal é encontrada em praticamente todas as culturas e com frequência ainda maior que na música instrumental” (2003, p.20). Esta união de música e texto não se restringe ao referido canto, mas também ao elo entre a dramaturgia e a música. Na comédia madrigal e na pantomima às óperas românticas de Verdi ou os dramas musicais de Wagner, a música desempenhou papel maior ou menor no ato de contar uma história. Todavia, é necessário frisar que a música não é constituinte fundamental para que o drama se concretize, mas sim um elemento de auxílio à

narrativa. Podemos até ser guiados por compositores a imaginarmos histórias para suas composições, como é o caso dos poemas sinfônicos e de obras como a *Sinfonia Fantástica* de Hector Berlioz, cujo título ou de seus movimentos evoca um mínimo traço narrativo - mas a música em si, desacompanhada de texto, não possui caráter de narração. Quando associada a uma cena teatral ou ao cinema, por exemplo, a peça musical pode assumir caracteres diversos. Carrasco ainda afirma o seguinte:

Quando a música se associa a outra linguagem, ocorre uma interação significativa. (...) Tratando-se de uma obra de arte, a significação continua a possuir um grau de abertura, seu significado nunca será única e inquestionável. (2003, p.21)

Esta multiplicidade de significações que a música pode assumir quando unida a outras mídias foi explorada de diversas maneiras por compositores, e motivo de trabalhos acadêmicos e análises. Em *The Art of Film Music*, George Burt enaltece as diversas nuances presentes nas trilhas musicais de filmes de Hollywood através de minuciosa observação e estudo das relações que estas composições estabelecem com suas respectivas películas.

Quando estão escrevendo uma trilha para filme, os compositores se tornam dramaturgos musicais; seus pensamentos estão na história e como ela é contada (...). Os mais distintos compositores possuem um genuíno talento teatral e imaginação, assim como a habilidade de traduzir seus pensamentos em sons e gestos musicais. (BURT, 1994, p.3)

Indo além, Burt (p.17) comenta sobre a função caracterizadora que a música possui quando aliada ao cinema, e os desafios que seu uso impõe ao compositor.

Música para filmes pode se conectar tanto a indivíduos quanto a grupos de pessoas. Ao fazer isto, a música responde aos diversos significados por trás de várias ações e interações. Nestes casos, é importante que a música se conecte a sentidos cuja natureza simbólica transcenda a acepção superficial do diálogo e da ação. Geralmente, significados em geral se tornam aparentes através de mudanças emocionais ao longo de um extenso espaço de tempo. Música que corrobora estas mudanças estabelece elos com a apresentação dramática geral da história.

Nos jogos eletrônicos, a trilha musical também assume o papel de caracterização de lugares, indivíduos, grupos de personagens, entre outros. Esta função talvez se torne mais atenuada devido à interação entre jogador e obra, parte constituinte de um jogo no qual a arte sonora, também, intervém. O apreciador de um *videogame* acaba tomando um contato maior, imerge no universo apresentado pelo título escolhido e a

música integra parte importante desta experiência. Acerca da interatividade, Salen e Zimmerman (2004, p.46) comentam:

Jogar implica em interatividade: brincar com um jogo, um brinquedo, uma pessoa, uma ideia é interagir com estas coisas. Mais especificamente, jogar um *game* significa fazer escolhas dentro de um sistema de jogo desenvolvido para possibilitar ações e reações de maneiras significativas. Cada ação resulta em uma mudança que afeta todo o sistema. Este processo de ação e reação surge porque jogadores interagem com o sistema desenvolvido para o *game*. A interação acontece ao longo de todos os níveis, desde a interação formal com os objetos e peças da obra à interação social entre jogadores, à interação cultural do título com os contextos além do espaço de jogo.

Especificando-nos, Collins (2008, p.3) fala sobre o papel do áudio em um *game* enquanto mídia interativa:

Embora a meta de muitos desenvolvedores de jogos seja criar uma experiência imersiva, o corpo não pode ser removido durante a experiência do jogar, o que traz implicações interessantes para o som. Ao contrário do consumo de muitas outras formas de mídia em que a plateia é muito mais um “receptor” passivo de um sinal sonoro, jogadores de *videogame* assumem um papel ativo ao acionar eventos sonoros em uma obra (incluindo diálogos, sons ambientes, efeitos sonoros e até eventos musicais). Enquanto ainda sejam, em um sentido, os receptores do sinal sonoro, eles também são parte do transmissor deste ao participar ativamente do estopim e do momento temporal destes sons.

Desta forma, fica claro como o ato de interagir não somente proporciona um mergulho em um novo ambiente ao jogador, como também o leva a uma tomada de consciência de suas ações durante a experiência de jogar. Ele é emissor e receptor das supracitadas ações e reações pré-estabelecidas no *game*, incluindo os múltiplos aspectos sonoros que um título pode conter: de música e efeito sonoro a diálogos e cenas não-interativas (*cutscenes*) repletas de som.

3 CHRONO CROSS

Desenvolvido e lançado em novembro de 1999 pela antiga *Squaresoft* (atual *SquareEnix*) para o console Sony PlayStation, *Chrono Cross* é um RPG eletrônico japonês (JRPG), gênero que consagrou sua desenvolvedora. Sua trama gira em torno do protagonista Serge, um jovem natural de um pequeno vilarejo praiano chamado Arni, que acaba caindo em uma dimensão paralela. Neste outro plano, Serge estava morto, o que

tornava sua presença ali um paradoxo. No entanto, com o desenrolar da narrativa, o jogador descobre aos poucos que a viagem dimensional de Serge não foi por acaso, e que seu papel é grande no restabelecimento do equilíbrio entre dimensões. A história se desenvolve sob o *gameplay*³ que consagrou os clássicos de seu gênero: personagens que crescem ao longo do tempo ao passar de níveis; possibilidade de múltiplas customizações de seus protagonistas (diferentes armaduras, armas, magias, entre outros); existência de um universo fantástico, herança dos antigos RPGs de mesa como *Dungeons & Dragons*, e a necessidade de explorar caminhos desconhecidos (ou *dungeons*) repletos de inimigos para avançar no jogo.

É de suma importância lembrar que *Chrono Cross* é a sequência de um clássico do JRPG: *Chrono Trigger* (SquareSoft, 1995), lançado originalmente para Super Nintendo. Pautado no tema da viagem temporal, *Chrono Trigger* conta a história de Crono e seus amigos, personagens que, através de fendas no tempo, descobrem um pavoroso destino para seu mundo. A partir deste momento, as protagonistas da obra buscam alterar este final ao viajar para diferentes épocas e impedir a destruição de seu lar. É a partir das consequências desta história que emerge *Chrono Cross*. Vale ressaltar que os dois jogos possuem muitas diferenças, embora sejam títulos da mesma franquia. *Chrono Trigger* é um jogo com gráficos bidimensionais, enquanto seu sucessor foi lançado na era dos consoles em 3D. O sistema de batalhas de ambos difere em vários aspectos, como o uso diferente das magias e a organização dos ataques de combate corpo-a-corpo. A narrativa também se altera, pois enquanto *Chrono Trigger* prefere ter um pequeno número de personagens, porém dando maior detalhe e carisma a estas, *Chrono Cross* opta por utilizar um maior número de heróis, conferindo-lhes menor caracterização. Por esta série de diferenças, *Chrono Cross* causa divisão entre jogadores, pois esperava-se à época um *game* semelhante a seu antecessor. Um dos pontos em comum entre as obras, no entanto, é seu compositor: Mitsuda também escreveu a trilha musical de *Chrono Trigger*, inclusive esta sendo seu primeiro trabalho deste gênero. Antes, Mitsuda (2005) trabalhava como programador de efeitos sonoros:

(...) Tenho certeza de que a maioria de vocês já conhece a história, mas quando eu entrei na Square, eu fui empregado sob a alcunha de “compositor”. Embora eu tivesse este título de “compositor”, eu trabalhei como manipulador e programador de efeitos sonoros em *games* como *Romancing SaGa 2*, *Hanjuku Hero*, *Final Fantasy V* e *Seikei Densetsu*. Após um tempo, eu me cansei disso e escrevi uma reclamação direta

3 Prado e Vannucchi (2009, p.138) dão uma definição bastante válida deste termo em *Discutindo o conceito de gameplay* ao afirmar que o *gameplay* “emerge das interações do jogador com o ambiente (do jogo), a partir da manipulação de regras e mecânicas do jogo, pela criação de estratégias e táticas que tornam interessante e divertida a experiência de jogar”.

para Sakaguchi-san (Hirnonobu Sakaguchi, criador da famosa série *Final Fantasy*) que era o vice presidente da companhia até então. No fim, ele me deu a chance com esse novo título, *Chrono Trigger*.

Embora seja seu primeiro trabalho como compositor para *videogames*, a trilha musical de Mitsuda para *Chrono Trigger* foi muito bem recebida e até hoje é rearranjada e executada por diversos artistas e orquestras como a *Video Games Live*⁴. Um dos motivos para este fato poderia ser, talvez, o pensamento pouco usual em *games*, mas bastante efetivo que o compositor empregou para desenvolver a obra. Conforme explica Mitsuda (2008):

Quando eu compus a trilha original de *Chrono Trigger*, os principais jogos (de RPG japonês) eram *Final Fantasy* e *Dragon Quest*, e ambas as séries eram repletas de diferentes músicas para cada fase. Como um jogador, eu sempre achei que não havia consistência na música, e eu quis usar o tema principal de *Chrono Trigger* o quanto fosse possível, como o fazem nos filmes. Como resultado disso, eu comecei a trabalhar com diferentes andamentos e arranjos.

A composição para *Chrono Cross* apresenta também aspectos desta influência dos filmes que surge em *Chrono Trigger*, porém, estabelecendo uma ligação mais forte com o enredo do *game*, como veremos adiante.

4 A MÚSICA EM CHRONO CROSS

A composição de Yasunori Mitsuda para *Chrono Cross* é claramente influenciada pela música tradicional de diversos lugares do mundo. Ao escutar-se cada faixa desta trilha musical, é interessante notar como um autor oriental mescla diferentes sonoridades de países ao redor do globo para criar sua própria música. No encarte do disco da trilha original⁵ lançado pela *DigiCube* em 1999, o próprio compositor descreve brevemente seu trabalho no referido *game*:

Eu tentei aplicar sonoridades do Mediterrâneo em toda esta música, experimentando com sons típicos da guitarra do fado.

Eu tenho uma grande impressão do estilo do fado como sendo representado por letras profundamente expressivas e músicas em tom menor. Mas, como um desafio, eu tentei trabalhar como temática principal de meu processo de escrita, música que pudesse penetrar nas profundezas do coração de uma pessoa com um som brilhante e em tom maior.

Ademais, eu estive recentemente estudando percussão africana, eu fiz uso de ritmos da África, assim como sons de música antiga de

4 Sítio oficial da orquestra disponível em <<http://www.videogameslive.com/index.php?s=home>>.

5 Disponível em [http://www.chronocompendium.com/Term/Music_\(Chrono_Cross\).html](http://www.chronocompendium.com/Term/Music_(Chrono_Cross).html). Acessado em 01/05/2014.

várias terras como Finlândia, China, Mongólia e Grécia. Claro, minha sonoridade irlandesa também está presente. (Mitsuda é conhecido por apreciar e utilizar muitos elementos de música folclórica da Irlanda). Quando escuto esta coleção de música, a coisa que eu admiro é que sou capaz de atingir uma forma bem organizada com sons, aparentemente, díspares (...) (MITSUDA, 1999)

Esta influência da música de tradição é audível logo no tema de abertura do game, a peça *Time's Scar*. Nesta música, Mitsuda opta por utilizar alguns instrumentos tradicionais do Japão, como as flautas *shinobue* e *shakuhachi* e o *buzouki*, típico instrumento grego de cordas palhetadas.

Na trilha musical do predecessor de *Chrono Cross*, Mitsuda faz uso de dois recursos composicionais muito empregados no cinema e que o autor traz para os games: o *Leitmotiv* e o tema e variações. O primeiro consiste em uma ideia rítmico-melódica associada a personagens, lugares, grupos de indivíduos, objetos ou ideias, e fundamenta os dramas musicais de Richard Wagner (1813-1883). Este motivo e/ou melodia permeia toda a obra musical, surgindo sob diferentes formas para remeter ao que está ligado a ela.



Figura 1: Melodia principal (*Leitmotiv*) de *Chrono Trigger*.

Figura 2: Melodia de *Memories of Green*, peça integrante da trilha de *Chrono Trigger*.

É importante notar no exemplo acima como o *Leitmotiv* de *Chrono Trigger* surge de forma variada na Figura 2. Além do acompanhamento diferente, a instrumentação e o andamento mudam – o tema original é tocado em um andamento mais rápido e acompanhado por um ritmo marcial, dando-lhe um caráter heroico, enquanto *Memories of Green* é acompanhada por arpejos suaves do piano e em andamento mais lento.

O tema e variações surge como uma forma estritamente musical na qual o compositor apresenta determinado material melódico – o tema – e, a partir disso, transforma esta melodia de diversas maneiras ao empregar alterações de andamento, ritmo, harmonia, e forma sobre ela.

Figura 3: Primeira parte do tema das *Variações Diabelli*, Op.120, de Beethoven.

Figura 4: Início da primeira variação das *Variações Diabelli*, Op.120, de Beethoven.

Um exemplo de fácil compreensão do conceito de tema e variações é a peça *Variações Diabelli*, de Ludwig van Beethoven. Neste trabalho, o compositor alemão utiliza um tema de outro autor, Anton Diabelli, e a partir deste material desenvolve as outras formas de executá-lo. Entre o tema e a primeira variação, é perceptível a clara alteração

no ritmo entre as duas. Enquanto o tema possui um caráter de valsa em compasso ternário, a primeira variação apresenta-se como uma “marcha majestosa” em compasso quaternário, conforme pede Beethoven.

Falamos tanto do tema e variações quanto do *Leitmotiv*, pois estes conceitos musicais são fundamentais na obra de Mitsuda para *Chrono Cross*. Tratando-se de um *game* no qual o jogador transita entre duas dimensões com características geográficas iguais, surgem duas competências muito importantes à música:

1. Auxiliar na diferenciação entre os dois mundos apresentados no título;
2. Situar e caracterizar cada lugar destes mundos de acordo com seu momento na história contada pelo *game*.

A maneira mais empregada por Mitsuda para preencher estes espaços é o uso do que chamaremos de “peça original” e “peça-variação”. Na dimensão natal de Serge, protagonista do jogo, as localidades possuem um tema musical próprio. Na outra dimensão, a melodia destes temas originais é apresentada sob forma variada, com instrumentações diferentes, novos andamentos e escolhas harmônicas. Exemplo disto é a música para o vilarejo de Serge – *Home Arni Village* – e a peça-variação tocada no mesmo local, mas em outra dimensão – *Another Arni Village*. Em sua forma original, este tema evoca sensações de tranquilidade e paz, sentimentos geralmente buscados por compositores de trilha musical para *videogame* quando estes escrevem música para o lar da personagem principal. Mitsuda (1999) comenta esta composição no encarte do disco da trilha original de *Chrono Cross*:

Todos os temas de ‘primeira cidade’ que eu havia escrito até então remetiam a uma sonoridade brilhante e ensolarada, então desta vez eu tentei fazer algo com uma atmosfera mais calma. Eu pensei que a música para guitarra de fado seria muito legal para esta cidade, mas a sonoridade do fado geralmente gera uma imagem escura e repleta de tristeza. Então eu me perguntei ‘se eu tentasse escrever uma música pacífica e brilhante com uma guitarra de fado, que tipo de música seria?’. Bem, talvez neste caso não seja exatamente fado...(risos)

Acerca da instrumentação escolhida para *Home Arni Village*, apresentamos a seguir um esquema em cores para melhor compreensão do uso de cada instrumento musical:

バイエル95番程度

アルニ村 ホーム

Home Village Aruni

プレイング・ポイント ● セルジュの故郷。のどかで平和な漁村(?)というカンジが出せるといいですね。とは言うものの曲中の転調が多くて、けっこう穏やかに強くなるのは大変かも。3/4拍子は、大きなBeatの流れが感じられるように、気をつけて下さい。

*Cordas sintetizadas
executam os acordes
cifrados na partitura

The musical score is presented in four systems, each with a treble and bass clef staff. Red boxes enclose the violin part in the treble clef, yellow boxes enclose the bass part in the bass clef, and a blue box encloses a flute part in the treble clef at the end of the first system. Chord symbols are written above the treble clef staff. Fingerings are indicated by numbers 1-5.

System 1 (Measures 1-3): Treble clef has notes G4, A4, B4, C5, B4, A4, G4. Bass clef has notes G2, B1, D2. Chord symbols: E^b, E^bsus4, E^b. Fingerings: 1, 5, 3, 5, 2, 1, 3, 5.

System 2 (Measures 4-8): Treble clef has notes G4, A4, B4, C5, B4, A4, G4. Bass clef has notes G2, B1, D2. Chord symbols: E^bsus4, E^b, E^bsus4, B^b7, E^b. Fingerings: 5, 1, 3, 2, 1.

System 3 (Measures 9-13): Treble clef has notes G4, A4, B4, C5, B4, A4, G4. Bass clef has notes G2, B1, D2. Chord symbols: E^b, B^bm7, Cm7, A^b, E^b, Dm7^(b5). Fingerings: 5, 4, 2, 3, 5, 3, 1, 5, 3, 1, 5, 3, 1, 5, 3, 1.

System 4 (Measures 14-17): Treble clef has notes G4, A4, B4, C5, B4, A4, G4. Bass clef has notes G2, B1, D2. Chord symbols: Cm7, E^b, Fm, E^bsus4, E^b. Fingerings: 4, 2, 3, 1, 5, 5, 1, 5, 1, 3.

Figura 5: Primeira parte de *Home Arni Village* com sua respectiva instrumentação denotada.

Os trechos emoldurados em vermelho apontam partes executadas pelo violão. Em amarelo, encontra-se o contrabaixo, e em azul, a flauta, embora esta surja como forma de anunciar o início da próxima parte da peça. Conforme já é explicitado na imagem, os acordes cifrados são executados pelas cordas (a partir do compasso 9). Desta forma, podemos notar algumas características básicas desta parte da música. Em primeiro lugar, ela possui um andamento movido, executado a aproximadamen-

te 123 bpm. A melodia fica a encargo do violão de aço, enquanto o acompanhamento é executado pelo contrabaixo e pelas cordas. A fórmula de compasso ternário e o padrão de acompanhamento ditado pelo contrabaixo dão a esta peça um caráter de valsa. Sebesky afirma que o violão de aço é um “instrumento muito efetivo para música folclórica” (1979, p.170). O autor se refere, no caso, ao folk americano, mas de qualquer forma, isto condiz com o que Mitsuda afirma quando diz que sua música para este jogo remete à música tradicional de diversos lugares do mundo.

A fim de comparação, voltaremos nosso olhar agora para a peça-variação deste tema. Segundo Yasunori Mitsuda no encarte do disco da trilha original, “*Another Arni Village* lhe dá a sensação de inexistência que vem do puro vazio. Então eu arranjei *Home Arni Village* com um sentimento de vazio para se tornar o tema desta peça. O desolador som do piano dobrando o violão se encaixa bem nesta vila” (1999). Esta sensação de vazio descrita se relaciona diretamente com o enredo do jogo - *Another Arni Village* é tocada no mesmo vilarejo, só que na dimensão onde Serge está supostamente morto. As características físicas e visuais da vila permanecem intactas. Desta forma, a música se alia ao enredo e causa uma sensação de estranheza e despertencimento ao se contrapor à alegria visual apresentada sob a forma do pacato vilarejo. Uma sensação semelhante à de Serge ao se encontrar em um lugar tão familiar e, ao mesmo tempo, tão externo a ele, considerando que, de certa forma, ele é algo como um fantasma naquela dimensão. Além disso, frisamos que esta diferença serve para lembrar o jogador de em qual dos mundos ele está situado.

バイエル85番程度

アルニ村 アナザー

Another Anni Village

プレイング・ポイント★ 同じ村なのに、誰もセルジュのコトを知らない……。微笑に様子もちがうし。でも、穏やかな様子には変わりない感じ。優しい気持ちで、ていねいにplayしましょう。特に囀は高音などで遅指が難しいですがMelodyの流れを大切にね。

The figure displays the musical score for the first part of "Another Anni Village". It consists of five systems of musical notation, each with a piano (piano) part and an electric bass (contrabaixo elétrico) part. Chord diagrams are provided above the piano parts, and performance annotations are placed between the systems.

- System 1:** Piano part starts with E⁷, E⁷sus4, and E⁷. Electric bass part has a bass line with fingerings 5, 2, 1. Tempo is marked ♩ = 80.
- System 2:** Chord diagrams: A⁶, E⁷, A⁶, Cm. Annotation: "Acordes da cifragem tocados pelo piano" (Chords of the fingering played by piano).
- System 3:** Chord diagrams: A⁶, B⁷, E⁷, E⁷, B⁷m7. Annotation: "Contrabaixo elétrico entra fazendo linha de acompanhamento através da cifragem" (Electric bass enters making accompaniment line through fingering).
- System 4:** Chord diagrams: E⁷, B⁷m7. Annotation: "Sintetizador entra fazendo acordes" (Synthesizer enters making chords).
- System 5:** Chord diagrams: Cm7, A⁶, E⁷, Bdim, Cm7, A⁶maj7.
- System 6:** Chord diagrams: B⁷, E⁷.

Red boxes highlight specific musical phrases in both parts across all systems, and a yellow box highlights a note in the bass part of the final system.

Figura 6: Primeira parte de *Another Anni Village* com sua instrumentação denotada.

A moldura em rosa corresponde ao piano, e as outras cores correspondem a instrumentos anteriormente apontados na análise de instrumentação de *Home Arni Village*.

Dois grandes fatores devem ser apontados logo de início como cruciais para esta peça-variação: em primeiro lugar, seu andamento é mais lento, e o acompanhamento tem subdivisão em colcheias que enfatizam a suavidade do movimento; o outro fator é a instrumentação escolhida. As cordas sintetizadas utilizadas nesta peça apresentam um timbre mais suave, com um ataque menos audível. De forma geral, embora a partitura não aponte intensidades, esta música é tocada em dinâmicas mais próximas do *piano*, enquanto *Home Arni Village* é toda executada em intensidades mais fortes. O uso do piano como instrumento melódico deve ser apontado nesta peça-variação. Mitsuda faz uso dele de uma forma mais tradicional ao lhe arranjar de forma mais lírica, em contraposição ao que Casella e Mortari afirmam acerca do instrumento na orquestração do século XX, ao dizerem que “o piano hoje assume na orquestra uma função primariamente timbrística, rítmica e percussiva.” (2004, p.151). O violão de aço tem dupla função: acompanhamento e contracanto, fundindo-se com o piano e formando uma entidade timbrística notável, como o próprio Mitsuda denota.

Não é só graças às diferenças de dinâmica, andamento e, sobretudo, instrumentos que Mitsuda obtém os resultados desejados com estas duas peças. Formalmente, *Home Arni Village* organiza-se em três partes - ou como costumamos chamar de forma ternária - dividindo-se em seções que chamaremos de “A”, “B” e “C”. O ponto culminante da melodia desta música encontra-se no final da parte B, anunciando o início de C. Isto ocorre por uma série de fatores: primeiramente, este trecho da melodia é executado pela flauta em um registro agudo. Sebesky afirma que o timbre da flauta é “brilhante e penetrante no registro agudo” (1979, p.56), e é graças a este timbre que a seção de maior intensidade e energia da peça se encontra, justamente, no momento em que a flauta sobe para esta região de notas. Além disso, *Home Arni Village* possui, em grande parte, um desenho melódico com notas que se encontram num registro médio. A melodia levada à região aguda pela flauta destoa de tudo o que é apresentado anteriormente durante a música, chamando até mesmo o ouvido desatento a prestar atenção àquela seção musical.

Figura 7: Em destaque, ponto culminante da melodia de *Home Arni Village*.

Another Arni Village, por sua vez, possui uma melodia que abrange um registro de notas semelhante, D3 a F5 - o perfil melódico da peça original vai do E3 ao G5. No entanto, o papel de execução da melodia é desempenhado pelo piano, instrumento de som homogêneo em todo o seu registro. Por isso, o ponto culminante desta música não destoa tanto do resto da peça quanto em *Home Arni Village*, na qual o registro agudo da flauta dá uma clara sensação de crescimento de intensidade em toda a peça. A intensidade de *Another Arni Village* em toda a sua extensão não sofre grandes mudanças, sendo tocada sempre de forma delicada e constante.

Figura 8: Em destaque, ponto culminante de *Another Arni Village*.

Além do trecho de intensidade máxima de *Another Arni Village* não ser tão discrepante do resto da peça como o que ocorre em *Home Arni Village*, é importante citarmos que Mitsuda omite a seção B de *Home Arni Village* na peça-variação. Acreditamos

que variar sobre este trecho da música não seria interessante ao compositor devido às intenções que ele tinha com *Another Arni Village*, ou seja, arranjar o tema original de forma a criar uma sensação de vazio. A homogeneidade entre as partes A e B da peça-variação, correspondentes às seções A e C da peça original, mostra-se mais efetiva para atingir o objetivo proposto.

Desta forma, apontamos como principais recursos expressivos de variação empregados por Mitsuda nestas duas peças os seguintes:

1. Andamentos diferentes;
2. Instrumentações diferentes;
3. Alterações formais - no caso, omissão de uma parte inteira na peça-variação em relação à peça original;
4. Abordagens distintas do registro de notas como forma de elaboração melódica.

Além disso, ao voltarmos nosso olhar com mais afinco às duas peças, será possível notar sutis diferenças rítmicas e harmônicas entre elas.

Este tipo de processo é empregado em vários outros momentos da trilha de *Chrono Cross*, evidenciando uma preocupação com uniformidade e estética, além da funcionalidade que Yasunori Mitsuda busca obter.

5 CONCLUSÕES

Os recursos composicionais que emergiram de nosso trabalho analítico demonstram-se úteis na prática de desenvolvimento de trilha musical para jogos eletrônicos, podendo ser aplicados por compositores que se dediquem a este tipo de música dramática. É necessário frisar a destreza que Mitsuda possui ao aplicar as ferramentas encontradas nesta pesquisa, colocando este compositor como um modelo e inspiração para aspirantes e profissionais do ramo.

Ainda sobre o trabalho de Yasunori Mitsuda, percebe-se que o emprego de um pensamento que permeia toda sua obra em *Chrono Cross* traz consigo uma unidade coerente que se associa à obra, unindo a composição musical ao drama apresentado e ao *gameplay* em que se desenvolve.

Sobre a trilha musical para *games*, percebemos através desta análise que esta difere em vários aspectos de outros tipos de música dramática que surgiram anteriormente. Ao contrário, por exemplo, da música de cinema, que tem função de reforço e auxílio à dramaticidade, a música para *videogame* interfere também na relação jogador-jogo, ajudando o apreciador a não somente compreender a trama do título, como em

avançar na história, propriamente. Por estas diferenças faz-se necessária maior pesquisa acerca deste tipo de repertório – muitas vezes, o pesquisador precisa recorrer à teoria e análise fílmicas para lidar com um *videogame*, sendo que, em termos de história, conceitos e práxis, o universo do *videogame* já tem existência plena e autônoma.

6 REFERÊNCIAS

BURT, George. **The Art of Film Music**. New York: Northeastern University Press, 1996.

CARRASCO, Ney. **Syngkronos: A Formação da Poética Musical no Cinema**. São Paulo: Via Lettera, 2003.

CASELLA, Alfredo & MORTARI, Virgílio. **The Technique of Contemporary Orchestration**. Milano: Ricordi, 2004.

COLLINS, Karen. **Game Sound: An Introduction to the History, Theory and Practice of Video Game Music and Sound Design**. Cambridge: The MIT Press, 2008.

MITSUDA, Yasunori. **Interview with Yasunori Mitsuda**. Entrevista para o site www.squareenixmusic.com, 2005. Em: <<http://www.squareenixmusic.com/features/interviews/yasunorimitsuda.shtml>>. Acessado em 05/05/2014.

_____. **Yasunori Mitsuda Talks Chrono Trigger: Mysteries Solved, Clarifications Made**. Entrevista para o site www.originalsoundversion.com, 2008. Em: <<http://www.originalsoundversion.com/yasunori-mitsuda-talks-chrono-triggermysteries-solved-clarifications-made/>>. Acessado em 05/05/2014.

PRADO, Gilberto & VANNUCHI, Hélio. Discutindo o conceito de Gameplay. In: **Texto Digital**, Florianópolis: UFSC, v.5, n.2, p.138, 2009. Disponível em <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/textodigital/article/view/1807-9288.2009v5n2p130/13190>>. Acessado em 01/05/2014.

SALEN, Katie & ZIMMERMAN, Eric. **Rules of Play: Game Design Fundamentals**. Cambridge: The MIT Press, 2004.

SEBESKY, Don. **The Contemporary Arranger**. Sherman Oaks: Alfred Publishing, 1979.

CDs

MITSUDA, Yasunori. **Chrono Cross Original Soundtrack**. Tóquio: DigiCube, 1999. 3 CDs (173 min): digital, estéreo. SSCX-10040.

Partituras

BEETHOVEN, Ludwig van. **33 Veränderungen über einen Walzer von A. Diabelli für das Pianoforte, Op. 120**. Stuttgart: Cotta, 1891.

MITSUDA, Yasunori. **Chrono Cross Original Soundtrack**. Tóquio: Doremi Music Publishing, 2000.

_____. **Chrono Trigger Original Sound Version Piano Sheet Music**. Tóquio: Doremi Music Publishing, 2008.

Jogos Eletrônicos

CHRONO Cross. KATO, Masato. **Tóquio: Squaresoft, 1999**. 2 CD-ROM, NTSC.