

Unesp
Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”

Aspectos formais da trilha musical de Yasunori Mitsuda para o *game Chrono Cross* e
sua interação com o enredo

Luiz Fernando Valente Roveran
Instituto de Artes/UNESP

SÃO PAULO
2013

Luiz Fernando Valente Roveran

ASPECTOS FORMAIS DA TRILHA MUSICAL DE YASUNORI
MITSUDA PARA O *GAME 'CHRONO CROSS'* E SUA
INTERAÇÃO COM O ENREDO

Trabalho de Conclusão apresentado ao curso de Licenciatura em Educação Musical pelo Instituto de Artes da Unesp – Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, na área de concentração “Trilha Sonora”, como requisito parcial para a obtenção do título de Licenciado.

Orientação: Prof^a Dr^a Yara Borges Caznok
Co-orientação: Prof. Daniel Tápia

SÃO PAULO
2013

Luiz Fernando Valente Roveran

ASPECTOS FORMAIS DA TRILHA MUSICAL DE YASUNORI
MITSUDA PARA O GAME 'CHRONO CROSS' E SUA INTERAÇÃO
COM O ENREDO

Trabalho de Conclusão apresentado ao curso de Licenciatura em Educação Musical pelo Instituto de Artes da Unesp – Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, na área de concentração “Trilha Sonora”, como requisito parcial para a obtenção do título de Licenciado.

Aprovado em __/__/____

BANCA EXAMINADORA

Prof^a Dr^a Yara Borges Caznok

Prof. Alan César Belo Angeluci

Resumo

Este trabalho teve por finalidade evidenciar recursos composicionais utilizados no desenvolvimento de trilhas musicais de RPGs (*Role-playing games*) eletrônicos através da análise da obra de Yasunori Mitsuda para *Chrono Cross* (1999). Para tanto, dividiu-se esta pesquisa em duas grandes partes: a primeira traça um caminho histórico do gênero RPG nos consoles de *videogame*, desde o seu surgimento como jogo de mesa na década de 1970 até sua consolidação nos aparelhos de *games* tridimensionais lançados na década de 1990. O enfoque desta historicidade se concentra na estética deste tipo de jogo e nas múltiplas relações que o som erige com ele ao longo dos anos. A segunda parte é um trabalho analítico sobre uma seleção de peças de Mitsuda para o *game* supracitado, levantando os aspectos mais interessantes das conexões estabelecidas entre estas músicas e a obra como um todo.

Palavras-chave: Yasunori Mitsuda; *Chrono Cross*; *game*; trilha musical; RPG.

Abstract

This work has the aim of evince compositional tools used in the development of musical scores for role-playing videogames through the analysis of Yasunori Mitsuda's music for *Chrono Cross* (1999). This research is divided in two main parts: the first traces a historic path of the RPG genre on videogame consoles, since its birth as a tabletop game in the decade of 1970 until its consolidation on 3D game machines released in the 1990's. The focus of this historical study concentrates on the aesthetics of this kind of game and on the multiple relations it settles with sound throughout the years. The second part is an analytical work on an assortment of pieces by Mitsuda for the aforementioned game, bringing up the most interesting aspects of the connections established between these compositions and the whole game.

Keywords: Yasunori Mitsuda; *Chrono Cross*; *game*; musical score; RPG.

Dedico este trabalho a todos os artistas envolvidos no desenvolvimento de *games*, pessoas que lutam de forma justíssima para ter sua arte reconhecida.

Dedico também à minha mãe, por sua força inspiradora nos momentos mais difíceis.

Agradeço à minha orientadora, Yara Borges Caznok e a meu co-orientador, Daniel Tápia, pela ajuda na realização deste trabalho e, sobretudo, pela inspiração dada ao pesquisador de música que encontro em mim.

À minha família: meus pais Ana Maria e Almir e minha avó Maria Emília. Seu apoio, carinho e compreensão nos momentos mais difíceis são inestimáveis.

Aos queridos amigos e amigas, sempre solícitos, solidários e pacientes, que conheci nestes quatro anos de graduação. São muitas as coisas boas e aprendizados que vocês me proporcionaram neste íterim para resumi-los em uma página.

Sumário

Introdução.....	8
I. A trajetória do gênero RPG (<i>Role-Playing Game</i>) nos consoles de videogame.....	13
I.1 A origem e definição do RPG.....	13
I.2 Os primórdios do RPG eletrônico.....	14
I.3 O advento do RPG nos consoles de <i>videogame</i> da década de 1980	15
I.4 A década de 1990: surgimento de clássicos e o desenvolvimento tecnológico.....	19
I.4.1 <i>Chrono Trigger</i> : A primeira trilha musical de Yasunori Mitsuda.....	22
I.5 O <i>videogame</i> , agora em 3D: a popularização do gráfico tridimensional e suas implicações.....	29
I.5.1 <i>The Legend of Zelda: Ocarina of Time</i>	34
I.5.2 A Square e o Sony PlayStation.....	36
II. <i>Chrono Cross</i>.....	39
II.1 O contexto de <i>Chrono Cross</i>	39
II.2 A música de <i>Chrono Cross</i>	43
II.2.1 <i>Time's Scar</i>	44
II.2.2 <i>Home Arni Village e Another Arni Village</i>	51
II.2.3 <i>Home Guldove e Another Guldove</i>	62
II.2.4 <i>Chronomantique</i>	70

II.2.5 <i>Plains of Time – Home World e Dream of the Shore Near Another World</i>	74
II.2.6 A canção <i>Radical Dreamers</i>	77
Considerações Finais	79
Referências Bibliográficas	80
ANEXOS	84

INTRODUÇÃO

Press Start Button

Em seu texto intitulado *A Respeito da Impressão de Realidade no Cinema*, o crítico francês de cinema Christian Metz afirma que “mais do que o romance, mais do que a peça de teatro, mais do que o quadro do pintor figurativo, o filme nos dá o sentimento de estarmos assistindo diretamente a um espetáculo quase real” (2012, p.16). A comparação de Metz em relação às outras formas de concepção artística pode ser válida no período histórico em que é emitida – a primeira edição da coletânea em que o texto se encontra é de 1968. Entretanto, na década de 1970 surge uma nova alternativa de entretenimento que mais tarde viria a se tornar uma forma de expressão lúdico-artística e parcela importante da indústria cultural atual que traz uma relação entre espectador e obra ainda mais intensa e imersiva durante a experiência de apreciação. Falamos aqui do *videogame* e das possibilidades artísticas que este traz consigo em sua concepção e essência.

Não por acaso este trabalho se inicia com uma citação que aborda a Sétima Arte. O cinema e os elementos que compõem um filme foram fundamentais para o desenvolvimento dos jogos eletrônicos como os conhecemos hoje. É evidente que ambos lidam com uma multiplicidade de formas de expressão artística, sendo pontos comuns as artes visuais, o drama – no que se refere à representação de arquétipos e personagens, embora o façam de maneiras diferentes – a literatura, o efeito sonoro e a música. É possível, inclusive, depararmos com *games* que se valem da construção fílmica a tal ponto que estes, muitas vezes, são comparados a filmes. Como exemplos deste tipo de obra, podemos citar *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots* (2008), *Heavy Rain* (2010) e o gênero *visual novel* de forma geral. Há ainda os jogos que mostram clara influência de movimentos estéticos do cinema, como *L.A. Noire* (2011) e *Gemini Rue* (2011) que apresentam características pertencentes ao *film noir*.

A grande diferença entre o cinema e o *videogame* – e aqui vale o friso de porque se fala anteriormente neste trabalho que os *games* geram sensações mais intensas durante sua apreciação – é que o *videogame* traz a possibilidade da interação do apreciador com a obra, tirando-lhe da condição de espectador passivo e tornando-o indivíduo ativo no desenrolar dela. É notável o uso desta

particularidade do jogo eletrônico pelos desenvolvedores de *games*, como pode ser visto, por exemplo, na existência de múltiplos finais para um só jogo que dependem de determinadas ações do jogador como em *Chrono Trigger* (1995) ou *Cave Story* (2004). É válido aqui estabelecer, a fim de esclarecimento, o desenvolvedor no universo do *videogame* como um indivíduo ou uma equipe que trabalha e se especializa na criação de jogos eletrônicos e nas diversas competências onde esta ação criativa se apoia.

O elemento interativo que o *videogame* traz consigo implica, também, numa visão analítica renovada que contemple a existência desta característica como fator crucial para a compreensão de uma obra deste cunho. A problemática implícita neste fato é a de que, pela pouca idade do *videogame* – e aqui utilizamos como marco de sua popularização o lançamento do *arcade Pong* em 1972 –, ainda não há uma bibliografia extensa acerca da análise de *games* e, especificando-nos, da análise de trilha sonora ou musical aplicada a este segmento. Daí também se retira a importância do cinema e da análise fílmica no desenrolar desta pesquisa, associados à análise musical. A partir da teoria prévia mais organizada acerca destas áreas do conhecimento emerge a possibilidade de analisar, decompor e reconstruir um jogo eletrônico e suas significações.

O intuito deste trabalho será de, por meio da análise da trilha musical de um importante RPG eletrônico – *Chrono Cross* – estudar como os diferentes elementos constituintes da obra em questão (arte visual, *gameplay*¹ e, sobretudo, enredo) influenciam e interagem com a composição musical que a acompanha.

Em relação ao objeto de estudo, pretende-se pesquisar o processo de composição musical do autor da trilha do *game*, atentando especialmente para os aspectos formais da música que se relacionam com o enredo do jogo, além de apontar técnicas utilizadas pelo compositor para conceber sua obra. No mesmo sentido, busca-se exemplificar como os recursos empregados pelo autor são

¹ É importante aqui definir o conceito de *gameplay*, termo que será usado amplamente no decorrer deste trabalho. Prado e Vannucchi dão uma definição bastante válida em **Discutindo o conceito de *gameplay*** (*Texto Digital*, Florianópolis: UFSC, v.5, n.2, p.138, 2009) de 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”.

maneiras de se conceber o diálogo entre a trilha musical e o drama apresentado nos games.

A trilha musical no meio do *videogame* é um elemento que desempenha papel fundamental no desenrolar de obras desta linguagem artística, visto que produziu importantes obras e deu espaço a excelentes compositores como Koji Kondo (*Super Mario Bros.*, *The Legend of Zelda*), Harry Gregson-Williams (*Metal Gear Solid 3: Snake Eater*), Nobuo Uematsu (*Final Fantasy VI*, *Final Fantasy VII*) e o próprio Yasunori Mitsuda, autor de trabalhos seminais em *Chrono Trigger* e *Xenogears* e cuja composição em *Chrono Cross* é o foco desta pesquisa. Além disso, é válido salientar que este tipo de música dramática lançou à cultura popular melodias facilmente reconhecíveis e que também agrega uma sólida base de apreciadores. Exemplo disto é a existência de concertos com programas dedicados somente a este repertório, como são os eventos da Video Games Live², série de concertos existente desde 2005 que faz turnês mundiais e que sempre atrai plateias numerosas.

É importante lembrar aqui também o crescimento visível da indústria independente de *games* ao redor do globo durante a presente década de 2010. Uma prova disso é a criação da plataforma *online* de vendas de *game* e interação entre jogadores chamada Steam (www.steampowered.com), criação da Valve Software. A Steam abriga milhões de contas de usuários, tendo atingido um pico de mais de cinco milhões de jogadores *online* simultaneamente³. Aliado a este fato percebe-se o surgimento de uma indústria independente especializada neste segmento artístico, com uma produção diversificada em estilos e nacionalidades, lançando, inclusive, algumas obras brasileiras com projeção mundial. A anteriormente citada Steam possui um projeto chamado Greenlight⁴ no qual os usuários da plataforma votam em projetos de *games* independentes para que estes sejam incluídos na prateleira virtual da Steam. Além disso, existem outras plataformas de venda de *games* independentes como a Desura (www.desura.com), assim como sites que visam agregar em um espaço virtual desenvolvedores independentes de jogos e *mods* (modificações de jogos já lançados) tais como o IndieDB (www.indiedb.com) e o

² <http://www.videogameslive.com/index.php?s=info> (Acessado em 01/08/2013).

³ <http://store.steampowered.com/stats> (Acessado em 22/04/2013).

⁴ <http://steamcommunity.com/greenlight> (Acessado em 22/04/2013).

ModDB (www.moddb.com). Esta indústria independente tem se mostrado produtora de obras de altíssima qualidade, divulgando o trabalho de hábeis desenvolvedores e – aproximando-se aqui do foco desta pesquisa – expondo a obra de bons compositores. Exemplos deste tipo de produção independente residem em obras e seus respectivos desenvolvedores como *Cave Story* (Studio Pixel, 2004), *Antichamber* (Alexander Bruce, 2013), *Gemini Rue* (Wadjet Eye Games, 2011) e o brasileiro *Out There Somewhere* (MiniBoss Studio, 2012).

Ainda assim, o campo do *game design* (desenvolvimento de jogos eletrônicos) e da trilha musical para games é pouco organizado e difundido em território nacional, embora tenha produzido obras de qualidade.

A importância deste trabalho se revela por sua contemporaneidade e, do ponto de vista acadêmico, se justifica por buscar enriquecer a pesquisa brasileira por meio da organização de um conhecimento pouco abordado pelos trabalhos universitários. Sob um ponto de vista social, este trabalho pode ser validado pelo fato de que trata de uma prática muito difundida entre os jovens e que se expande cada vez mais tanto sob a forma de um novo mercado cultural como de uma nova forma de perceber o mundo. Por essa atualidade, ainda são poucos os trabalhos que teorizam esta prática em questão e, por isso, mostra-se fundamental tratar desta área do conhecimento.

No âmbito artístico, visa estudar a obra de um importante compositor que mescla de forma intrigante elementos da música tradicional de diversos países para construir uma poética própria e cujos trabalhos são pouco difundidos no Brasil.

I. A trajetória do gênero RPG (*Role-Playing Game*) nos consoles de videogame

1.1 A origem e definição do RPG

O dicionário Oxford⁵ online nos oferece duas definições para o termo *role-playing*:

”1.(...) a atuação ou performance de um determinado papel, tanto consciente (como uma técnica da psicoterapia ou treinamento) ou inconscientemente, de acordo com as expectativas percebidas da sociedade no que se refere ao comportamento de uma pessoa em um contexto particular.

2. Participação em um *role-playing game*”

Tendo em vista esta definição, retira-se que o RPG envolve a atuação, a incorporação de um personagem por uma pessoa que o vivencia: esta pessoa, portanto, é o jogador. O arquétipo que o indivíduo assume está imerso em um universo de ficção. Estes universos e os elementos que o compõem variam imensamente de acordo com cada tipo de jogo, embora existam pontos em comum que definam este gênero. Tychsen (2006) afirma o seguinte:

“Todas as formas de *role playing game* (...) compartilham um grupo de características, o que as torna distinguíveis de outros tipos de jogo: narrativa com regras, controle de personagens fictícios, uma realidade fictícia, geralmente a presença de um Mestre de Jogo (ou de uma mecânica de jogo) e, pelo menos, um jogador”. (p.76)

Narrativa de uma história, regras, personagens e universos de ficção. Estes são os elementos mais fundamentais na formação de um RPG. Valem ser apontados o Mestre de Jogo e a mecânica de jogo, aproveitando a citação de Tychsen, elementos que fazem as regras do jogo funcionarem e dos quais trataremos mais adiante. Desta forma, um RPG é um jogo que narra uma história

⁵ <http://oxforddictionaries.com/definition/english/role--playing-game?q=role+playing+game> (Acessado em 07/08/2013). Tradução nossa, assim como em todas as outras citações deste trabalho – exceto quando notado.

interativa, com regras próprias, passando-se num universo fantasioso e onde os jogadores assumem o papel de personagens da narrativa.

Que tipos de RPG existem? O que os diferencia? Estas são algumas perguntas que delinearemos brevemente a fim de uma compreensão melhor do RPG e do universo em que este se insere.

Segundo Copier (2005), “o *role-playing* fantástico como produto comercial foi desenvolvido na década de 1970 na forma de *Dungeons & Dragons* (D&D, 1974).” O surgimento de “D&D” é tido como o marco de nascimento e expansão do gênero tratado neste capítulo. O jogo, fisicamente, constitui-se de três tomos que explicam, entre diversas coisas, as regras e elementos do universo fictício a ser vivenciado pelo jogador.

“O jogo de D&D é um jogo de fantasia da sua imaginação. Ele é parte encenação, parte narrativa, parte interação social, parte jogo de guerra, e parte jogo de dados. Você e seus amigos criam personagens que se desenvolvem e crescem com cada aventura que eles completam. Um jogador é o *Dungeon Master* (DM). O DM controla os monstros e inimigos, narra a ação, apita o jogo, e cria as aventuras. Juntos, o *Dungeon Master* e os jogadores fazem o jogo vir à vida.

Este livro do jogador tem todas as regras que os jogadores precisam para criar personagens, escolher equipamento, e entrar em combate com uma série de inimigos sobrenaturais e místicos.

O guia do *Dungeon Master* (...) dá ao DM (...) tudo o que ele ou ela precisa para criar desafios, aventuras e campanhas de D&D (...).

O Manual de Monstros (...) inclui regras para criação de monstros (...).”(WILLIAMS, 2003. p.4).

Graças à clara herança que *D&D* herdou dos jogos de tabuleiro e pelo uso de livros, caneta e papel, convencionou-se chamar este tipo de RPG como “RPG de mesa” (*Tabletop RPG*, em inglês). Este foi o primeiro tipo de RPG a surgir e que originou os outros subgêneros conhecidos pelo público na atualidade. Como se pode notar pelo formato de *D&D*, é um tipo de jogo complexo, geralmente abastado em regras regidas pelo anteriormente citado Mestre de Jogo (o *Dungeon Master* em *D&D*). Outra influência sobre *D&D* que se alastraria por todo o gênero RPG vem da vertente de literatura fantástica que encontra seu paroxismo na figura de J.R. Tolkien (*O Hobbit*, *O Senhor dos Anéis*, *O Silmarillion*). Em entrevista ao site dedicado a fãs de Tolkien *theonering.net*, um dos criadores de *D&D*, Gary Gygax, confirma que “os

jogadores eram grandes fãs de Tolkien, e assim insistiram para que se colocasse no jogo quanto material influenciado por ele fosse possível” (2000).

1.2 Os primórdios do RPG eletrônico

O *Role-Playing Game* jogado em equipamento eletrônico tem sua origem, temporalmente, muito próxima do surgimento do RPG de mesa. Barton (2007) afirma que os primeiros RPGs desse tipo foram desenvolvidos “por hackers em *mainframes* universitários (...), tão cedo em 1974 (mesmo ano em que Gygax e Arneson lançaram o primeiro *Dungeons & Dragons*” (p.2). Este tipo de RPG jogado em computadores seria denominado mais tarde como CRPG (*Computer Role-Playing Game*) e chegaria ao mercado de computadores pessoais no início da década de 80. O RPG jogado neste tipo de interface seria o embrião dos RPGs jogados em consoles de *videogame*. Os CRPGs desta época herdaram muitos aspectos do *gameplay* de *D&D*, como a possibilidade de criar seu personagem e atribuir-lhe características e também a existência de labirintos a serem superados (*dungeons*). “O objetivo dos dois tipos de jogo, computadorizados ou não, é de experienciar uma série de aventuras em um mundo imaginário, através de um protagonista ou um pequeno grupo de personagens cujas habilidades e poderes crescem com o tempo.” (Adams, 2010. p.453)

Durante o período em que os CRPGs eram desenvolvidos e jogados em *mainframes*, não existia ainda qualquer tipo de música ou mesmo efeitos sonoros nestas obras. Deve-se isso ao fato da finalidade dos *mainframes* ser voltada, em grande maioria, para pesquisas e trabalhos envolvendo computação de dados, tornando desta forma a criação de uma interface de som para estas máquinas algo desinteressante do ponto de vista mercadológico. Este tipo de tecnologia seria introduzido, todavia, nos computadores de uso pessoal como o Apple II. Vale frisar que em jogos eletrônicos, a funcionalidade do efeito sonoro já era explorada nas máquinas de *arcade* como o *Pong* da Atari. Collins afirma o seguinte:

“Os mais antigos *videogames* eletrônicos, incluindo o nunca lançado jogo de tênis de 1958 de William Higinbotham, *Tennis for Two*, e *Spacewar!* (1962, desenvolvido no Massachusetts Institute of Technology), não tinham som. Entretanto, o primeiro *arcade* produzido em massa, o *Computer Space* (1971) da empresa de *pinball* Nutting Associates, incluía uma série de sons

de “batalha espacial”. (...) O primeiro verdadeiro *hit* dos *arcades*, no entanto, seria o *Pong* (1972) da Atari.(...) *Pong* foi, até certo ponto, responsável por tornar famosos os sons de *videogame*, com o som de bipe que emitia quando a bola atingia a raquete.” (2008, p.8)

No universo dos jogos de PC, o efeito sonoro também tinha esta função de associar ações básicas do jogador com determinados tipos de som – como o som do andar do protagonista em um *dungeon*, no caso de um RPG. – A trilha musical dos CRPGs daria seus primeiros passos na década de 80 com PCs mais sofisticados como o Commodore 64, embora ainda assumisse uma forma embrionária. Um exemplo de CRPG com trilha musical desta época é a versão de *Temple of Apshai* lançada no ano de 1983.

1.3 O advento do RPG nos consoles de *videogame* da década de 1980

Embora o Atari 2600, principal console do início da década de 1980, tenha em sua biblioteca alguns jogos de *role-playing* – *Dragonstomper*, talvez, sendo o maior representante do gênero neste console –, é somente com o lançamento do Famicom (Japão)/Nintendo Entertainment System ou NES (América e Europa) que o estilo se estabelece e cria suas ramificações com este tipo de tecnologia. É necessário citar o sucesso que este console teve à data de seu lançamento, Kent (2001) afirma que “a Nintendo vendeu mais de 500 000 Famicoms em dois meses a partir do momento que o console chegou às lojas” (pp. 279 - 280). Este sucesso alavancou novamente o mercado de *videogames*, até então em crise, e possibilitou a popularização de diversas franquias e lançamento de muitos outros consoles de outras empresas. É notável nesta época o trabalho do diretor Shigeru Miyamoto, responsável pela idealização e realização do que se tornariam séries de sucesso estrondoso como *Donkey Kong*, *Super Mario Bros.* e *The Legend of Zelda*, fator determinante para a grande aceitação do NES/Famicom tanto pelo mercado japonês quanto pelo ocidental.

O colunista Andrew Vestal no site Gamespot, renomada mídia virtual especializada em *games*, credita a popularidade e o estabelecimento do RPG nos consoles às séries *Dragon Quest*, *Final Fantasy* e *The Legend of Zelda* (1998, p.2). Aqui já é possível notar ramificações em subgêneros dos RPGs de console, pois

enquanto *Dragon Quest* e *Final Fantasy* são jogos baseados em um sistema de turnos, *The Legend of Zelda* é tido como um predecessor e inspirador do RPG de ação. No primeiro caso, jogador e máquina fazem suas jogadas um de cada vez, como uma partida de xadrez, por exemplo. Num RPG de ação, o combate é feito de forma livre. O principal concorrente de mercado do NES/Famicom, o Master System da Sega, lançou também RPGs dignos de citação como *Phantasy Star* e *Ys*.

É notável como o *videogame* se inseriu na sociedade japonesa deste período através dos consoles. É necessário aqui lembrar que os RPGs eletrônicos japoneses tem características estéticas e culturais tão distintas que estes são denominados *JRPGs* (*Japanese RPGs*) por diversos segmentos da mídia especializada em *videogame*. Vestal ainda narra um curioso caso, onde conta o seguinte:

“A popularidade de *Dragon Quest* era tanta que após o lançamento de *Dragon Quest III*, o poder legislativo japonês aprovou uma lei que exigia que todos os futuros jogos da franquia fossem lançados aos domingos ou feriados, para evitar que as crianças faltassem às aulas”. (1998, p.4)

A partir deste exemplo – e considerando, principalmente, o papel que o *videogame* assume atualmente – é fundamental notarmos como o jogo eletrônico pode ser uma força motriz de impactos culturais na sociedade e, no sentido contrário, como o *videogame* e sua poética refletem aspectos sociais recentes como a ascensão do indivíduo prático, do imediatismo e de outros fatores que compõem a sociedade pós-moderna.

A consolidação do gênero RPG nos consoles de *videogame* nesta época implica em uma questão fundamental. Falamos anteriormente que a narrativa, a representação de papéis pelo jogador, o universo fictício e a existência de regras são aspectos fundamentais para definir um jogo como RPG. Mas como diferenciar através destes parâmetros um RPG de console dos outros *games*, onde muitas vezes encontramos estas características também? Por exemplo, ao jogar um *shooter* como *Gradius* – jogo de naves espaciais publicado pela Konami em 1985 onde o objetivo é eliminar alvos com projéteis – assumimos o papel de um piloto de nave espacial em um universo de ficção científica regido por regras programadas. A diferenciação é feita através de outra consolidação: a de uma mecânica de jogo própria de RPGs deste tipo.

De maneira geral, ao falarmos de *game engine*, estamos tratando de uma ferramenta pré-programada com interface visual utilizada para o desenvolvimento de *games*: um *software* de criação voltado para esta finalidade, basicamente. Cada *engine* tem características particulares que influenciam diretamente em como o *gameplay* de um jogo se desenvolve em sua integridade. É a partir do manejo da *engine* que se programam todas as ações e reações possíveis dentro de um *videogame*, ou seja, fazendo uso deste programa que se cria a mecânica de um jogo. A mecânica de jogo engloba todo o sistema de regras e parâmetros programáveis que ditam o *gameplay* de um jogo eletrônico. É esta mecânica que estabelece o andamento e a experiência de se jogar um *game*. O RPG de console herda características provenientes do uso das mecânicas de jogo de seus antecessores CRPGs, como a já citada capacidade de balancear atributos de seu personagem, a evolução de seu(s) protagonista(s) e a existência de *dungeons* a serem superados. Algumas inovações do RPG de console se tornariam características muito particulares deste tipo de jogo. Por exemplo, *Final Fantasy* populariza a possibilidade de se estabelecer uma *party* de personagens – grupo de personagens que o jogador controla simultaneamente –, algo extremamente comum até hoje nos chamados RPGs de turno e de tática. Outras características incluem as possibilidades de customização de equipamentos e habilidades de seu personagem e o persistente caráter fantástico proveniente da literatura anteriormente citada como importante influência na criação dos RPGs de mesa. Assim sendo, acrescentamos aqui a existência do manuseamento da *engine* a fim de se estabelecer uma mecânica de jogo característica de um RPG eletrônico como fator determinante ao reconhecimento de um *game* como tal. Este manuseamento singular da *engine* implica em uma experiência de apreciação diferenciada, conforme aponta Adams:

“*Role-playing games* permitem jogadores a interagir com o mundo do jogo de uma maneira mais ampla que a maioria dos outros gêneros deixa, a maioria dos *role-playing games* também oferece uma experiência impossível no mundo real: a sensação de crescimento de uma pessoa ordinária a um super herói com incríveis poderes. Outros gêneros geralmente dão estes poderes ao jogador imediatamente, mas em um *role-playing game*, o jogador os obtém através de seu sucesso ao longo do jogo e pode escolher quais habilidades particulares ele quer cultivar.” (2010, p.453)

Acerca da parte sonora, o NES/Famicom trouxe grandes avanços com seu chip de som. Collins explica a funcionalidade deste:

“O chip de som do NES, inventado pelo compositor Yukio Kaneoka, usava um chip de geração de som programável de cinco canais customizado. Havia dois canais de onda de pulso, capazes de trabalhar num espectro de aproximadamente oito oitavas, com quatro opções de ciclo de trabalho para definir o timbre. Também, um dos canais de onda de pulso tinha uma função de varredura de frequência que podia criar efeitos semelhantes a portamento, úteis para efeitos de som para emular armas laser ou OVNI. Um canal de onda triangular era uma oitava mais grave que os de onda de pulso, e era mais limitado nas opções de tom, tendo apenas um controle de frequência 4-bit. O quarto, o canal de ruído, podia gerar ruído branco, o que era útil para efeitos ou percussão. O quinto canal era um *sampler*, também conhecido como o canal de modulação delta (DMC), que tinha dois métodos de *sampling*.” (2008, p.25)

É através deste universo de novas possibilidades sonoras que se dá a consolidação de temas musicais marcantes como as melodias presentes em *Super Mario Bros.* e *The Legend of Zelda*. Collins credita a *Metroid* – clássico de aventura *sci-fi* da Nintendo – muitas inovações dentro da música de *videogame*. Utilizando-se da fala do compositor da trilha de *Metroid*, Hirokazu “Hip” Tanaka, ela justifica:

“O som para jogos costumava ser considerado apenas como um efeito, mas creio que foi na época em que *Metroid* estava sob desenvolvimento que o som começou a ganhar mais respeito e começou a ser chamado apropriadamente de *game music*... Então, *designers* de som em muitos estúdios começaram a competir entre si ao criar melodias alegres para trilhas de *videogame*. As melodias semelhantes às da música *pop* e tocadas com alegria estavam por toda a parte. A indústria estava contente, mas ao contrário, eu não estava feliz com a tendência, porque aquelas melodias não combinavam necessariamente com os gostos e atmosferas que os *games* originalmente tinham. O *design* de som para *Metroid* foi, portanto, feito com a intenção de ser a antítese desta tendência. (...) Como você sabe, a melodia em *Metroid* só é usada no final do jogo depois que você mata a Mother Brain [antagonista do jogo]. Isso porque eu queria que apenas um vencedor experimentasse uma catarse no mais alto nível. Por esta razão, eu decidi que melodias seriam eliminadas durante o *gameplay*” (apud Collins, p.26)

É importante aqui notar que, embora o avanço tecnológico tenha permitido uma maior liberdade de criação aos compositores e *designers* de som, a consolidação de uma estética musical no meio do *videogame* – e também a transgressão desta – acontece por, sobretudo, fatores culturais e mercadológicos. Aproveitando o depoimento de Tanaka, percebe-se como o padrão adotado pelos compositores de trilha musical de jogos eletrônicos baseou-se fortemente em um gênero extremamente popular durante a década de 1980, o pop. Este é um fato que denota claramente a influência, também, do processo de globalização nas composições destes autores, visto que a maioria das grandes desenvolvedoras de *games* para o NES/Famicom era japonesa – vide Nintendo, Namco, Enix, Konami e Square, por exemplo – e, assim, recebendo influências do universo da música popular ocidental. No sentido contrário, estes *videogames* chegavam ao mercado ocidental e influenciavam o modo de vida daquela cultura também, estabelecendo uma troca de valores entre os hemisférios.

É preciso também frisar que o movimento de resistência à tendência pop na trilha musical nos *games* foi esteticamente notável, gerando uma diversidade estilística benéfica neste âmbito. “O áudio da era 8-bit de games representa uma interessante tensão entre a estética dos sons de jogo e a série de pressões e coações exercidas pela tecnologia, pela indústria, pelo gênero e pela própria natureza dos jogos.” (Collins, p.34). Convencionou-se chamar o tipo de música desta época de *8-bit* ou *chiptune*, por esta ser desenvolvida e reproduzida, justamente, através de chips integrados a processadores de instruções de 8 bits. Este tipo de música ainda é consideravelmente explorado tanto na forma de peças musicais apreciadas por si só quanto integrado a obras de cunho audiovisual, embora hoje seja desenvolvida digitalmente através da emulação dos equipamentos analógicos da década de 1980.

1.4 A década de 1990: surgimento de clássicos e o desenvolvimento tecnológico como força motriz de redefinição estética

O final da década de 1980 e a entrada nos anos 1990 trouxeram importantes avanços tecnológicos no campo do entretenimento eletrônico que deram mais liberdade aos desenvolvedores de jogos para conceber suas obras. Este tipo de

inovação tecnológica é explicitado por Kent por meio da figura do Genesis ou Mega Drive, sucessor do Master System:

“O sistema novo da Sega, chamado Mega Drive, apresentava uma impressionante gama de *hardware*. Ele foi construído usando um chip de processamento Motorola 68000 16-bit, o mesmo chip que a Apple usava em seu computador Macintosh. Este chip podia processar o dobro de informação por ciclo que o chip MOS Technologies 6502 8-bit que a Nintendo usava no Famicom produzia. O Mega Drive tinha uma paleta de 512 cores e podia reproduzir 64 cores na tela simultaneamente, comparada com a paleta de 52 cores do NES. O Mega Drive até tinha um processador 8-bit separado apenas para som. Tudo isso se traduzia em *games* com personagens maiores e mais detalhados, gráficos mais complexos, ação mais rápida e um console de *videogame* que podia competir com os fliperamas encontrados nos *arcades*” (2001, p.401)

Voltando nosso olhar para a tecnologia de geração de sons, Collins explica:

“Um dos maiores avanços sonoros da era 16-bit foi a introdução da síntese de frequência modulada (FM). (...) FM usava um sinal de onda modulante para alterar o *pitch* de uma segunda onda de som. Muitos chips de FM usavam quatro ou seis osciladores diferentes (criando as formas de onda) para cada som, para gerar instrumentos que soavam mais realistas do que aqueles escutados em chips de som anteriores. Comparados com os subtrativos chips de geração de onda de pulso da era do jogos 8-bit, chips FM eram muito mais flexíveis, oferecendo uma gama maior de timbres e sons. Além disso, permitiam a criação de efeitos sonoros mais realistas.” (2008, p.38)

Não só temos o fator tecnológico como elemento fundamental, assim como também devemos considerar que a esta data, o *videogame* já havia deixado de ser considerado “uma novidade ou uma moda passageira” (Collins, p.37) e se tornado uma parcela importante o suficiente da indústria cultural. Segundo Collins, “o Nintendo NES (sic) havia vendido mais de sessenta milhões de consoles e o Commodore 64, cujo sucesso foi construído nos games, havia se tornado o computador pessoal mais vendido de todos os tempos” (p.37). Este *boom* do jogo eletrônico não só gerou impactos socioculturais, como também favoreceu a eclosão de importantes obras consideradas clássicas desta linguagem artística. É neste contexto que a era dos *videogames* 16-bit surge e dá continuidade às consolidações

estéticas que tomaram forma nos consoles e computadores da geração anterior. Continuidade esta, justamente, no sentido em que o *gameplay* de jogos de diversos gêneros foi preservado, contanto, potencializado e aprimorado pelo ajuste fino que se possibilitou com as novas tecnologias introduzidas na linguagem do jogo eletrônico. É nesta época também que se acirra a concorrência entre Nintendo e Sega, as gigantes dos consoles de *videogame* desta época, muitas vezes associadas pelo público com as imagens de Mario e Sonic, respectivamente – protagonistas de jogos clássicos de cada uma das empresas que foram adotados como mascotes das mesmas. Nesta acirrada disputa pelo mercado surgem títulos memoráveis, tanto no Mega Drive quanto no Super Nintendo Entertainment System (Europa, Américas)/Super Famicom (Japão), sucessor do NES. Do lado da Nintendo, destacam-se *games* como *Super Mario World* (Nintendo, 1990), *The Legend of Zelda: A Link to the Past* (Nintendo, 1991) e *Top Gear* (Kemco, 1992). A Sega responde à altura com seu novo mascote *Sonic the Hedgehog* (Sega, 1991) e outros jogos notáveis como *Ecco the Dolphin* (Sega, 1992) e o RPG tático *Shining Force II* (Sega, 1993). Além disso, devemos nos lembrar da existência de outros consoles de sucesso menor – não deixando de ser marcantes nesta geração, todavia – como o TurboGrafx-16 e o Neo Geo.

Não podemos deixar de citar aqui também o advento de *videogames* portáteis mais complexos na figura do Nintendo Game Boy. Criado por uma equipe liderada por Gunpei Yokoi, o Game Boy foi responsável por dar uma popularidade ainda maior ao RPG, principalmente, pelo sucesso de *Pokémon Red/Blue/Green* (Nintendo, 1996). Segundo Jack DeVries em matéria de 2009 para o aclamado site IGN, *Pokémon Red/Blue/Green* é detentor do recorde de RPG mais vendido da história – de acordo com o site estatístico www.vgchartz.com⁶, foram vendidas mais de 31 milhões de unidades deste jogo à data de 7 de setembro de 2013 –. Vale notar que, além disso, *Pokémon* é a franquia de RPG mais vendida do mundo até hoje. Ainda de acordo com o www.vgchartz.com, a franquia vendeu mais de 219 milhões de unidades de todos os seus títulos ao redor do mundo à data da redação deste texto.

As grandes desenvolvedoras de RPGs eletrônicos seriam empresas já conhecidas pelo público pelo seu trabalho em *Final Fantasy* e *Dragon Quest* – a

⁶ <http://www.vgchartz.com/gamedb/?name=pok%E9mon> (Acessado em 10/09/2013).

Square e a Enix, respectivamente –. Ambas, no entanto, optaram por lançar suas obras no console da Nintendo, tornando o Super Nintendo um amplo nicho do gênero.

“No início da década de 1990, enquanto outras companhias migraram para a Sega, a Square Soft (sic) permaneceu exclusiva para a Nintendo, publicando jogos como *Chrono Trigger* e *Secret of Mana* e sempre tendo as maiores vendas com os jogos da série *Final Fantasy*.” (Kent, 2001, p.555)

Embora a Enix tenha sido uma empresa de papel fundamental para o RPG durante esta época, publicando títulos importantes como *Illusion of Gaia* (1993), *Star Ocean* (1996), *Terranigma* (1995) e jogos da série *Dragon Quest*, é nos trabalhos da Square que nossa atenção se voltará. Deve-se isso pelo fato de ser nesta desenvolvedora que Yasunori Mitsuda – compositor cuja obra é nosso objeto de pesquisa – dá seus primeiros grandes passos em direção à consolidação de sua música como referência no campo da trilha musical de RPGs eletrônicos. Deve-se salientar aqui também a obra de Nobuo Uematsu, responsável pela música de grande parte dos jogos da série *Final Fantasy*. Uematsu fez uso da tecnologia disponível durante a era 16-bit de formas extremas, desenvolvendo timbres e texturas únicas através da hábil manipulação dos sons. Exemplo disto é a música *Dancing Mad*, peça com quase dezoito minutos de duração que serve de tema da batalha final de *Final Fantasy VI* (1994). Neste exemplo, é possível encontrar diversos excertos onde Uematsu sintetiza timbres que imitam a voz humana, percussões variadas e órgão de tubo de maneira convincente, dada a tecnologia disponível até então.

1.4.1 *Chrono Trigger*: A primeira trilha musical de Yasunori Mitsuda

É sobre *Chrono Trigger* que nosso olhar se volta neste instante. Este jogo foi lançado para o Super Nintendo em março de 1995 no Japão e desde então se consolidou como um marco na história de seu gênero e do *videogame*, de maneira geral. A notabilidade de seu sucesso pode ser constatada sob a forma das várias versões que o jogo ganhou para outras plataformas mais recentes como o Sony Playstation em 1999 e o Nintendo DS em 2008. Segundo relatório de 2004 da

Square Enix ⁷ – fusão entre as empresas Square e Enix – à data de 31 de março de 2003, *Chrono Trigger* vendeu cerca de 2,65 milhões de cópias no mundo inteiro nas versões para Super Nintendo e Playstation (p.27). Em outro relatório, agora de 2009⁸, a empresa constata que 790 mil unidades da versão para Nintendo DS foram vendidas (p.7). Todavia, não podemos nos contentar somente com o sucesso mercadológico desta obra como evidência de seu impacto enquanto pedra fundamental de um gênero artístico.

Esteticamente, *Chrono Trigger* salta aos olhos por diversos aspectos. Em termos de *gameplay*, o jogo trouxe diversas inovações. O editorial do exemplar de julho de 1995 da revista estadunidense *Nintendo Power*, ao descrever o *game* para jogadores ocidentais – *Chrono Trigger* seria lançado na América do Norte apenas em agosto do mesmo ano – enumera algumas das novidades implementadas no então novo jogo da Square:

“*Chrono Trigger* é mais do que uma soma de belas partes. O *game* contém inovações em jogo também. Em primeiro lugar, como um jogo de aventura como *Secret of Mana* ou *The Legend of Zelda: A Link To The Past*, você não irá tropeçar cegamente em inimigos que aparecem de repente enquanto você vaga pelo plano geral do jogo. Em *Chrono Trigger*, você não irá topar com qualquer inimigo nas fases maiores. As fases menores, em *close-up*, onde você interage com outros personagens são também cenário para ataques.

Quando você se depara com inimigos, você pode evitá-los em muitos casos, ou pelo menos se preparar para a batalha com a besta. A batalha acontece exatamente na tela onde se encontra o inimigo. Suas personagens assumem posições de batalha e o menu de batalha emerge com suas opções.” (p.53)

O que o(a) redator(a) da *Nintendo Power* quer denotar aqui são as diferenças que *Chrono Trigger* apresenta em seu sistema de batalha em comparação com RPGs anteriores. Muitas características desta obra foram, justamente, tomadas de empréstimo de outros gêneros – no caso, os jogos de aventura são apontados no

⁷ <http://www.jp.square-enix.com/ir/e/explanatory/download/0404-200402090000-01.pdf#page=27> (Acessado em 12/09/2013).

⁸ http://www.hd.square-enix.com/eng/pdf/news/20090525_01en.pdf#page=7 (Acessado em 12/09/2013).

trecho em destaque. Em RPGs anteriores, o encontro com inimigos era dado de maneira aleatória (o termo *random encounter*, do inglês, é usado amplamente para descrever este tipo de sistema de batalha). Este sistema é usado amplamente até hoje, às vezes com algumas modificações. O melhor exemplo que denota a eternização deste padrão vem de *Pokémon*, onde a forma como se encontram os conhecidos monstros da série é dada de maneira aleatória, mas em locais específicos e visíveis. Já em *Chrono Trigger*, o embate com os inimigos pode ser evitado, pois os antagonistas estão visíveis nas fases do jogo. Isto é uma adaptação do sistema de batalha encontrado nos já citados jogos de aventura. Quando o(a) autor(a) cita que a luta se dá na tela onde se encontra o inimigo como uma inovação, está se comparando com outros RPGs onde o combate é transportado para um cenário diferente – a série *Final Fantasy* e *Live A Live* (1994) são exemplos pertinentes deste tipo de abordagem. Estas mudanças aplicadas em *Chrono Trigger* trouxeram um *gameplay* mais fluído, onde a interação e apreciação do universo por onde se transita é mais intensa. Mais adiante, no mesmo artigo, cita-se também o “*Combo attack*”, ou seja, a possibilidade de “usar as forças de dois dos membros de sua *party* ao combinar os seus ataques” (p.53).

Ao falarmos da interação com o universo de *Chrono Trigger*, não podemos deixar de citar o grupo de desenvolvimento reunido pela Square para a realização do jogo. Esta equipe foi denominada como o *Dream Team* da empresa, graças ao reconhecimento de seus membros por trabalhos anteriores. O *designer* principal, responsável pela construção da mecânica de jogo, foi ninguém além de Hironobu Sakaguchi, criador de *Final Fantasy*. O *design* de cenários ficou a cargo de Yuji Horii, criador de *Dragon Quest*. Como se não bastasse a presença dos criadores das duas séries de *JRPG* mais proeminentes de sua época, o jogo ainda contava com Akira Toriyama como responsável pela arte de conceito. Toriyama trabalhou também em *Dragon Quest*, mas é mais conhecido como o criador do mangá *Dragon Ball* – mangá este que mais tarde geraria a série de animação extremamente conhecida no Brasil por sua veiculação na televisão aberta durante a década de 1990.

Visualmente, o jogo atinge um nível de proficiência artística notável ao apresentar ao público, entre outras coisas, cenários ricos em detalhes e texturas e personagens carismáticas e de fácil assimilação. A mecânica de jogo, no entanto, não chama a atenção somente por seu sistema de batalha inovador. *Chrono Trigger*

é notável pelo número de finais possíveis de se obter para a história. Ao longo de toda a experiência de jogo, existem várias ações que tornam possível a alteração da narrativa do *game*. Ao todo, o jogo original possibilita treze finais diferentes, um número enorme até para os jogos de hoje. A versão para Nintendo DS viria a incluir mais um final. *Chrono Trigger* popularizou este recurso dos múltiplos finais, usado amplamente para incentivar o jogador a jogar o *game* mais vezes. Exemplos posteriores do uso desta faceta no *gameplay* podem ser encontrados em títulos como *Metal Gear Solid* (1998), *Shin Megami Tensei: Nocturne* (2003), *Silent Hill* (1999) e *Cave Story* (2004). A vontade que um *game* causa de ser jogado mais de uma vez é comumente chamada de “fator *replay*”.

O uso de múltiplos finais em *Chrono Trigger* revela-se extremamente adequado quando voltamos nosso olhar para seu enredo. O tema principal do *game* é a viagem no tempo. Assunto extremamente abordado pela ficção científica, de Isaac Asimov com seu romance *O Fim da Eternidade* (1955) aos trabalhos cinematográficos dos diretores Robert Zemeckis e James Cameron em *De Volta Para o Futuro* (1985) e *O Exterminador do Futuro* (1984), respectivamente, a viagem temporal emerge como o pivô das problemáticas e de suas respectivas soluções no universo de *Chrono Trigger*. É partindo do princípio convencional de que qualquer ação realizada em um tempo passado por um agente estranho àquela época causa uma série de reações no futuro antes inexistentes que surgem as diversas linhas temporais possíveis de serem seguidas até o final do jogo. Este é um princípio que viria a ser abordado em outros *games* posteriores, como a seminal obra de Shigeru Miyamoto *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (1998), para o console Nintendo 64. Desenvolver *Chrono Trigger* em torno da viagem no tempo é, sem dúvidas, um elo com sua sequência *Chrono Cross*, foco deste trabalho e cujo enredo é trabalhado em torno de outro tipo de viagem hipotética, a dimensional.

Embora o *design* da mecânica de jogo e da parte visual tenha sido incumbido a indivíduos com experiência prévia, é na figura de um novato Yasunori Mitsuda que se concentraria a responsabilidade acerca da trilha musical do *game*. Mitsuda desenvolveu quase toda trilha musical, exceto por algumas músicas compostas por Nobuo Uematsu e Noriko Matsueda. Até então, o trabalho de Mitsuda na Square era desenvolver e programar efeitos sonoros para jogos. Em entrevista de 2005 ao site www.squareenixmusic.com, ele explica:

“(...) 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”. E embora eu tivesse este título de “compositor”, eu trabalhei como um 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 para Sakaguchi-san (Hironobu Sakaguchi) que era o vice presidente da companhia até então. No fim, ele me deu a chance com esse novo título, *Chrono Trigger*.” (2005)

Vale denotar que o compositor também trabalhou nos efeitos sonoros do clássico *Secret of Mana* neste período. Em outra entrevista, agora em 2008 para o site www.1up.com, Mitsuda detalha o teor de sua reclamação a Sakaguchi e de sua situação à época:

“1UP: Quando você começou a trabalhar em *Chrono Trigger*, é famoso o fato de que você tenha dito nesta época ao criador/produtor de *Final Fantasy*, Hironobu Sakaguchi, que se você não fosse permitido a escrever a trilha musical para aquele jogo, você iria se demitir da Square. É mais ou menos assim que aconteceu?

Mitsuda: Sim, isto é verdade. Eu comecei como um compositor de sons, e isso significa que tudo que eu podia fazer eram efeitos de som, sem mencionar que eu não era bem pago naquela época. Eu nem conseguia pagar as contas, então eu comecei a pensar comigo mesmo que não havia outra opção. Eu senti que a situação era injusta ‘Se você não me deixar criar música, então eu irei me demitir’ é o que eu disse, basicamente, para Sakaguchi. Então ele respondeu: ‘Neste caso, então você deveria fazer *Chrono Trigger*, e após você terminá-lo, talvez o seu salário aumente’.” (2008, p.1)

Acerca da composição da trilha musical de *Chrono Trigger*, é válido notar que Mitsuda se utiliza de um pensamento muito ligado à música do cinema ao construir sua obra. Ao contrário do que muitos compositores de trilha sonora de *videogame* estavam fazendo à época, Mitsuda optou pelo uso de *Leitmotiven* ao compor as músicas de *Chrono Trigger*. O próprio autor explica, em entrevista ao site www.originalsoundversion.com:

“Quando eu compus a trilha original de *Chrono Trigger*, os principais jogos 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”. (2008)

Exemplo do uso de *Leitmotiv* baseado no tema principal trilha de *Chrono Trigger* pode ser encontrado se compararmos a melodia principal com a música *Memories of Green*.



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



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

O andamento original do tema de *Chrono Trigger* é de 130 bpm, enquanto *Memories of Green* é tocada em um andamento mais lento de 72 bpm. Além disso, é possível notar pequenas diferenças no ritmo da melodia entre uma música e outra como recurso de variação. Acerca da instrumentação, a melodia principal do tema é tocada pelo sintetizador que emula um timbre semelhante a um oboé, enquanto que

em *Memories of Green* este papel é designado a um timbre mais suave, semelhante a uma flauta. No acompanhamento, enquanto no tema principal esta tarefa é realizada por blocos de acordes incisivos de cordas e uma percussão marcial, em *Memories of Green*, isto é feito sob a forma de arpejos suaves tocados por um piano.

O tema principal do *game* remete a um caráter heroico com seu andamento acelerado e seu acompanhamento enérgico, compatível com o teor de aventura que o jogo pretende transmitir em sua abertura, justamente com a intenção de prender e animar o jogador para sua experiência de apreciação. Enquanto isso, *Memories of Green* é ouvida no jogo em um cenário situado em uma floresta verdejante. Graças a isso, o andamento mais lento e a escolha de texturas menos densas contribuem para que a peça remeta a elementos bucólicos, próximos do que é apresentado pelo trabalho visual deste trecho de *Chrono Trigger*. A harmonia de ambos os trechos é semelhante, embora em *Memories of Green* o compositor utilize mais dissonâncias no acompanhamento, no caso, a nona e a décima primeira nos acordes. De certa forma, isto remete a uma sonoridade próxima ao Impressionismo de Claude Debussy e Maurice Ravel, compositores citados por Mitsuda como influências sobre seu trabalho em entrevista ao site palgn.com.au⁹ em 2006.

O uso do *Leitmotiv* de certa forma incentivou Mitsuda a buscar uma diversidade maior de sonoridades ao elaborar os arranjos da trilha de *Chrono Trigger*. Não há como creditar esta prática do compositor como única responsável pela riqueza sonora ouvida ao longo do jogo, mas podemos afirmar que ao passo que esta miríade de sons emerge ao longo da obra, esta também surge de forma concisa. Aqui vale destacar não só a diversidade de gêneros musicais que Mitsuda desenvolve ao longo da trilha, do caráter marcial do tema principal às elucubrações folclóricas evocadas em *Corridors of Time*. É em *Corridors of Time* também, que fica evidente a habilidade de Mitsuda ao manipular os timbres e seu respectivo processo de síntese. Pode-se dizer que, à época, o trabalho de Yasunori Mitsuda foi pioneiro neste sentido.

A trilha musical de *Chrono Trigger* foi recebida de maneira calorosa pelos jogadores e até hoje é citada como um trabalho de grande qualidade. Evidência de seu sucesso pode ser constatada na forma dos cinco discos sonoros oficiais que a

⁹ <http://palgn.com.au/5478/yasunori-mitsuda-interview/>. Acessado em 19/09/2013.

trilha rendeu, incluindo um de arranjos em *acid jazz* intitulado *Chrono Trigger Arranged Version: The Brink of Time* (NTT Publishing, 1995), realizado por vontade de Mitsuda. O compositor explica este desejo em sua entrevista para o site www.originalsoundversion.com (2008):

“Naquele tempo, ninguém no Japão estava fazendo *acid jazz*. Então, eu quis criar algo que ninguém estava tentando fazer e pensei ‘eu quero tentar fazer *acid jazz*, *grunge* e temas de *hard rock*.’ Na presente era, este tipo de som se tornou muito mais comum, então hoje eu não gostaria de fazer outro álbum como aquele”. (2008)

Os outros álbuns surgidos a partir da trilha deste jogo são *Chrono Trigger Original Sound Version* (NTT Publishing, 1995), *Chrono Trigger Soundtrack* (DigiCube, 1999) e *Chrono Trigger Original Soundtrack* (Square Enix, 2009). Estes álbuns contam com arranjos originais do jogo e as diferenças entre eles são encontradas de acordo com a versão do *game* que os originou, seja de Super Nintendo, PlayStation ou Nintendo DS. Além disso, foi lançado também *Chrono Trigger Orchestra Extra Soundtrack* (Square Enix, 2008), EP que contém arranjos orquestrais de faixas da trilha feitos por Natsumi Kameoka. Excetuando os discos originais, é uma tarefa fácil também encontrar rearranjos, interpretações e remixagens da trilha de *Chrono Trigger* em sites como o *Youtube* ou o *Soundcloud*.

De forma resumida, embora este tenha sido o primeiro trabalho de Yasunori Mitsuda enquanto compositor de trilha musical – e, conseqüentemente, um trabalho onde emerge um compositor talentoso, porém em processo de maturação – é com ele que Mitsuda se estabelece como um profissional de respeito em sua área de atuação, agregando uma base de fãs e vendo várias portas se abrirem diante dele.

1.5 O *videogame*, agora em 3D: a popularização do gráfico tridimensional e suas implicações

Até a era dos consoles 16-bit, os gráficos visuais dos jogos eram bidimensionais, trabalhando apenas no âmbito dimensional de alturas e larguras. Alguns jogos deste período, no entanto, fizeram experimentos visuais com o uso de objetos tridimensionais. A Sega lançou *Virtua Racing* (1992), jogo de corrida de carros idealizado por Yu Suzuki. No Super Nintendo surgiu *Star Fox* (Nintendo,

1993), *shooter* de naves espaciais que originou a franquia de sucesso de mesmo nome. Embora estes primeiros testes com a tridimensionalidade tenham sido valorosos por seu pioneirismo, é necessário ressaltar que não havia recursos tecnológicos o suficiente para gerar objetos tridimensionais polidos. As possibilidades se abririam, todavia, com o lançamento da geração de consoles de *videogame* que veio para suceder o aparelho 16-bit – cujo paroxismo já conhecemos na figura do Sega Mega Drive e do Super Nintendo Entertainment System. Esta geração nova agregou consoles 32-bit e 64-bit, ou seja, com estes processadores capazes de processar instruções com mais informação foi também possível alcançar uma maior polidez em todos os aspectos de um jogo. É na capacidade gráfica, no entanto, que direcionamos nosso olhar, por ora. Graças ao avanço tecnológico, as desenvolvedoras de *games* puderam expandir seus horizontes em direção ao mundo tridimensional, a um universo de profundidade. Esta passagem para o tridimensional influenciou diretamente o *gameplay* de diversos gêneros com estética consolidada nos consoles anteriores, além de possibilitar o nascimento de outros. Exemplo disto é a drástica diferença entre *Super Mario 64* (Nintendo, 1996) e seus predecessores. Acerca deste *game*, Kent afirma:

“Ao invés de criar fases que cabiam em uma só tela, eles criaram enormes paisagens 3D repletas de árvores, castelos e dinossauros. Adaptando-se a este novo desafio, Miyamoto criou uma nova filosofia. Enquanto a maioria dos *game designers* estava criando aspectos, e então construindo seus jogos ao redor deles, Miyamoto concentrou-se em criar paisagens expressivas, e então criou maneiras de usá-las”. (2001, p.530)

Podemos afirmar de maneira contumaz que a introdução da tecnologia 3D renovou a indústria do *videogame* de forma tão impactante que trouxe diversas quebras de paradigma na estética de todos os gêneros até então conhecidos pelo público. É na figura dos consoles Sega Saturn, Sony PlayStation (ambos consoles 32-bit) e Nintendo 64 (console 64-bit), principalmente, que esta geração obtém maior sucesso de mercado e, por isso, as mudanças supracitadas foram mais visíveis nos *games* destes consoles. É imprescindível que trabalhem a fim de contextualizar melhor o surgimento destes consoles e de seus jogos mais famosos, pois é no final desta era que surge *Chrono Cross*, influenciado não só pelas matrizes estéticas já consolidadas, mas também pelas transformações que se deram durante este período no universo do jogo eletrônico.

O Sega Saturn foi o primeiro dos três principais consoles da nova geração a ser lançado, em novembro de 1994 no Japão. “Uma máquina baseada em CD-ROM com oito processadores, dois deles reservados para áudio” (Collins, 2008, p.68), o Saturn representou o início do fim para a Sega enquanto indústria de consoles. Deve-se isso ao fato deste aparelho ter sido popular apenas no Japão.

“O Saturn viu sua maior popularidade no Japão, onde vendeu aproximadamente seis milhões de unidades – o dobro de todas as suas vendas juntas realizadas no resto do mundo –. Uma das razões para o grande fracasso do Saturn na América do Norte e Europa foi a competição com o Sony PlayStation, um sistema onde era mais barato e mais simples de se programar, e assim teve o apoio de muito mais *game designers*.” (Collins, p.68-9)

Destacamos aqui a passagem dos cartuchos de jogos para os CD-ROMS, mídias mais baratas de serem produzidas e com maior capacidade de armazenamento de dados. O CD-ROM também seria usado pela Sony em seu PlayStation. Kent denota acerca do Saturn ao analisar o jogo *NiGHTS* que, em realidade, “a Sega tinha um console 2D que fazia um bom trabalho ao lidar com objetos 3D, mas que não era adaptado para gerar ambientes 3D” (2001, p.533).

O Sony PlayStation, lançado em dezembro de 1994 no Japão, é desenvolvido, ironicamente, graças a uma tentativa da Nintendo de adequar a tecnologia de CD-ROM para o Super NES. Em artigo online publicado em 2009 pela revista *Edge*¹⁰, o editorial explica como se deu esta concepção:

“Na *Consumer Electronics Show* em junho de 1991, a Sony revelou ao mundo um console de *videogame* em que ela trabalhou em conjunto com a Nintendo. Este Super NES com um *drive* de CD-ROM embutido foi um projeto dirigido por Ken Kutaragi, um executivo da Sony que havia saído de sua divisão de engenharia. Era para ser uma rota para a Nintendo em direção a um admirável mundo novo de multimídia, e uma forma de Kutaragi mostrar a sua empresa o quão importante a indústria de *videogame* podia ser. Mas no exato dia seguinte após o anúncio feito pela Sony, a Nintendo declarou que estaria quebrando o acordo com a Sony e, ao invés, estaria se aliando à Philips.” (p.1)

¹⁰ <http://www.edge-online.com/features/making-playstation/>. Acessado em 21/09/2013.

Esta atitude da Nintendo, motivada por um desacordo entre as duas empresas acerca de como os lucros sobre o aparelho seriam divididos, certamente incomodou o alto escalão de executivos da Sony. Diz-se ainda no supracitado artigo da *Edge* que após esta série de eventos, o então presidente da Sony, Norio Ohga, afirmou em reunião que “Nós nunca iremos recuar nesta empreitada. Continuem trabalhando” (p.1).

É neste contexto de brigas corporativas que surge o console mais bem sucedido da geração. Em um *press release* feito pela Sony em 2005¹¹, afirma-se que “o PlayStation foi a primeira plataforma eletrônica de entretenimento a atingir a marca de 100 milhões de unidades vendidas no mundo, marca atingida 9 anos e 6 meses após o seu lançamento”. Vale ressaltar a grande variedade de jogos que o PlayStation dispunha, graças ao apoio que recebeu das desenvolvedoras de jogos pela já citada fácil programação para este console. Este número impressionante não só reflete o sucesso comercial que este console de *videogame* obteve, como também denota uma ainda maior massificação do entretenimento eletrônico durante esta época, fato que traz consigo toda uma influência sobre a maneira de se enxergar o mundo pelo público a quem o PlayStation se direcionava. Não se trata apenas de uma força motriz de redefinições estéticas, mas também de um símbolo de transformações sociais.

A entrada da Nintendo nesta geração de consoles se daria apenas no ano de 1996 com o lançamento do Nintendo 64 em solo japonês. Lançado tardiamente em relação a sua concorrência, o N64 é considerado o primeiro console de *videogame* 64-bit a ser colocado à venda no mercado. No dia em que o console se tornou disponível para o público japonês, “a Nintendo vendeu todos os 300 000 consoles colocados à venda” (Kent, 2001, p.534) e ao lançá-lo em solo estadunidense, “todas as 500 000 unidades enviadas aos Estados Unidos foram vendidas ao encerramento de um fim de semana” (p.537). Em comparação aos seus concorrentes 32-bit, principalmente o PlayStation, sua capacidade de gerar gráficos 3D e áudios definidos não é amplamente superior, como seria de se imaginar. A grande diferença entre o console da Nintendo e os da Sega e da Sony é que o N64 ainda usava cartuchos. Isto se provou como um movimento mal calculado da Big N (apelido dado à Nintendo). A justificativa por optar pelo cartucho, à época, foi de que o CD-ROM

¹¹ <http://www.scei.co.jp/corporate/release/pdf/051130e.pdf>. Acessado em 22/09/2013.

demorava muito para carregar as diferentes fases de um jogo, enquanto que o cartucho não sofria desse mal. No entanto, os reverses desta escolha mostraram-se mais significativos.

“Cartuchos são uma mídia muito cara (...), e muitas desenvolvedoras de jogos ressentiram-se com a decisão da Nintendo de continuar os usando. A estrutura de licenciamento de um jogo da Sony era construída ao redor de um custo de 10 dólares por um conjunto de jogo que incluía a manufatura de discos, manuais e embalagem. Comparado com os custo de prensagem de CDs, manufaturar cartuchos para o Project Reality [codinome dado ao Nintendo 64 antes de seu lançamento] seria proibitivamente caro. À época, custava mais de 20 dólares manufaturar um cartucho de 8-megabytes, comparado a menos de 2 dólares para se prensar um CD de 640-megabytes. E o espaço adicional de armazenamento de um CD poderia ser usado para videoclipes, animações, arquivos de áudio, músicas e jogos maiores”. (Kent, p. 511).

Isto custou à Nintendo a possibilidade de vender jogos pelos mesmos preços ou até mesmo inferiores em relação ao *games* de PlayStation ou de Saturn. Além disso, conforme se denota no excerto acima, muitos estúdios de jogos não gostaram da opção feita pela Nintendo e, por isso, pararam de apoiar e desenvolver jogos para a empresa e optaram por migrar para a concorrência. A maior perda da Nintendo em tudo isso – ou, talvez, a que mais interesse a esta pesquisa – foi a Square.

Embora a biblioteca de jogos do N64 tenha sido reduzida pelos fatos explicitados anteriormente – o que não ofusca a qualidade de determinados jogos que a compõem –, isto não impediu que o console fizesse grande sucesso ao redor do mundo. Em relatório de vendas publicado pela Big N em 2010¹², denota-se que à data o Nintendo 64 vendeu mais de 32 milhões de unidades em todo o planeta.

A grande contribuição em termos de áudio que esta era de consoles trouxe ao mundo foi a possibilidade de se utilizar sons gravados nos jogos com a qualidade de um CD.

¹² <http://www.webcitation.org/5nXieXX2B>. Recuperado do original em http://www.nintendo.co.jp/ir/library/historical_data/pdf/consolidated_sales_e0912.pdf. Acessado em 23/09/2013.

Em geral, é no N64 e no PlayStation que se concentraram os *games* que redefiniram a estética dos diversos gêneros componentes da linguagem artística em questão. Concentraremos-nos em *games* responsáveis por influenciar de maneira maior o gênero RPG. Todavia, caso seja de interesse do leitor, citamos aqui jogos como *Metal Gear Solid* (Konami, 1998), *Super Mario 64* (Nintendo, 1996), *Goldeneye 007* (Rare, 1997), *Resident Evil* (Capcom, 1996) e *Tekken 3* (Namco, 1998) que dentro de seus gêneros foram extremamente importantes e revolucionários.

1.5.1 *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*

Embora a biblioteca de RPG do Nintendo 64 tenha sofrido um sério golpe com o fim da colaboração da Square, é neste console que surge um *game* importante o suficiente para ditar não só uma nova tendência no gênero *Role-Playing Game*, como influenciar o *game design* da época de forma geral também. Trata-se do clássico *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (Nintendo, 1998). Primeira incursão da consolidada série de aventura em um ambiente 3D, *Ocarina of Time* causou deslumbramento nos jogadores por seu *gameplay* moderno e seu grande e atrativo universo. A mídia especializada recebeu muito bem a obra, exemplo disso é a nota máxima (40 de 40) que o *game* recebeu em avaliação da revista japonesa Famitsu – publicação conhecida por dificilmente considerar, através de seu processo qualitativo, um jogo como perfeito. Além disso, *Ocarina of Time* recebeu diversas premiações GOTY (*Game of the Year*, “jogo do ano” na língua portuguesa) de diversas revistas como a *Edge* e a *Game Informer* e até hoje é considerado como um dos maiores jogos já lançados por muitos jogadores e pela mídia especializada. Em artigo de 1999 publicado pelo editorial do site www.ign.com¹³, atesta-se que, nas últimas seis semanas de 1998, este jogo vendeu “aproximadamente 2,5 de unidades a um preço médio de 60 dólares”, ou seja, somando algo em torno de 150 milhões de dólares. Ainda segundo o artigo, *Ocarina of Time* gerou mais renda bruta do que *Vida de Inseto*, película da Pixar que gerou a maior renda da indústria cinematográfica daquele ano.

¹³ <http://www.ign.com/articles/1999/01/08/zelda-breaks-all-records>. Acessado em 23/09/2013.

Vale ressaltar aqui a grande transformação que o *gameplay* de *Zelda* sofreu ao passar para o âmbito 3D, se comparado ao seu predecessor *A Link to the Past*. Embora o elemento exploratório já estivesse presente no jogo de Super NES, pode-se dizer que o caráter de mundo aberto é expandido em *Ocarina of Time* ao nos depararmos com o imenso universo tridimensional que este comprime em seu cartucho. Além disso, A grande inovação em termos de *gameplay* que o jogo trouxe enquanto representante do gênero de aventura foi a possibilidade de se travar sua mira em um inimigo específico com o apertar de um botão – técnica que se convencionou chamar no jogo de *Z-targeting*, por ser feita através do botão Z do controle do N64 –. Outra implementação pioneira em *Ocarina of Time* é a possibilidade de se realizar diferentes ações no jogo usando o mesmo botão. Por exemplo, em jogos anteriores, cada botão do controle servia apenas para uma única função. Em *Ocarina of Time*, dependendo do contexto em que a personagem se encontra, um mesmo botão pode realizar múltiplas ações como atacar, pular, interagir com outras personagens e etc.

Como se trata de nossa área de interesse, vale ressaltar que a música não só é parte importante deste *game* na forma da trilha musical, como também influencia o próprio *gameplay*. No jogo, o protagonista possui uma ocarina, item de suma importância para o desenrolar da obra onde o jogador toca determinadas melodias para realizar ações e resolver os problemas que surgem ao longo do *game*. Algumas destas melodias surgem de maneira rearranjada na trilha musical do jogo. Por exemplo, *Epona's Song*, canção que se toca para chamar seu cavalo no *game*, é o tema de um lugar chamado *Lon Lon Ranch*.

Diversas sonoridades podem ser percebidas ao longo da trilha musical composta por Koji Kondo, da música *country* estadunidense que surge no supracitado *Lon Lon Ranch* à atmosfera andaluz que é evocada pelo tema de *Gerudo Valley*.

Podemos afirmar que *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, após quase 15 anos de seu lançamento, continua sendo uma obra atual e influente no desenvolvimento de games. É preciso lembrar, também, que este *game* recebeu versões para plataformas mais recentes como o Nintendo Gamecube (2002) e o Nintendo 3DS (2011).

1.5.2 A Square e o Sony PlayStation

Com a quebra da longa parceria entre a Squaresoft e a Nintendo, a desenvolvedora famosa por seus RPGs decidiu aliar-se à Sony e apoiar seu novo console. Ressaltamos aqui que durante este período, a Square não se dedicou somente ao gênero RPG. Exemplos disso são encontrados sob a forma do *shooter Einhänder* (1997) e do clássico de luta samurai desenvolvido pela LightWeight e publicado pela Square, *Bushido Blade* (1997). Todavia, o *Role-Playing Game* continuou sendo o carro chefe da empresa e é em alguns de seus títulos que encontramos grandes influências sobre o RPG japonês que viriam a chegar a *Chrono Cross*. De toda a biblioteca publicada pela Square para o PlayStation, falaremos brevemente aqui de dois *games*: *Final Fantasy VII* (1997) e *Xenogears* (1998). O primeiro por sua extensa influência sobre o RPG, tornando-se uma das obras mais consagradas da história do gênero e por sua trilha musical marcante feita por Nobuo Uematsu. A escolha do segundo título se deve por, além de sua influência, ter a trilha composta também por Yasunori Mitsuda.

Final Fantasy VII, de forma semelhante a *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, é o primeiro jogo de sua série que se passa em um universo 3D. Assim sendo, como acontece com *Zelda* que à época já era uma série consolidada com uma base de fãs sólida o suficiente para sustentá-la, é natural que as expectativas acerca de um novo *game* de *Final Fantasy* para uma plataforma de última tecnologia sejam altas. Estas expectativas, ao serem superadas, tornam-se num grande fenômeno de satisfação entre o público alvo do jogo. É assim que se decorre, de maneira geral, a reação dos jogadores da época ao se depararem com *Final Fantasy VII* quando este era um jogo novo. Para a época, *Final Fantasy VII* impressionava por seus gráficos tridimensionais vibrantes e por sua ambientação pouco usual que flerta com a estética *cyberpunk*, remetendo-se a películas como a adaptação do mangá *Akira* (1988) e o clássico hollywoodiano *Blade Runner* (1982). O grande tamanho do jogo é algo a ser notado, sendo que este divide em três CD-ROMs (a versão para PC, lançada em 1998, tinha quatro discos), algo que seria impossível de se colocar dentro de um cartucho de Nintendo 64 – para exemplificar de maneira palpável porque a Square preferiu desenvolver para o PlayStation. McLaughlin afirma que o

jogo “vendeu mais de dois milhões de cópias em seus primeiros três dias no Japão” (2008, p.6), para termos uma breve noção de seu sucesso.

A música de *Final Fantasy VII* é considerada entre jogadores e mídia como um dos trabalhos de trilha musical mais marcantes para o *videogame*. Exemplo disto reside na constante inclusão de peças tocadas no jogo em programas de concertos dedicados à execução de repertório de *games*, como o *Video Games Live* e o *Play! A Video Game Symphony*. Além disso, é fato notável a existência de concertos dedicados somente à música tocada na série *Final Fantasy* como as excursões *Tour de Japon* (2004) e *Dear Friends – Music of Final Fantasy* (2004-2005) – atestando a notoriedade da música de Uematsu no meio do *videogame*. Embora Uematsu tenha afirmado em entrevista de 2005 ao site www.eurogamer.net que “a partir do momento em que entramos na era do PlayStation, nós pudemos utilizar sons gravados em estúdio”, o compositor japonês optou por usar sintetizadores MIDI para criar a trilha musical de *Final Fantasy VII*. Collins comenta esta escolha:

“Áudio Redbook [formato padrão de áudio de CDs] significava ter arquivos de som comprimidos com mais canais e sons de instrumentos com melhor qualidade (assim como ter a habilidade de usar instrumentos não inclusos nos bancos de som MIDI, como efeitos sonoros e voz), mas isso tudo a custo da adaptabilidade dinâmica e da interatividade, e, como nos PCs, muitos jogos voltaram a ter quedas de volume e cortes súbitos entre as faixas de áudio, que tipicamente tocavam em *loop* constantemente nas fases dos jogos. Nem todos os *games* de PlayStation dependiam de áudio Redbook, no entanto. Uma notável exceção foi a trilha sonora de Nobuo Uematsu para *Final Fantasy VII* (Squaresoft, 1997) que confiava no uso do MIDI do chip sintetizador de áudio *on-board*. O uso do MIDI no jogo significava que poderia haver mais espaço para muita música dinâmica sem ter que fazer uso de *loops* indefinidamente (as quatro horas de música do jogo foram mais tarde lançadas em quatro CDs), e isto ainda liberava algum tempo para a CPU se dedicar aos extensos gráficos 3D do jogo.”
(Collins, 2008, p.69)

O estilo eclético de Uematsu que agrega influências tanto da música sinfônica quanto de vários gêneros da música popular foi, e continua sendo, uma referência para compositores de trilha musical para *videogames*, sobretudo no que se refere à trilha de RPG.

Xenogears (1998), outro RPG definidor da estética 3D do gênero, envereda pelos caminhos da ficção científica. O *game* se passa em um universo futurista tomado por *mechas* – espécie de robôs gigantes constantemente referenciados na cultura japonesa –. De forma semelhante a *Final Fantasy VII*, *Xenogears* rompe com as ambientações mais comuns a um RPG. Trata-se também de um jogo extenso, dividindo-se em dois CD-ROMs.

A trilha musical de *Xenogears* é, talvez, um dos momentos de maior experimentação da carreira de Yasunori Mitsuda. Em entrevista para o site www.n-sider.com¹⁴, Mitsuda afirma que “com *Xenogears*, eu queria trazer algum aspecto da música que nenhum compositor havia realmente trabalhado antes.” (2006, p.3). Adiante, Mitsuda explica que ele tentou “trazer muito da Irlanda para o ambiente de *Xenogears*”, explicitando as influências da música celta que perpassam as músicas desta trilha. É nesta mistura de extremos – de um áudio fortemente embasado na música tradicional, não só irlandesa, e do caráter futurista do jogo – que emerge *Xenogears* em sua forma de um dos *RPGs* mais notáveis da geração. Mitsuda optou por utilizar tanto sons gravados como sintetizados nesta trilha, apresentando, inclusive, canções gravadas pela cantora irlandesa Joanne Hogg.

Resumindo o que se explicitou nos parágrafos anteriores, a geração 3D de *RPGs* (da qual emerge *Chrono Cross*) apresenta os seguintes aspectos relevantes como matriz estética:

1. Crescimento de uma já visível popularidade do gênero *RPG*, fruto do aumento do público atingido com os consoles de *videogame*;
2. Jogos mais extensos, divididos muitas vezes em mais de uma mídia física;
3. Adaptação do *gameplay* consolidado nas gerações anteriores para o universo 3D;
4. Possibilidade de utilização de sons gravados tanto na trilha musical quanto nos efeitos sonoros, assim como ainda ser possível utilizar sintetizadores de sons para tais finalidades;
5. Multiplicidade de gêneros como influência na composição das trilhas musicais, embora se busque manter uma coesão na sonoridade das mesmas como um todo – tanto considerando somente o aspecto musical quanto associando a música ao componente visual do jogo.

¹⁴ <http://www.n-sider.com/contentview.php?contentid=352&page=3>. Acessado em 24/09/2013

II. *Chrono Cross*

2.1 O contexto de *Chrono Cross*

Objeto de estudo desta pesquisa, *Chrono Cross* é um JRPG lançado pela Squaresoft em novembro de 1999 no Japão e em agosto de 2000 na América do Norte, datas próximas da suplantação dos primeiros consoles 3D pelos seus sucessores – o PlayStation 2 viria a ser lançado em março de 2000 e o Sega Dreamcast já estava disponível no mercado desde 1998. O jogo é baseado em *Radical Dreamers: Nusumenai Hōseki* (Square, 1996), uma *visual novel* lançada somente no Japão que conta uma história paralela a *Chrono Trigger*. Embora *Radical Dreamers* seja um *game* da série *Chrono*, seu enredo serviu de protótipo para a história de *Chrono Cross*, portanto não interfere de maneira significativa no desenrolar da trama estabelecida entre *Chrono Trigger* e *Chrono Cross*. Desta maneira, *Chrono Cross* é desenvolvido em um período onde a estética do RPG em consoles 3D já havia tomado uma forma mais definida e sido suficientemente explorada pelas desenvolvedoras de *games* da época, sobretudo pela Square.

É necessário, a fim de se estabelecer uma noção clara do *game* que estamos lidando aqui, enumerar alguns tópicos a serem brevemente trabalhados neste capítulo. Estes são:

1. O contexto em que esta obra é realizada e sua influência sobre o *gameplay* do jogo;
2. A história do *game* e sua posição enquanto fruto do gênero de ficção;
3. Seu impacto como obra cultural.

Como já foi citado anteriormente, a estética do RPG eletrônico em 3D já estava suficiente consolidada à época em que *Chrono Cross* é lançado. No entanto, é necessário apontar alguns fatos importantes acerca do contexto em que esta se insere a fim de uma melhor compreensão.

Em primeiro lugar, *Chrono Cross* é uma sequência do aclamado título *Chrono Trigger*, *game* de Super Nintendo já abordado neste trabalho. Considerando a notoriedade de *Chrono Trigger* no meio do *videogame* devido à sua excelência enquanto trabalho artístico e pela base de fãs que agregou à época – e agrega até hoje, torna-se válido supor que houve uma preocupação em buscar estabelecer elos

entre os dois jogos por parte da equipe desenvolvedora de *Chrono Cross* durante o processo de criação do jogo – considerando que é neste sentido de conexões que qualquer série de trabalhos artísticos consegue estabelecer uma identidade própria. Consideramos que a principal ligação entre os dois *games* jaz em sua temática. *Chrono Trigger* narra a história de um grupo de personagens que toma conhecimento do futuro de seu mundo destruído por uma criatura extraterrestre. Através da capacidade de viajar no tempo, as personagens tentam impedir que aquela realidade se concretize ao intervir em momentos temporais diferentes.

A história narrada em *Chrono Cross*, embora não compartilhe do mesmo universo e protagonistas de *Chrono Trigger*, emerge de acontecimentos de seu antecessor. Sua temática revolve a viagem dimensional, assim se aproximando das viagens temporais da narrativa de seu antecessor. Os dois jogos, portanto, desenvolvem-se a partir de uma temática amplamente trabalhada pelo gênero da ficção científica. Exemplo disso jaz em obras literárias tais como *A Máquina do Tempo* (1895) de H.G. Wells. É nas obras do autor russo-americano Isaac Asimov, talvez, que a ficção científica se encontre em sua instância máxima. Exemplos de trabalhos de Asimov que lidam com viagens temporais e/ou dimensionais são *O Fim da Eternidade* (1955) e *Os Próprios Deuses* (1972). Ainda assim, a série *Chrono* apresenta elementos usuais de RPGs baseados em universos influenciados pela literatura fantástica tolkieniana. Podemos afirmar assim que a ficção apresentada pelos jogos da série se estabelece como uma mescla de diferentes gêneros, criando assim um universo de características singulares.

O enredo de nosso objeto de pesquisa gira em torno do protagonista Serge, um garoto habitante do pacato vilarejo pesqueiro de Arni, pertencente a um grande arquipélago chamado El Nido. Certo dia, Serge é sugado para uma dimensão alternativa, onde ele havia morrido dez anos antes. Em busca da verdade por trás de sua morte nesta dimensão, Serge se alia a uma ladra chamada Kid que está à procura um artefato lendário chamado Frozen Flame. Destes fatos iniciais emerge todo o desenrolar da complicada história de *Chrono Cross*. Vale salientar que, de forma semelhante a *Chrono Trigger*, *Chrono Cross* possibilita que o jogador obtenha diferentes finais para a mesma história, agregando 12 resoluções diferentes para o mesmo jogo.

O grande laço entre *Chrono Trigger* e *Chrono Cross* emerge das questões filosóficas que estes *games* trazem à tona. É da opinião desta pesquisa que ambos os jogos têm como temas de discussão central, sobretudo, o destino e o livre arbítrio. Indo além, pode-se perceber que os dois jogos apresentam uma polaridade ao apresentar os fatos ocorridos em suas respectivas histórias. *Chrono Trigger* narra eventos onde um grupo de personagens se dedica a alterar um destino, ou melhor, a desafiar a sua inevitabilidade – e, eventualmente, sucedem em sua empreitada se o jogador vencer. *Chrono Cross* surge como uma forma de refutar a possibilidade de se evitar o destino, pois todas as ações das personagens, principalmente de Serge, são premeditadas por outra personagem com a finalidade de salvar o mundo de uma catástrofe. Portanto, independente do livre arbítrio possuído por Serge e por onde ele realiza suas ações, todo este conjunto de acontecimentos nada mais é do que parte de um plano maior que já havia sido concebido tempos antes. Logo, Serge nada mais é do que uma espécie de marionete cumprindo seu papel em uma complexa trama.

De certa forma, estas considerações colocadas por *Chrono Cross* se estendem à relação jogador-jogo, pois por maior que seja o controle do jogador sobre as personagens que ele controla, sua intervenção nunca será significativa o suficiente para alterar o final do jogo de uma forma não prevista pelo grupo de pessoas que o desenvolveu.

Embora apresente temática semelhante a *Chrono Trigger*, é válido frisar que *Chrono Cross* se passa em um mundo bastante diferente daquele apresentado por seu predecessor. Não somente isso, o *gameplay* de *Chrono Cross* também apresenta vastas diferenças em relação a *Chrono Trigger*. Isto se revela ao analisarmos o sistema de batalha do jogo mais recente.

Chrono Cross apresenta um complexo sistema de luta por turnos, no qual o jogador pode utilizar tanto ataques físicos quanto magias chamadas de *Elements*. Os ataques físicos não se esgotam e se dividem em três intensidades: fraco, médio e forte. A probabilidade de um golpe físico acertar o adversário é inversamente proporcional à sua força. Utilizar ataques mais fracos aumenta a probabilidade de um golpe forte ser bem sucedido, todavia.

As magias em *Chrono Cross* surgem na forma de itens que podem ser comprados em lojas no jogo ou obtidos em batalhas e *dungeons*. Cada personagem

possui *grids* onde o jogador coloca os *Elements*. Cada *Element* pode ser usado apenas uma vez em cada batalha, sendo que alguns tem a função de ataque enquanto outros podem restabelecer a saúde das personagens ou aumentar seus atributos como a força de seus ataques ou de suas defesas. Os *Elements* se dividem em pares de cores que se opõem: azul se opõe a vermelho, verde se opõe a amarelo e branco se opõe a preto. Cada personagem detém uma própria cor também, como se fosse uma característica inata. Esta cor determina a afinidade ou afastamento da personagem com os *Elements*. Por exemplo, uma personagem cuja cor inata é o vermelho consegue causar mais dano a seu adversário se utilizar um *Element* de cor vermelha. No sentido contrário, esta personagem de cor inata vermelha possui resistência a *Elements* de cor vermelha e fraqueza à cor polarizante, no caso, o azul. De forma geral, esta é uma maneira básica de explicitar o sistema de batalha de *Chrono Cross*.

Segundo relatório da Square Enix de 2003¹⁵, *Chrono Cross* vendeu um milhão e meio de cópias ao redor do mundo (p.31). O jogo foi bem recebido pela mídia especializada, exemplo disto é a nota 10 dada em avaliação qualitativa pelo importante site Gamespot em 2000¹⁶, tornando o *game* um entre os sete jogos a receber nota máxima desta mídia. Fãs, no entanto, dividiram-se em opiniões opostas acerca da obra. Pelas mudanças bruscas no *gameplay* e pelo universo e personagens desconhecidos, muitos jogadores renegaram *Chrono Cross* como uma obra digna de dar sequência a *Chrono Trigger*. Isto pode se explicar, talvez, pelo fato dos apreciadores do jogo de Super NES ansiarem por uma sequência que lhes trouxesse emoções semelhantes àquelas evocadas por *Chrono Trigger*, experiência esta que não é oferecida por *Chrono Cross*. Outro fato marcante é a complexa história de *Chrono Cross*, cuja narrativa pode ser confusa se comparada com a maneira como a história de seu predecessor é contada. Outros jogadores aceitaram amplamente a obra, considerando-a sim parte da série *Chrono*, apesar das grandes diferenças em relação à obra anterior. Embora tenha sido menos impactante do que *Chrono Trigger*, *Chrono Cross* é lembrado até hoje como um dos RPGs mais proeminentes de sua época por sua narrativa complexa e seu *gameplay* inovador.

¹⁵ <http://www.jp.square-enix.com/ir/e/explanatory/download/0404-200308040000-01.pdf>.

Acessado em 27/09/2013.

¹⁶ <http://www.gamespot.com/chrono-cross/>

2.2 A música de *Chrono Cross*

A música de Yasunori Mitsuda para *Chrono Cross* traz consigo um conjunto de influências de ritmos e estilos musicais provindos de diversos lugares do mundo. No encarte do disco da trilha original¹⁷, o compositor descreve de forma geral seu trabalho neste jogo:

“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 várias terras como Finlândia, China, Mongólia e Grécia. Claro, minha sonoridade irlandesa também está presente.

Quando escuto esta coleção de música, a coisa que eu admiro é que eu sou capaz de atingir uma forma bem organizada com sons, aparentemente, díspares (...)” (1999)

Desta maneira, tomamos conhecimento de que nos depararemos com peças fortemente influenciadas pela música folclórica de diversos países ao escutarmos esta trilha sonora.

A trilha musical de *Chrono Cross* foi lançada na forma de um álbum triplo pela DigiCube em 1999. De todo este universo sonoro, selecionamos algumas músicas de nosso interesse enquanto objeto de pesquisa. Nosso critério de seleção embasou-se em dois fatores:

1. A importância de cada uma das peças enquanto parte componente do jogo como um todo;
2. Características da forma musical e de arranjo que sejam interessantes de serem denotadas por esta pesquisa.

¹⁷ Disponível em [http://www.chronocompendium.com/Term/Music_\(Chrono_Cross\).html](http://www.chronocompendium.com/Term/Music_(Chrono_Cross).html).

Acessado em 27/09/2013

Desta forma, selecionamos primeiramente as músicas de abertura e de encerramento do jogo. Além destas, três pares de músicas foram escolhidos por apresentarem características de tema e variação que se relacionam intrinsecamente com o enredo de *Chrono Cross*. No caso, estes pares de música são temas de locais a serem visitados no jogo. Estes locais surgem em duas dimensões, portanto, compartilham temas que são arranjados de maneiras diferentes. Por fim, foi selecionada uma música que apresenta uma forma variada do tema de abertura de *Chrono Trigger*, a fim de demonstrar as relações que Mitsuda faz com seu trabalho anterior. A escolha das músicas de abertura e de encerramento também se deu pelo fato destas serem as únicas músicas da trilha gravadas em estúdio com instrumentos reais. Todo o resto da trilha foi concebido por Mitsuda através do uso de timbres digitais sintetizados pelo chip de áudio do PlayStation

Como procedimento metodológico de análise, adotamos recursos conhecidos no âmbito da análise fílmica e os adaptamos para o universo do *videogame*. Utilizamos como referência para isso o trabalho de Francis Vanoye e Anne Goliot-Lété intitulado *Ensaio Sobre a Análise Fílmica* (Papyrus, 2002, 2ª edição). Desta forma, buscamos associar os recursos visuais presentes no jogo com sua música e seu enredo. Além disso, outros autores que escreveram sobre análise musical e da trilha musical serão buscados a fim de um embasamento teórico mais preciso acerca de temas abordados nesta análise. As partituras utilizadas para esta análise são as reduções para piano presentes no *songbook* oficial da trilha musical do jogo.

2.2.1 *Time's Scar*

Esta é a peça que acompanha a abertura do jogo. É válido considerar que seu título (*Cicatriz do Tempo*, em uma tradução direta para o português) é uma referência direta ao predecessor *Chrono Trigger* cujo foco era a viagem no tempo. Afirmamos isto lembrando que o principal problema apresentado no enredo de *Chrono Cross* é resultado dos acontecimentos que se passam no jogo anterior. Primeiramente, analisaremos seus aspectos musicais para então relacioná-la com o vídeo de introdução do *game*. Sobre *Time's Scar*, seu compositor comenta no encarte do disco da trilha sonora original:

“Esta é a música que adorna a abertura de *Chrono Cross*. Eu penso que dá para sentir o quão alto era o nível dos músicos. Durante a gravação, novas ideias vieram a mim e foram rapidamente incorporadas. A ambiguidade em saber qual é o instrumento melódico é o que a torna uma peça de forte tensão. A mixagem foi extremamente difícil. Eu achei muito interessante o som produzido por um Gran Cassa (um grande tambor) ao deitá-lo de lado e tocá-lo com vassourinhas.”

Mitsuda optou por usar uma ampla instrumentação para esta peça. Ainda segundo o encarte do disco da trilha original do jogo, são usados violão de nylon, bouzouki (instrumento grego de cordas palhetadas), shinobue e shakuhachi (flautas tradicionais japonesas), percussões variadas, contrabaixo elétrico, teclados e um quarteto de cordas.

Este tema possui uma breve introdução (c.1 a 5) que antecede sua parte A.

The image displays a musical score for the introduction of the track "Time's Scar". It consists of two systems of music. The first system shows a guitar part in the treble clef and a bass part in the bass clef, both in 4/4 time with a tempo of 82. The guitar part is marked with an Em7 chord and includes a diagram of the chord shape. The bass part features a rhythmic pattern of eighth notes, with a red box highlighting the first three measures. Fingerings are indicated below the notes: 5, 1, 4, 3, 1, 4, 3, 1. The second system shows the guitar part with an Em7 chord and a red box highlighting the first measure. The bass part continues with a red box highlighting the first measure. A box labeled 'A' is present in the upper right of the second system. Annotations in green text state: "*Percussões variadas como o carrilhão tocam efeitos na introdução" and "*Contrabaixo acompanha a harmonia cifrada".

Figura 3: Introdução de *Time's Scar* e sua instrumentação.

Em moldura cinza, encontra-se o sintetizador, enquanto que o trecho enquadrado em vermelho é tocado pelo violão. A harmonia permanece sobre um acorde Em7, enfatizando o centro harmônico da música.

A parte A da peça possui uma melodia principal que é executada por uma flauta tradicional japonesa – emoldurada em azul na figura 4, presente na próxima página. A harmonia deste trecho evoca certo modalismo, permanecendo sobre um

modo menor com centro em mi. Há ambiguidade neste trecho, pois embora a harmonia possua acordes como $C9^{(\#11)}$ e $F7M^{(\#11)}$ – acordes nos quais se encontra o dó natural – toca-se na melodia o dó sustenido, dando este caráter tanto eólio quanto dórico à parte A da peça. Esta ambiguidade serve como uma forma de gerar tensão na música, preparando a percepção auditiva do jogador.

Figura 4: Trecho da Parte A (c.8 a 13) de *Time's Scar*. Atenção para a ambiguidade modal neste trecho da peça.

O caráter de *Time's Scar* muda drasticamente com a transição para a parte B (c.21 a 27). Em primeiro lugar, seu andamento sobe dos 82 bpm originais para 114 bpm. Além disso, a textura torna-se mais densa graças a um maior número de instrumentos tocando suas vozes simultaneamente. O motivo rítmico introduzido pelo contrabaixo traz consigo grande energia e assertividade graças à figura rítmica pontuada e seus grandes saltos melódicos de oitava. Além disso, as notas repetidas em padrão de semicolcheia executado pelas cordas compõem não só um elemento de forte intensidade, como aumenta a densidade horizontal da parte B.

Musical score for "Time's Scar" showing a transition and the start of Part B. The score is in 2/4 time with a tempo of 114. It features a violin solo (N.C.) and a bass line. Annotations include: "Forte acompanhamento rítmico é introduzido pela percussão" (Forte rhythmic accompaniment is introduced by percussion), "Neste trecho, cordas executam padrão melódico semelhante às semicolcheias que surgem no próximo sistema, mas em menor intensidade" (In this section, strings execute a melodic pattern similar to the eighth notes that appear in the next system, but with lower intensity). The score is divided into systems with various fingerings and dynamics marked.

Figura 5: Transição (c.21 a 27) e início da Parte B (c.28) de *Time's Scar* e sua instrumentação.

A moldura em amarelo corresponde ao contrabaixo, o marrom destaca as cordas. Para o violino solo, empregou-se o verde. É importante destacar aqui o uso da dobragem melódica feita pelo violino e pela flauta, recurso apontado pelo próprio Mitsuda como gerador de tensão da peça. Há uma pequena transição de A para B (c.21 a 27) antes da entrada da melodia principal da segunda parte. Elementos desta transição são usados como acompanhamento para a melodia de B.

A parte B desta música traz duas melodias principais – compassos 28 a 35 e 36 a 43 respectivamente. No entanto, a harmonia praticamente não se diferencia, permanecendo sob a forma de uma sequência VI-VII-i constante até o fim da música. A segunda melodia, no entanto, repete três vezes ao longo da música de maneiras diferentes. Estas mudanças se relacionam intrinsecamente com o vídeo de introdução do jogo, como veremos em seguida. Para esta análise audiovisual, atentaremos para alguns dos parâmetros definidos por Michel Marie acerca da análise fílmica:

- “1. Numeração do plano, duração em segundos ou número de fotogramas.
2. Elementos visuais representados.
3. Escala dos planos, incidência angular, profundidade de campo, objetiva utilizada.
4. Movimentos:
 - no, dos atores, ou outros;
 - da câmera.
5. *Raccords* ou passagens de um plano a outro: olhares, movimentos, cortes, fusões ou escurecimentos, outros efeitos.
6. Trilha sonora: diálogos, ruídos, música; escala sonora; intensidade; transições sonoras, encavalamentos, continuidade/ruptura sonora.
7. Relações sons/imagens: sons *in/off/fora* de campo; sons diegéticos ou extradiegéticos, sincronismo ou assincronismo entre imagens e sons.” (apud Vanoye & Goliot-Lété. p.69-70, 2004)

Vale ressaltar que estamos adaptando um método de análise de outra linguagem artística por considerarmos que é um procedimento válido na linguagem do *videogame* também.

TRILHA DE IMAGEM	TRILHA SONORA
0:00 - 0:16 → Close sobre uma mesa iluminada por uma única luz fora de foco. Livros se apinham ao redor. Em destaque, um dos livros se abre lentamente.	Introdução de <i>Time's Scar</i> .
0:16 ~ 0:31 → Texto surge em <i>fade in</i> sobre a imagem descrita no quadro anterior, com frases uma a uma: “What was the start of all this? When did the cogs of fate begin to turn? Perhaps it is impossible to grasp that answer now. From deep within the flow of time...”	Parte A de <i>Time's Scar</i> entra com sua calma melodia da flauta tradicional japonesa.
0:32 ~ 0:36 → <i>Fade out</i> do texto até entrada de um novo corpo de palavras.	Idem.
0:36 ~ 0:53 → <i>Fade in</i> de texto anterior ao primeiro surge: “But, for a certainty, back then, We loved so many, yet hated so much, We hurt others and were hurt ourselves... Yet even then, we ran like the wind, Whilst our laughter echoed, Under Cerulean skies...”	Idem.
0:54 ~ 0:56 → <i>Fade out</i> do plano da mesa e do texto.	Transição da parte A para a parte B de <i>Time's Scar</i> .
0:57 ~ 1:14 → Diversas imagens relacionadas ao jogo surgem. Inicia-se com uma câmera aérea que se distancia aos poucos do protagonista Serge de pé em uma praia envolvido por uma luz verde. Última imagem é um close no rosto de um dos dragões presentes no jogo.	Transição para a parte B se intensifica com a entrada, de fato, das cordas como elemento melódico.
1:14 ~ 1:48 → A sucessão de imagens	Parte B de <i>Time's Scar</i> entra. É interessante

<p>citada no quadro anterior se intensifica, com diferentes planos surgindo num espaço mais curto de tempo. Inicia-se com um plano lateral do rosto de Serge abrindo os olhos e termina com um zoom na <i>Dragon Tear</i> [item importante do jogo] que começa em 1:42, é interrompido por dois planos e se finda em 1:48.</p>	<p>notar que a entrada da melodia tocada pelo violino I em uníssono com a flauta se sincroniza com Serge abrindo os olhos.</p>
<p>1:48 ~ 2:05 → Zoom lento na personagem Kid. Ela se encontra de pé numa praia e vira para a câmera em 1:57. O zoom não para até o fim deste plano, marcado por uma “entrada” da câmera nos olhos de Kid.</p>	<p>Primeira repetição da segunda melodia da parte B do tema. É uma parte menos agitada, onde a percussão se omite completamente. O acompanhamento da melodia é feito somente pelo trio de cordas e o baixo elétrico. A flauta que outrora dobrava o violino some. Um sintetizador pode ser ouvido fazendo efeitos sonoros esparsos.</p>
<p>2:06 ~ 2:24 → Nova sucessão de imagens. Inicia-se com plano focado em Serge virando-se para a câmera e cessa com o restante do plano aéreo sobre Serge na praia envolvido por uma luz esverdeada, seguido por um <i>fade in</i> do logo do <i>game</i>.</p>	<p>Segunda repetição da segunda melodia da parte B de <i>Time’s Scar</i>. Desta vez, a melodia é tocada de maneira semelhante à como se apresenta pela primeira vez ao jogador, exceto pelo número ainda maior de instrumentos que surgem ao longo deste trecho para o ponto culminante que se dá ao final. Valem ser frisados dois pontos de sincronia entre imagem e som: 2:13 ~ 2:14, onde uma rápida sequência de imagens se dá ao ritmo de uma virada de tamborim e o acorde final da peça tocado de forma intensa em 2:22, sincronizado com um piscar de luz que incide sobre o logotipo do jogo.</p>

Tabela 1: Descrição e análise fílmica da sequência de abertura de *Chrono Cross*.

Perceber-se-á que não há intervenções sonoras nesta sequência de vídeo a não ser pela música. É extremamente válido destacar os motivos de som e imagem que se sincronizam e foram destacados na tabela acima. Por fim, denota-se a

grande intensidade que esta abertura transmite ao jogador pela quantidade de informações emitidas na tela, fator fundamental no convite ao apreciador da obra a vivenciar uma espécie única de aventura proporcionada pelo jogo.

2.2.2 *Home Arni Village e Another Arni Village*

O vilarejo pesqueiro de Arni é a terra natal do protagonista Serge neste jogo. Este tema, quando tocado na dimensão natal desta personagem – *Home Arni Village* –, evoca uma sensação de tranquilidade e paz, sentimentos geralmente buscados pelos compositores de trilha musical para *videogame* quando estes escrevem um tema para o lar do protagonista. Mitsuda comenta esta composição no encarte 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)” (1999)

Esta música se organiza em uma forma ternária ABC. De modo mais preciso, dividimos as partes da seguinte maneira a fim de facilitar nossa localização durante esta análise:

- A: compassos 1 a 18;
- B: compassos 18 a 42;
- C: compassos 43 a 64.

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、けっこう穏やかに弾くのは大変かも。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

♩ = 123 [A] E^b E^bsus4 E^b

4 E^bsus4 E^b E^bsus4 B^b7 E^b

9 E^b B^bm7 Cm7 A^b E^b Dm7(♭5)

14 Cm7 E^b Fm E^bsus4 E^b

Figura 6: Parte A de Home Arni Village com 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 parte B. 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 aproximadamente 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, de qualquer forma, isto condiz com o que Mitsuda afirma quando diz que sua música para este jogo remete ao folclore de diversos lugares do mundo.

Consideramos que esta parte A se divide em dois períodos que denominaremos “a1” e “a2”. O segmento a1 dura dos compassos 1 a 8 e se divide em três repetições de uma mesma ideia, graças à marcação feita pela nota sol em semínima pontuada no começo de cada uma destas e pela ênfase sobre os mesmos acordes. A terceira repetição é idêntica à primeira com uma extensão cadencial e a segunda repetição traz uma inversão intervalar e uma aumento de valores. Sob esta perspectiva, o período a se divide em duas frases de quatro compassos.

Figura 7: Fraseologia do período a da parte A de *Home Arni Village*. Em laranja, a supracitada nota sol.

A harmonia deste trecho apresenta um caráter de estaticidade. Claramente, o centro harmônico deste trecho gira em torno de Eb maior. As movimentações são criadas a partir de cadências plagais que confirmam o ambiente circular proposto pela repetição da ideia melódica. Um realce mais contumaz de Eb como centro deste trecho ocorre no compasso 7 com a aparição de um acorde V^7 (Bb7) que resolve em posição fundamental de Eb maior no compasso seguinte numa cadência autêntica.

A fim de comparação, voltaremos nosso olhar agora para a peça-variação deste tema, intitulada *Another Arni Village*. Segundo Yasunori Mitsuda, “*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 a guitarra se encaixa bem nesta vila” (www.chronocompendium.com). 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 quando ela se contrapõe à alegria visual apresentada sob a forma do pacato vilarejo. Uma sensação semelhante ao que Serge sente 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.

Another Arni Village se organiza numa forma binária AB com introdução. Comparando com *Home Arni Village*, a parte B de *Another...* corresponde à parte C de *Home...*, ou seja, a seção B da peça original é omitida. *Another...* se organiza da seguinte maneira:

Introdução: compassos 1 a 4;

Parte A: compassos 5 a 22;

Parte B: compassos 23 a 44.

アルニ村 アナザー

Another Arni Village

ブレイング・ポイント ◀ 同じ村なのに、誰もセルジュのコトを知らない……。微妙に様子もちがうし。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④は重音などで運指が難しいですがMelodyの流れを大切にね。

♩ = 80

E^b E^bsus4 E^b E^bsus4 E^b E^bsus4 E^b E^bsus4

Acordes da cifração tocados pelo piano

Contrabaixo elétrico entra fazendo linha de acompanhamento através da cifração

Sintetizador entra fazendo acordes

E^b A^b6 E^b A^b6 Cm

A^b B^b E^b E^b B^bm7

Cm7 A^b E^b Bdim Cm7 A^bmaj7

B^b E^b

Figura 8: Parte A de *Another Arni Village* e correspondente instrumentação.

A moldura em rosa corresponde ao piano. As outras cores correspondem a instrumentos anteriormente apontados na análise de instrumentação anterior.

Dois grandes fatores devem ser apontados logo de início como cruciais para esta 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 peça 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 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, onde dizem 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.

The image displays a musical score for the piano part of 'Another Arni Village'. It is divided into two phrases. The first phrase, labeled 'Frase 1' in green, spans measures 1 to 4 and is enclosed in a pink box. The chords Eb, Ab6, Eb, and Ab6 are indicated above the staff. The second phrase, labeled 'Frase 2' in green, spans measures 5 and 6 and is enclosed in a red box. The chords Cm and Eb are indicated above the staff. Fingerings are shown with numbers 1-5 above the notes. The piano part is written in a grand staff with a treble and bass clef.

Figura 9: Fraseologia do período a1 da parte A de *Another Arni Village*.

A introdução de *Another Arni Village* possui quatro compassos e é tocada somente pelo piano e o violão. Sua harmonia remete à estaticidade da parte A de *Home Arni Village*. A parte A possui uma divisão muito semelhante à de *Home...*, apresentando, inclusive, o mesmo número de compassos. Dividimos esta parte em

dois períodos “a1” e “a2” também. O período a1 vai do compasso 5 ao 12 e o a2 do 13 ao 22. O período a1 se divide de forma igual ao de *Home Arni Village*: uma ideia que se repete três vezes ao longo de duas frases de quatro compassos.

A exemplo de *Home...*, a nota sol em semínima pontuada também desempenha papel de marcação de início de frase neste trecho da peça. Denotamos que Mitsuda emprega uma harmonia um pouco mais diversificada nesta música se compararmos esta variação com seu tema original. Nosso centro ainda é Eb maior e a afirmação disto se dá por cadências plagais também (I-IV-I). A última frase deste período (c.9 a 12) confirma Eb maior através de uma cadência autêntica vi-IV-V-I. O segundo período apresenta cadência de engano V-vi, fazendo ouvir um acorde de dó menor. Não é na organização fraseológica, portanto, que as variações entre *Home Arni Village* e *Another Arni Village* se dão, mas sim em variações harmônicas sutis e, sobretudo, na escolha de andamentos e instrumentações diferentes. Outro fato que atentamos, relacionado à instrumentação, é a tessitura das melodias presentes em ambas as peças.

Voltando a *Home Arni Village*, apontamos que esta possui uma tessitura de notas em todo o seu desenho melódico que vai de um E3 no violão a um G5 tocado pela flauta. Sebesky afirma que o timbre da flauta é “brilhante e penetrante no registro agudo” (1979, p.56). É graças a este timbre que o ponto culminante de *Home Arni Village* se encontra, justamente, no momento em que a flauta sobe para este registro.

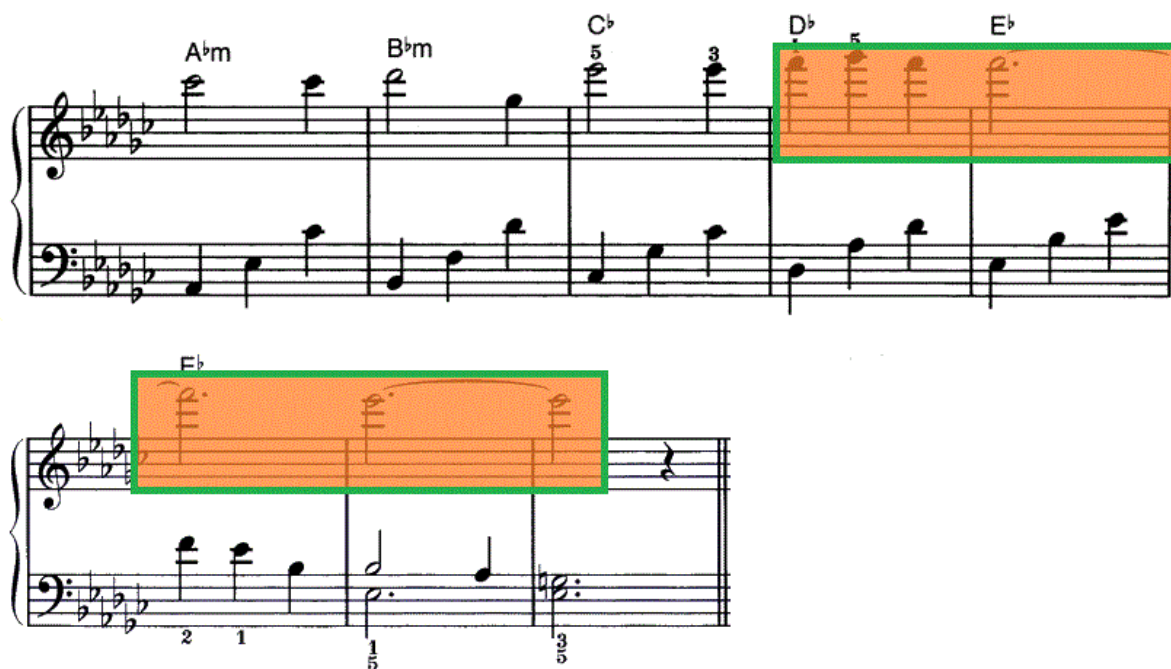


Figura 10: Em destaque, ponto culminante da melodia de *Home Arni Village*.

De forma inteligente, Mitsuda insere o ponto de intensidade máxima de *Home...* como forma de anunciar a passagem da parte B para a parte C da mesma (passagem do compasso 42 para o 43). Este trecho agudo contrasta com todo o perfil melódico desenvolvido anteriormente na peça que, até então, se desenvolve em um registro médio.

Another Arni Village, por sua vez, possui uma melodia de tessitura semelhante, D3 a F5. 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...* em toda a sua extensão não sofre grandes mudanças, sendo tocada sempre de forma delicada e constante. Sua intensidade cresce quando a melodia vai para um registro mais agudo também, mas este crescimento se deve em maior parte pela entrada das cordas sintetizadas neste trecho da música (ver Figura 5).

The image shows a musical score for 'Another Arni Village'. It consists of two systems of music. The first system has a piano part (treble and bass clefs) and a guitar part (treble clef). The second system also has a piano part and a guitar part. The guitar part is divided into sections A, B, and C. Section B is highlighted in orange. Chords are labeled above the notes: A-flat, B-flat, E-flat, E-flat, B-flat major 7, C minor 7, A-flat, B diminished, C minor 7, and A-flat major 7. Fingerings are indicated by numbers 1-5.

Figura 11: Em destaque, ponto culminante de *Another Arni Village*.

A completa omissão de uma parte inteira da peça original (*Home...*) em sua peça-variação (*Another...*) nos chama a atenção. Tudo nos leva a crer que isto se deve ao fato de a parte B ser o trecho mais discrepante de *Home Arni Village* em relação ao todo da música. É nesta parte que a intensidade da música atinge seu ponto máximo, além disso, é nela que se introduz um novo instrumento e também o momento em que o baixo se torna mais movimentado – duas maneiras de se chamar a atenção do ouvinte. Desta forma, acreditamos que variar sobre este trecho da música não seria interessante a Mitsuda 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 (A e C da peça original) se mostra mais interessante para atingir este objetivo.

The image displays five systems of musical notation for piano accompaniment. Each system consists of a treble clef staff (flute melody) and a bass clef staff (bass line). The bass line is highlighted in orange, and the flute melody is highlighted in blue. The score includes various chords and fingerings.

- System 1:** Treble clef starts with a C^b chord. Bass line has fingerings 5, 2, 1, 2, 1, 2.
- System 2:** Treble clef starts with a G^b chord. Bass line has fingerings 1, 1, 2, 3.
- System 3:** Treble clef starts with a C^b chord. Bass line has a fingering 5.
- System 4:** Treble clef has chords G^b , $D^b m$, F^b , $E^b sus4$, and E^b . Bass line has fingerings 5, 1, 2, 1.
- System 5:** Treble clef has chords $A^b m$, $B^b m$, C^b , D^b , and F^b . Bass line has fingerings 5, 3, 4, 5.

Figura 12: Em destaque, a melodia feita pela flauta e o padrão de baixo mais movimentado tocado pelo violão na parte B de *Home Arni Village*.

A parte B apresenta um baixo composto de maneira quase inteiriça por semínimas, reforçando uma ideia de diferenciação em relação à parte anterior graças à maior intensidade que acompanha esta linha mais movimentada. O timbre único da flauta, por sua vez, de forma semelhante à flauta transversal na orquestra

que é “herdeira de uma longa, bucólica e Helênica linhagem que remete a um sentimento pastoril” (Casella & Mortari, 2004, p.12), nos lembra de sensações de calma e tranquilidade.

Um fator importante para as duas músicas é seu final. Estas peças são tocadas ao longo do jogo sob a forma de *loops*, ou seja, repetem-se indefinidamente. A indicação de F.O. (*Fade Out*) e a barra de repetição presentes no final das partituras representam estes *loops*. Para qualquer compositor que trabalha *loops*, é importante que o retorno para o começo da música não seja discrepante, deve ser algo quase imperceptível. No caso de *Home Arni Village*, percebemos dois recursos efetivos e bem empregados por Mitsuda. Em primeiro lugar, a peça termina em uma anacruse que executa um salto de sexta maior para o início da melodia. Outro fator importante é o fim da peça em uma cadência suspensiva sobre a dominante de Eb. Esta suspensão, por fim, é resolvida pelo Eb maior que inicia a música.

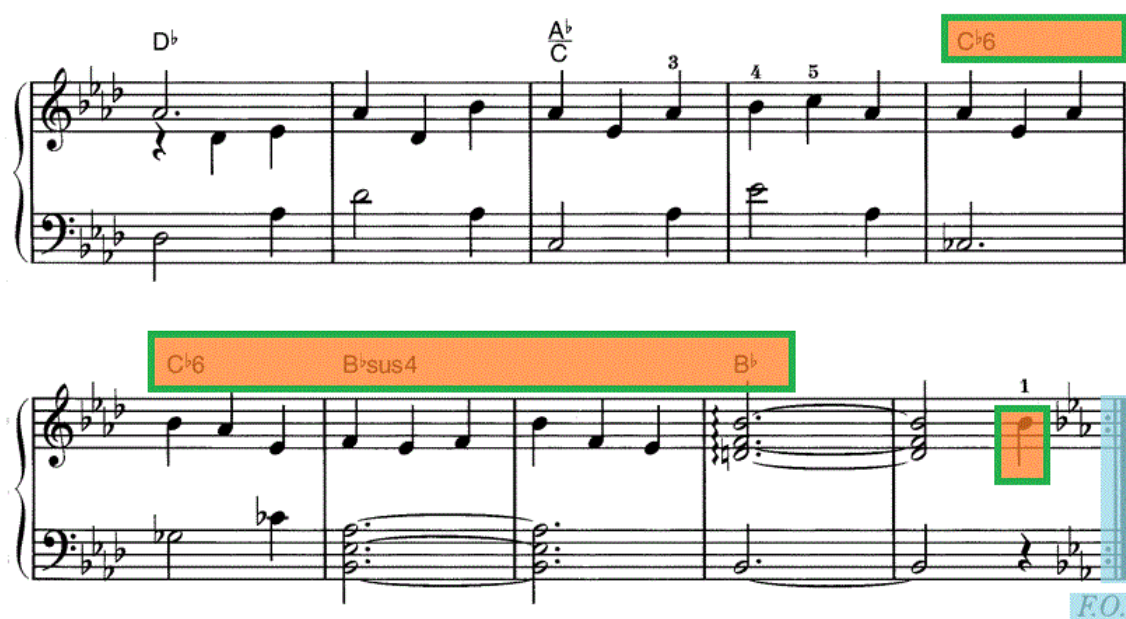


Figura 13: Em destaque, a cadência suspensiva e a anacruse de volta para o início de *Home Arni Village*. Em destaque menor, as indicações de *Fade Out* e a barra de repetição.

O mesmo recurso é utilizado de maneira semelhante em sua peça-variação, com uma pequena diferença na subdominante usada na cadência suspensiva.

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. Uso de registros diferentes como forma de elaboração melódica;
5. Sutis diferenças rítmicas e harmônicas.

Vale frisar a relação com o enredo do jogo que ambas peças estabelecem.

2.2.3 *Home Guldove* e *Another Guldove*

Acerca de *Another Guldove*, o compositor comenta no encarte da trilha original:

“Quando você vai e volta entre as dimensões neste *game*, as cidades ‘*Home*’ e ‘*Another*’ têm cada uma a própria versão de seus temas. Mas às vezes você perde a noção de qual dimensão você está, provavelmente por causa dos arranjos diferentes. Mas, pessoalmente, achei que o efeito de perder a noção de onde você se encontra foi interessante...” (Mitsuda, 1999)

Como Mitsuda afirma, mais uma vez nos deparamos com um tema arranjado de duas maneiras diferentes para duas localidades em dimensões distintas. *Guldove* é uma bucólica ilha do arquipélago de El Nido. A cidade se construiu sobre uma rocha e suas casas são feitas de madeira e pedaços de pano, reforçando uma ideia artesanal sobre o local. O próprio nome da cidade sugere algo bucólico ao juntar dois nomes de pássaros – seagull (gaivota) e dove (pomba).

Home Guldove é uma peça que se divide da seguinte maneira:

Introdução – compassos 1 e 2;

Parte A – c.3 a 9;

Transição – compassos 10 e 11;

Parte A’ – c.12 a 22;

Parte B – c. 23 a 30;

Parte C – c. 31 a 37.

A introdução é feita por um violão que toca um intervalo de quinta entre sol e ré. A parte A é introduzida por sua melodia tocada em outro violão, enquanto isso, o

padrão rítmico do primeiro violão da introdução é mantido como forma de acompanhamento à melodia principal. Este trecho cessa com a entrada do restante da formação instrumental – contrabaixo elétrico tocando a harmonia e percussão. Esta instrumentação e suas funções não se alteram ao longo da música, ou seja, um violão e um contrabaixo cumprem papel harmônico, acompanhamento rítmico feito pela percussão e a melodia é tocada por um segundo violão.

A parte A se divide em duas frases de quatro compassos: a1, compassos 3 a 6 e a2, compassos 7 a 10.

ガルドーブ ホーム

Home Guldove

プレイング・ポイント ♣ 平和な町…… の感じが表現できるといいですね。♪♪のリズムは ♪♪ になってしまわないように気をつけて下さい。また ⊠ は重たくならないように注意して ♪♪ のリズムなど、タイトに決めて下さい。

♩ = 80
G

Parte A

Introdução

Frases a1

Frases a2

G Cm
G

G6 G7 C B Cm
Eb Em

C D G

Figura 14: Introdução e Parte A de *Home Guldove*. Em azul e vermelho, as frases a1 e a2 que compõem a melodia principal, respectivamente.

Esta peça possui um caráter tonal, seu centro harmônico é sol maior (Partes A, A' e final). Isto se confirma na parte A pela cadência IV-V-I que se dá nos compassos 9 e 10.

A parte A' de *Home Guldove* consiste, em realidade, numa expansão da melodia apresentada na parte A. Alguns elementos de variação merecem ser destacados, como uma eventual ênfase melódica sobre a nota mi que surge junto de um acorde de dó menor, colocando em evidência um empréstimo modal do modo menor de sol.

The image shows a musical score for a piano piece. It consists of two staves: a treble clef staff and a bass clef staff. The key signature has one sharp (F#). The score is divided into measures. The first measure is marked with a box containing 'A' and a 'G' chord symbol. The melody in the treble staff features a sequence of notes: G4, A4, B4, C5, B4, A4, G4. The bass staff provides a rhythmic accompaniment with eighth notes. In the third measure, the melody has a note G4, followed by a note A4. This A4 note is highlighted with an orange box, and a blue box above it contains the chord symbols 'Cm' and 'E'. The bass staff in this measure has a note G3, followed by a note F#3. The page number '87' is located in the top right corner.

Figura 15: Empréstimo modal na parte A' de Home Guldove (c.14).

A transição para a parte B é feita através de uma cadência de engano para Fá maior. A harmonia de B possui um caráter frígido, baseando-se na tensão de Fá maior que resolve sobre mi menor, relativo de sol maior. A melodia, no entanto, mantém o fá sustenido, causando uma ambiguidade entre harmonia e melodia. A passagem para a parte C é feita por meio de dominante para Ré maior, acorde que inicia esta nova seção.

The image displays a musical score for piano and guitar. The score is divided into several sections:

- Top Section:** Features piano notation with chords $E^b\text{dim}$ and $E\text{m}$. A guitar part is shown above with a green bar containing the letters C and D .
- Middle Section (88):** Labeled 'B', it begins with a green bar containing $F6$ and a red bar containing $E\text{m}$ and $F6$. The text 'Cadência de engano' is written above the first measure, and 'Harmonia de caráter frígido' is above the second measure. A yellow box highlights a note in the melody.
- Lower Middle Section:** Features a red bar with $E\text{m}$ and $F6$, and another red bar with $E\text{m}$ and a trill symbol (tr). A yellow box highlights a note in the melody.
- Bottom Section:** Shows piano notation with chords F , G , A , C , $D7$, C , G , and B . A yellow box highlights a note in the melody.

Figura 16: Transição e Parte B. Em destaque, a cadência de engano que leva à nova seção, o caráter modal da Parte B e o fá sustenido ambíguo da melodia.

A parte C consiste em um grande encadeamento de dominantes individuais que resolve sobre uma cadência em mi menor. O último compasso traz à tona o motivo de quintas do início da peça, outra maneira de completar o *loop* de forma natural.

Figure 17 shows a musical score for a piano accompaniment. The key signature is one sharp (F#). The chords indicated are C6, D, Em7, and G. The bass line features a chromatic ascending pattern highlighted in blue, ending with 'F.O.'.

Figura 17: Retomada do motivo de quintas em *Home Guldove* como forma de completar o loop.

A peça-variação, *Another Guldove*, opta por uma instrumentação mais reduzida – violão e oboé. Seu andamento é mais acelerado (112 bpm), no entanto, a melodia original é tocada com figuras rítmicas mais longas, dando uma impressão de tempo mais lento em relação a *Home Guldove*. Sua tonalidade também é sol maior. Esta peça se divide em 3 partes que denominaremos A (c.1 a 16), B (c.17 a 32) e C (c.33 a 44).

A parte A desta é executada por um violão solo. Percebemos clara herança de *Home Guldove* em sua harmonia por apresentar também um motivo cromático ascendente – em *Home Guldove*, este cromatismo surge no acompanhamento da parte A. Esta seção inteira se resume ao violão executando arpejos de maneira suave e se finda sobre uma semicadência (c.15).

Figure 18 shows a musical score for a piano accompaniment. The key signature is one sharp (F#). The tempo is marked as 112 bpm. The chords indicated are G, Cm6/G, G6, G7, and C. The bass line features a chromatic ascending pattern highlighted in orange.

Figura 18: Padrão de ascensão cromática na parte A de *Another Guldove* (c.1 a 9)

A harmonia desta parte, de forma semelhante à peça original, não sai muito do campo harmônico de sol maior. A única incursão da harmonia em outros campos é, justamente, o conhecido empréstimo modal de sol menor que surge na forma do quarto grau menor.

A parte B de *Another Guldove* introduz o oboé como instrumento melódico. O caráter bucólico da peça é enfatizado por seu timbre. Acerca do timbre do oboé, Casella & Mortari afirmam que “é doce, quase afeminado, um tipo de ‘soprano melancólica’ da orquestra” (2004, p.32). Em comparação a *Home Guldove*, a melodia desta seção vem da parte A’ do tema original, destacando-se novamente a ênfase melódica sobre a nota mib nos momentos de empréstimo modal já citados. Conforme já falamos, neste trecho a melodia é tocada em figuras rítmicas mais longas do que aquelas encontradas em *Home Guldove*, por isso uma sensação de lentidão em relação ao tema da dimensão natal.

MELODIA EM HOME GULDOVE

MELODIA EM ANOTHER GULDOVE

Figura 19: Comparação entre a melodia em *Home Guldove* e *Another Guldove*.

A parte C de *Another Guldove* corresponde harmonicamente a *Home Guldove*, fazendo o mesmo ciclo de dominantes individuais que resolve em mi menor. O ritmo harmônico, no entanto, é diferente. Em *Home Guldove*, temos um acorde a cada dois tempos, enquanto que na peça-variação encontramos um acorde por compasso – reforçando a sensação de uma música mais lenta conforme é apontado no tratamento melódico. O *loop* em *Another Guldove* é feito por intermédio de uma frase melódica que se completa no início da repetição.

The image displays two systems of musical notation for piano. The first system consists of two staves. The upper staff is in treble clef with a key signature of one sharp (F#) and a 4/4 time signature. It features a melodic line starting with a quarter note on D4, followed by quarter notes on E4, F#4, and G4, then a half note on A4. A blue highlight covers the final two notes of this phrase. The lower staff is in bass clef with the same key signature and time signature, showing a bass line with quarter notes on G3, F#3, E3, and D3, followed by a half note on C3. Above the first staff, the chord 'D' is indicated with a '1' below it, and 'Em' is indicated above the second staff. The second system also has two staves. The upper staff has a key signature of one sharp and a 4/4 time signature. It starts with a blue-highlighted melodic phrase on G4, followed by quarter notes on A4, B4, and C5, then a quarter note on B4, and finally quarter notes on A4 and G4. Fingerings '2 3' and '2 3 1' are written above the notes. The lower staff is in bass clef with the same key signature and time signature, showing a bass line with quarter notes on G3 and F#3, followed by a half note on E3. Fingerings '5' and '2' are written below the notes. A box labeled 'A' is placed above the first staff of the second system. The signature 'D.C.& F.O.' is located at the bottom right of the first system.

Figura 20: *Loop em Another Guldove*.

Além de instrumentações e andamentos diferentes, destacamos como principais recursos de variação empregados entre estas duas peças o uso de aumentação das figuras rítmicas para a mesma melodia e, no mesmo sentido, do ritmo harmônico para uma mesma harmonia. É importante notar aqui as novas maneiras que Mitsuda usa para realizar o *loop* para o começo da música. Ao contrário de *Home Arni Village* e *Another Arni Village* que empregam um comum recurso de cadência suspensiva e anacruse antes de um *ritornello*, o compositor neste caso opta primeiro por antecipar ao final da peça um motivo de seu início. No caso de *Another Guldove*, este efeito de *loop* é alcançado através de uma frase melódica. É importante denotar estas práticas do *loop*, pois este é um recurso amplamente empregado e muitas vezes necessário para a trilha musical de *games* em geral, seja lá qual for seu gênero ou plataforma adotada.



Figura 22: Anacruse de *Chronomantique*

Agora atentemos para a introdução do tema de *Chrono Trigger*:

Figura 23: Introdução do tema de *Chrono Trigger*

A introdução do tema de *Chrono Trigger* se baseia, inicialmente, em um padrão de ascensão melódica quartal utilizando as notas si, mi e lá. Na figura 13, destacamos o trecho no qual Mitsuda obteve a anacruse de *Chronomantique*, transposta na música meio tom abaixo e com o ritmo, obviamente, muito mais comprimido.

Como já foi denotado em outras análises nesta pesquisa como a de *Home Arni Village/Another Arni Village*, um dos procedimentos utilizados por Mitsuda como recurso de variação é a alteração na forma. No caso de *Chronomantique*, a parte B

da peça-tema de *Chrono Trigger* (c.26 a 39) é apresentada de forma variada em sua parte A.

Vale lembrar, antes de tudo, que o andamento do tema de *Chrono Trigger* é de 130 bpm. A melodia da parte B é feita por um sintetizador que emula cordas, emoldurada em marrom. A harmonia que acompanha esta parte é feita por um contrabaixo elétrico (em amarelo) e uma espécie de marimba destacada pela moldura azul.

The musical score for Part B of *Chrono Trigger* (measures 25-32) is presented in three systems. Each system consists of a treble clef staff with a melody and a bass clef staff with accompaniment. The key signature is one sharp (F#) and the time signature is 4/4. The chords are: Gmaj7, A6, Bm7 (measures 25-27); Bm7, Bm7/A, Gmaj7, F#m7 (measures 28-31); Bsus4, B, A6 (measures 32-34). The bass line is highlighted with yellow boxes, and the marimba line with blue boxes. A small inset shows a rhythmic pattern with the note: '*Acompanhamento pela percussão é feito conforme transcrição acima'.

Figura 24: Parte B do tema de *Chrono Trigger* (c.25 a 32) e sua instrumentação.

Voltemos agora para *Chronomantique*:

クロノマンティック

Chronomantique

プレイング・ポイント ▶ 左手の8分のウラ打ちが、重たくならないように気をつけて下さいね。④はあまり譜割りにこだわらず、Feelingで弾いた方がGood。余裕のある人は、アドリブを楽しんでもいいと思います。

♩ = 90 A G^b6

*Percussões variadas fazem acompanhamento rítmico *Marimba toca linhas que enfatizam a harmonia

B^m G^b6

F^m7 B^bsus4 B^b

G^b6

Figura 25: Trecho da parte A de *Chronomantique* (c.1 a 10) e sua instrumentação.

Chronomantique é tocada em um andamento de 90 bpm. Percebemos que existem algumas semelhanças na instrumentação entre as duas músicas analisadas aqui, todavia, o uso destes instrumentos é diferente em ambas. Em primeiro lugar, as cordas no trecho apontado em *Chronomantique* fazem o acompanhamento harmônico tocando o ritmo semelhante à célula básica do *reggae* – ao contrário do tema de *Chrono Trigger*, na qual as cordas desempenham função melódica –. A marimba de *Chronomantique* serve como um realce à harmonia, enquanto que esta desempenha um papel mais proeminente de acompanhamento em *Chrono Trigger*. O contrabaixo de *Chronomantique* é mais movimentado, embora na redução para piano que utilizamos ele seja transcrito em figuras rítmicas longas. A melodia de *Chronomantique*, executada por um violão, é apresentada de forma mais ornamentada que na melodia de *Chrono Trigger*. Isto reflete o caráter de improvisação inerente ao estilo de música popular que se transmite através de *Chronomantique*. A harmonia de ambas as músicas é semelhante, apresentando um caráter modal – característica esta denotada pelo uso de resoluções modais como o VI-v-I sobre Bb nos compassos 5 a 8 de *Chronomantique* e pelo caminho do baixo em graus conjuntos na parte A.

Todos estes processos de variação são utilizados novamente na parte B de *Chronomantique*, mantendo assim uma coesão na sonoridade da peça ao construí-la inteiramente sob um pensamento homogêneo.

Ressaltamos aqui o já conhecido uso da anacruse como forma de gerar um *loop* natural, empregado nesta música:

The image shows a musical score for a piano piece. It consists of three measures. The first measure has a 5 above the treble clef and F#maj7 above the staff. The second measure has Ebm above the staff. The third measure has 2 1 above the treble clef. The bass line consists of eighth notes in a descending sequence. The treble line has a melodic line with a blue highlight over the first two notes of the third measure. The score ends with F.O.

Figura 26: Loop em *Chronomantique*, realizado por anacruse da primeira melodia.

2.2.5 Plains of Time – Home World e Dream of the Shore Near Another World

As variações sobre o tema de *Chrono Trigger* na trilha deste jogo não se resumem a *Chronomantique*. De fato, nossa análise anterior não só serve para

elucidar os procedimentos de variação que Mitsuda emprega sobre o tema do primeiro jogo da série, como norteia a presente análise de *Plains of Time*.

Plains of Time é uma música muito semelhante a *Chronomantique* em diversos aspectos, a tal ponto de se poder aventar a hipótese desta ser uma segunda peça-variação¹⁸. Sua forma é construída de maneira parecida, por exemplo. Embora conte com uma introdução de violão acompanhado de percussão e contrabaixo (c.1 a 8), *Plains of Time* possui uma parte A (c.9 a 24) e uma parte B (c.25 a 40), justa e respectivamente as partes B e A do tema de *Chrono Trigger* tocadas na forma de variação. Além disso, tanto *Plains of Time* quanto *Chronomantique* tem como centro harmônico sol bemol maior. Embora *Plains of Time* seja tocada em um andamento mais movido (102 bpm) em comparação aos 90 bpm de *Chronomantique*, ambas agregam influências de ritmos da América Latina em sua sonoridade. A melodia principal de *Plains of Time*, no entanto, é executada por um timbre semelhante a uma cítara.

É na função simbólica de *Plains of Time* que jaz nosso maior interesse. Burt afirma o seguinte acerca da trilha musical de cinema:

“Recorre-se à música de filme, às vezes, para dar significado a certas ideias. Embora a música não possa fazê-lo por conta própria, pode (...) possibilitar associações.(...)”

Dar significado a sentidos simbólicos é uma importante função da música de filme.” (1994, pp.32-33)

Plains of Time é a música tocada quando o jogador explora a pé a ilha principal do arquipélago em sua dimensão de origem (*Home World*). Da mesma forma que ocorre com o tema de *Home Arni Village*, compreendemos que esta peça busca dar ao jogador uma sensação de pertencimento àquele mundo. Contudo, como Mitsuda consegue isso? Através do uso do tema do jogo predecessor de *Chrono Cross*. Pelo enorme sucesso de crítica e público de *Chrono Trigger*, é de se esperar que houvesse grande expectativa acerca de seu sucessor. *Chrono Cross*, ao invés de buscar uma experiência semelhante a *Chrono Trigger*, traça um caminho diferente e proporciona outro tipo de vivência ao jogador. Ao usar o tema de *Chrono Trigger*, é como se a música de Mitsuda afirmasse que embora *Chrono Cross* seja um *game* diferente de seu anterior, ele ainda é um jogo da série *Chrono*

¹⁸ Devemos lembrar que *Plains of Time* surge antes de *Chronomantique* no jogo.

e possui elementos de *Chrono Trigger*.

A música de mesma função na outra dimensão (*Another World*), no entanto, é o tema de *Radical Dreamers*, a *visual novel* que intermeia *Chrono Trigger* e *Chrono Cross*. Mitsuda fala acerca desta peça no encarte do CD da trilha original:

“Aqueles que conhecem iriam reconhecer esta música como o tema de *Radical Dreamers*. O uso de temas de *Chrono Trigger* e *Radical Dreamers* para o “Home World” e o “Another World” [temas da ilha principal nas duas dimensões] foi ideia de Masato Kato, o diretor. Eu estou feliz por este não acabar desconhecido para sempre”. (1999)

Dream of the Shore Near Another World é uma peça de caráter mais calmo. Isto se reflete em seu andamento moderado de 86 bpm e na sua instrumentação. Mitsuda opta por não utilizar qualquer tipo de percussão nesta peça, usando um conjunto que inclui violão de nylon, sintetizador, baixo elétrico e violino.

プレイング・ポイント ♣ 気がつくところは別の世界。この曲も、**A**からのMelodyをうたうような気持ちで、フレーズ感を大切にplayできるとよいと思います。左手のアルペジオは、粒をそろえて、流れるような感じで弾けるとGood。

O sintetizador toca os acordes cifrados em um padrão de semínimas ao longo de toda a peça

Introdução do violão. Este padrão de dedilhado serve como forma de acompanhamento para a melodia que vem a seguir.

♩ = 86

Dm

Em realidade, o ritmo do contrabaixo é muito mais livre do que o que se encontra transcrito

Início da melodia principal, sempre tocada pelo violino.

C A Dm B^b

Figura 27: Instrumentação funcional de *Dream of the Shore*.

Há uma sensação de homogeneidade ao longo desta peça, causada pela opção de Mitsuda ao adotar uma forma sem grandes contrastes entre um trecho e outro, em realidade, uma forma de uma parte só. Sua harmonia também não foge de um centro tonal claro em ré menor.

De certa forma, é possível comparar a relação entre *Plains of Time* e *Dream of the Shore Near Another World* com os temas de *Arni Village*. Embora o tema da ilha principal na dimensão alienígena não seja, necessariamente, uma variação de *Plains of Time*, sua textura menos densa composta somente por uma melodia principal tocada pelo violino e acompanhada por um pequeno grupo de instrumentos remete à sensação de desterritorialização já citada anteriormente acerca de *Another Arni Village*. Esta polaridade de sensações pode ser percebida no par de músicas analisadas aqui.

2.2.6 A canção *Radical Dreamers*

Como dito anteriormente, *Chrono Cross* possibilita o jogador a acessar doze finais diferentes para o mesmo jogo. No entanto, apenas dois destes podem ser acessados durante a primeira *playthrough* (ato de jogar um *game* inteiro). Estes dois finais compartilham da mesma sequência de créditos, portanto, sentimos ser necessário explicitar alguns recursos utilizados pelos desenvolvedores desta sequência para sincronizar áudio e vídeo.

Radical Dreamers é uma canção composta por Yasunori Mitsuda, porém sua letra foi feita por Noriko Mitose, cantora que a gravou. Sua instrumentação é simples, composta por voz feminina e violão. Além de *Time's Scar*, esta é a única música presente na trilha que foi gravada em estúdio, e não gerada por computador.

De fato, *Radical Dreamers* possui relações muito menos intrínsecas com o vídeo que a acompanha se a compararmos com *Time's Scar*. Enquanto a música de abertura sincroniza motivos rítmicos com motivos visuais, *Radical Dreamers* se preocupa muito mais em sincronizar inícios e fins de frases da música com os respectivos começos e finais de sequências de imagens que acompanham os créditos – ou mesmo em pontuar a passagem de uma só imagem para outra. Estas sequências se iniciam e terminam por meio de cortes no vídeo, desta maneira, segmentando todo o filme. Vale salientar que neste caso o vídeo é colocado em

segundo plano, em uma tela menor ao lado dos créditos que emergem à sua esquerda.

76

0:28 Imagem 1

7'

0:35 Imagem 2

G A B F#m/A

ここま でーた どーっ てきたー じかんの

Figura 28: Sincronia entre frase melódica e troca de plano de imagem no vídeo com minutagem correspondente.

Acreditamos que a singularidade desta peça resida na presença da voz e do violão acústicos, já que grande parte da trilha de *Chrono Cross* é construída a partir de timbres sintetizados.

Considerações Finais

The End (?)

Sentimos que o trabalho de historicidade e contextualização desenvolvido na primeira parte desta pesquisa foi esclarecedor ao traçar um caminho que demonstra como se chegou à estética de *game* e de trilha musical que analisamos aqui. No mesmo sentido, aponta como a tecnologia de entretenimento eletrônico se desenvolveu rapidamente em um curto espaço de tempo e continua a se renovar até hoje – assim como ocorre nas outras áreas tecnocientíficas.

Nossa análise buscou apontar características de cada uma das peças trabalhadas aqui que se destacassem por sua função e relação com os outros aspectos do jogo. Desta forma, optamos por uma não-uniformidade na condução analítica a fim de evidenciar as diferentes particularidades de cada música.

Os recursos composicionais que emergiram de nosso trabalho analítico se demonstram 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 estas ferramentas encontradas nesta pesquisa, colocando este compositor como um modelo e inspiração para aspirantes e profissionais do ramo.

Ainda acerca do trabalho de Yasunori Mitsuda, percebe-se uma coerência inerente à sua obra em *Chrono Cross* ao se notar a existência de um conceito que une sua composição musical com a trama que se desdobra no decorrer do jogo. Isto se revela no constante uso do que chamamos nesta pesquisa de peça-original e peça-variação, denotando uma preocupação formal, estética e funcional na música de Mitsuda.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ADAMS, Ernest. *Fundamentals of Game Design*. Berkeley: New Riders, 2010.
- BARTON, Matt. *The History of Computer Role-Playing Games Part 1: The Early Years (1980-1983)*. Em: <http://www.gamasutra.com/features/20070223a/barton_pfv.htm>. Acessado em 02/09/2013.
- BURT, George. *The Art of Film Music*. New York: Northeastern University Press, 1996.
- CASELLA, Alfredo & MORTARI, Virgílio. *The Technique of Contemporary Orchestration*. Milano: Ricordi, 2004.
- CHRONO Trigger. *Nintendo Power*, Redmond: Nintendo, v.74, p.52-7, julho de 1995.
- COLLINS, Karen. *Game Sound: An Introduction to the History, Theory and Practice of Video Game Music and Sound Design*. Cambridge: The MIT Press, 2008.
- CONSOLIDATED Sales by Region. *Nintendo*. 2010. Disponível em <<http://www.webcitation.org/5nXieXX2B>> e recuperado do original em <http://www.nintendo.co.jp/ir/library/historical_data/pdf/consolidated_sales_e0912.pdf>. Acessado em 23/09/2013.
- COPIER, Marinka. *Connecting Worlds. Fantasy Role-Playing Games, Ritual Acts and the Magic Circle*, In; DIGRA CONFERENCE 2005 'Changing Views: Words in Play', 3, 2005, Vancouver: University of Vancouver, 2005.
- DEVRIES, Jack. *Pokémon Report: World Records Edition*. Em: <<http://www.ign.com/articles/2009/01/17/pokemon-report-world-records-edition>>. Acessado em 27/09/2013.
- GOLIOT-LÉTÉ, Anne & VANOYE, Francis. *Ensaio Sobre a Análise Fílmica*. Campinas: Papyrus, 2002.

GYGAX, G. *Gary Gygax: Creator of Dungeons & Dragons*. Entrevista para o site [theonering.net](http://archives.theonering.net/features/interviews/gary_gygax.html), 2000. Disponível em <http://archives.theonering.net/features/interviews/gary_gygax.html>. Acessado em 02/09/2013.

KENT, Steven. *The Ultimate History of Video Games: From Pong to Pokémon and beyond – The story behind the craze that touched our lives and changed our world*. New York: Three Rivers Press, 2001.

MCLAUGHLIN, Rus. *IGN Presents: The History of Final Fantasy*. 2008. Em: <<http://www.ign.com/articles/2008/05/01/ign-presents-the-history-of-final-fantasy-vii>>. Acessado em 24/09/2013.

METZ, Christian. *A Significação no Cinema*. São Paulo: Perspectiva, 2012.

MITSUDA, Y. *Interview with Yasunori Mitsuda*. Entrevista para o site www.squareenixmusic.com, 2005. Em: <<http://www.squareenixmusic.com/features/interviews/yasunorimitsuda.shtml>>. Acessado em 15/09/2013.

_____. *Play! A Video Game Symphony*. Entrevista para o site www.n-sider.com, 2006. Em: <<http://www.n-sider.com/contentview.php?contentid=352&page=3>>. Acessado em 24/09/2013.

_____. *Radical Dreamer*. Entrevista para o site www.1up.com, 2008. Em: <<http://www.1up.com/features/radical-dreamer>>. Acessado em 15/09/2013.

_____. *Yasunori Mitsuda Interview*. Entrevista para o site palgn.com.au, 2006. Em: <<http://palgn.com.au/5478/yasunori-mitsuda-interview/>>. Acessado em 19/09/2013.

_____. *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-trigger-mysteries-solved-clarifications-made/>>. Acessado em 16/09/2013.

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

PLAYSTATION 2 Breaks Record as the Fastest Computer Entertainment Platform to Reach Cumulative Shipment of 100 Million Units. *Sony Computer Entertainment*. Tóquio, 2005. Em: <<http://www.scei.co.jp/corporate/release/pdf/051130e.pdf>>. Acessado em 22/09/2013.

PRADO, Gilberto & VANNUCHI, Hélia. *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 14/04/2013.

SQUARE ENIX February 2, 2004 – February 4, 2004. *Square Enix*. 2004. Em: <<http://www.jp.square-enix.com/ir/e/explanatory/download/0404-200402090000-01.pdf>>. Acessado em 12/09/2013.

SQUARE ENIX July 28, 2003 – July 30, 2003. *Square Enix*, 2003. Em: <<http://www.jp.square-enix.com/ir/e/explanatory/download/0404-200308040000-01.pdf>>. Acessado em 27/09/2013.

RESULTS Briefing Session. *Square Enix*. 2009. Em: <http://www.hd.square-enix.com/eng/pdf/news/20090525_01en.pdf>. Acessado em 12/09/2013.

THE MAKING Of :PlayStation. *Edge Online*. 2009. Em: <<http://www.edge-online.com/features/making-playstation/>>. Acessado em 21/09/2013.

TYCHSEN, Anders. *Role Playing Games – Comparative Analysis Across Two Media Platforms*, In: AUSTRALASIAN CONFERENCE ON INTERACTIVE ENTERTAINMENT, 3, 2006, Perth: Murdoch University, 2006, pp. 75-82.

VESTAL, Andrew. *The History of Console RPGs*. 1998 Em: <http://uk.gamespot.com/features/vgs/universal/rpg_hs/>. Acessado em 05/09/2013.

WILLIAMS, Penny. *Dungeons & Dragons Player's Handbook v 3.5*. Renton: Wizards of the Coast, 2003. p.4

ZELDA Breaks All Records. *IGN*. 1999. Em: <<http://www.ign.com/articles/1999/01/08/zelda-breaks-all-records>>. Acessado em 23/09/2013

CDs

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

Partituras

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. Tokyo: Squaresoft, 1999. 2 CD-ROM, NTSC.

ANEXOS

ANEXO A – Partitura de *Time's Scar*

6

バイエル終了程度

CHRONO CROSS

～時の傷跡～

プレイング・ポイント ● オープニングで流れる曲。Demoを見ているだけでワクワクします。前半は、左手の変則的なアルペジオが難しいですが、原曲に近い感じになっているので頑張って。一転 [A] からは、熱い感じが表現できるとよいと思います。左手でキレのよいBeatを刻んで下さい。

The musical score is written for piano in G major, 4/4 time, with a tempo of 82 bpm. It consists of four systems of music. The first system starts with a treble clef, a key signature of one sharp (F#), and a 4/4 time signature. The tempo is marked as ♩ = 82. The first measure is a whole note chord of E minor 7 (Em7). The bass line features a complex arpeggiated pattern with fingerings 5, 1, 4, 3, 1, 4, 3, 1. The second system begins with an Em7 chord and a first ending bracket labeled 'A' containing a half note chord of E minor 7 (Em7) with a 5th finger fingering. The bass line has a triplet of eighth notes with a 1-2-3 fingering. The third system starts with a C major 11th (C(#11)) chord. The bass line has a sequence of notes with fingerings 5, 5, 4, 2, 1, 5, 4, 1. The fourth system begins with an Em7 chord and a first ending bracket labeled 'A' containing a half note chord of F major 7 with a 11th (Fmaj7(#11)). The bass line has a sequence of notes with fingerings 5, 5, 2, 1, 2, 3, 1, 2, 3, 4, 5.

Em7 G D

Em C G D C

B ♩ = 114 (N.C.)

1 3 2 1 2 1 3 2 1 3 2 1 2 1 3 2 1 3 2 1 2 1 3 4 5 4 5 4 3 2 1 3 2 1

C Em C D Em

The image shows a piano score for page 8, consisting of five systems of music. Each system has a treble and bass clef staff. The key signature is two sharps (F# and C#), and the time signature is 4/4. The score includes various chords and fingerings:

- System 1:** Treble clef has chords Em, m10, m10, m10, m10, Em, m10. Bass clef has a steady eighth-note accompaniment.
- System 2:** Treble clef has chords m10, m10, Em, m10, m10, m10. Bass clef continues the eighth-note accompaniment.
- System 3:** Treble clef has chords Cmaj7, D, Em, Cmaj7, D. Bass clef has a more active eighth-note accompaniment with fingerings like 2 5, 1 5, 2, 1 5, 1 2, 3 5, 2.
- System 4:** Treble clef has chords Em, Cmaj7, D, Em. Bass clef continues the eighth-note accompaniment.
- System 5:** Treble clef has chords C, D, Em, C, D. Bass clef continues the eighth-note accompaniment.

19

Em 3 D C D Em D

C D Em D C D

Em C D D Em D

C D Em C D

Em D C D A Em

The page contains six systems of musical notation. Each system consists of a treble clef staff and a bass clef staff. The music is written in a key with one sharp (F#) and a 4/4 time signature. Chords are indicated by letters (Em, D, C, A) above the treble staff. Fingerings are indicated by numbers 1-5 on the notes. Some notes are marked with '2a' or '17'. The piece concludes with a double bar line at the end of the sixth system.

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、けっこう種やかに弾くのは大変かも。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。

♩ = 123

A E^b E^bsus4 E^b

B E^b B^bm7 Cm7 A^b E^b Dm7(b5)

Cm7 E^b Fm E^bsus4 E^b

C

5 2 1 2 1 2

G^b

1 2 5 1 1 2 3

C^b

5

G^b **D^bm** **F^b** **E^bsus4** **E^b**

5 1 2 1

A^bm **B^bm** **C^b** **D^b** **E^b**

5 3 4 5

First system of musical notation. Treble clef: E^b (chord), D (chord), A^b (chord), D^b (chord). Bass clef: E^b (chord), D^b (chord), A^b (chord), D^b (chord). Fingerings: 2, 1, 1, 5, 3, 3, 3, 5, 4, 1.

Second system of musical notation. Treble clef: E^b sus4, E^b (chord), A^b (chord), D^b (chord), E^b sus4. Bass clef: E^b (chord), D^b (chord), A^b (chord), D^b (chord), E^b (chord). Fingerings: 1, 2, 3, 1, 5, 2, 1.

Third system of musical notation. Treble clef: E^b (chord), D^b (chord), Fm (chord), D^b (chord), E^b sus4, E^b (chord). Bass clef: E^b (chord), D^b (chord), Fm (chord), D^b (chord), E^b (chord). Fingerings: 1, 3.

Fourth system of musical notation. Treble clef: D^b (chord), A^b/C (chord), C^b6 (chord). Bass clef: D^b (chord), A^b/C (chord), C^b6 (chord). Fingerings: 3, 4, 5.

Fifth system of musical notation. Treble clef: C^b6 (chord), B^b sus4, B^b (chord), B^b (chord). Bass clef: C^b6 (chord), B^b sus4, B^b (chord), B^b (chord). Fingerings: 1.

F.O.

バイエル85番程度

アルニ村 アナザー

Another Arni 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……。微妙に様子もちがうし。でも、穏やかな様子には変わらない感じ。優しい気持ちで、ていねいにplayしましょう。特に **固** は重音などで進指が難しいですがMelodyの流れを大切にね。

♩ = 80

Chords and fingering for the first system:

- System 1: E^b, E^bsus4 E^b, E^bsus4 E^b, E^bsus4 E^b, E^bsus4

Chords and fingering for the second system:

- System 2: **A** E^b, A^b6, E^b, A^b6, Cm

Chords and fingering for the third system:

- System 3: A^b, B^b, E^b, **B**, E^b, B^bm7

Chords and fingering for the fourth system:

- System 4: Cm7, A^b, E^b, Bdim, Cm7, A^bmaj7

Musical notation for the first system. The treble clef staff contains chords B^b, E^b, and D^b. The bass clef staff contains a melodic line with fingerings 1 and 5. A box labeled 'C' is positioned above the treble staff.

Musical notation for the second system. The treble clef staff contains chords E^bsus4, E^b, A^b, D^b, and E^bsus4. The bass clef staff contains a melodic line with fingerings 1, 5, and 4.

Musical notation for the third system. The treble clef staff contains chords E^b, Fm, D^b, E^bsus4, and E^b. The bass clef staff contains a melodic line with fingerings 1 and 5.

Musical notation for the fourth system. The treble clef staff contains chords D^b, A^b, and A^bm. The bass clef staff contains a melodic line with fingerings 5, 2, and 1. A box labeled 'D' is positioned above the treble staff.

Musical notation for the fifth system. The treble clef staff contains chords A^bm, B^bsus4, B^b, and B^b. The bass clef staff contains a melodic line with fingerings 3, 5, and 1. A box labeled 'C' is positioned above the treble staff.

F.O.

バイエル90番程度

ガルドーブ ホーム

Home Guldove

プレイング・ポイント ● 平和な町…… の感じが表現できるといいですね。♪♪のリズムは ♪♪ になってしまわないように気をつけて下さい。また ⊠ は重たくならないように注意して ♪♪ のリズムなど、タイトに決めて下さい。

♩ = 80

Chords and markings in the score include: G, G6, G7, C, G/B, Cm/E_b, Em, C, D, G. Fingerings (1-5) and articulation marks (accents, slurs) are present throughout the piece.

[A'] G Cm E^b

Em C G C

G D F# G Cm E^b

Em C G B

E^bdim Em C D

[B] F6 Em F6

Em F6 Em *tr*

F G A **[C]** D7 C G/B

C7/B^b F/A B^b7/A^b E^b/G Am7 G/B

C6 D Em7 G

F.O.

50

バイエル終了程度

ガルドーブ アナザー

Another Guldove

✓

プレイング・ポイント ➡ コルチャの故郷の島。平和で、穏やかなトコロです。Aは、左手と右手のつながりを大切にplayして下さい。Bからは左手のアルペジオが難しいですが、慣れれば大丈夫。部分練習をしっかりと行って下さい。

♩ = 112

A G Cm6/G

Cm6/G G6

G7 C 1 2 3

C Cm/Eb 1 2 5

Em ^{3 4 1} Bm⁽¹¹⁾_D ^{5 1} C ^{2 3} Dsus4 ^{5 2} D _{4/2}

The first system of music consists of two staves. The treble clef staff has a key signature of one sharp (F#) and a 4/4 time signature. It contains four measures of music. The first measure has a half note G4 with a '3' above it and a quarter note E4 with a '4' above it. The second measure has a half note B4 with a '(11)' above it and a quarter note D4 with a '5' above it. The third measure has a half note C5 with a '2' above it and a quarter note B4 with a '3' above it. The fourth measure has a half note D5 with a '5' above it and a quarter note D4 with a '2' above it. The bass clef staff has a key signature of one sharp (F#) and contains four measures. The first measure has a half note G2 with a '5' below it and a quarter note E2 with a '1' below it. The second measure has a half note B2 with a '5' below it and a quarter note D2 with a '1' below it. The third measure has a half note C3 with a '5' below it and a quarter note B2 with a '1' below it. The fourth measure has a half note D3 with a '5' below it and a quarter note D2 with a '1' below it.

[B] G ⁵ Cm6 _G G

The second system of music consists of two staves. The treble clef staff has a key signature of one sharp (F#) and contains three measures. The first measure has a half note G4 with a '5' above it. The second measure has a half note C5 with a '5' above it and a quarter note B4 with a '2' above it. The third measure has a half note G4 with a '5' above it and a quarter note F#4 with a '2' above it. The bass clef staff has a key signature of one sharp (F#) and contains three measures. The first measure has a half note G2 with a '5' below it and a quarter note F#2 with a '2' below it. The second measure has a half note C3 with a '5' below it and a quarter note B2 with a '2' below it. The third measure has a half note G2 with a '5' below it and a quarter note F#2 with a '2' below it.

G ^{1 2 3 1} ⁵ Cm6 _{5 G}

The third system of music consists of two staves. The treble clef staff has a key signature of one sharp (F#) and contains three measures. The first measure has a half note G4 with a '1' above it, a quarter note A4 with a '2' above it, a quarter note B4 with a '3' above it, and a quarter note G4 with a '1' above it. The second measure has a half note C5 with a '5' above it and a quarter note B4 with a '2' above it. The third measure has a half note C5 with a '5' above it and a quarter note B4 with a '2' above it. The bass clef staff has a key signature of one sharp (F#) and contains three measures. The first measure has a half note G2 with a '5' below it and a quarter note F#2 with a '2' below it. The second measure has a half note C3 with a '5' below it and a quarter note B2 with a '2' below it. The third measure has a half note G2 with a '5' below it and a quarter note F#2 with a '2' below it.

G6 ^F _G G7 ⁴ C ² ³

The fourth system of music consists of two staves. The treble clef staff has a key signature of one sharp (F#) and contains three measures. The first measure has a half note G4 with a '4' above it and a quarter note F#4 with a '1' above it. The second measure has a half note G4 with a '4' above it and a quarter note F#4 with a '1' above it. The third measure has a half note C5 with a '2' above it and a quarter note B4 with a '3' above it. The bass clef staff has a key signature of one sharp (F#) and contains three measures. The first measure has a half note G2 with a '4' below it and a quarter note F#2 with a '1' below it. The second measure has a half note C3 with a '4' below it and a quarter note B2 with a '1' below it. The third measure has a half note G2 with a '4' below it and a quarter note F#2 with a '1' below it.

G _B ^{1 5} Am^(b5) _{E^b} Em ^{Bm} _D ⁴

The fifth system of music consists of two staves. The treble clef staff has a key signature of one sharp (F#) and contains three measures. The first measure has a half note G4 with a '1' above it and a quarter note E4 with a '5' above it. The second measure has a half note A4 with a '4' above it and a quarter note G4 with a '4' above it. The third measure has a half note B4 with a '4' above it and a quarter note A4 with a '4' above it. The bass clef staff has a key signature of one sharp (F#) and contains three measures. The first measure has a half note G2 with a '1' below it and a quarter note E2 with a '5' below it. The second measure has a half note A2 with a '4' below it and a quarter note G2 with a '4' below it. The third measure has a half note B2 with a '5' below it and a quarter note A2 with a '5' below it.

C₃ D Em

1 2 5 2 1 1 2 5 1 1 2 5 3 1

C G/B C7/B^b

5 2 1 5 2 1

F/A B^b7/A^b E^b/G

1 2 3 1

Am7 G/B C6

4 1 2 1 4 1 2 5 2

D Em

1

D.C. & F.O.

バイエル85番程度

クロノマンティック

Chronomantique

プレイング・ポイント ➡ 左手の8分のウラ打ちが、重たくならないように気をつけて下さいね。[A]はあまり譜割りにこだわらず、Feelingで弾いた方がGood。余裕のある人は、アドリブを楽しんでもいいと思います。

♩ = 90

A G^b6

B^m

F^m7 B^bsus4 B^b

A' G^b6

B^bm

5 3 5

G^b6

2

Fm7

5

B^bsus4

3

B^b

1

[B]

A^bm

3

2

1 2 4

Fm7

5

1

A^bm

Fm7

F^bmaj7

E^bm7 C^bmaj7

F^bmaj7 E^bm

F.O.

16

バイエル90番程度

時の草原 ホーム・ワールド

Plains of Time - Home World

プレイング・ポイント ◆ タイトル通り、ワールドマップ上で使われている曲。旅の始まりです。[A]は両手のコンビネーションに気をつけて、淀みなくplayできるとよいと思います。[B]からは息の長いMelodyのフレーズをうたうような気持ちで演奏して下さい。

♩ = 102

The musical score is written for piano in 4/4 time with a tempo of 102 bpm. It is in the key of G-flat major (three flats). The piece is divided into three systems of music. The first system begins with a boxed 'A' and a G^b chord. The right hand has a melodic line with fingerings 1, 3, 4, 5, 5, 4, and the left hand has a bass line with fingerings 5, 2, 1. The second system starts with a B^bm chord. The right hand has a melodic line with fingerings 1, 3, 4, 5, 1, 5, and the left hand has a bass line. The third system starts with a G^b chord. The right hand has a melodic line with fingerings 1, 3, and the left hand has a bass line. The score concludes with an F^m chord and a melodic line with fingerings 1, 3 and a bass line.

B^bsus4

B^b 1 2 3 5 1 2 5 2 1 2 4

B

G^b 5 1 2

A^b 2

B^bm

B^bm

G^b 4 1 5 2

Fm

B^bsus4

B^b

B^b G^b 5 1 2

Musical notation for the first system, measures 1-3. The key signature has four flats. The first measure has a chord of A[♭]. The second measure has a chord of B[♭]m. The bass line consists of eighth notes: G[♭], F[♭], E[♭], D[♭], C[♭], B[♭], A[♭], G[♭].

Musical notation for the second system, measures 4-6. The first measure has a chord of G[♭]. The second measure has a chord of Fm. The third measure has a chord of B[♭]sus4. The bass line continues with eighth notes: G[♭], F[♭], E[♭], D[♭], C[♭], B[♭], A[♭], G[♭].

Musical notation for the third system, measures 7-9. The first measure has a chord of B[♭]. The second measure has a chord of C. The third measure has a chord of A[♭]m7. The bass line continues with eighth notes: G[♭], F[♭], E[♭], D[♭], C[♭], B[♭], A[♭], G[♭].

Musical notation for the fourth system, measures 10-12. The first measure has a chord of Fm7. The second measure has a chord of A[♭]m7. The third measure has a chord of A[♭]m7. The bass line continues with eighth notes: G[♭], F[♭], E[♭], D[♭], C[♭], B[♭], A[♭], G[♭].

A^bm Fm7

F^bmaj7

E^bm7 C^b

F^b E^bsus4

D.C. & F.O.

バイエル95番程度

夢の岸边に アナザー・ワールド

Dream of the Shore Near Another world

プレイング・ポイント ● 気がつくところは別の世界。この曲も、**A**からのMelodyをうたうような気持ちで、フレーズ感を大切にplayできるとよいと思います。左手のアルペジオは、粒をそろえて、流れるような感じで弾けるとGood。

♩ = 86

Dm

The musical score is written for piano in 4/4 time with a tempo of 86 beats per minute. It consists of three systems of music. The first system starts with a Dm chord and features a melody in the right hand with fingerings 1, 5, 4, 5 and an arpeggiated accompaniment in the left hand with fingerings 5, 2, 1. The second system includes chords Bb and F. The third system includes chords C, A (boxed), Dm, and Bb, with fingerings 4, 5, 1, 2, 5, 3, 2, 1, 1, 2 indicated for the left hand.

First system of musical notation, measures 1-3. The key signature has one flat (B-flat). Measure 1 has a treble clef with a half note F and a triplet of eighth notes (G, A, B-flat). The bass clef has a half note F and a triplet of eighth notes (G, A, B-flat). Measure 2 has a treble clef with a half note C and a triplet of eighth notes (D, E, F). The bass clef has a half note C and a triplet of eighth notes (D, E, F). Measure 3 has a treble clef with a half note D and a triplet of eighth notes (E, F, G). The bass clef has a half note D and a triplet of eighth notes (E, F, G). Fingering numbers 2, 1, 5, 1 are shown under the first measure.

Second system of musical notation, measures 4-6. Measure 4 has a treble clef with a half note B-flat and a triplet of eighth notes (C, D, E). The bass clef has a half note B-flat and a triplet of eighth notes (C, D, E). Measure 5 has a treble clef with a half note F and a triplet of eighth notes (G, A, B-flat). The bass clef has a half note F and a triplet of eighth notes (G, A, B-flat). Measure 6 has a treble clef with a half note C and a triplet of eighth notes (D, E, F). The bass clef has a half note C and a triplet of eighth notes (D, E, F). Fingering numbers 5, 4 are shown under the sixth measure.

Third system of musical notation, measures 7-9. Measure 7 has a treble clef with a half note B-flat major 7th chord and a triplet of eighth notes (C, D, E). The bass clef has a half note B-flat and a triplet of eighth notes (C, D, E). Measure 8 has a treble clef with a half note A minor chord and a triplet of eighth notes (B-flat, C, D). The bass clef has a half note A and a triplet of eighth notes (B-flat, C, D). Measure 9 has a treble clef with a half note D suspended 4th chord and a triplet of eighth notes (E, F, G). The bass clef has a half note D and a triplet of eighth notes (E, F, G). Fingering numbers 3, 5, 2, 1, 5, 1, 3, 1, 2, 4, 5, 4, 2, 1 are shown under the measures.

Fourth system of musical notation, measures 10-12. Measure 10 has a treble clef with a half note D suspended 4th chord and a triplet of eighth notes (E, F, G). The bass clef has a half note D and a triplet of eighth notes (E, F, G). Measure 11 has a treble clef with a half note B-flat major 7th chord and a triplet of eighth notes (C, D, E). The bass clef has a half note B-flat and a triplet of eighth notes (C, D, E). Measure 12 has a treble clef with a half note A minor 7th chord and a triplet of eighth notes (B-flat, C, D). The bass clef has a half note A and a triplet of eighth notes (B-flat, C, D). Fingering numbers 2, 4 are shown under the eleventh measure.

Fifth system of musical notation, measures 13-15. Measure 13 has a treble clef with a half note G and a triplet of eighth notes (A, B, C). The bass clef has a half note G and a triplet of eighth notes (A, B, C). Measure 14 has a treble clef with a half note A and a triplet of eighth notes (B, C, D). The bass clef has a half note A and a triplet of eighth notes (B, C, D). Measure 15 has a treble clef with a half note A and a triplet of eighth notes (B, C, D). The bass clef has a half note A and a triplet of eighth notes (B, C, D). Fingering numbers 2, 4 are shown under the thirteenth measure.

F.O.

ピアノ弾き語り

RADICAL DREAMERS

～盗めない宝石～

プレイング・ポイント ● 唯一のうたもの。ギターを弾くような気持ちで、ていねいにアルペジオを演奏して下さい。そのためにも、左手の4分音符は、Beatを出すためだけでなくBassを支えるような気持ちで弾くのがPoint。透明感のある歌声をひびかせて下さいね。

♩ = 75

Intro.

G A Bm F#m/A G A

Esus4 E G A Bm F#m/A

G A Bsus4 B [A]G A

おさな いーて にーつ

Bm F#m/A G A Em F#sus4 F#

つんだー ふるえ てーる そーの ひかーりー ---を

G A B F#m/A G A

ここま でーた どーっ てきたー じかんのー ふちをさー まよい

F#sus4 F# A G A Bm F#m/A

さがし つーづ けーて きたよー
わたしのーむ ねーの おくにー

G A Em F#sus4 F# G A

なまえ さーえ しーら ないーけーれーど ただひ とーつ のーお
いつか らーか ひーび いてーいーた よつゆ のーし ずーく

Bm F#m/A G A F#sus4 F#

も いをー あなたにー てわたしー た くてー
よ りもー かすかなー ささやきー だ けどー

B G A F#m7 Bm F#m/A G A

と きー は あー い もー い た み も ふ かー く だー
 い てー つ くー ほ しー の や み へ つ むー ぐ いー

1. Bm A G A F#m7 Bm7 F#m/A

き とー めー け しー て くー け ど わ た し は お ぼ
 の りー がー

G Asus4 Inter. G A

え てー いるー ず っ とー

Bm F#m/A G A Esus4 E

G A Bm F#m/A G A

Bsus4 B **2.** G A F#m7 Bm F#m/A

と おー い あー な たー の そ ら に

Detailed description: This system contains the first two measures of the piece. The vocal line starts with a whole rest in the first measure, followed by a second ending bracket over measures 2 and 3. The piano accompaniment features a rhythmic pattern of eighth notes in the right hand and a steady bass line in the left hand.

G A Esus4 E **C** Bm Gmaj7

と どー く よー う に

Detailed description: This system contains measures 4 and 5. Measure 4 includes the lyrics 'と どー く よー う に'. The piano accompaniment continues with the established rhythmic pattern, with a change in the right-hand accompaniment in measure 5.

D Asus4 A Bm Gmaj7 Asus4 A

Detailed description: This system contains measures 6 and 7. The piano accompaniment continues with the established rhythmic pattern, featuring a change in the right-hand accompaniment in measure 7.

D Bm Gmaj7 D Asus4 A Bm Gmaj7

Ah

Detailed description: This system contains measures 8 and 9. The vocal line begins with the word 'Ah' in measure 8. The piano accompaniment continues with the established rhythmic pattern, with a change in the right-hand accompaniment in measure 9.

Asus4 A Bm Gmaj7 D Asus4 A

This system contains the first two staves of music. The top staff shows guitar chords: Asus4, A, Bm, Gmaj7, D, Asus4, and A. The piano accompaniment consists of a treble and bass staff with a rhythmic pattern of eighth notes and sixteenth notes.

Bm Gmaj7 Asus4 A Bm Gmaj7

This system contains the next two staves. The top staff shows guitar chords: Bm, Gmaj7, Asus4, A, Bm, and Gmaj7. The piano accompaniment continues with the same rhythmic pattern.

D Asus4 A Bm Gmaj7 Asus4 A **Outro.**
G A

This system contains the third and fourth staves. The top staff shows guitar chords: D, Asus4, A, Bm, Gmaj7, Asus4, A, and an 'Outro' section with chords G and A. The piano accompaniment concludes with a final measure.

Bm F#m/A G A Bsus4 F#m/A

This system contains the fifth and sixth staves. The top staff shows guitar chords: Bm, F#m/A, G, A, Bsus4, and F#m/A. The piano accompaniment continues with the rhythmic pattern.

G A Bm F#m/A G A Bsus4 B

This system contains the seventh and eighth staves. The top staff shows guitar chords: G, A, Bm, F#m/A, G, A, Bsus4, and B. The piano accompaniment includes a 'rit.' (ritardando) marking over the final measures.