

**UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA “JÚLIO DE MESQUITA FILHO”
INSTITUTO DE ARTES**

GABRIEL SCAPIN SILVEIRA

**O DESENVOLVIMENTO NARRATIVO DE “CHRONO TRIGGER” CONDUZIDO
POR SUA TRILHA SONORA**

SÃO PAULO

2023

GABRIEL SCAPIN SILVEIRA

**O DESENVOLVIMENTO NARRATIVO DE “CHRONO TRIGGER” CONDUZIDO
POR SUA TRILHA SONORA**

**Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado Instituto de Artes da
UNESP, como parte dos requisitos da
obtenção do título de Bacharel em
Composição.**

**Orientador: Prof. Dr. Maurício
Funcia de Bonis**

**Coorientador: Prof. Dr. Claudiney
Rodrigues Carrasco**

SÃO PAULO

2023

Ficha catalográfica desenvolvida pelo Serviço de Biblioteca e Documentação
do Instituto de Artes da Unesp. Dados fornecidos pelo autor.

S587d Silveira, Gabriel Scapin, 1998-

O desenvolvimento narrativo de "Chrono Trigger" conduzido por sua trilha
sonora / Gabriel Scapin Silveira. -- São Paulo, 2023.
55 f. : il.

Orientador: Prof. Dr. Maurício Funcia de Bonis.

Coorientador: Prof. Dr. Claudiney Rodrigues Carrasco.

Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Música) –
Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho", Instituto de Artes.

1. Música - Análise, apreciação. 2. Vídeogames. 3. Narrativa (Retórica). I.
De Bonis, Maurício (Maurício Funcia de Bonis). II. Carrasco, Claudiney
(Claudiney Rodrigues Carrasco). III. Universidade Estadual Paulista, Instituto
de Artes. IV. Título.

CDD 794.8

Bibliotecária responsável: Laura M. de Andrade - CRB/8 8666

GABRIEL SCAPIN SILVEIRA

**O DESENVOLVIMENTO NARRATIVO DE “CHRONO TRIGGER” CONDUZIDO
POR SUA TRILHA SONORA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Composição UNESP – Instituto de Artes, como parte dos requisitos da obtenção do título de Bacharel em Composição.

Aprovado em: 14/11/2023

BANCA EXAMINADORA:

Prof. Dr. Maurício Funcia de Bonis (ORIENTADOR)

INSTITUTO DE ARTES UNESP

Prof. Dr. Claudiney Rodrigues Carrasco (COORIENTADOR)

INSTITUTO DE ARTES UNICAMP

Prof. Me. Ricardo Tanganelli da Silva

INSTITUTO DE ARTES UNESP

AGRADECIMENTOS

Agradeço à todos que fizeram parte e me acompanharam durante todo o meu caminho na música.

Aos meus pais por todo incentivo, suporte e apoio em todos os momentos.

À minha irmã Giulia por sempre me apoiar e acreditar em mim.

Aos meus tios e avós por todo carinho e suporte.

À minha namorada e companheira Raquel por todo amor, carinho, incentivo e inspiração.

Ao meu professor e orientador Maurício de Bonis por ser uma referência de professor e por todo ensinamento e paciência durante o curso.

Ao meu professor e coorientador Claudiney Carrasco pela disposição e ensinamentos.

Ao meus professores da Toca Paulista de Artes, Laudson Sidney e Rodrigo Simplício por todos os ensinamentos e base que carrego até hoje.

Ao meu professor Adolfo Mendonça por todos os ensinamentos e conselhos.

Aos professores e professoras do Instituto de Artes da Unesp por toda dedicação e ensinamentos valiosos.

Aos meus amigos que fizeram a jornada na universidade ser mais leve, principalmente Ayrton, Henrique, Samuel e Vinicius. Uma página seria pouco para agradecer por tanto.

A Deus por sempre me sustentar.

RESUMO

Os jogos de console/video games estão cada vez mais exercendo um papel importante na sociedade moderna: seja em seu aspecto lúdico, ou em sua importância socio-cultural. Juntamente com eles, para maior imersão e aprofundamento na narrativa do jogo, muitas vezes se desenvolve uma trilha musical própria e específica para acompanhar a história. O objetivo desse trabalho será apresentar os aspectos fundamentais que compõem a trilha sonora do jogo *Chrono Trigger*, assim como analisar o desenvolvimento e relevância desta em determinados momentos do jogo. Para isso foi feita uma pesquisa com caráter qualitativo com enfoque na pesquisa descritiva e análise de músicas e partituras; os principais meios de coleta de dados foram: a escuta e seleção de músicas mais relevantes para o jogo e o trabalho, a busca por partituras que correspondessem à instrumentação original utilizada, e também um estudo sobre o período histórico para ser possível entender o que levou o compositor a escrever de determinado modo, e como isso foi feito.

Palavras-Chaves: Música. Análise. Videogames. Narrativa

ABSTRACT

Console/video games are increasingly playing an important role in modern society: both in their playful aspect and their socio-cultural significance. Alongside them, for a greater immersion and depth in the game narrative, a unique and specific musical soundtrack is often developed to accompany the story. The objective of this work is to present the fundamental aspects that constitute the soundtrack of the game *Chrono Trigger*, as well as to analyze the development and relevance of it in specific moments of the game. To achieve this, a qualitative research with a focus on descriptive research and analysis of music and scores was conducted; the main methods of data collection included: listening and selecting the most relevant music for the game and the study, searching for scores that corresponded to the original instrumentation used, as well as a study of the historical period to understand what led the composer to write in a certain way, and how this was accomplished.

Keywords: Music. Analysis. Music. Videogames. Narrative.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	7
2 PANORAMA DA CRIAÇÃO	10
2.1 <i>ORIGEM E DEFINIÇÕES:</i>	10
2.1.1 Os <i>Leitmotivs</i>	12
2.1.2 A Square-Enix e a construção do jogo.....	14
2.2 <i>CHRONO TRIGGER</i>	15
2.2.1 Yasunori Mitsuda.....	15
2.2.2 A história de <i>Chrono Trigger</i>	17
3 ANÁLISE MUSICAL DE CHRONO TRIGGER	19
3.1 <i>MEMORIES OF GREEN E CHRONO TRIGGER</i>	20
3.2 <i>SECRET OF THE FOREST</i>	24
3.3 <i>A STRANGE HAPPENING E WINGS THAT CROSS TIME</i>	30
4 CONSIDERAÇÕES FINAIS	35
REFERÊNCIAS.....	36
ANEXOS	40

1 INTRODUÇÃO

No vasto universo do entretenimento, o enredo e a condução narrativa desempenham um papel central em nossa capacidade de nos conectarmos e imergirmos em experiências emocionantes. Enquanto normalmente associamos o desenvolvimento narrativo à formas de mídia visual, como o cinema, é surpreendente como o mundo dos videogames também se tornou um terreno fértil para a exploração desse aspecto. Em particular, *Chrono Trigger*, um dos jogos mais reverenciados da era de ouro dos *RPGs* (Role-Playing Games), não só elevou a narrativa de jogos eletrônicos a novos patamares, mas também ofereceu uma perspectiva significativa: uma trilha sonora que trabalha em conjunto com o desenvolvimento visual, que lembra as técnicas imersivas e emocionais empregadas no cinema.

Quando se fala em Trilha Sonora, é quase impossível não pensar nos filmes. Neles, a trilha sonora desempenha um papel crucial na construção de atmosfera, evocação de emoções e condução da narrativa. Da mesma forma, *Chrono Trigger* se destaca como um exemplo significativo de como a música pode ser uma força motriz por trás do desenvolvimento narrativo em jogos eletrônicos. Este trabalho explorará as intrincadas relações entre a trilha sonora de *Chrono Trigger* e sua narrativa, demonstrando como a música não apenas complementa, mas também impulsiona a trama, criando uma experiência mais imersiva para os jogadores. Ao analisar essa interseção entre som e história, procuramos revelar as complexas camadas que fazem deste jogo uma obra-prima do entretenimento interativo.

Este trabalho visa analisar de forma prática e qualitativa as músicas da trilha sonora do jogo *Chrono Trigger* e como elas influenciam a jogabilidade e a experiência do jogador, proporcionando uma compreensão mais aprofundada de como a música pode moldar o mundo dos videogames de maneira particular e inovadora.

Uma das diferenças mais notáveis entre o cinema e os videogames é a capacidade singular deste último de permitir que os jogadores interajam com a obra. Essa interatividade cria uma dinâmica excepcional em que as escolhas dos jogadores influenciam diretamente o curso da história. É essa singularidade que torna ainda mais

intrigante a análise do papel da trilha sonora, pois a música não apenas molda a atmosfera e a narrativa, mas também se adapta às ações e escolhas do jogador, tornando-se uma parte intrínseca da experiência interativa e, por conseguinte, merecendo uma análise mais aprofundada.

Outro fenômeno significativo no contexto dos videogames é a possibilidade da música de estabelecer uma identificação elaborada com o momento vivido e experienciado pelo jogador (DONELLY, GIBBONS, p.184 2014). As trilhas sonoras desses jogos muitas vezes se tornam um componente emocional vital, marcando eventos cruciais na narrativa. Essa ligação entre a música e a ação em tela cria uma sensação de proximidade e familiaridade com as trilhas sonoras do jogo, fazendo com que os jogadores não apenas apreciem as composições musicalmente, mas também as associem a momentos significativos de suas próprias jornadas no jogo. Essa conexão emocional é fundamental para o sucesso da análise da trilha sonora de *Chrono Trigger* e seu impacto na experiência do jogador, pois demonstra como a música se torna um fio condutor que liga o jogador à narrativa, tornando-se uma parte indissociável da experiência. Neste trabalho, examinaremos de perto como essa identificação musical é forjada e de que maneira ela influencia a jogabilidade e a imersão dos jogadores em um mundo virtual rico e envolvente.

Aqui, também analisaremos como a utilização de *leitmotifs* é importante e se repete em diversas músicas e ocasiões. Em *Chrono Trigger*, os *leitmotifs* desempenham um papel fundamental na construção de uma experiência coesa e que facilite os jogadores a se localizarem melhor nas relações audiovisuais. Essas ideias musicais recorrentes, associadas a personagens, locais e momentos específicos dentro do jogo, não apenas contribuem para a identificação e coesão da trilha sonora, mas também enriquecem a narrativa e a experiência do jogador. Através da análise desses leitmotifs, poderemos compreender como a música não é apenas uma camada estética, mas sim um elemento estrutural que tece uma narrativa musical em harmonia com o desenvolvimento do enredo. A investigação minuciosa desses temas recorrentes proporcionará uma visão mais abrangente do mundo de *Chrono Trigger* e de como a trilha sonora contribui para uma experiência que transcende a mera audição, envolvendo cada jogador de uma forma pessoal.

Para que tudo isso seja possível, apresentaremos a seguir uma abordagem abrangente sobre o jogo *Chrono Trigger* e sua história, contextualizando-o dentro do período de composição da trilha sonora. Em seguida, realizaremos uma análise minuciosa de cada música na trilha, examinando como cada composição contribui para a narrativa, qual atmosfera cria e como se encaixa no contexto global do jogo. Investigaremos o papel de cada música no contexto da jogabilidade, explorando como as composições musicais influenciam a experiência do jogador. Para enriquecer nossa análise, conduzimos uma pesquisa com jogadores e entusiastas de *Chrono Trigger*, utilizando suas percepções e respostas para lançar luz sobre o impacto emocional e a eficácia da trilha sonora na experiência do jogador. Este estudo pretende desvendar a complexa e fascinante relação entre a trilha sonora e a narrativa em *Chrono Trigger*, evidenciando sua influência na jogabilidade e na imersão do jogador.

Deste modo, procuraremos destacar o importante papel que a música desempenha nos videogames e sua capacidade de envolver e emocionar os jogadores de maneiras inovadoras e significativas. Assim, ao longo deste trabalho, lançaremos uma luz sobre como a trilha sonora de *Chrono Trigger* não apenas aprimora o aspecto estético do jogo, mas também serve como uma força motriz por trás do desenvolvimento narrativo e da experiência interativa. A fusão particular entre música, jogabilidade e narrativa é central na apreciação deste jogo e ilustra como a música se torna um componente integral na imersão dos jogadores em um mundo virtual rico e envolvente, revelando uma nova dimensão do entretenimento interativo que merece ser explorada minuciosamente.

2 PANORAMA DA CRIAÇÃO

Para podermos falar corretamente sobre um jogo, precisamos entender o gênero em que estamos inseridos. Nesse caso, *Chrono Trigger* é um jogo de *RPG* (*Role-Playing Game*). Conhecido por sua mecânica de combate, na qual mistura a ideia do jogo de turno, na qual as batalhas e ações de combate não ocorrem em tempo real. Em vez disso, os jogadores e inimigos agem de forma alternada em turnos distintos. Cada personagem pode realizar ações, como atacar, lançar magias ou usar itens, durante seu turno, com a ação livre, na qual os jogadores precisam ter habilidade em reagir rapidamente, executar combos de ataque e tomar decisões estratégicas durante o combate.

Quanto à perspectiva visual, *Chrono Trigger* é um jogo de *RPG* em 2D, com gráficos bidimensionais. Ele foi originalmente lançado para o *Super Nintendo Entertainment System* (SNES) e manteve essa estética durante as várias versões para diferentes plataformas. A ênfase na exploração narrativa e progressão de personagens o coloca firmemente no gênero de *RPG* eletrônico. A seguir será falado um pouco mais sobre as definições e origens que deram desenvolvimento ao jogo.

2.1 Origem e definições

Os jogos de *RPG* eletrônicos são um gênero de videogames que se concentram na narrativa, na evolução de personagens e nas escolhas dos jogadores¹. Eles são frequentemente ambientados em mundos fictícios de fantasia, ficção científica ou outros cenários imaginários. Os jogadores assumem o controle de um ou vários personagens e têm a liberdade de tomar decisões que afetam o enredo e o desenvolvimento dos personagens. Além disso, os *RPGs* geralmente apresentam

¹ Disponível em: <https://www.masterclass.com/articles/what-is-an-rpg>

elementos como combate, habilidades, equipamentos e progressão de níveis, permitindo que os personagens evoluam ao longo do jogo.

A origem dos jogos de *RPG* eletrônicos remonta à década de 1970. Um dos primeiros jogos de *RPG* amplamente reconhecidos é "*Dungeons & Dragons*," um jogo de tabuleiro de fantasia que envolve a criação de personagens, exploração de masmorras e resolução de desafios por meio de rolagens de dados. Os primeiros videogames de *RPG* foram influenciados por "*Dungeons & Dragons*"² e jogos de aventura textuais. "*Colossal Cave Adventure*" foi um dos primeiros exemplos notáveis, lançado em 1976.

No entanto, o gênero *RPG* eletrônico realmente ganhou destaque com o lançamento de "*Wizardry: Proving Grounds of the Mad Overlord*" em 1981 e "*Ultima*" em 1981. Ambos os jogos foram pioneiros na introdução de elementos que se tornariam fundamentais nos *RPGs* eletrônicos modernos, como a criação de personagens, a exploração de mundos abertos e combate baseado em turnos³. A partir desse ponto, o gênero floresceu e evoluiu, produzindo títulos icônicos como "*Final Fantasy*" (1987) e "*The Legend of Zelda*" (1986) e, posteriormente, *Chrono Trigger* (1995), que influenciaram o gênero de *RPG* e como a narrativa e a jogabilidade interagem nos jogos eletrônicos. Lark Anderson, escritor para o famoso site de games *Gamespot* ainda fala sobre *Chrono Trigger*:

Chrono Trigger é uma síntese fantástica de excelente narrativa, design de jogo, música e jogabilidade que resistiu ao teste do tempo e deve ser considerado obrigatório para qualquer fã de jogos de *RPG* (2008).

Os *RPGs* eletrônicos continuaram a evoluir ao longo das décadas e se tornaram um dos gêneros mais populares e diversificados na indústria de jogos, oferecendo experiências de jogo ricas em narrativa e possibilidades de escolha para os jogadores.

² *Dungeons & Dragons*, ou *D&D*, é um popular jogo de *RPG* de mesa. Ele foi criado por Gary Gygax e Dave Arneson e publicado pela primeira vez em 1974 e é considerado o primeiro *RPG* de mesa; sua criação estabeleceu fundamentos para os futuros *RPGs* de todos os estilos.

Disponível em: <https://ppagina.com/conheca-a-historia-por-tras-dos-cinco-mais-famosos-jogos-de-rpg-do-mundo-7171>

³ Disponível em: <https://www.nintendoblast.com.br/2020/05/25-anos-chrono-trigger.html>

2.1.1 Os *Leitmotivs*

Os *leitmotivs*⁴ são elementos musicais recorrentes em composições, que surgiriam especialmente associados à ópera criada por Richard Wagner, que servem como um recurso poderoso para a narrativa musical. Esses “motivos condutores” são fragmentos musicais distintos e facilmente identificáveis, compostos por um ou mais acordes, melodias ou sequências de notas, que representam conceitos, personagens, emoções, lugares ou ideias específicas em uma obra musical⁵.

Os leitmotivs têm várias funções importantes em uma composição musical, tais como:

a) A identificação de personagens: os *leitmotivs* são frequentemente usados para associar personagens a temas musicais específicos. Cada personagem ou problema dramático pode ter seu próprio *leitmotiv*, facilitando a identificação e a compreensão da história musical.

b) Representação de emoções: Também podem expressar emoções ou estados de espírito. Por exemplo, um *leitmotiv* melancólico pode ser usado para representar tristeza, enquanto um *leitmotiv* enérgico pode transmitir entusiasmo.

c) Conexão com a trama: os *leitmotivs* são usados para criar conexões entre elementos da trama, como eventos, lugares e ideias. Quando um leitmotiv é repetido ao longo da obra, isso pode sugerir uma conexão ou desenvolvimento na narrativa.

d) Variação e desenvolvimento: compositores muitas vezes variam e desenvolvem *leitmotivs* ao longo da obra para refletir as mudanças na história ou no caráter dos personagens. Essas variações ajudam a manter a música relevante e envolvente.

⁴ Origem etimológica: palavra alemã *Leitmotiv*, que significa "motivo condutor" Disponível em: <https://dicionario.priberam.org/leitmotiv>.

⁵ Disponível em: <https://musicalidades.com.br/o-que-e-leitmotif-entenda-esse-recurso-musical-no-cinema/>

e) Continuidade musical: os *leitmotivs* são uma ferramenta essencial para criar uma narrativa musical coesa, unindo diferentes partes de uma composição e proporcionando um senso de unidade.

Chrono Trigger é um exemplo brilhante de como a música, na forma de *leitmotivs*, desempenha um papel expressivo e integrado na narrativa e na jogabilidade. Cada personagem, local e evento importante é acompanhado por um tema musical distintivo – tendo em vista que até mesmo o título de algumas músicas já possui a ideia de “música tema de algo” por exemplo “*Frog’s Theme*”, “*Magus’s Theme*” – permitindo que os jogadores se conectem emocionalmente com o jogo. Quando um personagem central entra em cena, sua música tema específica é tocada, estabelecendo sua presença e personalidade. Além disso, os locais no mundo do jogo têm suas próprias trilhas sonoras exclusivas, que definem a atmosfera de cada lugar, tornando a exploração ainda mais envolvente.

Os *leitmotivs* também são usados para realçar eventos críticos na narrativa. Durante cenas de ação ou confronto, a música assume um tom mais acelerado, intensificando a tensão e a emoção da situação. Isso faz com que os jogadores estejam mais imersos nos momentos-chave do enredo. Além disso, a trilha sonora se adapta à jogabilidade, tornando-se um componente ativo durante as batalhas. A música muda conforme as ações do jogador, e as mudanças de fase na luta, proporcionando uma experiência sonora dinâmica e diferente.

Ainda sobre isso, Adorno e Hans Eisler em *Composing for the Films* comentam sobre o uso dos *leitmotivs* e como eles são empregados para conduzir melhor aqueles que conhecem menos sobre música, dizendo que eles sempre foram os meios mais elementares de elucidação, o caminho pelo qual os inexperientes musicalmente se orientam (ADORNO; EISLER, 1947). No contexto dos jogos, é o que de fato acontece. Enquanto um jogador está focado em questões de jogabilidade e mecânica do jogo, a música, para aqueles menos concentrados nela, passa como um elemento em segundo plano. Dessa forma, seu uso como um motivo condutor que reintroduza ao indivíduo algo importante do jogo funciona conforme o esperado.

Além disso, muitas vezes, à medida que os personagens evoluem e se desenvolvem ao longo do jogo, é capaz que seus temas musicais também evoluam, refletindo as mudanças em suas personalidades e histórias. Isso cria uma narrativa

musical paralela que permite que os jogadores se relacionem e entendam o crescimento dos personagens de forma não verbal.

2.1.2 A Square-Enix e a construção do jogo

Chrono Trigger foi desenvolvido pela *Square Company*, que posteriormente se chamaria de *Square-Enix*, a fusão entre as companhias Square e Enix. Antes da fusão, a Square já era conhecida por notáveis jogos como *Final Fantasy* e *Secret of Mana*, assim como a *Enix* também já era reconhecida por jogos como *Dragon Quest*. Recrutando profissionais famosos da época de ambas empresas e os colocando para trabalhar juntos, criaram a então chamada “Equipe dos sonhos” o *Dream Team*, que ficou responsável pela criação e desenvolvimento de *Chrono Trigger* em 1995.

Sobre o impacto e as inovações do jogo, não se dão apenas pelo sucesso monetário. *Chrono Trigger* trouxe diversas novidades e tecnologias interessantes para se analisar.

Antes dos motivos práticos do jogo, não se pode deixar de mencionar o *Dream Team*. Seu elenco de desenvolvedores incluiu pessoas como Hironobu Sakaguchi, criador de *Final Fantasy*, Yuji Horii, criador de *Dragon Quest*, e Akira Toriyama, o criador de *Dragon Ball*, assim como Kazuhiko Aoki e Nobuo Uematsu, que contribuiu com Mitsuda para a composição de trilha sonora. Yasunori Mitsuda não foi incluído nos créditos finais do jogo como o compositor principal, mesmo tendo feito a maioria das músicas, e sim Nobuo Uematsu, por já ter uma certa reputação como compositor de trilhas sonoras.

Uma novidade importante foi a introdução do conceito de "múltiplos finais", de modo a tornar o jogo mais longo e promover, também, a importância das decisões do jogador durante o jogo, além de, é claro, incentivar o jogador a jogar o *game* mais vezes para tentar alcançar todos os finais. Contando todas as versões do *game*, são cerca de 13 finais possíveis, a depender do caminho a ser seguido na linha do tempo.

Prosseguindo, a mecânica de batalha foi uma das principais inovações. Em vez de inimigos gerados aleatoriamente, comum em RPGs, os adversários aparecem

fixos no mapa. Isso é por um bom motivo, afinal, a batalha acontece ali mesmo, sem uma segunda tela de confronto. É uma mecânica de batalha que deu a *Chrono Trigger* uma jogabilidade mais dinâmica. Ainda na batalha, os personagens possuíam animações, e não ficavam apenas estáticos perante a luta ou o que acontecia. Outro detalhe que deixa o jogo muito mais interessante e singular é o desenvolvimento da história e da sua narrativa: personagens – jogáveis, ou não – possuem uma história bem construída que pode ser entendida realizando missões secundárias dentro do jogo. É possível sentir a tristeza, angústia, ou medo dos personagens no momento em que contam suas histórias e o que os move⁶.

2.2 Chrono Trigger

Chrono Trigger é um dos jogos mais emblemáticos da chamada Era de Ouro⁷ dos RPGs. Este jogo não apenas conquistou entusiastas dos videogames, mas também transcendeu o mundo dos jogos eletrônicos, cativando amantes de música, narrativa e entretenimento interativo. O jogo não é apenas um marco na história dos games, mas também uma experiência que demonstra a notável sinergia entre som e história.

2.2.1 Yasunori Mitsuda

Por trás das obras musicais compostas existe um principal compositor: *Yasunori Mitsuda*. Reconhecido como um dos mais renomados compositores de música para videogames, Mitsuda desempenhou um papel fundamental na criação do ambiente sonoro que envolve e enriquece a experiência dos jogadores. Sua vida e

⁶ Disponível em: <https://www.planocritico.com/critica-chrono-trigger/>

⁷ Disponível em: <https://www.gamevicio.com/noticias/2012/02/a-era-de-ouro-dos-rpgs-chrono-trigger-32-mb-de-pura-qualidade/>

carreira testemunham sua dedicação e envolvimento com a música e o anseio por inovações tecnológicas e composicionais para a indústria dos jogos eletrônicos.

Nascido em 21 de janeiro de 1972, em Tokuyama, no Japão, Mitsuda enfrentou desafios significativos no início de sua vida, enfrentando questões de saúde que o levaram a descobrir a música como uma forma de superação. Sua jornada musical o conduziu a estudos em composição e, posteriormente, a uma colaboração de destaque na indústria de jogos. O mundo dos videogames testemunhou seu brilhantismo criativo em *Chrono Trigger*, onde ele contribuiu com essa trilha sonora que se tornou icônica, cativando gerações de jogadores.

Mitsuda foi escolhido como o compositor exclusivo do jogo e, como resultado, ele compôs 54 faixas para a versão final original do jogo. Seu comprometimento com o trabalho foi tão intenso que acabou desenvolvendo úlceras estomacais e precisou ser hospitalizado, o que levou Nobuo Uematsu a concluir as faixas restantes em seu lugar. Além disso, Mitsuda dedicou um tanto esforço à criação da trilha sonora, que muitas vezes trabalhou até perder a consciência e, em seus sonhos, surgiam novas ideias para músicas, incluindo a melodia de encerramento do jogo. Em uma entrevista do site de games *1Up* com Yasunori Mitsuda, o compositor relata sua experiência com isso:

(...) Sim, é verdade. Naquela época, eu ficava acampado no estúdio o tempo todo. Mantinha tudo ligado o tempo inteiro e, se eu estivesse dormindo e uma melodia surgisse em minha mente, eu levantava imediatamente e conseguia trabalhar nela. (MITSUDA, 2008, p.1)

Em *Chrono Trigger*, Mitsuda realmente compôs uma obra-prima dos jogos digitais. Esse jogo foi lançado para Super Nintendo em março de 1995, no Japão, e desde então vem fazendo sucesso até os dias atuais, com sua trilha sonora sendo constantemente reproduzida e executada como covers e interpretações em diversos lugares do mundo todo. Como forma de mostrar o sucesso da obra – do jogo no geral – podemos constatar que o jogo foi posteriormente lançado para outras plataformas de jogos digitais, como o PlayStation, em 1999, o Nintendo DS em 2008 e, para reforçar o sucesso até os dias atuais, para a Steam (PC) em 2018.

Sites como *Eurogamer* e *Gamepro*, que possuem comunidades e fóruns destinados a avaliações e opiniões sobre jogos, também chegaram a dar nota

máxima, e outros sites de agregadores de avaliações consideram que o jogo passa dos 90% de aprovação. Sérgio Henriques, contribuidor do site *Eurogamer* acrescenta:

Chrono Trigger tem sido encarado como um dos grandes jogos do gênero. E razões para isso não faltam. Sendo esta a primeira oportunidade legítima de um jogador europeu experimentar este clássico, a nota abaixo fica justificada: 10/10. (2009, p.2)

2.2.2 A história de *Chrono Trigger*

Uma das características mais distintivas de *Chrono Trigger* reside na sua história singular e inovadora. Este jogo de RPG apresenta algo que, até hoje, continua a ser um desafio para outros jogos: uma completa liberdade narrativa.

Chrono Trigger gira em torno de viagens no tempo e utiliza esse conceito para adotar um formato não linear. Essa estrutura proporciona aos jogadores a liberdade de viajar entre o passado e o futuro, desvendando a trama progressivamente ou enfrentando o principal antagonista desde o início.

A narrativa de *Chrono Trigger* se inicia no ano 1000 d.C., com Crono, Marle e Lucca na Millennial Fair, um evento anual onde residem, no reino de Guardia. Durante o evento, Lucca demonstra uma máquina de teletransporte recém-inventada, levando Marle a se voluntariar como voluntária para o teste. O dilema surge quando a máquina apresenta falhas e abre uma fissura no tempo, enviando Marle para um passado remoto, 400 anos antes. Para resgatar a jovem, Crono e Lucca optam por embarcar em uma missão para encontrá-la. No entanto, sua jornada não se limita a isso, pois eles também se deparam com um futuro apocalíptico, o que lhes impõe uma nova missão: voltar ao passado e impedir o evento catastrófico.

A partir dessa trama, o jogador desfruta de plena liberdade. Inúmeras missões e histórias secundárias se desenrolam, e já na primeira jogada, já se tem a oportunidade de experimentar cinco finais distintos, dependendo de duas escolhas cruciais durante o jogo. As decisões e conquistas ao longo do caminho exercem influência direta sobre qual versão do desfecho de *Chrono Trigger* será alcançada.

Como falado anteriormente, o uso de múltiplos finais encaixa perfeitamente ao entender que a narrativa principal do jogo é baseada em viagens no tempo. Assim como em outras áreas da arte, como no livro “A Máquina do Tempo”, de H.G. Wells,

trabalhos cinematográficos de Christopher Nolan e Robert Zemeckis, em “Interestelar” e “De volta para o futuro”, a viagem no tempo teve sua maior aparição na área dos *games* em Chrono Trigger, que revolucionou todo um setor.

A jogabilidade traz todos os elementos típicos dos RPGs japoneses que povoavam a galeria de títulos do SNES. É possível desferir ataques com armas ou conjurar magias; cada personagem possui aptidões singulares; alguns heróis são propensos às magias dos elementos, como fogo, água, gelo, relâmpago e assim por diante, além das magias de cura e defesa.

3 ANÁLISE MUSICAL DE CHRONO TRIGGER

Neste capítulo, o objetivo será apresentar e analisar, de forma prática, como algumas músicas do jogo trabalham para conduzir a experiência e jogabilidade de acordo com processos composicionais e estéticos que possuem.

Durante a composição da trilha musical do *game*, Mitsuda estava comprometido em fornecer uma experiência musical que refletisse a história e os personagens de *Chrono Trigger*. Ele procurou incorporar temas musicais recorrentes para personagens, locais e situações importantes, de forma semelhante ao uso de *leitmotifs* em trilhas sonoras de filmes. Isso permitiu que os jogadores desenvolvessem uma conexão emocional com a música e a história ao longo do jogo. Em entrevista com o site *Original Sound Version*, Mitsuda disse:

Quando compus a trilha sonora original de Chrono Trigger, os principais jogos eram *Final Fantasy* e *Dragon Quest*, e ambas as séries estavam repletas de diferentes tipos de músicas para cada área. Como jogador de jogos, sempre senti que não havia consistência na música, e eu queria usar o tema principal de *Chrono Trigger* o máximo possível, como fazem nos filmes. Como resultado, comecei a trabalhar em diferentes tempos e arranjos. (2008, p.1)

Nessa citação, fica claro o objetivo do compositor em utilizar os *leitmotifs* de modo que apareçam mais no jogo. Um exemplo prático disso é na música e melodia tema do jogo, “*Chrono Trigger*” comparando com a música “*Memories of Green*”, que será apresentado mais adiante.

Antes de analisar as músicas, também é interessante saber que o estilo composicional que Mitsuda escolheu para o *game* foi mais voltado para algo modal, e também prioriza melodias diatônicas livremente harmonizadas por tétrades em progressões cromáticas. Na maioria das músicas, nem as melodias, nem suas harmonizações se enquadram com clareza em nenhuma tonalidade em particular.

Visto isso, foram selecionadas cinco peças de Yasunori Mitsuda para *Chrono Trigger*, que serão analisadas em seu caráter estrutural, harmônico, melódico e em conjunto com a narrativa do jogo.

3.1 *Memories of Green e Chrono Trigger*

Logo nos primeiros 30 minutos de jogo podemos nos deparar com duas músicas que causam interesse ao ouvinte. São elas: A música tema, chamada *Chrono Trigger* e outra chamada *Memories of Green*.

Figura 1 – Parte A de *Chrono Trigger*⁸

The image displays a piano accompaniment score for Part A of the song 'Chrono Trigger'. The music is written in G major (one sharp) and common time (C). It consists of two systems of staves. The first system includes a treble clef staff with a boxed 'A' and a bass clef staff. Chords are indicated as Am7 and F#m7. The second system includes a treble clef staff with chords Fmaj7 and Em7, and a bass clef staff. The score features various musical notations such as eighth notes, quarter notes, and rests, along with fingering numbers (1, 2, 3, 5) and dynamic markings like 'p'.

Fonte: Livro de partituras original para piano de *Chrono Trigger*

Figura 2 – Parte B/Leitmotiv de *Chrono Trigger*

⁸ Partitras retiradas do livro de partituras original para piano de *Chrono Trigger*



Fonte: *Chrono Trigger Original Sound Version Piano Sheet Music*

Essa primeira música (Figura 1), o tema do jogo, *Chrono Trigger*, é tocada pela primeira vez no momento em que *Crono* (personagem principal) decide embarcar em sua jornada para salvar a garota (*Marle*) que sumiu misteriosamente pela máquina de teletransporte inventada. A música, junto com o contexto da história do jogo, entrega uma sensação de esperança e propõe começar a aventura, é considerada a música tema do personagem Crono. Em um tempo de 130 bpm, a música promete entregar tudo o que se espera de um jogo de aventura, um ritmo acelerado, e uma percussão rufante⁹.

Ao se analisar a harmonia, na chamada pelo autor de Parte A (Figura 1), ele utiliza a progressão: Am7 F#m7 F7M Em7. Nesse breve período o compositor cria uma sensação de suspensão nos ouvidos do jogador, pela falta de direção clara em contexto tonal, visto que, pelo prisma da harmonia funcional, a sequência acima não se encaixaria nas principais tonalidades esperadas da música, mi menor ou lá menor (dórico).

Após essa Parte A, chega o tema oficial, na Parte B (Figura 2), na qual Mitsuda inicia com Am7 – F#m7, igual na parte A, porém quebra nossa expectativa ao não resolver em um F7M, ao invés disso ele repete a sequência de dois acordes acima mais uma vez para então continuar com a música em outra harmonia. O interessante que se pode analisar desse trecho é como a quebra de expectativa funciona bem, é

⁹ Disponível em: https://artsandculture.google.com/story/composing-classics-a-history-of-video-game-music/yQVh0uNkq_X8lQ

uma técnica composicional ótima para deixar a música mais dinâmica e interessante, ainda mais sendo ela a música tema do jogo.

Em contrapartida, a música *Memories of Green* (Figura 3) possui características muito semelhantes à *Chrono Trigger*, como o mesmo *leitmotiv* e harmonia semelhante, por exemplo.

Figura 3: Tema de *Memories of Green*

The image displays two systems of piano notation for the theme of *Memories of Green*. The first system is marked with a box 'A' and the chord *Am7(9)*. The melody in the right hand starts on a treble clef with a key signature of one sharp (F#), featuring a sequence of notes: G4 (finger 3), A4 (finger 4), B4 (finger 5), C5 (finger 2), and B4 (finger 1). The bass line in the left hand consists of a descending eighth-note pattern: G3, F3, E3, D3, C3, B2, A2, G2. The second system is marked with the chord *F#m7(11)*. The melody in the right hand starts on a treble clef with a key signature of two sharps (F# and C#), featuring a sequence of notes: G4 (finger 5), A4 (finger 4), B4 (finger 3), C5 (finger 2), and B4 (finger 1). The bass line in the left hand consists of a descending eighth-note pattern: G3, F3, E3, D3, C3, B2, A2, G2.

Fonte: *Chrono Trigger Original Sound Version Piano Sheet Music*

Como se pode perceber, a música possui praticamente o mesmo desenvolvimento harmônico e melódico, contudo, podemos analisar os seguintes aspectos dentro da *gameplay* e narrativa do jogo: por mais que possua o mesmo *leitmotiv*, *Memories of Green* está em um andamento bem mais lento, 72 bpm, a instrumentação utilizada é diferente, enquanto na música tema a melodia era feita por

um *lead*¹⁰ que simulava o timbre de um oboé, acompanhado por instrumentos percussivos que davam uma movimentação mais agitada, nesta música a escolha é diferente.

Em *Memories of Green*, a melodia inicia por um timbre semelhante a uma flauta, e posteriormente a um violino. Existe a escolha por uma harmonia mais densa, os acordes, antes apenas com a 7ª, agora possuem extensões como 9ª e 11ª; ao invés de tambores e caixas percussivas, o teor rítmico da música se dá por arpejos de piano.

Essa música aparece um pouco depois da música tema, ela é ouvida pela primeira vez na *Ponte Zenan*. Enquanto Crono, Marle e Lucca visitam oficialmente a ponte pela primeira vez, e posteriormente ao voltar no tempo para anos atrás.

O local e o momento narrativo em que o jogo se encontra evoca um sentimento de saudosismo e nostalgia, dado que até mesmo que o nome da música indica a ideia de retomada de memórias. A música ainda nos traz a ideia de que algo ocorreu no passado, criando um sentimento vazio com um toque de esperança, visto o uso do *leitmotiv* principal. Assim também criando oposição com o tema energético e emocionante de Crono, enquanto dessa vez o sentimento é mais singelo e tranquilo, com toques de desconfiança e nostalgia.

Dessa forma, durante a *gameplay*¹¹, percebemos como o uso dos *leitmotifs* nos leva a diferentes sensações e experiências, ainda mais quando em conjunto com o fator visual do jogo, sejam os cenários, que são tons predominantemente verdes, remetendo à ideia de prados e campos – que é basicamente o mapa no instante da trilha musical, ou durante as falas e conversas que os jogadores têm com os NPCs¹²,

¹⁰ *Lead* se refere a um tipo de som de sintetizador ou não, projetado para desempenhar o papel principal ou melódico em uma música. Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/Lead_instrument

¹¹ Se traduzida ao pé da letra, a palavra “gameplay” significa “jogando o jogo” ou “jogar o jogo”. E é isso o que ela quer dizer: uma pessoa que está jogando alguma coisa. Disponível em: <https://canaltech.com.br/games/o-que-e-gameplay/>

¹² NPC – *Non Playable Character*, se refere aos personagens controlados pelo próprio computador; já programados. Disponível em: <https://canaltech.com.br/games/o-que-e-npc/>

que, como dito posteriormente, retoma à ideia de um passado que outrora vislumbrava seus momentos de glória.

3.2 *Secret of the Forest*

Ao falar sobre a trilha sonora de *Chrono Trigger*, *Secret of the Forest* sempre é lembrada. Essa música é a 11ª faixa no álbum *Chrono Trigger Original Sound Version*, e uma das mais famosas do jogo, tendo diversos *covers* online, e também versões que se utilizam de *samples*¹³, como na versão do rapper Whiz Khalifa e o produtor de música eletrônica Giraffage.

Secret of the Forest sugere exatamente o que o seu título anuncia. A ocasião em que a música é ouvida pela primeira vez é quando o jogador adentra a *Floresta de Guardia* – um dos lugares mais icônicos do jogo – que é descrito no jogo como um lugar denso, mágico e misterioso.

¹³ A palavra *sample* vem do inglês e significa “amostra”. Sendo assim, *Samples* são trechos sonoros selecionados das mais diversas músicas, que podem ser reutilizados dentro de novas gravações de forma remixada, cortada ou direta. Disponível em: <<https://culturadoria.com.br/sample-na-producao-musical>>

Figura 4 – Secret of the Forest

The image shows a piano sheet music for the piece "Secret of the Forest". It is written in G-flat major (three flats) and 7/8 time. The tempo is marked as 78. The score is divided into two systems. The first system is marked with a box 'A' and the chord Gbmaj7. The second system is marked with the chord Fm7. Both systems feature a complex arpeggiated piano melody in the right hand and a simple bass line in the left hand.

Fonte: *Chrono Trigger Original Sound Version Piano Sheet Music*

Inicialmente, a música começa com um arpejo de piano e um baixo elétrico nos preparando para a melodia que ainda viria (Figura 4). A princípio, o jogador e o ouvinte recebem uma informação de algo auditivamente diferente do que se espera por uma condução harmônica e melódica tonal que, tecnicamente falando, é dada pela sequência Gb7M – Fm7 que se sustenta durante a maioria da música.

Figura 5: *Secret of the Forest* tema

Fonte: *Chrono Trigger Original Sound Version Piano Sheet Music*

Em seguida, após a introdução, um timbre de flauta dá entrada à melodia principal que começa com a nota dó natural, e entrega a clara sensação de uma melodia no modo lídio, dando também diversas cores a esses primeiros compassos, transformando a harmonia num acorde de Gb7M(#11)(13), seguido do acorde de Fm7 no 3º compasso da figura, no qual a melodia enfatiza o sol natural, que simboliza uma falsa relação com o acorde anterior¹⁴ – a alternância e ênfase entre essas duas notas – e que não está presente nem em Db maior ou em Gb lídio.

¹⁴ Disponível em: <https://www.bbc.co.uk/bitesize/guides/z8tsh39/revision/2>

Ainda observando esses dois primeiros acordes, ao analisar suas respectivas escalas, ou seja, *sol bemol lídio e fá menor*, e retirar as notas que não pertencem à ambas escalas, no caso o *sol natural*, e também uma nota que não se utiliza durante a música, o *ré bemol*, o que sobra são as notas da escala pentatônica maior de *lá bemol*. Escrever uma melodia sob essa escala faria teoricamente com que as transições de um acorde para o outro soassem e fossem realizadas de forma tranquila e despercebida, mas Mitsuda faz exatamente ao contrário, ele acentua as notas que não fazem parte de ambas as escalas, e isso realça mais a harmonia, e dá uma característica muito peculiar à música, que é exatamente o pretendido.

O uso desses acordes com mais extensões e sem uma “função” específica tem um uso certo quando se trata de uma ambientação para uma floresta densa, onde tudo parece ser igual e transmite ao jogador uma sensação de um ciclo sem fim dentro daquele lugar. Além disso, os dois acordes acima não têm a necessidade de serem resolvidos um no outro e vice-versa, sendo mais um item que contribui para a criação dessa atmosfera impressionista e etérea¹⁵. Essas características composicionais podem ser encontradas também em compositores que Yasunori Mitsuda, em entrevista para o site *Palgn.au*, diz ter como referências, como Claude Debussy e Maurice Ravel:

Os meus compositores favoritos são Maurice Ravel, Johann Sebastian Bach, Pyotr Ilyich Tchaikovsky, Claude Achille Debussy, Robert Alexander Schumann, Antonín Leopold Dvorák e Gustav Holst. Embora eu tenha muitos compositores de música moderna favoritos, há muitos para listar aqui, por isso mencionei apenas compositores clássicos. (2006, p.1)

Posteriormente, a música adentra em uma chamada Parte C, na qual o piano fica responsável pela melodia, e a conduz de forma sutil até retomar a ideia do *leitmotiv* na Parte D (Figura 6).

¹⁵ Disponível em: <https://jasonyu.me/secret-of-the-forest/>

Figura 6: *Secret of the Forest* Parte D

The image displays a piano score for 'Secret of the Forest' Parte D. It consists of two systems of music, each with a treble and bass clef. The first system starts with a key signature of three flats (B-flat major/C minor) and a common time signature. The first measure has a 'D' chord above the treble staff. The second measure has an 'Eb7' chord. The third measure has a 'Cb7' chord. The second system starts with a 'Bbm7' chord. The music features a steady eighth-note accompaniment in the bass and a more melodic line in the treble.

Fonte: *Chrono Trigger Original Sound Version Piano Sheet Music*

A retomada do *leitmotiv* dessa vez se diferencia em dois aspectos principais, que são: a harmonia, que anteriormente iniciava a melodia com um acorde maior e seguia para um acorde menor, agora inicia com seu relativo menor, seguido de um acorde dominante¹⁶; e sua intensidade, ao imaginar um cenário, na entrada do primeiro motivo melódico, na Parte B, a sensação é mais tranquila e relaxante, nessa nova seção, a dinâmica já é outra, a tessitura mais aguda, se iniciando em um fá ao invés de um dó, tocada pelo timbre do violino indica uma tensão maior que só será resolvida no início da próxima seção, na chamada Parte E (Figura 7).

Figura 7: *Secret of the Forest* Parte E

¹⁶ No caso de uma análise funcional clássica, seria possível dizer que o acorde de Cb7 funciona como preparação para o acorde seguinte, Bbm.

Fonte: *Chrono Trigger Original Sound Version Piano Sheet Music*

A partir de então, a música entra numa coda, e se prepara para encerrar o ciclo, diminuindo a intensidade da faixa e nos preparando para o *loop*¹⁷. Ela dá um descanso a muitos dos instrumentos que estiveram presentes durante todo o tempo (percussão, harpa e cordas) para destacar a linha de baixo, que tem um momento importante de solo aqui, com o piano fornecendo a harmonia.

Se separarmos os acordes, obtemos Bbm7, Gm7, Ebm7 e Fm7. O acorde Gm7 é interessante porque marca o retorno da falsa relação com o sol natural que já ocorreu anteriormente. Este acorde em particular, entre os 4 acordes anteriores, merece maior atenção auditiva porque, mais uma vez, não caminha em nenhum sentido funcional clássico. Os dois últimos acordes são os dois acordes que ouvimos durante toda a música (Ebm7 e Fm7), mas agora, porque estão ancorados pela introdução do acorde de Bbm7 no início da frase, eles têm contexto e uma sensação de movimento e resolução que não tinham antes.

¹⁷ O *Loop musical* é a repetição de uma parte, ou da música toda, muitas vezes de forma que não seja perceptível onde começa ou termina. Disponível em: <https://portalintercom.org.br/anais/nacional2017/resumos/R12-2577-1.pdf>

3.3 *A Strange Happening e Wings That Cross Time*

Em *Secret of the Forest*, Mitsuda utiliza muito do recurso da repetição de dois acordes principais. Ele emprega essa técnica composicional em diversas outras músicas, entre elas, em *A Strange Happening*.

Essa música ocorre no momento em que o trama principal do jogo será traçado: a involuntária criação de uma ruptura no espaço-tempo do jogo, que leva Marle a ser teletransportada para outra realidade, em outra época. Portanto, é uma música misteriosa, como diz o texto, algo que aconteceu sem explicação aparente. Em suas anotações para a música original, Yasunori Mitsuda até comenta: “(...) bem, parece assustador” (1995, p.19).

Figura 8: Tema principal de *A Strange Happening*

The musical score for the main theme of *A Strange Happening* is presented in two systems. The first system begins with a treble clef, a key signature of one flat (B-flat), and a 3/4 time signature. The tempo is marked as 74. The melody in the treble clef starts with a quarter rest, followed by a series of eighth notes. The bass clef provides a simple harmonic accompaniment. Chords are indicated as Dm, Ddim, and G#.

Fonte: *Chrono Trigger Original Sound Version Piano Sheet Music*

Entre as análises possíveis, percebe-se que, olhando para os acordes Dm e Ddim (Abdim) como tétrades – por observar o padrão que as semicolcheias realizam – percebemos que só possuem uma nota em comum, que é o fá natural. O tanto de notas diferentes entre os dois acordes cria essa sensação instável da progressão¹⁸, enquanto em *Secret of the Forest*, aquela única nota diferente (sol natural) cria a sensação de mistério e flutuação criada pelo contexto do jogo, aqui em *A Strange Happening* sentimos a inquietação e instabilidade criada, efeito que combina extremamente bem com a cena proposta pelo jogo. Não só isso, mas até mesmo o fato de as notas do baixo de cada acorde estarem separadas por uma distância de um trítone ajuda o ouvinte e jogador a sentir a tensão do momento¹⁹.

¹⁸ Disponível em: <https://www.masterclass.com/articles/ways-to-create-tension-and-release-in-music>

¹⁹ Disponível em: <https://www.npr.org/2017/10/31/560843189/the-unsettling-sound-of-tritones-the-devils-interval>

Diversas progressões de acordes – com funcionalidade clássica aparente, ou não – são criadas a partir ou com apenas dois acordes²⁰. Assim, é possível criar diferentes atmosferas. Na obra de Erik Satie, *Gymnopédie No.1*, o compositor aproveita do uso de dois acordes no começo da música para então desenvolver uma melodia calma e excêntrica, como pretende o título dessas peças. No Jornal UFG, Gabriel Donelli explicitou:

As *Gymnopédies* são peças calmas e excêntricas. Ao compor este conjunto de obras, Satie desafiou a tradição clássica, usando dissonâncias deliberadas contra a harmonia e produzindo um efeito melancólico que combina com as instruções de execução, que são tocar cada peça lentamente e dolorosamente. (2016, p.1)

Figura 9: *Gymnopédie N° 1*

Gymnopédie No. 1

Éric Alfred Leslie Satie from *Trois Gymnopédies* Erik Satie
(1866–1925)

Lent et douloureux

Piano

The musical score for *Gymnopédie No. 1* is presented in two systems. The first system (measures 1-5) features a piano accompaniment with a steady pulse of chords in the bass clef and a melodic line in the treble clef that begins in measure 5. The second system (measures 6-10) continues the melodic line with a long slur and the accompaniment, which includes a dynamic change to *f* (forte) in measure 8.

Fonte: <https://musescore.com/classicman/satie-gymnopédie-no-1>

²⁰ Faraldo, Angel & Herrera, Perfecto & Jordà, Sergi. (2017). *The House Harmonic Filler: Interactive Exploration of Chord Sequences by Means of an Intuitive Representation*.

Em *Wings That Cross Time* (Figura 9), Mitsuda utiliza mais uma vez a falsa relação entre acordes em sequência.

Figura 10: Parte B de *Wings That Cross Time*

The image shows a piano sheet music excerpt for 'Wings That Cross Time'. It is written in G minor (one flat) and consists of two systems of piano accompaniment. The first system begins with an Fm7(9) chord in the right hand and a bass line. This is followed by a chromatic approach to Cb, with fingerings 1, 2, 1, b, 3, 5, b, 3 indicated. The second system starts with Bbm7 and E>sus4 chords, with a triplet of eighth notes in the right hand. The score includes various articulations and fingerings throughout.

Fonte: *Chrono Trigger Original Sound Version Piano Sheet Music*

Ao olhar rapidamente, aparenta ser uma aproximação cromática do Cb para o Bbm – ou também o acorde II frígio – para então realizar uma cadência, mas o que chama atenção é o tempo de duração de cada acorde e também como é realçado o uso dessa falsa relação entre os acordes – e escalas – de *fá menor* e *dó bemol lídio*, que com sua alternância e repetição transmite uma sensação interessante para o jogador²¹.

O contexto em que a música se desenvolve no jogo é para ser o tema de uma nave que é capaz de viajar no tempo, a *Epoch*. Nesse momento, o jogo já passou por

²¹ Disponível em: <https://www.masterclass.com/articles/ways-to-create-tension-and-release-in-music> p.1

diversas adversidades e problemas, e esse tema chega juntamente com o momento da narrativa em que os personagens retomam recebem forças e esperança para eliminar o vilão. A música acompanha esse sentimento, seja pelo seu ritmo acelerado, padrões rítmicos diferentes ou também pela harmonia e melodia que levam o jogador a entrar nesse espírito de otimismo e confiança que a história transmite, e a alternância entre o acorde no modo eólio e o próximo no modo lídio realçam muito essa ideia²².

Ainda sobre a parte composicional, assim como em *A Strange Happening*, nesse momento da música, ambas fundamentais dos acordes estão numa distância de um trítono, contudo, por suas escalas em que os acordes estão baseados – fá menor e dó bemol lídio – possuem apenas duas notas diferentes, essa transição de acordes conforme a melodia acontece é feita de maneira muito suave, assim como vemos em *Secret of the Forest*.

²² Disponível em: <https://www.beyondmusictheory.org/creating-contrasts-for-music-expression-using-modal-mixture-modal-interchange-and-more/#:~:text=Regarding%20modal%20interchange%2C%20this%20is,without%20abandoning%20the%20established%20key.>

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nessa exploração da relação entre trilha sonora e narrativa em *Chrono Trigger*, emergiu uma compreensão mais aprofundada das complexas interações entre som, história e narrativa nos videogames. Este trabalho revelou que a música desempenha um papel fundamental na construção de atmosfera, na evocação de emoções e na condução da narrativa, da mesma forma como acontece no cinema. No entanto, a singularidade do mundo dos videogames reside na interatividade, o que torna a música ainda mais poderosa em sua capacidade de se adaptar e influenciar diretamente as ações e escolhas dos jogadores, enriquecendo a experiência de jogo.

A análise detalhada das músicas da trilha sonora desse *game* demonstrou como a música não é apenas um acompanhamento estético, mas uma parte intrínseca da narrativa. Os *leitmotifs* e temas recorrentes contribuem para uma experiência coesa e memorável, enriquecendo a história e proporcionando uma identificação mais verdadeira com personagens e eventos. A ligação emocional entre a música e a ação em tela é inegável, criando uma sensação de proximidade e familiaridade com as trilhas do jogo.

Este estudo também aponta sobre a capacidade da música em criar uma identificação aprofundada com os momentos vividos e experienciados pelo jogador. As trilhas sonoras desses jogos se tornam componentes emocionais vitais, marcando eventos cruciais na narrativa e fortalecendo a imersão do jogador em um mundo virtual.

Portanto, a trilha sonora composta por Yasunori Mitsuda em *Chrono Trigger* é uma força motriz por trás do desenvolvimento narrativo e da experiência interativa. Ela oferece uma nova dimensão do entretenimento interativo que merece ser explorada minuciosamente. Assim, nos *games*, a relação entre o som e a história desempenha um papel vital na criação de experiências sólidas e reais. Este estudo ressalta a importância da música nos videogames e sua capacidade de envolver os jogadores de maneiras inovadoras e diferentes, enriquecendo o mundo do entretenimento interativo de forma singular.

REFERÊNCIAS

ADORNO, T. W.; EISLER, H. **Composing for the films**. Londres: Continuum, 2006. 1947.

ASKEW, E. **Level up: The evolution of video game music**. Disponível em: <<https://www.sweetwater.com/insync/level-up-the-evolution-of-video-game-music/>>. Acesso em: 6 out. 2023.

BARBOSA, J. **Game Music: Chrono Trigger (SNES/DS)**. Disponível em: <<https://www.nintendoblast.com.br/2012/05/game-music-chrono-trigger-snesds.html>>. Acesso em: 6 out. 2023.

CARRASCO, C. **Trilha musical: música e articulação filmica**. 1993. Universidade de São Paulo: São Paulo, 1993.

CHION, M. **Audio-Vision: Sound on Screen**. New York. Claudia Gorbman. 1993.

CHRONICLES: Chrono trigger plot summary. Disponível em: <<https://scalar.usc.edu/works/chronicles/chrono-trigger-plot-summary>>. Acesso em: 25 set. 2023.

CHRONO Trigger Condensed Plot Summary. Disponível em: <https://www.chronocompendium.com/Term/Chrono_Trigger_Condensed_Plot_Summary.html>. Acesso em: 20 set. 2023.

CHRONO Trigger sheet music. Disponível em: <https://www.ninsheetmusic.org/browse/series/Chrono>. Acesso em: 6 out. 2023.

CHRONO trigger. Disponível em: <https://chronotrigger.fandom.com/pt-br/wiki/Chrono_trigger>. Acesso em: 20 set. 2023.

CHRONO Trigger. Nintendo Power, Redmond: Nintendo, 1995.

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

CREATING contrasts for music expression – using modal mixture, modal interchange and more. Disponível em: <<https://www.beyondmusictheory.org/creating-contrasts-for-music-expression-using-modal-mixture-modal-interchange-and-more/>>. Acesso em: 15 nov. 2023.

DONNELLY, K. J. GIBBONS, W. LERNER, N. **Music in video games: Studying play**. Londres, England, 2014.

ERICKSON, D. **The Chrono Trigger OST: Absolutely timeless**. Disponível em: <<https://geektogeekmedia.com/geekery/video-games/chono-trigger-soundtrack/>>. Acesso em: 6 out. 2023.

GADELHA, J. V. **Chrono Trigger - O JRPG do “Dream Team.”** Disponível em: <<https://skdesu.com/chrono-trigger-o-jrpg-do-dream-team/>>. Acesso em: 20 set. 2023.

Game music: Interview with Yasunori Mitsuda (October 2005). Disponível em: <<https://www.squareenixmusic.com/features/interviews/yasunorimitsuda.shtml>>. Acesso em: 20 set. 2023.

HARMONY and tonality – Edexcel Renaissance period - Harmony and tonality. BBC, [s.d.]. Disponível em: <<https://www.bbc.co.uk/bitesize/guides/z8tsh39/revision/2>>. Acesso em: 27/11/2023

HONDA, É. M. **Game Music: O perfeccionismo de Yasunori Mitsuda**. Disponível em: <<https://www.gameblast.com.br/2013/03/game-music-o-perfeccionismo-de-yasunori.html>>. Acesso em: 25 set. 2023.

INTERVIEW with Yasunori Mitsuda. 1UP. Disponível em: <https://www.chronocompendium.com/Term/January_28,_2008_-_1UP_Interview_with_Yasunori_Mitsuda.html>. Acesso em: 20 set. 2023.

JASON. **Deconstructing: “Secret of the Forest” from Chrono Trigger**. Disponível em: <<https://jasonyu.me/secret-of-the-forest/>>. Acesso em: 25 set. 2023.

NAPOLITANO, J. **Yasunori Mitsuda talks chrono Trigger: Mysteries solved, clarifications made**. Disponível em: <<https://www.originalsoundversion.com/yasunori-mitsuda-talks-chrono-trigger-mysteries-solved-clarifications-made/>>. Acesso em: 2 nov. 2023.

PETER, J. **Yasunori Mitsuda Interview. 2006**. Disponível em: <https://web.archive.org/web/20110611183425/http://palgn.com.au/5478/yasunori-mitsuda-interview/>. Acesso em: 6 out. 2023.

SAINI, M. K. **Difference between 8-bit and 16-Bit Music**. Disponível em: <<https://www.tutorialspoint.com/difference-between-8-bit-and-16-bit-music>>. Acesso em: 1 out. 2023.

SHMUPLATIONS. Yasunori mitsuda – 2000 developer interview. shmuplations.com; 2022. Disponível em: <<https://shmuplations.com/yasunorimitsuda2/>>. Acesso em: 1 out. 2023.

SHMUPLATIONS. Yasunori mitsuda – 2003 composer interview. shmuplations.com; 2022. Disponível em: <<https://shmuplations.com/yasunorimitsuda/>>. Acesso em: 25 set. 2023.

SOUZA, S. **Game music e gênero musical: considerações sobre a música dos jogos eletrônicos enquanto conceito**. Disponível em: <<https://portalintercom.org.br/anais/nacional2017/resumos/R12-2577-1.pdf>>. Acesso em: 16 nov. 2023.

SQUIRES, J. **The evolution of video game soundtracks in the '90s**. Disponível em: www.gameskinny.com/culture/the-evolution-of-video-game-soundtracks-in-the-90s. Acesso em: 6 out. 2023.

TALJONICK, R. **Why Chrono Trigger is one of the greatest games ever made**. Disponível em: <https://www.gamesradar.com/why-chrono-trigger-one-greatest-games-ever-made/2/>. Acesso em: 1 out. 2023.

VALLIM, J. **A Era de Ouro dos RPGs: Chrono Trigger - 32 mb de Pura Qualidade.** Disponível em: <<https://www.gamevicio.com/noticias/2012/02/a-era-de-ouro-dos-rpgs-chrono-trigger-32-mb-de-pura-qualidade/>>. Acesso em: 1 nov. 2023.

PARTITURAS

MITSUDA, Y.; UEMATSU, N.; MATSUEDA, N. et al. **Chrono Trigger Original Sound Version.** DOREMI. Japão, 1995.

ANEXOS

6

バイエル85番程度

クロノ・トリガー



プレイング・ポイント➡ このゲームのメイン・テーマです。[A]は、左手の♪♪のリズムをきつめよく弾いて、ビートを打ち出して下さい。また [B]は、静かに、左手のアルペジオもなめらかにプレイできるよう十分練習を行って下さいね。[C]は勇壮に、そしてエンディングは、左右のコンビネーションに気をつけて、バシッとカッコよくキメて下さいね。

♩ = 130

A Am7 F#m7

F#m7 Em7

B Am7 F#m7

Sheet music for piano, featuring four systems of music. The key signature is G major (one sharp) and the time signature is 4/4. The music includes various chords and melodic lines.

System 1: Treble clef, two measures. Chords: F#m7, Am7.

System 2: Treble clef, four measures. Chords: F#m7, Fmaj7.

System 3: Treble clef, four measures. Chords: Em7, Cmaj7, Fmaj7.

System 4: Treble clef, two measures. Chords: Em7. Includes first and second endings.

The image shows a page of piano sheet music, page 42, featuring four systems of staves. Each system consists of a treble staff and a bass staff. The music is written in G major (one sharp) and 4/4 time. The key signature is G major, and the time signature is 4/4. The piece begins with a common time signature (C) in the first measure of the first system. The first system contains three measures with chord symbols Gmaj7, A6, and Bm7. The second system contains three measures with chord symbols Bm7, Bm7/A, Gmaj7, and F#m7. The third system contains four measures with chord symbols Bsus4, B, A6, and Gmaj7. The fourth system contains three measures with chord symbols A6, Bm7, and Bm7/A. The music includes various rhythmic patterns, including eighth and sixteenth notes, and rests. Fingerings (1-5) and accents (y) are indicated throughout the score.

The image displays a page of musical notation for guitar, page 43, featuring four systems of music in G major. Each system consists of a treble and bass staff. The first system includes chords Gmaj7, F#m7, D, and Cmaj7. The second system includes Cmaj7 and D. The third system includes Cmaj7 and D. The fourth system includes D and Em. Fingerings and accents are indicated throughout the piece.

System 1: Treble clef: Gmaj7 (accented), F#m7 (fingered 2), D (boxed), Cmaj7 (fingered 3). Bass clef: G, F#m7, D, Cmaj7.

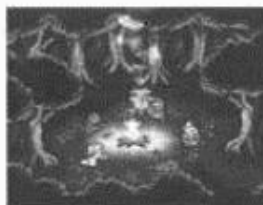
System 2: Treble clef: Cmaj7 (fingered 1), D (fingered 1, 2). Bass clef: Cmaj7, D, Cmaj7.

System 3: Treble clef: Cmaj7 (fingered 1, 4, 1), D (fingered 1, 2). Bass clef: Cmaj7, D, Cmaj7.

System 4: Treble clef: D (fingered 1, 3), Em (fingered 4). Bass clef: D, Em, D.

バイエル85番程度

みどりの思い出



プレイング・ポイント ← 左手のアルペジオが、粒をそろえてなめらかに弾けるよう、たくさん練習をして下さい。またメロディーは、ていねいに音一音大切に弾くよう心がけて下さい。

(Original key A[♭]m)

♩ = 72

Am7(9)

A Am7(9)

F#m7(11)

Am7(9)

F#m7(11)

B Fmaj7⁹ Em7

Em7 Am7(9) F

C

D/E

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

F.O.

バイエル終了程度

樹海の神秘



プレイング・ポイント★ はがたくさんですが、めげないで！静かに、ていねいにメロディーを奏でていきましょう。①の左手の16分のアルペジオは部分練習を行って、音をそろえて弾けるようにして下さい。また②は、右手の和音奏が、重たならないように、特に注意しましょう。

♩ 78

A G^bmaj7

Fm7

G^bmaj7

The image displays a piano score for a piece in F minor, consisting of five systems of music. Each system includes a treble and bass clef staff. The key signature has three flats (Bb, Eb, Fb).

- System 1:** Features a continuous eighth-note melodic line in the treble staff, with a bass line consisting of a half-note chord followed by a quarter-note sequence. The chord is labeled **Fm7**.
- System 2:** Labeled with a box **B**. The treble staff has a melodic line with a **2** (finger) and **4** (finger) marking. The bass line has a half-note chord labeled **G:maj7**, followed by a half-note chord labeled **Fm7**. A **1** (finger) and **4** (finger) marking is present in the treble staff.
- System 3:** The treble staff has a melodic line with a **3** (finger) and **5** (finger) marking. The bass line has a half-note chord labeled **Fm7**, followed by a half-note chord labeled **G:maj7**, and then a half-note chord labeled **Fm7**.
- System 4:** Labeled with a box **C**. The treble staff has a melodic line with a **4** (finger) and **3** (finger) marking. The bass line has a half-note chord labeled **Fm7**, followed by a half-note chord labeled **G:maj7**, and then a half-note chord labeled **Fm7**.
- System 5:** The treble staff has a melodic line with a **3** (finger) marking. The bass line has a half-note chord labeled **G:maj7**, followed by a half-note chord labeled **Fm7**, and then a half-note chord labeled **Fm7**. A **3** (finger) marking is present in the bass staff.

Sheet music for piano, featuring five systems of music. The key signature is three flats (B-flat major/C minor) and the time signature is 3/4. The music includes various chords and melodic lines.

System 1: Treble clef: $G^{\flat}maj7$, $Fm7$. Bass clef: G^{\flat} , B^{\flat} , D^{\flat} , F . Includes triplets in the treble.

System 2: Treble clef: D , $E^{\flat}m7$, $C^{\flat}7$. Bass clef: G^{\flat} , B^{\flat} , D^{\flat} , F .

System 3: Treble clef: $B^{\flat}m7$. Bass clef: G^{\flat} , B^{\flat} , D^{\flat} , F .

System 4: Treble clef: $E^{\flat}m7$, $C^{\flat}7$. Bass clef: G^{\flat} , B^{\flat} , D^{\flat} , F .

System 5: Treble clef: $Cm7(11)$, $F7$. Bass clef: G^{\flat} , B^{\flat} , D^{\flat} , F .

The image shows a page of piano accompaniment for a piece in E-flat major. The music is organized into five systems, each consisting of a treble and bass staff. The key signature has three flats (B-flat, E-flat, A-flat).

System 1: Treble clef starts with a box labeled 'E' and a chord diagram for Bbm7. The bass clef has a sequence of notes: G2, F2, E2, D2, C2, B1, A1, G1. Chords are Bbm7 and Gm7.

System 2: Treble clef has chords Ebm7 and Fm7. The bass clef continues the melodic line.

System 3: Treble clef has chords Bbm7 and Gm7. The bass clef continues the melodic line.

System 4: Treble clef has chords Ebm7 and Fm7. The bass clef continues the melodic line.

System 5: Treble clef has chords Eb, Db, Cm7, Fsus4, and F (8va). The bass clef continues the melodic line.

The page concludes with the initials *F.O.* in the bottom right corner.

バイエル終了程度

シルバード

～時を渡る翼～



プレイング ポイント⇨ Medium Fastのビートによって軽快にプレイしましょう。シンコペーションのリズムが多くでてくるので、特に、左右ユニゾンの際は つっこみすぎないよう、気をつけて下さい。また[A]は、左手のリズムが、ちょっと弾きにくいですが、頑張って、強拍を見失わないようにして下さい

♩ = 136 (D.C. time with Repeat)

Chords and markings in the score:

- System 1: Gm7, F, E7maj7, Dm7
- System 2: Gsus4, G, [A] Gm7
- System 3: Gm7, Am7

The image displays a piano score for a piece in B-flat major, consisting of six systems of music. Each system includes a treble and bass clef staff. The score is annotated with various musical notations and chord symbols.

System 1: The treble staff begins with a whole rest, followed by a quarter note G4 (fingered 2), a quarter note F4 (fingered 1), and a quarter note E4 (fingered 3). The bass staff plays a steady eighth-note accompaniment. A chord symbol F/E is placed above the final measure.

System 2: The treble staff features a half note chord E^{\flat} , followed by a quarter note G4 (fingered 1), a quarter note F4 (fingered 2), and a quarter note E4 (fingered 3). The bass staff continues with eighth notes. Chord symbols B , $B^{\flat}maj7$, and $Am7$ are indicated above the measures.

System 3: The treble staff starts with a half note chord $Dm7$, followed by a quarter note G4 (fingered 2), a quarter note F4 (fingered 1), and a quarter note E4 (fingered 3). The bass staff plays eighth notes. Chord symbols $E^{\flat}maj7$ and B^{\flat} are shown above the measures.

System 4: The treble staff begins with a half note chord C , followed by a quarter note G4, a quarter note F4, and a quarter note E4. The bass staff plays eighth notes. A first ending bracket labeled "1." spans the next two measures, which contain a half note chord $Dsus4$ and a half note chord D .

System 5: The treble staff starts with a half note chord D , followed by a quarter note G4, a quarter note F4, and a quarter note E4. The bass staff plays eighth notes. A second ending bracket labeled "2." spans the first two measures, which contain a half note chord $Dsus4$ and a half note chord D . The final measure of the system contains a half note chord C and a half note chord $Fm7^{(9)}$.

The image displays a piano score for a piece in B-flat major, consisting of five systems of music. Each system includes a treble and bass clef staff. The score is characterized by complex chordal textures and melodic lines.

System 1: Features a **Fm7(9)** chord in the first measure, followed by a **C^b** chord in the second measure. The right hand contains intricate melodic patterns with triplets and slurs. The left hand provides a dense harmonic accompaniment with many notes.

System 2: Starts with a **B^bm7** chord, followed by an **E^bsus4** chord. The right hand has a more melodic and flowing line, while the left hand continues with complex chordal textures.

System 3: Begins with an **E^b** chord, followed by a **C^bFm7(9)** chord. The right hand features a melodic line with triplets and slurs. The left hand has a complex accompaniment.

System 4: Starts with a **C^b** chord, followed by a **B^bm7** chord. The right hand has a melodic line with slurs and triplets. The left hand provides a complex accompaniment.

System 5: Features a **B^bm7** chord, followed by an **E^bsus4** chord, and ends with an **E^b** chord. The right hand has a melodic line with slurs and triplets. The left hand provides a complex accompaniment.

The score concludes with the instruction **D.C. & F.O.** (Da Capo and Fine).

Gymnopédie No. 1

Éric Alfred Leslie Satie

from *Trois Gymnopédies*Erik Satie
(1866–1925)

Lent et douloureux

Piano

6

11

16

21

26

Musical score for measures 26-30. The piece is in D major (one sharp) and 4/4 time. The right hand features a melodic line with a long slur over measures 26-30. The left hand provides a steady accompaniment of chords, each marked with a piano (*p*) dynamic.

31

Musical score for measures 31-35. The right hand continues the melodic line with a slur. The left hand accompaniment consists of chords, with the final measure of this system marked with a piano (*p*) dynamic.

36

Musical score for measures 36-40. The right hand has a melodic line with a slur. The left hand accompaniment includes chords, with the final measure marked with a piano (*p*) dynamic. A *pp* (pianissimo) dynamic marking appears in the right hand in measure 39.

41

Musical score for measures 41-45. The right hand has a melodic line with a slur. The left hand accompaniment consists of chords, with the final measure marked with a piano (*p*) dynamic. A *pp* (pianissimo) dynamic marking appears in the right hand in measure 43.

46

Musical score for measures 46-50. The right hand has a melodic line with a slur. The left hand accompaniment consists of chords, with the third measure marked with a forte (*f*) dynamic and the final measure marked with a piano (*p*) dynamic.

52 *pp*

57 *p*

63

68

74

The image displays a musical score for piano, consisting of five systems of music. Each system is numbered at the beginning: 52, 57, 63, 68, and 74. The music is written in a key signature of two sharps (F# and C#) and a common time signature (C). The notation includes a treble clef and a bass clef for each system. The first system (measures 52-56) begins with a piano (*pp*) dynamic marking. The second system (measures 57-62) includes a piano (*p*) dynamic marking. The third system (measures 63-67) and fourth system (measures 68-73) continue the piece. The fifth system (measures 74-78) concludes the section with a double bar line. The score features a variety of note values, including quarter, eighth, and sixteenth notes, as well as rests and chords. A large slur covers the entire piece, and smaller slurs are used to group specific phrases within the systems.