



FACULDADE DE MÚSICA SOUZA LIMA

RUAN CEZAR MACIEL BRITTO ARAGÃO

***WORLD REVOLUTION: a importância narrativa da música de Yasunori Mitsuda
em Chrono Trigger***

SÃO PAULO
2023

Ruan Cezar Maciel Britto Aragão

World Revolution: a importância narrativa da música de Yasunori Mitsuda em
Chrono Trigger

Trabalho de Conclusão de Curso submetido ao curso de Bacharelado em Música - Arranjo e Composição da Faculdade de Música Souza Lima como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Música.

Orientador: Prof. Guilherme Souza Ribeiro

São Paulo

2023

Aragão, Ruan Cezar Maciel Britto.

World Revolution: a importância narrativa da música de Yasunori Mitsuda em Chrono Trigger. / Ruan Cezar Maciel Britto. - 2023.

72 f. ilustr. Color.

Anexos: Partituras

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação)
apresentado à Faculdade Souza Lima, São Paulo, 2023.

Área de Concentração: Composição e Arranjo.

Orientador: Prof. Me. Guilherme Souza Ribeiro.

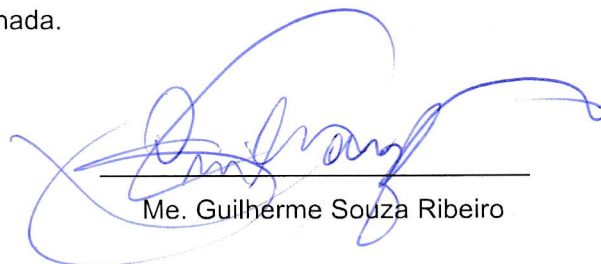
1. Composição. 2. Videogame. 3. Mitsuda, Yasunori. 4. Chrono Trigger. I. Ribeiro, Guilherme Souza (orientador). II. Título.

**ATA DE DEFESA DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO DE MÚSICA
DA FACULDADE DE MÚSICA SOUZA LIMA**

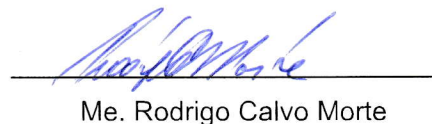
Às nove horas (09) do dia 11 do mês de dezembro de 2023, reuniu-se nas dependências da Faculdade de Música Souza Lima a banca examinadora constituída pelos docentes Prof. Me. Rodrigo Calvo Morte e Prof. Me. Rodrigo de Castro Lopes para proceder a avaliação do Trabalho de Conclusão de Curso intitulado "WORLD REVOLUTION: a importância narrativa da música de Yasunori Mitsuda em Chrono Trigger", do aluno Ruan Cezar Maciel Britto Aragão.

Após a exposição oral, o(a) candidato(a) foi arguido(a) pelos(as) componentes da banca que reuniram-se reservadamente e decidiram pela aprovação da monografia.

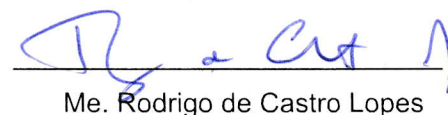
Nada mais havendo a tratar, eu, professor Me. Guilherme Souza Ribeiro, secretário designado, lavrei a presente ata, que após lida foi por todos assinada.



Me. Guilherme Souza Ribeiro



Me. Rodrigo Calvo Morte



Me. Rodrigo de Castro Lopes

Dedico este trabalho à minha família, em especial a meus pais, Marluce e Cezar, e irmãos, Diego, Manuela e Gabriella, e a Gerci e Ceição por toda a companhia, apoio e ensinamentos durante a vida. Também aos amigos Mateus e Pedro por sempre estarem comigo, sem exceção.

AGRADECIMENTOS

Gostaria, primeiramente, de agradecer aos meus pais, Marluce e Cezar, por terem me apoiado, ensinado, sustentado e amado durante toda a vida, especialmente durante um período de ingresso em uma área tão complicada quanto a música. Muito obrigado, mainha e painho, por tudo. Agradeço também aos meus irmãos: Diego, por me apresentar desde pequeno à música, ao RPG, aos jogos e inclusive ao próprio *Chrono Trigger*; Manu por ter me mostrado sua força e coragem inesgotáveis ao seguir seu próprio caminho desde cedo; e Gabi, pela companhia constante nesse mundo artístico e nessa cidade caótica. Sem vocês na minha vida eu simplesmente não seria.

Gostaria de agradecer aos meus professores do curso de Música, pelos ensinamentos e por me mostrarem cada vez mais a beleza dessa arte, e em especial ao meu professor e orientador Guilherme Souza Ribeiro, que nessa etapa final do curso sanou diversas dúvidas, indicou caminhos e disponibilizou seu tempo para me ajudar a realizar este trabalho. Sem o aprendizado de suas aulas eu não teria chegado até esse momento.

Gostaria de agradecer aos meus amigos de curso (em especial Ana, as Bias, Clara, Lucas, Gandolfo, Raquel e Tom) que, junto comigo, resistiram às mais diversas maluquices e dificuldades de não só fazer uma faculdade, mas sendo de música, e ainda durante um período de pandemia que ninguém sabia o que iria acontecer. Vocês são exemplos de artistas e pessoas que me inspiram a todo momento.

Agradeço aos meus amigos e companheiros *gamers* que me provam a cada dia (em especial durante a elaboração deste trabalho) que estar longe não significa não estar junto. E que estando juntos somos mais fortes. Por mais estranho que possa ser usar alguns desses nomes, obrigado Ana, Gustavo, Henrique, Marielle, Cássio, Pablo, Pedro, Renato, Caio e César.

Aos amigos Alexandre, Rafinha e Walisson, pelas inesquecíveis e intermináveis aventuras, e aos meus companheiros de composição Cath e Mike.

Agradeço também, ao incansável Mateus de Medeiros que sempre me abraçou quando precisei.

E, por fim, agradeço a Yasunori Mitsuda e toda a *Dream Team* pela criação desse marco da minha vida que é *Chrono Trigger*.

“A música dá alma ao universo, asas à mente, voo à imaginação e vida à tudo.”
(Platão)

RESUMO

O presente trabalho busca realizar uma análise das técnicas de composição utilizadas por Yasunori Mitsuda na criação da trilha musical para o jogo de Super Nintendo *Chrono Trigger*, visando compreender a relação da música dentro do aspecto narrativo da trama. A principal composição escolhida para a análise é *World Revolution*, por se tratar de uma música encontrada em um momento crucial na história do jogo: o clímax, durante a batalha contra o grande antagonista. O trabalho apresenta uma breve biografia do compositor Yasunori Mitsuda, uma contextualização histórica a respeito da criação de *Chrono Trigger* e uma resumida sinopse da narrativa do jogo. Após isso, serão explicados conceitos musicais importantes para a análise da composição, como *leitmotifs*, associatividade e pressentimento, bem como serão evidenciados algumas das funções, limitações e desafios da música que se encontra dentro do contexto do videogame. Durante a análise, serão observados aspectos musicais como forma, melodias, harmonia e escolha de timbres e, por se tratar de uma obra multimídia, aspectos extra-musicais também serão discutidos, como a própria narrativa e os visuais atrelados ao momento em que ocorrem as músicas. Para, dessa forma, entender como o compositor Yasunori Mitsuda utiliza a música como ferramenta narrativa dentro do jogo *Chrono Trigger*.

Palavras-chave: análise; composição; videogame; Yasunori Mitsuda; Chrono Trigger.

ABSTRACT

This work seeks to analyze the compositional techniques employed by Yasunori Mitsuda in the creation of the musical score for the Super Nintendo game *Chrono Trigger*, trying to understand the role of the music in the storytelling of the game. The main focus of analysis is the track *World Revolution*, because it appears during a crucial moment of the plot: the climax, during the battle against the main antagonist. The work presents a brief biography of the composer Yasunori Mitsuda, the background around the creation of *Chrono Trigger* and a small summary of the game's plot. Then, the musical concepts such as *leitmotif*, associativity and presentiment are explained, as are the functions, limitations and challenges of the music present in the context of a videogame. The main musical aspects being analyzed are form, melodies, harmony and timbre, but non-musical aspects are also discussed such as the plot and visuals setting the scene around the songs which are also important. So, with that, we hope to understand how the composer Yasunori Mitsuda employs the music as a storytelling tool in the game *Chrono Trigger*.

Palavras-chave: analysis; composition; videogame; Yasunori Mitsuda; Chrono Trigger.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Yasunori Mitsuda em 2019.....	15
Figura 2 - Capa da versão de Super Nintendo de Chrono Trigger, arte por Akira Toriyama..	19
Figura 3 - Seis dos personagens jogáveis de Chrono Trigger. Da esquerda para direita: Frog, Ayla, Lucca, Robo, Marle e Crono.....	21
Figura 4 - Marle é lançada para o desconhecido.....	23
Figura 5 - Lavos destrói o planeta, primeira aparição do vilão na trama.....	25
Figura 6 - Os personagens Crono, Ayla e Frog enfrentando a segunda forma de Lavos.....	33
Figura 7 - Esquema representativo da forma e repetição de World Revolution.....	35
Figura 8 - Redução de World Revolution, com melodia nos metais e cifra para ilustrar a harmonia.....	36
Figura 9 - Redução do trecho A de World Revolution, com estruturas quartais.....	37
Figura 10 - Redução do trecho A de Lavos' Theme, com estruturas quartais e movimentos paralelos sobre pedal.....	38
Figura 11 - Crono e Marle enfrentam a casca de Lavos.....	39
Figura 12 - Redução do trecho B de World Revolution, com cifra, movimento do baixo e melodia tocada por trompete.....	41
Figura 13 - Redução da seção C de World Revolution.....	42
Figura 14 - Melodia, cifra e ostinato da seção D de World Revolution.....	44
Figura 15 - Melodia e cifra do início da faixa Memories of Green.....	45
Figura 16 - Início do jogo, área onde se pode ouvir Memories of Green.....	46
Figura 17 - Tema principal apresentado na composição Chrono Trigger.....	48
Figura 18 - Comparação das duas melodias, com colchete para destacar a diferença rítmica.	49
Figura 19 - Melodia e cifra da parte G de To Far Away Times.....	50
Figura 20 - Redução do trecho E de World Revolution.....	52
Figura 21 - Redução da segunda metade da parte A de Lavos' Theme.....	53
Figura 22 - Melodia e cifra da introdução de Chrono Trigger.....	53

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	11
2 YASUNORI MITSUDA E CHRONO TRIGGER	14
2.1 YASUNORI MITSUDA, BIOGRAFIA RESUMIDA	14
2.2 CHRONO TRIGGER: UM RESUMO	18
2.2.1 O elenco de Chrono Trigger	20
2.2.2 Breve sinopse de Chrono Trigger	22
3 A MÚSICA DE CHRONO TRIGGER	26
3.1 SIMILARIDADES ENTRE A MÚSICA DE CHRONO TRIGGER E A MÚSICA PARA CINEMA	27
3.2 ASPECTOS MUSICAIS PARTICULARES À MÚSICA DE VIDEOGAME	29
4 ANÁLISE DE WORLD REVOLUTION	32
4.1 CONSIDERAÇÕES INICIAIS SOBRE A ANÁLISE	32
4.2 WORLD REVOLUTION	34
4.2.1 Introdução: O início do fim	35
4.2.2 Parte A: O primeiro tema de Lavos	36
4.2.3 Parte B: A volta dos metais	40
4.2.4 Parte C: contraste e transição	41
4.2.5 Parte D: o tema principal	42
4.2.6 Parte E: Segundo tema de Lavos	51
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	55
REFERÊNCIAS	58
ANEXO A – PARTITURA DE WORLD REVOLUTION	63
ANEXO B - PARTITURA DE LAVOS' THEME	66
ANEXO C - PARTITURA DE CHRONO TRIGGER	68
ANEXO D - PARTITURA DE MEMORIES OF GREEN	70
ANEXO E - PARTITURA DE TO FAR AWAY TIMES	71

1 INTRODUÇÃO

Cinema, séries, dança, shows, musicais, óperas, teatro, trovadores, repentistas, bardos e menestréis. A música já é utilizada em conjunto com outras áreas praticamente desde o seu início na história (Bribitzer-Stull, 2015; Epperson, 2023). Dentre as variadas formas de se empregar a música como uma ferramenta narrativa está uma das mais recentes da nossa história: os videogames.

Originalmente criados entre os anos 50 e 60, os jogos digitais, ou videogames, impulsionaram evoluções tecnológicas e tornaram-se um fenômeno mundial principalmente a partir dos anos 80, com o desenvolvimento dos arcades (fliperamas) e consoles (Collins, 2008). Com o passar dos anos, os jogos foram se tornando mais complexos não só em relação à jogabilidade e gráficos, mas passaram a criar narrativas profundas, personagens memoráveis, histórias incríveis e, por fim, músicas que marcaram gerações inteiras (Young, 2012).

Durante essa constante evolução do meio em que se encontra, naturalmente, a música para jogos também foi se desenvolvendo tal qual os jogos e aparelhos dos quais fazem parte (Young, 2012). Dessa forma, os sons ora nascidos de simples bipes e ruídos gerados por hardwares extremamente limitados, tornaram-se sons cada vez mais definidos e estruturados e, eventualmente, música (Collins, 2008). Com isso, foi incorporando, ao longo do seu crescimento, sons midi e sintetizadores, para eventualmente caminhar para músicas eletrônicas mais complexas, bandas e músicas reconhecidas, até mesmo trilhas sinfônicas originais com orquestras inteiras gravadas (Collins, 2008; Young, 2012).

Mesmo tendo começado com um público extremamente pequeno em seus primeiros anos, hoje os jogos são parte integrante da cultura global e ocupam uma enorme fração do mercado ao redor do mundo. Exemplos do impacto do videogame na economia atual são: *Pokémon* (1996) que, segundo Guttman (2021), se tornou a franquia de mídia mais valiosa do planeta; *World of Warcraft* (2004) jogo online que já obteve recordes históricos, chegando a ter mais de doze milhões de jogadores diários simultâneos em 2010 (Tooker, 2023); e, por fim, o fato de que a indústria de games é a parte da indústria do entretenimento com maior arrecadação financeira, superando inclusive as indústrias do cinema e da música combinadas (Richter, 2022).

Dentro desse contexto mais recente, a música para jogos se tornou mais próxima dos conceitos musicais e composicionais estudados tradicionalmente como: harmonia, forma, manipulação de motivos e melodias recorrentes, timbres e etc. Vários temas musicais, timbres e sons são facilmente reconhecidos hoje em dia, quase como um personagem próprio da história em que participam, tal qual as mais famosas trilhas de cinema. Muitos jogos, inclusive, são mundialmente reconhecidos pela qualidade de sua trilha e suas composições originais, transcendendo até mesmo o espaço do próprio jogo e contribuindo para o surgimento de grupos, bandas e orquestras dedicadas a fazer novos arranjos e apresentações de trilhas clássicas e as apresentando em shows e concertos ao vivo (Collins, 2008). Um exemplo desses jogos, cuja trilha é mundialmente aclamada chama-se *Chrono Trigger* (Zdyrko, 2001).

Produzido pela empresa japonesa Squaresoft (atual Square Enix) em 1995, para o SNES (Super Nintendo Entertainment System), tendo sido relançado posteriormente para outras plataformas, inclusive para PC em 2018, versão utilizada para a realização deste trabalho¹. *Chrono Trigger* é tido como um dos melhores jogos de todos os tempos segundo diversos sites do gênero (como IGN, vg247, Metacritic, dentre outros). O jogo em si foi revolucionário e pioneiro em diversos aspectos: narrativos, jogabilidades, finais múltiplos, mundo aberto, missões secundárias, personagens memoráveis, arte bela e trilha sonora marcante (Leigh, 2020). Foi um sucesso comercial e de crítica, sendo considerado até hoje um dos melhores jogos já feitos e foi o segundo jogo mais vendido do ano de 1995 no Japão, ficando atrás apenas de *Dragon Quest VI* segundo o Yearly Top 100 de 1995 da revista Famitsu, com pesquisa da Game Data Library.

Sua trilha sonora, composta quase em sua totalidade por Yasunori Mitsuda e finalizada por Nobuo Uematsu (após problemas de saúde que impediram que Mitsuda terminasse o trabalho), é vasta, sendo algo completamente inovador para época (Averill, 1995, p. 52). Com isso, resultou em *Chrono Trigger Original Sound Version*, o álbum completo da trilha original consistindo de 64 faixas com duração total de 2:39:52, sendo lançada em uma compilação para 3 CDs em 1995.

¹ As músicas analisadas ainda são as mesmas presentes da mesma forma na versão original de SNES de 1995.

Dentre as 64 composições originais presentes no jogo, 53 foram compostas por Mitsuda, e a trilha recebeu o prêmio de Melhor Música em um Jogo de Cartucho da revista *Electronic Games Monthly* em 1995. Com isso, considerando que a trilha completa é extensa demais para ser analisada em um trabalho como esse, delimita-se o escopo da presente pesquisa ao redor da composição *World Revolution*, faixa de número 13 do terceiro CD da coletânea *Chrono Trigger Original Sound Version*. Essa escolha se dá pois a música escolhida aparece em um momento crucial da trama, o clímax e, além disso, apresenta características musicais importantes em narrativas com destaque para o *leitmotif*², ferramenta importante segundo diversos autores como: Annabel Cohen (2001), Karen Collins (2008), David Young (2012) e Matthew Bribitzer-Stull (2015). Os *leitmotifs* presentes em *World Revolution* também são encontrados em outras faixas da trilha como *Chrono Trigger* (música), *Memories of Green*, *Lavos' Theme* e *To Far Away Times*. Sendo assim, trechos que evidenciam a relação entre as composições serão trazidos durante a análise, para que as conexões e associações realizadas por Mitsuda sejam melhor compreendidas.

Sendo assim, inicialmente, será apresentada uma breve biografia do compositor Yasunori Mitsuda, seguida de uma explicação do jogo *Chrono Trigger*, desde seu contexto de criação e apresentando uma sinopse resumida da trama, de modo que se possa compreender e contextualizar a narrativa. Posteriormente, serão discutidos os principais conceitos a serem abordados na análise, considerando que a música para videogames faz parte de um contexto de músicas envolvidas com outras áreas e mais especificamente estando inserida dentro de uma narrativa. Com isso, busca-se entender quais funções a música deve cumprir nesse ambiente, além de tentar encontrar pontos semelhantes com outras áreas multimídia com forte presença musical, como o cinema, de forma a permitir que mais materiais possam fundamentar a pesquisa. Por fim, será realizada uma análise musical de *World Revolution* com o intuito de compreender de que forma o compositor Yasunori Mitsuda lida com essas dificuldades.

² *Leitmotif* é uma frase musical recorrente usada para reforçar a ação dramática, sugerindo ideias extramusicais e podendo ser transformado de modo que dê coesão a trabalhos maiores (Britannica, 2023).

2 YASUNORI MITSUDA E *CHRONO TRIGGER*

Tendo em vista que o objetivo do presente trabalho é analisar a trilha sonora do jogo *Chrono Trigger* (SQUARE, 1995), ainda que não em sua totalidade, em busca de compreender como ela impacta e influencia a narrativa proposta pelo game, é importante explicar sobre o contexto em que a criação da obra ocorreu. Além do momento histórico em si, com suas limitações e inovações tecnológicas já citadas no capítulo anterior, há também a necessidade de apresentar algumas das pessoas indispensáveis à história e nascimento de *Chrono Trigger*. Evidentemente, por se tratar de um trabalho cujo escopo está na parte musical, um foco maior será dado à figura de Yasunori Mitsuda, considerando que ele é o criador da maior parte da trilha musical, mas não é o único responsável pelo desenvolvimento da obra como um todo, tendo sido auxiliado por Nobuo Uematsu. Portanto, algumas outras pessoas essenciais ao surgimento do jogo serão citadas ao longo do capítulo, mas suas respectivas biografias não serão detalhadas para evitar um prolongamento desnecessário da extensão e escopo deste trabalho.

2.1 YASUNORI MITSUDA, BIOGRAFIA RESUMIDA

As informações referentes à biografia de Yasunori Mitsuda foram retiradas a partir de diversas entrevistas dadas pelo compositor ao longo dos anos (ver referências) e da sua página no site do seu estúdio Procyon Studio.

Yasunori Mitsuda é um músico, compositor, arranjador e designer de som japonês. Nascido no dia 21 de janeiro de 1972, na cidade de Tokuyama, no Japão, Mitsuda começou a fazer aulas de piano aos cinco anos de idade, mas não despertou um interesse musical, abandonando o estudo do instrumento cerca de um ano depois. Foi somente no final do seu ensino médio que o interesse pela música retornou, despertando particularmente um interesse por trilhas de filmes após se encantar com as músicas de *Blade Runner* (1982) e *A Pantera Cor-de-Rosa* (1964), compostas por Vangelis e Henry Mancini respectivamente. Nesse período também foi quando a tecnologia passou a fazer parte da vida do jovem Yasunori, após receber um computador de presente da família. Com a máquina teve contato não só com o mundo dos jogos eletrônicos mas também com programação e que

eventualmente o levou à programação de sons e, por consequência, às suas primeiras composições.

Figura 1 - Yasunori Mitsuda em 2019



Fonte: Procyon Studio: Composer Profile (2019)

Com a sua graduação do ensino médio, Mitsuda matriculou-se em uma escola de ensino de música (Junior College of Music) em Tóquio. Na época, fez estágio na Wolf Team, uma desenvolvedora de jogos, e começou a ter um contato próximo com o cenário musical japonês, pois, além das aulas, ele frequentemente acompanhava seus professores em shows, ajudando-os a carregar e montar equipamentos.

Posteriormente, em 1992, com sua formatura e auxílio de um de seus mentores deparou-se com um anúncio da desenvolvedora Square, que naquele tempo já era uma renomada produtora de jogos, tendo criado vários games de sucesso como as séries *Dragon Quest* e *Final Fantasy*, tal anúncio buscava alguém para a função de compositor de áudio na empresa, candidatou-se então à vaga e enviou três de suas composições para a avaliação. A Square já contava com o renomado compositor Nobuo Uematsu em seu quadro, criador das trilhas da série *Final Fantasy* (que já contava com quatro jogos, mas hoje a série principal já conta com dezesseis jogos) e de vários outros jogos pela Square, sendo, então, o responsável por decidir quem ocuparia o cargo de “compositor de áudio”. Após

solicitar a Mitsuda que enviasse mais composições para que pudesse avaliá-lo mais completamente, Uematsu marcou uma entrevista com Mitsuda para completar o processo de admissão, que prontamente compôs novas músicas e as enviou antes de seguir para a conversa. Yasunori comentou posteriormente em várias entrevistas a revistas e sites de jogos sobre a conversa que teve com Nobuo Uematsu na ocasião de sua contratação, avaliando seu desempenho como péssimo nessa entrevista, pois admitiu não ter jogado nenhum dos jogos de sucesso da Square e que não tinha intenções de continuar na empresa de maneira definitiva. No entanto, para sua própria surpresa, foi contratado mesmo assim.

Esperar-se-ia, portanto, que o ano de 1992 fosse marcado como o primeiro ano de Mitsuda como compositor para jogos, mas não foi o que aconteceu. Apesar do seu cargo ter o nome de compositor, ele trabalhou inicialmente como engenheiro de som, função em demanda na empresa, sendo responsável pela criação de efeitos sonoros dentro do jogo. Mitsuda é creditado como engenheiro de som em diversos jogos da Square da época, incluindo *Final Fantasy V* (1992) e *Secret of Mana* (1993), mas em 1995, após anos frustrado com o fato de ter sido contratado como compositor e até o momento não ter composto nenhuma música, foi reclamar diretamente com o vice-presidente da Square Hironobu Sakaguchi dizendo: “Se você não vai me deixar criar músicas eu vou me demitir” (Mitsuda, 2008).

Com esse ultimato, Sakaguchi decidiu então deixá-lo compor as músicas de um novo jogo que a Square estava planejando desenvolver: *Chrono Trigger* (1995). A oferta, segundo o próprio Mitsuda disse em entrevista, foi feita inclusive em um tom despreocupado por parte do vice-presidente. E, então, de repente, Yasunori recebeu seu primeiro trabalho como compositor, sendo supervisionado por Nobuo Uematsu e trabalhando junto ao que veio a ser chamado de *Dream Team* da Square, composto por Akira Toriyama (autor de *Dragon Ball* e designer de personagens de *Chrono Trigger*), Nobuo Uematsu (compositor de *Final Fantasy*), Yuji Horii (criador da série *Dragon Quest*), Kazuhiko Aoki (produtor e responsável por escolher os membros da equipe) e Hironobu Sakaguchi (vice-presidente da Square e criador da série *Final Fantasy*).

A missão aceita por Mitsuda não foi nada fácil e seu trabalho rendeu cinquenta e três faixas, que juntas a mais dez faixas compostas por Nobuo Uematsu e uma pela compositora Noriko Matsueda, completam as sessenta e quatro faixas

originais do jogo, com duração aproximada de duas horas e quarenta minutos de música. O desafio era tanto para o jovem compositor, que ele disse demorar cerca de um mês para começar a escrever. Tal comportamento se mantém até trabalhos mais recentes e com um motivo, conforme dito por Yasunori em uma entrevista à PALGN (PAL Gaming Network) em 2006:

Eu demoro cerca de um mês para começar a compor por conta dos materiais que recebo dos artistas e desenvolvedores (como, por exemplo, cenário, contexto dos personagens, arte de fundo, imagens de criaturas e personagens), para que eu possa construir firmemente a visão do mundo na minha cabeça. [...] Eu não só componho uma música e depois tento encaixar ela em algum lugar. (Mitsuda, 2006. tradução própria³)

Durante o processo de composição Mitsuda sofreu de sérias úlceras estomacais precisando ir diversas vezes ao hospital, além de uma falha de disco rígido (HD)⁴ ter causado a perda de cerca de quarenta faixas ainda não finalizadas. Devido a essas complicações de saúde e à grande demanda de trabalho, Mitsuda acabou sendo internado antes de concluir a trilha completa. Dessa forma, com o auxílio de Nobuo Uematsu, as quatro faixas faltantes foram compostas (Mitsuda, jul 2008, p. 67-70). Ainda assim, apesar das dificuldades e por ter sido seu primeiro trabalho como compositor, a trilha sonora de *Chrono Trigger* é referenciada e elogiada desde o lançamento, tendo sido eleita melhor música em um jogo de cartucho pela revista *Electronic Games Monthly* em 1995.

Após a conclusão desse primeiro trabalho como compositor, Mitsuda compôs mais alguns títulos com a Square até que decidiu sair da empresa em julho de 1998. Durante cerca de três anos continuou atuando como compositor autônomo, até que em 2001 fundou sua própria empresa de produção musical para jogos, a Procyon Studio, onde trabalha até hoje. Com isso, algumas de suas outras trilhas renomadas

³ Tradução própria, no original em inglês: "It takes about one month for me to start composing music on the game because I get various materials (e.g. scenario, the character's setting, background art and pictures of monsters) from the game companies and then firmly build the vision of the world in my head. Of course, depending on the game company, sometimes I can't get enough material, so I then work with what I have. So basically, I don't 'just compose music and then fit it somewhere'." (Mitsuda, 2006)

⁴ Componente de computadores responsável por armazenar dados de forma permanente, mesmo que o computador seja desligado.

são as de *Chrono Cross* (1999), *Xenogears* (1998), *Xenosaga I* (2002), *Final Fantasy XV* (2016), o recém lançado *Sea of Stars* (2023), dentre outros.

Um ponto interessante das trilhas compostas por Yasunori Mitsuda é que elas acabam por englobar diversos gêneros musicais distintos, muito por conta de suas principais influências e vasto gosto musical, que como descrito por ele mesmo em uma entrevista, “Eu escuto uma grande variedade de gêneros diferentes, do folk tradicional ao pop e ao rock, mas minhas raízes são no jazz” (Mitsuda, 2003, tradução própria⁵). Nessa mesma entrevista em 2003, Mitsuda cita, além de Art Blakey e The Carpenters, os compositores Ravel, Tchaikovsky e Holst como alguns de seus favoritos. Esse gosto musical variado e específico acabou por ser responsável por parte da sonoridade única de *Chrono Trigger*, porque, segundo o próprio compositor,

[...] era bem comum ter uma sonoridade semi-orquestral nos jogos de 14 anos atrás. No entanto, eu queria fazer algo diferente disso. Eu estava mais interessado nos estilos de folk tradicional e jazz. Na época, minha visão era relativamente nova e acho que de alguma forma isso foi aceito pelos fãs (Mitsuda, 2009, tradução própria⁶).

Essas influências aparecem em diversas obras do compositor, inclusive dentro da própria trilha de *Chrono Trigger*, apesar de ainda assim existirem casos de músicas particulares com uma sonoridade semi-orquestral dentro do jogo.

2.2 CHRONO TRIGGER: UM RESUMO

Chrono Trigger é um jogo de videogame do gênero RPG⁷ e lançado pela Square Co. (atual Square Enix) para o Super Nintendo em 1995. É considerado

⁵ Tradução própria, no original em inglês: “I listen to a wide variety of different music, from traditional folk music to rock and pop, but my roots are in jazz.”

⁶ Tradução própria, no original em inglês: “[...] it was very common to have a semi-orchestral sound in games 14 years ago. However, what I wanted to do was a bit different from that. I was more interested in traditional folk or jazz style. At the time my approach was fairly new, and I am guessing it was somehow accepted to the fans”.

⁷ RPG: Role-playing Game, jogo de interpretação de papéis. Dentro do contexto de jogos digitais é um jogo onde se controla um personagem ou um grupo por aventuras em um mundo de fantasia. Um dos grandes diferenciais desse tipo de jogo é o envolvimento da história e a possibilidade de se tomar diversas decisões que afetam o rumo da narrativa, fornecendo escolhas diversas ao jogador que permitem alterações drásticas na história.

referência e revolucionário em diversos aspectos, sendo pioneiro em gráficos detalhados (para a época), possibilidade de se encontrar finais múltiplos e alternativos, além de diversas histórias e missões secundárias atreladas aos personagens principais, que contribuem para o desenvolvimento da trama de cada um deles (Averill, 1995). Foi o segundo jogo mais vendido do ano de 1995 no Japão, ficando atrás apenas de *Dragon Quest VI*, que já era um jogo bem aguardado de uma série de sucesso (FAMITSU, 1995). Portanto, desde o seu lançamento, *Chrono Trigger* é um sucesso, tendo aparecido ao longo dos anos em diversas listas de melhores jogos de todos os tempos elaboradas por revistas, sites e jornalistas especializados no tema como por exemplo: IGN em 2003, GameSpot em 2008, GamesRadar em 2012, GQ Magazine em 2023, dentre outras.

Figura 2 - Capa da versão de Super Nintendo de *Chrono Trigger*, arte por Akira Toriyama



Fonte: Chronopedia, 2010

A equipe responsável pelo desenvolvimento do jogo é constantemente chamada de *Dream Team*⁸ pela própria empresa e consiste em: Kazuhiko Aoki, produtor; Hironobu Sakaguchi, designer e criador da série de jogos *Final Fantasy* (1987); Yuji Hori, escritor e criador da série de jogos *Dragon Quest* (1986); Akira Toriyama, desenhista e criador do mangá de sucesso *Dragon Ball* (1984); Masato Kato, roteirista; Takashi Tokita, co-diretor e co-escritor; Yasunori Mitsuda, compositor

⁸ Time dos Sonhos, em inglês, tradução própria.

e; Nobuo Uematsu, compositor da série *Final Fantasy*, auxiliando Mitsuda após os problemas de saúde (Leigh, 2020).

Apesar de originalmente lançado para o Super Nintendo, há outras versões do jogo que foram lançadas posteriormente para outras plataformas como Playstation, iOS, Android, Nintendo DS e PC. Dentre essas, por uma questão de possibilidade de acesso ao próprio jogo, a versão escolhida para a análise musical deste trabalho é a mais recente e atualizada versão para computador (PC), lançada inicialmente em 2018 (mas atualizada algumas vezes posteriormente). Vale dizer que, em relação ao original de Super Nintendo, salvo a presença de conteúdo extras ao final do jogo (completamente opcionais e nos quais esse trabalho não adentra), a versão atualizada mantém-se fiel em praticamente todos os aspectos: gráficos (há opção de gráficos em maior resolução, mas ainda pode-se utilizar os originais), história, jogabilidade e, mais importante para esse trabalho, som⁹. Além disso, as análises musicais foram feitas baseando-se nas faixas originais da versão de 1995, apesar de serem as mesmas em ambas as versões do jogo. Sendo assim, o que for analisado e discutido aqui é válido tanto para a versão original de Super Nintendo de 1995 quanto para a de PC de 2018.

2.2.1 O elenco de *Chrono Trigger*

O jogo conta com um elenco de possíveis sete personagens jogáveis, sendo um deles opcional e que só se junta ao grupo sob circunstâncias específicas, são eles: Crono, o protagonista, um jovem quieto, heroico e silencioso; Marle, uma energética jovem destemida e curiosa; Lucca, amiga de infância de Crono e uma talentosíssima inventora; Frog, um honrado cavaleiro do passado que foi transformado em um sapo falante antropomórfico pelo bruxo Magus; Robo, um robô defeituoso de um futuro pós-apocalíptico e originalmente programado para exterminar humanos; Ayla, uma forte e orgulhosa chefe-tribal da pré-história; e Magus, um poderoso e misterioso bruxo em uma missão de vingança. O jogador controla um grupo com até três personagens simultâneos, que dependendo do

⁹ As músicas adicionais presentes na versão para computador, não serão abordadas pelo trabalho, para que se mantenha fiel e válido para o original de SNES. Não obstante, vale lembrar que apesar de não terem sido lançadas na versão original, foram compostas na mesma época das demais.

momento da história podem ou não ser trocados livremente, enquanto explora as diversas eras do mundo em busca de aliados, respostas e, acima de tudo, uma forma de melhorar a vida das pessoas e impedir a eventual destruição do planeta por parte do enorme alienígena Lavos.

Figura 3 - Seis dos personagens jogáveis de *Chrono Trigger*. Da esquerda para direita: Frog, Ayla, Lucca, Robo, Marle e Crono



Fonte: Medium.com (2020)

Uma característica de *Chrono Trigger* é o fato de todos os personagens do elenco terem histórias muito bem desenvolvidas e personalidades distintas e facilmente identificáveis, exceto por um, o próprio Crono, considerado um *protagonista silencioso*. Segundo Mears (2017), o protagonista silencioso é recorrente em jogos baseados em narrativa e consiste em um tipo personagem sob total controle do jogador, incapaz de falar e, portanto, incapaz de expressar verbalmente seus pensamentos e personalidade, o que dificulta a aplicação de diversas técnicas de desenvolvimento de personagens empregadas tanto em mídias lineares¹⁰ e interativas (como jogos), mas permite que o jogador projete no personagem suas próprias emoções e personalidade, essencialmente servindo como uma representação do próprio jogador. Justin Reeve (2023) aponta que, dentre opiniões discordantes entre jogadores, há os que apontam que um

¹⁰ Mídias em que a narrativa e sequência de ações é linear, fixa e não pode ser alterada durante sua execução. Como por exemplo filmes tradicionais, teatro sem improviso, séries e animações.

protagonista silencioso deixa que os jogadores criem as próprias histórias por trás do personagem e suas motivações. O que *Chrono Trigger* faz, nessa linha, é permitir que o próprio jogador faça as escolhas que acabam, na prática, por definir e moldar a personalidade de Crono. As escolhas e ações realizadas pelo jogador impactam o mundo e os personagens que nele vivem (Mears, 2017). Um exemplo disso é a cena de julgamento no tribunal do rei, em que Crono é acusado de sequestrar a princesa do reino, e o júri julga o protagonista de acordo com várias atitudes tomadas até aquele momento no jogo. Isso reforça uma função básica dos jogos: permitir ao jogador que tenha um papel ativo na narrativa, podendo mudá-la e influenciá-la diretamente (Collins, 2008; Mears, 2017).

Sendo assim, o protagonismo silencioso de Crono acaba permitindo que o jogador realmente transforme o personagem em um reflexo de suas próprias decisões e ações. Isso traz o jogador para dentro da trama, tornando-o praticamente um personagem, deixando com que ele construa a narrativa e a experiencie diretamente, mediante suas próprias interpretações e escolhas, tornando tudo mais pessoal (Mears, 2017).

2.2.2 Breve sinopse de *Chrono Trigger*

A história tem início com o jovem Crono acordando em uma manhã ensolarada e indo explorar a *Millenium Fair*¹¹. Lá, ele esbarra com uma jovem curiosa e empolgada chamada Marle. Após uma breve interação, eles decidem passear e ver a feira juntos. Um tempo depois eles decidem assistir a apresentação do *Telepod*, a mais nova invenção de Lucca, amiga de infância de Crono. A ideia da invenção é que uma pessoa posicionada em um dos lados da máquina seja teletransportada para o outro. Crono se voluntaria (após um leve incentivo de Marle e Lucca) e a máquina funciona perfeitamente. No entanto, quando Marle decide também ser teletransportada algo inesperado ocorre: seu colar de família causa uma pane na máquina e ela é lançada por um portal (chamado de *Gate*) para um local desconhecido, desaparecendo. Com o sumiço da nova amiga, Crono pega o colar e posiciona-se pronto para ir atrás dela e a resgatar (nesse momento de heroísmo é a

¹¹ Feira do Milênio: festival realizado em comemoração de mil anos da fundação do Reino de Guardia.

primeira vez durante o narrativa¹² que se ouve tocar a faixa *Chrono Trigger*: memória que pode ser resgatada futuramente ao se ouvir novamente o tema¹³). Prontamente, Lucca ativa novamente a máquina e Crono é também lançado para o desconhecido.

Figura 4 - Marle é lançada para o desconhecido



Fonte: Square, 1995; 2018.

Crono, então, vê-se em um bosque numa montanha e logo depois descobre que não está necessariamente em outro lugar, mas sim em outro tempo: 400 anos no passado. Eventualmente, ele descobre que Marle foi levada ao castelo e que foi confundida com a rainha Leene, que havia sumido dias antes. Pouco tempo depois de reencontrá-la, Crono vê Marle desaparecer na frente de seus olhos e encontra Lucca logo depois, que conseguiu desenvolver a *Gate Key* uma forma de reabrir controladamente a *Gate* (o portal). Lucca explica que na verdade Marle é Nadia, a princesa do reino do tempo original deles e que, nesse tempo que em estão, confundiram-na com sua antepassada, mas isso acabou causando um paradoxo, fazendo com que a rainha Leene original não tivesse sido resgatada e, portanto, Nadia (Marle) não teria nascido. Com isso, Crono e Lucca vão juntos resgatar a rainha para restaurar a linha do tempo deles e trazerem Marle de volta. Nessa jornada, conhecem Frog, um sapo humanoide, que estava na missão de resgatar a

¹² Exceto uma possível execução no menu principal no trailer animado de abertura.

¹³ Conforme dito por Britzner-Stull (2015, p. 97).

rainha e juntos descobrem um possível paradeiro dela. Após enfrentarem algumas criaturas mágicas, o grupo resgata a rainha Leene e a leva de volta ao castelo. Com o resgate da rainha, Frog deixa o grupo (retornando mais para frente na história) e Marle ressurgue. Com isso, o grupo (Crono, Lucca e Marle) retorna ao seu tempo original, o presente.

No entanto, ao retornarem ao presente, e levarem Marle de volta ao castelo de Guardia, Crono é acusado de ter sequestrado a princesa e é sentenciado à morte pelo Chanceler (que revela-se mais tarde estar manipulando todos do reino). Contudo, Crono escapa da prisão e recebe ajuda de Lucca e Marle na fuga. Perseguido pelos guardas, o grupo se vê encurralado na floresta que circunda o castelo, mas acaba encontrando mais uma *Gate*. Sem outras opções, Lucca ativa o portal e eles são lançados mais uma vez para o desconhecido. Dessa vez, entretanto, os três chegam em um local ainda mais estranho: ruínas de um mundo devastado e altamente tecnológico. Ao investigarem esse novo lugar (tempo), encontram uma gravação em um computador e descobrem que estão 1300 anos no futuro e que o planeta fora destruído (com quase toda a vida junto) no ano de 1999. É nesse momento que veem o que acontecerá com o mundo que também descobrem o causador da devastação, Lavos: uma criatura enorme que vivia abaixo do planeta (nesse momento ouvimos *Lavos' Theme* pela primeira vez durante a história, associando a música à figura do vilão, sendo um momento de forte emoção e drama, o que, segundo Hoeckner e Nusbaum (2013, p.244, *apud* Bribitzer-Stull, 2015, p. 97), fortalece a vinculação da cena à memória). Após verem o que acontecerá com o mundo caso não façam nada, os personagens decidem fazer tudo o possível para impedir a catástrofe e, conseqüentemente, salvar o planeta (nesse momento ouve-se pela segunda vez a faixa principal *Chrono Trigger*, mais uma vez atrelando o tema a momentos de decisões de heroísmo).

Figura 5 - Lavos destrói o planeta, primeira aparição do vilão na trama



Fonte: Square, 1995; 2018.

Por fim, os personagens viajam pelo tempo e por vários lugares do mundo buscando respostas, aliados e tornando-se mais fortes para conseguirem derrotar Lavos. Com a derrota de Lavos, o grupo consegue salvar o planeta, mas as verdadeiras consequências reveladas ao final são determinadas pelas ações do jogador ao longo da história, bem como em que momento durante o jogo o grupo vence a batalha final. Decidir quando enfrentar o grande vilão é de total escolha do jogador, o que determina qual dos vários possíveis finais verá, sendo um dos primeiros jogos a possibilitar isso (Leigh, 2020). Além disso, quando realmente enfrentam a criatura, após a revelação de que a forma de Lavos não era realmente o que os personagens já conheciam, pode-se ouvir *World Revolution*, foco principal de análise deste trabalho, devido não só ao seu posicionamento estratégico e climático na trama, mas às próprias características temáticas e motivicas que serão vistas durante a análise.

3 A MÚSICA DE CHRONO TRIGGER

Ao longo dos anos, não só as características, pesquisas e técnicas musicais se desenvolveram constantemente, mas também novos instrumentos, sons, locais e formas de se fazer música surgiram. Segundo Epperson (2023), a música é uma arte multiforme e que facilmente forma alianças, seja com palavras (canções), seja com movimentos (dança). Mas como se pode ver já há muitos anos, alia-se, também, a narrativas e imagens, desde a Grécia antiga, como no teatro e, posteriormente, na ópera, em filmes e, por que não, numa das misturas mais recentes, nos jogos digitais (Bribitzer-Stull, 2015, p. 256). Apesar de que, para alguns, a música de videogame é apenas acessória aos jogos, pesquisas com consumidores de jogos apontam que, na realidade, o áudio dos jogos tem um papel significativo na preferência e escolha de um produto, sendo visto como um importante componente dos jogos (Bush *et al.* 2007).

Nesse aspecto, no entanto, Karen Collins (2008) aponta que, devido à relativa juventude do estudo acadêmico na área de jogos, há uma certa escassez e dificuldade específica de se encontrar o material empírico fundamental para sustentar as necessárias revisões de teorias relativas ao som aliado a outras mídias. Isso significa que é possível, até certa medida, valer-se de conceitos e estudos que abordam outras áreas, como o cinema, mas que é imprescindível explicar algumas das principais diferenças do funcionamento de um jogo e um filme como mídia e entretenimento, de forma que se entenda que há desafios específicos a cada uma das áreas, mas que há também material em comum (Collins, 2008, p. 5). Ou seja, a música para jogos, mesmo apresentando uma premissa similar à música para cinema por exemplo, tendo sido composta e estando inserida, em sua concepção inicial, em um contexto atrelado a outras formas de arte e estímulos sensoriais (imagens, vídeos, narrativa, texto e etc.) apresenta desafios e questões particulares em comparação à sua semelhante.

Portanto, após entender um pouco mais a respeito das diferenças entre as duas formas de composição, será possível filtrar alguns conceitos e técnicas que podem ser usados para ambas. Com isso, pode-se contornar também um pouco da dificuldade material de se encontrar pesquisas voltadas especificamente para a área de música para jogos devido à sua pouca idade relativa.

Vale lembrar, também, que devido à grande gama de informações necessárias para se aprofundar no assunto, muitas das funções da música para jogos não serão abordadas neste trabalho, tendo sido escolhidas as mais próximas ao ambiente narrativo. Além disso, apenas algumas das obras musicais de *Chrono Trigger*, serão usadas como objeto de análise, como delimitado, o que significa que é apenas uma fração do próprio jogo e, por consequência, uma parte menor ainda do universo que é a música para jogos. Não obstante, as reflexões feitas a partir dessas análises podem ser utilizadas para enriquecer o debate e o estudo a respeito da composição para jogos.

3.1 SIMILARIDADES ENTRE A MÚSICA DE *CHRONO TRIGGER* E A MÚSICA PARA CINEMA

Segundo Bribitzer-Stull (2015, p. 256) e Cohen (2001, p. 258), a música para filmes tem propósitos cruciais como: esconder barulhos externos, prover continuidade entre cenas, direcionar a atenção dos espectadores a certos elementos da narrativa, induzir emoções, clarear a narrativa, dentre outros. Tais requisitos também são encontrados nos jogos de acordo com Karen Collins (2008), que reforça a importância desses aspectos, e fala, assim como David Young (2012), em particular de uma técnica musical muito usada para cumprir muitas das funções e já muito conhecida dos compositores de trilha para cinema: o *leitmotif*.

Essa técnica é comumente associada ao compositor Richard Wagner, hoje em dia, no entanto, não é nenhum segredo a sua forte presença no universo cinematográfico. Vale ressaltar que o *leitmotif* não é necessariamente referente a um aspecto estritamente melódico, podendo se tratar de uma ideia musical harmônica, de textura, ou até mesmo de instrumentação dentre outras. Esse uso de *leitmotif*, não necessariamente melódico pode ser observado na obra de Bernard Herrmann (Music for the Movies [...], 1992). No mais, a técnica permite que eventos passados e futuros dentro da narrativa possam ser simbolizados musicalmente na memória do espectador, através do que se chama de associatividade¹⁴, integrando a música e o filme (Boltz *et al.* 1991, *apud* Cohen, 2001). O mesmo é válido para o ambiente de

¹⁴ Tradução própria do termo em inglês: Associativity.

jogos, pois como explica Karen Collins (2008, p.130, trad. própria¹⁵), “ Símbolos e *leitmotifs* ajudam o jogador a identificar personagens, climas, ambientes e objetos, tornando o jogo mais compreensível e reduzindo a curva de aprendizado”.

A associatividade é, segundo Cohen (2013, *apud* Bribitzer-Stull, 2015, p. 100), a conexão entre duas ideias separadas, de forma que uma evoque ou relembre a outra. O cinema está repleto de exemplos dessas associações, tal qual os *leitmotifs*, a *Marcha Imperial* em *Star Wars*, ou o tema do anel em *O Senhor dos Anéis* são alguns. Isso pode ser visto, como será analisado, ao longo de *Chrono Trigger* e, dentro do contexto desse trabalho em específico, como Mitsuda estabelece essa associação musical com a figura do vilão Lavos e com outros personagens e aspectos da trama.

Dentro dessa mesma linha, com o intuito de se facilitar essas associações, uma outra técnica utilizada pelos compositores é conhecida como pressentimento¹⁶. Segundo Bribitzer-Stull (2015), o pressentimento é a apresentação de determinado tema que vai ser associado, antes mesmo do momento dramático ao qual ele se associa aparecer, de forma que o ouvinte já tenha sua memória preparada e a emoção “estimulada” quando chegar a hora certa. Ou seja, escuta-se a música, melodia, textura, harmonia ou tema (basicamente qualquer ideia musical relevante ao que se irá associar algo na narrativa) pelo menos uma vez antes do que ela representa realmente se apresentar na trama. Exemplos disso, trazidos pelo próprio autor são: em *Star Wars*, os espectadores escutam o tema da *Força* diversas vezes antes da cena de associação ocorrer quando Ben Kenobi explica o que é a Força para Luke; a *ouverture* operática, em que os compositores apresentam uma espécie de compilação dos temas musicais que aparecerão ao longo da obra (Bribitzer-Stull, 2015, p. 101-102).

Segundo Annabelle Cohen (2001), a composição para filmes difere da composição tradicional por si só, pois, no primeiro caso, a música é criada para a própria narrativa, para engrandecê-la, não existindo sem essa relação. Isso também pode ser aplicado ao contexto da música para videogame, principalmente em jogos com um foco na narrativa, como é o caso de *Chrono Trigger* (Cohen, 1999, p.41,

¹⁵ Tradução própria, do inglês: [Symbols and leitmotifs] are often used to assist players in identifying other characters, moods, environments and objects, to help the game become more comprehensible and to decrease the learning curve for new players.

¹⁶ Tradução própria do termo em inglês: Presentiment.

apud Collins, 2008, p. 131). Portanto, um outro ponto importante, é a relação som-imagem-narrativa, cuja análise é necessária para que se tenha um entendimento mais completo do que ocorre na narrativa quando se ouve a música. Até mesmo para fortalecer a associação musical com a trama, que, como dito por Hoeckner e Nusbaum (2013, p. 244, *apud* Bribitzer-Stull, 2015, p. 97), a combinação de música e imagem tem a tendência de causar uma impressão duradoura e persistente, especialmente quando vistas pela primeira vez. Sendo assim, os contextos em que os trechos analisados aparecem serão abordados, de forma que se entenda a situação dramática em que a música é apresentada.

Dessa maneira, é de extremo interesse para as análises a serem realizadas neste trabalho, entender essas ideias musicais que podem ser vistas como *leitmotif*, e como se associam a personagens e outras situações ao longo do jogo, bem como às respectivas cenas e momentos do jogo em que essas faixas aparecem. Além disso, busca-se compreender se e como Mitsuda emprega essas técnicas na trilha de *Chrono Trigger*, mais especificamente na música *World Revolution*, presente num momento climático na trama e na qual foi identificadas ideias musicais recorrentes presentes em outras faixas como *Lavos' Theme*, *Chrono Trigger*, *Memories of Green* e *To Far Away Times*.

3.2 ASPECTOS MUSICAIS PARTICULARES À MÚSICA DE VIDEOGAME

Talvez uma das questões mais relevantes que separa os jogos digitais e, por consequência, sua música, de outras formas multimídia é a interatividade (Young, 2012, p. 5). Diferentemente de um filme, ou um videoclipe, por exemplo, um jogo não tem controle total sobre o que vai aparecer na tela, por quanto tempo e de que forma, pois tudo isso depende da ação do jogador. Dentro da interatividade, o aspecto mais relevante é a não-linearidade, o fato de que o jogo permite que o jogador faça escolhas que alteram a própria sessão, ou seja, cada vez que se joga, o jogo é diferente, garantindo razões para que se possa jogar de novo de uma forma diferente (Collins, 2008, p. 4). Isso quer dizer que, no âmbito musical, não há como o compositor prever o que o jogador vai fazer e, por consequência, como determinada cena se desenrolará. Em um jogo de aventura, pode ser que o jogador decida entrar por uma porta que o leva à saída, mas pode ser que seja derrotado por um inimigo,

o que simplesmente espere. Enquanto isso, num filme, o compositor sabe exatamente o que acontecerá e quando acontecerá. Principalmente por isso, há alguns desafios que os compositores de música para jogos devem saber contornar.

A partir da não-linearidade, entende-se que o compositor não tem como determinar com certeza por quanto tempo a música de determinada cena irá tocar, salvo em casos de cinemáticas¹⁷, instantes em que não há interatividade (Collins, 2008). Ter conhecimento desse fato é de uma importância inquestionável, pois significa que a composição precisa, primeiramente, ter uma duração variável e indeterminada, e a forma mais tradicional de se fazer isso é através da repetição, técnica conhecida como *looping*. O *loop* é utilizado em várias situações e estilos musicais e consiste na repetição constante de um trecho musical sem que haja um corte perceptível. Compor dentro dessa limitação já traz algumas dificuldades como aponta o próprio Mitsuda (2006, trad. própria¹⁸): “Sim, eu componho música estando bem consciente do loop. Se eu mudo o tom ou a métrica da música, eu preciso retornar ao anterior. [...] Então pode ser um pouco mais difícil que uma composição usual”. Sabendo disso, a forma da música precisa estar organizada de modo que permita essa (praticamente) incessante repetição.

Um outro fator que costumava ser extremamente importante, mas deixou de ser com a evolução da tecnologia, é a limitação provocada pelo hardware dos sistemas dos videogames. No passado, não era apenas uma limitação na quantidade de canais de som, ou de qualidade sonora, mas também de espaço de armazenamento, o que significava melodias extremamente curtas. No entanto, em 1995, no contexto do *Super Nintendo*, diversas melhorias já haviam sido feitas nesses aspectos, chegando a suportar oito canais de som simultâneos programáveis, que permitia a manipulação de volume e efeitos como reverb e pan, além de contar com um acervo pré-instalado de instrumentos MIDI¹⁹ (Collins, 2008, p. 46). Ainda segundo Collins (2008), a adoção do protocolo MIDI foi o avanço

¹⁷ Nota do autor: Cinemáticas ou FMV (Full-motion Video) são cenas presentes em alguns jogos, em que o jogador não tem controle sobre o que acontece durante sua execução. Na prática são cenas que funcionam exatamente como uma animação ou filme: linear e pré-definido.

¹⁸ Tradução própria, do original em inglês: “Yes, I compose music being very conscious of the loop. If I change the key and the meter, I must return them. [...] So, it may be harder than a usual composition.” (Mitsuda, 2006)

¹⁹ MIDI: Musical Instrument Digital Interface é um protocolo que permite que instrumentos musicais eletrônicos, computadores e aparelhos de áudio se comuniquem de forma padronizada (Collins, 2008).

tecnológico mais relevante em relação ao som dos videogames nesse período, permitindo que os arquivos de áudio fossem mais leves (e consequentemente as músicas mais longas) e evitando a necessidade de se aprender linguagens de programação específicas para música, permitindo que os compositores escrevessem utilizando teclados. Por outro lado, a limitação de oito canais não era vista como uma dificuldade em particular por Mitsuda (2003) que considerava isso uma oportunidade de focar mais no que ele considerava mais importante: a melodia.

Com isso, sabendo da existência de alguns dos desafios específicos às composições para videogames, pode-se procurar em *World Revolution* como o compositor lida com essas questões. Além disso, considerando as importantes funções da música dentro do contexto narrativo, a análise buscará a presença de *leitmotifs* e outras técnicas descritas, bem como relacionar a imagem e som com o momento específico em que se encontram na narrativa. Com isso, espera-se entender um pouco mais sobre o pensamento composicional e uso dessas técnicas específicas por Yasunori Mitsuda em *Chrono Trigger*.

4 ANÁLISE DE *WORLD REVOLUTION*

4.1 CONSIDERAÇÕES INICIAIS SOBRE A ANÁLISE

A música *World Revolution* é a 13a faixa do 3o disco do álbum oficial *Chrono Trigger Original Sound Version* (NTT PUBLISHING, 1995), sendo uma das últimas faixas a ser ouvida também durante o jogo. Assim, o presente capítulo propõe-se a apresentar, analisar e discutir algumas das ideias musicais presentes na peça supracitada, com o objetivo de tentar compreender como essa música se posiciona dentro da história do jogo e como o compositor constrói a narrativa musical do que pode ser considerado um clímax da trama.

Como dito por Cohen (2001), por se tratar de uma música situada dentro de um contexto maior de uma trilha sonora (que por sua vez é parte integrante de um jogo com narrativa própria), é imprescindível situar a música espacial e temporalmente dentro da trama completa. Sendo assim, *World Revolution* pode ser ouvida durante o jogo e é tocada em apenas em uma única cena: a batalha contra a segunda forma de Lavos, o grande vilão final de *Chrono Trigger*. Essa ocasião pode ser considerada parte do clímax principal da trama, por se tratar do momento decisivo de luta contra o principal antagonista, o responsável por destruir a vida e o futuro do planeta. É nesse ponto pivotal que o destino do mundo e de todos os personagens recai sobre as mãos do jogador (e, dependendo das ações tomadas até o momento, qual dos treze finais principais ele verá). É importante ressaltar que esse momento em específico dentro do jogo não é a primeira vez que os personagens (e, por consequência, o jogador) tem contato com a figura do vilão, mas é a primeira vez que é revelado o fato de que a conhecida forma da criatura não é a verdadeira.

Além disso, por permitir que o jogador tenha grande liberdade para decidir quando e como enfrentar Lavos, é possível que a música apareça em momentos ligeiramente diferentes no que se refere à ordem dos acontecimentos na narrativa. Na maioria dos casos, por exemplo, o jogador enfrenta a primeira forma de Lavos, que é a forma já conhecida e vista pelos personagens em vários momentos diferentes da trama e durante esse primeiro momento da luta o tema principal do vilão *Lavos' Theme*, que já foi ouvido em outras ocasiões durante o jogo, é tocado.

No entanto, para a surpresa dos personagens (e possivelmente do jogador), descobre-se que essa forma inicial é apenas uma casca, e que o perigo ainda não foi derrotado. Sendo assim, adentrando a derrotada carapaça do alienígena, o grupo descobre a forma escondida da vil criatura e prepara-se para o que acreditam ser agora a verdadeira batalha final. É com a revelação dessa forma oculta e com o entendimento dos personagens que ainda há mais luta pela frente que se inicia *World Revolution* (Figura 6).

Figura 6 - Os personagens Crono, Ayla e Frog enfrentando a segunda forma de Lavos



Fonte: Captura de tela do jogo realizada pelo próprio autor

A composição, como será apresentado e discutido, é marcada pela presença de material musical novo mesclado à constante re-apresentação e manipulação de temas e ideias musicais já ouvidas em outras faixas do compositor durante o jogo. Portanto, a escolha dessa faixa em particular se dá devido ao fato de que essa é uma das músicas com o maior número de ocorrências de *leitmotifs* na trilha como um todo, aliado à situação dramática de onde a música se encontra, que a torna particularmente relevante para a história. Dessa forma, apesar de existirem também outros casos de reutilização de temas ao longo de *Chrono Trigger*, a focalização do escopo da análise a *World Revolution* já traz, por consequência, discussões e análises de outras faixas do repertório ligadas a ela, para que se tenha conhecimento de que outros lugares essas melodias e ideias são ouvidas. Assim, *World Revolution* e as outras composições que ela acaba citando ao longo de sua

duração, nos permite ter uma noção da forma como Yasunori Mitsuda constrói e apresenta algumas de suas ideias musicais junto à trama, retornando a elas em momentos específicos para auxiliar no drama culminando nesse clímax.

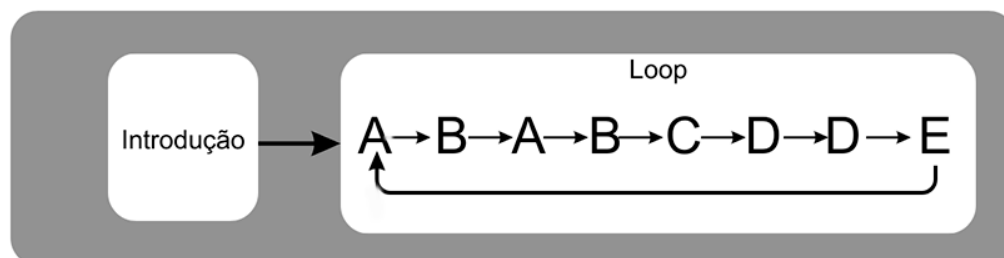
Um adendo, no entanto, para que o trabalho seja o mais completo possível e que, portanto, vale comentar, é que assim que se derrota essa segunda forma de Lavos, uma terceira é revelada, dessa vez a última e verdadeira. Esse momento poderia, por sua vez, ser considerado o verdadeiro clímax da história, por se tratar de fato da última e verdadeira batalha (inclusive evidenciado pelo nome da faixa que toca *The Final Battle*). Porém, isso também pode ser visto como uma extensão da batalha contra a segunda forma, ao se considerar ambas juntas como um único clímax, pois, diferentemente da transição entre a primeira e a segunda parte do confronto, não há descanso ou oportunidades de se interromper o jogo e salvar o progresso nessa passagem entre as duas lutas (o que pode ocorrer no intervalo da luta entre a casca e a segunda forma por exemplo), há apenas uma breve interrupção onde ocorre um curto diálogo entre os personagens e a criatura, mas a batalha logo reinicia. Além disso, musicalmente falando, a composição *The Final Battle* não apresenta material temático claramente recorrente em outras faixas, sendo composta de muito conteúdo novo e original, o que, claro, também tem seu valor narrativo, mas não permitiria analisar, com tanta clareza, a coesão musical de *Chrono Trigger* como um todo.

4.2 WORLD REVOLUTION

Um dos primeiros componentes musicais a se falar a respeito da composição *World Revolution* e que ajudará a estruturar e organizar a análise é sua forma. Nesse sentido, pode-se dividir a peça nas seguintes partes: Introdução, A, B, A, B, C, D, D, E. Um dos motivos para nomear a introdução fora do padrão alfabético vai além do conteúdo musical presente na parte em si, mas principalmente pelo fato de que a introdução não faz parte da estrutura do *loop*. Portanto, a introdução nunca é repetida durante a execução da música na batalha, sendo tocada apenas uma vez ao início da composição. Já as outras partes apresentam conteúdo musical que é repetido durante o *loop* quantas vezes forem necessárias até que o jogador ponha

fim à batalha, seja vencendo ou sendo derrotado, como pode ser visto no esquema a seguir (Figura 7).

Figura 7 - Esquema representativo da forma e repetição de *World Revolution*



Fonte: Elaboração do autor

Sendo assim, com o intuito de facilitar o entendimento da estrutura total da música, o trabalho seguirá a própria ordem das partes conforme aparecem como guia para realizar a análise. No entanto, quando for encontrado um tema recorrente, um *leitmotif*, serão apresentadas algumas dessas outras ocorrências desse mesmo material ou ideia em outras faixas, de modo que se possa comparar os casos diretamente e entender as semelhanças e diferenças em cada ocasião.

Um outro ponto relevante a se comentar é a respeito da instrumentação. Por se tratar de um jogo lançado para o Super Nintendo, a base para a execução sonora não é baseada em instrumentos reais gravados, mas sim em instrumentos MIDI, sons eletrônicos e sintetizados, que compõem a totalidade da sonoridade que se ouve no jogo. Portanto, quando for citado ou feita referência a algum instrumento durante a análise, isso quer dizer que é uma versão MIDI, sintetizada deste instrumento que está presente na faixa, cuja onda é gerada de forma que se assemelha ao som original. No entanto, caso não haja a simulação do timbre de um instrumento específico, será falado que é um sintetizador, quando for relevante à análise.

4.2.1 Introdução: O início do fim

Uma forma bem efetiva de se criar uma abertura dramática e construir um clímax é através do uso de instrumentos de percussão (Adler, 2002, p. 497). Isso pode ser observado em *World Revolution*, pois sua introdução, apesar de curta, traz,

já de início, uma forte presença de instrumentos de percussão, notadamente caixa e tímpano. Além disso, a melodia principal é tocada por uma trompa solo nos primeiros quatro compassos e que se soma a um trompete a partir do final do quarto compasso até o final da duração no oitavo compasso. Essa escolha timbrística para a melodia é condizente com o esperado para o naipe dos metais como comenta Adler (2002, p. 295), que diz que os instrumentos dessa família tinham seu uso original voltado às atividades em áreas externas, mas com um destaque para a função de anunciar desastres civis, como invasões e guerras (ou a possível destruição do mundo, como é o caso).

Além disso, harmonicamente falando, a música se inicia na tonalidade de Dó menor, seguindo uma progressão harmônica de Im - IV - bVI - Im sobre um baixo pedal na tônica. Com um acorde por compasso, essa cadência se repete duas vezes ao longo dos oito compassos da introdução. A melodia nesse trecho é predominantemente composta de notas do acorde, salvo em casos de notas com alterações cromáticas utilizadas como aproximações ou notas de passagem.

Como pode ser visto na figura 8, é a partir dessa melodia na introdução, que é tocada apenas uma vez, que o jogador-ouvinte é puxado para a batalha climática contra o vilão Lavos.

Figura 8 - Redução de *World Revolution*, com melodia nos metais e cifra para ilustrar a harmonia

World Revolution Yasunori Mitsuda

Trompete em C

Trompa em F

Fonte: Autor

4.2.2 Parte A: O primeiro tema de Lavos

A parte A da música corresponde ao primeiro trecho que faz parte da repetição, do *loop*. Uma das primeiras coisas que se nota, é a mudança do baixo pedal em Dó, na introdução, para um ostinato rápido de arpejo ascendente de quatro

notas: Lá, Ré, Mi e Lá (uma oitava acima). Esse arpejo forma uma estrutura quartal em primeira inversão e é repetida ao longo dos oito compassos e apresenta a mesma característica de baixo pedal vista na introdução, apesar de uma maior movimentação rítmica. O tipo de harmonia formada pelo uso dessas estruturas quartais gera uma sonoridade mais ambígua, que ajuda no distanciamento da tonalidade. (Persichetti, 1961, p. 94-95). A linha de baixo é tocada por um sintetizador e o som utiliza-se do efeito de pan, possibilitado pela tecnologia do Super Nintendo, passeando pelos canais esquerdo e direito, um recurso que é utilizado também em outras faixas como *Undersea Palace*, mas que ainda era bem incomum aos jogos da época. Além disso, a mesma estrutura quartal em primeira inversão também aparece tocada por um órgão no plano mais agudo como pode ser visto no excerto (figura 9).

Figura 9 - Redução do trecho A de *World Revolution*, com estruturas quartais



Fonte: Autor

Essa ideia musical de estrutura de quartas que descende paralelamente por semitons acima de uma sonoridade estática de pedal é associada, à figura de Lavos. Isso ocorre em diversos momentos ao longo do jogo e é, então, resgatada aqui. Isso se sustenta principalmente devido ao fato de esse mesmo tipo de sonoridade, instrumentação e textura ser apresentada diversas vezes durante a trama, e todas relacionadas à presença ou menção do vilão, o que é importante para a identificação

do personagem e facilitação do processo de associação (Collins, 2008; Bribitzer-Stull, 2015). A razão disso é a própria faixa *Lavos' Theme* que, como o nome já diz, representa o monstro alienígena e é tocada em eventos anteriores à audição de *World Revolution*.

Apesar de apresentarem diferenças em relação ao movimento do acompanhamento, à tonalidade e ao andamento, as semelhanças entre os trechos destacados das duas faixas são grandes o suficiente para que se possa fazer essa conexão. Um exemplo da semelhança entre os temas pode ser visto no recorte (figura 10) e ao compará-lo à figura 9.

Figura 10 - Redução do trecho A de *Lavos' Theme*, com estruturas quartais e movimentos paralelos sobre pedal



Fonte: Autor

Como pode ser observado nas duas imagens, há diversas semelhanças de material musical, como a estrutura em primeiro plano ser esse bloco quartal que se move paralelamente de forma cromática descendente por três semitons (para um total de quatro acordes) sobre um baixo pedal, o que cria uma conexão entre os trechos. Segundo Persichetti (1961, p. 198-199), essa movimentação em paralelo tende a obscurecer a tonalidade, dificultando a conexão com um centro tonal em específico, o que por sua vez facilita a transição entre a tonalidade e a atonalidade. Esse paralelismo é também um recurso que ajuda a criar tensão ao evitar o senso de resolução e pode ser visto ocorrendo também no cinema, como realizado por Bernard Herrmann em diversas de suas trilhas (*Music for Movies [...]*, 1992).

No entanto, nos dois casos há a presença forte de um baixo pedal, o que por sua vez ajuda a definir um centro tonal. Em *Lavos' Theme*, a estrutura quartal se

encontra acima do pedal na nota Fá, e parte da nota Mi bemol no topo, que é a sétima menor da nota do baixo²⁰. Já em *World Revolution*, o movimento da estrutura superior inicia na nota Sol, também sétima menor a partir da nota do baixo, no caso, a nota Lá. A instrumentação empregada em ambas as composições é a mesma para a parte aguda, um órgão, o que contribui ainda mais para se estabelecer a associatividade (Bribitzer-Stull, 2015).

Lavos' Theme é tocada em momentos de grande valor dramático para a trama, o que garante força para a emoção da trama, bem como melhora a capacidade de memória (Hoeckner e Nusbaum, 2013, p. 244, *apud* Bribitzer-Stull, 2015, p. 97). Esses momentos particulares são: a primeira aparição do vilão, quando o grupo descobre a sua existência e a sua capacidade de destruir o planeta; quando o grupo é derrotado em qualquer momento do jogo, o que leva à tela de *game over*²¹, representando a vitória do vilão; e quando o grupo enfrenta o monstro diretamente na primeira fase da batalha final. A figura 11 mostra a casca externa de Lavos, primeiro momento da luta contra a criatura.

Figura 11 - Crono e Marle enfrentam a casca de Lavos



Fonte: Captura de tela do jogo realizada pelo próprio autor

²⁰ Nota do autor: Para clareza, foi considerado o intervalo de sétima menor, apesar de o real ser um intervalo bem maior que uma oitava, mas é o equivalente a uma sétima menor composta, ou seja de Fá (grave) a Mi bemol (agudo).

²¹ Tradução própria do inglês: fim de jogo. Termo empregado em jogos nas situações em que o jogador perde e não pode continuar. *Chrono Trigger* usa a mecânica de salvamento de progresso, o que permite que o jogador tente de novo e continue o jogo a partir de um momento específico no passado em que realizou o save, mas todo o progresso conseguido a partir desse ponto deve ser reconquistado (ou alterado) até que se salve o jogo novamente.

Por outro lado, as diferenças presentes entre os dois trechos são principalmente a tonalidade (Lá menor para *World Revolution* e Fá menor para *Lavos' Theme*), os arpejos no baixo em comparação a um baixo mais estático e, o ritmo e andamento. No entanto, como as semelhanças ocorrem em aspectos muito mais facilmente reconhecíveis como a melodia, instrumentação e textura harmônica, as diferenças não desconectam as duas obras. Segundo Mitsuda (2008), essa relação entre diferentes músicas é proposital, e a reutilização de temas era uma forma de tornar a trilha sonora do jogo como um todo mais consistente, tal qual os compositores de filmes faziam. Esse pensamento condiz com os apresentados pelos autores Annabel Cohen (2001), Karen Collins (2008) e Matthew Bribitzer-Stull (2015), que discutem o papel da música na narrativa.

Nesse caso, a conexão entre *Lavos' Theme* e *World Revolution* pode ser considerada mais natural, por se tratar ainda de ocorrências do mesmo personagem e contextos relativamente similares. No entanto, o próximo tema recorrente a aparecer (o tema principal na seção D) não aparenta num primeiro momento uma relação tão próxima em relação à sua associação com a figura do vilão. Mas até lá, segue a análise das outras partes da composição.

4.2.3 Parte B: A volta dos metais

A parte B de *World Revolution* é marcada pela entrada de uma nova frase melódica e do retorno a uma harmonia triádica. O trompete retorna e toca um motivo melódico por três vezes com pequenas variações ao final de cada frase que dura dois compassos. Ao longo dos seis compassos de duração da parte, o baixo mantém a mesma densidade rítmica de semicolcheias mas o padrão agora é de um *power chord*²² e a harmonia se move agora por dois acordes (Fá maior e Sol maior) com o baixo acompanhando o movimento das fundamentais e não mais estático num pedal, como mostra a figura 12.

²² Nota do autor: Estrutura composta de nota fundamental, quinta justa e oitava.

Figura 12 - Redução do trecho B de *World Revolution*, com cifra, movimento do baixo e melodia tocada por trompete

World Revolution

B F G F G F G

Fonte: Autor

Esse é um trecho curto de harmonia em terças em meio às estruturas quartais presentes tanto na parte A (para qual retorna após a primeira execução) e na parte C, para a qual segue após a segunda execução. Isso ajuda a criar um contraste harmônico com as duas seções adjacentes cuja harmonia é baseada em intervalos de quartas sendo assim, segundo Schoenberg (1999 , p. 549-551) uma sonoridade diferente, mais complexa, que aparece em locais de expressão estranhamente novas.

4.2.4 Parte C: contraste e transição

Já a parte C, por sua vez, também apresenta um contraste em relação ao resto da composição, mas dessa vez, muito mais por conta de um elemento rítmico do que melódico ou harmônico. Isso se deve ao fato de que a seção C é a única parte integrante do *loop* em que o baixo não se mantém no ostinato preenchendo todas as semicolcheias do compasso. Em vez disso, acentua um padrão rítmico junto aos ataques dos acordes quartais, conforme ilustrado no excerto (figura 13).

Figura 13 - Redução da seção C de *World Revolution*

C

2.

36

Fonte: Autor

Como se pode perceber, esses ataques ritmados se mantêm por oito compassos valendo-se do retorno das estruturas quartais e do paralelismo. Essas características contribuem para o contraste com a seção anterior, mais tonal, tornando a seção C mais ambígua e dificultando a relação com a tonalidade (Persichetti, 1961). Com o início do nono compasso do trecho (no compasso de número 39) há a volta das semicolcheias no baixo, mas que, em vez de realmente retornar ao início da música, apresenta uma modulação e transita para um novo trecho, no qual uma melodia muito familiar ao ouvinte ressurgue a partir da anacruse no último compasso dessa seção.

4.2.5 Parte D: o tema principal

Logo antes do início da seção D nota-se uma modulação para Lá bemol menor. Essa mudança de tonalidade, apesar de parecer próxima (um semitom em relação ao constante pedal em Lá, reforçado pelo pedal na parte A) é, segundo Schoenberg (1999, p.231), na realidade uma das tonalidades mais distantes, considerando que há poucas notas diatônicas a ambas. A modulação abrupta e direta se utiliza também do mesmo recurso da movimentação da harmonia de forma

paralela e de forma súbita reforça a ideia de distância entre os centros tonais (Persichetti, 1961, p. 251). Além disso, o fato da nota Lá bemol (que agora é a tônica) não ser ouvida desde a introdução, contribui para levar a composição para um local novo, diferente, mas estranhamente familiar, e que tem força para levar a atenção do ouvinte para a música.

Isso se dá, pois, com a entrada da seção D, retorna uma melodia bem reconhecível e presente em vários outros momentos da trilha, sendo o material musical, ainda que com variações, que mais aparece em *Chrono Trigger*. O tema principal, como foi chamado pelo próprio compositor, soa no primeiro plano e, embora breve, traz um forte contraste de uma melodia mais lenta em meio ao ritmo frenético presente em praticamente toda a faixa. Além disso, há contraste harmônico, com a saída mais uma vez das estruturas quartais, para o sistema baseado em terças, tornando-se mais clara e estável (Persichetti, 1961). Esse destaque é evidenciado ainda mais ao se considerar o instrumento utilizado nesse fragmento melódico, o violino, que toca os três compassos (41 a 43)²³ correspondentes à frase do tema principal, sendo o primeiro momento da faixa em que aparece um instrumento da família das cordas. Essa curta aparição é respondida com um retorno da trompa, que toca as frases seguintes do trecho (compassos 45 a 48). A melodia desse trecho pode ser vista na figura 14, junto com o retorno do ostinato em arpejo do baixo e um acréscimo de cifras para ilustrar a harmonia do acompanhamento do trecho.

²³ Há uma semínima tocada em anacruse no quarto tempo do compasso número 40, que pode ser vista na figura 13 e no ritornelo do compasso 48 na figura 14.

Figura 14 - Melodia, cifra e ostinato da seção D de *World Revolution*

The musical score for section D of *World Revolution* is presented in two systems. The first system (measures 1-4) features a melody in the treble clef and a repeating eighth-note ostinato in the bass clef. The melody starts on a whole note G4, followed by a half note F#4, a quarter note E4, and a half note D4. The chords are A♭m7 (measures 1-2) and A♭m7 (measures 3-4). The second system (measures 5-8) continues the melody and the repeating eighth-note ostinato. The melody starts on a whole note C4, followed by a half note B♭3, a quarter note A3, and a half note G3. The chords are Fm (measures 5-6), G♭ (measures 7-8), Fm (measures 9-10), G♭ (measures 11-12), Fm (measures 13-14), G♭ (measures 15-16), Fm (measures 17-18), and G♭ (measures 19-20). The score is marked with a box 'D' at the beginning and a measure number '45' at the start of the second system.

Fonte: Autor

Mesmo sendo um trecho curto (de praticamente dois compassos), essa melodia pode ser considerada como resultado do esforço e preocupação de Mitsuda em conectar musicalmente a narrativa de *Chrono Trigger*, não só especificamente mas especialmente nesse ponto de valor considerável à trama (Mitsuda, 2008). A frase traz uma sonoridade modal dórica, evidenciada pela presença do sexto grau maior, nota característica desse modo, no caso a nota Fá natural, enquanto a harmonia vai do acorde de Lá bemol menor com sétima, para o acorde de Fá menor.

Assim, é precisamente nessa passagem inicial do trecho D, que a memória auditiva do jogador-ouvinte é atizada, seja pelo contraste musical em si entre os trechos, seja pelo reconhecimento da melodia, ou até mesmo uma combinação desses fatores. Nesse caso, um jogador pode até não identificar claramente a melodia num primeiro momento, e assim, dificilmente conseguiria associá-la às outras situações em que foi ouvida, mas as chances de que seja no mínimo tocado por alguma sensação de familiaridade são altas, pois é justamente num momento de forte emoção (como é o caso) que a memória tende a funcionar melhor (Hoeckner e Nusbaum, 2013, p. 244, *apud* Bribitzer-Stull, 2015, p. 97). Isso ocorre pois a mesma frase aparece em outras faixas da trilha, o que é crucial para que se possa tornar a música mais facilmente lembrável (Collins, 2008, p. 130; Bribitzer-Stull, 2015, p. 101).

Alguns exemplos da aparição desse tema serão discutidos a seguir, bem como a situação em que aparecem, o que é de suma importância ao se tratar de uma mídia audiovisual, pois a conexão imagem-som-narrativa é praticamente inescapável nesses casos (Bribitzer-Stull, 2015, p. 255). Sendo assim, a relação mais próxima musicalmente falando que a melodia vista no trecho D de *World Revolution* tem é em *Memories of Green*, onde a frase principal aparece inclusive na mesma tonalidade, como pode ser visto na figura 15.

Figura 15 - Melodia e cifra do início da faixa *Memories of Green*

Memories of Green

Yasunori Mitsuda

Piccolo

A ♩ = 65 A♭m7(add9) Fm7(add11)

Fonte: Autor

Como se pode notar, ao observar a melodia do início de *Memories of Green* e compará-la à do trecho D de *World Revolution*, vê-se que as duas frases são basicamente iguais em conteúdo melódico e rítmico. Há diferenças no que se refere à escrita das figuras de notas por conta do andamento, mas a relação entre as durações de cada nota se mantém. Por outro lado, há sim diferenças claras de instrumentação (violino no caso de *World Revolution* e piccolo no caso de *Memories of Green*), de andamento e da frase consequente, mas a própria cadência (Lá bemol menor indo para um Fá menor) e melodia num plano muito mais perceptível torna possível (e até mais provável) considerar as ocorrências dentro do contexto de associatividade. O retorno de uma melodia familiar faz com que o ouvinte busque relembrar o estado emocional e dramático em que a ouviu anteriormente (Bribitzer-Stull, 2015, p. 98).

Sendo assim, é de extrema importância, nesse caso, apresentar as situações em que tal conteúdo melódico foi presenciado anteriormente durante o jogo. A

música é a quinta faixa do primeiro CD do álbum *Chrono Trigger Original Sound Version*, o que por si só já indica uma composição que pode ser ouvida já no começo do jogo (embora não obrigatoriamente). A primeira oportunidade de se ouvir a música é ainda bem no início do jogo, ao se afastar da vila de *Truce*, onde Crono mora, em direção ao castelo e à *Zenan Bridge*²⁴, onde se é possível ver várias pessoas viajando para chegar à *Millenium Fair*. Ela age como trilha para as áreas que poderiam ser consideradas rurais no tempo presente do jogo, qualquer momento nesse tempo que o jogador se afasta de uma das vilas enquanto na tela do *overworld*²⁵, é possível ouvir *Memories of Green*. A figura 16 foi extraída com poucos minutos do início de um novo jogo e mostra o ponto do mapa onde a faixa começa a ser ouvida.

Figura 16 - Início do jogo, área onde se pode ouvir *Memories of Green*



Fonte: Captura de tela do jogo realizada pelo próprio autor

Segundo Karen Collins (2008, p. 130), o uso de temas recorrentes ajuda o jogador a saber dos seus arredores, situando-o geográfica e temporalmente dentro

²⁴ Nota do autor: A faixa toca antes do jogador realmente chegar à Zenan Bridge. A essa altura do jogo, não há necessidade nenhuma de se visitar essa área, mas como é um jogo de mundo aberto onde se é livre para ir explorar vários locais quando quiser existe essa possibilidade, sendo então uma recompensa à curiosidade ouvir a composição tão cedo.

²⁵ Nota do autor: É um termo comumente utilizado para quando o jogador passa para uma visão em escala mais distante do mapa do mundo ou região do jogo, permitindo viagens de longa distância mais facilmente. É um recurso muito comum entre jogos, principalmente dentro do gênero de RPGs.

do jogo. Além disso, para que determinadas cenas e personagens possam ser lembrados e associados ao material musical é necessária repetição para que a memória do jogador possa guardar os temas e suas associações (Bribitzer-Stull, 2015, p.97). Reutilizar essas melodias é também uma forma eficiente de reforçar o tema na mente do jogador, tornando-o mais fácil de ser lembrado mais tarde (Whalen, 2004 *apud* Collins, 2008). Como podemos ver aqui, Mitsuda, apresenta um tema que é repetido várias vezes desde o início do jogo, e até mesmo durante a batalha final. Sendo assim, o jogador consegue se lembrar de tal melodia muito mais facilmente, tendo em vista sua constante aparição ao longo do jogo.

A questão que resta, então, seria encontrar a que elemento esse *leitmotif* estaria associado, já que ele não se refere claramente a Lavos. Uma possibilidade, como aponta Karen Collins (2008, p. 130) seria ligar o tema aos locais geográficos em que aparece, representando-os. Sendo assim, nesse caso, as áreas verdes do presente, em volta da vila natal de Crono, bem como a casa de Melchior, um outro personagem relevante à trama, seriam exemplos de possíveis associações a serem feitas. Essa ideia parece ir também de acordo com a escolha do nome da música *Memories of Green* (Memórias do Verde em tradução livre), considerando que a maior parte dos lugares que se ouve a faixa são em áreas externas, naturais e mais afastadas das vilas e cidades.

Aliás, apesar de conseguir ouvir uma das melodias presentes na batalha final, próximo ao fim da história do jogo (que já era considerado longo à época) com apenas poucos minutos do início e em um dos primeiros lugares que se pode ir, essa não é a primeira vez que o tema pode ser ouvido. Ainda no menu inicial, antes mesmo de se apertar qualquer botão, após uma curta introdução de *Presentiment* (primeira faixa do jogo e do CD, com duração de 34 segundos), é possível ouvir a música chamada *Chrono Trigger*²⁶, segunda faixa do primeiro disco. Essa sim, considerada o tema principal e música de abertura do jogo, tocando enquanto imagens de vários momentos da trama passam na tela, como num trailer ou abertura de um filme.

A *Chrono Trigger* (música) também é executada durante o jogo, diferentemente de *Presentiment*, em dois momentos de grande relevância para o prosseguimento da trama e do desenvolvimento de personagens: no início do jogo,

²⁶ Nota do autor: É o mesmo nome da faixa e do jogo.

quando Crono decide adentrar o desconhecido portal para procurar Marle, que havia acabado de desaparecer; e logo após o grupo descobrir a existência de Lavos e que a criatura foi responsável pela destruição do planeta, decidindo então lutar para salvar o mundo e o futuro²⁷.

Sendo assim, pode-se acrescentar às possíveis associações desse tema a lembrança (mesmo que uma simples familiaridade) dessas cenas. Apesar de ocorrerem em momentos e lugares distintos, as duas cenas são ligadas não só pela música, mas por serem cenas que revelam a coragem e o heroísmo dos personagens (em particular do personagem Crono), ao decidirem se arriscar e enfrentar o perigo para salvar outras pessoas.

No entanto, a forma como o tema principal é apresentado na *Chrono Trigger*, revela algumas diferenças musicais relevantes, como pode ser visto na figura 17.

Figura 17 - Tema principal apresentado na composição *Chrono Trigger*



Fonte: Autor

A melodia aparece após uma curta introdução, e já nota-se algumas diferenças em relação à forma como aparece tanto em *Memories of Green*, quanto em *World Revolution*. Primeiro, e talvez mais claro, a tonalidade é diferente, a música está em Mi menor, mas considerando que a harmonia presente no momento da frase é de um acorde de Lá menor com sétima, pode-se dizer que o trecho está um semitom acima das outras duas ocorrências (que estavam em Lá bemol menor), a presença do Fá sustenido na armadura de clave, nesse caso, destaca também a sonoridade dórica que é presente nos outros exemplos. Além disso, a relação

²⁷ Na versão do jogo para Nintendo DS e Steam, lançada posteriormente e com cenas extras de animação, é possível ouvir a faixa também em uma cena que ocorre caso o jogador decida usar a nave *Epoch* para destruir a carapaça de Lavos (*Chrono Trigger*, 2018).

intervalar entre a melodia e harmonia se mantém a mesma, também, assim como os próprios intervalos entre as notas, sendo, dessa forma, possível afirmar que trata-se de uma transposição da frase. Porém, há sim uma diferença que pode ser percebida nos dois casos, uma pequena variação rítmica no salto de quinta que existe na frase (Si para Fá sustenido em *Chrono Trigger* e Si bemol para Fá em *Green Memories* e *World Revolution*), como destacado na figura 18.

Figura 18 - Comparação das duas melodias, com colchete para destacar a diferença rítmica

Chrono Trigger

Yasunori Mitsuda

Memories of Green

Yasunori Mitsuda

Chrono Trigger

Fonte: Autor

Como dito, os trechos destacados evidenciam diferenças entre as duas melodias, o que inclusive contribui para enevoar a percepção do jogador ao ouvir os dois temas nos diferentes momentos e locais do jogo. No entanto, um outro argumento que ajuda a aproximar as duas ocorrências melódicas é a frase seguinte, já possível de ver na comparação da figura 18, que, apesar de novamente apresentar pequenas variações rítmicas no início, seguem a mesma ordem de alturas e uma finalização idêntica relativa ao acorde em que se encontram. Claro, há também diferenças na instrumentação e no andamento, pois as duas músicas ocupam posições diferentes na trama. Mas ainda assim, é possível afirmar que se

trata da mesma ideia musical, apenas alterada em alguns aspectos para melhor adaptar-se às circunstâncias.

A repetição de um tema nesses casos aparentemente distantes, é uma forma de dar continuidade a um jogo cuja história é longa, ligando as cenas (Collins, 2008, p. 137). Conforme demonstrado, isso ocorre também em *World Revolution*, distante e completamente diferente mas, ainda assim, intrinsecamente conectada a toda a história do jogo desde o início, tal qual o vilão Lavos é ligado a praticamente tudo que ocorre na trama. Reforçando essa ideia, o compositor utiliza o tema mais uma vez ainda no final da faixa *To Far Away Times*, a música final do terceiro disco do álbum e última música do jogo, tocada durante a sequência final e créditos, mas novamente em outra tonalidade, agora iniciando sobre o acorde de Sol menor (figura 19).

Figura 19 - Melodia e cifra da parte G de *To Far Away Times*

To Far Away Times

G Yasunori Mitsuda

82 Gm7 Em7

Fonte: Autor

Nesse caso, vê-se uma vez mais similaridades com todas as outras ocorrências: na *Chrono Trigger* (música); em *Memories of Green*; e em *World Revolution*. Mas essa é a última vez que o tema aparece, afinal é tocada junto aos créditos sendo, inclusive, praticamente no final da música²⁸. Pode-se entender, então, que, a partir do que foi visto sobre *leitmotifs*, a aparição do tema principal nesse momento nos permite “recordar de coisas, vagamente lembradas e ver que

²⁸ Nota do autor: A cena em que *To Far Away Times* toca é uma cena de animação linear e não interativa. Portanto, ela tem uma duração definida, terminando em uma parte esperada da música, diferentemente das outras faixas analisadas.

sentido podemos dar a elas em um novo contexto” (Grey, 2008, p. 114, *apud* Bribitzer-Stull, 2015, p. 100).

Ademais, por conta da duração do jogo, pode ser que demore muitas horas (ou dias, semanas, ou mais a depender do jogador) entre a audição de cada uma das ocorrências desses temas, o que faz com as memórias fiquem cada vez mais difusas, mas ainda assim familiares. E, com isso, Mitsuda ajuda a fazer a conexão entre essas cenas, desde o início do jogo, fornecendo ainda mais incentivos sensoriais para que o jogador possa se lembrar dos momentos vividos ali, lembrando da sua jornada e do que passou.

4.2.6 Parte E: Segundo tema de Lavos

A última parte da análise de *World Revolution* é o trecho E, que também é o último trecho pertencente ao loop. Por conta da característica inerente à não-linearidade dos jogos não se pode chamar, necessariamente, essa de parte final da música, afinal ela pode terminar em qualquer momento do loop, a depender de onde a batalha encerra, mas é a última parte a aparecer antes da repetição.

Com a entrada dessa parte, tem-se a volta das estruturas quartais que, como dito anteriormente, associam-se à figura de Lavos. Dessa vez, no entanto, não seguem o mesmo padrão descendente acima de um baixo-pedal, apresentando-se ainda sobre as constantes semicolcheias, mas num encadeamento e movimento rítmico diferente do anterior, como pode ser visto na figura 20.

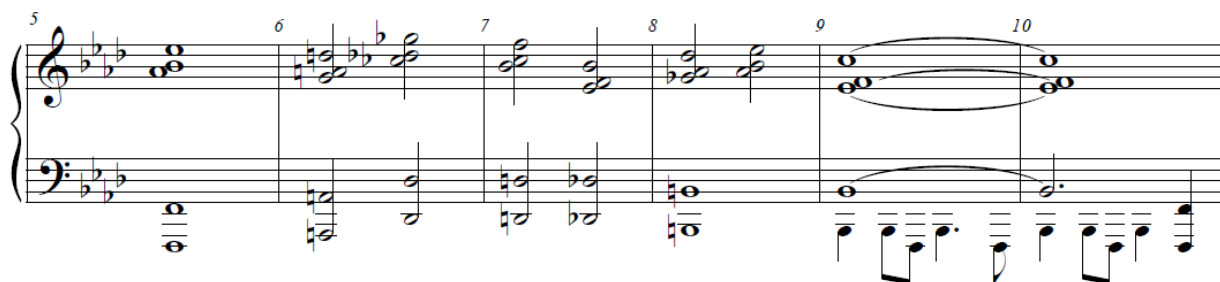
Figura 20 - Redução do trecho E de *World Revolution*

The image displays a musical score for piano reduction, divided into two systems. The first system begins at measure 49, marked with a '2.' and a box labeled 'E'. It features a treble staff with a whole note and a bass staff with a continuous eighth-note pattern. The second system starts at measure 53 and concludes with 'D.S. al Fine'. This system shows a treble staff with sustained chords and a bass staff with a dense, continuous eighth-note texture. The key signature is B-flat major (two flats).

Fonte: Autor

Como se pode ver, a partir do compasso de número 50, os acordes quartais, principalmente associados aos movimentos paralelos, embora dessa vez não por semitons, faz com que a harmonia volte a um senso de ambiguidade e de distanciamento da tonalidade (Persichetti, 1961, p. 94 e 198). O baixo, por outro lado, além de não mais apresentar a característica de nota pedal, como no trecho A, movimenta-se separadamente da estrutura superior, formando no fim da passagem, um acorde de Si bemol sus, que se mantém por quatro compassos até finalmente resolver meio tom abaixo no Lá menor do início do trecho A, com a repetição da forma do *loop*.

Valendo-se da técnica de leitmotif, vê-se aqui mais um exemplo de seu uso por parte de Mitsuda, pois esse trecho também está presente em outro momento da já citada *Lavos' Theme*. Mais uma vez, Yasunori, se utiliza de texturas e movimentações de acordes similares a outras já associadas na memória de quem joga, o que ajuda a identificar o personagem e relembrar o jogador da situação em que se encontra (Collins 2008, p. 130; Bribitzer-Stull, 2015, p. 100). Na figura 21 é possível ver que esses mesmos acordes e baixos (exceto as semicolcheias) são utilizados em *Lavos' Theme*.

Figura 21 - Redução da segunda metade da parte A de *Lavos' Theme*

Fonte: Autor

Dessa vez, no entanto, os dois trechos não são uma transposição um do outro, sendo, na realidade, as mesmas notas, embora a armadura de clave seja diferente. Como já dito também há diferenças na textura do baixo com as semicolcheias em *World Revolution* e seguindo o mesmo ritmo dos acordes em *Lavos' Theme*, havendo uma pequena melodia na linha de baixo ao final da frase nesse caso.

Em ambas essas aparições do tema, é possível encontrar semelhanças com uma outra faixa, dessa vez menos explícita no entanto, por não conter tantos parâmetros musicais iguais, mas que ainda assim exemplifica como uma ideia musical repetida conecta a trama (Bribitzer-Stull, 2015, p. 100). É o caso da frase de abertura da própria *Chrono Trigger*, tocada nos primeiros cinco compassos da música e antes da entrada do tema principal (visto na análise da seção anterior), e servindo de introdução à música tema, como é possível ver na figura 22.

Figura 22 - Melodia e cifra da introdução de *Chrono Trigger*

Chrono Trigger

Yasunori Mitsuda

♩ = 130

Am7 F#m7 F#m7

Fonte: Autor

Aqui podemos ver a primeira aparição de uma ideia rítmica (uma semibreve, seguida de seis mínimas e outra semibreve) que é reutilizada posteriormente em momentos de muita carga dramática como *Lavos' Theme* e *World Revolution*. Por mais que as características melódicas sejam diferentes entre os exemplos, a semelhança rítmica, associada ao fato de ser um dos primeiros exemplos musicais que é possível ouvir em *Chrono Trigger*, pode-se pensar nesse fragmento como o que Bribitzer-Stull (2015, p. 101) chama de pressentimento.

Ainda segundo o autor, uma forma de se preparar as associações através do pressentimento é por meio de uma música tema (ou música de abertura), que muitas vezes age como uma compilação dos temas musicais que serão apresentados ao longo da obra (Bribitzer-Stull, 2015, p. 102). E é exatamente o que se pode ver Yasunori Mitsuda fazendo aqui com *Chrono Trigger* (a faixa e o jogo), apresentando vários dos temas que serão ouvidos e posteriormente associados já na faixa de abertura (desconsiderando a curiosamente chamada faixa de número um: *Presentiment*).

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Chrono Trigger é um jogo que coloca a história e narrativa num primeiro plano e, portanto, acaba apresentando certas características semelhantes às encontradas em filmes. Nesse aspecto, a música é, então, um componente fundamental, dentro de um jogo, cumprindo um papel importante no seu sucesso. Sendo assim, entende-se que a trilha sonora, dentro de uma narrativa multimídia, deve cumprir várias funções importantes e distintas, dentre elas, algumas importantes são: prover continuidade entre cenas; direcionar a atenção do espectador (jogador) a certos elementos; induzir emoções; clarear a narrativa; e ajudar a identificar personagens, objetos e ambientes. Nesse contexto, pode-se afirmar então que a figura do compositor é crucial dentro do desenvolvimento de um jogo que tem a narrativa como um de seus principais elementos.

Por outro lado, por se tratar de um videogame, a música também conta com desafios específicos, principalmente lidar com a interatividade e não-linearidade da ação. Assim, ao escrever as composições para *Chrono Trigger*, Yasunori Mitsuda tinha a missão de criar uma trilha sonora que, além de cumprir com sucesso as funções necessárias, deveria vencer os desafios técnicos da plataforma e ainda por cima engrandecer a narrativa.

Com isso, ao analisar a composição *World Revolution*, é possível perceber como o compositor tinha conhecimento das suas obrigações e dos seus desafios. Primeiramente, ter consciência do *loop* é fundamental, afinal não se sabe por quanto tempo a música deveria tocar em determinadas cenas, então qualquer modulação ou mudança drástica deveria ocorrer de forma que pudesse retornar a outro ponto da música. Isso pode ser observado na faixa analisada, em que todas as partes integrantes do *loop* estão diretamente conectadas musicalmente. Por exemplo, quando eventualmente a música modula na seção D, o compositor utiliza-se da seção E para reconectar a composição ao que ocorre na seção A, de forma que as repetições do *loop* aconteçam de maneira fluida.

Já no que se refere às funções de auxiliar a narrativa, a análise revela o emprego de algumas técnicas conhecidas do cinema e de outros jogos por parte de Mitsuda. O uso do *leitmotif* ao longo da trilha de *Chrono Trigger* é um exemplo de como o compositor buscou não só associar a música aos personagens e

acontecimentos da trama, mas também conectar a longa e complexa narrativa que envolve vários personagens principais e viagem no tempo. Como já apontado por diversos autores como Annabel Cohen (2001), Karen Collins (2008), David Young (2012) e Matthew Bribitzer-Stull (2015), o *leitmotif* é uma poderosa ferramenta narrativa em meios multimídia.

Dessa forma, o reaparecimento de *Lavos' Theme* em *World Revolution*, pode até ser mais natural, tendo em vista o estabelecimento da associatividade entre as marcantes estruturas quartais descendentes cromaticamente e o personagem Lavos. Mas é com a utilização do tema principal na batalha final que o jovem compositor demonstra sua capacidade de conectar os pontos distintos da história, utilizando a memória do ouvinte para dar significado e emoção às ideias musicais.

No entanto, considerando as diversas situações em que o tema principal aparece e o fato de não necessariamente estar associado a um personagem ou circunstância específica tão claramente, determinar uma associação e um significado particular do tema principal revelou-se uma tarefa difícil. No mais, uma possível visão é que o tema, dentro do contexto de *Chrono Trigger* (a música), pode ser uma representação do heroísmo ou aventura (ao se observar as situações dramáticas em que aparece). Mas essa ideia não parece encaixar tão bem com as situações mais tranquilas de seu uso em *Memories of Green* e *To Far Away Times*.

Por outro lado, como é da própria natureza dos jogos (e para muitos inclusive seu principal atrativo), as escolhas e ações do jogador têm papel fundamental no que acontece dentro contexto do jogo, sendo que cada vez que se joga pode ser (e provavelmente será) diferente. Sendo assim, é praticamente impossível desvincular um jogo como *Chrono Trigger*, com tantas escolhas e possibilidades (inclusive os múltiplos possíveis finais), da figura do jogador. Então, a história pode ser diferente com pessoas diferentes jogando, ao passo que pode ser diferente numa vez posterior que a mesma pessoa jogue. Ou seja, a cada vez que se inicia *Chrono Trigger* (o jogo) ele é diferente, assim como cada vez que se ouve cada uma de suas músicas.

Com isso, uma outra hipótese, a respeito da representação do tema principal, surge. A partir da importância do jogador aliado ao fato de Crono ser um protagonista silencioso, o que pode ajudar o jogador a criar suas próprias conexões

e histórias, representando-se no personagem principal. Assim, pode ser que o que o tema principal simboliza seja apenas o que o próprio jogador acredite e sinta que ele simboliza, tal qual o jogador pode definir muito do que acontece na história do jogo e do próprio personagem Crono. É inegável, no entanto, o fato de que essa melodia impacta e persiste na memória do jogador devido ao seu constante uso em diversos momentos do jogo e, por isso, pode ser considerada importante para a trama, mesmo sem uma certeza do que ela realmente representa.

O que é constante, no entanto, é a conexão feita por Yasunori Mitsuda das mais diversas partes do jogo. A trilha sonora liga personagens, acontecimentos, lugares e histórias, e, em meio à complicada trama recheada de reviravoltas políticas, viagens por tempos distintos, criaturas únicas e magia, o tema principal aparece nos momentos mais importantes da narrativa e os conecta: o início, o meio, o clímax e o fim. Afinal como o compositor bem viu e escreveu: o tema principal é *Chrono Trigger* (a música e o jogo).

Com isso, atesta-se mais uma vez a importância da música como ferramenta narrativa, não só no cinema e outras mídias, mas também (e principalmente) nos jogos. E que, apesar da área de jogos digitais ser relativamente nova (e, por consequência, seu estudo também), passa cada vez mais a mostrar a força que tem na cultura atual, tornando-se cada vez mais presente na vida das pessoas. Além disso, fica cada vez mais evidente a importância da figura do compositor nesse contexto, vendo, também, como Yasunori Mitsuda contribuiu para o sucesso de *Chrono Trigger*.

Em relação à composição para jogos, por ser uma área relativamente recente, nota-se ainda uma escassez de material acadêmico na área, ainda mais ao se considerar a língua portuguesa. Com isso, espera-se que, com este trabalho, tenha-se ajudado a enriquecer a pesquisa na área e trazer atenção de músicos e pesquisadores a esse cenário tão importante no mercado global, mas ainda pouco falado academicamente no Brasil.

REFERÊNCIAS

1995 TOP 100. Game Data Library, **FAMITSU**. Disponível em: <<https://sites.google.com/site/gamedatalibrary/games-by-year/1995-top-100?pli=1>>

Acesso em: 28 de set. 2023.

ADLER, S. The Study of Orchestration. 3a Edição. Nova Iorque: **W. W. Norton & Company**, 2002.

AVERILL, A. Epic Center, *Nintendo Power*, Nintendo, v. 74, p.52, 1995.

BRIBITZER-STULL, M. Understanding the leitmotif: from Wagner to Hollywood film music. Cambridge: **Cambridge University Press**, 2015.

Britannica, The Editors of Encyclopedia. Melody. Encyclopedia Britannica, abril 2021. Disponível em: <<https://www.britannica.com/art/melody>> Acesso em: 19 de out. 2023.

Britannica, The Editors of Encyclopedia. Leitmotif. Encyclopedia Britannica, abril 2021. Disponível em: <<https://www.britannica.com/art/leitmotif>> Acesso em: 19 de out. 2023.

BUSH, T. W.; GESHIN, S.; KLEIN, M. H.; BOYD, A.; SHAH, S. The Importance of Audio in Gaming: Investing in Next Generation Sound. In: Game Developer's Conference, São Francisco, 4 a 9 de março, 2007. Disponível em <<https://www.gdcvault.com/play/668/The-Importance-of-Audio-In>> Acesso em: 07 de nov. de 2023

CHRONO TRIGGER. The Official Square Enix Website, 2023. Disponível em: <https://www.square-enix-games.com/pt_BR/games/chrono-trigger>. Acesso em: 08 de nov. 2023.

CHRONO TRIGGER ORIGINAL SOUND VERSION. Yasunori Mitsuda (compositor), Nobuo Uematsu (compositor). Japão: NTT Publishing, 1995.

CHRONOPEDIA. Chronopedia, 2010. Página Inicial. Disponível em: <<https://chrono.fandom.com/wiki/Chronopedia>>. Acesso em: 09 de nov. de 2023

SQUARE ENIX CO.. **Chrono Trigger**. Versão para PC. Square Enix Co., 1995, 2018. Jogo Eletrônico.

COHEN, A. J. Music as a Source of Emotion in Film. In: Music and Emotion: Theory and Research. Oxford: **Oxford University Press**, 2001.

COLLINS, K. Game Sound: an introduction to the history, theory and practice of video game music and sound design. Massachusetts: **MIT Press**, 2008.

Electronic Gaming Monthly's Buyer's Guide. *Electronic Gaming Monthly*. 1996.

EPPERSON, G. Music. Encyclopedia Britannica, setembro, 2023. Disponível em : <<https://www.britannica.com/art/music>> Acesso em: 17 de out. 2023.

GUTTMAN, A. Revenue of selected media franchises worldwide as of August 2021. Statista, 2021. Disponível em: <<https://www.statista.com/statistics/1257650/media-franchises-revenue/>>. Acesso em: 28 de set. 2023.

IGN'S TOP 100 GAMES. IGN, 2003. Disponível em: <<https://web.archive.org/web/20141007042540/http://top100.ign.com/2003/11-20.html>> Acesso em: 15 de out. 2023.

LEIGH, W. Game Retrospective: Chrono Trigger. Medium, 2020. Disponível em: <<https://warrenleigh85.medium.com/game-retrospective-chrono-trigger-f0887a021fec>>. Acesso em: 09 de nov. 2023

MEARS, B. N. Design Patterns for Silent Player Characters in Narrative-Driven Games. Drexel University, 2017.

MITSUDA, Y. Yasunori Mitsuda - 2003 Composer Interview. Game hiyou, 2003. Disponível em: <<https://shmuplations.com/yasunorimitsuda/>> Acesso em: 15 de out. 2023

MITSUDA, Y. Yasunori Mitsuda Interview. [Entrevista concedida a] James Peter. PALGN, 2006. Disponível em: <<https://web.archive.org/web/20110611183425/http://palgn.com.au/5478/yasunori-mitsuda-interview/>> Acesso em: 12 de out. 2023.

MITSUDA, Y. Radical Dreamer: Inside the mind of gaming's brilliant composer Yasunori Mitsuda. [Entrevista concedida a] Sam Kennedy. 1UP.COM, 2008. Disponível em: <<https://web.archive.org/web/20090227122203/www.1up.com/do/feature?cld=3162780>> Acesso em: 12 de out. 2023.

MITSUDA, Y. Interview with Yasunori Mitsuda. FAMITSU, jul 2008.

MITSUDA, Y. YASUNORI MITSUDA TALKS CHRONO TRIGGER: Mysteries solved, clarifications made. [Entrevista concedida a] Jayson Napolitano. Original Sound Version, novembro 2008. Disponível em <<https://web.archive.org/web/20110324012728/http://www.originalsoundversion.com/yasunori-mitsuda-talks-chrono-trigger-mysteries-solved-clarifications-made/>> Acesso em: 03 de nov. 2023

MITSUDA, Y. Yasunori Mitsuda Interview: Since We Last Spoke... [Entrevista concedida a] Don Kotowski, Chris Greening. VGMOOnline, outubro 2009. Disponível em: <<http://www.vgmonline.net/yasunorimitsudainterview2/>> Acesso em: 15 de out. 2023

MUSIC for the Movies: Bernard Herrmann. Direção: Joshua Waletzky. [S. l.: s. n.], 1992. Disponível em: <<https://youtu.be/36Bej6w8yXQ?si=iHIM118e2547wi2j>>. Acesso em: 16 dez. 2023.

OUR MILLENIAL FAIR - Traduzido do japonês. Disponível em:
 <<https://web.archive.org/web/20160723164646/http://www.procyon-studio.com/profile/biog.html>> Acesso em: 12 de out. 2023.

PERSICHETTI, V. Twentieth Century Harmony: Creative Aspects and Practice. Nova Iorque: **W.W. Norton & Company**, 1961

REEVE, J. Players Debate The Merits of A Silent Protagonist. The Gamer, janeiro, 2023. Disponível em:
 <<https://www.thegamer.com/players-debate-silent-protagonist/>>. Acesso em: 11 de nov. 2023.

RICHTER, F. *Are You Not Entertained?*. Statista, 2022. Disponível em:
 <<https://www.statista.com/chart/22392/global-revenue-of-selected-entertainment-industry-sectors/>> Acesso em: 28 set. 2023.

SCHOENBERG, A. Harmonia. Tradução: Marden Maluf. São Paulo, **Editora da UNESP**, 1999.

THE 100 BEST GAMES OF ALL TIME. GamesRadar, 2012. Disponível em:
 <<https://web.archive.org/web/20120118151554/http://www.gamesradar.com/the-100-best-games-of-all-time/>> Acesso em: 15 de out. 2023

THE GREATEST GAMES OF ALL TIME. GameSpot, 2008. Disponível em:
 <<https://web.archive.org/web/20080726155641/http://www.gamespot.com/gamespot/features/all/greatestgames/index.html>> Acesso em: de 15 out. 2023

TOOKER, L. WOW PLAYER COUNT - HOW POPULAR IS WORLD OF WARCRAFT MMORPG?. Esports.net, 2023. Disponível em
 <<https://www.esports.net/news/wow/world-of-warcraft-player-count/>> Acesso em: 28 set. 2023.

WHITE, S; LEEDHAM, R. The 100 greatest video games of all time, ranked by experts. GQ Magazine, 2023. Disponível em:

<<https://www.gq-magazine.co.uk/article/best-video-games-all-time>> Acesso em: 15 out. 2023

YASUNORI MITSUDA. Procyon Studio: Composer Profile, 2023. Disponível em: <<https://www.procyon-studio.co.jp/staff/mitsuda/>> Acesso em: 12 out. 2023.

YOUNG, D. M. Adaptive Game Music: The Evolution and Future of Dynamic Music Systems in Video Games. Ohio University, 2012.

ZDYRKO, David. *IGN Final Fantasy Chronicles Review*. IGN, 2001. Disponível em: <<https://www.ign.com/articles/2001/07/18/final-fantasy-chronicles>>. Acesso em: 28 de set. 2023.

ANEXO A - PARTITURA DE *WORLD REVOLUTION*

World Revolution

Yasunori Mitsuda

$\text{♩} = 79$

1 Cm F/C Ab/C Cm

5 Cm F/C Ab/C Cm

A $\text{♩} = 158$

9

13

B F G F G

17

World Revolution

21 F G A sus 1. G sus/A F#sus/A

25 A sus F sus/A E sus/A A sus G sus/A F#sus/A

29 A sus F sus/A E sus/A C A sus 2. Bbsus A sus C sus

33 A sus Bbsus A sus C sus A sus Bbsus A sus C sus

37 A sus Bbsus A sus C sus A sus Absus

D 41 Abm7 Abm7

The musical score is written for piano, featuring a treble and bass staff. The key signature changes from F major to D minor at measure 41. The score includes various chords and melodic lines, with some measures marked with a 'C' for a first ending and a 'D' for a second ending. The tempo and dynamics are not specified.

World Revolution

45 Fm Gb Fm Gb Fm Gb Fm Gb 1.

49 2. 50 E

53 D.S. al Fine

The musical score is written for piano in a key of F major (three flats) and 4/4 time. It consists of three systems of music. The first system (measures 45-48) features a melody in the right hand with eighth and quarter notes, and a steady eighth-note accompaniment in the left hand. Chord symbols Fm, Gb, Fm, Gb, Fm, Gb, Fm, and Gb are placed above the staff. A first ending bracket covers measures 47 and 48. The second system (measures 49-52) begins with a second ending bracket over measure 49, followed by a key signature change to E major (three sharps) indicated by a box with the letter 'E' above measure 50. The melody in the right hand becomes more complex with chords and rests, while the left hand continues with eighth-note patterns. The third system (measures 53-56) starts with a double bar line and the instruction 'D.S. al Fine'. The right hand plays sustained chords, and the left hand continues with eighth-note accompaniment. The piece concludes with a final double bar line.

ANEXO B - PARTITURA DE LAVOS' THEME

Lavos' Theme

Yasunori Mitsuda

A

1 2 3 4

5 6 7 8 9 10

11 12 13 14

15 16 17 18 19 20

B

21 22 23 24

Ebsus Absus Ebsus Gb Gb Ab 24 Db6/Ab

25 Eb sus Gb Db Eb sus Ebm Gbmaj7 Ebm Gb Ab Absus Db6

26 27 28

C Bmaj7 Bbm7

29 30 31 32

f

33 34 35 36 1

37 2 38

Detailed description: The musical score is written for piano. It begins with a treble clef and a key signature of three flats. Measures 25-28 show a series of chords and arpeggios. Measure 25 has chords Eb sus, Gb, and Db. Measure 26 has Eb sus, Ebm, Gbmaj7, and Ebm. Measure 27 has Ebm and Gb. Measure 28 has Ab, Absus, and Db6. Measures 29-32 are marked with a forte (f) dynamic. Measure 29 has a Bmaj7 chord. Measure 30 has a Bbm7 chord. Measures 31 and 32 have arpeggiated chords. Measures 33-36 show a series of chords and arpeggios. Measure 33 has a Bbm7 chord. Measure 34 has a Bbm7 chord. Measure 35 has a Bbm7 chord. Measure 36 has a Bbm7 chord. Measures 37-38 show a double bar line at the end of measure 38.

40 **C** G maj7 A Bm7

45 G maj7 F#m7 B 7sus B G maj7

50 A Bm7 G maj7 F#m7

D C maj7 C maj7

57 Dsus D6 Cmaj7 Cmaj7 D6

62 E7sus Esus

ANEXO D - PARTITURA DE *MEMORIES OF GREEN*

Memories of Green

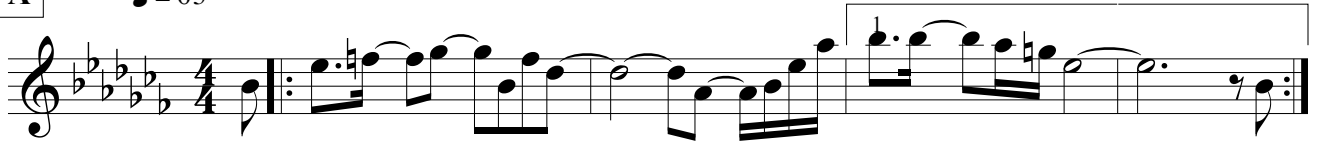
Yasunori Mitsuda

A

♩ = 65

A $\flat$ m7(add 9)

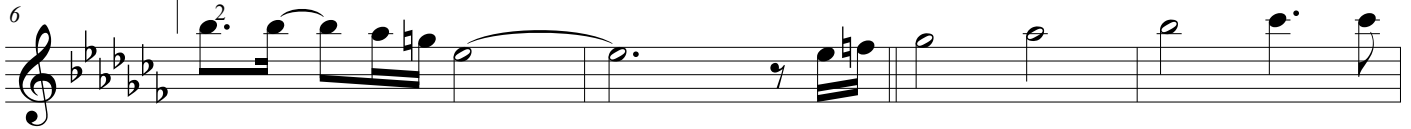
F m7(add 11)

**B**

F m7(add 11)

E maj7

E maj7(#11)

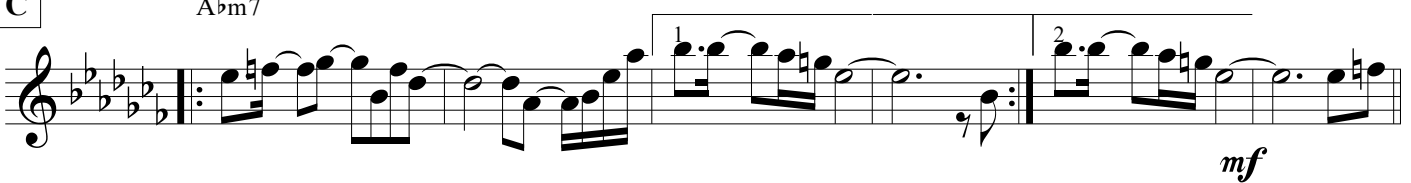
E $\flat$ m7

B maj7 E maj7

E $\flat$ 7susE $\flat$ 7sus**C**A $\flat$ m7

F m7

F m7

**D**

E maj7

E maj7(#11)

E $\flat$ m7B maj7 E maj7 E $\flat$ 7sus

ANEXO E - PARTITURA DE *TO FAR AWAY TIMES*

To Far Away Times

Yasunori Mitsuda

♩ = 120

AD^bsusD^bsus

BD^bsusD^bsusD^b

Cm7

CB^bm7G^b6A^bsusA^bD^bsus

Fm7(add11)

25

G^bmaj7A^bB^bm7E^b7A^bsusA^b

31

D^bsus

Fm7(add11)

G^bmaj7G^bmaj7A^bB^bm7E^b7

37

A^bsusA^b**D**

Fm

G^b

Fm

G^b
E

Fm

G^bE^b

B

A^bB^bm7

49

Fm/A^bG^bmaj7D^b/FB^bm7E^bmD^bA^bsus

55

A^bB^bm7Fm/A^bG^bmaj7D^b/FB^bm7E^bm

To Far Away Times

61 $A\flat$ sus $A\flat$ $B\flat m7$ $A7$ sus

67 $A\flat6$ Gm $E\flat maj7$

73 $Dm7$ $E\flat maj$

78 D sus D sus

82 $Gm7$

86 $E m7$ 1.

G 2. $E\flat maj7$ $Dm7$

96 $B\flat6$ $E\flat maj7$ C/D

102

The musical score is written in treble clef with a key signature of three flats (B-flat, E-flat, A-flat). It consists of ten staves of music. The first staff (measures 61-66) features a continuous eighth-note melody with chords $A\flat$ sus, $A\flat$, $B\flat m7$, and $A7$ sus. The second staff (measures 67-72) continues the melody with chords $A\flat6$, Gm , and $E\flat maj7$. The third staff (measures 73-77) has chords $Dm7$ and $E\flat maj$. The fourth staff (measures 78-81) features D sus chords. The fifth staff (measures 82-85) begins with a $Gm7$ chord and a half-note melody. The sixth staff (measures 86-95) contains a first ending (1.) with a half-note melody and an $E m7$ chord. The seventh staff (measures 96-101) contains a second ending (2.) with a half-note melody and chords $E\flat maj7$ and $Dm7$. The eighth staff (measures 102-105) features a half-note melody with chords $B\flat6$, $E\flat maj7$, and C/D . The final staff (measures 106-109) shows a half-note melody leading to a final chord of $E\flat$ major.