

***Overworld Theme: análise musical da obra***

**Resumo:** O Overworld Theme é, provavelmente, uma das obras musicais mais escutadas nas últimas três décadas, tendo atingido um número imensurável de pessoas em todo o mundo. A partir de uma análise musical científica serão coletadas informações que servirão de base para uma análise retórica e, comparando os elementos do discurso musical da obra com os elementos visuais e cinéticos do game Super Mario Bros., pretende-se alcançar uma compreensão mais coesa quanto ao objeto desta pesquisa e a sua importância para o game como um todo.

**Palavras-chave:** Análise Musical. Overworld Theme. Super Mario Bros.®. Koji Kondo. Game Music.

## **SUPER MARIO BROS.® E O OVERWORLD THEME**

Lançado em solo americano em 1985 acompanhando o console NES<sup>3</sup>, o game Super Mario Bros.<sup>4</sup> ajudou a Nintendo<sup>5</sup> a monopolizar o mercado da época e alcançar a marca de “mais de 50 milhões de sistemas NES vendidos” (NOVAK, 2010, p. 19). Pode-se dizer que ambos – o console e o *game* – foram os grandes responsáveis pela recuperação da indústria dos jogos eletrônicos norte-americana da *North American Video Game Crash*<sup>6</sup>. Vários fatores contribuíram para o seu sucesso, como: sua jogabilidade baseada em comandos intuitivos, uma grande variedade de inimigos, um mundo expansivo cheio de possibilidades que – não delimitado pela tela – se desenrola em diversas direções (*side-scrolling*<sup>7</sup>) e sua inovadora trilha sonora original e efeitos sonoros (SCHARTMANN, 2013).

O Super Mario Bros.® foi um dos jogos para vídeo game mais vendidos de toda a história e, após aportar no ocidente, tornou Mario uma ce-

lebridade tão conhecida quanto Mickey Mouse®, elevando a personagem à condição de ícone cultural e tornando-o porta voz e o próprio alterego da Nintendo®. (LUZ, 2010, p. 47).

Ainda muito absorvido e difundido entre as novas gerações, o Overworld Theme<sup>8</sup> é, assim como o *game*, um ícone da cultura popular mundial contemporânea. Mesmo pessoas de outras gerações que não tiveram contato algum com o universo dos *games* conhecem, ou ao menos identificam numa vaga lembrança, o tema que até hoje remete à personagem Mario. O tema já foi executado em vários concertos sinfônicos até hoje, esteve durante 112 semanas consecutivas entre os dez *ringtones*<sup>9</sup> mais vendidos do mundo e foi gravado e executado por milhares de bandas e artistas (Wikipédia, 2014).

## **METODOLOGIA DA ANÁLISE**

Para a melhor compreensão de uma obra musical e do processo criativo que a resultou, deve-se perceber o que de fato ela tenta nos comunicar, o que se afirma e o que se nega, ou seja, o que há de verdade na retórica da obra.

Neste artigo serão apresentadas observações oriundas tanto da análise científica (cartesiana) quanto da análise retórica (do discurso da obra). O objetivo é identificar – nos materiais rítmicos e melódicos – elementos que nos remetam ao processo criativo do compositor e que influenciam diretamente na construção da narrativa do *game* Super Mario Bros. e na dinâmica dos afetos vividos pela personagem (jogador). A transcrição completa do tema em sua forma original está anexada ao trabalho, para que o leitor possa consultar a partitura ao ler as questões apontadas no texto. Com essa análise musical cartesiana/retórica, pretende-se uma compreensão mais coesa do

Overworld Theme, objeto de estudo desta pesquisa.

## KOJI KONDO E A CONCEPÇÃO SONORA DE SUPER MARIÓ BROS

A Nintendo buscava produzir um game diferente, que pudesse romper com os padrões do que vinha sendo produzido até então. Koji Kondo<sup>10</sup> também partilhava deste pensamento quanto à trilha e os efeitos sonoros. O objetivo era, segundo ele, “criar algo que nunca houvesse sido ouvido até então, algo que fizesse quem ouvisse pensar: Isso não parece uma música de um *game*... é?” (KONDO, 2009).

A trilha musical de Super Mario Bros foi composta levando em consideração a concepção visual do jogo e sua jogabilidade. Cada cenário tem sua própria “assinatura musical” (WHALEN, 2004), proporcionando ao jogador o caráter individual e consistente de cada ambiente e a identidade do *game* como um todo.

“Eu escrevi a trilha original de Mario observando e jogando o Super Mario Bros enquanto ele era produzido, criando uma imagem mental para ele à partir do ritmo e atmosfera do jogo.” (KONDO, 2009).

Nesse período da história dos games, a narrativa se tornava um elemento cada vez mais importante para a experiência do jogador e, por consequência, o acompanhamento musical estava cada vez mais intimamente ligado à narrativa. “Os compositores aspiravam tornar a música uma parte essencial do jogo, ao invés de algo extra ou desnecessário” (PIDKAMENY, 2008). Em entrevista, Kondo compartilha conosco sua ideologia que comprova o quão pertinente é a afirmação de Pidkameny:

“Primeiramente, (a música) deve-se encaixar perfeitamente ao game, aprimorar a jogabilidade e torná-lo mais interativo. (a música) Não é apenas algo que está tocando ali enquanto você joga o game, ela é na realidade parte do game. Quando eu crio uma música (ou som), eu a deixo de lado e começo a trabalhar em outra e, se percebo que algo não está se encaixando com o que foi produ-

zido (aspectos visuais e cinéticos), eu volto atrás e conserto para que se encaixe adequadamente.” (KONDO, 2009).

O console NES disponibilizava à Kondo cinco canais para a produção musical: dois *pulse-wave channels*, um *triangle-wave channel*, um *noise channel* e um *delta modulation channel* (DMC). Cada tipo de canal é de natureza única e, por essência, oferece uma variedade de timbres e possibilidades próprias. O chip de 8-bits gerava sons artificiais que combinavam perfeitamente com as cores do *game*.

## OVERWORLD THEME: ANÁLISE MUSICAL DA OBRA

### Análise Científica

#### “Instrumentação”:

Melodia 1 (*pulse-wave channel*)

Melodia 2 (*pulse-wave channel*)

Melodia 3 (*triangle-wave channel*)

Bateria/Drum Set: Hi-Hat (Chimbal); Snare (Caixa); Bass Drum (Bumbo) (*noise channel*)

**Timbres:** Sonoridade artificial. Cada “instrumento” (canal) possui suas próprias características sonoras.

**Tonalidade:** Dó Maior.

**Andamento:** Andante; Andantino.

**Estado Afetivo:** Alegre; Energico.

**Textura:** De caráter predominantemente homofônico.

**Forma:** Quaternária, disposta na ordem: ||: ||:A:|| ||:B:|| ||C|| ||:A:|| ||:D:|| ||C|| ||D|| :||

**Extensão (nº de compassos) e Estrutura Fraseológica:**

**Parte A** – Quatro compassos (semi-frase 1A<sup>11</sup>; semi-frase 2A; semi-frase 3A; semi-frase 4A).

**Parte B** – Oito compassos (semi-frase 1B; semi-frase 2B; semi-frase 1B; semi-frase 3B; semi-frase 1B; semi-frase 2B; semi-frase 1B; semi-frase 4B).

**Parte C** – Oito compassos (semi-frase 1C; semi-frase 2C; semi-frase 3C; compasso “vazio”; semi-frase 1C; semi-frase 2C; Estrutura Cadencial’).

**Parte D** – Oito compassos (semi-frase 1D; semi-frase 2D; semi-frase 3D; semi-frase 4D; semi-frase 1D; semi-frase 2D; semi-frase 3D; semi-frase 5D).

### Movimentação harmônica (em graus):

**Parte A** ||: I | IV7 | I VI7(b13) | II7sus4(9) V7 :||

**Parte B** ||: I | IV | I | IV(9) | I | IV | bVI bVII | I :||

**Parte C** ||: bVI | I | bVI | I | bVI | I | II7(9) | V7 :||

**Parte D** ||: I | IV | V7(9) | I | I | IV | V7(9) | I :||

### Análise Retórica

A Estrutura Cadencial' é um objeto pouco – ou nada – analisado nas publicações que serviram de referência bibliográfica para esta pesquisa acadêmica. No presente artigo, essa representa objeto de extremo valor, pois é dela que se originam (ritmicamente) as duas primeiras semi-frases da parte A e, por conseguinte, quase todo o material rítmico do tema.



Figura 1. Exemplo das estruturas rítmicas das semi-frases 1 e 2 da parte A do tema, comparadas à Estrutura Cadencial'

As notas (ataques) da semi-frase 1A estão todas contidas no material rítmico da Estrutura Cadencial' e são, inclusive, acentuadas pela “bateria” (*noise channel*). A primeira nota da célula rítmica ataca no tempo forte do compasso e as que a sucedem ocorrem sempre no intervalo rítmico de três semi-colcheias. Como observado acima, as notas da semi-frase 2A também estão contidas no material rítmico da Estrutura Cadencial', porém nos tempos fracos do compasso. A célula rítmica da semi-frase 1A nos remete à clave de 3x2 da música cubana, enquanto a da semi-frase 2A à música brasileira (o “teleco-teco”, uma das células rítmicas do samba). “Penso que minha música foi influenciada pelos vários gêneros musicais que venho ouvindo desde minha infância, como pop, música latina e jazz.” (KONDO, 2009). Assim, Kondo pode ter usado essas referências musicais para combinar com a estética visual dos cenários do jogo que “eram constituídos por um visual colorido e fantástico” (LUZ, 2010). No caso do cenário Overworld, a concepção visual de cores vibrantes pode ser um indício de que Kondo não escolheu um tema com elementos musicais latinos por acaso, já que, em analogia com a realidade, o cenário está mais próximo de um ambiente tropical.

As semi-frases 3A e 4A são, do ponto de vista

composicional, uma liquidação do material rítmico já observado nos dois compassos anteriores. As quatro semi-frases juntas dão unidade à parte A do tema, mesmo que à primeira escuta os elementos que constituem essa unidade pareçam imperceptíveis ao ouvinte.

A “linha de bateria” (*noise channel*) impõe uma fórmula de compasso em 12/8. A soma de todo o material rítmico da parte A – melodias e bateria – se mostra bastante complexo. A conjuntura das células rítmicas do *noise channel* sugerem um movimento de “caminhar”. O “bumbo” e a “caixa” nos dão a sensação dos “passos”, enquanto o “chimbal” (maliciosamente) seria o elemento que dá fluidez à esse “caminhar”, ligando um “passo” ao outro.

Do ponto de vista melódico, vale-se ressaltar, especialmente, a homofonia, que dá “cores” ao som. As notas das três melodias formam tríades que afirmam a tonalidade de maneira inteligente, como observado no primeiro compasso da parte A:

Dó	Sol	Mi
Mi	Dó	Sol
Sol	Mi	Dó

Figura 2. Esquema das tríades formadas pelas melodias no primeiro compasso da Parte A do tema

As semi-frases 1A e 2A caracterizam um movimento descendente. Esse movimento serve como uma espécie de “estilingue”, acumulando impulso para o movimento ascendente da semi-frase 3A, que merece total atenção, pois trata-se de um movimento de grande poder energético. A frase inteira (soma das semi-frases 1A, 2A, 3A e 4A) se encerra numa cobertura perfeita da nota fundamental Dó (Sí, Ré e Sol), o que amplifica a sensação do forte poder cíclico da parte A do tema.

As partes B, C e D são constituídas de todo o material já analisado na Estrutura Cadencial' e na parte A. Importante apenas observar a parte C que, mesmo confutando a obra, a afirma ainda mais pois reutiliza quase que de forma idêntica as estruturas melódica e rítmica da Estrutura Cadencial', que permeia todo o tema. Dessa forma, mesmo na parte onde se confuta, a obra se afirma ainda mais.

A forma da música foi elaborada de maneira não linear, como visto na análise científica. Assim, Kondo

organizou as partes do tema de maneira que elas pudessem ser repetidas infinitamente sem que o jogador ficasse entediado. Essa organização não linear das partes foi muito importante, pois se antes os *games* eram jogados nos *arcades*<sup>12</sup> das “casas de jogos” e cada partida durava em média cinco minutos, agora – com o console NES da Nintendo – o Super Mario Bros. podia ser jogado em casa durante horas, dias e até mesmo semanas.

## CONCLUSÃO

Musicalmente, a unidade do Overworld Theme vêm da Estrutura Cadencial<sup>7</sup> e do reaproveitamento de seu material rítmico. Ou seja, da forte relação que as partes A, B, C e D têm entre elas e com a Estrutura Cadencial<sup>7</sup>. Quanto ao discurso da obra, conclui-se que, por ter sido concebido à partir das referências visuais e cinéticas, o tema age traduzindo essas referências em forma de música. A parte rítmica – materiais rítmicos e andamento – expressa os movimentos das personagens e do próprio ritmo do jogo, enquanto a melodia e os timbres expressam uma essência energética que parece influenciar diretamente no caráter estimulante do mesmo. Assim, o Overworld Theme se apresenta como uma obra que faz parte imanente do *game* Super Mario Bros.. Isso torna o ato de jogá-lo uma experiência imersiva mais completa pela forma que todos os elementos que o constituem – visuais, musicais e cinéticos – dialogam entre si, formando uma atmosfera única.

À partir de seu trabalho no Super Mario Bros., Koji Kondo deixa para trás toda uma era sonora da *game music* e inaugura a era da música interativa. Interativa com o próprio *game*, ao buscar referências nos elementos visuais e cinéticos do mesmo e, interativa com o jogador, ao fazer da música parte indispensável da narrativa e do próprio universo do *game*.

“A música é muito poderosa quando usada para criar atmosfera para jogos e, abastecendo os altos e baixos de emoções, é um elemento fundamental para a criação de um jogo interativo. Eu penso que a música também desempenha um importante papel por fazer um jogo ficar em nossa memória por um longo tempo.” (KONDO, 2009).

## Anexos

**Overworld Theme**  
Super Mario Bros (Nintendo, 1985)  
Koji Kondo  
Transcrição: Nicola Pasolini

**Score**

**Estrutura Cadencial<sup>7</sup>**

A

Figura 3. Transcrição do Overworld Theme, página 1

**Overworld Theme (Super Mario Bros, 1985)**

B

C

Figura 4. Transcrição do Overworld Theme, página 2

Overworld Theme (Super Mario Bros, 1985)

P. Ch. 1 (M. 1)

P. Ch. 2 (M. 2)

Tri. Ch. (M. 3)

Noise Ch. "Hi-Hat" "Sn/Cx." "BD/B."

A

P. Ch. 1 (M. 1)

P. Ch. 2 (M. 2)

Tri. Ch. (M. 3)

Noise Ch. "Hi-Hat" "Sn/Cx." "BD/B."

D

P. Ch. 1 (M. 1)

P. Ch. 2 (M. 2)

Tri. Ch. (M. 3)

Noise Ch. "Hi-Hat" "Sn/Cx." "BD/B."

D

Figura 5. Transcrição do Overworld Theme, página 3

Overworld Theme (Super Mario Bros, 1985)

P. Ch. 1 (M. 1)

P. Ch. 2 (M. 2)

Tri. Ch. (M. 3)

Noise Ch. "Hi-Hat" "Sn/Cx." "BD/B."

C

P. Ch. 1 (M. 1)

P. Ch. 2 (M. 2)

Tri. Ch. (M. 3)

Noise Ch. "Hi-Hat" "Sn/Cx." "BD/B."

C

P. Ch. 1 (M. 1)

P. Ch. 2 (M. 2)

Tri. Ch. (M. 3)

Noise Ch. "Hi-Hat" "Sn/Cx." "BD/B."

C

P. Ch. 1 (M. 1)

P. Ch. 2 (M. 2)

Tri. Ch. (M. 3)

Noise Ch. "Hi-Hat" "Sn/Cx." "BD/B."

C

Figura 6. Transcrição do Overworld Theme, página 4

Overworld Theme (Super Mario Bros, 1985)

P. Ch. 1 (M. 1)

P. Ch. 2 (M. 2)

Tri. Ch. (M. 3)

Noise Ch. "Hi-Hat" "Sn/Cx." "BD/B."

D

P. Ch. 1 (M. 1)

P. Ch. 2 (M. 2)

Tri. Ch. (M. 3)

Noise Ch. "Hi-Hat" "Sn/Cx." "BD/B."

D

P. Ch. 1 (M. 1)

P. Ch. 2 (M. 2)

Tri. Ch. (M. 3)

Noise Ch. "Hi-Hat" "Sn/Cx." "BD/B."

D

P. Ch. 1 (M. 1)

P. Ch. 2 (M. 2)

Tri. Ch. (M. 3)

Noise Ch. "Hi-Hat" "Sn/Cx." "BD/B."

D

Figura 7. Transcrição do Overworld Theme, página 5

## Referências:

- LUZ, Alan Richard da. *Video Games: história, linguagem e expressão gráfica*. Do nascimento à consolidação do vídeo game como linguagem. São Paulo-SP: Editora Edgar Blücher Ltda., 2010.
- NOVAK, Jeannine. *Desenvolvimento de Games*. São Paulo-SP: Editora Cengage Learning, 2010.
- PIDKAMENY, Eric. Sound in Video Games. Em: Mark J. P. Wolf, ed., *The Video Game Explosion*. Westport, CT: Greenwood, 2008.
- SCHARTMANN, Andrew. *Maestro Mario*. How Nintendo Transformed Videogame Music Into An Art. Williamsburg, Brooklyn: Thought Catalog, 2013.
- WHALEN, Zach. *Play Along: An Approach to Videogame Music*. *Game Studies* 4/1, 2004: <<http://www.gamestudies.org/0401/whalen>>
- YOUTUBE.COM. Entrevista com Koji Kondo. Canal Nintendo (Espanha). Veiculado em 16/12/2009. <<https://www.youtube.com/watch?v=5ilJCerCucA>>

Wikipédia. *Super Mario Bros Theme*. 2014. <[http://en.wikipedia.org/wiki/Super\\_Mario\\_Bros.\\_theme](http://en.wikipedia.org/wiki/Super_Mario_Bros._theme)>. Acessado em 18/08/2014.

## Notas

---

<sup>1</sup> Graduando em Bacharelado em Música Habilitação em Composição ênfase em Trilha Musical pela Universidade Federal do Espírito Santo. Este trabalho está sendo desenvolvido dentro do grupo de pesquisa NESCoM - Núcleo Espírito-Santense de Computação Musical: <http://nescom.ufes.br>

<sup>2</sup> Departamento de Teoria da Arte e Música da Universidade Federal do Espírito Santo. Membro do NESCoM - Núcleo Espírito-Santense de Computação Musical.

<sup>3</sup> Nintendo Entertainment System®, console lançado pela Nintendo® no Japão, em 1983, e nos Estados Unidos, em 1985. Foi o primeiro console desenvolvido e comercializado pela empresa.

<sup>4</sup> O símbolo “*60*” será, a partir desta *end note*, suprimido para uma melhor leitura.

<sup>5</sup> Fundada em 1889, produzia cartões artesanais de uma espécie de baralho tradicional japonês chamado Hanafuda. Daria início à era digital na década de 1970 produzindo *arcades* (fliperamas).

<sup>6</sup> Também conhecida no Japão como a *Atari Shock*, foi o colapso da indústria dos jogos eletrônicos dos EUA que mergulhou em uma profunda crise econômica em 1983. O console NES e *games* como o Super Mario Bros e *Legend Of Zelda* são apontados como os grandes responsáveis pela recuperação dessa indústria nos anos 1980’.

<sup>7</sup> O Super Mario Bros. foi o primeiro *game* a usar essa técnica. Posteriormente, tornou-se tão recorrente que hoje caracteriza um modelo de noção espacial em diversos *games*.

<sup>8</sup> Tema musical de Super Mario Bros..

<sup>9</sup> Toques musicais desenvolvidos para aparelhos telefônicos.

<sup>10</sup> Nascido em 13 de agosto de 1961, em Nagoya, Japão, Koji Kondo é uma figura icônica, reconhecido mundialmente por suas composições para games da Nintendo, empresa na qual atua desde 1984 compondo e supervisionando o trabalho de outros compositores e designers de som. Colabora também com pesquisas no campo do *hardware*.

<sup>11</sup> Que pertence à parte A.

<sup>12</sup> Fliperamas.