

# KOJI KONDO E A CONSTRUÇÃO DA TRILHA SONORA ORIGINAL DE SUPER MARIO BROS®: UMA ANÁLISE PARCIAL

Nicola Pasolini da Rocha<sup>1</sup>

Marcus Vinicius Marvila das Neves<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Universidade Federal do Espírito Santo - pasolini.nicola@gmail.com

<sup>2</sup> Universidade Federal do Espírito Santo - creed.mvmn@gmail.com

## Resumo

A indústria dos videogames vive hoje um crescimento exponencial. O sucesso desta indústria foi conquistado ao longo da segunda metade do século XX por mentes inovadoras e profissionais dedicados. A música desempenha um papel fundamental na consolidação desta indústria e cultura, porém ainda são poucos os estudos científicos destinados a investigar as composições para jogos eletrônicos. Koji Kondo (nasc. 13 de agosto, 1961 - ), sem dúvidas, é um dos principais nomes quando o assunto é composição e design de som para jogos, compondo ao longo das três últimas décadas trilhas sonoras que ficaram eternizadas na história dos videogames pelos clássicos da Nintendo®. Este trabalho pretende apontar questões parciais, fundamentadas através da análise da trilha original do jogo Super Mario Bros®, composta por Kondo em 1985.

**Palavras-chave:** Koji Kondo. Composição. Videogame. Nintendo®. Super Mario Bros®.

## Introdução

Segundo o site Tecmundo, especializado em hardwares, softwares e na cultura dos jogos eletrônicos, os números apontam que as vendas de produtos desenvolvidos pela indústria dos jogos eletrônicos hoje ultrapassam os US\$ 60 bilhões anuais, podendo chegar à US\$ 75 bilhões até 2015. Para se ter uma ideia da relevância desses números, em 2010 todos os filmes produzidos em Hollywood juntos faturaram pouco mais de US\$ 31,8 bilhões. No Brasil, a venda de jogos eletrônicos chegou à 1,6 bilhão em 2012, tendo um crescimento de 60% em relação à 2011 (Globo, 2013). Se a indústria dos games apresenta números tão expressivos, por qual razão ela ainda não ocupa um espaço de maior visibilidade e respeito diante dos demais consumidores?

Existem muitos estudos científicos no campo do audiovisual. Grandes autores como Michel Chion<sup>1</sup>, Ángel Rodríguez, Claudia Gorbman e Rick Altman publicaram trabalhos significativos esmiuçando a audiovisualização. Em contrapartida, o número de estudos científicos no campo do videogame é bem menor, sobretudo estudos sobre a música composta para os jogos. Compositores se lançaram em um universo até então novo e cheio de limitações, para compor trilhas sonoras que se tornariam clássicos mundialmente conhecidos e se tornarem grandes compositores. Por este e por outros motivos, são dignos de atenção. Felipe Hickmann, pesquisador brasileiro sobre o tema, aponta:

*Video games são manifestações pouco analisadas de uma cultura pós-moderna que privilegia a indeterminação. Por conta da interatividade, tendem naturalmente à descontinuidade formal. A música aplicada a tais circunstâncias pode encontrar referências nas práticas de assimilação do aleatório levadas a cabo por compositores como Cage, Stockhausen e Boulez, que a seu tempo formularam meios efetivos de incorporar o acaso aos processos de composição. (Hickmann, 2009, p. 1).*

Neste artigo pretende-se mostrar algumas averiguações já atingidas sobre o estudo da construção da trilha sonora original do jogo Super Mario Bros<sup>®</sup> pelo compositor Koji Kondo, partindo de uma breve história da indústria dos games, da Nintendo<sup>®</sup> e do próprio compositor. A análise do processo composicional - seus aspectos técnicos e conceituais - será brevemente mencionada aqui. Espera-se que ao final desta pesquisa seja possível construir um olhar mais detalhado sobre a articulação desta trilha sonora na construção do game Super Mario Bros<sup>®</sup>, um clássico no universo dos games.

## A Nintendo e o processo de criação do Super Mario Bros

A Nintendo<sup>13</sup>, fundada oficialmente em 23 de setembro de 1889<sup>14</sup>, é a maior empresa de videogames do mundo, ao lado de outras grandes empresas como a Sony<sup>15</sup> e a Microsoft<sup>16</sup>. Atualmente é listada como a terceira mais valiosa empresa do Japão, com um valor de mercado superior à US\$ 85 bilhões. Em 31 de março de 2014 a Nintendo informou que durante toda sua história, vendeu mais de 670 milhões de hardwares (videogames) e 4,23 bilhões de softwares (jogos).

Por ser responsável por inovações revolucionárias, tais como o direcional em cruz, a alavanca analógica, os controles sem fio e vibratório, e o sintetizador de realidade (tecnologia usada no Nintendo Wii<sup>17</sup>) no campo do hardware e vários títulos de sucesso no campo do software, "A Nintendo" possui a distinção de ser ao mesmo tempo a mais antiga e a maior produtora de console de jogos eletrônicos do mundo" (Xavier, 2010, p. 90).

Em 1981, Shigeru Miyamoto, um jovem designer gráfico que vinha trabalhando na Nintendo desde 1977, estava desenvolvendo ilustrações para gabinetes de *arcade* (fliperamas) quando foi designado para projetar o primeiro videogame da companhia. Miyamoto começou elaborando uma história complexa, sobre um gorila que escapava de seu dono Jumpman (um carpinteiro), roubava sua namorada e fugia para um prédio em construção. Miyamoto sabia que o jogo deveria ter apelo ao gosto norte-americano, então procurou um nome em inglês que tivesse significado, algo como "gorila teimoso". Donkey Kong<sup>18</sup> era o jogo.

Em 1983, no Japão, o carismático carpinteiro de Donkey Kong trocava de nome e profissão. De Jumpman, passaria a se chamar Mario; na sequência Donkey Kong Junior<sup>19</sup> (Nintendo, 1982), e de carpinteiro se tornaria encanador, em Mario Bros<sup>20</sup> (Nintendo, 1983).

Ainda em 1983 a Nintendo lançaria no Japão o Famicom<sup>21</sup>. Baseados no sucesso que foi o Famicom no Japão, os executivos da Nintendo acharam uma boa ideia tentar lança-lo no mercado americano. No ano de 1985, quando começou a comercializar o Famicom nos EUA e em outros países com o nome de NES<sup>22</sup>, a Nintendo passou a monopolizar o mercado dos games. "Mais de 50 milhões de sistemas NES foram vendidos." (Novak, 2010, p. 19).

Shigeru Miyamoto resolveu criar um mundo colorido e divertido, cheio

de humor e desafios em que o espaço não fosse delimitado pela tela e pudesse se desenrolar para a direita como um pergaminho. Mario seria o protagonista perfeito para esse mundo e, o jogo, numa referência direta à Mario Bros, se chamaria Super Mario Bros. Em setembro de 1985 é então lançado para o *arcade* e para o NES, o sucesso foi inigualável. Após alguns meses necessários para sua tradução, foi lançado em território americano. O sucesso era tão grande nos cenários japonês e americano que as pessoas compravam o NES apenas para poder jogar o Super Mario Bros em casa:

O Super Mario Bros<sup>®</sup> foi um dos jogos para vídeo game doméstico mais vendidos de toda a história e, após aportar no ocidente, tornou Mario uma celebridade tão conhecida quanto Mickey Mouse<sup>®</sup>, elevando a personagem à condição de ícone cultural e tornando-o porta-voz e o próprio alterego da Nintendo<sup>®</sup> (Luz, 2010, p. 47).

O jogo foi inovador sobre vários aspectos. Os cenários eram constituídos por um visual colorido e fantástico que, além de trazer brilho à performance de Mario, ainda escondiam tesouros e passagens secretas escondidas em tubos e precipícios, levando Mario para cenários paralelos, cortando caminho e criando diferentes estratégias de jogo a cada escolha do jogador. Além de quebrar a linearidade, Super Mario Bros trouxe uma nova complexidade e uma profundidade nunca exploradas em um jogo de ação e colocou Shigeru Miyamoto em destaque no mundo dos videogames.

Um grande destaque do jogo e que certamente foi importante para o seu sucesso foi sua trilha sonora original, composta por Koji Kondo.

### **Koji Kondo e a construção da trilha sonora de Super Mario Bros**

Nascido em 13 de agosto de 1961 em Nagoya, Japão, Koji Kondo é uma figura icônica, conhecido por suas composições para a Nintendo. Com apenas cinco anos de idade, começou a ter aulas de órgão elétrico e a desenvolver suas habilidades musicais. Quando jovem o influenciaram muito a música pop, o rock, o jazz e a música latina. Anos mais tarde, estudando na Osaka University of Arts, teve a experiência de compor algumas obras e fazer alguns arranjos usando um piano e um computador, além de estudar artes em geral.

No último ano de seu curso, a Nintendo enviou uma mensagem de recrutamento para sua universidade afirmando que a empresa estava interessada na contratação de pessoas dedicadas à composição e programação de som. Kondo foi

aprovado para o trabalho em 1984, sendo a primeira pessoa contratada pela Nintendo para o propósito de criar composições.

Em seu primeiro ano de trabalho, Kondo adquiriu muita experiência superando desafios de design de som, deixando a composição em segundo plano tendo composto apenas para um jogo até então, o *Punch Out!*<sup>8</sup>. Com o grande sucesso do *Famicom* no Japão, Kondo foi designado para compor exclusivamente para jogos do console na nova equipe de desenvolvimento da empresa Nintendo, o EAD.

O segundo jogo eletrônico mais vendido de todos os tempos, o *Super Mario Bros*, foi o primeiro grande trabalho de Koji Kondo e provavelmente o mais conhecido de sua carreira como compositor. Com muitas limitações, principalmente de memória (armazenamento de conteúdo), a trilha do jogo contém apenas quatro minutos de duração e Kondo teve de pensar em pequenos segmentos de música que pudessem ser repetidos infinitamente sem que o jogador ficasse entediado. Além disso, uma grande limitação do console NES é que ele só podia contar com três canais de música simultâneos.

Mesmo com todas essas limitações, Kondo foi capaz de disfarçar a repetição criando melodias de fácil assimilação, que foram criadas em um processo muito cuidadoso e responsável da parte do compositor, que levou em consideração fatores muito importantes no processo composicional de qualquer obra musical, tais como andamento, tonalidade, fórmula de compasso, ritmo, motivo, coerência, estado emocional, entre outros.

"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.", explica Kondo, (2009). As músicas foram compostas levando em consideração o conceito dos cenários do jogo. Assim, Kondo compôs um tema para cada cenário e também para momentos específicos (como créditos finais, por exemplo), sendo eles:

Tema	Cenário ou Momento	Funcionalidade identificada junto ao cenário/momento
"Overworld Theme"	Overworld	Com ritmo sincopado e melodia marcante, cria uma atmosfera fantástica/fantásica junto às cores vibrantes e movimentos da personagem.

"Underworld Theme"	Underworld	Passa-se quando Mario está debaixo da terra. O tema e o ambiente impõem uma atmosfera de suspense.
"Underwater Theme"	Underwater	Para o tema de um cenário submarino Kondo compôs uma valsa de caráter romântico. Esta combinação de música e cenário foi utilizada em várias outras sequências de Mario.
"Castle Theme"	Castle	O tema enaltece o clima de tensão vivido pela personagem ao entrar no castelo do vilão.
"Starman Theme"	Starman	Tema de influência latina. É acionado quando Mario fica invulnerável ao tocar uma estrela.
"Level Complete 1 Theme" e "Level Complete 2 Theme"	Level Complete	Progressão de arpejos consecutivos subindo por semitons. Passa a sensação de progresso junto ao momento (quando o jogador, após passar pelos desafios, chega ao fim da fase).
"Hurry Up! Themes"	"Hurry Ups!"	Quando o tempo de uma fase marca cem segundos, o tema do cenário vai para um andamento mais acelerado, quase frenético. Uma ideia simples mas muito poderosa, pois aumenta a ansiedade e tensão do jogador.
"End Credits Theme"	End Credits	Tema de quatro compassos que se repete. Soa como um hino, exaltando a conquista ao fim do jogo.
"Game Over Theme"	Game Over	Uma adaptação da frase principal de "Overworld", que rearranjada, causa em sua conclusão a sensação de um final.

Tabela 1. Temas x Funcionalidade. Super Mario Bros, 1985.

### "Overworld Theme" – Uma breve análise

O tema é constituído por quatro partes (A/B/C/D), na tonalidade de Dó maior. A fórmula de compasso é 4/4. Para os três canais disponíveis à época foram escolhidos duas vozes e percussão. A primeira, de timbre agudo e brilhante, é formada por duas vozes sendo tocadas simultaneamente durante todo o tema, caracterizando uma homofonia. A segunda, de timbre mais grave, desempenha o papel do contrabaixo e a terceira voz o da percussão, que é formada apenas por um "chimbal" (fechado) e uma "caixa".



Figura 1. Os três primeiros compassos da melodia de "Overworld Theme".

Na parte A (trecho acima), a primeira voz faz uma linha melódica de ritmo sincopado, se utilizando de artifícios como cromatismos e a própria homofonia. A segunda voz, o "contrabaixo", dobra homofonicamente a primeira voz na parte A e a contrapõe polifonicamente nas partes B, C e D. O "chimbal" age atacando com duas semicolcheias no contra de cada tempo dos compassos e a caixa sempre nos tempos dois e quatro. As partes B, C e D são todas variações da parte A, a grande diferença está na condução que o baixo passa assumir e na percussão que no C faz uma célula rítmica sincopada similar a um *breakdown* de *raggamuffin*. Harmonicamente, a parte C distingue-se pela ocorrência de um acorde de empréstimo modal, o Ab7M (bIV7M ou Lídio 9ª aumentada).

Kondo desde então compõe e supervisiona o trabalho de outros compositores e designers de som para a Nintendo, tendo dirigido musicalmente a empresa nas últimas três décadas. Colaborou também com pesquisas no campo do hardware. O tema principal de Super Mario Bros, o "Overworld Theme", é por si só um ícone da cultura popular mundial, foi executado em mais de cinquenta concertos sinfônicos, esteve durante 112 semanas consecutivas entre os 10 ringtones mais vendidos do mundo e foi gravado e executado por milhares de bandas e artistas (Wikipédia, 2014). Para Kondo:

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).

Espera-se que, no decorrer desta pesquisa, consigamos ampliar a análise aqui iniciada e produzir análises de todas as músicas do jogo pensando, não somente em sua articulação musical, mas também em como as obras potencializam a relação audiovisual necessária para trazer o espectador (jogador) à imersão em mundos virtualizados, fantasiados.

## Referências

Luz, Alan Richard da. *Vídeo Games: história, linguagem e expressão gráfica. Do nascimento à consolidação do video game como linguagem*. São Paulo-SP: Editora Edgar Blücher Ltda., 2010.

Xavier, Guilherme. *A Condição Eletrolúdica: cultura visual nos jogos eletrônicos*. Teresópolis-RJ: Editora Novas Ideias, 2010.

Novak, Jeannine. *Desenvolvimento de Games*. São Paulo-SP: Editora Cengage Learning, 2010.

Hickmann, Felipe. *Música Experimental e Indeterminação: Um paralelo com o Jogo Eletrônico*. In: Anais dos congressos da ANPPOM, XIX congresso, Curitiba-PR, 2009. Curitiba, PR.

Landim, Wikerson. *O Tamanho da Indústria dos Vídeo Games [infográfico]*. 2011. Em <<http://www.tecmundo.com.br/infografico/9708-o-tamanho-da-industria-dos-video-games-infografico-htm>>. Acessado em 18/08/2014.

Lannoy, Carlos de. *Brasil lidera crescimento do mercado de jogos eletrônicos em 2012*. 2013. Em <http://g1.globo.com/jornal-da-globo/noticia/2013/05/brasil-lidera-crescimento-do-mercado-de-jogos-eletronicos-em-2012.html>. Acessado em 18/08/2014.

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.

YOUTUBE.COM. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=SiJ/CerCucA>>. Acessado em 18/08/2014. *Entrevista de Koji Kondo*. Canal Nintendo (Espanha). Veiculado em 16/12/2009. Duração: 05m02s.

## Notas

1 Chion, Michel. *A audiovisualização: Som e Imagem no Cinema*, 2005; Rodríguez, Ángel. *A Dimensão Sonora da Linguagem Audiovisual*, 2006; Gorbman, Claudia. *Unheard Melodies: Narrative Film Music*, 1987; Altman, Rick. *A Semantic/Syntactic Approach To Film Genre*, 1984.

2 As palavras que necessitam do símbolo \* irão aparecer pela primeira vez com

ele e posteriormente, para melhor visualização do texto, o símbolo será suprimido. Esta regra é suspensa caso o símbolo esteja contido em citação.

3 A Nintendo foi fundada ainda em 1889, produzindo cartões artesanais de uma espécie de baralho tradicional japonês chamado *Hanafuda*. Daria início à era digital na década de 1970 produzindo *arcades* (fliperamas).

4 Mais conhecido por NES (Nintendo Entertainment System), foi o primeiro videogame lançado pela Nintendo.