O QUE NOS DIZ A TRILHA DE *THE LEGEND OF ZELDA – OCARINA OF TIME*?

Guilherme Silva Espindola [2], Sérgio Paulo Ribeiro de Freitas[3].

[1] Vinculado ao projeto "*The Legendo f Zelda – Ocarina of Time*: um exercício de apreciação da música para jogos eletrônicos"
[2] Acadêmico (a) do Curso de Licenciatura em Música – CEART – Bolsista PROBIC/UDESC.
[3] Orientador, Departamento de Música – CEART – c2sprf@udesc.br

O *game Ocarina of Time* (1998) é um marco da franquia da Nintendo "*The Legend of Zelda"* e da experiência de jogadoras com os conhecidos videogames de *RPG*. Com ferramentas características do gênero (história imersiva, desenvolvimento e controle de ações da personagem para a exploração desse mundo, quebra-cabeças e desafios que devem ser enfrentados), o *game* alcançou elevados números em vendas[1] e em críticas[2] recebidas na época e atualmente, com seu relançamento para o console Nintendo 3DS (2011). A partir do reconhecimento de tais "conquistas" de *OoT* (*Ocarina of Time*) e entendimento do *game* como um fenômeno de massa e cultura popular, partimos para uma investigação sobre como os sons e a trilha sonora composta por Koji Kondo se relacionam com os locais, os personagens, a história e outros elementos do *game*, auxiliando na construção do imaginário de *Hyrule*, reino onde a trama se desenvolve.

A investigação partiu de um repertório musical selecionado: dentre as músicas que são tocáveis com a ocarina presente no *game*, algumas servem como chave de teletransporte para locais específicos, que devem ser explorados e enfrentados para a história desenrolar. Essas músicas, juntamente com a trilha dos locais de destino, foram trabalhadas, com o objetivo de entender as escolhas de Kondo, através de transcrições, análises e estudos também de personagens e ambientes relacionados, considerando esses objetos como fontes de emblemas, simbologias, culturas, referências e citações, que juntos criam o imaginário de *OoT*[3].

Com o processo das transcrições musicais, prática rotineira e de importância em âmbitos performáticos e analíticos, temos contato visual (partitura) com as escolhas do compositor para cada momento do *game*. Partindo delas, percebemos conotações concebidas por meio de elementos musicais (harmonias; cadências; intervalos; modos; melodias) se relacionando com os outros dois objetos de estudo, ambientes e personagens. Acabamos tendo o estímulo auditivo na música somado aos estímulos visuais do espaço do *game* e os estímulos narrativos da construção e desenvolvimento de personagens.

A fim de exemplificar o presente estudo, partimos aqui para uma breve exposição de um dos exercícios realizados, este em torno da música *Requiem of The Spirit,* que assim como outras do repertório trabalhado, carrega um gênero musical em seu título (***Requiem*** *of The Spirit,* ***Prelude*** *of Light,* ***Serenade*** *of Water,* ***Bolero*** *of Fire,* ***Minuet*** *of Forest* e ***Nocturne*** *of Shadow*). Após a ativação da música, a jogadora ouve uma peça em modo menor, onde o compositor apresenta a melodia primeiramente na Lira de *Sheik,* personagem responsável

[1] UOL
[2] IGN
[3] *Ocarina of Time*

por ensinar a jogadora a acertar os comandos com a ocarina, para que a música seja ativada com sucesso. Em seguida, a melodia aparece na ocarina de *Link*[4], e por fim em um *Glockenspiel*, que atravessa as repetições puxando um *rallentando*, junto dos outros instrumentos, para chegar à cadência que conclui o *Requiem*. A cadência final escolhida por Kondo recebe o nome de *plagal.* Também conhecida como "cadência do Amém" por sua cristalização enquanto recurso de "confirmação ao estabelecimento definitivo da Tônica" (FREITAS, 1995: 50-51). O movimento subdominante → tônica (notado na figura 1 como IV → Isus2 → I) conclui o que está acordo, o "assim seja" da liturgia cristã (FREITAS, 1995: 50), e ganha força quando somado ao salto de oitava, "a caminho dos céus", da melodia do Glockenspiel e ao recurso do acorde suspenso de segunda, que caminha para o intervalo de terça maior em relação à fundamental, formando uma terça de picardia. Essa, quando utilizada para a finalização de um movimento ou composição em um modo menor, serve para dar à conclusão uma grande sensação de fim (TIERCE DE PICARDIE. The Oxford Dictionary of Music, 2011).

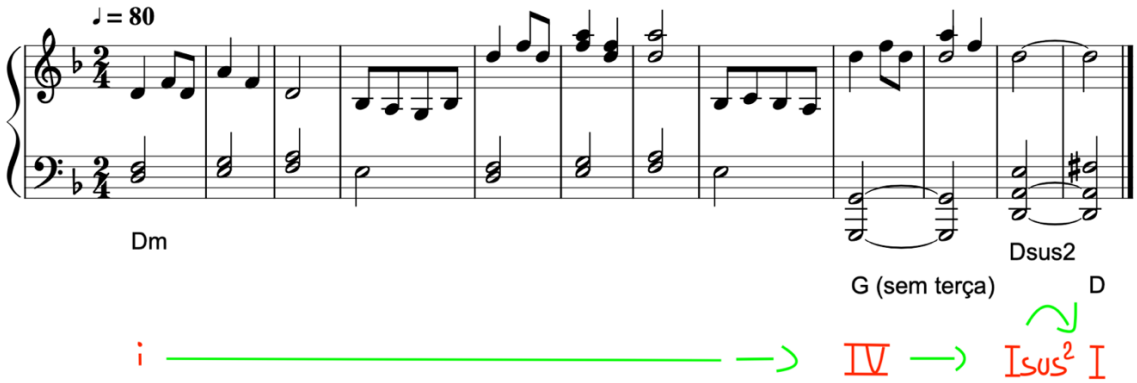

Figura1. *Redução para piano de Requiem of The Spirit.*

A "consequência" desse intenso Amém presente no *Requiem,* que liturgicamente tem seu lugar em funerais e serviços no "Dia de Todas as Almas" (DIES IRAE. The Oxford Dictionary of Music. 2001), é o *teletransporte* de Link para o *Spirit Temple* (Templo dos Espíritos), que se apresenta visualmente como uma tumba de corpos falecidos e de concentração da riqueza do vilão da história – o que pode ser também uma referência às práticas de embalsamento e sepultamento das almas junto de seus pertences materiais da vida terrena. O templo cita a antiga civilização egípcia, com imagens que referenciam Rá e personagens (aqui como inimigos de Link, protetores da tumba) que lembram e levam o nome de Anubis, além de figuras representando cobras, que eram encontradas através do Egito e nem sempre consideradas ruins. Como exemplo, a Deusa *Renenutet*, que frequentemente aparecia na forma de cobra tipo naja (SNAKES. The Oxford Encyclopedia of Ancient Egypt, Volume 3, 2001).

Palavras-chave: Trilha Sonora. Música de videogames. *The Legend of Zelda*.

[4] Personagem principal, controlado pela jogadora. A jogadora pode nomear o personagem principal da forma que desejar, mas trataremos o personagem controlado pelo nome de *Link,* em respeito aos diferentes materiais e fontes de pesquisa sobre a história da série *The Legend of Zelda,* onde o nome é bastante comum.