

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL - UFRGS**

**DEPARTAMENTO DE MÚSICA**

**BACHARELADO - HAB. MÚSICA POPULAR**

**Composição de Trilhas Musicais para Videogame**

MATHEUS GIUSEPPE

PORTO ALEGRE  
2018

**MATHEUS DE OLIVEIRA GIUSEPPE**

**Composição de Trilhas Musicais para Videogame**

Projeto de conclusão de curso a ser  
apresentado ao curso de Música  
Popular da Universidade Federal do  
Rio grande do Sul  
Orientador: Prof.Dr. Eloy F. Fritsch

PORTO ALEGRE  
2018

### CIP - Catalogação na Publicação

Giuseppe, Matheus de Oliveira  
Composição de Trilhas Musicais para Videogame /  
Matheus de Oliveira Giuseppe. -- 2018.  
104 f.  
Orientador: Eloy F. Fritsch.

Trabalho de conclusão de curso (Graduação) --  
Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Instituto  
de Artes, Curso de Música: Música Popular, Porto  
Alegre, BR-RS, 2018.

1. Trilha Sonora. 2. Videogame. 3. Composição  
Musical. 4. Audiovisual. I. Fritsch, Eloy F., orient.  
II. Título.

## DEDICATÓRIA

Ao querido professor Fernando Lewis de Mattos, que nos deixou há pouco tempo e fez muito por nós. Vá em paz! Mestre Fernando Mattos!

## **AGRADECIMENTOS**

Ao Professor Doutor Eloy Fernando Fritsch pela sua orientação, parceria, perspicácia, inteligência, perícia e simpatia oferecida ao longo do processo de elaboração deste projeto.

A Vera de Oliveira Giuseppe por confiar nas minhas capacidades e apoiar minhas ações.

A Larissa Rodrigues Blessmann por todas as audições (de todas as versões) de cada trilha sonora, pela paciência, pelo carinho, pela ajuda e por ser minha companheira em todas as situações.

A minha banca no concurso vestibular de 2013 por me considerar apto a ter esta grande experiência que foi cursar o Bacharelado em Música Popular na Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

## RESUMO

Este trabalho apresenta um portfólio de composição contendo oito trilhas musicais para jogos de videogame em diferentes mídias. O estudo se propõe a compor, analisar e comentar as oito trilhas musicais tendo como premissa que os estilos musicais devem ser diferentes dos da trilha original dos jogos. Os estilos musicais e os jogos escolhidos para as composições foram os seguintes: Mortal Kombat X (Heavy Metal), Grim Fandango (Latin Jazz), Yu-Gi-Oh! Duel Links (Hardcore), Motor Storm: Apocalypse (Techno com elementos de Rock), Final Fantasy X (Orchestral Music com elementos de Pop), Habbo (Dance), Rayman Origins (Orchestral Music) e Resident Evil 4 (Orchestral com sons de percussão). A fundamentação teórica traz informações sobre funções da música nos jogos, diferenças e semelhanças entre compor para jogos e outras mídias e a relação existente entre gêneros de jogos e determinados estilos musicais. O entendimento das sensações que o compositor gostaria de passar ao jogador confirma a funcionalidade dos conceitos tidos como base para o desenvolvimento do trabalho. A intenção musical das peças está fundamentada em conceitos teóricos, entretanto a criação e a estética musical têm como referência as ideias e a experiência musical do autor deste trabalho, incluindo o conhecimento adquirido ao longo do curso de Bacharelado em Música Popular cursado na Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

**Palavras-chave:** trilha sonora; videogame; jogos digitais; audiovisuais; composição musical.

## ABSTRACT

This work presents a compilation of eight musical tracks for video game games in different media. The study proposes to compose, analyze and comment the eight musical tracks based on the premise that the musical styles should be different from those of the original track of the games. The musical styles and games chosen for the compositions were: Mortal Kombat X (Heavy Metal), Grim Fandango (Latin Jazz), Yu-Gi-Oh! Duel Links (Hardcore), Motor Storm: Apocalypse (Techno with elements of Rock), Final Fantasy X (Orchestral Music with elements of Pop), Habbo (Dance), Rayman Origins (Orchestral Music) and Resident Evil 4 (Orchestral with sounds of percussion). The theoretical reference provides information about the functions of music in games, differences and similarities between composing for games and other media and the relationship between gaming genres and certain musical styles. The understanding of the sensations that the composer would like to pass to the player confirms the functionality of the concepts taken as the basis for the development of the paper. The musical intention of the musical tracks is based on theoretical concepts, however the creation and musical aesthetics are based on the ideas and the musical experience of the author of this paper, including the knowledge acquired during the course of Bachelor of Popular Music at the Federal University of Rio Grande do Sul.

**Keywords:** soundtrack; video game; Digital games; audiovisual; musical composition.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Capa do jogo Mortal Kombat X .....	24
Figura 2 – Baixo no modo Jonio (de ré) - c. 1 a 3 .....	25
Figura 3 – Guitarra Solo no modo Mixolídio (de ré) - c. 17 a 19.....	25
Figura 4 – Convenção entre baixo e guitarra - c. 7 a 8 .....	26
Figura 5 – Acordes cromáticos - c. 41 a 44.....	26
Figura 6 – Acordes cromáticos - c. 47 a 49.....	26
Figura 7 – Escala cromática com imitação melódica - c. 72.....	26
Figura 8 – Round 3, melodia dissonante - c. 58 a 60.....	27
Figura 9 – Clave rítmica característica do Round 1 - c. 7.....	27
Figura 10 – Clave rítmica característica do Round 2 - c. 26.....	28
Figura 11 – Clave rítmica característica do Round 3 - c. 45.....	28
Figura 12 – Clave rítmica característica do "Fatality" - c. 68.....	28
Figura 13 – Capa do jogo Grim Fandango (Remastered) .....	30
Figura 14 – Sobreposição rítmica característica da Parte A c. 5.....	32
Figura 15 – Discursos expressivos para gerar a sensação de descontração c. 37... 33	33
Figura 16 – Ênfase na Ação c. 45 .....	34
Figura 17 – Personagem Raul de Grim Fandango.....	35
Figura 18 – Leitmotif (tema) do personagem Raul do jogo Grim Fandango c.68 .....	35
Figura 19 – Contratema do Leitmotif (tema) do personagem Raul do jogo Grim Fandango c. 73 .....	36
Figura 20 – Tema e contra tema trocando o protagonismo c. 154.....	36
Figura 21 – Logotipo promocional do jogo Yu-Gi-Oh! Duel Links.....	37
Figura 22 – Jogador alvo na parte de baixo da tela .....	39
Figura 23 – Monstro principal do J2 .....	40
Figura 24 – Momento do duelo: J1 3500 x J2 1900 – a volta do dragão.....	40
Figura 25 – Equilíbrio de forças.....	41
Figura 26 – Campo aberto, condição de vitória de J1 .....	41
Figura 27 – Capa do jogo Motor Storm: Apocalypse.....	42
Figura 28 – Loopmash da Steinberg .....	43
Figura 29 – Capa do jogo Final Fantasy X .....	44
Figura 30 – Logotipo promocional do jogo Habbo.....	45
Figura 31 – Sessão da TrLfHb no FL Studio .....	46



Figura 32 – Capa do jogo Rayman Origins .....	47
Figura 33 – Capa do jogo Resident Evil 4 .....	48

## SUMÁRIO

<b>1. Introdução</b> .....	11
<b>2. Objetivos do Projeto</b> .....	13
<b>3. Justificativa</b> .....	14
<b>4. Fundamentação Teórica</b> .....	15
<b>5. Metodologia</b> .....	22
5.1. Escolha dos jogos .....	22
5.2. Parcela do jogo a ser musicada .....	22
5.3. Escolha do trecho a ser musicado .....	22
5.4. Escolha dos estilos musicais.....	22
5.5. Composição musical .....	23
5.6. Montagem audiovisual.....	23
5.7. Análise das Trilhas .....	23
<b>6. Composições</b> .....	24
6.1. Trilha de Luta – Mortal Kombat X.....	24
6.2. Trilha de Aventura – Grim Fandango .....	30
6.3. Trilha de Estratégia – Yu-Gi-Oh! Duel Links.....	37
6.4. Trilha de Corrida – Motor Storm: Apocalypse.....	42
6.5. Trilha de RPG – Final Fantasy X.....	44
6.6. Trilha de Life Sims - Habbo .....	45
6.7. Trilha de Plataforma – Rayman Origins.....	47
6.8. Trilha de Survival Horror – Resident Evil 4.....	48
<b>7. Considerações Finais</b> .....	50
<b>GAMETECA</b> .....	53
<b>VIDEOTECA</b> .....	54
<b>DISCOGRAFIA</b> .....	55
<b>REFERÊNCIAS</b> .....	56
<b>APÊNDICES</b> .....	58
<b>APÊNDICE 1 – Relação entre os gêneros de jogos apresentados e os estilos musicais sugeridos por Phillips (2014)</b> .....	58
<b>APÊNDICE 2 – Esquema de metodologia</b> .....	59
<b>APÊNDICE 3 – Partitura Trilha de Luta – Mortal Kombat X</b> .....	60
<b>APÊNDICE 4 – Partitura Trilha de Aventura – Grim Fandango</b> .....	70

<b>APÊNDICE 5 – Partitura Trilha de RPG – Final Fantasy X .....</b>	<b>84</b>
<b>APÊNDICE 6 – Trilha de Plataforma – Rayman Origins .....</b>	<b>96</b>

## 1. Introdução

Os videogames são uma paixão antiga para este autor. Na infância jogar no console da empresa Sega, o megadrive, era uma das partes favoritas de um dia comum. A capacidade lúdica que um jogo digital tem transcende sua denominação de forma de entretenimento. Entrar em contato com mundos, histórias, personagens, mecânicas entre tantos outros elementos presentes em um jogo impulsionava a imaginação, a criatividade e, ainda, proporcionava várias horas de entretenimento e diversão.

Além das reclamações mais comuns ouvidas de familiares nessas horas de jogatina, como o triste pedido para desligar o aparelho – transformado em ordem após a primeira meia hora de procrastinação, existia um pedido mais incomum direcionado ao autor deste projeto: abaixar o volume do jogo.

Mesmo estando em peças diferentes da casa, o volume vindo do console atrapalhava os familiares. Em princípio foi considerado um problema auditivo, após uma rápida consulta a um otorrinolaringologista isto foi descartado. Partiu-se então para uma conversa familiar (a ordem dos fatos foi esta, as dinâmicas familiares eram diferentes nos anos noventa, talvez). A conclusão desta reunião foi que a intensidade do som era elevada porque o jogador gostava da música do jogo. A partir deste momento de autoconhecimento a música passou a disputar as horas de lazer com o videogame. Este período foi caracterizado por uma intensa audição, tanto em termos de volume como de quantidade de horas em frente ao aparelho de vinil. Nenhum disco que existia na residência deixou de ser ouvido no último volume (permitido), independente de seu estilo, autor ou... dono.

Aos poucos os gostos musicais foram se desenvolvendo, passaram a haver discos preferidos, depois artistas e por fim estilos musicais. Já na pré-adolescência, em função da tradição familiar de educação econômica através da mesada, a capacidade de escolha se expandiu. Através da matemática, da poupança e da paciência, qualquer CD musical ou jogo de videogame poderia ser adquirido. O dinheiro era sempre gasto em uma destas duas áreas, por vezes eram acordados adiantamentos para que as duas fossem contempladas, em outras eram firmados contratos de prestação de serviço domésticos (nem sempre cumpridos), ou ainda o pior cenário de todos – pedidos de empréstimo com juro paternos, mas ainda assim juro!

Na adolescência as duas paixões voltaram a se unir como no princípio. Em razão de uma reorganização de espaço na sala de estar, o aparelho de som, oportunamente, foi transferido para o quarto. Era possível escolher a música a ser ouvida enquanto se jogava videogame.

Já na idade adulta, o tempo para os videogames diminuiu. A atividade profissional escolhida pelo autor deste texto consumia quase todo o tempo disponível. A atuação como músico em caráter profissional no mercado de Porto Alegre e região exigiu a capacidade de envolvimento com diversas áreas da música. Por dez anos foram trabalhos como cantor, baixista e produtor musical em diferentes estilos musicais. Neste período a formação em Produtores e Músicos de Rock pela Universidade do Vale do Rio do Sinos (UNISINOS) foi cursada.

A ideia deste projeto surgiu durante a disciplina de Iniciação a Pesquisa, frequentada no transcorrer do curso de Música Popular da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). Novamente a união de música e videogames aconteceu em função de um projeto de pesquisa envolvendo o estudo da música do jogo *Final Fantasy VII*. Um jogo de 1997 que ainda tem memórias de sua trilha sonora até hoje. Após a conclusão deste estudo a vontade de compor e produzir músicas para jogos de videogame surgiu e, por consequência, este trabalho.

O objetivo deste trabalho é a composição de músicas para jogos de videogame já existentes, utilizando trechos capturados no formato de vídeo dos jogos em sincronia com peças musicais inéditas – gerando assim uma composição audiovisual.

Não serão abordados todos os aspectos tecnológicos da produção fonográfica. Serão evidenciados os aspectos musicais e as funções das trilhas musicais para videogame.

## 2. Objetivos do Projeto

### **Objetivo Geral:**

- Compor e produzir trilhas musicais para jogos digitais de diferentes categorias.

### **Objetivos Específicos:**

- Entender as funções da música em uma composição audiovisual.
- Compor peças musicais de diferentes estilos para diversos gêneros de jogos.
- Exercitar conhecimentos adquiridos no Curso de Bacharelado em Música Popular.
- Analisar alguns aspectos da trilhas.
- Realizar montagens audiovisuais.

### 3. Justificativa

As trilhas sonoras escritas para videogames são recentes. Nos últimos quarenta anos elas passaram de efeitos sonoros a peças complexas. Nos jogos atuais, elas têm variadas construções musicais: desde longas sinfonias com muitos instrumentos a peças minimalistas em um único instrumento.

Segundo Moormann (2013), pouca atenção tem sido dada às trilhas sonoras de videogames no ambiente acadêmico e há muito a ser estudado. O mercado a ser explorado por músicos é vasto, rico e tem grande potencial de crescimento.

Por ter relação direta com o desenvolvimento tecnológico, a área se transforma de maneira dinâmica para abrigar novas plataformas, como os celulares e *tablets*. Este mercado é chamado de *mobile* e nele a quantidade de jogos aumenta exponencialmente a cada ano. Músicos de todos os perfis estão participando deste novo segmento de trabalho: compositores, interpretes, regentes e arranjadores fazem parte das equipes responsáveis por desenvolver jogos, contribuindo para a parte auditiva do jogo.

Para atuar na indústria de jogos, o músico precisa conhecer uma porção de especificações técnicas que diferem de quaisquer outros segmentos de trilhas sonoras. Algumas vezes é preciso um conhecimento tecnológico mais amplo do funcionamento de uma plataforma interativa virtual para usar todos os recursos de áudio disponíveis nela.

A comunidade *gamer* (formada por amantes de jogos digitais) é relativamente nova. Estudos direcionados a ela e sobre ela ajudarão na criação de novas maneiras de unir música e jogos, aumentando as técnicas musicais utilizadas e, por consequência, os processos criativos da música.

#### 4. Fundamentação Teórica

Em seu livro "Music and game perspectives on a popular alliance" Moormann (2013) traz um compilado sobre a história da música dentro dos videogames e fora dos consoles, transitando entre a primeira trilha composta, até a criação do estilo musical denominado videogame music.

Sobre a bibliografia existente, o autor comenta:

Embora lutar em mundos virtuais de alta fidelidade tenha começado a se espalhar dos jovens para a cultura dominante décadas atrás, o estudo da música em jogos ainda é um desejo para a pesquisa de estudos de mídia e musicologia. Nos países de língua germânica, pouca atenção tem sido dada a este assunto. Este limitado reconhecimento é contraditório ao mercado global, que vale 30 bilhões de dólares, e à importância que ele tem para a produção e distribuição de música [...]. (MOORMANN, 2013, p 7, tradução nossa)

Usando o valor de mercado estimado para a indústria dos games, o autor salienta a necessidade de um olhar mais aprofundado sobre a música usada em videogames, em especial pela área acadêmica da música, tendo em vista a pouca produção de estudos voltados para a área.

A composição musical em certos estilos de jogos pode ser drasticamente diferente de outras formas de composição. O uso de loops é um recurso usado para tornar a trilha sonora mais interativa e dinâmica, de acordo com a vontade do jogador: quando o jogador decide mudar de cenário, se aproximar de um inimigo ou abrir um menu de itens a música muda. Este recurso, na concepção de Moormann (2013), torna o jogador um co-autor da música em conjunto com o compositor e o *sound designer*. O jogador se torna o responsável pela execução da música:

A interação entre o jogo, a música, o som e as ações do jogador promovem uma completa imersão do jogador no jogo, não só como um co-autor, porém também como um performer. (MOORMANN, 2013, p. 8, tradução nossa)

A relação do ouvinte com a música é única, particular da plataforma em que ela é executada.

Compor para esta área requer conhecimentos específicos, além de saber a diferença entre os tipos de jogos e a função da música dentro do conjunto de



elementos presentes no jogo. Músicos precisam buscar formas incomuns de composição e, em sua obra "A Composer's Guide to Game Music", Winifred Phillips apresenta algumas delas. Phillips (2014) indica que um criador de trilhas de videogames deve dominar uma matriz de técnicas especializadas que não é ensinada em conservatórios musicais, tais como a criação de loops lineares, criação de trechos musicais para resequenciamento horizontal e produção de fragmentos musicais para serem usados em uma plataforma interativa. A união da música com a plataforma interativa de um jogo torna a composição musical complexa e multifuncional.

A música em videogames é frequentemente sofisticada, uma composição complexa que se destina a engajar o jogador, determinar o ritmo da jogatina, e ajudar a interação. (PHILIPS, 2014, p. 2, tradução nossa)

Apresentando técnicas composicionais musicais direcionadas à área de jogos, este livro refere uma definição do papel da música como criadora de ambientes, símbolos e sentimentos dentro de uma plataforma interativa.

Phillips (2014) descreve, ainda, a diferenciação existente entre a forma de compor para videogames em relação a outras mídias:

Como compositores de *game music*, nós somos solicitados a moldar nosso processo de pensamento para englobar probabilidades e variáveis que são únicas no delineamento dos videogames. Nossa música deve ser escrita com princípios de fluidez e regras de reação/interação incorporadas em seu quadro de composição. Além do mais, nossa música tem que se conectar com a consciência do ouvinte de uma maneira diferente (pouco relacionada) do método pelas quais a música presente nos filmes e na televisão estabelecem uma conexão com sua audiência. (PHILIPS, 2014, p. 2, tradução nossa)

Apesar desta evidenciada diferenciação entre a composição musical para videogames em relação a outras mídias, é possível encontrar pontos em comum existentes entre as técnicas de composição para jogos e filmes.

Em sua tese de mestrado, Jeremy Leroy Arias estuda técnicas de composição atribuídas à indústria cinematográfica aplicadas à série de jogos *Final Fantasy*, um jogo japonês no estilo RPG que conta atualmente com quinze títulos principais.

A série de jogos de videogames, no estilo *roleplaying*, *Final Fantasy* é uma das mais populares no mundo, tendo vendido 60 milhões de cópias no total entre 1987 e 2004. O compositor da maioria dos títulos da série, Nobuo Uematsu, tem ganhado uma grande quantidade de admiradores, especialmente no Japão, onde ele reside. Deborah Borda, a presidente da filarmônica de Los Angeles, compara o trabalho de Nobuo Uematsu a uma "boa trilha sonora feita para filmes". Através de uma análise da música de *Final Fantasy*, esta tese sugere que Borda talvez esteja certa em compará-la com a de um filme. (ARIAS, 2013, p. 1, tradução nossa)

Os elementos em comum entre cinema e videogames ajudam a explicar a proximidade entre o estilo de trilhas. O enredo é um elemento a se destacar. A história que se desenvolve nessas mídias utiliza a música como catalisador (por exemplo) para destacar um ponto narrativo. Nos jogos de *Final Fantasy* são comuns as inserções de cenas não interativas para desenvolver a história: são pequenos filmes que contam mais sobre algo do jogo. Nessas cenas existe uma aproximação de técnicas entre a música do cinema e a dos videogames. Estes trechos narrativos em formato de vídeo acontecem em especial em jogos do gênero RPG.

Outra similaridade entre as trilhas sonoras de cinema e videogame é a função que a música exerce na composição audiovisual, como apontado por Matos (2014):

No mundo do cinema, a música assume diversos papéis [...]. De uma maneira geral, o emprego de música nos jogos digitais guarda mais semelhanças do que diferenças com relação a seu emprego em filmes. Assim, também nos jogos digitais a música desempenha funções físicas, psicológicas e técnicas, incluindo as respectivas subdivisões. (MATOS, 2014, p. 316).

Em sua obra, o autor apresenta os conceitos das funções que a música exerce em filmes e como aplica-los em futuras composições audiovisuais.

Matos (2014) propõe, também, um exercício para a composição de trilhas sonoras:

[...], baixe todo o volume do som e assista ao filme em silêncio [...]. Assistindo ao filme dessa maneira, e com uma folha de papel, faça anotações semelhantes às que faria numa primeira visão do filme com o diretor: onde deve entrar música, em que estilo, qual instrumentação, até onde ela permanece etc. Reveja a sequencia quantas vezes forem necessárias e simule alguma música, cantarolando para si ou mentalmente (MATOS, 2014, p. 97).

Este exercício voltado às trilhas para cinema pode ser aplicado às trilhas de jogos. Ao capturar em vídeo um trecho do jogo e musicá-lo.

O estilo musical é um importante elemento a ser analisado e escolhido para a elaboração de uma trilha sonora. Cada estilo musical possui características extra-musicais, de acordo com Matos (2014):

Cada estilo tem relação estreita com costumes, cultura, modismos, momentos históricos, localização geográfica, e assim, naturalmente, ajuda a retratar os tipos de pessoas envolvidas no drama, bem como o caráter geral da estória. Todas essas nuances são fortemente valorizadas pelas diversas vertentes musicais: música erudita, regional, rock, música de protesto, samba, música folclórica, religiosa, instrumental, coral, percussiva, eletroacústica etc. (MATOS, 2014, p. 87)

Nas trilhas para jogos, o estilo musical apresenta os mesmos traços descritos pelo autor. Existe uma relação de aproximação entre o estilo musical de um jogo e seu gênero. O histórico da produção de jogos criou tendências - validadas por estatísticas - de qual estilo musical combina melhor com determinado gênero de videogame. Falando brevemente, isto é algo natural na cultura do entretenimento, ao imaginar a trilha sonora de um filme de terror, por exemplo, provavelmente seja mais previsível pensar em uma música no estilo rock para as cenas de sustos do que uma música folclórica.

Os jogos digitais possuem uma classificação de gênero baseada em seu "*gameplay*". A expressão *gameplay* pode ser traduzida como jeito de jogar ou ainda estilo de jogo. O termo tem diversas definições e interpretações, entretanto para este trabalho será considerado o conceito de Rouse III (2001):

O *gameplay* é o componente dos jogos digitais que não é encontrado em outras formas de arte: a interatividade. O *gameplay* de um jogo é o grau e a natureza da interatividade que o jogo apresenta, ou seja, como os jogadores são capazes de interagir com o mundo estabelecido pelo jogo, e como este mundo reage às escolhas feitas pelos jogadores (ROUSE III, 2001, p. XX, tradução nossa).

Esta interatividade entre jogador e mundo, o *gameplay*, é um dos elementos centrais na classificação dos jogos em diferentes gêneros. Os Jogos em que o jogador interage com o mundo atirando em coisas costumam receber a classificação de "*shooters*", assim como os jogos em que o jogador participa controlando um veículo (seja um carro, uma moto, um veículo espacial, etc.) em uma corrida, geralmente são categorizados como "*racings*". Classificar um jogo nem

sempre é tão fácil, pois os vários estilos de *gameplay* por vezes se aproximam, se fundem ou se alternam em alguns jogos. Tomemos como exemplo o gênero chamado de "RPG".

"*Roleplaying Game*", ou RPG, é um termo anterior aos videogames. Vem de jogos de papel e caneta onde cada jogador interpretava um personagem inserido em uma aventura. Os jogadores podiam definir como seria seu personagem (dentro de um conjunto de regras existentes) e depois interpretá-lo. Com o surgimento de consoles capazes de simular uma realidade, a aventura passou a ser virtual.

Nos games de RPG existe um enredo, uma história principal a ser contada, no entanto o jogador decide como e quando contar. Existe uma liberdade de ações, o jogador pode ir salvar a princesa ou pode ir a uma caverna enfrentar um mago. Salvar a princesa pode ser o objetivo final do jogo, porém existem outros acontecimentos em paralelo a isso, tais como um mago poderoso que vive em uma caverna. O jogador não precisaria enfrentar o mago para salvar a princesa, só o fará se quiser.

O *gameplay* básico de um jogo de RPG é bem resumido por Wedin (2014):

O Gameplay usualmente gira em torno de explorar o mundo, visitar lugares, achar itens e falar com NPCs (Personagens não jogáveis) para tentar descobrir o que fazer em seguida. [...] O sistema de batalha, [...] tem ênfase na estratégia ao invés da performance operacional intensa. (WEDIN, 2014, p. 47, tradução nossa)

Neste gênero de videogame existe uma fusão de variados tipos de *gameplay*. Tal fenômeno ocorre em função da premissa deste gênero: o jogador deve considerar o personagem digital como sendo ele próprio dentro do enredo do jogo, interpretando, explorando e experimentando a aventura. Assim, ele é submetido a diversos desafios como batalhas, escolhas dramáticas, escolhas econômicas, etc.

Classificar o gênero de um jogo é uma tarefa delicada, pois existem diversos elementos interpretativos. No mercado atual, o gênero do jogo frequentemente é definido pela empresa que o produz, como uma estratégia de marketing para direcioná-lo com maior facilidade ao (considerado) público alvo. Os críticos de jogos – assim como os jogadores – também buscam categorizar jogos de acordo com suas interpretações e conceitos. Usando, em especial, ferramentas digitais como

Youtube, Facebook, Twitter, portais e blogs, os chamados "*reviews*", espécie de análise geral, são publicados e passam a influenciar a comunidade de jogadores.

O site Metacritic tem como objetivo reunir estas diversas análises em um mesmo endereço virtual. Usando algoritmos digitais o site "combina" as fontes e gera uma análise "conjunta" de um jogo.

A análise gerada pelo site aponta uma classificação de gênero. Assim, cada jogo presente no site está incluído em um gênero de videogame e, por vezes, em um subgênero. Apesar de não apresentar os critérios utilizados para a classificação de gênero, o portal tem uma grande quantidade de acessos no mundo todo e possui influência ativa na comunidade *gamer*.

Já Phillips (2014) apresenta um divisão genérica de jogos direcionada a compositores de trilhas sonoras:

Navegando pela seção de análises (reviews) do site de notícias sobre videogames GameSpot.com, eu vi trinta e seis subgêneros de videogame listados, indo de "tiro em primeira pessoa" a "jogos de festa". [...] essa multiplicidade de maneiras de jogar (play styles) pode ser simplificada em um modelo mais compreensivo que nos ajudará a entender a personalidade e as preferências dos jogadores (gamers), incluindo suas inclinações musicais (PHILLIPS, 2014, p. 77, tradução nossa).

O modelo citado divide os jogos em onze gêneros analisados pela autora. A lista de gêneros inclui:

- "*Shooters*" - Jogos de Tiro
- "*Platformers*" - Jogos de Plataforma
- "*Adventure*" - Jogos de Aventura
- "*Role-Playing*" - Jogos de RPG
- "*Survival Horror*" - Jogos de Sobrevivência combinados com Terror
- "*Simulations and Life Sims*" - Jogos que simulam algo e Jogos que simulam a vida de algo.
- "*Strategy*" - Jogos de Estratégia
- "*Fighting*" - Jogos de Luta

Os gêneros apresentados serão abordados neste trabalho e uma definição mais detalhada sobre cada um deles será exposta posteriormente.

Para cada gênero de videogame, Phillips (2014) sugere estilos musicais a serem usados em sua trilha sonora. As sugestões são embasadas por pesquisas

de outros autores envolvendo entrevistas para observar qual a relação entre tipos de personalidade x preferência dos gêneros de videogames, Phillips então, relaciona os resultados desta com os resultados de outro estudo, que possui metodologia similar, mas que desta vez busca entender os tipos de personalidade x preferência de estilos musicais. A partir destes estudos, a autora infere a possibilidade de uma relação entre gêneros de videogames x estilos musicais, tendo como conexão os tipos de personalidade e suas preferências. Desta forma as explorações destes trabalhos são conectas em sua obra para construir uma abordagem para a composição musical voltada para videogames, embora a autora alerte:

Com frequência confiamos no que já foi feito (history) para nos mostrar como a música é utilizada em gêneros específicos de jogos. Ainda assim, pode ser insuficiente fazer escolhas musicais porque "é assim que sempre se faz" (PHILIPS, 2014, p. 83, tradução nossa).

A aplicação de um método deve ser personalizada pelo compositor, para que exista uma intenção musical em sintonia com o jogo.

Os estilos musicais sugeridos são apenas nomeados por Phillips (2014), a autora não apresenta uma definição de cada estilo. Ao citar o estilo "*Orchestral music*" a autora deixa a cargo do leitor a escolha de que tipo de música orquestral ele deseja usar como referência. O estilo neste contexto pode significar tanto uma breve peça atonal para quarteto de cordas, quanto uma longa ópera tonal para uma orquestra wagneriana. Esta subjetividade é natural na concepção da autora e benéfica para a composição de músicas para videogame.

A relação entre os gêneros de jogos apresentados e os estilos musicais sugeridos por Phillips (2014) está presente no APÊNDICE 1.

## **5. Metodologia**

Ver APÊNDICE 2 para visualização de esquema de metodologia.

### **5.1. Escolha dos jogos**

- Oito jogos escolhidos a partir da experiência do autor, sendo contemplados tanto jogos já experimentados (pelo aluno), quanto jogos não experimentados.

- Oito gêneros diferentes, cada jogo é um exemplo de gênero de jogos de videogame. Seguindo a divisão proposta por Phillips (2014), os gêneros escolhidos são: Aventura, Corrida, Estratégia, Luta, Plataforma, RPG, Life Sims e Survival Horror.

- A identificação do gênero dos jogos escolhidos tem como base os conceitos de Phillips (2014) e a indexação realizada pelo site Metacritic.

### **5.2. Parcela do jogo a ser musicada**

- Trecho do jogo, variando de um minuto e cinquenta e dois segundos a quatro minutos e cinquenta segundos.

### **5.3. Escolha do trecho a ser musicado**

- Momento de *gameplay* que evidencia o gênero ao qual o jogo está associado.

### **5.4. Escolha dos estilos musicais**

- Estilos musicais diferentes dos originais existentes no trecho do jogo a ser musicado, para uma melhor compreensão da relação existente entre estilos musicais e gêneros de videogame.

- Utilizar as sugestões de Phillips (2014), a autora apresenta uma relação mercadológica/social entre gêneros de videogame e estilos musicais.

- A elaboração do estilo musical, bem como sua classificação, será definida a partir da concepção artística musical do aluno.

### **5.5. Composição musical**

- Utilizar os conceitos de Matos (2014) sobre as funções da música na composição audiovisual.
- Utilizar os conceitos de Phillips (2014) sobre as funções da música na composição para videogames.
- Criar uma abordagem musical própria para o trecho.

### **5.6. Montagem audiovisual**

- Captura em vídeo do trecho escolhido do jogo.
- Sincronização de música e vídeo.
- Gerar uma composição audiovisual com a música composta e o trecho em vídeo do jogo.

### **5.7. Análise das Trilhas**

- Documentação (elaboração de partituras).
- Apresentação de elementos musicais, tais como harmonia, melodia, ritmo, etc.
- Comentários sobre a composição musical.
- Demonstrar os conceitos utilizados na composição audiovisual.

Das oito trilhas compostas, duas foram analisadas (Trilha de Luta – Mortal Kombat X e Trilha de Aventura – Grim Fandango) e as outras seis (Trilha de Estratégia – Yu-Gi-Oh! Duel Links, Trilha de Corrida – Motor Storm: Apocalypse, Trilha de RPG – Final Fantasy X, Trilha de Life Sims - Habbo, Trilha de Plataforma – Rayman Origins e Trilha de Survival Horror – Resident Evil 4) foram comentadas.



## 6. Composições

### 6.1. Trilha de Luta – Mortal Kombat X



Figura 1 – Capa do jogo Mortal Kombat X

**Jogo:** Mortal Kombat X.

**Gênero do Jogo:** Luta.

No gênero de videogame chamado de luta, o jogador controla um personagem que enfrenta outro(s) personagem(s). O tipo de jogo de luta mais comum é o versus, em que um personagem enfrenta outro em uma luta dividida por rounds, com utilização de uma variação de golpes executáveis através de comandos específicos no controle do console.

Matos (2014) apresenta uma definição do gênero de luta:

Jogos de Luta - podem ser jogados individualmente, contra um adversário virtual, ou por dois jogadores, cada um encarnando um jogador virtual. Exige mais agilidade e reflexo do que raciocínio e oferece um número determinado de movimentos de ataque e de defesa, além de outras manobras mais complexas de realizar (MATOS, 2014, p. 304).

Phillips (2014) tem uma ideia similar sobre jogos de luta:

O jogo de luta permanece no seu imaginário (heart) como um teste de memória, reflexos e pura determinação. [...] o jogador irá obstinadamente aprender todas as combinações de botões e estudar os movimentos de todos os oponentes. Em geral, os jogos de luta não estão focados em dar ao jogador uma extensa narrativa ou muitas oportunidades de exploração. Em

um jogo de luta, há apenas um objetivo: aniquilar totalmente todos os rivais (PHILLIPS, 2014, p. 94).

Os jogos de luta buscam simular uma briga em ambiente virtual, onde o jogador deve derrotar seu adversário a qualquer custo.

**Estilo Musical:** Heavy Metal.

Dos estilos musicais sugeridos por Phillips (2014) foi escolhido o Heavy Metal. Segundo Phillips (2014) "as partituras das músicas de jogos de luta contemplam (embraced) todos os subgêneros do rock", seguindo o senso estético do autor deste trabalho, o Heavy Metal pareceu combinar melhor com o jogo "Mortal Kombat" pelo fato de tanto o gênero de videogame quanto o estilo musical possuírem uma interação com o misticismo ou sobrenatural.

**Instrumentação:** Bateria, Baixo Elétrico, 2 Guitarras e Sintetizador(Pad).

**Harmonia:** Tonal com elementos Modais.

Uma das guitarras executa "Power Chords" ao redor do acorde de D5 enquanto a outra guitarra e/ou o baixo tocam melodias em diversos modos eclesiásticos.

The musical score for Figure 2 consists of two staves. The top staff is labeled 'Guitarra' and the bottom staff is labeled 'Baixo elétrico'. Both are in 4/4 time with a key signature of two sharps (F# and C#). A red 'D5' chord symbol is placed above the first measure of the guitar staff. The guitar part plays a series of power chords (dyads) in a rhythmic pattern. The electric bass part plays a melodic line with eighth and quarter notes.

Figura 2 – Baixo no modo Jonio (de ré) - c. 1 a 3.

The musical score for Figure 3 consists of two staves, both labeled 'Guit.'. Both are in 4/4 time with a key signature of two sharps (F# and C#). A red 'D5' chord symbol is placed above the first measure of the bottom guitar staff. The top guitar staff plays a melodic line with eighth and quarter notes, including some grace notes. The bottom guitar staff plays a series of power chords in a rhythmic pattern.

Figura 3 – Guitarra Solo no modo Mixolídio (de ré) - c. 17 a 19.

Este padrão é alternado com convenções envolvendo todos os instrumentos ou grupos de instrumentos.

D5 E5 D5 E5 F5

Guit.

Baixo e.

Figura 4 – Convenção entre baixo e guitarra - c. 7 a 8

Ao decorrer da peça, esta chamada harmonia modal vai agregando acordes cromáticos.

Eb5 D5 Eb5 D5 Eb5 D5

Guit.

Figura 5 – Acordes cromáticos - c. 41 a 44

E5 F5 F#4 F5 E5

Guit.

Figura 6 – Acordes cromáticos - c. 47 a 49

Estes acordes cromáticos são inspirados nos modos eclesiásticos de ré.

Para finalizar a peça, é utilizada uma escala cromática através da imitação melódica.

72

Guit.

Guit.

Baixo e.

Bat.

Figura 7 – Escala cromática com imitação melódica - c. 72

### Estrutura: Quatro partes

A música está dividida em quatro partes diferentes de acordo com o momento da luta. As três primeiras partes acompanham os rounds (turnos) das lutas e a quarta parte ocorre em sincronia com o "fatality".

As partes "round 2" e "round 3" são variações da seção "round 1", isto ocorre para sublinhar cada momento da luta e simultaneamente manter uma unidade da trilha sonora. No "fatality" existe uma variação musical mais acentuada para acompanhar este momento da luta. O "fatality" tem um destaque maior no contexto geral, é um momento singular na luta, a música busca determinar esta intenção.

### Melodia:

Em geral, a melodia nesta peça é usada como um elemento de renovação da audição do jogador. Ela auxilia no processo de imersão ao fazer com que as partes não soem monótonas.

No round 3 a melodia é usada como um elemento de tensão na trilha sonora, não por acaso, nesta seção a melodia tem diversas dissonâncias presentes em sua composição.

Figura 8 – Round 3, melodia dissonante - c. 58 a 60.

### Ritmo:

O ritmo da peça gira em torno da bateria. Cada seção da música possui uma clave rítmica característica na bateria que norteia a organização do ritmo de todos os instrumentos.

Figura 9 – Clave rítmica característica do Round 1 - c. 7



Figura 10 – Clave rítmica característica do Round 2 - c. 26



Figura 11 – Clave rítmica característica do Round 3 - c. 45



Figura 12 – Clave rítmica característica do "Fatality" - c. 68

Estas claves são a base rítmica da peça. Existem outras claves usadas para viradas e convenções, porém todas formadas a partir das linhas de bateria expostas acima.

**Referência Musical:** Álbum - The Colour and the Shape; Música - My Hero; Artista – Foo Fighters, 1997.

**Função da Música:** Ambiente Psicológico.

A função da música nesta trilha é estabelecer um ambiente psicológico na mente do jogador. As definições de Matos (2014) incluem esta função dentro do grupo de "Funções Psicológicas" da música em trilhas sonoras. O conceito de função psicológica apresentado por Matos (2014) é:

O cinema age diretamente no emocional das pessoas, por isso todos os recursos cinematográficos podem e devem ajudar a transmitir, acentuar, revelar ou mesmo encobrir as nuances psicológicas de cada sequência e do filme inteiro. Esse grupo de funções representa um passo a mais na evolução do emprego de música para a imagem. Aqui, o foco da composição se desloca para níveis mais profundos, o que torna o trabalho do compositor, por um lado, mais interessante e, por outro, um desafio maior (MATOS, 2014, p. 57).

A composição de uma trilha musical envolve nuances interpretativas, Matos (2014) diz na própria definição de função psicológica que ela está atrelada a algo intangível e interpretativo. Um sentimento humano como o amor, por exemplo, é algo difícil de se transmitir, acentuar, alterar ou revelar de maneira clara e objetiva.

O ambiente psicológico que a trilha composta para o jogo "Mortal Kombat" busca transmitir é o de tensão e tensionamento do jogador. O sentimento de tensão ocorre naturalmente durante uma luta, para que os lutadores fiquem atentos aos golpes de seus oponentes (por exemplo).

Como a luta musicada neste trabalho se define em três rounds, a cada round a música procura aumentar a tensão e, por consequência, a atenção do jogador. A cada round finalizado a luta está mais próxima do fim e o espaço para erros diminui. Em uma situação hipotética, ao perder o primeiro round ainda haveria espaço para recuperação e, assim, a vitória de um jogador. Entretanto, ao perder no terceiro round, essa chance não existiria. A música tenta demonstrar este fenômeno através de suas transformações.

A utilização de uma harmonia suspensiva e a subdivisão progressiva das figuras rítmicas têm o objetivo de criar uma linha crescente de tensão no jogador enquanto ele passa pelos rounds da luta.

A partitura da peça encontra-se no APÊNDICE 3.

## 6.2. Trilha de Aventura – Grim Fandango



Figura 13 – Capa do jogo Grim Fandango (Remastered)

**Jogo:** Grim Fandango (Remastered)

**Gênero do Jogo:** Aventura

O gênero aventura, em seu estado original, é quase como filmes interativos onde o jogador reveza entre a condição de espectador ativo e passivo. Podem ser chamados de jogos de “apontar e apertar”, jogados em geral com um mouse em um computador. Sobre a caracterização do gênero, Phillips (2014) apresenta um breve histórico:

O gênero começou com uma série de jogos baseados em texto que permitia aos jogadores a exploração de mundos imaginários através (da leitura) de descrições expressivas em texto e a uma interface que reconhecia os comandos digitados pelo jogador como “abrir porta” e “matar dragão”. Estas (descrições) acabaram sendo substituídas por representações gráficas destes mundos, começando por uma imagem estática que, por fim, foi substituída por ambientes interativos por onde o jogador pode vagar livremente.” (PHILLIPS, 2014, p.86)

Estes ambientes interativos em Grim Fandango são explorados através da utilização do mouse para interagir com personagem, objetos, cenário... e das setas do teclado para movimentar o personagem.

O foco de Grim Fandango é representado nas palavras de Phillips (2014), quando esta busca descrever o foco dos jogos de aventura: “em seu estado original, os jogos de aventura focavam em exploração do ambiente, resolver enigmas e o desenvolvimento de uma convincente narrativa” (PHILLIPS, 2014, P. 86).

A narrativa tem papel fundamental em jogos de aventura, especialmente em Grim Fandango, onde o desenvolvimento da história do jogo está atrelada à utilização de cinemáticas. No conceito de jogos digitais a definição de cinemática significa:

[...] uma sequência em um jogo eletrônico sobre a qual o jogador tem nenhum ou pouco controle, interrompendo a jogabilidade e sendo usada para avançar o enredo, reforçar o desenvolvimento do personagem principal, introduzir personagens inimigos e providenciar informações de fundo, atmosfera, diálogo, ou pistas. As cinemáticas podem ser animadas ou por ato real. (Cinemática (jogos eletrônicos). In: Wikipédia: a enciclopédia livre. Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Cinem%C3%A1tica\\_\(jogos\\_eletr%C3%B4nicos\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Cinem%C3%A1tica_(jogos_eletr%C3%B4nicos)) > Acesso em: 09 nov 2018.)

Em jogos de aventura, em geral, existem cenas (cinemáticas) que são elementos importantes no estilo de jogabilidade, na progressão do jogo e no desenvolvimento da narrativa.

**Estilo Musical:** Latin Jazz

O estilo musical foi escolhido para combinar com a apresentação visual e conceitual do jogo. Grim Fandango tem como influência principal o dia dos mortos, uma tradição mexicana, assim, a combinação do jazz norte americano com os ritmos e melodias latinas proporcionou uma melhor harmonização entre imagem, narrativa e som. A sugestão de Phillips (2014) para este gênero de videogame incluía jazz como possível estilo musical, contudo a utilização de uma das ramificações do jazz, o latin jazz, foi uma escolha estética do compositor desta trilha.

**Influência Musical:** Álbum – Putumayo Presents: Latin Jazz”; Artista – Vários Artistas, 2007.

**Instrumentação:** Piano, Baixo Acústico, Bateria, Saxofone Tenor e Alto, Trompete (2), Trombone (3), Tuba, Conga, Guido, Maraca, Chocalho, Vibra Slap e Bongo.

**Estrutura:** Divisão em partes, cada parte representa uma função e uma intenção na trilha sonora. Existe uma similaridade entre as partes por um processo de derivação musical. A trilha completa pode ser entendida como uma suíte de pequenas peças no estilo Latin Jazz que proporciona a percepção do conceito geral da música no trecho do jogo. As partes estão indicadas na partitura e são nomeadas como Parte A e sua variação A', B e sua variação B', C e sua variação C', D e sua variação D' e, por fim, a parte E que não possui uma variação.



### Parte A e A':

É a responsável por ambientar o jogador no espaço “físico” em que as ações do jogo irão ocorrer. A música representa o cassino e busca trazer a sensação que o jogador teria ao estar em um ambiente como aquele na vida real. Matos (2014) emprega o termo “Referencia Espacial” para definir esta função musical, o autor determina que o objetivo desta função é buscar mostrar “onde se dá a ação”.

A música tem um início acéfalo na terceira semínima do compasso para que a noção de início fique prejudicada e o jogador tenha a ilusão de que a música está sendo executada no cassino antes de ele entrar. O baixo direciona a percepção rítmica para o swing do latin jazz, alternando entre o walking bass, sincopes, pausas e ligaduras, enquanto a bateria mantém uma clave rítmica linear e privilegia a marcação dos tempos fortes. O piano aparece com um ritmo diferente formado por tercinas e sestinas apresentando uma harmonia suspensiva e direcionando o trecho musical para uma finalização.



Figura 14 – Sobreposição rítmica característica da Parte A c. 5

### Parte B

Música para as cinemáticas têm como objetivo enfatizar um momento de cinemática e colocar o jogador na posição de espectador, para que ele possa assistir a cena sem se preocupar em utilizar o controle, direcionando assim, sua atenção ao entendimento da cena.

A música tem a função de estabelecer um ambiente de descontração na cena. Matos (2014) denomina esta função musical como “Ambiente Psicológico” e esclarece que ela procura “estabelecer um ambiente psicológico” de acordo com a intenção do diretor do projeto.

Para que o trecho musical se encaixasse melhor ao vídeo, a harmonia foi composta em caráter cíclico e o ritmo definido por uma única clave, enquanto que a melodia completa a equação com seu caráter cômico. A busca pela criação de um ambiente psicológico que gere a sensação de descontração no jogador foi baseada na mistura de sentimentos, cada elemento musical tem a função de gerar um dos sentimentos que o compositor considera formadores da sensação de descontração. As pausas são as geradoras da cadência rítmica e têm a intenção de gerar o sentimento de tranquilidade. A Harmonia cíclica, o sentimento de segurança e, por fim, a melodia o sentimento de diversão. Manter o jogador descontraído nos momentos em que o jogo desenvolve a sua narrativa por meio de cenas não interativas (pequenos filmes) poderá possibilitar um melhor entendimento da história e aumentar a diversão ao jogar o jogo – visto que o gameplay deste gênero tem como premissa a contemplação de uma narrativa.



Figura 15 – Discursos expressivos para gerar a sensação de descontração c. 37

### Parte B'

As partes B e B' possuem a mesma ideia musical, mas exercem funções diferentes no jogo. A Parte B' funciona como um complemento à música de ação presente nas Partes C e C'. Em trechos de gameplay longos em que a música é repetida várias vezes, a Parte B' é utilizada como uma variação/renovação da música de ação.

Esta parte se caracteriza por um improviso de piano criado a partir da ideia melódica e rítmica originalmente usada na Parte B.

### **Parte C e C'**

É a peça que toca enquanto o jogador interage ativamente com o jogo, enquanto ele efetivamente tem o controle do personagem e o controla dentro do ambiente virtual. A música tem o objetivo de indicar ao jogador que ele deve assumir o controle e agir. O walking bass aqui é acompanhado com uma clave rítmica acelerada na bateria para acentuar a ênfase na ação do personagem enquanto ele caminha, corre, meche em objetos, etc. A harmonia apenas pontua a levada do baixo e da bateria e a melodia rápida executada pelo trombone é utilizada como uma renovação da audição do jogador para que o trecho musical (no caso Parte C ou C') reinicie ou mude.



Figura 16 – Ênfase na Ação c. 45

Matos (2014) define o conceito da função musical chamada de “Ênfase na Ação” como aquela em que “a música - com todos os seus aspectos - ocorre lado a lado com a sequência, reforçando as ações e os movimentos que se passam no filme”.

### **Parte D e D'**

É o tema do personagem Raul, o garçom do cassino. A música tem uma intenção cômica para acompanhar a natureza do personagem que serve de alívio cômico nas cenas utilizadas neste trabalho.



Figura 17 – Personagem Raul de Grim Fandango

O personagem representado na figura 17 é um dos atores que interagem diretamente com o personagem do jogador no trecho musicado. Raul parece não gostar de seu trabalho como garçom e se mostra atrapalhado no exercício de suas funções no cassino.

O tema musical vinculado a um personagem é descrito por Matos (2014):

Quando os temas são deliberadamente associados a personagens, lugares ou épocas, passam a funcionar como leitmotif, expressão alemã que significa “motivo condutor”. Atribuída a Wagner, essa técnica consiste em associar a cada personagem de uma ópera, por exemplo, um tema musical específico. Desse modo, sempre que o mencionado personagem surge ou faz parte da ação, seu tema é executado, seja no formato original, seja como variação ou ainda apenas em forma de fragmento (MATOS, 2014, p. 62).

O leitmotif de Raul tem intenção cômica pois nas suas aparições - em tela - ele está envolvido em situações e diálogos engraçados, por isso foi considerado que ele é um personagem que possui uma função cômica dentro da narrativa do trecho do jogo.



Figura 18 – Leitmotif (tema) do personagem Raul do jogo Grim Fandango c. 68

Este tema foi inspirado no tema da “Pantera Cor de Rosa” do compositor Henry Mancini.

O contratema desta parte procura estabelecer um padrão rítmico mais latino com sincopes e ligaduras.



Figura 19 – Contratema do Leitmotif (tema) do personagem Raul do jogo Grim Fandango c. 73

As Partes D e D' tem forte influência do latin jazz em suas claves rítmicas, lembrando a salsa e o samba e em sua instrumentação formada por sopros e instrumentos de percussão de origem latina, como a maraca e o guido.

Possui também uma harmonia em bloco entre os sopros, em D a duas vezes e em D' a quatro vezes. Cabe apontar que a principal diferença entre a Parte D e a Parte D' é a troca de protagonismo melódico entre tema e contratema.

Figura 20 – Tema e contra tema trocando o protagonismo c. 154

Pode-se considerar que existe uma troca de funções, o material musical que era o tema passa a ser o contratema.

### Parte E

A música que finaliza o vídeo e representa o ambiente psicológico de incerteza. O jogador entra em um ambiente distinto dos demais explorados na cena, a música busca representar o primeiro contato com um ambiente desconhecido e talvez hostil.

A presença de acordes meio-diminutos e diminutos tem a premissa de gerar a tensão para a cena, assim como o ataque repentino dos sopros no compasso 169.

A partitura da peça encontra-se no APÊNDICE 4.

### 6.3. Trilha de Estratégia – Yu-Gi-Oh! Duel Links



Figura 21 – Logotipo promocional do jogo Yu-Gi-Oh! Duel Links

**Jogo:** Yu-Gi-Oh! Duel Links

**Gênero do Jogo:** Estratégia

O gênero de videogame de Estratégia tem como seu antecessor os jogos de estratégia em formato físico como o xadrez, damas e jogos de cartas como Magic: The Gathering. O termo estratégia pode ser interpretado como planejamento ou ainda como “forma artilosa que se utiliza quando se quer obter alguma coisa”, estas interpretações se aplicam ao caracterizar a Estratégia, como gênero de videogame.

Como uma mais complexa e imprudente forma do xadrez, os jogos (de videogame) de estratégia fornecem ao jogador um rigoroso teste de proeza mental. [...] é fornecido ao jogador um grupo inicial de seguidores [...] que irão obedecer comandos envolvendo a construção de estruturas, coleta de recursos, geração de unidades adicionais e combate com potenciais ameaças (PHILLIPS, 2014, p. 93).

Em Yu-Gi-Oh! Duel Links, os jogadores utilizam cartas ao invés de unidades para jogar, ainda assim o conceito de Phillips (2014) se aplica ao considerar-se as cartas iniciais como um equivalente a unidades iniciais, o campo de jogo como as

estruturas construídas e a compra de cartas como unidades adicionais. O combate também tem o mesmo significado neste jogo, porém é realizado através de cartas.

**Estilo Musical:** Hardcore

Phillips (2014) sugere o uso dos estilos musicais Jazz, Orchestral Music e Religious Music neste gênero de videogame. A sugestão não foi seguida porque este jogo advém de uma franquia de anime, que possui trilhas musicais mais ligadas ao estilo do Rock, logo o Hardcore foi escolhido para ser o estilo musical desta trilha.

**Função Musical:** Ênfase na Ação, Comentário, Tema e Ambiente Psicológico.

Sobre a definição da função musical denominada Comentário, Matos (2014) escreve:

Uma outra abordagem musical, que tem sido empregada em várias produções nas últimas décadas, é aquela em que a música vai aparentemente de encontro ao que é mostrado na tela. Ela surge como um pensamento anônimo, levantando uma questão a respeito do que está acontecendo na tela. Por ser, muitas vezes, uma aparente disparidade, esta forma de tratamento musical da imagem acaba por prender ainda mais a atenção da plateia para uma verdade mais profunda que a sequência carrega. Assim, o comentário funciona, para o espectador, como estímulo para a reflexão.” (MATOS, 2014, p.59)

O Comentário tem a intensão de estimular a audiência a pensar sobre o que está sendo exibido no audiovisual, incentivando a criação de inferências pela plateia.

**Influência Musical:** Álbum – Digimon Adventure 02: Best Hit Parade; Música – Target; Artista – Vários Artistas, 2001.

**Comentários:**

A trilha acompanha a ação da cena, essa ação se materializa nas cartas. A estratégia está em escolher a ordem e o momento de jogar cada carta. Neste jogo, pode-se considerar o jogador como um mago que pode invocar criaturas (cartas amarelas/laranjas), conjurar mágicas (cartas verdes) e ativar armadilhas (cartas roxas) em um “campo de batalha”. O jogador tem pontos de vida (4000) e, se estes pontos chegarem a zero, ele perde a partida. Seu adversário, seja outro jogador ou a inteligência artificial, também é um mago em igualdade de condições. Desta forma, o que acontece neste jogo é um duelo onde o jogador utiliza criaturas, mágicas e armadilhas a fim de reduzir a vida do feiticeiro adversário. Entende-se por dano de

batalha quando a vida do feiticeiro é reduzida por criaturas, já o dano de efeito acontece quando a redução da vida se dá por utilização de mágicas e armadilhas.

A música marca esta situação de enfrentamento mental. À primeira vista, pode ser difícil de entender o que está acontecendo em tela, no entanto o jogador entende e consegue identificar quando está em vantagem na partida, quando ele “está ganhando”. A trilha musical procura incentivar este sentimento de vantagem, assim como o sentimento de desvantagem, se este acontece. O vídeo foi gravado pelo jogador que controla o campo de baixo. Nesta perspectiva, então, ele é o alvo da trilha sonora.



Figura 22 – Jogador alvo na parte de baixo da tela

Por ser um jogo para celulares, o jogador na parte de cima da tela não escuta a mesma trilha sonora que o jogador alvo. Na trilha sonora original existem várias músicas para o momento do duelo e elas são aleatórias, assim em um mesmo duelo um jogador escuta a música “x” enquanto o outro pode estar ouvindo a música “y”.

O jogador alvo será chamado nestes comentários de “J1” enquanto seu adversário de “J2”.

Voltando à trilha presente neste trabalho, quando J2 invoca seu monstro principal o jogo mostra uma cinemática deste monstro chegando ao campo e a música apresenta um tema musical correspondente a esta criatura.





Figura 23 – Monstro principal do J2

Neste momento do jogo, J1 está em desvantagem na partida, pois seu adversário colocou um monstro poderoso no campo, então a música busca comentar esta situação de dificuldade e incentivar J1 lidar com a estratégia de J2: um riff de guitarra mais pesado e lento aparece para indicar a J1 que seu adversário está avançando suas “tropas” e ele terá que lidar com elas.

Mais à frente no duelo, J2 invoca novamente seu monstro principal, porém neste momento da partida J1 está em vantagem por possuir mais pontos de vida que seu oponente e por já ter derrotado o dragão previamente.

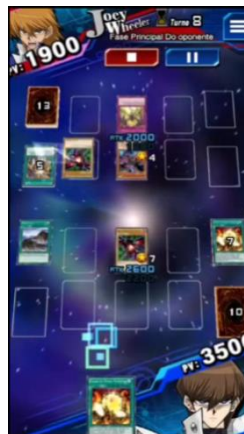


Figura 24 – Momento do duelo: J1 3500 x J2 1900 – a volta do dragão.

A trilha aqui volta a enfatizar a ação como no início do vídeo, utilizando melodias de guitarra distorcida e variações rítmicas na bateria.

Quando J2 traz ao campo o dragão pela terceira vez, há um equilíbrio na disputa: os jogadores têm quase os mesmos pontos de vida e o mesmo número de cartas em campo (três).

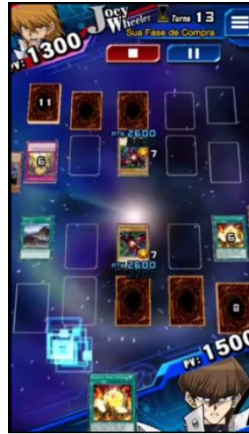


Figura 25 – Equilíbrio de forças

A trilha se torna mais caótica com linhas de baixo com fuzz, bateria com claves rítmicas rápidas e efeitos sonoros. O objetivo neste momento é transmitir a sensação de que o jogo está em aberto e tudo pode acontecer.

A última alteração na trilha sonora apresenta melodias distorcidas sobre uma base de hardcore buscando ser uma música que anime J1. No trecho em que ocorre a troca entre a música caótica e a animada, J1 conquista uma condição de vitória clara, pois seu oponente não controla nenhum monstro e tem poucos pontos de vida.

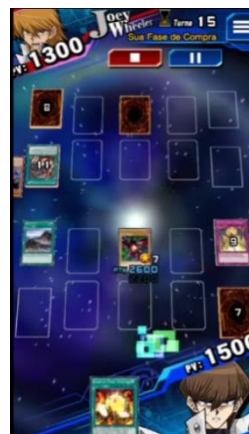


Figura 26 – Campo aberto, condição de vitória de J1

A música procura imprimir ao jogador que a vitória está próxima e, na sequência do vídeo, ele vence. Caso não vencesse, a música mudaria novamente para acompanhar as sensações e a balança desta batalha estratégica.

A criação desta peça ocorreu através de improvisos realizados na guitarra. Tocando riffs e assistindo à peça, em um processo de tentativa e erro até encontrar um riff que satisfizesse tanto a necessidade estética musical do compositor, quanto à

função musical que a trilha deveria exercer. Neste molde, foram criados dois solos de guitarra, dois riffs de guitarra e um riff de contra-baixo com o efeito fuzz, que são os elementos em destaque em cada um dos momentos ao qual estão associados na trilha musical.

#### 6.4. Trilha de Corrida – Motor Storm: Apocalypse



Figura 27 – Capa do jogo Motor Storm: Apocalypse

**Jogo:** Motor Storm: Apocalypse

**Gênero do Jogo:** Corrida

Jogos onde o jogador controla um veículo e disputa uma corrida competindo com outros jogadores ou contra inimigos controlados pela programação do jogo.

O jogo Motor Storm: Apocalypse apresenta corridas em cenários destruídos, pós-apocalípticos, oferecendo uma estética mais lúdica ao gênero.

**Estilo Musical:** Techno com elementos de Rock.

**Função Musical:** Ênfase na Ação.

**Influência Musical:** EP – Strings Of Life; Música – Strings Of Life; Autor – Derrick May, 1987.

**Comentários:**

Esta composição surgiu a partir da utilização do plug-in LoopMash, um sequenciador que analisa e divide em trechos arquivos de áudio para criar novas combinações rítmicas e melódicas a fim de gerar um loop. Foram criados quatro loops diferentes com o mesmo material, mudando apenas parâmetros dentro do

Loopmash. O material originário destes loops consiste em quatro faixas de guitarras com distorção e mais um arquivo contendo um loop de bateria.

Cada um destes loops é repetido várias vezes e está atrelado a algum momento da corrida. Nos momentos de preparação para a corrida o loop nº 1 é executado e repetido, na primeira volta da corrida temos o loop nº2, na segunda o nº3 e na volta final o nº 4.

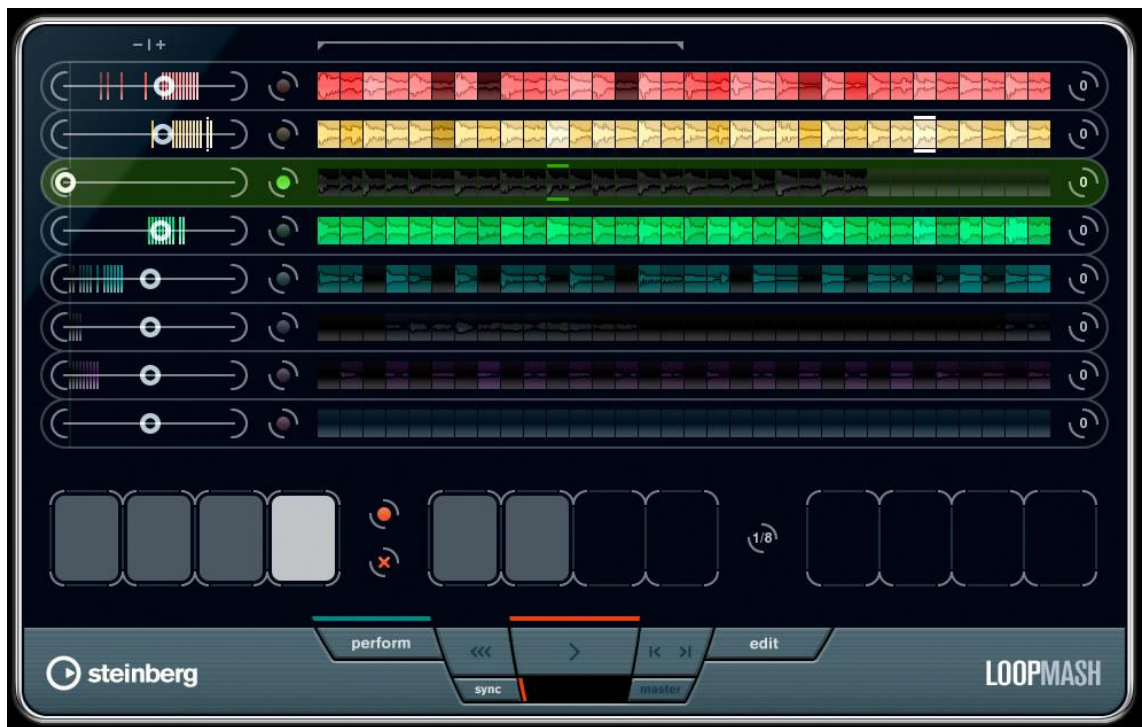


Figura 28 – Loopmash da Steinberg

Os loops são ostinatos que determinam a estrutura musical da peça. Para cada um deles foi composta uma ideia musical diferente, assim, por exemplo, a introdução tem como base musical o loop nº 1, a Parte A o loop nº 2, etc.

Toda a peça é feita sobre o acorde de Cm7, cabendo ao baixo realizar as melodias em conjunto com o simulador virtual do minimoog. A fim de completar a paisagem sonora, existem diversos sintetizadores realizando melodias secundárias. Os efeitos sonoros dos prédios foram inseridos para ajudar na simulação do gameplay.

O andamento acelerado da música está ligada à proposta de reforçar a sensação de velocidade que o jogador tem ao controlar o carro.

## 6.5. Trilha de RPG – Final Fantasy X



Figura 29 – Capa do jogo Final Fantasy X

**Jogo:** Final Fantasy X

**Gênero do Jogo:** RPG<sup>1</sup>

**Estilo Musical:** Orchestral music com elementos de Pop.

**Função Musical:** Referencia Espacial e Ênfase na Ação.

**Influência Musical:** Álbum – Music of the Final Fantasy VII Series; Música – Battle Theme; Autor – Nobuo Uematsu, 1997.

**Comentários:**

No trecho em que o personagem anda por uma espécie de floresta encantada optou-se por uma música suave com a presença de notas longas, executadas por uma harpa e um teclado sintetizador, buscando referenciar o ambiente da floresta mística.

Logo após a esta cena de introdução a batalha inicia, a música passa a ser de Ênfase na Ação. A instrumentação é formada por uma mistura entre a orquestra clássica e uma banda pop. A paisagem sonora resultante desta união preenche e desenha a situação de luta entre os personagens e as criaturas. O princípio composicional desta peça foi a criação de temas que foram orquestrados em um andamento acelerado.

---

<sup>1</sup> Ver página 18 para conceitos sobre este gênero.

Saindo da batalha, a música volta a referenciar a floresta. Quando o jogador abre os menus do jogo com opções para o usuário escolher, a música continua a mesma, pois o jogador ainda está na floresta. Em uma interpretação lúdica, é como se ele estivesse em meio à floresta, parado em um local, mexendo em sua bolsa.

A partitura da peça encontra-se no APÊNDICE 5.

## 6.6. Trilha de Life Sims – Habbo



Figura 30 – Logotipo promocional do jogo Habbo

**Jogo:** Habbo

**Gênero do Jogo:** Life Sims

Em geral, estes jogos colocam o jogador no controle de um avatar que simula as indispensabilidades inerentes a manutenção de uma vida. O objetivo do jogador é satisfazer as necessidades físicas e psicológicas do personagem para mantê-lo vivo, assim como interagir com o ambiente e outros personagens. Algumas experiências comuns em jogos deste gênero consistem em fazer seu personagem ter um emprego, um relacionamento, filhos e uma casa.

Phillips (2014) comenta: “se um jogo tenta imitar o comportamento de um indivíduo autônomo e “vivo” que o jogador pode guiar ou influenciar, então nós podemos chamá-lo de life simulation game (ou life sim)” (PHILLIPS, 2014, p. 91).

A definição da autora permite que imaginemos o jogador como a consciência pensante do personagem que deve comandá-lo em sua vida artificial, decidindo o momento de realizar cada ação.



**Estilo Musical:** Dance

**Função Musical:** Referencia Espacial.

**Influência Musical:** Álbum – The Platinum Album; Música - Shalala lala; Artista – Vengaboys, 2000.

**Comentários:**

A música foi feita no programa Fruity Loops Studio, mais conhecido como FL Studio. O software disponibiliza um ambiente para a manipulação de instrumentos virtuais e loops. Algumas das partes usadas, como a bateria, possuem linhas melódicas e rítmicas geradas através da organização de samplers na linha do tempo. Já a melodia do teclado, por exemplo, foi criada via MIDI através de instrumentos virtuais do próprio FL Studio.

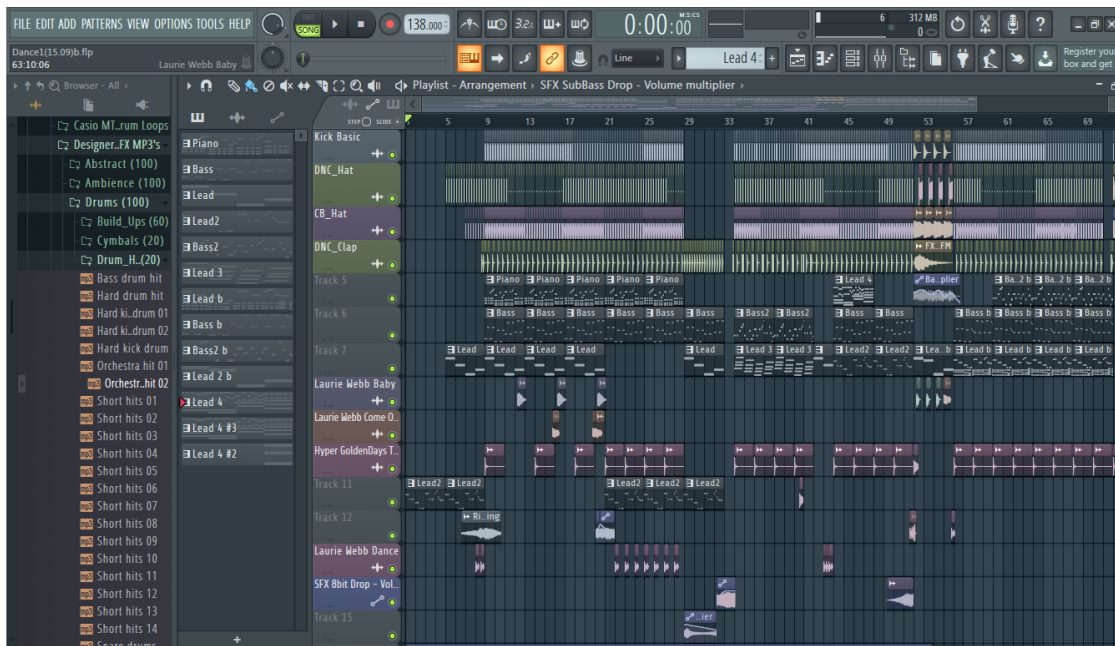


Figura 31 – Sessão da TrLfHb no FL Studio

Conforme pode ser observado na figura “31” os retângulos cinzas são os instrumentos virtuais, já os demais elementos em outras cores são os samplers e loops. O programa apresentou uma nova maneira de compor para o autor deste texto.

A peça procura manter um ritmo forte e marcante sobreposto por melodias e harmonias realizadas por sintetizadores. As pausas no ritmo indicam o começo de uma variação da melodia ou a sobreposição de duas melodias. A última pausa, porém, marca a troca da harmonia para o modo menor. No vídeo, o jogador muda de

pista de dança e por isso a música muda junto para indicar o novo ambiente em que jogador está.

### 6.7. Trilha de Plataforma – Rayman Origins



Figura 32 – Capa do jogo Rayman Origins

**Jogo:** Rayman Origins

**Gênero do Jogo:** Plataforma

O gênero é assim chamado pois em jogos deste grupo é comum o jogador pular entre plataformas. Superando obstáculos, correndo e batendo em inimigos, o jogador deve ir de um ponto a outro do cenário. A definição de Phillips (2014) resume bem o gameplay destes jogos, a autora escreve que:

[...] a descrição mais simples (para jogos de plataforma) é: “jogos em que o jogador pula em coisas”, nós podemos acrescentar ao conceito o adendo “jogos em que o jogador também cai de coisas” (PHILLIPS, 2014. p. 85, tradução nossa).

Estes jogos exigem agilidade no controle do personagem, pois a programação do jogo costuma imprimir uma velocidade elevada de ações, para premiar a destreza do jogador.

**Estilo Musical:** Orchestral Music

**Função Musical:** Ênfase na Ação.



**Influência Musical:** Obra – As Quatro Estações; Concerto – No. 4 em Fá Menor, OP. 8, RV 297, INVERNO; Autor – Antônio Vivaldi, 1725.

**Comentários:**

Composta misturando harmonia cromática com uma variação do ritmo de baião, esta peça para cordas e flauta acontece lado a lado com as ações do personagem. Há um tema para cada ação executada na tela. No trecho inicial, em que o personagem entra na fase, temos a música de “pulo”; quando ele corre dos espinhos que o perseguem, o tema da “corrida” aparece; ao escalar num vetor vertical escuta-se o tema formado por melodias ascendentes. Cada um destes trechos musicais é uma variação do tema que acontece no início da faixa, antes do personagem entrar no cenário principal do vídeo.

A partitura da peça encontra-se no APÊNDICE 6.

## 6.8. Trilha de Survival Horror – Resident Evil 4

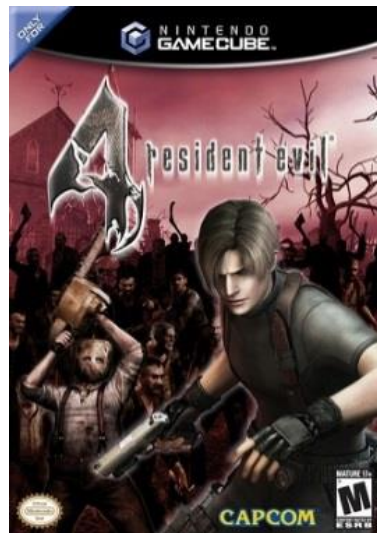


Figura 33 – Capa do jogo Resident Evil 4

**Jogo:** Resident Evil 4

**Gênero do Jogo:** Survival Horror

Jogos de horror, onde o jogador deve sobreviver ao ataque de criaturas enquanto descobre fatos sobre a história do jogo. Cada jogo possui características únicas, mas em geral o conceito de survival horror pode ser entendido como:

O nome deste gênero de videogame nos diz muito sobre como ele é. Em um jogo de survival horror, nosso primeiro objetivo é sobreviver

enquanto somos seguidos por indescritíveis horrores. Sobreviver pode ser difícil às vezes em virtude da escassez de recursos. Nós até podemos ter uma arma, mas com poucas balas. Às vezes nem arma temos e precisamos nos esconder ou correr rapidamente quando encontramos inimigos. Esse senso de vulnerabilidade combinado com uma atmosfera intensa e opressiva pode gerar uma assustadora experiência de jogo para o jogador (PHILLIPS, 2014, p. 89).

A descrição de Phillips (2014) lembra estruturas de roteiro presentes em filmes de terror e revelam uma ligação estética entre o survival horror e os filmes de terror. Pode-se traçar este paralelo, pois ambos buscam gerar uma experiência similar do público. A principal diferença é a participação, passiva nos filmes e ativa nos jogos.

**Estilo Musical:** Orchestral com sons de percussão.

**Função Musical:** Ambiente Psicológico e Ênfase na Ação.

**Influência Musical:** Álbum – Biohazard4 Original Soundtrack; Música – Verdugo; Autores - Misao Senbongi e Shusaku Uchiyama, 2005.

**Comentários:**

Esta composição foi baseada na combinação de um conjunto de cordas tocando notas longas e dissonantes. Bancos de sons habitualmente utilizados para a sonoplastia foram usados como recursos composicionais para pontuar ataques sincronizados e sublinhar as ações dos personagens. Os elementos centrais da peça que impulsionam a composição consistem em acordes dissonantes acompanhados por linhas de percussão. A intenção é gerar o ambiente psicológico para o jogo, um ambiente difícil de descrever, uma combinação de medo, atenção e terror. Em momentos em que o personagem encontra o monstro, a música passa a acompanhar a ação. O objetivo desta mudança é estimular o jogador a agir, somando assim, mais um elemento à combinação de sensações citadas: a ação.

Para que a intensão musical proposta na trilha musical fosse melhor compreendida foram adicionados efeitos sonoros à arma e ao monstro. Tais sons têm a função de ajudar no entendimento geral da peça musical e simular uma situação real de jogo.

## 7. Considerações Finais

O objetivo geral deste estudo foi a composição e produção de trilhas musicais para jogos digitais de diferentes categorias. Para tal, foram criadas oito trilhas musicais para diferentes gêneros de jogos, sendo que os estilos musicais das trilhas criadas foram diferentes dos da trilha original dos jogos.

Para que o objetivo geral da pesquisa fosse atingido, foi necessário entender as funções da música em uma composição audiovisual. As músicas criadas para este projeto dialogam com os vídeos dos jogos e os complementam, ainda que possa haver dificuldade em comprovar a natureza dos sentimentos, intenções e funções da música em cada trilha. A origem subjetiva da música pode tornar a caracterização de sua intenção em uma trilha musical, ou sonora, também subjetiva e interpretativa. Após a criação das trilhas, foram realizadas montagens audiovisuais com trechos de vídeos capturados dos jogos.

As trilhas criadas para os jogos Mortal Kombat X e Grim Fandango foram analisadas quanto a harmonia, ritmo, melodia, estrutura e a função no jogo.

Já as trilhas criadas para os jogos Yu-Gi-Oh! Duel Links, Motor Storm: Apocalypse, Final Fantasy X, Habbo, Rayman Origins e Resident Evil 4 foram comentadas relacionando a trilha e sua relação com o jogo.

O entendimento de que a composição musical é o objetivo principal do trabalho permite que as fundamentações teóricas e os comentários das peças sejam, em sua maioria, ligadas à criação musical, deixando com que outros elementos vinculados à música - como a produção musical, o arranjo, a edição de som, a sonoplastia, etc - sejam descritos apenas em momentos nos quais são considerados importantes para o entendimento do ouvinte ao experimentar as trilhas.

Além disso, vale destacar que, por se tratar de um trabalho para a conclusão de um curso superior em música, a super-musicalização em algumas trilhas musicais foi necessária a fim de demonstrar complexidade em sua elaboração. Dependendo da interpretação do ouvinte, pode ser considerado que a música ocupa demasiado espaço na trilha sonora, possivelmente obstruindo a sincronização de outros sons como diálogos e efeitos sonoros dos jogos, atraindo atenção exagerada em um contexto audiovisual.

O principal fator de limitação deste projeto foi a falta de acesso aos videogames em si, o que possibilitaria uma experiência mais real do que a associação com vídeos. Além disso, a trilha agregada ao vídeo apenas simula como seria se o jogo com a trilha criada, e por mais que esta simulação tenha sido elaborada da maneira mais pariforme e exequível possível, a representação não conta com a programação do jogo e suas ferramentas.

Para que fosse possível o desenvolvimento do projeto, foram necessárias a realização de outras funções além das de um compositor musical como, por exemplo, a de editor de vídeos, editor de áudio, sonoplasta, produtor musical, arranjador, intérprete, diretor de arte e diretor de cena. As atividades de um editor de vídeos foram executadas ao incorporar as trilhas sonoras aos vídeos; as tarefas de um diretor de arte deram-se em momentos nos quais foi necessário escolher um conceito artístico em uma composição audiovisual, como por exemplo na trilha de Grim Fandango, na qual o personagem “Raul” foi entendido como um alívio cômico para que, assim, sua trilha musical carregasse esta intenção; já as colocações de um diretor de cena envolveram os direcionamentos ligados aos objetivos gerais de um cenário, momento ou cena dos jogos, como em Yu-Gi-Oh! Duel Links, ao decidir que, em determinado ponto, a trilha deveria ser alterada para realizar a função musical de comentário, demonstrando ao jogador que este estava sendo envolvido pela estratégia do seu adversário. Estas tarefas ligadas à direção normalmente é orientada por um diretor de projeto, que determina ao compositor quais funções a música deve exercer em um determinado momento de um jogo digital.

Criar uma música tendo um jogo de videogame como inspiração teve grande impacto nas capacidades retóricas e semióticas musicais do autor. Foi possível perceber que o jogo possui um ritmo, e que a música pode acompanhá-lo e enriquecê-lo. O entendimento da eficiência que a melodia pode ter ao narrar uma sequência de ações e da aptidão da harmonia em estabelecer ambientes físicos e psicológicos são apenas alguns exemplos da experimentação sensorial ocorrida no desenvolvimento do objetivo proposto.

Concordando com o que coloca Moormann (2013), não há muitos estudos com enfoque nas trilhas para jogos de videogame, e o presente projeto expõe as várias possibilidades de ampliação do tema de pesquisa, seja com novos ou aprofundados estudos. Como exemplo pode-se citar a relação entre música e imersão virtual, o círculo mágico, a semiótica e os aspectos filosóficos e psicológicos

das trilhas sonoras. Entretanto, por se tratar de uma experiência de criação musical, este projeto teve seu foco em produzir os audiovisuais, aplicando conceitos à prática e assimilando novos conhecimentos.

Este estudo pode contribuir, ainda, com estudantes e profissionais da música por trazer exemplos de trilhas musicais criadas através de conceitos específicos de autores dedicados à pesquisa na área de composição de trilhas sonoras. O possível ouvinte e leitor terá uma interpretação fundamentada de como uma trilha para videogame pode ser pensada, composta, organizada e sincronizada ao audiovisual.

O desenvolvimento deste trabalho foi uma experiência marcante e inspiradora para o qual foram essenciais os conhecimentos adquiridos no Curso de Bacharelado em Música Popular. O acúmulo de papéis foi de grande valia para o desenvolvimento pessoal, acadêmico e profissional do autor, pois na atual conjuntura do mercado musical de Porto Alegre, ser um profissional multifacetado é parte importante na tarefa de monetizar as atividades relacionadas à música.

Além do mais, transitar em uma multiplicidade de estilos expandiu o entendimento da música e de suas possibilidades estéticas. A composição em diversos estilos musicais, no processo de elaboração do trabalho, foi treinada e aperfeiçoada até que se tornasse uma habilidade na prática musical.

O mercado de jogos para videogame está em constante desenvolvimento, cada dia com novas tecnologias e as possibilidades parecem não ter fim. Junto a isso, os diferentes estilos musicais que podem ser agregados a um mesmo jogo tornam o cenário da atuação na área, como ofício, mais real. Além disso, a presente pesquisa levou ao aprofundamento de peculiaridades e superação de desafios que comprovam a importância de um profissional qualificado atuando na criação de trilhas musicais de jogos para videogames.

## GAMETECA

***Final Fantasy VII.*** PS Video Game. Dirigido por Yoshinori Kitase. Desenvolvido por SquareSoft, 1997.

***Final Fantasy X.*** PS2 Video Game. Dirigido por Yoshinori Kitase. Desenvolvido por SquareSoft, 2001.

***Grim Fandango (Remastered).*** PC Video Game. Dirigido por Tin Schafer. Desenvolvido por LucasArts, 2015

***Habbo.*** PC Video Game. Criado por Sampo Karjalainen, Aapo Kyrölä, Andrew Malinowsk. Desenvolvido por Sulake Corporation, 2000.

***Mortal Kombat X.*** PS4 Video Game. Dirigido por Ed Boon. Desenvolvido por NetherRealm Studios, 2015.

***MotorStorm: Apocalypse.*** PS3 Video Game. Dirigido por Matt Southern. Desenvolvido por Evolution Studios, 2011.

***Resident Evil.*** GameCube Video Game. Dirigido por Shinji Mikami. Desenvolvido por  
Capcom Production Studio 4, 2007.

***Rayman Origins.*** Wii Video Game. Dirigido por Michel Ancel e Sébastien Morin. Desenvolvido por Ubisoft, 2011.

***Yu-Gi-Oh! Duel Links.*** Mobile Video Game. Desenvolvido por Konami, 2017.

## VIDEOTECA

SONO MASTER. **Final Fantasy X HD Remaster Pt-Br #28 Floresta de Macalania.** 2018. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=RqcHfRAeC7U>. Acesso em: 11 de out de 2018.

TAURTIS. **Opening my own Habbo Nightclub! - Habbo Hotel.** 2017. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=E39TLK0Ri84>. Acesso em: 11 de out de 2018.

MRFLOX888. **RE4: Regenerator.** 2014. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=QLqxL8ENeJ4>. Acesso em: 11 de out de 2018.

SOLDIER SEPHIROTH. **YU Gi Oh! Duel Links - Meu duelo mais épico...Dragão Negro vs Dragão Negro.** 2017. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=W0SB3YrmkzQ>. Acesso em: 11 de out de 2018.

CANAL DO TIO LUIS. **Grim Fandango Remasterizado - Parte 8 - [Detonado][Dublado][PC].** 2015. Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=Tn6whDSkq\\_o](https://www.youtube.com/watch?v=Tn6whDSkq_o). Acesso em: 11 de out de 2018.

CRAZYART. **Mortal Kombat X - Scorpion Vs Sub-Zero [PS4].** 2016. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=O2rmjXeJWYo>. Acesso em: 11 de out de 2018.

JUANAREK. **Rayman Origins - Land of the Livid Dead - 1080p PC Gameplay.** 2012. Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=WF5-0Xuk\\_WI](https://www.youtube.com/watch?v=WF5-0Xuk_WI). Acesso em 11 de out de 2018.

KINO045. **Motorstorm Apocalypse, supercar, Skyline, bon bol d'air.** 2016. Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=\\_lelRJgK2T4](https://www.youtube.com/watch?v=_lelRJgK2T4). Acesso em: 11 de out de 2018.

## DISCOGRAFIA

FOO FIGHTERS. **THE COLOUR AND THE SHAPE** (Álbum). Capitol Records, 1997.

MANCINI, Henry. **THE PINK PANTHER THEME**. Do filme “A Pantera Cor de Rosa” de Blake Edwards, Mirisch Company, 1963.

MAY, Derrick. **STRINGS OF LIFE** (EP). Transmat, 1987.

SENBONGI, Misao; UCHIYAMA, Shusaku. **BIOHAZARD4 ORIGINAL SOUNDTRACK** (RESIDENT EVIL 4) (Álbum). Suleputer, 2005.

UEMATSU, Nobuo. **MUSIC OF THE FINAL FANTASY VII SERIES** (Álbum). DigiCube, 1997.

VENGABOYS. **THE PLATINUM ALBUM** (Álbum). EMI, 2000.

VIVALDI, Antonio. **CONCERTO NO. 4 EM FÁ MENOR, OP. 8, RV 297, "INVERNO"**. Amsterdã, 1725.

(Vários Autores). **DIGIMON ADVENTURE 02: BEST HIT PARADE** (Álbum). NEC Interchannel, 2001.

(Vários Autores). **PUTUMAYO PRESENTS: LATIN JAZZ** (Álbum). Putumayo World Music, 2007.



## REFERÊNCIAS

ARIAS, Jeremy Leroy. **GAME X FILM: A STUDY OF FINAL FANTASY'S EMPLOYMENT OF FILM MUSIC TECHNIQUES**. 2013. 108 f. Dissertação (Mestrado), Texas State University, San Marcos, 2013.

CHONG, Christopher. **The Narrative Role of Music in Role-playing Games: Final Fantasy VII**. 2007. 40 f. TCC (Graduação) - Curso de Bachelor Of Arts In Music, Universidade de Nottingham, Nottingham, 2007.

COLLINS, Karen (Org.). **From Pac-Man to Pop Music: Interactive Audio in Games and New Midia**. Farnham: Ashgate Publishing, 2011. 224 p.

COLLINS, Karen. **Game Sound: An Introduction to the history, Theory, and Practice of Video Game Music and Sound Design**. Cambridge: Mit Press, 2008. 200 p.

*Final Fantasy VII*. PS Video Game. Directed by Yoshinori Kitase. Music by Nobuo Uematsu. Sony Computer Entertainment America Inc., 1997.

**Gamespot**. Disponível em: <<https://www.gamespot.com/>>. Acesso em: 20 jun. 2018.

HOURIGAN, Ben. **"You Need Love and Friendship For This Mission!": Final Fantasy VI, VII and VIII in generic and social context**. Melbourne: The University Of Melbourne, 2004. 27 p.

LUE, Waynn. **Video Game Music: Nobuo Uematsu and the Music of Final Fantasy**, 2003 <http://www.stanford.edu/group/htgg/cgi-bin/drupal/?q=node/845> [05/05/2012]

MATOS, Eugênio. **A Arte de Compôr Música para o Cinema**. Brasília: Senac, 2014. 381 p.

**Metacritic**. Disponível em: <<http://www.metacritic.com/>>. Acesso em: 20 jun. 2018.

MOORMANN, Peter (Ed.). **Music and Game: Perspectives on a Popular Alliance**. Berlin: Springer Vs, 2013. 229 p.

PHILIPS, Winifred . **A Composer's Guide to Game Muisc** . Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2014. 275 p.

ROUSE III, Richard. **Game Design – Theory and Practice** 2nd. edition. Plano, Texas: Wordware Publishing, Inc.,2001. 698 p.

SCHÄFER, Camila. Game music como produto cultural autônomo: como ela ultrapassa os limites do jogo e se insere em outras mídias. **Fronteiras – Estudos Midiáticos**, [s.l.], v. 13, n. 2, 2 set. 2011. UNISINOS - Universidade do Vale do Rio Dos Sinos. <http://dx.doi.org/10.4013/fem.2011.132.04>.

SUMMERS, Tim. **Understanding Video Game Music**. Cambridge: Cambridge University Press, 2016. 262 p.

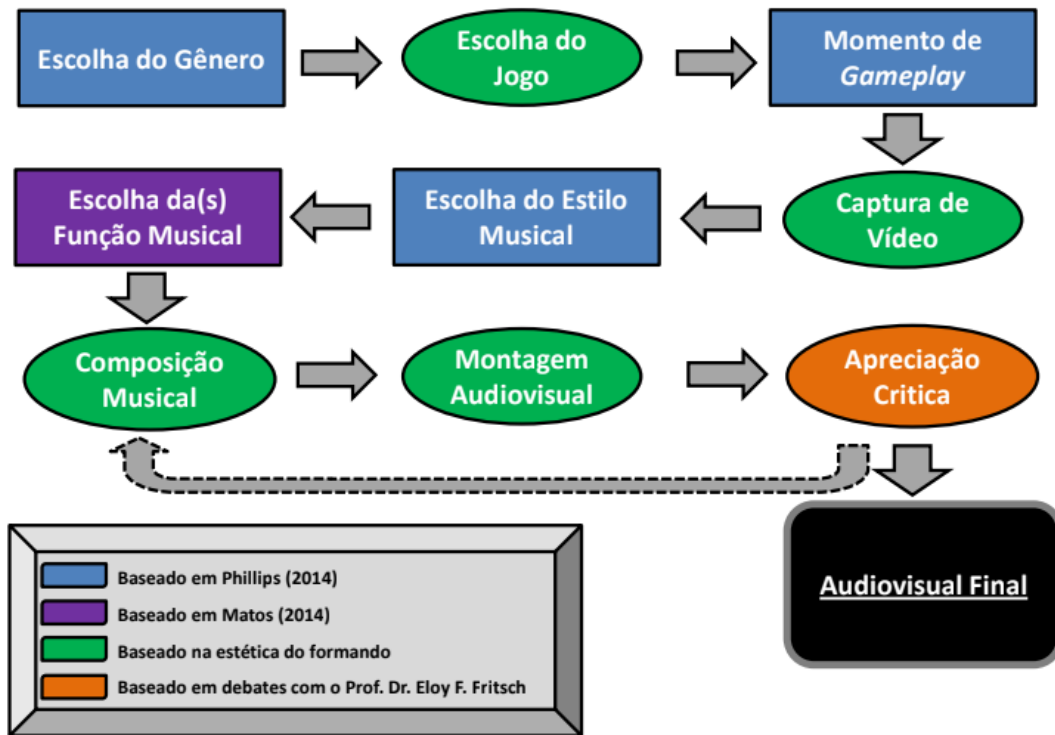
WEDIN, Robert. **Video Games and Contemporary Esotericism: A study of eco-spirituality and the Grand Polemical Narrative in Final Fantasy VII**. 2014. 85 f. Dissertação (Mestrado), Universidade de Gotemburgo, Gotemburgo, 2014.

## APÊNDICES

APÊNDICE 1 – Relação entre os gêneros de jogos apresentados e os estilos musicais sugeridos por Phillips (2014)

Gênero	Jogo	Principal Momento	Estilos Musicais Sugeridos por PHILLIPS(2014)	Estilo Musical Escolhido	Tempo
Aventura	Grim Fandango	Resolver Enigmas	Jazz, Orchestral music e Religious music	Latin Jazz	4 min e 50 seg
Corrida	MotorStorm: Apocalypse	Correr com carros	Trance, Techno, Pop e Dance	Techno + elementos de Rock	4 min e 5 seg
Estratégia	Yu-Gi-Oh! Duel Links	Jogo de cartas	Jazz, Orchestral music e Religious music	Hardcore	4 min e 19 seg
Luta	Mortal Kombat X	Lutar contra outro personagem	Heavy Metal, Hard Rock, Punk, Hardcore, Grunge e Gothic	Heavy Metal	2 min e 28 seg
Plataforma	Rayman Origins	Pular/bater nas coisas	Jazz, Orchestral music e Religious music	Orchestral music	1 min e 52 seg
RPG	Final Fantasy X	Explorar o mundo/Batalhar	Jazz, Orchestral music, Religious music, Heavy Metal, Hard Rock, Punk, Hardcore, Grunge e Gothic	Orchestral music + elementos de Pop	3 min e 7 seg
Life Sims	Habbo	Interagir com outras pessoas	Trance, Techno, Pop e Dance	Dance	2 min e 17 seg
Survival Horror	Resident Evil 4	Sobreviver cercado de monstros	Hip-Hop, Rap, Soul e R&B	Orchestral music + elementos de Hip-Hop	4 min e 12 seg

## APÊNDICE 2 – Esquema de metodologia



APÊNDICE 3 – Partitura Trilha de Luta – Mortal Kombat X

TrLrMK

Matheus Giuseppe

The musical score is for the first round of a fight, titled "ROUND 1". It is written in 4/4 time with a tempo of 130 BPM. The key signature has two sharps (F# and C#). The score is divided into four staves: Guitarra (top), Guitarra (second), Baixo elétrico (third), and Bateria (bottom). The first two guitar staves are mostly silent, with some notes in the second staff. The electric bass staff features a rhythmic pattern of eighth and sixteenth notes. The drum staff shows a complex pattern with various drum sounds indicated by 'x' and '\*' symbols.

**ROUND 1**  
♩ = 130

Guitarra

Guitarra

Baixo elétrico

Bateria

**D5**

**E5 D5 E5 F5**

2

7

Guit. D5 E5 D5 E5 F5 D5

Guit.

Baixo e.

Bat.

13

Guit. D5 E5 D5 E5 F5 D5 E5 D5 E5 F5 D5

Guit.

Baixo e.

Bat.

3

18

Guit.  
Guit.  
Baixo e.  
Bat.

22

Guit.  
Guit.  
Baixo e.  
Bat.

26 **ROUND 2**

Guit. Guit. Baixo e. Bat.

30

Guit. Guit. Baixo e. Bat.



5

35

Guit. Guit. Baixo e. Bat.

40

Guit. Guit. Baixo e. Bat.

Chord symbols: Eb5, D5, Eb5, D5

6

45 **ROUND 3**

Guit. Guit. Baixo e. Bat.

49

Guit. Guit. Baixo e. Bat.

7

54

Guit.

Guit.

Baixo e.

Bat.

F#4

F5 E5

D5

E5

58

Guit.

Guit.

Baixo e.

Bat.

F5

F#4

F5 E5

D5

8

62

Guit. **E5**

Guit. **F5**

Baixo e. **F#4**

Bat. **F5 E5**

65

Guit. **F5 E5**

Guit. **F5 E5**

Baixo e. **D5**

Bat. **D5**

9

68 *FATALITY!*

Musical score for measures 68-70. The score is written for four parts: Guit., Guit., Baixo e., and Bat. The key signature is two sharps (F# and C#). The first two guitar parts play a simple melody. The bass part plays a steady eighth-note accompaniment. The drum part features a complex, syncopated pattern with many accidentals and rests.

Musical score for measures 71-73. The score is written for four parts: Guit., Guit., Baixo e., and Bat. The key signature is two sharps (F# and C#). The first two guitar parts play a simple melody. The bass part plays a steady eighth-note accompaniment. The drum part features a complex, syncopated pattern with many accidentals and rests.

10

73

Guit.

Guit.

Baixo e.

Bat.

APÊNDICE 4 – Partitura Trilha de Aventura – Grim Fandango

TrAvGr

Matheus Giuseppe

Alto Saxophone

Tenor Saxophone

Trompete em Sib

Trompete em Sib

Trombone

Trombone

Trombone

Tuba

Piano

Acoustic Bass

Bateria

♩ = 120

Parte A

♩ = 120



4

8

Ten. Sax.

**Parte B**

Pno.

A. Bass

Bat.

==

16

**Parte C**

Pno.

A. Bass

Bat.



24

Tbn.

Pno.

A. Bass

Bat.

3



32

Ten. Sax.

Tbn.

Pno.

A. Bass

Bat.

Parte B

4

41

Ten. Sax.

*Parte C'*

Pno.

A. Bass

Bat.



50

Pno.

A. Bass

Bat.

5

59

Pno.

A. Bass

Bat.



68

Ten. Sax.

Tpt.

Tbn.

Pno.

*mf*

*f*

*mf*

*p*

*f*

*p*

**Parte D**

A. Bass

Bat.

*mf*

6

75

Ten. Sax.

Trpt.

Tbn.

Pno.

A. Bass

81

Parte A'

Pno.

A. Bass

Bat.

7

86

Ten. Sax.

**Parte B**

Pno.

A. Bass

Bat.

*f*

*mf*

*mf*

*b<sup>b</sup>*

*b<sup>b</sup>*



95

Ten. Sax.

Pno.

A. Bass

Bat.

*f*

*mf*

*b<sup>b</sup>*

*b<sup>b</sup>*

*3*



103  
*Parte C*

8

Musical score for measures 103-108. The score is divided into three parts: Piano (Pno.), A. Bass, and Bat. (Bassoon). The Piano part is in the upper system, marked *mf*. The A. Bass and Bat. parts are in the lower system, also marked *mf*. The key signature has one flat (B-flat). The Piano part consists of chords and arpeggiated figures. The A. Bass part has a melodic line with some grace notes. The Bat. part has a rhythmic, eighth-note pattern.



Musical score for measures 109-114. The score is divided into four parts: Tbn. (Trumpet), Pno. (Piano), A. Bass, and Bat. (Bassoon). The Tbn. part is in the upper system, marked *f*. The Pno., A. Bass, and Bat. parts are in the lower system. The key signature has one flat (B-flat). The Tbn. part has a melodic line with some grace notes. The Pno. part has a rhythmic, eighth-note pattern. The A. Bass part has a melodic line with some grace notes. The Bat. part has a rhythmic, eighth-note pattern.

Parte B'

115 *f* *mf*

Em7(13) F7M Am7 A<sup>b</sup> Em7(13) F7M Am7 Em7(13) F7M Am7

Pno. A. Bass Bat.



124 *f* *mf*

E7 F<sup>b</sup> Eb7M(9) D7(9) F7(13) Cm(add9)

Pno. A. Bass Bat.

10

**Parte A** **Parte B**

Musical score for measures 137-140. **Parte A** (measures 137-140) includes Piano (Pno.), A. Bass, and Bat. (Drum). **Parte B** (measures 137-140) includes A. Bass and Bat. (Drum). Dynamics include *p*, *f*, and *mf*. A double bar line is present between measures 140 and 141.



Musical score for measures 141-144. **Parte A** (measures 141-144) includes Tenor Saxophone (Ten. Sax.), Piano (Pno.), A. Bass, and Bat. (Drum). **Parte B** (measures 141-144) includes A. Bass and Bat. (Drum). Dynamics include *f* and *mf*.



11

144

Ten. Sax.

Pno.

A. Bass

Bat.

Detailed description: This is a page of a musical score for a jazz ensemble. It features four staves: Tenor Saxophone (Ten. Sax.), Piano (Pno.), Alto Bass (A. Bass), and Bass (Bat.). The Tenor Saxophone staff is in treble clef and contains a melodic line with a large slur over measures 144-148. The Piano staff is in grand staff (treble and bass clefs) and provides harmonic accompaniment with chords and arpeggios. The Alto Bass staff is in bass clef and plays a walking bass line. The Bass staff is in bass clef and plays a double bass line with 'x' marks indicating bowing or specific articulation. The page number '11' is at the top right, and the measure number '144' is at the start of the Tenor Saxophone staff.

12

150

Alto Sax.

Tpce.

Tpce.

Tbn.

Tbn.

Tbn.

Tbn.

Parte D'

Pno.

A. Bass

Bat.

Detailed description of the musical score: The score is for measures 150 through 158. It features a woodwind section with an Alto Saxophone and a brass section with two Trumpets (Tpc.), three Trombones (Tbn.), and a Bass Trombone (Tba.). A piano section labeled 'Parte D'' starts at measure 155, including a Piano (Pno.) and an Acoustic Bass (A. Bass). A Drum (Bat.) part is also present. The Alto Saxophone and Trombones play melodic lines with triplets and slurs. The Piano part features chords and arpeggios. The Bass Trombone and Acoustic Bass provide harmonic support. Dynamics range from forte (f) to mezzo-forte (mf). The key signature has one sharp (F#) and the time signature is 4/4.

156

The musical score consists of six systems of staves. The first system includes six staves: two for Trumpets (Tptc.), two for Trombones (Tbn.), and two for Trombones (Tbn.). The second system includes five staves: two for Trombones (Tbn.), one for Trombone (Tbn.), and two for Trombone (Tbn.). The third system includes two staves: one for Trombone (Tbn.) and one for Trombone (Tbn.). The fourth system includes two staves: one for Trombone (Tbn.) and one for Trombone (Tbn.). The fifth system includes two staves: one for Trombone (Tbn.) and one for Trombone (Tbn.). The sixth system includes two staves: one for Trombone (Tbn.) and one for Trombone (Tbn.).

Tptc.

Tptc.

Tbn.

Tbn.

Tbn.

Tbn.

Tbn.

Tbn.

Pno.

A. Bass

Bat.

14

163

Alto Sax. *ff*

Ten. Sax. *ff*

Tpne. *ff*

Tpne. *ff*

Tbn. *mf*

Tba. *mf*

**Parte E**

Pno. *mf*

A. Bass *f*

Bar. *f*

# APÊNDICE 5 – Partitura Trilha de RPG – Final Fantasy X

## TRPGFFX

Matheus Giuseppe

The musical score is divided into two systems. The first system, starting at measure 160, includes the following instruments: Trompete em Si<sup>b</sup>, Trompa em Fa, Trombone, Timpanos, Congas, Piano, Cravo, and Baixo de 4 cordas. The second system, starting at measure 160, includes: Bateria, Violino I, Viola, Violoncelo, and Contrabaixo. The score is written in 3/4 time with a key signature of one flat (B-flat). The first system shows mostly rests for the instruments, while the second system contains active musical notation for all instruments, including complex rhythmic patterns and melodic lines.

2

8

Trpc.

Tr.

Trnc.

Temp.

Congas

Pno.

Cx.

Balco.

Bat.

Vno. I

Vla.

Vc.

Cb.

Detailed description: This page of a musical score covers measures 8 through 11. It features a percussion section with parts for Trpc. (Trombone), Tr. (Trumpet), Trnc. (Trombone), Temp. (Timpani), Congas, Pno. (Piano), Cx. (Cymbal), Balco. (Bassoon), and Bat. (Bass Drum). The string section includes Vno. I (Violin I), Vla. (Viola), Vc. (Violoncello), and Cb. (Contrabasso). The score is written in a key signature of one flat (B-flat) and a common time signature. Measures 8-11 show a complex rhythmic pattern with many sixteenth and thirty-second notes, particularly in the woodwinds and strings. The percussion parts are more rhythmic and less melodic. A double bar line with a repeat sign is present at the end of measure 11.



15 3

This musical score page contains measures 15 through 18. It features a variety of instruments and parts:

- Trp.:** Trumpet part with melodic lines and rests.
- Tr.:** Trombone part with melodic lines and rests.
- Trnc.:** Trombone part with melodic lines and rests.
- Temp.:** Timpani part with rhythmic patterns and triplets.
- Congas:** Conga part with a steady rhythmic pattern.
- Pno.:** Piano part with a steady rhythmic pattern.
- Cx.:** Cymbal part with a steady rhythmic pattern.
- Basso:** Bassoon part with melodic lines and rests.
- Bat.:** Bass drum part with rhythmic patterns.
- Vno. I:** Violin I part with melodic lines and rests.
- Vla.:** Viola part with melodic lines and rests.
- Vc.:** Violoncello part with melodic lines and rests.
- Ch.:** Contrabass part with melodic lines and rests.

The score includes various musical notations such as rests, melodic lines, and rhythmic patterns. A rehearsal mark '15' is placed at the beginning of the first system, and a measure rest '3' is placed above the first measure of the first system.

4

22

Trpt.

Tn.

Tritone

Temp.

Congas

Pno.

Cl.

Basso

Bar.

Vno. I

Vla.

Vc.

Cb.



5

29

Trpc. Tr. Trnc.

Temp.

Congas

Prox.

Cl.

Baxo

Bat.

Vno. 1

Vla.

Vc.

Ch.

The musical score consists of 10 staves. The percussion section (Trpc., Tr., Trnc., Temp., Congas, Prox., Cl.) is in the upper system, and the string section (Baxo, Bat., Vno. 1, Vla., Vc., Ch.) is in the lower system. The score is in 3/4 time with a key signature of two flats. It features complex rhythmic patterns, including triplets and sixteenth-note runs, particularly in the percussion and string parts. Dynamic markings such as *mf*, *f*, and *ff* are present. Performance instructions like *tr* (trill) and *acc* (accents) are used. The score concludes with a double bar line and repeat dots.

6

Trumpet  
Trombone  
Tricorno  
Timpani  
Congas  
Piano  
Cello  
Bassoon  
Bass  
Violin 1  
Viola  
Violoncello  
Contrabass

The musical score on page 6 is a complex arrangement for a jazz ensemble. It features the following instruments and parts:

- Trumpet:** Features a melodic line with a triplet of eighth notes and a sixteenth-note run.
- Trombone:** Provides harmonic support with sustained chords and a melodic line.
- Tricorno:** Plays a melodic line with a triplet of eighth notes.
- Timpani:** Provides rhythmic accents.
- Congas:** Plays a complex rhythmic pattern with triplets.
- Piano:** Features a melodic line with a triplet of eighth notes and a sixteenth-note run.
- Cello:** Provides harmonic support with sustained chords.
- Bassoon:** Plays a melodic line with a triplet of eighth notes.
- Bass:** Provides a steady bass line with a triplet of eighth notes.
- Violin 1:** Plays a melodic line with a triplet of eighth notes.
- Viola:** Provides harmonic support with sustained chords.
- Violoncello:** Provides harmonic support with sustained chords.
- Contrabass:** Provides a steady bass line with a triplet of eighth notes.



8

49

Trpce

Tr.

Timp.

Congas

Pno.

Cu.

Baiko

Bal.

Vno. 1

Vla.

Vc.

Ch.

57

0

Trpt.

Tr.

Ten.

Timp.

Congas

Pno.

Cr.

Baso

Bat.

Vino. 1

Vla.

Vc.

Cb.

The musical score is written for a jazz ensemble. It begins with a measure number of 57. The score is divided into several systems. The first system includes parts for Trumpet (Trpt.), Trombone (Tr.), and Tenor Saxophone (Ten.). The second system includes parts for Timpani (Timp.), Congas, Piano (Pno.), and Cymbals (Cr.). The third system includes parts for Bass (Baso) and Bassoon (Bat.). The fourth system includes parts for Violin 1 (Vino. 1), Viola (Vla.), Violoncello (Vc.), and Double Bass (Cb.). The music is in 4/4 time and features complex rhythmic patterns and melodic lines. There are several measures with triplets and sixteenth-note runs. The score is written in a key signature of one flat (B-flat major or D minor).

10

63

Tptc.

Tr.

Tmce.

Tmp.

Congas

Pno.

Cr.

Baixo

Bat.

Vno. 1

Vla.

Vc.

Ch.

B.



11

64

Tperc.  
 Tr.  
 Trnc.  
 Timp.  
 Congas  
 Pno.  
 Cr.  
 Baixo  
 Bat.  
 Vno. 1  
 Vla.  
 Vc.  
 Cb.

Detailed description of the musical score: This page contains measures 64 through 73 of a musical score. The score is divided into two systems. The first system includes percussion instruments: Tperc., Tr., Trnc., Timp., Congas, Pno., and Cr. The second system includes string instruments: Baixo, Bat., Vno. 1, Vla., Vc., and Cb. The percussion parts feature complex rhythmic patterns, including triplets and sixteenth-note runs. The piano part has a dense texture with many sixteenth notes. The string parts are more melodic, with some instruments playing sustained notes and others moving in rhythmic patterns. The score is written in a key with two flats and a 4/4 time signature.

12

73

Trpc. Tr. Trnc.

Timp.

Congas

Pno.

Cx.

Basso

Bat.

Vino. I

Vla.

Vc.

Cb.

Detailed description: This page of a musical score covers measures 73 through 80. The score is arranged in a system with multiple staves. The percussion section includes Trpc. (Trumpet), Tr. (Trumpet), Trnc. (Trumpet), Timp. (Timpani), Congas, Pno. (Piano), and Cx. (Cymbal). The string section includes Basso (Bassoon), Bat. (Bassoon), Vno. I (Violin I), Vla. (Viola), Vc. (Violoncello), and Cb. (Contrabasso). The score features complex rhythmic patterns, including triplets and sixteenth-note runs, particularly in the piano and bassoon parts. There are also sustained notes and rests in the string and trumpet parts.



APÊNDICE 6 – Trilha de Plataforma – Rayman Origins

TrPtRay

Matheus Giuseppe

The musical score is written for six instruments: Flauta, Violino I, Violino II, Viola, Violoncelo, and Contrabaixo. The key signature is one sharp (F#) and the time signature is 4/4. The flute part features a melodic line with a triplet of eighth notes. The string parts provide harmonic support with sustained chords and a pizzicato section at the end. Dynamics range from mezzo-forte (mf) to mezzo-piano (mp).

**Flauta**  
*mf* G7M(13) F#7/A# F7/A D7/A E A7

**Violino I**  
*mp*

**Violino II**  
*mp*

**Viola**  
*mp*

**Violoncelo**  
*mp*

**Contrabaixo**  
*mp* pizzicato...

2 <sup>7</sup>

Am7 Em7(9) C7(9) B A7 Em7M

*mp* *mf*

Detailed description: This is a musical score for guitar, consisting of five staves. The top staff is the melody, written in treble clef with a key signature of one sharp (F#). It begins with a measure containing a triplet of eighth notes. The bottom four staves represent the guitar strings, with the bottom-most staff in bass clef. The score is divided into measures by vertical bar lines. Chord changes are indicated by red text above the staves: Am7, Em7(9), C7(9), B, A7, and Em7M. Dynamics are marked with *mp* (mezzo-piano) and *mf* (mezzo-forte). The piece concludes with a double bar line and repeat dots.

13 3

Bm7(9) A7(9) G# G7M B7 Bm7

4 <sup>19</sup>

Fm7(9) C7(9) B A7 Am7 Em7(9)

25 5

Musical score for guitar, measures 25-30. The score is in G major and 3/4 time. It features a melody in the treble clef and a bass line in the bass clef. Chords are indicated above the staff: Bm7(9), D7(9), C#m7(9), Fm7, E7, and D°. Dynamics include mp and mf. A triplet of eighth notes is marked with a '3' above it in measure 25.

6 31

*f*

*mf*

*marcato...*

*marcato... archi*

*E<sub>b</sub>* *E<sup>°</sup>* *B<sup>°</sup>* *B<sub>b</sub>7* *B<sub>m</sub>7* *A<sub>b</sub>7*



37 7

*mf*

**Fm7** **Bb7** **Bm7** **D7** **Eb** **E<sup>o</sup>**

*mp*

*mf* *staccato...*

*mf* *pizzicato...*

8 <sup>43</sup>

The musical score consists of six staves. The top staff is a single melodic line in treble clef, starting with a triplet of eighth notes. The bottom five staves are grouped together, showing a chord progression. The first staff has a treble clef and a key signature of one sharp (F#). The second staff has a treble clef and a key signature of one sharp (F#). The third staff has a bass clef and a key signature of one sharp (F#). The fourth staff has a bass clef and a key signature of one sharp (F#). The fifth staff has a bass clef and a key signature of one sharp (F#). The chord progression is: F (treble clef), F#0 (treble clef), Gsus47 (treble clef), and G7M (bass clef). The G7M chord is sustained across the final two staves.

F

F#<sup>0</sup>

Gsus47

G7M