

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL  
INSTITUTO DE ARTES  
DEPARTAMENTO DE MÚSICA

PEDRO HENRIQUE DE SOUZA LINDSTAEDT

**COMPOSIÇÃO DE TRILHAS SONORAS PARA VIDEOGAMES**

Porto Alegre

2023

PEDRO HENRIQUE DE SOUZA LINDSTAEDT

**COMPOSIÇÃO DE TRILHAS SONORAS PARA VIDEOGAMES**

Trabalho de Conclusão de Curso em Música Popular apresentado ao Departamento de Música do Instituto de Artes da Universidade Federal do Rio Grande do Sul como requisito para a obtenção do título de Bacharel em Música.

Orientador: Prof. Dr. Eloi Fernando Fritsch.

Porto Alegre

2023

## CIP - Catalogação na Publicação

Lindstaedt, Pedro Henrique de Souza  
Composição de trilhas sonoras para videogames /  
Pedro Henrique de Souza Lindstaedt. -- 2023.  
240 f.  
Orientador: Eloy Fernando 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, 2023.

1. Trilha Sonora. 2. Composição Musical. 3. Música  
Popular. 4. Video Games. 5. Audiovisual. I. Fritsch,  
Eloy Fernando, orient. II. Título.

Elaborada pelo Sistema de Geração Automática de Ficha Catalográfica da UFRGS com os  
dados fornecidos pelo(a) autor(a).

## AGRADECIMENTOS

Aos meus pais, Ângela Rozane Leal de Souza e a Ernesto Lindstaedt, por acreditarem, apoiarem e incentivarem os meus estudos musicais ao longo do curso, pelo *feedback* de cada uma das trilhas, pelas revisões textuais e pela pesquisa de trabalhos acadêmicos musicais.

A Luciane Soares Juliani, pelo incentivo, pela audição das trilhas sonoras, por me acompanhar na minha trajetória musical e compartilhar comigo as aventuras da vida.

Aos meus amigos e aos integrantes das bandas das quais faço parte, que sempre me impulsionam a praticar os instrumentos e a investir na composição musical.

Ao professor Doutor Eloi Fernando Fritsch pela orientação, pelas escutas, análises e ensinamentos e sabedoria transmitidos ao longo da trajetória das composições e da redação deste trabalho de conclusão de curso.

A banca do concurso vestibular de 2017, Luciana Prass e Julio Herllein, por possibilitarem as experiências que moldaram a minha jornada musical até o momento.



## RESUMO

Este trabalho de composição musical para videogames apresenta sete trilhas sonoras: Balanço Robótico, Retorno Progressivo, Roll The Bones, Tempo de Cura, Sem Escapatória, Despedida das Máquinas de Manipulação, Ninguém Espera a Inquisição Espanhola, uma para cada jogo eletrônico distinto. As composições produzidas são comentadas e analisadas quanto ao seu conteúdo musical e aspectos audiovisuais selecionados para cada jogo. As gravações foram realizadas com instrumentos acústicos e virtuais, através do uso de *plug-ins*, e utilizam predominantemente recursos como camadas instrumentais e melodias com contracanto. A escolha de jogos de diferentes gêneros busca diversificar e expandir as possibilidades composicionais do autor, uma vez que este trabalho contempla a exploração de aspectos e características dos seguintes estilos: Ambiente, Orquestral, Metal, Rock, *Horror*, *Dance*, *World* e *Synth Music*. Além da execução de diferentes instrumentos e da gravação das trilhas sonoras também foram produzidos registros em partitura.

**Palavras-chave:** Trilha sonora; composição musical; música popular; vídeo games; audiovisual.

## ABSTRACT

This work of music composition for video games features seven soundtracks: Robotic Swing, Progressive Return, Roll The Bones, Healing Time, No Escape, Farewell to the Manipulation Machines, No One Expects the Spanish Inquisition, one for each separate video game. The produced compositions are commented and analyzed regarding their musical content and audiovisual aspects selected for each game. The recordings were made with acoustic and virtual instruments, through the use of plug-ins, and predominantly use resources such as instrumental layers and melodies with countermelodies. The choice of games from different genres aims to diversify and expand the author's compositional possibilities, since this work contemplates the exploration of aspects and characteristics of the following styles: Ambient, Orchestral, Metal, Rock, Horror, Dance, World and Synth Music. In addition to playing different instruments and recording soundtracks, scores were also produced.

**Keywords:** Soundtrack; musical composition; popular music; video games; audiovisuals.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Jogadores andarilhos gostam de explorar ambientes e usufruir dos cenários	16
Figura 2 - Jogadores gerenciadores executam diversas tarefas simultaneamente e tem como objetivo melhorar constantemente suas habilidades no jogo	17
Figura 3 - Jogadores conquistadores são determinados por seus objetivos e sua satisfação vem do triunfo da vitória e, portanto, de completar o jogo	17
Figura 4 - Jogadores participantes são os mais sociáveis e preferem jogos que envolvam interação	18
Figura 5 - Jogadores participantes são, também, os mais emotivos e apreciam histórias comoventes, com personagens envolventes	18
Figura 6 - Capa do jogo Machinarium	27
Figura 7 - Duas linhas melódicas no Piano Elétrico, uma descendente do lá ao fá e outra ascendente de lá a mi (compassos 54-58)	29
Figura 8 - Aproximação cromática para o dó no Piano Elétrico (Compassos 61-62)	29
Figura 9 - Padrão melódico de terça maior descendente e terça menor ascendente, que ocorre após o arpejo de cada acorde, no Piano Elétrico (Compassos 76-79)	30
Figura 10 - Cadência V-I no Piano Elétrico com uma linha melódica descendente de sol à dó sustenido e uma linha melódica ascendente de lá natural à dó sustenido (Compassos 80-83)	30
Figura 11 - Capa do jogo Antichamber	31
Figura 12 - Modulação da tonalidade de F# para E ocorre no momento de resolução do quebra-cabeça (Compassos 20-21)	33
Figura 13 - Ascensão do baixo por intervalos de um tom até o acorde de B7M e cadência plagal para a entrada da seção de cordas (Compassos 7-11)	33
Figura 14 - Conclusão da música ocorre através de empréstimo modal dos acordes de A#7M e C6 (ou B#6) na tonalidade de F# (Compassos 32-36)	34

Figura 15 - Capa do jogo Undertale	35
Figura 16 - Ambientação inicial da cena enfatiza a sonoridade Lídia do acorde de F# e resalta a tranquilidade da cena. (Compassos 2-3)	36
Figura 17 - Tema de luta entre Frisk e o cachorro enfatiza a sonoridade Dórica e meia cadência ocorre com o acorde de empréstimo modal F#7 que retorna à tonalidade de C# (Compassos 11-14)	38
Figura 18 - Estudo da adição e subtração de camadas instrumentais (Compassos 31-33)	39
Figura 19 - Exemplos do uso de ornamentação nas notas G# e D dobrado sustenido em dois trechos distintos (Compassos 42 e 45)	40
Figura 20 - Trecho da música da casa do personagem Papyrus em que aparecem todas as camadas de sintetizadores (Compasso 56)	41
Figura 21 - Acompanhamento musical no baixo, órgão Hammond e clavinete do trecho que apresenta solos de Jazz Organ e guitarra elétrica no bar Grillby's (Compassos 61-62)	42
Figura 22 - Capa do Jogo This War of Mine	43
Figura 23 - Sobreposição de todas as camadas instrumentais ao final da música confere um efeito épico que sintetiza as emoções sentidas pelos personagens ao final da cena (Compassos 16-20)	44
Figura 24 - Capa do jogo Outlast	46
Figura 25 - Escala de tensão usada para criação das melodias	47
Figura 26 - Acordes menores com sétima maior acentuam a tensão da cena (Compassos 1-6)	48
Figura 27 - Uso predominante de acordes menores com sétima maior acentua ainda mais a tensão do cenário (Compassos 31-34)	49
Figura 28- Música da cena de corte é composta de coro acompanhado de sintetizador e termina em acorde de tensão para retornar à história que é controlada pelo jogador (Compassos 37-43)	50
Figura 29 - Capa do jogo The Stanley Parable	51

- Figura 30 - Bongôs, sintetizadores, pianos e celestas formam a "floresta digital" que se dissolve aos poucos até a saída do personagem das instalações (Compassos 91-92) 53
- Figura 31 - Modulação de si menor para dó sustenido maior, por meio da transição cromática do acorde de Sol em Sol sustenido e a a adição do piccolo são aspectos que conferem serenidade à música (Compassos 91-92) 54
- Figura 32 - A troca de tonalidade de dó sustenido maior para fá sustenido maior termina com o acorde de quarto grau da escala, em um clima suspensivo, enfatizando a sonoridade Lídia (Compassos 124-129) 55
- Figura 33 - Capa do jogo Electronic Super Joy 56
- Figura 34 - Células rítmicas conduzem as batidas eletrônicas e dão suporte aos sintetizadores (Compassos 1, 18, 42 e 78) 58
- Figura 35 - O primeiro tema melódico apresenta o cromatismo melódico descendente entre si bemol e lá natural (Compassos 1-2) 59
- Figura 36 - O segundo tema apresenta o novamente o cromatismo melódico descendente, agora com a inclusão da nota lá bemol (Compassos 20-21) 59
- Figura 37 - A segunda seção musical apresenta uma nova melodia e a sua transposição uma quinta abaixo e poderia ser utilizada como motivo melódico para a confecção de um novo tema (Compassos 18 e 22) 60
- Figura 38 - Variação do primeiro tema melódico na cena de estilo Hip-Hop apresenta cromatismo ascendente (Compassos 42-47 e 52-57) 61
- Figura 39 - Variação do cromatismo melódico descendente sobre o primeiro tema e transposição da variação uma quarta justa acima conferem intensidade à cena (Compassos 78-81) 62

**LISTA DE TABELAS**

<u>Tabela 1- Plug-ins, Fabricantes e Descrição.</u>	23
<u>Tabela 2 - Nome das trilhas, Nome do jogo, Gênero, Duração das músicas, Ano de lançamento e Empresa distribuidora.</u>	25

## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO</b>	<b>12</b>
<b>2. OBJETIVOS</b>	<b>13</b>
<b>3. JUSTIFICATIVA</b>	<b>14</b>
<b>4. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA</b>	<b>16</b>
<b>5. CRIAÇÃO DAS MÚSICAS</b>	<b>15</b>
<b>6. COMPOSIÇÕES</b>	<b>22</b>
6.1 Balanço Robótico: trilha musical composta para o jogo <i>Machinarium</i>	36
6.2 Retorno Progressivo: trilha musical para o jogo <i>Antichamber</i>	41
6.3 Roll The Bones: Trilha para o jogo <i>Undertale</i>	46
6.4 Tempo de Cura: trilha para o jogo <i>This War of Mine</i>	54
6.5 Sem Escapatória: trilha para o jogo <i>Outlast</i>	56
6.6 Despedida das Máquinas de Manipulação: trilha para o jogo <i>The Stanley Parable</i>	62
6.7 Ninguém Espera a Inquisição Espanhola: trilha para o jogo <i>Electronic Super Joy</i>	66
<b>7. CONCLUSÃO</b>	<b>59</b>
<b>8. VIDEOTECA</b>	<b>60</b>
<b>9. DISCOGRAFIA</b>	<b>64</b>
<b>10. REFERÊNCIAS</b>	<b>66</b>
<b>11. APÊNDICES</b>	<b>67</b>

<b>11.1 Apêndice 1 - Partitura de Balanço robótico</b>	<b>67</b>
11.2 Apêndice 2 - Partitura de Retorno progressivo	89
11.3 Apêndice 3 - Partitura de Roll the bones	93
11.4 Apêndice 4 - Partitura de Tempo de cura	117
11.5 Apêndice 5 - Partitura de Sem escapatória	122
11.6 Apêndice 6 - Partitura de Despedida das máquinas de manipulação	139
11.7 Apêndice 7 - Ninguém espera a inquisição espanhola	197



## 1. INTRODUÇÃO

O presente projeto de graduação, requisito para a conclusão do curso de Bacharelado em música, tem como objetivo apresentar composições para cenas selecionadas e editadas de sete videogames.

Os jogos foram desenvolvidos para jogador único e apresentam diferenças significativas entre si, decorrentes das variações de gêneros, que percorrem pelos temas de humor e reflexão ao terror, da aventura e à simulação de realidade, da atmosfera enigmática *Point-and-Click* (Clicar e Apontar) que testa os limites cognitivos à ação dos pulsos eletrônicos dançantes que testam os reflexos do jogador.

Esta variedade estilística apresenta desafios no âmbito da composição das trilhas sonoras e requer o uso de diferentes técnicas composicionais e de instrumentos acústicos e virtuais variados para que os resultados musicais sejam compatíveis com as cenas escolhidas.

Destaca-se que a maioria dos jogos selecionados se enquadra nas categorias de Aventura, com exceção ao jogo *Electronic Super Joy* cujo gênero proeminente é o de Ação. Outros gêneros importantes que aparecem nos jogos aqui apresentados são os de Simulação, *Survival Horror* (Terror de sobrevivência), *Puzzle* (Quebra-cabeças) e, segundo a definição de Phillips (2014) em seu livro "*Composer's Guide to Videogame Music*", estes requerem um estado mental específico do jogador desde o princípio, ao qual ela se refere como "Zona". Segundo Phillips (2014), enquanto todos os jogos podem inspirar os jogadores até que atinjam a sensação de foco perfeito, referida aqui como "Zona", a autora relata que descobriu que esses gêneros específicos demandam um estado mental concentrado desde os momentos iniciais. Como criadores de música, podemos e devemos auxiliar o jogador através desse meio artístico da composição de trilhas sonoras.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> "Certain games require a specific mindset in order to play them effectively. Call it the zone. While all games can inspire their players to concentrate until they've attained that sensation of perfect focus otherwise known as the zone, I've found that there are certain

## 2. OBJETIVOS

### **Objetivo Geral:**

- Compor e produzir trilhas sonoras para cenas de jogos eletrônicos de gêneros diferentes.

### **Objetivos Específicos:**

- Estudar e analisar diferentes aspectos composicionais para cada trilha sonora.
- Compreender a relação entre a composição musical e a sonoridade almejada para cada jogo.
- Exercitar os conhecimentos adquiridos ao longo do Curso de Bacharelado em Música Popular

---

game types that demand an altered mental state right from the start. As creators of music for games, we can help the player get into that state through the medium of our art.” Winifred Phillips

### 3. JUSTIFICATIVA

O universo de composições para trilhas sonoras é recente e expande as possibilidades de carreira para novos músicos compositores já que o acesso as bibliotecas de *plug-ins* gratuitas e programas de edição de partituras que geram arquivos no formato MIDI torna possível que todos com conhecimento musical e com acesso à um computador e internet possam compor, produzir e investir nesse ramo musical.

A compositora Winifred Phillips comenta em seu livro (Phillips, 2014, p.9) para aqueles compositores que não foram ávidos jogadores de videogames na juventude, que não há motivos para preocupação. A autora cita os seguintes dados:

De acordo com os resultados de uma pesquisa da *Entertainment Software Association* em 2012 revelou que a idade média do comprador frequente de videogames é 35 anos e que 37% dos americanos têm mais de 37 anos de idade.

Segundo Ziegler (2015), os videogames fazem parte de uma indústria em constante evolução tecnológica cujo valor estimado é de mais de 24 bilhões de dólares. O que começou no início dos anos 1950 como um simples *gadget*<sup>2</sup> tecnológico agora é uma realidade global e multimídia. Dentro desse período de 60 anos, ocorreram muitos avanços tecnológicos e de gráficos, além da diversificação no desenvolvimento das composições musicais para videogames.

Já Roveran (2013) comenta sobre o fenômeno do crescimento da indústria no século XXI, uma vez que o impacto socioeconômico e cultural é visível, e cita o exemplo do jogo *Grand Theft Auto V* (GTA) que na época de seu lançamento foi a produção mais rentável de todos os tempos, com o maior custo de produção da história.

A motivação financeira é um fator de extrema importância para os compositores, e os trabalhos nessa área podem ser compatíveis com a busca pela satisfação pessoal.

---

<sup>2</sup> Gadget é uma terminologia usada para designar dispositivos eletrônicos portáteis

Existem as possibilidades de estudos na área acadêmica, no campo recente de estudos de música para *videogame* chamado “Ludomusicologia” e na inserção no mercado de trabalho da área através de outros meios como experiências com arranjo musical, design sonoro e sonoplastia.

#### 4. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A escolha dos jogos teve como princípio a intenção de diversificar o escopo de possibilidades composicionais para diferentes gêneros musicais, que são, de acordo com a definição de Winifred Phillips em seu livro “A composer’s guide to game music” Plataforma, Aventura, Interpretação de Papéis, Terror de Sobrevivência, Simulação e Quebra-Cabeças (Phillips, 2014).

Para a autora, cada gênero se relaciona com um tipo de jogador, baseados em uma classificação de um estudo anterior de Chris Bateman e Richard Boon (Bateman e Boon, 2006). As escolhas composicionais são essencialmente ligadas a cada uma das seguintes personalidades de jogadores denominadas: Andarilho, Gerenciador, Conquistador e Participantes.



Figura 1 – Jogadores andarilhos gostam de explorar ambientes e usufruir dos cenários



Figura 2 – Jogadores gerenciadores executam diversas tarefas simultaneamente e tem como objetivo melhorar constantemente suas habilidades no jogo



Figura 3 – Jogadores conquistadores são determinados por seus objetivos e sua satisfação vem do triunfo da vitória e, portanto, de completar o jogo





Figura 4 – Jogadores participantes são os mais sociáveis e preferem jogos que envolvam interação



Figura 5 – Jogadores participantes são, também, os mais emotivos e apreciam histórias comoventes, com personagens envolventes

Para o gênero de Plataforma os estilos musicais sugeridos são Pop, Urbano, Elite e Rock. Para Aventura e Interpretação de papéis, são Rock e Elite. Para Terror de sobrevivência e Simulação são os de Elite Orquestra, Rock ou Metal. Já os jogos Quebra-Cabeças aceitam uma variedade ampla de estilos. Essas são consideradas as tópicas musicais para cada gênero de jogo.

Em seu trabalho de conclusão de curso, Matheus Giuseppe de Oliveira (Giuseppe, 2018), estuda as relações entre gênero e estilo musical de suas composições:

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. (Giuseppe, 2018, p.19)

A conformidade na escolha de certos estilos musicais com certos gêneros musicais é vista como algo “natural” pelo autor, o que é uma questão aberta à discussão e exploração no âmbito de possibilidades composicionais, uma vez que, embora existam tendências musicais específicas e bem-sucedidas para certos gêneros, é de imensurável valia que existam caminhos composicionais distintos que levem à inovação musical.

É importante para o trabalho de composição para videogames considerar a interatividade do jogador com o cenário, como aponta a compositora Karen Collins, em seu livro “Game Sound”:

O elemento mais importante é aquele que dá significado à interatividade, argumenta Richard Rouse, é a não linearidade, já que “sem a não linearidade, os desenvolvedores de jogos poderiam muito bem estar trabalhando em filmes [...] A não linearidade serve a várias funções nos jogos, fornecendo aos jogadores motivos para repetir um jogo em uma nova ordem, enfrentar novos desafios, por exemplo, bem como proporcionar aos usuários um senso de agência e liberdade, para “contar sua própria história””. (Collins, 2008, p. 17)



A autora resume também a função do jogador, não somente como receptor do áudio dos jogos eletrônicos, mas como a peça fundamental que aciona todos os sons presentes nos videogames:

Ao contrário do consumo de muitas outras formas de mídia em que o público é um “receptor” mais passivo de um sinal sonoro, os jogadores desempenham um papel ativo no desencadeamento de eventos sonoros no jogo (incluindo diálogos, sons ambientes, efeitos sonoros e até eventos musicais). Enquanto os jogadores ainda são, em certo sentido, os receptores do sinal sonoro final, eles também são parcialmente o transmissor desse sinal, desempenhando um papel ativo no desencadeamento e tempo desses eventos de áudio. (Collins, 2008, p. 16)

A partir do momento em que os estilos musicais para cada jogo foram escolhidos e as cenas selecionadas, a composição foca nos elementos particulares de cada cenário, personagens e ações, e explora diferentes aspectos composicionais relevantes para cada contexto.

## 5. CRIAÇÃO DAS MÚSICAS

A criação das trilhas sonoras para este trabalho de conclusão de curso foi realizada com o intuito de praticar os elementos da composição musical para a área dos videogames e, posteriormente, na análise dos resultados obtidos para melhor entendimento dos recursos musicais escolhidos para cada *videogame*.

A escolha das cenas para os jogos começou com o cenário estático do jogo *Machinarium*, e foi, ao longo do tempo, ampliada e diversificada para abranger mais gêneros e estilos que demandam abordagens composicionais distintas para que a trilha sonora possa ser imersiva ou ajudar a orientar a escuta do jogador para diversas sensações ao longo das narrativas das histórias.

A escolha de gravações para vídeos curtos editados de vários jogos, em contraste com a escolha de compor para os jogos, se deve à possibilidade da criação de músicas cinemáticas, onde a influência de um jogador já ocorreu e não pode ser alterada. Isso, no entanto, ainda permite o estudo do trabalho composicional para um videogame, uma vez que se podem ampliar os conceitos estudados nesse trabalho para um universo de possibilidade de variações, que ocorrem conforme as vontades do jogador em tempo real.

Por sua vez, as músicas são comentadas neste trabalho conforme a ordem cronológica em que se deu o percurso composicional. Ao longo do texto é apresentada uma breve análise dos recursos utilizados, bem como as técnicas empregadas durante o período da elaboração das composições.

Cada faixa varia em duração, conforme as capturas dos trechos de vídeo selecionados. Cada captura audiovisual demonstra uma história, narrativa ou momento marcante dos jogos, o que destaca elementos importantes do gênero de cada um deles

e representa apenas uma das múltiplas possibilidades que os jogos selecionados têm a oferecer.

A escolha e filmagem das cenas ajudaram a orientar os estilos composicionais e os instrumentos para cada uma delas. A diferença da faixa do *Machinarium* para as outras está nas mudanças de cenário e no contexto de história e narrativa dos jogos, que exigem que a trilha musical corresponda às ações ou alterações do texto dos narradores do jogo.

Quanto à criação das harmonias e melodias de cada jogo, estas se mantêm dentro de um âmbito tonal, com exceção dos trechos que apresentam elementos de tensão, como é o caso da harmonia e das melodias da trilha para o jogo *Outlast*.

A trilha para o jogo *The Stanley Parable* foi composta com base nos conceitos composicionais da música minimalista, a partir da influência de Steve Reich com a sua música *Drumming* (Reich, 1971) e de Phillip Glass com a abertura de *Glassworks* (Glass, 1981). Os processos de superposição de padrões e repetição aditiva de texturas, descritos em detalhes no artigo “O minimalismo e suas técnicas composicionais” (Cervo, 2005), foram adaptados à cena do jogo. Entretanto, uma vez que com mudanças mais abruptas de cenário, a característica de mudanças de progressões harmônicas lentas do estilo minimalista foi prejudicada.

Com o objetivo de inspirar os músicos que estiverem começando no mundo dos *plug-ins* e também na acessibilidade geral do ilimitado mundo da criação musical no ambiente digital, as trilhas foram compostas quase que exclusivamente com *plug-ins* e *Vst's*<sup>3</sup> gratuitos (ver Tabela 1), com exceção dos *plug-ins* TH-U, que oferece períodos longos de demonstração, do *Sampler Iris 2* da *Izotope*, atualmente indisponível no site do fabricante e do pacote de sons iniciais *Kontakt*, da empresa *Native Instruments*.

---

<sup>3</sup> Virtual Studio Technology é uma interface desenvolvida pela Steinberg lançada em 1996 que integra sintetizadores e efeitos de áudio com editores e dispositivos de gravação de som digitais

Tabela 1- Plug-ins, Fabricantes e Descrição.

<b>Plug-ins</b>	<b>Empresa</b>	<b>Descrição</b>
Labs (Soft Piano)	Spitfire Audio <a href="https://labs.spitfireaudio.com/soft-piano">https://labs.spitfireaudio.com/soft-piano</a>	O Labs é uma série de instrumentos virtuais gratuitos, dentre os quais figura o Soft Piano.
BBC Symphonic Orchestra	Spitfire Audio <a href="https://www.spitfireaudio.com/bbc-symphony-orchestra-discover">https://www.spitfireaudio.com/bbc-symphony-orchestra-discover</a>	Instrumentos orquestrais sampleados da BBC, em sua versão gratuita, chamada Discover.
Valhalla Supermassive	Valhalla DSP <a href="https://valhalladsp.com/shop/reverb/valhalla-supermassive/">https://valhalladsp.com/shop/reverb/valhalla-supermassive/</a>	Plugin de Reverbs e Delays da série gratuita da Valhalla, que inclui também o Space Modulator e Freq Echo.
Helm	Matt Tytel <a href="https://tytel.org/helm/">https://tytel.org/helm/</a>	Sintetizador gratuito, com diversas possibilidades de modulação sonora.
Micromoon	Elektrosound <a href="https://plugins4free.com/plugin/790/">https://plugins4free.com/plugin/790/</a>	Emulação gratuita do sintetizador Micromoog.
Sixth Month Juno	Elektrosound <a href="https://plugins4free.com/plugin/798/">https://plugins4free.com/plugin/798/</a>	Emulação gratuita do sintetizador Roland Juno 6.
ODsay	Elektrosound <a href="https://plugins4free.com/plugin/795/">https://plugins4free.com/plugin/795/</a>	Emulação gratuita do sintetizador ARP Odyssey.
Esline	Elektrosound <a href="https://plugins4free.com/plugin/792/">https://plugins4free.com/plugin/792/</a>	Emulação gratuita do sintetizador ARP Solina String Ensemble.
Brassinematic	Fanam Team <a href="https://plugins4free.com/plugin/3008/">https://plugins4free.com/plugin/3008/</a>	Plugin gratuito que simula um conjunto de metais cinematográfico.
Cheese Machine 2	2getheraudio <a href="https://plugins4free.com/plugin/">https://plugins4free.com/plugin/</a>	Plugin gratuito que simula um teclado de cordas vintage.

	2964/	
Collab3	Sampleson <a href="https://plugins4free.com/plugin/3117/">https://plugins4free.com/plugin/3117/</a>	Órgão gratuito
Redtron SE	Artifake Labs <a href="https://plugins4free.com/plugin/2452/">https://plugins4free.com/plugin/2452/</a>	Simulação gratuita do Mellotron M400S.
Icecream	Cosmic Boy <a href="https://plugins4free.com/plugin/3611/">https://plugins4free.com/plugin/3611/</a>	Sintetizador gratuito no estilo Chiptune 8-bit.
NES VST 1.2	Matt Montag <a href="https://www.mattmontag.com/projects-page/nintendo-vst">https://www.mattmontag.com/projects-page/nintendo-vst</a>	Emulação gratuita de sons do Chiptune 8-bit da Nintendo
CamelCrusher	CamelAudio <a href="https://www.audiopluginsforfree.com/pt/camelcrusher/">https://www.audiopluginsforfree.com/pt/camelcrusher/</a>	Multi-efeitos gratuito. Compressão, distorção e BitCrusher.
Drum Pro	Studio Linked <a href="https://www.studiolinked.com/drum-pro/">https://www.studiolinked.com/drum-pro/</a>	Máquina de bateria virtual gratuita.
MT- Power Drum Kit	Manda Audio <a href="https://www.powerdrumkit.com/download76187.php">https://www.powerdrumkit.com/download76187.php</a>	Plugin Gratuito de Bateria.
Keyzone Classic	Bitsonic <a href="https://plugins4free.com/plugin/2848/">https://plugins4free.com/plugin/2848/</a>	Plugin Gratuito de Piano.
TH-U	OverLoud <a href="https://www.overloud.com/products/th-u">https://www.overloud.com/products/th-u</a>	Simulação de Amplificadores de guitarra e baixo (Pago).
Iris 2	IzoTope <a href="https://www.izotope.com/en/products/iris.html">https://www.izotope.com/en/products/iris.html</a>	Sintetizador e Sampler pago (indisponível para compra).
Kontakt (Komplete Start)	Native Instruments <a href="https://www.native-">https://www.native-</a>	Pacote inicial gratuito com coleção limitada de instrumentos como o

	<a href="http://instruments.com/en/products/komplete/bundles/komplete-start/get-komplete-start/">instruments.com/en/products/komplete/bundles/komplete-start/get-komplete-start/</a>	Jazz Organ e o Clavinete (Pago).
--	--	----------------------------------

A Tabela 1 lista o nome dos *plug-ins* e suas empresas desenvolvedoras, oferece links para baixá-los na internet e conta com uma breve descrição de seus instrumentos ou funcionalidades.

Com o intuito de auxiliar o leitor, foi criada a Tabela 2 com informações essenciais sobre as trilhas sonoras e videogames presentes neste trabalho.

Tabela 2 - Nome das trilhas, Nome do jogo, Gênero, Duração das músicas, Ano de lançamento e Empresa distribuidora.

Nome das trilhas	Jogo	Gênero	Duração	Ano de Lançamento	Empresa distribuidora
Balanço Robótico	Machinarium	Aventura/Quebra-cabeça	1'42"	2009	Amanita Design
Retorno Progressivo	Antichamber	Aventura/Quebra-Cabeça	2'10"	2013	Demruth
Roll The Bones	Undertale	Aventura/RPG	5'52"	2015	Toby Fox
Tempo de Cura	This War of Mine	Simulação/Estratégia	3'22"	2014	11 Bit Studios
Sem Escapatória	Outlast	Survivor Horror	2'10"	2013	Red Barrels Studio
Despedida das Máquinas de Manipulação	The Stanley Parable	Aventura/Narrativa	6'34"	2011	Galactic Café
Ninguém Espera a Inquisição Espanhola	Electronic Super Joy	Ação/Plataforma	2'39"	2013	Michael Todd Games
		<b>Total:</b>	24'39"		

A Tabela 2 apresenta a ordem cronológica da composição das músicas deste trabalho, de cima para baixo, e demonstra dados importantes dos jogos que originaram as trilhas sonoras, como gênero, ano de lançamento e empresa distribuidora, além de mencionar a duração de cada faixa.

## 6. COMPOSIÇÕES

### 6.1 Balanço Robótico: trilha musical composta para o jogo *Machinarium*



Figura 6 - Capa do jogo *Machinarium*

A primeira faixa, intitulada Balanço robótico foi criada a partir de cenário estático que atua como transição entre dois cenários do jogo, através do uso das escadas, como se pode verificar no início da cena. Essa cena em questão possibilita um momento de descontração para os jogadores que não tem intenção de avançar o mais rápido possível pela cidade e, assim, proporciona uma pausa para esse momento de relaxamento e apreciação musical.

Os personagens são os robôs da banda da cidade e o robô protagonista chamado Josef, que percorre a cidade em busca de sua namorada Berta. Para atingir esse objetivo é necessário resolver diversos quebra-cabeças e superar intelectualmente



uma gangue má intencionada de robôs que constantemente obstruem o avanço de Josef.

O jogo é multiplataforma (PC, Android, Playstation 4, Xbox One, Nintendo Switch). Os seus gêneros são Aventura, Quebra-Cabeças (*Puzzle*) e Apontar-E-Clicar (*Point-And-Click*), o que faz com que apresente desafios e enigmas a todo o momento para que se possa avançar na história.

A trilha utiliza majoritariamente instrumentos acústicos para as melodias principais, como a flauta doce soprano, a flauta doce contralto e uma escaleta. A bateria está presente em todos os trechos e foi composta no programa de celular *N-Track*<sup>4</sup>, com os sons gratuitos de *Drum Machine* (Máquina de Bateria), no modo *Step Sequencer* (Sequenciador de batidas). O baixo aparece em todas as partes, embora não exista um músico robótico que o represente na cena.

Já o fluxo criativo composicional iniciou-se a partir da bateria, após testes iniciais com o aplicativo da *N-Track*, que é uma Estação de Trabalho de Áudio Digital (*DAW*)<sup>5</sup>. Uma vez criados três trechos distintos de bateria, foi a vez da gravação das flautas e da escaleta através de um microfone condensador e dos instrumentos elétricos por meio da *DAW Reaper*<sup>6</sup>, que foi a utilizada para todas as outras trilhas sonoras. A utilização da Tecnologia de Estúdio Virtual (*VST*)<sup>7</sup> da empresa *Steinberg* permite a execução de um *plug-in* amplificador, chamado *TH-U*, para a guitarra e o baixo, e embora o mesmo não seja gratuito, suporta longos períodos de demonstração. Para o teclado, foi utilizado o *plug-in* gratuito *Keyzone Classic*. Os efeitos de *Reverb* e *Delay* utilizados para todas as faixas do trabalho são do *plug-in* gratuito *Valhalla Supermassive*.

---

<sup>4</sup> O *n-Track Studio* da *n-Track Software* é um programa de estação de trabalho de áudio digital de edição de áudio multipista para Microsoft Windows, OS X, Android e iOS.

<sup>5</sup> *Digital Audio Workstation*.

<sup>6</sup> *Reaper* é uma estação de trabalho de áudio digital e software sequenciador MIDI criado pela empresa Cockos. A versão atual está disponível para Microsoft Windows, macOS e Linux.

<sup>7</sup> *Virtual Studio Technology*.

A música é dividida em três partes e os andamentos em semínima são de 114, 112 e 118 bpm, respectivamente. A primeira apresenta brevemente o teclado e uma transição rápida de guitarra e baixo para a segunda parte. As melodias entre as flautas ocorrem primeiramente em oitavas e logo harmoniza em terças e sextas até a entrada da escaleta, que por sua vez harmoniza com o piano elétrico. A aproximação melódica de duas melodias, uma ascendente e outra descendente, é uma das primeiras técnicas utilizadas no piano elétrico, seguida pela melodia que usa uma aproximação cromática para a nota dó.



Figura 7 - Duas linhas melódicas no Piano Elétrico, uma descendente do Lá ao Fá e outra ascendente de Lá a Mi (compassos 54-58)



Figura 8 - Aproximação cromática para o Dó no Piano Elétrico (Compassos 61-62)

A segunda parte da trilha atua como um interlúdio e apresenta uma instrumentação mais distante daquela que os robôs músicos da cena utilizam e, assim, explora como seria se eles tivessem instrumentos elétricos à disposição. Esse interlúdio expõe uma melodia principal no teclado e uma melodia secundária feita pelo baixo

elétrico, enquanto a guitarra mantém a função de sustentação harmônica, em um *loop*<sup>8</sup> de quatro compassos.



Figura 9 - Padrão melódico de terça maior descendente e terça menor ascendente, que ocorre após o arpejo de cada acorde, no Piano Elétrico (Compassos 76-79)

Figura 10 - Cadência V-I no Piano Elétrico com uma linha melódica descendente de Sol à Dó sustenido e uma linha melódica ascendente de Lá natural à Dó sustenido (Compassos 80-83)

<sup>8</sup> Trecho musical que se repete.

A terceira parte, apesar de contar com a presença do baixo, está mais próxima da instrumentação *diegética*<sup>9</sup> que ocorre na trilha original, que conta com a utilização do *Didgeridoo*<sup>10</sup>, do saxofone e de uma percussão feita com um barril metálico. As melodias da flauta doce soprano um e da escaleta contrapõem-se à melodia do baixo elétrico e atuam como contracantos<sup>11</sup>, o que cria três camadas de melodias ao final.

As inspirações para a composição das três partes apresentadas na trilha são a trilha de flauta transversal “Sons da Pérsia” (do livro *Novas Músicas para Novos Flautistas*) e *Primeiro Bestiário Brasileiro X: Despedida*, da autoria de Fernando Lewis de Mattos, que foram vistos no espaço do Projeto Prelúdio (projeto musical para jovens em que Fernando lecionou por nove anos) dentro do campus do Instituto Federal do Rio Grande do Sul de Porto Alegre (IFRS). A parte intermediária da música é composta da mistura de influências das músicas *Breathe* e *Nucleus*, do álbum *Antiphon* do compositor *Alpha Mist* e pelas músicas *Anesthetize*, *Way out of here* e *Fear of a blank planet*, do álbum *Fear of a blank planet*, da banda *Porcupine Tree*.

---

<sup>9</sup> É o conjunto de sons que fazem parte da cena. Nesse caso, a música adicionada ao jogo faz parte do cenário através dos instrumentos tocados pelos músicos da banda da cidade.

<sup>10</sup> O didjeridu é um instrumento de sopro dos aborígenes australianos. O som é produzido pela vibração dos lábios e por outros sons produzidos pelo instrumentista

<sup>11</sup> Melodia secundária, elaborada polifonicamente com relação à melodia principal.

## 6.2 Retorno Progressivo: trilha musical para o jogo Antichamber

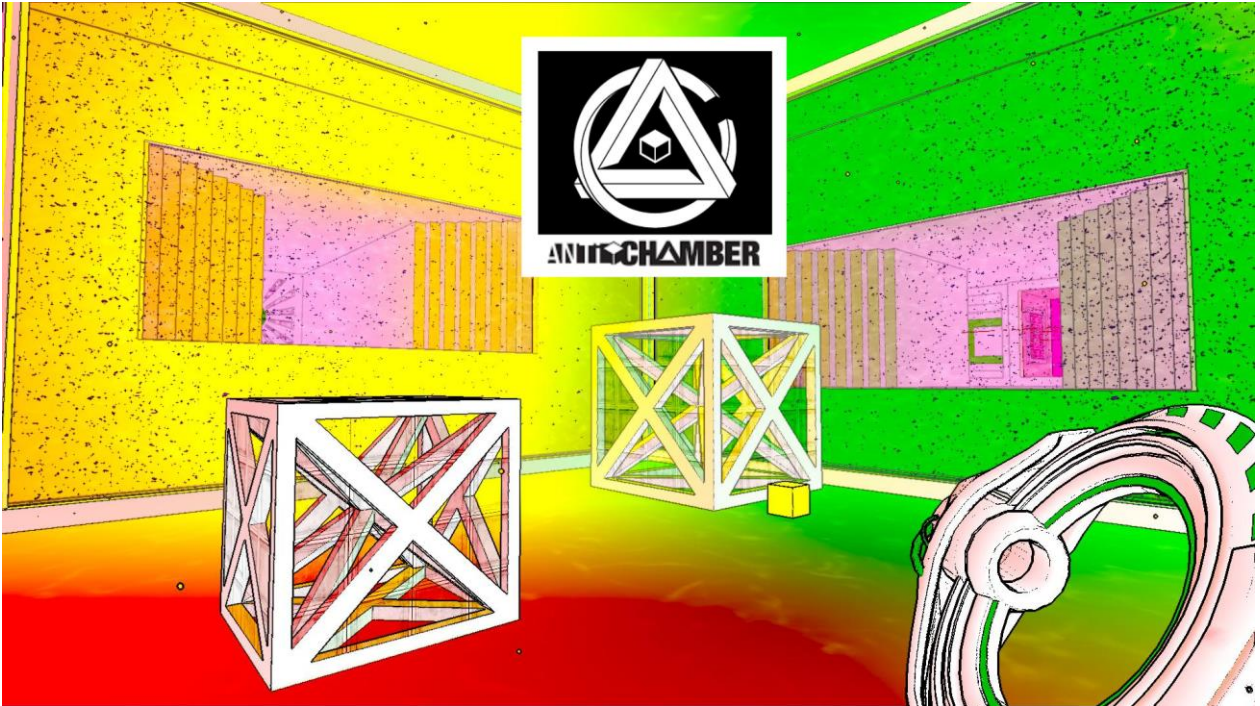


Figura 11 - Capa do jogo *Antichamber*

A segunda faixa, intitulada Retorno Progressivo, foi desenvolvida com a finalidade de enfatizar musicalmente o design de cenário simples, onde a cor predominante branca busca auxiliar o jogador a focar nas imagens coloridas e permite um ambiente sem distrações para a leitura das descrições textuais dos quadrados imagéticos enigmáticos espalhados pelo mapa. O propósito musical, portanto, foi o de guiar a audição do jogador a refletir e a acompanhar o roteiro da cena, a partir do momento em que ocorre a resolução de uma das charadas.

O jogo, portanto, apresenta uma narrativa filosófica, em um universo onde impera a geometria não-euclidiana, isto é, uma geometria que quebra os axiomas matemáticos fundamentais dessa, ao expor visualmente conceitos da geometria hiperbólica de que linhas paralelas se distanciam e a soma dos ângulos dos triângulos

não resulta em 180°. Outros jogos similares são Superliminal (Pillow Castle, 2019) e Hyperbolica (CodeParede, 2022).

Na prática, o efeito produzido no jogador é de deslumbre e fascínio já que os elementos aos quais estamos acostumados a enxergar e manipular diariamente aparecem de maneiras distintas nesse mundo, o que demanda soluções criativas para avançar na história, que é finalizada, resumidamente, pela fragmentação integral do cenário.

Esse jogo é do gênero Aventura e Quebra-cabeças e exclusivo para PC (Plataforma Única). A presença de muitos enigmas ocasiona variações no cenário que podem ou não ser marcadas por mudanças musicais. Isso pode influenciar na forma como cada compositor vai interpretar essas mudanças a fim de orientar a audição do jogador.

Os *plug-ins* de piano e orquestra gratuitos utilizados foram, respectivamente, o *LABS (Soft Piano)* e o *BBC Symphonic Orchestra*, ambos da empresa *Spitfire Audio*.

A instrumentação é composta pelo piano e por quatro seções de cordas (Violinos I e II, Viola e Violoncelo). A música está no compasso 6/8, embora a partitura esteja denotada no compasso 4/4. Os primeiros dez compassos formam um *ostinato*<sup>12</sup> de piano que se sucede pela adição dos instrumentos de corda, que são primeiramente expostos em todo o seu conjunto de quatro instrumentos e, posteriormente, em camadas progressivas, como exemplificação das técnicas de Camadas (*Layers*), comuns no universo de composição para videogames.

A música possui apenas uma seção e está no andamento em semínima a 98 bpm. A segmentação da música em duas partes é definida pela modulação de tonalidades no piano.

---

<sup>12</sup> Célula, motivo ou frase musical rítmica ou melódica que é persistentemente repetida.

A primeira parte da música, que apresenta o tema do quarteto de cordas está na tonalidade de F# e, na segunda parte, ocorre uma modulação para um trecho modal que alterna entre E Dórico e E Jônico e finaliza com o acorde de F#.

The image shows a piano score for two staves. The first staff is in treble clef and the second in bass clef. Measure 20 is marked with a C7M chord. Measure 21 is marked with an F#7/E chord and a piano (p) dynamic. The bass line in measure 21 shows a chromatic resolution from G to F# and A to A#.

Figura 12 - Modulação da tonalidade de F# para E ocorre no momento de resolução do quebra-cabeça (Compassos 20-21)

As sonoridades da música são caracterizadas pelo uso de empréstimos modais, pelo som da cadência plagal e pela resolução dos acordes de C7M e C6 em F#, já que as notas G ou A, B e C resolvem cromaticamente para as notas F#, A# e C#.

The image shows a piano score for two staves. The first staff is in treble clef and the second in bass clef. The first measure is marked with a G chord. The second measure is marked with an A chord. The third measure is marked with a B7M chord and a mezzo-forte (mf) dynamic. The fourth measure is marked with an F# chord and a piano (p) dynamic. The bass line shows a chromatic resolution from G to F# and A to A#.

Figura 13 - Ascensão da linha do baixo no piano ocorre por intervalos de um tom até o acorde de B7M e cadência plagal para a entrada da seção de cordas (Compassos 7-11)

Figura 14 - Conclusão musical do piano ocorre através de empréstimo modal dos acordes de A#7M e C6 (ou B#6) na tonalidade de F# (Compassos 32-36)

A criação musical ocorreu por meio da improvisação dos acordes e da melodia no piano, e a adição da seção de cordas foi escrita posteriormente, com o objetivo de trabalhar a criação das Camadas (*Layers*).

A adição de muitas camadas simultâneas ou de muitos elementos pontuais de escuta costuma chamar a atenção do jogador. Portanto, cada um desses elementos deve ser bem planejado uma vez que será um ponto de destaque, de modo a guiar a atenção às trocas de imagem ou à continuação de um raciocínio ou reflexão proposta pelo jogo.

A principal inspiração para a composição desta trilha é proveniente das três *Gymnopédies* para piano do compositor Erik Satie (Satie, 1888).



### 6.3 Roll The Bones: Trilha para o jogo *Undertale*

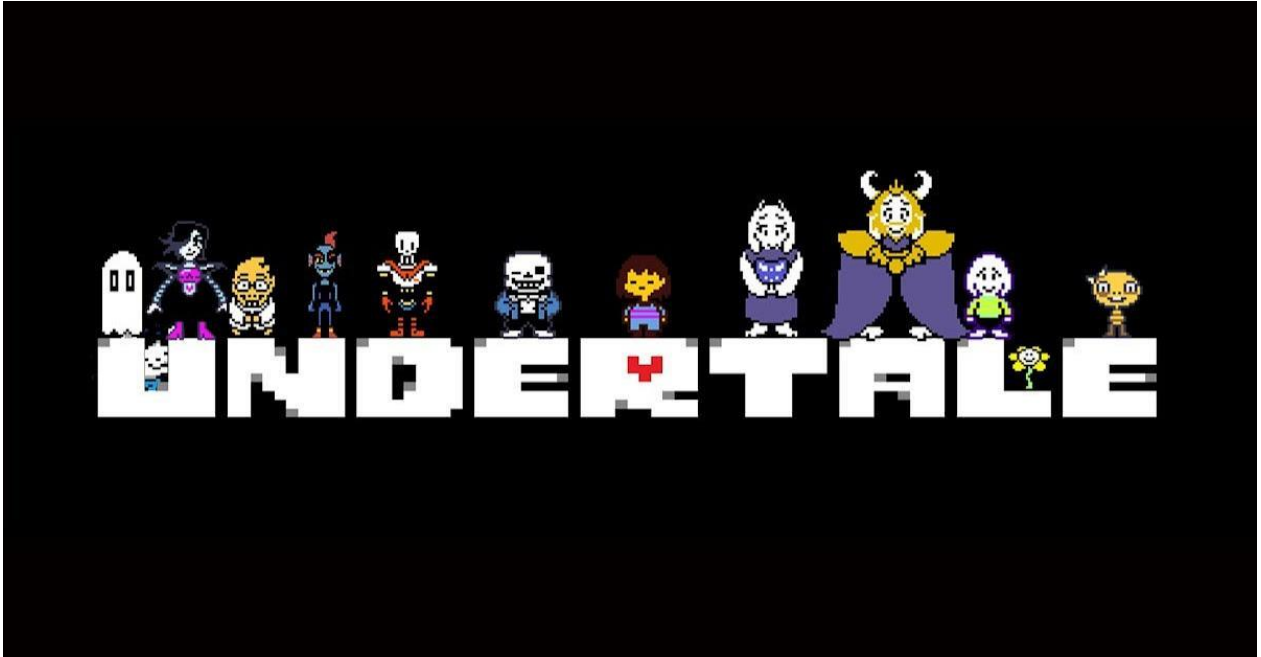


Figura 15 - Capa do jogo *Undertale*

A terceira faixa, intitulada *Roll the Bones*, possui seis cenários, cada um com sua música tema. A música muda conforme a aparição dos personagens da cena, que são um cachorro, o esqueleto *Sans* e o boneco de neve, ou conforme ocorre a exploração de locais fechados como a casa do personagem *Papyrus* ou o bar *Grillby's*.

O jogo conta a história da personagem *Frisk*, que acidentalmente cai em um vão entre rochas escorregadias e é transportada para um mundo de criaturas antropomórficas e precisa enfrentar ou negociar com os personagens o seu avanço até achar as portas de saída desse universo fictício. Nesse jogo, o desenvolvimento da técnica de Camadas (*Layers*) foi ampliado em duração, a partir do momento em que a personagem principal se ambienta na cidade de neve, chamada *Snowdin*.

O jogo é do gênero Aventura e RPG (*Role-Playing Game*<sup>13</sup>) e está disponível nas plataformas Nintendo Switch, Playstation 4, Xbox One e PC. A diversidade de possibilidades de finais da história, que mudam conforme as ações do jogador, incentiva a repetição do jogo e amplia o repertório musical para novos cenários ou personagens que surgem conforme as diferentes escolhas.

A personagem principal, enquanto passeia pelo centro da cidade, é acompanhada pela música composta de um *loop* que dura nove compassos, com uma melodia criada no *plug-in* Sampleador e Sintetizador *IRIS 2*, e que se segue por um trecho de música de sintetizadores, que usa os *plug-ins* *ODsay*, *Micromoon* e *Six Month Juno*. Para o trecho que se passa no bar chamado *Grillby's*, os instrumentos são o clavinete, do *plug-in* *Kontakt*, o órgão, do *plug-in* *Kontakt*, o baixo e a guitarra, do *plug-in* *TH-U*. A passagem conta com dois solos, um simulando o órgão *Hammond*, com o *plug-in* *Collab3* e o outro simulando a guitarra, com o *plug-in* *TH-U*, com efeito de distorção e *delay*.

A música é dividida em seis partes que estão todas nos andamento de semínima a 92 bpm.

A primeira parte da trilha apresenta um *loop* de dois compassos e enfatiza a sonoridade do acorde F# Lídio na tonalidade de C# maior.

---

<sup>13</sup> Jogo de interpretação de papéis, em tradução livre.

Figura 16 - Ambientação inicial da cena enfatiza a sonoridade Lídia do acorde de F# e ressalta a tranquilidade da cena. (Compassos 2-3)

O tema seguinte é o da luta entre *Frisk* e o cachorro e introduz a sonoridade do modo Dórico com o acorde de C#m e a nota A# na melodia e termina no acorde de dominante F#7, que é um empréstimo modal na tonalidade de C# para a qual a música retorna. Neste último trecho, foi utilizada a técnica *Mickey Mousing*<sup>14</sup>, um recurso cinematográfico no qual a música é sincronizada com as ações ou palavras da cena, no momento em que o cachorro fala e repete variações da palavra *Pet*<sup>15</sup>.

<sup>14</sup> Técnica cinematográfica que sincroniza a música com as ações ou textos do jogo.

<sup>15</sup> Dar carinho, em tradução livre.

The image displays two systems of musical notation. The first system is in the key of C# minor (C#m). It consists of two staves on the left, both marked with a piano (*p*) dynamic, and two staves on the right, with the upper staff marked *f* and the lower staff marked *mp*. The second system is in the key of F#7 modal. It features two staves on the left, both marked *mf*, and two staves on the right, with the lower staff marked *f*. The key signature changes from C# minor to C# major (F#7) in the second system.

Figura 17 - Tema de luta entre Frisk e o cachorro, cuja instrumentação é composta por dois sintetizadores e baixo elétrico, enfatiza a sonoridade Dórica e meia cadência ocorre com o acorde de empréstimo modal, F#7, que retorna à tonalidade de C# maior (Compassos 11-14)

A seção na qual foi estudada a adição de camadas instrumentais, que ocorre a partir do momento em que *Frisk* conhece *Sans*, o personagem esqueleto da cena, complementa a sensação de tranquilidade do cenário anterior, embora agora as adições e subtrações das camadas transmitam a sensação de movimento da personagem de um lugar ao outro na cena.

The image shows a musical score for measures 31, 32, and 33. The score is written for four instruments: Piano (Pno), Violin 1 (Vla), Violin 2 (Vla 2), and Glockenspiel (Glock.). The key signature is three sharps (F#, C#, G#) and the time signature is 3/8. The score is divided into three measures. In measure 31, the Piano part has a few notes, while the Violin 1 and Violin 2 parts have a rhythmic pattern of eighth notes. The Glockenspiel part has a continuous eighth-note pattern. In measure 32, the Piano part has a few notes, while the Violin 1 and Violin 2 parts have a rhythmic pattern of eighth notes. The Glockenspiel part has a continuous eighth-note pattern. In measure 33, all instruments have a whole rest. The score is marked with a forte dynamic (*f*) at the beginning of measure 31.

Figura 18 - Estudo da adição e subtração de camadas instrumentais (Compassos 31-33)

O uso de ornamentos melódicos cria um padrão de motivos similares em determinados trechos ao longo da trilha, o que é um método composicional que é utilizado como um *leitmotiv*<sup>16</sup> que aparece nos diferentes cenários, especialmente quando está nevando.



Figura 19 - Exemplos do uso de ornamentação nas notas Sol sustenido e Ré dobrado sustenido em dois trechos distintos, tocados pelo mesmo sintetizador. (Compassos 42 e 45)

---

<sup>16</sup> Leitmotiv é uma frase musical curta e constantemente recorrente.

O tema futurista da casa do personagem *Papyrus*, personagem que não aparece na cena e é irmão de *Sans*, conta com uma orquestração de sintetizadores, já que o cenário apresenta uma televisão e um computador, que são elementos tecnológicos distintos do restante do cenário. O uso de ornamentações melódicas reforça a ferramenta musical como um motivo ao longo da música.

The image displays a musical score for five different synthesizer layers. Each layer consists of a treble and a bass staff. The layers are labeled on the left as follows: Sint. Crist, Sint. Warm, Sint. Circ., Sint. Metal, and Sin. Mlh. The music is written in a key signature of three sharps (F#, C#, G#). The 'Sint. Crist' part features a melodic line with a grace note. 'Sint. Warm' has a sustained chord. 'Sint. Circ.' has a simple melodic line. 'Sint. Metal' has a sustained chord. 'Sin. Mlh.' has a complex, rhythmic melodic line with many notes and ornaments.

Figura 20 - Trecho da música da casa do personagem Papyrus em que aparecem todas as camadas de sintetizadores (Compasso 56)

Por fim, o último tema, do bar *Grillby's*, é conduzido por uma levada proveniente do estilo do funk americano, com o órgão *Hammond*, o baixo e o Clavinete como base instrumental para os solos de *Jazz Organ* e guitarra elétrica.

The image shows a musical score for three instruments: Bass Electric Guitar (B. El.), Hammond Organ (Org. Hm.), and Clavinet (Clav.). The score is written in 4/4 time and features a key signature of three sharps (F#, C#, G#). The B. El. part has a melodic line with a solo in the second measure. The Org. Hm. part has a steady bass line. The Clav. part has a rhythmic pattern with a solo in the second measure. Chords are indicated above the B. El. staff: A#m, G#, D#7, A#m, D#, C#.

Figura 21 - Acompanhamento musical no baixo, órgão Hammond e clavinete do trecho que apresenta solos de Jazz Organ e guitarra elétrica no bar Grillby's (Compassos 61-62)

Parte da inspiração para a composição da trilha sonora foi proveniente da trilha sonora original do desenvolvedor do jogo *Toby Fox*, enquanto que a cena de luta entre *Frisk* e o cachorro foi influenciada pelos temas de batalha do jogo *Pokemon Red and Blue* (Masuda, 1996) e o loop de dois compassos da cena do bar foi inspirado na música *Superstition* do *Stevie Wonder* (Wonder, 1972), nos teclados da música *Roundabout* da banda *Yes* (Yes, 1971) e por *Gedro*, em sua música *Without Hope* (Gedro, 2022), sem nenhuma pretensão de atingir níveis semelhantes de excelência na execução instrumental.



#### 6.4 Tempo de Cura: trilha para o jogo *This War of Mine*

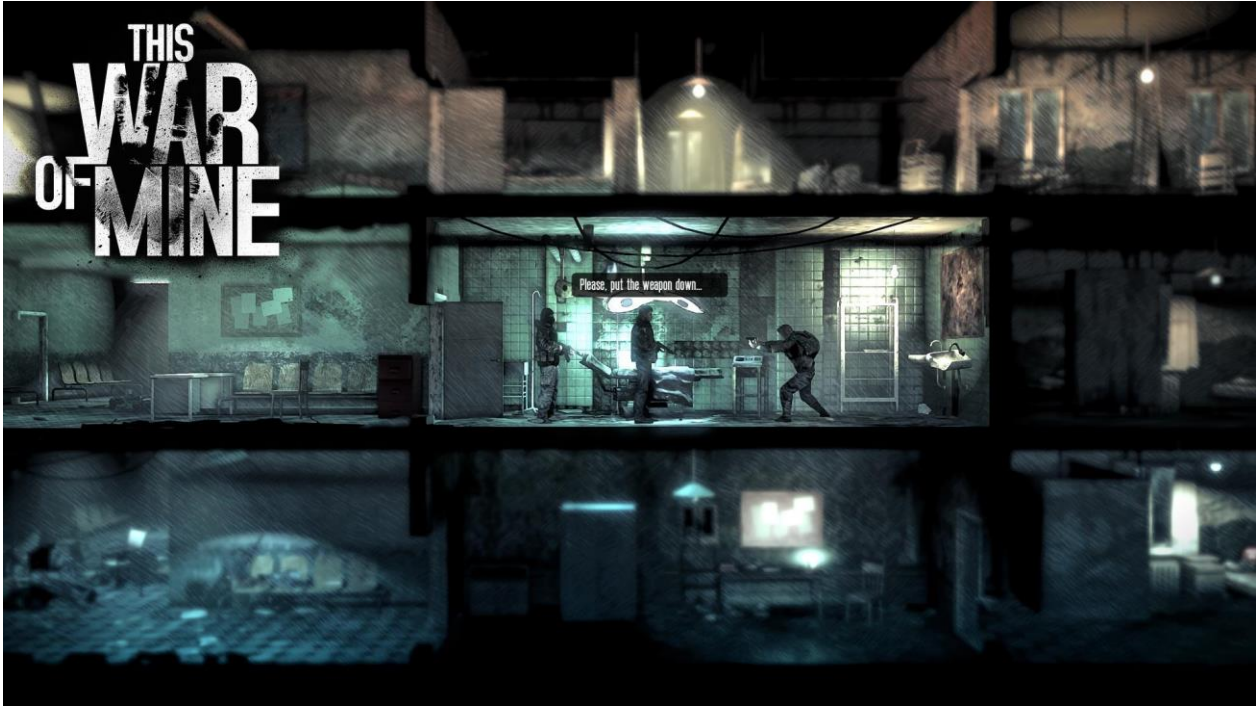


Figura 22 - Capa do Jogo *This War of Mine*

A quarta faixa, intitulada Tempo de Cura, possui um cenário de desolação e apresenta a situação de um pai que cuida da sua filha doente em um abrigo improvisado e precisa urgentemente de medicamentos. A tristeza do cenário de guerra e a morte recente da mãe da criança conferem um plano de fundo para uma trilha sonora que capture a atmosfera densa em que os protagonistas se situam. Os cenários apresentam edificações destruídas, efeitos sonoros bélicos e clima de tensão pela situação de fome, de doenças, de frio e do medo de saqueadores.

Trata-se de um jogo é multiplataforma (PC, Android, Playstation 5, Xbox Series X e S) e do gênero Aventura e Simulação. A história foca no lado civil da guerra e enfatiza

a destruição da cidade e a luta pela sobrevivência perante uma situação desesperadora.

A trilha teve como inspiração inicial acordes dedilhados na guitarra com *delay*, com o *plug-in TH-U*, e a adição de camadas, cronologicamente, do *mellotron*, de uma voz soprano, de uma seções de duas trompas, uma em F e outra em C, e de dois contrabaixos, uma seção de contrabaixo acústico e um elétrico. Essa sobreposição de elementos, que ocorre nos momentos finais da música, confere à conclusão musical da cena um efeito épico, já que todas as camadas instrumentais se sobrepõem.

The image displays a musical score for measures 16 through 20. The score is arranged in a grand staff format with the following parts from top to bottom: Gui. El. (Electric Guitar), Mel. (Mellotron), Sop. (Soprano), Trom. em F (Trumpet in F), Trom. Contr. (Trumpet in C), Cb. (Acoustic Bass), and B. El. (Electric Bass). Measure 16 is marked with a rehearsal sign '16' and the tempo marking 'F7M'. The electric guitar part features a melodic line with a 'delay' effect. The Mellotron, Soprano, and both Trumpets enter in measure 17 with sustained notes, marked with a forte 'f' dynamic. The Acoustic Bass and Electric Bass also enter in measure 17, with the electric bass marked 'f'. The electric bass part in measure 20 features a blue dot on the first note, indicating a specific performance instruction. The overall texture becomes increasingly dense as more instruments are added in the final measures, creating the described epic effect.

Figura 23 - Sobreposição de todas as camadas instrumentais ao final da música confere um efeito épico que sintetiza as emoções sentidas pelos personagens ao final da cena (Compassos 16-20)

A música está no compasso 3/4 e apresenta um *loop* de quarenta compassos, que conta com os sete instrumentos previamente mencionados ao final da cena. Está na tonalidade de A menor e apresenta uma única seção cujo andamento é de semínima a 172 bpm.

As duas principais influências para essa composição são dos trabalhos dos compositores Hans Zimmer, na música *Main Theme* do filme *Interstellar* (Zimmer, 2014) e Ennio Morricone na *Once Upon a Time in the West Theme* (Morricone, 1972), do filme homônimo.

Os *plug-ins* utilizados na cena foram o *TH-U*, *Redtron*, *LABS* (voz soprano), *BBC Symphonic Orchestra* (Trompas e Contrabaixo).

A dinâmica de cada instrumento foi feita a partir do uso de várias faixas de áudio do mesmo trecho (*loop*) para que a mixagem de cada parte fosse efetuada separadamente e com precisão, conforme a adição de cada novo instrumento ao anterior. Na *DAW Reaper*, o *Script*<sup>17</sup> chamado *Layers* (Camadas), desenvolvido pelo aluno da UFRGS, Daniel Lumertz, é apenas um dos vários *Scripts* disponibilizados por ele no *Reaper* que auxiliam compositores de trilhas sonoras para videogames, já que este facilita o controle visual das dinâmicas.

---

<sup>17</sup> Códigos desenvolvidos para a *DAW Reaper* que executam uma ação específica, a fim de automatizar uma tarefa, no caso, a dinâmica de camadas.

## 6.5 Sem Escapatória: trilha para o jogo *Outlast*



Figura 24 - Capa do jogo *Outlast*

A quinta faixa, intitulada *Sem Escapatória*, apresenta uma trilha sonora com três seções distintas, e a instrumentação muda, da textura orquestral, para a feita por sintetizadores e, logo após, para coro feminino acompanhado por sintetizador.

O desenvolvimento da música considerou as entradas de cada personagem em cena, o que não ocorre na trilha sonora original, que enfatiza elementos de design de som e variações de dinâmica de acordo com os ambientes.

A história do jogo se baseia no objetivo do personagem principal, um jornalista ousado, que busca infiltrar-se em instalações de experimentos militares aplicados em seres humanos. Os resultados catastróficos das experiências ocasionaram a destruição

do cenário e dos cientistas e guardas do local, ao que tudo indica pelo surgimento de seres humanos com características físicas e mentais alteradas, que se rebelaram contra os membros do exército.

Esse jogo é do gênero *Survival Horror*<sup>18</sup> e Aventura e é multiplataforma (Playstation 4, Nintendo Switch, Xbox One e PC). O objetivo do jogo está em registrar os eventos e personagens através de uma câmera digital, sob a ameaça constante dos perigos das criaturas que habitam uma espécie de manicômio.

A instrumentação é formada por seções de violoncelo, violino e viola, a partir do *plug-in BBC Symphonic Orchestra*, de um Coro vocal do *LABS* e de sintetizadores do *plug-in Helm*, na seção de maior tensão musical. Para fins de design sonoro, foram utilizadas percussões orquestrais com o *plug-in* da *BBC Symphonic Orchestra*.

A música conta com três trechos musicais, que estão no andamento de semínima à 106 bpm. Todos os trechos apresentam o uso da tonalidade menor expandida.

A escala musical que alicerça as melodias da música adota o padrão intervalar de segunda menor seguida por terça menor, chamada de escala aumentada número forte 6-20, escala hexatônica, do modo 3 de transposição limitada de Olivier Messiaen.



Figura 25 - Escala de tensão número forte 6-20, usada para criação das melodias.

---

<sup>18</sup> “Terror de sobrevivência” em tradução livre.

A harmonia do primeiro trecho orquestral esta utiliza acordes menores com sétima maior e acorde menores com sétima menor e suas inversões e extensões dos acordes para criar uma atmosfera densa e tensa, que é reforçada pela entrada do coro com acordes aumentados.

The image shows a musical score for three instruments: Violino 1, Violino 2, and Violoncello. The score is written in 6/4 time and consists of six measures. Above the staves, the following chords are indicated: Fm7M, E°, Abm/Eb, Em/G, F#/C#, and Ebm7M. The dynamics are marked as *mf* (mezzo-forte) for the first two measures and *f* (forte) for the last two measures. The Violoncello part starts with a *f* dynamic and ends with a *ff* (fortissimo) dynamic. The Violino 1 and Violino 2 parts also start with a *mf* dynamic. The score includes various musical notations such as notes, rests, and slurs.

Figura 26 - Acordes menores com sétima maior acentuam a tensão da cena (Compassos 1-6)

O segundo trecho valoriza melodias prioritariamente cromáticas e arpejos de acordes maiores aumentados e diminutos. O Sintetizador de Sub-contrabaixo sustenta notas longas com intervalos predominantes de segunda maior e saltos de quarta maior e sexta menor, o que leva a uma sustentação do momento de tensão em contraponto aos arpejos. Para os momentos de susto, os intervalos predominantes são de segunda menor e quartas diminutas, com a intenção de provocar estresse e sempre deixar o jogador desconfortável.

O terceiro trecho apresenta, predominantemente, acorde menores com sétima maior e é a versão completa do tema de orquestra e coro que aparece brevemente na

cena imediatamente anterior à entrada do protagonista na sala em que um homem se encontra pendurado ao teto.

The musical score for measures 31-34 is presented in three staves. The top staff, labeled 'Coro F.', shows a sequence of chords: Cm7M, F#m7M, Abm/Eb, and F#m7M. The tempo is marked as quarter note = 106. The middle staff, labeled 'Vln. 1', and the bottom staff, labeled 'Vln. 2', show melodic lines with dynamics ranging from *mf* to *f*. The key signature is one flat (B-flat), and the time signature is 6/4, which changes to 5/4 in the final measure.

Figura 27 - Uso predominante de acordes menores com sétima maior acentua ainda mais a tensão do cenário (Compassos 31-34)

O final da música, apesar de conter elementos de tensão, oferece ao jogador um momento de relaxamento e apreciação de uma cena de corte (*cutscene*<sup>19</sup>), na qual o autoproclamado padre do manicômio profetiza a “missão” do jogador naquele lugar. O acorde final, D#m7M, serve como conexão entre esse momento de relaxamento e o retorno para uma cena que mostra os guardas do local espalhados horizontalmente em poças vermelhas pelo chão e acentua novamente a tensão do perigo constante.

<sup>19</sup> Cena sobre a qual o jogador não possui nenhum controle e que interrompe a jogabilidade a fim de avançar no enredo da história.

The image displays two staves of musical notation. The first staff begins at measure 37 with a tempo marking of 114. It contains three measures with the following chords: G7M(11)/B, Bbm7, and C#sus4. The second staff begins at measure 41 and contains three measures with the following chords: F#6, C#7/F#, and D#m7M/E. The notation includes various time signatures (4/4, 7/4, 6/4, 7/4) and dynamic markings such as *mp*.

Figura 28 - Música da cena de corte é composta de coro acompanhado de sintetizador e termina em um acorde de tensão para retornar ao roteiro, no qual o jogador voltará a ter controle (Compassos 37-43)

Quanto às inspirações para a composição dos temas estas vêm da trilha dos jogos *Amnesia: The Dark Descent*, *Main Theme*, de Mikka Tarmia (Tarmia, 2011), dos jogos de número dois, quatro, cinco e dez da série *Submachine*, das músicas *Lighthouse*, *Lab*, *Looping Traps*, *Corridor*, *Basement Exit* e *Iron Pyramid* do compositor Thomas Jatsko (Jatsko, 2017), e do jogo *The Mortuary Assistant* com a faixa *The Demon's Tongue*, do compositor Cody Pawlak (Pawlak, 2022).



## 6.6 Despedida das Máquinas de Manipulação: trilha para o jogo *The Stanley Parable*



Figura 29 - Capa do jogo *The Stanley Parable*

A sexta faixa, intitulada *Despedida das Máquinas de Manipulação*, apresenta a história de um homem chamado Stanley, que todos os dias sentava em frente ao computador e inseria, através do teclado, ordens no computador. Certo dia, quando os comandos não chegaram ao seu monitor, ele parte na busca pelo motivo da falha administrativa.

Esse jogo é do gênero *Aventura e Narração Interativa*, desenvolvido apenas para PC. A história do jogo baseia-se na tomada de decisões pelo jogador, que opta por respeitar ou não as falas do narrador, e, conseqüentemente, ramifica a história de

acordo com o nível de desobediência ou conformidade com relação às ordens recebidas por meio do texto narrativo.

A trilha busca refletir a trajetória do ambiente de escritórios até a sala de controle televisivo dos funcionários e, por fim, à sala de máquinas de controle de pensamento. A decisão do personagem, de seguir todas as instruções do narrador leva ao contato com a natureza e ao pensamento a respeito da felicidade que ele pode vir a ter, uma vez liberto das amarras psicológicas que o prendiam.

A instrumentação da música consiste em três pianos do *plug-in Keyzone Classic*, duas celestas, uma seção de violas e uma seção de piccolos do *plug-in* da *BBC Symphonic Orchestra*, um sintetizador do *plug-in Iris 2*, uma flauta transversal (na qual utilizou-se apenas o efeito percussivo obtido apenas pela batida dos dedos nas chaves do instrumento) e quatro bongôs.

A música está dividida em duas partes nos andamentos de semínima a 176 e 116 bpm, respectivamente e está no compasso 7/8, com repetições de figuras melódicas ou rítmicas com a duração de um compasso de cada um dos instrumentos citados, que são sobrepostos ou removidos conforme Stanley avança pelo escritório. Os padrões tem o intuito de conduzir a escuta, na tentativa de causar uma sensação hipnótica através do uso predominante de escalas pentatônicas. As trocas de cenário ocasionam mudanças de instrumentação que conduzem a novas texturas musicais e que buscam se relacionar com os elementos de cada lugar.

A instrumentação é adaptada conforme as mudanças de cenário, após a chegada a sala do chefe da empresa, onde se introduzem os instrumentos percussivos que indicam uma perturbação do personagem. Quando o personagem liga a energia da sala de monitoramento dos funcionários, o sintetizador é adicionado aos bongôs, o que traz um efeito de “floresta digital”. Cabe enfatizar também a efetividade da troca de oitavas dos padrões a fim manter o foco do ouvinte e adicionar variedade à música.

The image displays a musical score for a scene. The score is organized into systems, each with a staff label on the left. The instruments and their parts are as follows:

- Pno 2:** Treble clef, playing a melodic line of quarter notes.
- Pno 4:** Treble clef, playing a melodic line of quarter notes.
- Pno 5:** Treble clef, playing a melodic line of quarter notes.
- Cel.:** Treble clef, playing a melodic line of quarter notes.
- Cel. 2:** Treble clef, playing a melodic line of quarter notes.
- Sint.:** Bass clef, playing a rhythmic pattern of eighth notes.
- Vla.:** Bass clef, mostly silent.
- Flt.:** Treble clef, mostly silent.
- Tbl.:** Drum set, mostly silent.
- Bng.:** Bongos, playing a rhythmic pattern of eighth notes.
- Bng. 2:** Bongos, playing a rhythmic pattern of eighth notes.
- Bng. 3:** Bongos, playing a rhythmic pattern of eighth notes.
- Bng. 4:** Bongos, playing a rhythmic pattern of eighth notes.

The score is in a key with two flats (B-flat and E-flat) and a 4/4 time signature. The percussion parts (Bng., Bng. 2, Bng. 3, Bng. 4) play a rhythmic pattern of eighth notes. The string parts (Pno 2, Pno 4, Pno 5, Cel., Cel. 2) play a melodic line of quarter notes. The woodwind parts (Sint., Vla., Flt., Tbl.) are mostly silent.

Figura 30 - Bongôs, sintetizadores, pianos e celestas formam a "floresta digital" que se dissolve aos poucos até a saída do personagem das instalações (Compassos 91-92)

Por fim, a abertura da porta das instalações para a natureza introduz apenas instrumentos orquestrais acústicos, com melodias que buscam inspirar a reflexão sobre o passado e sobre o futuro do personagem, por meio de um viés positivo.

A trilha da parte final se inicia na tonalidade de Si menor e modula em duas ocasiões, para Dó# Maior e F# maior, o que enfatiza os acordes da sonoridade do modo Lídio, F# lídio e B lídio, respectivamente. O acorde final, que é o quarto grau da tonalidade de F# deixa em suspenso a finalização da música e confere incerteza com relação ao futuro do personagem.

The image shows a musical score for three instruments: Viola (Vla), Flute (Flt.), and Piano 6 (Pno 6). The score is in 3/4 time and features a key signature of one sharp (F#). The Viola part starts with a whole note G, followed by a half note G# and a whole note F# Lydian. The Flute part has a whole rest followed by a melodic line starting on G. The Piano 6 part has a melodic line in the right hand and a harmonic accompaniment in the left hand. Dynamics include *f* and *mf*.

Figura 31 - Modulação de B menor para C# maior, por meio da transição cromática do acorde de Sol em Sol sustenido e a a adição do piccolo são aspectos que conferem serenidade à cena (Compassos 91-92)

The image shows a musical score for Piano 6 (Pno 6). The score is in 3/4 time and features a key signature of two sharps (D major). The piano part has a melodic line in the right hand and a harmonic accompaniment in the left hand. Dynamics include *mf* and *mp*. The score shows a modulation from D major to F# Lydian mode, with the final chord being a B7 Lydian chord.

Figura 32 - A troca de tonalidade de Dó sustenido maior para Fá sustenido maior termina com o acorde de quarto grau da escala, em um clima suspensivo, enfatizando a sonoridade Lídia (Compassos 124-129)

As inspirações para a composição da trilha foram baseadas em técnicas de composição para a música minimalista, tais como, a superposição de padrões e repetição aditiva de texturas. As músicas de referência são: Abertura de *Glassworks* do compositor Philip Glass (Glass, 1981), a música *Drumming* do compositor Steve Reich (Reich, 1972) e a música *Summer*, do compositor Joe Hisaishi (Hisaishi, 1999).

### 6.7 Ninguém Espera a Inquisição Espanhola: trilha para o jogo *Electronic Super Joy*



Figura 33 - Capa do jogo *Electronic Super Joy*

A sétima faixa, intitulada *Ninguém Espera a Inquisição Espanhola*, retrata a batalha da figura humana contra o Papa, dentro de um mundo acompanhado pela

música eletrônica sintetizada dançante, em um universo que requer que o personagem seja muito saltitante e possua uma espaçonave, a fim de ocasionalmente combater o Papa em condições de batalha justas.

O jogo é do gênero Ação e Plataforma, disponível para *Nintendo Switch*, *Playstation 4*, *Xbox One* e *PC*. A jogabilidade é simples, pois o jogador pode apenas andar, saltar e esmagar mísseis e outras criaturas. A dificuldade do jogo está no número e na velocidade com a qual os objetos fazem investidas contra o personagem. Logo, para desviar dos perigos e também pular com precisão entre um lugar e outro, é preciso renascer diversas vezes para enfrentar os desafios de um mesmo cenário.

A atmosfera eletrônica da trilha sonora original foi mantida, uma vez que as cores vibrantes do cenário e o balanço de cabeça dos personagens harmonizam com as características dessa sonoridade.

Quanto à instrumentação, este jogo conta apenas com elementos eletrônicos. Para a primeira parte, foram utilizados os *plug-ins* *ODsay (Lead 1)*, *Iris 2 (Bass)*, *ICECREAM (Lead 2 e Bass)*, *NES VST 1.2 (Lead 3)*, *Helm (Arpeggiator)* e *Drum Pro (Drum Machine)*. Para a cena de perseguição da aeronave do papa, foram utilizados os sons dos *plug-ins* *Helm (Saw Waves)*, *Iris 2 (Bass e Lead Synths)*, *NES VST 1.2 (8-bit Chiptune Noise)*, *ICECREAM (8-bit Chiptune glissando)* e *Drum Pro (Drum Machine)*. Para a última cena de batalha, na qual o papa dispara mísseis e lasers contra o jogador, foram utilizados os *plug-ins* *ODsay (Bass)*, *Micromoon (Lead 1)*, *Iris 2 (Lead 2 e Reverb Strings)*, *Cheese Machine (Reverb Strings)* e o *Drum Pro (Drum Machine)*.

A música está dividida em quatro seções, cujos andamentos são os de semínima à 156, 160, 168 e 112 bpm, respectivamente.

As duas primeiras seções apresentam repetições de oito compassos, enquanto as últimas duas apresentam repetições de dezesseis compassos e apenas o curto trecho de transição de quatro compassos para a seção final está no compasso 3/4.

A primeira cena apresenta o Papa balançando a cabeça, o que influenciou o andamento da música para que o baixo pudesse acompanhar a batida. A segunda cena apresenta muitos saltos, que são acompanhados pelo sintetizador com *delay* para simular esse efeito saltitante, e por melodias e contra melodias em dois sintetizadores diferentes. A terceira parte apresenta um tema de *Hip-Hop*, no qual o *hi-hat* da bateria acompanha aproximadamente o tempo dos disparos do jogador. E, para a última cena, dois sintetizadores melódicos acompanham a presença, tanto dos mísseis, quanto dos lasers, enquanto o baixo apresenta uma melodia mais densa, já que o cenário possui lápides e que pode ser um cemitério, caso o jogador não esteja atento.

As quatro seções musicais apresentam diferentes células rítmicas, compostas por *hi-hat*, bumbo e caixa e que servem de base para a construção harmônica e melódica.

The image displays three systems of musical notation for drums and percussion. Each system consists of two staves: the top staff for 'Bumbo e Caixa' (Bass and Snare) and the bottom staff for 'Hi-hat'.  
 - The first system is in 4/4 time. The 'Bumbo e Caixa' staff starts with a dynamic marking of *f* and features a pattern of quarter notes and rests. The 'Hi-hat' staff starts with a dynamic marking of *mf* and features a pattern of eighth notes.  
 - The second system is in 2/4 time. The 'Bumbo e C.' staff starts with a dynamic marking of *f* and features a pattern of quarter notes and rests. The 'Hi-Hat' staff starts with a dynamic marking of *mp* and features a pattern of eighth notes.  
 - The third system is in 4/4 time. The 'Bumbo e C.' staff starts with a dynamic marking of *mf* and features a pattern of quarter notes and rests. The 'Hi-Hat' staff starts with a dynamic marking of *mf* and features a pattern of eighth notes.

Figura 34 - Células rítmicas conduzem as batidas eletrônicas e dão suporte aos sintetizadores  
(Compassos 1, 18, 42 e 78)

A composição apresenta um tema melódico, que é retomado em cada nova seção e é alternado entre as oitavas, formado pelo cromatismo de Ab, A e Bb e sua variação Db, D e Eb.



Sintetizador Lead

*mf*

Ebm

Gbm

Ab7

Figura 35 - O primeiro tema melódico apresenta o cromatismo melódico descendente entre si bemol e lá natural (Compassos 1-2)

O cromatismo melódico reaparece em diversos momentos e com variações de direção melódica e transposições de quarta ou oitava.

Sint. Lead

3

3

Figura 36 - O segundo tema apresenta novamente o cromatismo melódico descendente, agora com a inclusão da nota lá bemol (Compassos 20-21)

Uma nova passagem melódica com desenho descendente aparece e é utilizada sequencialmente com sua transposição de quinta justa descendente, em um momento do jogo em que a iminência de quedas mortais das plataformas por meio de saltos imprecisos é um perigo constante.

Figura 37 - A segunda seção musical apresenta uma nova melodia e a sua transposição uma quinta abaixo e poderia ser utilizada como motivo melódico para a confecção de um novo tema (Compassos 18 e 22)

Uma nova variação do primeiro tema aparece na cena de perseguição da aeronave do pontífice.

Figura 38 - Variação do primeiro tema melódico na cena de estilo Hip-Hop apresenta cromatismo ascendente (Compassos 42-47 e 52-57)

A última melodia da parte final utiliza o tema de cromatismo melódico descendente e ainda transpõe uma quarta acima, o que intensifica as emoções da última batalha contra o líder mundial da Igreja católica.

The image displays two staves of musical notation for a piece labeled 'Sint. Quad.'. The top staff shows a melodic line in 4/4 time with a key signature of three flats (B-flat, E-flat, A-flat). The melody begins with a half note G3, followed by a quarter note F3, then a quarter note E3, and a quarter note D3, illustrating a descending chromaticism. This is followed by a quarter note C3, a quarter note B2, and a quarter note A2. The melody then transposes up a fourth, starting with a quarter note G4, followed by a quarter note F4, a quarter note E4, and a quarter note D4. The bottom staff is empty, indicating that the bass line is silent for this section. The dynamic marking 'mp' (mezzo-piano) is present under the first measure of the top staff.

Figura 39 - Variação do cromatismo melódico descendente sobre o primeiro tema e transposição da variação uma quarta justa acima conferem intensidade à cena (Compassos 78-81)

As inspirações para as composições foram das músicas *Courtesy*, da trilha sonora do jogo *Super Hexagon*, do compositor Chipzel (Chipzel, 2015) e da música *Disco Descent 1-1* do jogo *Crypt of the Necrodancer*, do compositor Danny Baranowsky (Baranowsky, 2014).

## 7. CONCLUSÃO

Este trabalho apresentou sete trilhas sonoras para sete jogos eletrônicos de diferentes gêneros, o que originou músicas de diferentes sonoridades, estilos e andamentos. A mistura de instrumentos virtuais e acústicos conferiu, nas músicas em que isso se aplica, efeitos sonoros produzidos pela gravação do instrumento e que são desejados e usados na criação de design de som, como por exemplo sons percussivos (sons que também possuem altura definida) obtidos pelo toque ritmado na flauta transversal, variações na respiração nas flautas doces e efeitos obtidos por diferentes técnicas reproduzidas nos instrumentos de cordas, como harmônicos artificiais e abafamento de cordas na guitarra, e *slap and pop*<sup>20</sup> no baixo elétrico.

As performances instrumentais foram todas gravadas pelo autor, nos seus instrumentos de formação que são o baixo elétrico, guitarra e teclados, tanto na execução das melodias como dos solos apresentados nas trilhas Roll the Bones e Ninguém Espera a Inquisição Espanhol e nos instrumentos de aprendizado recente como as flautas doces: soprano e contralto, flauta transversal, escaleta e os bongôs, em que a execução musical é comprometida pelo menor tempo de dedicação.

Foram necessários, para o desenvolvimento desse trabalho, o desempenho de funções musicais e extra-musicais, como as de compositor, arranjador, intérprete, produtor musical, editor de áudio, sonoplasta, diretor cinematográfico e editor de vídeo. As cenas, obtidas após a *gameplay*<sup>21</sup> de cada jogo, foram então editadas e então adicionadas ao *Reaper* para acompanhamento da cena na etapa de criação musical. Após as gravações, criação de efeitos sonoros e produção musical, as músicas foram adicionadas aos vídeos editados por meio do software *Filmora 9*.<sup>22</sup>

---

<sup>20</sup> Técnica em que o instrumentista bate em uma corda e, logo após, puxa uma outra.

<sup>21</sup> Gravação feita enquanto a pessoa joga o *videogame*.

<sup>22</sup> Programa de edição de vídeos da empresa *Wondershare*.

As músicas inéditas desse trabalho foram descritas e analisadas para demonstrar as ideias musicais que se originaram dos estudos musicais composicionais. O alicerce para essas análises e descrições dos conteúdos das trilhas é amplamente proveniente da experiência de aprendizado obtida no curso de bacharelado em música popular na UFRGS e do curso técnico em instrumento musical que fiz no Instituto Federal do Rio Grande do Sul (IFRS), em Porto Alegre, onde adquiri diversos conhecimentos instrumentais em violão e teclado musical.

A cena estática, como a do jogo *Machinarium*, difere das cenas restantes pois busca enfatizar a apreciação da música como o foco principal ou utilizar um *loop* que dê suporte para uma jogabilidade relaxante. A diferenciação de criação para as faixas posteriores foi fundamental para compreensão de como um roteiro ou narrativa de um jogo pode influenciar na composição da trilha sonora.

A criação das trilhas sonoras teve como fator limitante as cenas selecionadas, o que gera músicas lineares, nas quais as ações dos jogadores já foram executadas, e isso exclui o aspecto de decisão do jogador, variações aleatórias de cenário e de aproximação ou distanciamento de personagens. Logo, o estudo de desenvolvimento de músicas não lineares poderá ser desenvolvido no futuro.

É importante destacar que o mercado de *games* agora vale mais que indústrias de música e cinema juntas, de acordo com estudo feito pela empresa TechNET Immersive em reportagem do site CanalTech, que aponta que a indústria de jogos está avaliada em 163,1 bilhões de dólares. O alto crescimento ocorreu por volta de 2020, ao que tudo indica devido à pandemia global de COVID-19, em que os eventos locais fechados como cinemas, teatros, shows e eventos esportivos foram cancelados (CanalTech, 2021).

A produção e disponibilização de jogos nas plataformas digitais são muito amplas e as empresas desenvolvedoras de jogos *Indie*<sup>23</sup> podem acolher compositores

---

<sup>23</sup> O jogo *Indie* é desenvolvido a partir de um projeto independente.

que almejam se inserir nesta indústria promissora. Não possuo experiência anterior no ramo das trilhas sonoras para jogos eletrônicos e o que aprendi e compus para esse trabalho foi de grande valia para que no futuro possa trabalhar na área.

## 8. VIDEOTECA

MinimalEffort. **Steve Reich and Musicians - Drumming - Original 1971 Live Recording**. 2017. Disponível em:

[https://www.youtube.com/watch?v=u9DbqNIUNqc&t=1s&ab\\_channel=MinimalEffort](https://www.youtube.com/watch?v=u9DbqNIUNqc&t=1s&ab_channel=MinimalEffort).

Acesso em 23 de mar de 2023.

Socrates Satrapoulos. **Philip Glass - Glassworks (complete)**. 2013. Disponível em:

[https://www.youtube.com/watch?v=6Stu7h7Qup8&t=388s&ab\\_channel=SocrateSatrapoulos](https://www.youtube.com/watch?v=6Stu7h7Qup8&t=388s&ab_channel=SocrateSatrapoulos). Acesso em 23 de mar de 2023.

Fernando Mattos. **Fernando Lewis de Mattos - Primeiro Bestiário Brasileiro, X. Despedida**. 2011. Disponível em:

[https://www.youtube.com/watch?v=hRRHGLsxc7Y&ab\\_channel=FernandoMattos](https://www.youtube.com/watch?v=hRRHGLsxc7Y&ab_channel=FernandoMattos).

Acesso em 23 de mar de 2023.

Alfa Mist. **Alfa Mist - Antiphon [Full Album]**. 2017. Disponível em:

[https://www.youtube.com/watch?v=HGyt9Jgib7A&t=30s&ab\\_channel=AlfaMist](https://www.youtube.com/watch?v=HGyt9Jgib7A&t=30s&ab_channel=AlfaMist). Acesso em 23 de mar de 2023.

Luigi orso. **Porcupine Tree - Fear of a Blank Planet (2007) Full Album**. 2018.

Disponível em:

[https://www.youtube.com/watch?v=jKM5dampSOQ&ab\\_channel=luigiorso](https://www.youtube.com/watch?v=jKM5dampSOQ&ab_channel=luigiorso). Acesso em 23 de mar de 2023.

DigiDigger. **How do non-euclidean games work? | Bitwise.** 2020. Disponível em:  
[https://www.youtube.com/watch?v=IFEIUcXCEvI&ab\\_channel=DigiDigger](https://www.youtube.com/watch?v=IFEIUcXCEvI&ab_channel=DigiDigger)

Acesso em 23 de mar de 2023.

Brilliant Classics. **Erik Satie: Gymnopédies & Gnossiennes (Full Album).** 2016.  
Disponível em:  
[https://www.youtube.com/watch?v=5pyhBJzuiXM&t=1022s&ab\\_channel=BrilliantClassics](https://www.youtube.com/watch?v=5pyhBJzuiXM&t=1022s&ab_channel=BrilliantClassics). Acesso em 23 de mar de 2023.

PokemasterCrystal. **Pokemon Red, Yellow, Blue Battle Music- Trainer.** 2008.  
Disponível em:  
[https://www.youtube.com/watch?v=2Jmty\\_NiaXc&t=22s&ab\\_channel=pokemasterCrystal](https://www.youtube.com/watch?v=2Jmty_NiaXc&t=22s&ab_channel=pokemasterCrystal). Acesso em 23 de mar de 2023.

Yesofficial. **Roundabout (2003 Remaster).** 2015. Disponível em:  
[https://www.youtube.com/watch?v=DwPWGUhEtP0&ab\\_channel=Yes-Topic](https://www.youtube.com/watch?v=DwPWGUhEtP0&ab_channel=Yes-Topic). Acesso em  
23 de mar de 2023.

lozzagermain. **Stevie Wonder Superstition.** 2010. Disponível em:  
[https://www.youtube.com/watch?v=0CFuCYNx-1g&ab\\_channel=lozzagermain](https://www.youtube.com/watch?v=0CFuCYNx-1g&ab_channel=lozzagermain). Acesso  
em 23 de mar de 2023.

Gedro - Tema. **Get Out.** 2022. Disponível em:  
[https://www.youtube.com/watch?v=QExLpsKOGMQ&ab\\_channel=Gedro-Topic](https://www.youtube.com/watch?v=QExLpsKOGMQ&ab_channel=Gedro-Topic). Acesso  
em 23 de mar de 2023.



Thrillerboy. **Incubus – Shaft**. 2009. Disponível em:

[https://www.youtube.com/watch?v=bK5pmUKdl0Y&ab\\_channel=Thrillerboy](https://www.youtube.com/watch?v=bK5pmUKdl0Y&ab_channel=Thrillerboy). Acesso em 23 de mar de 2023.

Aura Music. **Interstellar Main Theme - Hans Zimmer**. 2015. Disponível em:

[https://www.youtube.com/watch?v=kpz8lpoLvrA&ab\\_channel=AuraMusic](https://www.youtube.com/watch?v=kpz8lpoLvrA&ab_channel=AuraMusic). Acesso em 23 de mar de 2023.

Joker Recordings. **Once Upon A Time In The West Theme (Ennio Morricone)**. 2009.

Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=i3Q8h-fDfEI&ab\\_channel=JokerRecordings](https://www.youtube.com/watch?v=i3Q8h-fDfEI&ab_channel=JokerRecordings). Acesso em 23 de mar de 2023.

Vaxistaa. **Amnesia The Dark Descent - Soundtrack - (Mikko Termia) - 01 - Main theme**. 2009. Disponível em:

[https://www.youtube.com/watch?v=eWDzqUud3jU&ab\\_channel=VAXISTAA](https://www.youtube.com/watch?v=eWDzqUud3jU&ab_channel=VAXISTAA). Acesso em 23 de mar de 2023.

Jatsko. **Submachine OST (2005-2015) - Mixed by Jatsko**. 2018. Disponível em:

[https://www.youtube.com/watch?v=SEgQGE1TPGo&t=1277s&ab\\_channel=Jatsko](https://www.youtube.com/watch?v=SEgQGE1TPGo&t=1277s&ab_channel=Jatsko). Acesso em 23 de mar de 2023.

Cpaws Horror Music and Game. **The Mortuary Assistant OST - The Demons Tongue**. 2022. Disponível em:

[https://www.youtube.com/watch?v=nEvHlexNEtE&ab\\_channel=CpawsHorrorMusic%26Gaming](https://www.youtube.com/watch?v=nEvHlexNEtE&ab_channel=CpawsHorrorMusic%26Gaming). Acesso em 23 de mar de 2023.

Joe Hisaishi Official. **Joe Hisaishi – Summer**. 2020. Disponível em:

[https://www.youtube.com/watch?v=l0GN40EL1VU&ab\\_channel=JoeHisaishiVEVO](https://www.youtube.com/watch?v=l0GN40EL1VU&ab_channel=JoeHisaishiVEVO).

Acesso em 23 de mar de 2023.

Chipzel. **Chipzel – Courtesy**. 2013. Disponível em:

[https://www.youtube.com/watch?v=N6atL8AwzKc&ab\\_channel=chipzel](https://www.youtube.com/watch?v=N6atL8AwzKc&ab_channel=chipzel). Acesso em 23

de mar de 2023.

DannyBstyle. **Crypt of the Necrodancer OST - Disco Descent (1-1)**. 2016. Disponível

em: [https://www.youtube.com/watch?v=iPe3LT37h-Y&ab\\_channel=dannyBstyle](https://www.youtube.com/watch?v=iPe3LT37h-Y&ab_channel=dannyBstyle). Acesso

em 23 de mar de 2023.

Daniel Lumertz Talk. **Adaptive Music In REAPER - Introduction to the Scripts**. 2023.

Disponível em:

[https://www.youtube.com/watch?v=dyoWIduQIAg&ab\\_channel=DanielLumertzTalk](https://www.youtube.com/watch?v=dyoWIduQIAg&ab_channel=DanielLumertzTalk).

Acesso em 23 de mar de 2023.

## 9. DISCOGRAFIA

BARANOWSKY, Danny. **Crypt of the Necrodancer** (Álbum). Ghost Ramp. 2014.

CHIPZEL. **Super Hexagon** (EP). iam8bit. 2015.

GEDRO. **Medusa** (Álbum). Pastaclinha Productions, 2022.

GLASS, Philip. **Glassworks** (Álbum). Sony Records, 1981.

HISAISHI, Joe. **Summer** (Song). Universal Music. 1999.

INCUBUS. **Fungus Amongus** (Álbum). Stopuglynailfungus Music on Chillum, 1995.

JATSKO, Thomas. **Submachine (2005-2015)**. 14 de jun. de 2017.

MASUDA, Junichi. **Pokemon Red and Blue** (Álbum). 1996.

MATTOS, Fernando. **Primeiro Bestiário Brasileiro** (peças), 2011.

MIST, Alfa. **Antiphon** (Álbum), Sekito, 2017.

MORRICONE, Ennio. **Once Upon a Time in the West** (Álbum). RCA Records, 1972.

PAWLAK, Cody. **The Mortuary Assistant** (Álbum). DarkStone Digital. 2022.

SATIE, Erik. **Gymnopédies** (Músicas).1888. Intérprete: Håkon Austbö, 2016.

TARMIA, Mikko. **Amnesia: The Dark Descent** (Álbum). The Sound of Fiction, 2011.

TREE, Porcupine. **Fear of a Blank Planet** (Álbum). Roadrunner Records, 2007.

SATIE, Erik. **Gymnopédies** (Músicas).1888. Intérprete: Håkon Austbö, 2016.

WAKEMAN, Rick. **Fragile** (Álbum). Atlantic Records, 1971.

WONDER, Stevie. **Talking Book** (Álbum). Motown Records, 1972.

ZIMMER, Hans. **Interstellar** (Álbum). WaterTower Music, 2014.

## 10. REFERÊNCIAS

AGE OF EMPIRES 2. Reino Unido. Microsoft. 1999. Jogo Eletrônico.

BATEMAN, Chris; BOON, Richard. **XXI Century game design**. Hingham: Charles River Media, 2006.

CERVO, Dimitri. O **Minimalismo e suas técnicas composicionais**. Per Musi-Revista Acadêmica, 2005.

GRAND THEFT AUTO. Edimburgo, Reino Unido. Rockstar Games. 2013. Jogo Eletrônico.

HYPERBOLICA. California, Estados Unidos. CodeParede. 2022. Jogo eletrônico.

MONUMENT VALLEY. Londres, Reino Unido. Ustwo Studio Ltd. 2014. Jogo Eletrônico.

PHILLIPS, Winifred. **A composer's guide to game music**. MIT Press, 2014.

ROVERAN, Luis. **Recursos composicionais aplicados à trilha musical de videogames como elementos narrativos e de gameplay: o exemplo de YasunoriMitsuda e sua composição para Chrono Cross**. UNESP, 2013.

SALLES, Paulo. **Teoria dos conjuntos: Apontamentos**. USP, 2016.

SUPERLIMINAL. Seattle, Estados Unidos: Pillow Castle. 2019. Jogo eletrônico.

TERRARIA. Indiana, Estados Unidos. Re-Logic. 2011. Jogo Eletrônico.

TO THE MOON. Canada. Freedbird Games. 2011. Jogo Eletrônico.

THE SIMS 1. California, Estados Unidos. Electronic Arts Games. 2000. Jogo Eletrônico.

WAKKA, Wagner. **Mercado de games agora vale mais que indústrias de música e cinema juntas**. Canaltech. 25 de Fevereiro de 2021. *Games*. Disponível em: <https://canaltech.com.br/games/mercado-de-games-agora-vale-mais-que-industrias-de-musica-e-cinema-juntas-179455/> .

ZIEGLER, Janina. **Evolution of Game Music - A look at characteristic elements of music in video games across time**. Mittweida, Hochschule Mittweida (FH), University of Applied Sciences, 2015.

## 11. APÊNDICES

## 11.1 Apêndice 1 - Partitura de Balanço robótico

**Balanço Robótico**  
Machinarium Pedro Henrique

[A]  $\text{♩} = 114$

Flauta Doce Soprano

Flauta Doce Contralto

Escaleta

Palmas

Bateria

Bateria

Piano Elétrico

Piano Elétrico

Guitarra elétrica

Baixo Elétrico de 5 cordas

*mp*

*mf*

2

S. fla. doce

A. fla. doce

Esc.

Palm.

Bat.

Bat.

Pno. El.

Pno. El.

Gui. El.

B. El.

*f*



16

S. fla. doce

A. fla. doce

Esc.

Palm.

Bat.

Bat.

Pno. El.

Pno. El.

Gui. El.

B. El.

*mp*

*f*

Dm/A

3

Detailed description: This is a musical score for a percussion ensemble and woodwinds. The score is in 4/4 time and features a key signature of one flat (B-flat). It begins at measure 16. The woodwind parts include a Soprano Flute (S. fla. doce) and an Alto Flute (A. fla. doce). The S. fla. doce part starts with a rest and then plays a melodic line with a mezzo-piano (*mp*) dynamic. The A. fla. doce part also starts with a rest and then plays a melodic line with a forte (*f*) dynamic, including a triplet of eighth notes. The percussion ensemble consists of Escudo (Esc.), Palm (Palm.), Batas (Bat.), and Bongos (B.). The Batas part features a rhythmic pattern of eighth notes. The Bongos part features a rhythmic pattern of eighth notes with accents. The keyboard parts include two Electric Pianos (Pno. El.) and an Electric Guiter (Gui. El.), all of which are silent throughout the score. The Bass Electric (B. El.) part features a rhythmic pattern of eighth notes.

4

23<sup>8</sup>

S. fla. doce

A. fla. doce

E/G#

Esc.

Palm.

Bat.

Bat.

Pno. El.

Pno. El.

Gui. El.

B. El.

Detailed description: This is a page of a musical score for a band. It features seven staves. The top two staves are for Soprano Flute (S. fla. doce) and Alto Flute (A. fla. doce), both in treble clef with a key signature of one flat. The Soprano Flute part starts at measure 23 with a sequence of notes: G4, A4, B4, C5, B4, A4, G4. The Alto Flute part follows with notes: G4, A4, B4, C5, B4, A4, G4. A chord marking 'E/G#' is placed above the Alto Flute staff in the fourth measure. The next two staves are for Escudo (Esc.) and Palm (Palm.), both showing rests. The fourth and fifth staves are for Bateria (Bat.), with the top staff showing a drum pattern and the bottom staff showing a bass line with 'x' marks. The sixth and seventh staves are for Percussion (Pno. El., Gui. El., B. El.), with the top three staves showing rests and the bottom staff showing a bass line.

30

S. fla. doce

A. fla. doce

Esc.

Palm.

Bat.

Bat.

Pno. El.

Pno. El.

Gui. El.

B. El.

Eb/G

D/F#

6

37<sup>8</sup>

S. fla. doce

A. fla. doce

Esc.

Palm.

Bat.

Bat.

Pno. El.

Pno. El.

Gui. El.

B. El.

Db

F

Detailed description: This page of a musical score is marked with rehearsal mark 6. It features a woodwind section with Soprano Flute (S. fla. doce) and Alto Flute (A. fla. doce), both in treble clef with a key signature of one flat. The flute parts have melodic lines with slurs and ties. The Alto Flute part includes chord markings for Db and F. The percussion section includes Escudo (Esc.), Palm (Palm.), and two Batallas (Bat.). The strings section consists of two Electric Pianos (Pno. El.) in treble clef, a Guiro (Gui. El.) in treble clef, and a Bass Electric Piano (B. El.) in bass clef. The score is written in a 4/4 time signature.

45

S. fla. doce

A. fla. doce

mp

Esc.

Palm.

Bat.

Bat.

Pno. El.

Pno. El.

Gui. El.

B. El.

*mf*

*F*

*3*

Detailed description: This page of a musical score covers measures 45 through 51. The score is arranged in a standard orchestral layout. At the top, the woodwind section includes a Soprano Flute (S. fla. doce) and an Alto Flute (A. fla. doce), both playing a melodic line with a mezzo-piano (*mp*) dynamic. The Flute Escrito (Esc.) part begins in measure 50 with a mezzo-forte (*mf*) triplet of eighth notes, followed by a half note F. The Percussion section consists of a Snare Drum (Palm.) and a Bass Drum (Bat.), with the snare drum playing a rhythmic pattern of eighth notes and the bass drum providing a steady pulse. The string section includes three Electric Pianos (Pno. El.), a Guijarro (Gui. El.), and a Bass Electric Piano (B. El.). The electric pianos are silent throughout this passage, while the Guijarro and Bass Electric Piano provide a rhythmic accompaniment. The score is written in a key signature of one flat and a 4/4 time signature.

8

52

S. fla. doce

A. fla. doce

Esc.

Palm.

Bat.

Bat.

Pno. El.

Pno. El.

Gui. El.

B. El.

E/G#

Eb/G

*f*

59

S. fla. doce

A. fla. doce

Esc.

Palm.

Bat.

Bat.

Pno. El.

Pno. El.

Gui. El.

B. El.

Db/F

10

65

S. fla. doce

A. fla. doce

Esc.

Palm.

Bat.

Bat.

Pno. El.

Pno. El.

Gui. El.

B. El.

F

Fm

*p*

7

Detailed description: This musical score page contains measures 65 through 71. The top two staves are for Soprano and Alto Flute (S. fla. doce and A. fla. doce), both of which are silent throughout. The third system includes the Escudo (Esc.) and Palm. parts. The Escudo part features a melodic line starting in measure 65, with a forte (F) dynamic marking above the first note, and a piano (p) dynamic marking below the line in measure 71. The Palm. part is silent. The fourth system contains two snare drum (Bat.) parts. The upper part has a steady rhythmic pattern of quarter notes, while the lower part has a more complex pattern with accents and a grace note (7) in measure 71. The fifth system includes three parts: Pno. El. (Electric Piano), Gui. El. (Electric Guitar), and B. El. (Bass Electric). The Pno. El. part has a chordal accompaniment starting in measure 65 with a Fm (F minor) chord marking above the first chord. The Gui. El. part is silent. The B. El. part has a bass line with eighth and quarter notes, including a grace note (7) in measure 71.



Musical score for page 11, measures 72-75. The score is written for the following instruments:

- S. fla. doce (Soprano Flute, dolce)
- A. fla. doce (Alto Flute, dolce)
- Esc. (Escarabajo)
- Palm. (Palm)
- Bat. (Batería) - two staves
- Pno. El. (Piano Electrico) - two staves
- Gui. El. (Guitar Electrica)
- B. El. (Bajo Electrico)

Measure 72 is marked with a first ending bracket (8) and a repeat sign. The piano part (Pno. El.) begins in measure 72 with a dynamic marking of *mf*. The guitar part (Gui. El.) has a dynamic marking of *mp* in measure 74. The bass part (B. El.) is in 4/4 time and has a dynamic marking of *mp* in measure 74. The drum part (Bat.) shows a rhythmic pattern of eighth notes and quarter notes. The woodwinds (S. fla. doce, A. fla. doce, Esc.) and Palm. are mostly silent in this section.

12

**B** ♩ = 112

76

S. fla. doce

A. fla. doce

Esc.

Palm.

Bat.

Bat.

Pno. El.

Pno. El.

Gui. El.

B. El.

*f*

*mf*

*ff*

Dm

CØ

80

S. fla. doce

A. fla. doce

Esc.

Palm.

Bat.

Bat.

Pno. El.

Pno. El.

Gui. El.

B. El.

Ab/Eb

A7

Dm

Detailed description: This page of a musical score contains seven staves. The top two staves are for Soprano and Alto Flute (S. fla. doce and A. fla. doce), both in treble clef with a key signature of one flat and a 4/4 time signature. They contain whole rests. The third staff is for Escudo (Esc.) in treble clef with whole rests. The fourth staff is for Palm (Palm.) in a percussion clef, showing a rhythmic pattern of eighth notes with accents. The fifth and sixth staves are for two different Drum sets (Bat.), both in percussion clef. The seventh staff is for Electric Piano (Pno. El.) in treble clef, featuring a melodic line with a key signature change to two flats and a 4/4 time signature. It includes dynamic markings and is divided into sections labeled Ab/Eb, A7, and Dm. The eighth staff is for Electric Guitar (Gui. El.) in treble clef, showing a rhythmic accompaniment with 'x' marks for muted notes. The ninth staff is for Electric Bass (B. El.) in bass clef, providing a bass line with a key signature of two flats and a 4/4 time signature.

14

C ♩ = 118

S. fla. doce

A. fla. doce

Esc.

Palm.

Bat.

Bat.

Pno. El.

Pno. El.

Gui. El.

B. El.

Dm

*mf*

*f*

*mf*

*f*

*mf*

89

S. fla. doce

A. fla. doce

Esc.

Palm.

Bat.

Bat.

Pno. El.

Pno. El.

Gui. El.

B. El.

16

Musical score for page 16, measures 94-98. The score is in 4/4 time and features the following instruments and parts:

- S. fla. doce**: Solo flute part, starting in measure 94 with a *mf* dynamic. Chords *Dm* and *F* are indicated above the staff.
- A. fla. doce**: Alto flute part, playing a melodic line with a *mp* dynamic.
- Esc.**: Escudo (snare drum) part, playing a rhythmic pattern with a *f* dynamic.
- Palm.**: Palmas (claps) part, playing a rhythmic pattern.
- Bat.**: Bateria (drums) part, playing a rhythmic pattern.
- Pno. El.**: Electric piano part, consisting of two staves with rests.
- Gui. El.**: Electric guitar part, consisting of one staff with rests.
- B. El.**: Bass electric guitar part, playing a melodic line with a *f* dynamic.

99

S. fla. doce

A. fla. doce

Esc.

Palm.

Bat.

Bat.

Pno. El.

Pno. El.

Gui. El.

B. El.

G Dm F G

Detailed description: This page of a musical score, numbered 17, contains measures 99 through 103. The score is written for a variety of instruments. The top two staves are for Soprano Flute (S. fla. doce) and Alto Flute (A. fla. doce), both in treble clef with a key signature of one flat. The Soprano Flute part features a melodic line with rests, while the Alto Flute part provides a rhythmic accompaniment of eighth notes. The next two staves are for Escudo (Esc.) and Palmas (Palm.), both in treble clef. The Escudo part has a melodic line with eighth notes, and the Palmas part has a rhythmic pattern of eighth notes. The following two staves are for Bateria (Bat.), with the top staff showing a rhythmic pattern of eighth notes and the bottom staff being empty. Below these are three staves for Percussion: two for Pandeiro (Pno. El.) and one for Guião (Gui. El.), all in treble clef and currently empty. The bottom staff is for Bateria (B. El.) in bass clef, featuring a melodic line with eighth notes. Chord markings G, Dm, F, and G are placed above the first four measures of the Soprano Flute staff.

18

104<sub>6</sub> Dm

S. fla. doce *mp*

A. fla. doce *mf*

Esc. *mp*

Palm.

Bat.

Bat.

Pno. El.

Pno. El.

Gui. El.

B. El.



109

S. fla. doce

A. fla. doce

Esc.

Palm.

Bat.

Bat.

Pno. El.

Pno. El.

Gui. El.

B. El.

Dm

*mf*

*mp*

*mf*

Detailed description: This is a musical score for page 19, starting at measure 109. The score is written for a variety of instruments. The top two staves are for Soprano Flute (S. fla. doce) and Alto Flute (A. fla. doce), both in treble clef with a key signature of one flat. The S. fla. doce part begins in measure 4 with a Dm chord and a melody starting on G4, marked *mf*. The A. fla. doce part plays a rhythmic accompaniment of eighth notes, marked *mp*. Below these are the Esc. (Escudo) and Palm. (Palmier) parts, which are grouped together. The Esc. part has a melody starting in measure 4, marked *mf*. The Palm. part plays a steady eighth-note rhythm. The Bat. (Batterie) section consists of two staves; the top one has a complex rhythmic pattern with accents and slurs, while the bottom one is mostly silent. The Pno. El. (Piano Electric) and Gui. El. (Guitar Electric) sections are represented by three staves, all of which are silent throughout the page. The B. El. (Bass Electric) part is in the bottom staff, in bass clef with a key signature of one flat, playing a rhythmic pattern of eighth notes.

20

114 F G Dm F

S. fla. doce

A. fla. doce

Esc.

Palm.

Bat.

Bat.

Pno. El.

Pno. El.

Gui. El.

B. El.

Detailed description: This musical score page contains measures 114 through 118. The top staff is for Soprano Flute (S. fla. doce) and features a melodic line with notes G4, A4, B4, C5, and B4. Above this staff, the chords F, G, Dm, and F are indicated for measures 114, 115, 116, and 117 respectively. The second staff is for Alto Flute (A. fla. doce) and plays a rhythmic accompaniment of eighth notes. The third and fourth staves are for Escalante (Esc.) and Palmier (Palm.), with the Escalante playing a melodic line and the Palmier playing a rhythmic pattern. The fifth and sixth staves are for Bateria (Bat.), with the top staff playing a rhythmic pattern and the bottom staff being empty. The seventh, eighth, and ninth staves are for Electric Piano (Pno. El.), Electric Guitar (Gui. El.), and Electric Bass (B. El.), all of which are currently silent. The Electric Bass staff shows a melodic line in the bottom register.

119

S. fla. doce

A. fla. doce

Esc.

Palm.

Bat.

Bat.

Pno. El.

Pno. El.

Gui. El.

B. El.

*mp*

Detailed description of the musical score: The score is for measures 119 and 120. Measure 119 starts with a treble clef, a key signature of one flat (B-flat), and a common time signature. The Soprano Flute (S. fla. doce) part has a G note on the first staff, followed by a rest, then another G note. The Alto Flute (A. fla. doce) part has a quarter note G, followed by quarter notes A, B, and C. The Escudo (Esc.) part has a half note G, followed by a half note A. The Palm (Palm.) part has a quarter rest, followed by a quarter note G, and a quarter rest. The Batuta (Bat.) part has a quarter note G, followed by a quarter note A, and a quarter rest. The second Batuta (Bat.) part is silent. The Piano (Pno. El.) part is silent. The Guiro (Gui. El.) part is silent. The Bass (B. El.) part has a quarter note G, followed by a quarter note A, and a quarter note B. The dynamic marking *mp* is indicated below the Soprano Flute part.

11.2 Apêndice 2 - Partitura de Retorno progressivo

### Retorno Progressivo

Antichamber Pedro Henrique

♩ = 98

**System 1 (Measures 1-5):**

- Piano:** Melody starts on a whole note F# in measure 1, followed by quarter notes in measures 2-4, and a whole note D# in measure 5. Bass line consists of chords: F# (measures 1-2), B7M (measures 3-4), and D#m (measure 5). Dynamics: *p*.
- Violino 1, Violino 2, Viola, Violoncello:** Resting.

**System 2 (Measures 6-10):**

- Piano:** Melody starts on a quarter note E in measure 6, followed by quarter notes G and A in measures 7-8, a half note B7M in measure 9, and a triplet of eighth notes F# in measure 10. Bass line consists of chords: E (measures 6-7), G (measures 8-9), and F# (measure 10). Dynamics: *mf* in measure 9, *p* in measure 10.
- Violino 1:** Resting until measure 10, then a whole note F# with dynamic *mp*.
- Violino 2:** Resting until measure 10, then a whole note F# with dynamic *mp*.
- Viola:** Resting until measure 10, then a whole note F# with dynamic *mp*.
- Violoncello:** Resting until measure 10, then a whole note F# with dynamic *mp*.

2

12

Pno

B7M A#m D#m6

Vln. 1

Vln. 2

Vla

Vc.

16

Pno

E7/D G6 A6 C7M

Vln. 1

Vln. 2

Vla

Vc.

*mp*

*mf*

*mf*

*mf*

20

Pno

F#7/E  $\lrcorner$ 3 $\lrcorner$  D/A  $\lrcorner$ 3 $\lrcorner$  G  $\lrcorner$ 3 $\lrcorner$  A  $\lrcorner$ 3 $\lrcorner$

*p*

Vln. 1

Vln. 2

Vla

Vc.

25

Pno

E B7M/E C#m7  $\lrcorner$ 3 $\lrcorner$  B7M  $\lrcorner$ 3 $\lrcorner$  C#m7/A  $\lrcorner$ 3 $\lrcorner$  Am7

*mp*

Vln. 1

Vln. 2

Vla

Vc.

4

The image shows a musical score for five instruments: Piano (Pno), Violin 1 (Vln. 1), Violin 2 (Vln. 2), Viola (Vla), and Cello (Vc.). The score is written in a key signature of three sharps (F#, C#, G#) and a 3/4 time signature. The piano part begins at measure 31 with a triplet of eighth notes. The first measure of the piano part is marked *mf*. The second measure contains the chord A#7M. The third measure contains the chord C6. The fourth measure contains the chord F#. The fifth measure is marked *mp*. The violin, viola, and cello parts are currently blank.

### 11.3 Apêndice 3 - Partitura de Roll the bones

Roll the Bones  
Undertale

Pedro Henrique



2

$\text{♩} = 92$

Piano *mp*

Viola

Viola 2

Glockenspiel

Sintetizador de eco *pp*

Sintetizador Arpejador *mp*

Sintetizador cristalino

Sintetizador Warm

Sintetizador circular

Sintetizador de Metais

Sintetizador de malha

Baixo elétrico *mf*

Órgão Hammond

Clavinete

2 C# F# Lyd. C# F#

Pno

Vla

Vla 2

Glock.

Sint. Eco

Sint. Arp.

Sint. Crist

Sint. Warm

Sint. Circ.

Sint. Metal

Sin. Mlh.

B. El.

Org. Hm.

Clav.

4

4

Pno

Vla

Vla 2

Glock.

Sint. Eco

Sint. Arp.

Sint. Crist

Sint. Warm

Sint. Circ.

Sint. Metal

Sin. Mlh.

B. El.

Org. Hm.

Clav.

C# F# Lyd. C# F#

2/4

6 C#

Pno

Vla

Vla 2

Glock.

Sint. Eco

Sint. Arp.

Sint. Crist

Sint. Warm

Sint. Circ.

Sint. Metal

Sin. Mlh.

B. El.

Org. Hm.

Clav.

C#m Dór.

*mf*

*mf*



10

Pno

Vla

Vla 2

Glock.

Sint. Eco

Sint. Arp.

Sint. Crist

Sint. Warm

Sint. Circ.

Sint. Metal

Sin. Mlh.

B. El.

Org. Hm.

Clav.

B A C#m

*f*

*mf*

8

12

Pno

Vla

Vla 2

Glock.

Sint. Eco

Sint. Arp.

Sint. Crist

Sint. Warm

Sint. Circ.

Sint. Metal

Sin. Mlh.

B. El.

Org. Hm.

Clav.

D

E

*f*

*mp*





10

*15*

Pno

Vla

Vla 2

Glock.

Sint. Eco

Sint. Arp.

Sint. Crist

Sint. Warm

Sint. Circ.

Sint. Metal

Sin. Mlh.

B. El.

Org. Hm.

Clav.

17  $\text{♩} = 92$  F# Lyd. *mp*

Pno

Vla

Vla 2

Glock.

Sint. Eco

Sint. Arp.

Sint. Crist

Sint. Warm

Sint. Circ.

Sint. Metal

Sin. Mlh.

B. El.

Org. Hm.

Clav.

12

21

Pno

Vla

Vla 2

Glock.

Sint. Eco

Sint. Arp.

Sint. Crist

Sint. Warm

Sint. Circ.

Sint. Metal

Sin. Mlh.

B. El.

Org. Hm.

Clav.

*mp*

25

Pno

Vla

Vla 2

Glock. *mp*

Sint. Eco

Sint. Arp.

Sint. Crist

Sint. Warm

Sint. Circ.

Sint. Metal

Sin. Mlh.

B. El.

Org. Hm.

Clav.

14

28

Pno

Vla

Vla 2

Glock.

Sint. Eco

Sint. Arp.

Sint. Crist

Sint. Warm

Sint. Circ.

Sint. Metal

Sin. Mlh.

B. El.

Org. Hm.

Clav.

*mf*

31

Pno

Vla

Vla 2

Glock.

Sint. Eco

Sint. Arp.

Sint. Crist

Sint. Warm

Sint. Circ.

Sint. Metal

Sin. Mlh.

B. El.

Org. Hm.

Clav.

*f*

*mp*

16

34 rall. - - - - -

Pno

Vla

Vla 2

Glock.

Sint. Eco

Sint. Arp.

Sint. Crist

Sint. Warm

Sint. Circ.

Sint. Metal

Sin. Mlh.

B. El.

Org. Hm.

Clav.

37  $\text{♩} = 90$

Pno

Vla

Vla 2

Glock.

Sint. Eco

Sint. Arp.  $A\#m$   $G\#$   $F\#$   
*p*

Sint. Crist

Sint. Warm *p*

Sint. Circ.

Sint. Metal *mf*

Sin. Mlh.

B. El.

Org. Hm.

Clav.



40

Pno

Vla

Vla 2

Glock.

Sint. Eco

Sint. Arp.

Sint. Crist

Sint. Warm

Sint. Circ.

Sint. Metal

Sin. Mlb.

B. El.

Org. Hm.

Clav.

D#m C# E#m

43

Pno

Vla

Vla 2

Glock.

Sint. Eco

Sint. Arp.

Sint. Crist

Sint. Warm

Sint. Circ.

Sint. Metal

Sin. Mlh.

B. El.

Org. Hm.

Clav.

D#m

G#

20

46

Pno

Vla

Vla 2

Glock.

Sint. Eco

Sint. Arp.

Sint. Crist

Sint. Warm

Sint. Circ.

Sint. Metal

Sin. Mlh.

B. El.

Org. Hm.

Clav.

3

48

Pno

Vla

Vla 2

Glock.

Sint. Eco

Sint. Arp.

Sint. Crist

Sint. Warm

Sint. Circ.

Sint. Metal

Sin. Mlh.

B. El.

Org. Hm.

Clav.

D#m

3

50

Pno

Vla

Vla 2

Glock.

Sint. Eco

Sint. Arp.

Sint. Crist

Sint. Warm

Sint. Circ.

Sint. Metal

Sin. Mlh.

B. El.

Org. Hm.

Clav.

3

52

Pno

Vla

Vla 2

Glock.

Sint. Eco

Sint. Arp.

Sint. Crist

Sint. Warm

Sint. Circ.

Sint. Metal

Sin. Mlh.

B. El.

Org. Hm.

Clav.

3

54

Pno

Vla

Vla 2

Glock.

Sint. Eco

Sint. Arp.

Sint. Crist

Sint. Warm

Sint. Circ.

Sint. Metal

Sin. Mlh.

B. El.

Org. Hm.

Clav.

3





2

8

Gui. El.

Mel.

Sop.

Trom. em F

Trom. Contr.

Cb.

B. El.

G

F

*mf*

*mp*

*mp*

16

Gui. El.

Mel.

Sop.

Trom. em F

Trom. Contr.

Cb.

B. El.

F7M

*f*

*f*

*f*

3

21 Em7/G F7M

Gui. El.

Mel.

Sop.

Trom. em F

Trom. Contr.

Cb.

B. El.

26 Em7/G

Gui. El.

Mel.

Sop.

Trom. em F

Trom. Contr.

Cb.

B. El.

4

31 F7M(9)

Gui. El.

Mel.

Sop.

Trom. em F

Trom. Contr.

Cb.

B. El.

36 F7M

Gui. El.

Mel.

Sop.

Trom. em F

Trom. Contr.

Cb.

B. El.

40

Gui. El.

Mel.

Sop.

Trom. em F

Trom. Contr.

Cb.

B. El.

*mp*

*mp*

*p*

Detailed description: This musical score page shows measures 40 through 44. The instruments and their parts are: Gui. El. (Guitar Electric) with three notes on a treble clef staff; Mel. (Melodica) with a half note on a treble clef staff and a half note on a bass clef staff; Sop. (Soprano) with a half note on a treble clef staff; Trom. em F (Trumpet in F) with a half note on a treble clef staff; Trom. Contr. (Trumpet Contr.) with a half note on a bass clef staff; Cb. (Cello) with a half note on a bass clef staff; and B. El. (Bass Electric) with a rhythmic pattern of eighth notes on a bass clef staff. Dynamics include *mp* (mezzo-piano) for the vocal and trumpet parts, and *p* (piano) for the bass electric part.

11.5 Apêndice 5 - Partitura de Sem escapatória

# Sem Escapatória

Outlast

Pedro Henrique

$\text{♩} = 106$

The musical score is written for a 6/4 time signature. It features seven staves: Coro Feminino, Violino 1, Violino 2, Violoncelo, Sintetizador Sci-fi, Sintetizador Arpeggios, and Sintetizador de baixo. The Coro Feminino staff contains rests. The Violino 1 staff has a melody starting with a half note G4, followed by quarter notes F#4, E4, D4, C4, and a half note B3. The Violino 2 staff has a melody starting with a half note G3, followed by quarter notes F3, E3, D3, C3, and a half note B2. The Violoncelo staff has a melody starting with a half note G2, followed by quarter notes F2, E2, D2, C2, and a half note B1. The Synth parts (Sci-fi, Arpeggios, and de baixo) contain rests. Chord symbols are placed above the Violino 1 staff: Fm7M, E°, Abm/Eb, Em/G, F#/C#, and Ebm7M. Dynamics include *mf* for Violino 1 and 2, *f* for Violoncelo, and *ff* for the final measure of the Violoncelo staff.

Coro Feminino

Violino 1

Violino 2

Violoncelo

Sintetizador Sci-fi

Sintetizador Arpeggios

Sintetizador de baixo

2

7 Cm7M F#aug ♩ = 128

Coro F. *mf*

Vln. 1 *f* *mf*

Vln. 2 *mf*

Vc.

Sint. Satan *f*

Sint. Arp *p* F#aug

Sint. Baixo *mf*

10

Coro F.

Vln. 1

Vln. 2

Vc.

Sint. Satan

Sint. Arp

Sint. Baixo

4

12

Coro F.

Vln. 1

Vln. 2

Vc.

Sint. Satan

Sint. Arp

Sint. Baixo

Eaug

*mf*

*mp*



15

Coro F.

Vln. 1

Vln. 2

Vc.

Sint. Satan

Sint. Arp

Sint. Baixo

6

17

Coro F.

Vln. 1

Vln. 2

Vc.

Sint. Satan

Sint. Arp

Sint. Baixo

The musical score consists of seven staves. The first four staves (Coro F., Vln. 1, Vln. 2, Vc.) are mostly silent, with rests in both measures. The fifth staff (Sint. Satan) has a half note in measure 17 and a half note in measure 18, with a dynamic marking of *f*. The sixth staff (Sint. Arp) has a melodic line with triplets in both measures, marked with a *p* dynamic. The seventh staff (Sint. Baixo) has a half note in measure 17 and a half note in measure 18.

19

Coro F.

Vln. 1

Vln. 2

Ve.

Sint. Satan

Sint. Arp

Sint. Baixo

Detailed description of the musical score: The score is for measures 19 through 22. Measure 19 is the start of a new system. The time signature is 2/4. The key signature is one sharp (F#). The parts are: Coro F. (treble clef, whole rest), Vln. 1 (treble clef, whole rest), Vln. 2 (treble clef, whole rest), Ve. (bass clef, whole rest), Sint. Satan (treble and bass clefs, whole rest), Sint. Arp (treble and bass clefs, eighth-note triplets), and Sint. Baixo (treble and bass clefs, whole rest). Measure 20 continues the same pattern. Measure 21 continues the same pattern. Measure 22 is in 7/4 time. The key signature changes to one flat (F). The parts are: Coro F. (treble clef, whole rest), Vln. 1 (treble clef, whole rest), Vln. 2 (treble clef, whole rest), Ve. (bass clef, whole rest), Sint. Satan (treble clef, whole note with a flat), Sint. Arp (treble and bass clefs, eighth-note triplets), and Sint. Baixo (treble and bass clefs, whole note with a flat). The Sint. Arp part has a complex rhythmic pattern of eighth-note triplets throughout the measures.

8

22

Coro F.

Vln. 1

Vln. 2

Vc.

Sint. Satan

Sint. Arp

Sint. Baixo

C#Ø

*mp*

*f*

23

Coro F.

Vln. 1

Vln. 2

Vc.

Sint. Satan

Sint. Arp

Sint. Baixo

C#Aug

3 3 3 3 3 3 3

3 3 3 3 3 3 3

10

24

Coro F.

Vln. 1

Vln. 2

Vc.

Sint. Satan

Sint. Arp

Sint. Baixo

*ff*

C#/G#

3

6/4

25

Coro F.

Vln. 1

Vln. 2

Vc.

Sint. Satan

Sint. Arp

Sint. Baixo

The musical score consists of seven staves. The first four staves (Coro F., Vln. 1, Vln. 2, Vc.) are mostly empty, with a few notes in the first measure of the second system. The fifth staff (Sint. Satan) has a few notes in the first measure of the second system. The sixth staff (Sint. Arp) features a triplet of eighth notes in both the upper and lower staves of the grand staff. The seventh staff (Sint. Baixo) has a few notes in the first measure of the second system. The time signature changes from 6/4 to 5/4 between measures 25 and 26.

12

27

Coro F.

Vln. 1

Vln. 2

Vc.

Sint. Satan

Sint. Arp

Sint. Baixo

*f*

G#°

Baug



29

Coro F.

Vln. 1

Vln. 2

Vc.

Sint. Satan

Sint. Arp

Sint. Baixo

The musical score for measures 29 and 30 is written in 7/4 time with one flat in the key signature. The parts are as follows:

- Coro F.:** A single measure of rest.
- Vln. 1:** A single measure of rest.
- Vln. 2:** A single measure of rest.
- Vc.:** A single measure of rest.
- Sint. Satan:** A single measure of rest.
- Sint. Arp:** A continuous accompaniment of eighth-note triplets in both hands.
- Sint. Baixo:** A single measure of rest.

14

30 **rall.** ----- **♩ = 106** Cm7M

Coro F. *mf*

Vln. 1 *f*

Vln. 2 *mf*

Vc.

Sint. Satan

Sint. Arp *p*

Sint. Baixo

32 F#m7M Abm/Eb F#m7M rit. - -

Coro F.

Vln. 1 *mf* *f*

Vln. 2 *f*

Vc.

Sint. Satan *f* D#°

Sint. Arp *mf*

Sint. Baixo *f*

16

♩ = 114

37

Coro F. *mp* G7M(11)/B Bbm7 C#sus4 F#6 C#7/F#

Vln. 1

Vln. 2

Vc.

Sint. Satan

Sint. Arp *p*

Sint. Baixo

43 D#m7M/E

Coro F.

Vln. 1

Vln. 2

Vc.

Sint. Satan

Sint. Arp

Sint. Baixo

Detailed description: This page of a musical score covers measures 43 and 44. The key signature is D major (two sharps) and the time signature is 7/4. The Coro F. part begins in measure 43 with a sustained chord of D#m7M/E, indicated by a chord symbol above the staff. The notes are D#4, F#4, G#4, A4, B4, and C5. The Sint. Arp part also plays this chord. The Vln. 1, Vln. 2, Vc., Sint. Satan, and Sint. Baixo parts are marked with a rest (—) for the entire duration of measures 43 and 44. The score concludes with a double bar line at the end of measure 44.

## 11.6 Apêndice 6 - Partitura de Despedida das máquinas de manipulação

### Despedida das Máquinas de Manipulação

The Stanley Parable

Pedro Henrique

2

♩ = 176

The musical score is for a 12-piece ensemble. It begins with a tempo marking of ♩ = 176. The key signature has two flats (B-flat and E-flat), and the time signature is 7/4. The score is divided into two measures. The first measure contains a melodic line for Piano (marked *mf*) in the right hand, while all other instruments are silent. The second measure is entirely silent for all instruments. The instruments listed are Piano, Piano 2, Piano 3, Piano 4, Piano 5, Celesta, Celesta 2, Sintetizador New Age, Viola, Piccolo, Piano 6, Tabla, Bongô, Bongô 2, Bongô 3, and Bongô 4.

3

Pno 1

Pno 2

Pno 3

Pno 4

Pno 5

Cel.

Cel. 2

Sint.

Vla.

Flt.

Pno 6

Tbl.

Bng.

Bng. 2

Bng. 3

Bng. 4



4

6

Pno

Pno 2

Pno 3

Pno 4

Pno 5

Cel.

Cel. 2

Sint.

Vla.

Flt.

Pno 6

Tbl.

Bng.

Bng. 2

Bng. 3

Bng. 4

*mf*

9

Pno 1

Pno 2

Pno 3

Pno 4

Pno 5

Cel.

Cel. 2

Sint.

Vla.

Flt.

Pno 6

Tbl.

Bng.

Bng. 2

Bng. 3

Bng. 4

6

12

Pno 1

Pno 2

Pno 3 *mf*

Pno 4

Pno 5

Cel.

Cel. 2

Sint.

Vla.

Flt.

Pno 6

Tbl.

Bng.

Bng. 2

Bng. 3

Bng. 4

15

The musical score is arranged in a vertical stack of staves. The instruments and their parts are as follows:

- Pno:** The grand piano part, featuring a melodic line in the right hand and a bass line in the left hand.
- Pno 2:** A second piano part, mirroring the main piano's melodic and bass lines.
- Pno 3:** A piano part with a continuous eighth-note accompaniment in the right hand and a bass line in the left hand.
- Pno 4, Pno 5, Pno 6:** These piano parts are currently silent, indicated by a horizontal line across the staff.
- Cel. and Cel. 2:** Cello parts, currently silent.
- Sint.:** Saxophone part, currently silent.
- Vla.:** Viola part, currently silent.
- Flt.:** Flute part, currently silent.
- Drums:** A group of four drum parts labeled Tbl., Bng., Bng. 2, Bng. 3, and Bng. 4, all currently silent.

The score is written in a key signature of two flats (B-flat and E-flat) and a common time signature (C). The notation includes treble and bass clefs, and various rhythmic values such as eighth and sixteenth notes.

8

17

The musical score for measures 17 and 18 is arranged in a vertical stack of staves. The top two staves are for Piano (Pno), with the first staff containing a melodic line in the right hand and a bass line in the left hand. The next two staves are for Piano 2 (Pno 2), also with a melodic line in the right hand and a bass line in the left hand. The following three staves (Pno 3, Pno 4, and Pno 5) are for Piano 3, Piano 4, and Piano 5, respectively, and all contain rests in both hands. The next three staves (Cel., Cel. 2, and Sint.) are for Cello, Cello 2, and Sintetizer, and all contain rests in both hands. The following three staves (Vla., Flt., and Pno 6) are for Viola, Flute, and Piano 6, and all contain rests in both hands. The bottom four staves (Tbl., Bng., Bng. 2, Bng. 3, and Bng. 4) are for Trombone, Bongos, Bongos 2, Bongos 3, and Bongos 4, and all contain rests in both hands. The score is written in a key signature of two flats (B-flat and E-flat) and a common time signature (C).

Pno

Pno 2

Pno 3

Pno 4

Pno 5

Cel.

Cel. 2

Sint.

Vla

Flt.

Pno 6

Tbl.

Bng.

Bng. 2

Bng. 3

Bng. 4

19

Pno 1

Pno 2

Pno 3

Pno 4

Pno 5

Cel. *f*

Cel. 2

Sint.

Vla.

Flt.

Pno 6

Tbl.

Bng.

Bng. 2

Bng. 3

Bng. 4

10

21

Pno 1

Pno 2

Pno 3

Pno 4

Pno 5

Cel.

Cel. 2

Sint.

Vla.

Flt.

Pno 6

Tbl.

Bng.

Bng. 2

Bng. 3

Bng. 4

23

Pno 1

Pno 2

Pno 3

Pno 4

Pno 5

Cel.

Cel. 2

Sint.

Vla.

Flt.

Pno 6

Tbl.

Bng.

Bng. 2

Bng. 3

Bng. 4



12

25

Pno 1

Pno 2

Pno 3

Pno 4

Pno 5

Cel.

Cel. 2 *f*

Sint.

Vla

Flt.

Pno 6

Tbl.

Bng.

Bng. 2

Bng. 3

Bng. 4

Detailed description: This page of a musical score covers measures 25 and 26. The score is for a large ensemble. The key signature has two flats (B-flat and E-flat), and the time signature is 4/4. The instruments are arranged vertically from top to bottom: Pno 1, Pno 2, Pno 3, Pno 4, Pno 5, Cel., Cel. 2, Sint., Vla, Flt., Pno 6, Tbl., Bng., Bng. 2, Bng. 3, and Bng. 4. Pno 1 and Pno 2 play a melodic line of eighth notes. Pno 3 plays a rhythmic accompaniment of eighth notes. Pno 4, Pno 5, Sint., Vla, Flt., and Pno 6 are silent. Cel. 2 has a dynamic marking of *f*. The percussion section (Tbl., Bng., Bng. 2, Bng. 3, Bng. 4) is silent.

27

The musical score consists of 13 staves. The first two staves are for Pno 1, with a treble clef and a bass clef. The next two staves are for Pno 2, also with treble and bass clefs. The next two staves are for Pno 3, with treble and bass clefs. The next two staves are for Pno 4, with treble and bass clefs. The next two staves are for Pno 5, with treble and bass clefs. The next two staves are for Cel., with treble and bass clefs. The next two staves are for Cel. 2, with treble and bass clefs. The next two staves are for Sint., with treble and bass clefs. The next two staves are for Vla., with a bass clef. The next two staves are for Flt., with a treble clef. The next two staves are for Pno 6, with treble and bass clefs. The final four staves are for Tbl., Bng., Bng. 2, Bng. 3, and Bng. 4, each with a double bar line.

Pno

Pno 2

Pno 3

Pno 4

Pno 5

Cel.

Cel. 2

Sint.

Vla

Flt.

Pno 6

Tbl.

Bng.

Bng. 2

Bng. 3

Bng. 4

14

29

Pno 1

Pno 2

Pno 3

Pno 4

Pno 5

Cel.

Cel. 2

Sint.

Vla.

Flt.

Pno 6

Tbl.

Bng.

Bng. 2

Bng. 3

Bng. 4

*mf*

32

*mp*

Pno 1

Pno 2

Pno 3

Pno 4

Pno 5

Cel.

Cel. 2

Sint.

Vla.

Flt.

Pno 6

Tbl.

Bng.

Bng. 2

Bng. 3

Bng. 4

16

35

Pno 1

Pno 2

Pno 3

Pno 4

Pno 5

Cel.

Cel. 2

Sint.

Vla

Flt.

Pno 6

Tbl.

Bng.

Bng. 2

Bng. 3

Bng. 4

37

Pno 1

Pno 2

Pno 3 *mf*

Pno 4

Pno 5

Cel.

Cel. 2

Sint.

Vla.

Flt.

Pno 6

Tbl.

Bng. *mf*

Bng. 2

Bng. 3

Bng. 4

18

39

Pno 1

Pno 2

Pno 3

Pno 4

Pno 5

Cel.

Cel. 2

Sint.

Vla.

Flt.

Pno 6

Tbl.

Bng.

Bng. 2

Bng. 3

Bng. 4

41

Pno 1

Pno 2

Pno 3

Pno 4

Pno 5

Cel.

Cel. 2

Sint.

Vla.

Flt.

Pno 6

Tbl.

Bng.

Bng. 2

Bng. 3

Bng. 4

Detailed description: This is a page of a musical score for measures 41 and 42. The score is written for a large ensemble. The key signature has two flats (B-flat and E-flat), and the time signature is 4/4. The instruments listed on the left are: Pno 1, Pno 2, Pno 3, Pno 4, Pno 5, Cel. (Cello), Cel. 2 (Cello 2), Sint. (Soprano Saxophone), Vla. (Viola), Flt. (Flute), Pno 6 (Piano 6), Tbl. (Tuba), Bng. (Bass Drum), Bng. 2 (Bass Drum 2), Bng. 3 (Bass Drum 3), and Bng. 4 (Bass Drum 4). Pno 1 and Pno 3 have active parts in both measures. Pno 1 plays a melody of eighth notes in the right hand, while Pno 3 plays a similar melody in the right hand with a bass line of eighth notes in the left hand. Pno 6 also has a bass line in the left hand. The other instruments (Pno 2, Pno 4, Pno 5, Cel., Cel. 2, Sint., Vla., Flt., Tbl., Bng., Bng. 2, Bng. 3, Bng. 4) are marked with a horizontal line and a dash, indicating they are silent in these measures. The page number '19' is in the top right, and the measure number '41' is at the start of the first measure.



20

43

Pno 1

Pno 2

Pno 3

Pno 4

Pno 5

Cel. *mf*

Cel. 2 *mf*

Sint.

Vla.

Flt.

Pno 6

Tbl.

Bng.

Bng. 2 *mp*

Bng. 3

Bng. 4

45

Pno 1

Pno 2

Pno 3

Pno 4

Pno 5

Cel.

Cel. 2

Sint.

Vla

Flt.

Pno 6

Tbl.

Bng.

Bng. 2

Bng. 3

Bng. 4

22

47

Pno 1

Pno 2

Pno 3

Pno 4

Pno 5

Cel.

Cel. 2

Sint.

Vla

Flt.

Pno 6

Tbl.

Bng.

Bng. 2

Bng. 3

Bng. 4

49

Pno 1

Pno 2

Pno 3

Pno 4

Pno 5

Cel.

Cel. 2

Sint.

Vla.

Flt.

Pno 6

Tbl.

Bng. 1 *mf*

Bng. 2

Bng. 3 *mf*

Bng. 4 *mf*

24

51

Pno 1

Pno 2

Pno 3

Pno 4

Pno 5

Cel.

Cel. 2

Sint.

Vla.

Flt.

Pno 6

Tbl.

Bng. 1

Bng. 2

Bng. 3

Bng. 4

53

Pno 1

Pno 2

Pno 3

Pno 4

Pno 5

Cel. 1

Cel. 2

Sint.

Vla.

Flt.

Pno 6

Tbl.

Bng. 1

Bng. 2

Bng. 3

Bng. 4

26

55

Pno 1

Pno 2

Pno 3 *mf*

Pno 4

Pno 5

Cel.

Cel. 2

Sint.

Vla.

Flt.

Pno 6

Tbl.

Bng.

Bng. 2

Bng. 3

Bng. 4

58

Pno 1

Pno 2

Pno 3

Pno 4

Pno 5

Cel.

Cel. 2

Sint.

Vla.

Flt.

Pno 6

Tbl.

Bng.

Bng. 2

Bng. 3

Bng. 4

Detailed description: This is a page of a musical score, page 27, starting at measure 58. The score is for a large ensemble. It features 14 staves. The first three staves are for Pianos (Pno 1, Pno 2, Pno 3). Pno 3 has a melodic line in the first measure, consisting of a sequence of eighth notes: A4, B4, C5, B4, A4, G4, F4, E4, D4, C4. The remaining piano staves (Pno 1, 2, 4, 5, 6) are silent. The next three staves are for Cellos (Cel. 1, Cel. 2) and a Synthetizer (Sint.), all of which are silent. The next two staves are for Viola (Vla.) and Flute (Flt.), also silent. The final five staves are for Percussion: Timpani (Tbl.), Bass Drum (Bng.), and four additional Bass Drums (Bng. 2, Bng. 3, Bng. 4), all of which are silent. The key signature has two flats (Bb, Eb) and the time signature is 4/4. The page number '27' is in the top right, and the measure number '58' is at the start of the first staff.



28

61

Pno 1

Pno 2

Pno 3

Pno 4 *mf*

Pno 5

Cel. 1

Cel. 2

Sint.

Vla

Flt.

Pno 6

Tbl.

Bng. 1

Bng. 2

Bng. 3

Bng. 4

Detailed description: This is a page of a musical score, page 28, measures 61-62. The score is for a large ensemble. The instruments listed on the left are Pno 1, Pno 2, Pno 3, Pno 4, Pno 5, Cel. 1, Cel. 2, Sint., Vla, Flt., Pno 6, Tbl., Bng. 1, Bng. 2, Bng. 3, and Bng. 4. The key signature is B-flat major (two flats) and the time signature is 4/4. Measure 61 starts with a treble clef and a key signature of two flats. Pno 3 has a melodic line in the treble clef, and Pno 4 has a melodic line in the treble clef starting with a mezzo-forte (*mf*) dynamic. All other instruments have whole rests in both measures. The page number '28' is in the top left, and the measure number '61' is above the first staff.

63

Pno 1

Pno 2

Pno 3

Pno 4

Pno 5

Cel.

Cel. 2

Sint.

Vla.

Flt.

Pno 6

Tbl.

Bng.

Bng. 2

Bng. 3

Bng. 4

Detailed description: This is a page of a musical score, page 29, starting at measure 63. The score is for a large ensemble. The instruments listed on the left are: Pno 1, Pno 2, Pno 3, Pno 4, Pno 5, Cel. (Cello), Cel. 2, Sint. (Saxophone), Vla. (Viola), Flt. (Flute), Pno 6, Tbl. (Timpani), Bng. (Bass Drum), Bng. 2, Bng. 3, and Bng. 4. The key signature is two flats (B-flat and E-flat), and the time signature is 4/4. The first measure (measure 63) shows Pno 3 and Pno 4 with active notation. Pno 3 has a melody in the treble clef, and Pno 4 has a melody in the treble clef. All other instruments have rests in both the first and second measures. The notation is in black ink on a white background.

30

65

Pno 1

Pno 2

Pno 3

Pno 4

Pno 5

Cel.

Cel. 2

Sint.

Vla

Flt.

Pno 6

Tbl.

Bng.

Bng. 2

Bng. 3

Bng. 4

67

Pno 1

Pno 2

Pno 3

Pno 4

Pno 5 *mf*

Cel.

Cel. 2

Sint.

Vla

Flt.

Pno 6

Tbl.

Bng.

Bng. 2

Bng. 3

Bng. 4

32

69

Pno 1

Pno 2

Pno 3

Pno 4

Pno 5

Cel.

Cel. 2

Sint.

Vla.

Flt.

Pno 6

Tbl.

Bng.

Bng. 2

Bng. 3

Bng. 4

71

Pno 1

Pno 2

Pno 3

Pno 4

Pno 5

Cel.

Cel. 2

Sint.

Vla.

Flt.

Pno 6

Tbl.

Bng.

Bng. 2

Bng. 3

Bng. 4

34

73

Pno 1

Pno 2

Pno 3

Pno 4

Pno 5

Cel.

Cel. 2

Sint.

Vla

Flt.

Pno 6

Tbl.

Bng.

Bng. 2

Bng. 3

Bng. 4

*mf*

*mf*

*mf*

*mf*

75

Pno 1

Pno 2

Pno 3

Pno 4

Pno 5

Cel.

Cel. 2

Sint.

Vla.

Flt.

Pno 6

Tbl.

Bng.

Bng. 2

Bng. 3

Bng. 4



36

77

The musical score for measures 77 and 78 is arranged in a multi-staff format. The instruments and their parts are as follows:

- Pno 1-5:** Five piano staves, each with a treble and bass clef. All staves are marked with a whole rest in both measures, indicating they are silent.
- Cel. 1-2:** Two cello staves, each with a treble and bass clef. Both staves are marked with a whole rest in both measures.
- Sint.:** A synth part with a treble and bass clef. It features a continuous eighth-note pattern in both measures, starting on a middle C in the treble clef and moving up stepwise.
- Vla:** A viola staff with a bass clef. It is marked with a whole rest in both measures.
- Flt.:** A flute staff with a treble clef. It is marked with a whole rest in both measures.
- Pno 6:** A piano staff with a treble and bass clef. It is marked with a whole rest in both measures.
- Tbl.:** A timpani staff with a double bar line. It is marked with a whole rest in both measures.
- Bng. 1-4:** Four bongo parts with a double bar line. Each part has a rhythmic pattern of eighth notes in both measures. The patterns are: Bng. 1 (quarter notes), Bng. 2 (eighth notes), Bng. 3 (quarter notes), and Bng. 4 (quarter notes).

79

Pno 1

Pno 2

Pno 3

Pno 4

Pno 5

Cel.

Cel. 2

Sint.

Vla.

Flt.

Pno 6

Tbl.

Bng.

Bng. 2

Bng. 3

Bng. 4

38

81

Pno 1

Pno 2

Pno 3

Pno 4

Pno 5

Cel.

Cel. 2

Sint.

Vla.

Flt.

Pno 6

Tbl.

Bng.

Bng. 2

Bng. 3

Bng. 4

83

Pno 1

Pno 2

Pno 3

Pno 4

Pno 5

Cel.

Cel. 2

Sint.

Vla.

Flt.

Pno 6

Tbl.

Bng.

Bng. 2

Bng. 3

Bng. 4

40

85

The musical score for measures 85 and 86 is arranged in a multi-staff format. The instruments and their parts are as follows:

- Pno 1:** Treble and Bass clefs, both staves are empty.
- Pno 2:** Treble clef, Bass clef. Treble staff contains a melodic line starting on G4, moving up stepwise to D5. Bass staff is empty. Dynamic marking: *mf*.
- Pno 3:** Treble and Bass clefs, both staves are empty.
- Pno 4:** Treble and Bass clefs, both staves are empty.
- Pno 5:** Treble and Bass clefs, both staves are empty.
- Cel.:** Treble clef, Bass clef. Treble staff contains a rhythmic pattern of eighth notes. Bass staff is empty. Dynamic marking: *f*.
- Cel. 2:** Treble clef, Bass clef. Treble staff contains a rhythmic pattern of eighth notes. Bass staff is empty. Dynamic marking: *f*.
- Sint.:** Treble clef, Bass clef. Treble staff contains a melodic line of eighth notes. Bass staff is empty. Dynamic marking: *mf*.
- Vla.:** Bass clef, staff is empty.
- Flt.:** Treble clef, staff is empty.
- Pno 6:** Treble and Bass clefs, both staves are empty.
- Tbl.:** Percussion clef, staff is empty.
- Bng. 1:** Percussion clef, staff contains a rhythmic pattern of eighth notes.
- Bng. 2:** Percussion clef, staff contains a rhythmic pattern of eighth notes.
- Bng. 3:** Percussion clef, staff contains a rhythmic pattern of eighth notes.
- Bng. 4:** Percussion clef, staff contains a rhythmic pattern of eighth notes.

87

Pno 1

Pno 2

Pno 3

Pno 4

Pno 5

Cel.

Cel. 2

Sint.

Vla.

Flt.

Pno 6

Tbl.

Bng.

Bng. 2

Bng. 3

Bng. 4

Detailed description: This page of a musical score covers measures 87 and 88. The key signature is B-flat major (two flats). The score is arranged in a grand staff format with multiple systems. Pianos 1, 2, 3, 4, and 5 are mostly silent, indicated by rests. Piano 2 has a melodic line in the right hand. The Cello (Cel.) and Cello 2 (Cel. 2) parts have active lines. The Synthesizer (Sint.) part plays a rhythmic accompaniment. The Viola (Vla.), Flute (Flt.), and Piano 6 (Pno 6) parts are silent. The Trombone (Tbl.) and four Bongos (Bng. 1-4) have active parts. The Bongos play a complex rhythmic pattern with various note values and rests.

42

89

Pno 1

Pno 2

Pno 3

Pno 4

Pno 5

Cel.

Cel. 2

Sint.

Vla.

Flt.

Pno 6

Tbl.

Bng.

Bng. 2

Bng. 3

Bng. 4

Detailed description: This page of a musical score covers measures 89 and 90. The key signature is two flats (B-flat and E-flat), and the time signature is 4/4. The score is arranged in a grand staff format with multiple systems. Pianos 1, 2, 3, 4, and 5 are mostly silent, indicated by a dash in the bass clef. Piano 2 has a melodic line in the treble clef. The Cello (Cel.) and Cello 2 (Cel. 2) parts have active lines in both staves. The Synthesizer (Sint.) part has a rhythmic line in the treble clef. The Viola (Vla.) and Flute (Flt.) parts are silent. Piano 6 (Pno 6) is silent. The Trombone (Tbl.) part is silent. The Bongos (Bng.) are played by four players (Bng. 1-4) with rhythmic patterns in the bass clef.

91

Pno 1

Pno 2

Pno 3

Pno 4 *mf*

Pno 5 *mf*

Cel.

Cel. 2

Sint.

Vla.

Flt.

Pno 6

Tbl.

Bng.

Bng. 2

Bng. 3

Bng. 4

Detailed description: This page of a musical score covers measures 91 and 92. The score is for a large ensemble. Pianos 1, 3, and 6 are silent. Piano 2 plays a melodic line in the right hand. Pianos 4 and 5 play a rhythmic accompaniment in the right hand, marked *mf*. The Cello (Cel.) and Cello 2 (Cel. 2) play a rhythmic accompaniment in the right hand. The Synthesizer (Sint.) plays a rhythmic accompaniment in the right hand. The Viola (Vla.) and Flute (Flt.) are silent. The Trombone (Tbl.) is silent. The Bongos (Bng.) are played by four players (Bng., Bng. 2, Bng. 3, Bng. 4) in a rhythmic pattern. The key signature has two flats (B-flat and E-flat), and the time signature is 4/4. The score is written in a standard musical notation with treble and bass clefs for the piano and cello parts, and a different clef for the bongo parts.



44

93

Pno 1

Pno 2

Pno 3

Pno 4

Pno 5

Cel.

Cel. 2

Sint.

Vla.

Flt.

Pno 6

Tbl.

Bng.

Bng. 2

Bng. 3

Bng. 4

95

Pno 1

Pno 2

Pno 3

Pno 4

Pno 5

Cel.

Cel. 2

Sint.

Vla.

Flt.

Pno 6

Tbl.

Bng.

Bng. 2

Bng. 3

Bng. 4

Detailed description: This page of a musical score covers measures 95 and 96. The score is for a large ensemble. The key signature has two flats (B-flat and E-flat), and the time signature is 4/4. The instruments and their parts are: Pno 1 (Piano 1) is silent in both measures. Pno 2 (Piano 2) plays a melodic line in the right hand, while the left hand is silent. Pno 3 (Piano 3) is silent. Pno 4 (Piano 4) plays a rhythmic eighth-note pattern in the right hand, with the left hand silent. Pno 5 (Piano 5) plays a rhythmic eighth-note pattern in the right hand, with the left hand silent. Cel. (Cello) plays a melodic line in the right hand, with the left hand silent. Cel. 2 (Cello 2) plays a melodic line in the right hand, with the left hand silent. Sint. (Saxophone) plays a rhythmic eighth-note pattern in the right hand, with the left hand silent. Vla. (Viola) is silent. Flt. (Flute) is silent. Pno 6 (Piano 6) is silent. Tbl. (Tuba) is silent. Bng. (Bongos) 1, 2, 3, and 4 all play a rhythmic eighth-note pattern in the right hand, with the left hand silent.

46

97

The musical score for measures 97 and 98 is arranged in a vertical stack of staves. The key signature is B-flat major (two flats). The parts are as follows:

- Pno 1:** Treble and bass clefs, both staves are empty.
- Pno 2:** Treble and bass clefs. Treble staff has a melodic line: G4, A4, Bb4, A4, G4, F4, E4, D4. Bass staff is empty.
- Pno 3:** Treble and bass clefs, both staves are empty.
- Pno 4:** Treble and bass clefs. Treble staff has a sixteenth-note pattern: G4, A4, Bb4, A4, G4, F4, E4, D4. Bass staff is empty.
- Pno 5:** Treble and bass clefs. Treble staff has a sixteenth-note pattern: G4, A4, Bb4, A4, G4, F4, E4, D4. Bass staff is empty.
- Cel.:** Treble and bass clefs. Treble staff has a sixteenth-note pattern: G4, A4, Bb4, A4, G4, F4, E4, D4. Bass staff is empty.
- Cel. 2:** Treble and bass clefs. Treble staff has a sixteenth-note pattern: G4, A4, Bb4, A4, G4, F4, E4, D4. Bass staff is empty.
- Sint.:** Treble and bass clefs. Treble staff starts with a forte (*f*) dynamic and has a melodic line: G4, A4, Bb4, A4, G4, F4, E4, D4. Bass staff is empty.
- Vla:** Bass clef, staff is empty.
- Flt.:** Treble clef, staff is empty.
- Pno 6:** Treble and bass clefs, both staves are empty.
- Tbl., Bng., Bng. 2, Bng. 3, Bng. 4:** Percussion parts, each represented by a double bar line on a staff, indicating they are silent.

99

Pno 1

Pno 2

Pno 3

Pno 4

Pno 5

Cel.

Cel. 2

Sint.

Vla.

Flt.

Pno 6

Tbl.

Bng.

Bng. 2

Bng. 3

Bng. 4

48

101

The musical score for measures 101 and 102 is arranged in a vertical stack of staves. The key signature is B-flat major (two flats). The score includes the following parts:

- Pno 1:** Treble and bass clefs, both staves are empty.
- Pno 2:** Treble and bass clefs. Treble staff has a melodic line: G4, A4, Bb4, A4, G4, F4, E4, D4. Bass staff is empty.
- Pno 3:** Treble and bass clefs, both staves are empty.
- Pno 4:** Treble and bass clefs. Treble staff has a rhythmic line of eighth notes: G4, A4, Bb4, A4, G4, F4, E4, D4. Bass staff is empty.
- Pno 5:** Treble and bass clefs. Treble staff has a rhythmic line of eighth notes: G4, A4, Bb4, A4, G4, F4, E4, D4. Bass staff is empty.
- Cel.:** Treble and bass clefs. Treble staff has a rhythmic line of eighth notes: G4, A4, Bb4, A4, G4, F4, E4, D4. Bass staff is empty.
- Cel. 2:** Treble and bass clefs. Treble staff has a rhythmic line of eighth notes: G4, A4, Bb4, A4, G4, F4, E4, D4. Bass staff is empty.
- Sint.:** Treble and bass clefs. Treble staff has a rhythmic line of eighth notes: G4, A4, Bb4, A4, G4, F4, E4, D4. Bass staff is empty.
- Vla:** Bass clef, staff is empty.
- Flt.:** Treble clef, staff is empty.
- Pno 6:** Treble and bass clefs, both staves are empty.
- Tbl.:** Percussion staff, empty.
- Bng.:** Percussion staff, empty.
- Bng. 2:** Percussion staff, empty.
- Bng. 3:** Percussion staff, empty.
- Bng. 4:** Percussion staff, empty.

103

Pno 1

Pno 2 *mp*

Pno 3

Pno 4 *mp*

Pno 5

Cel.

Cel. 2

Sint.

Vla.

Flt.

Pno 6

Tbl.

Bng.

Bng. 2

Bng. 3

Bng. 4

50

105 **rit.** -----

The musical score consists of 13 staves. The first staff, labeled 'Pno', is a grand piano with a treble and bass clef, showing a whole rest in both hands. The second staff, 'Pno 2', has a treble clef and contains a melodic line: quarter notes G4, A4, B4, C5, quarter notes B4, A4, G4, quarter notes F4, E4, D4. The bass clef has whole rests. The third staff, 'Pno 3', has a treble clef and contains whole rests in both hands. The fourth staff, 'Pno 4', has a treble clef and contains a rhythmic pattern of eighth notes: G4, A4, B4, C5, G4, A4, B4, C5, G4, A4, B4, C5, G4, A4, B4, C5, G4, A4, B4, C5. The bass clef has whole rests. The fifth staff, 'Pno 5', has a treble clef and contains whole rests in both hands. The sixth staff, 'Cel.', has a treble clef and contains whole rests in both hands. The seventh staff, 'Cel. 2', has a treble clef and contains whole rests in both hands. The eighth staff, 'Sint.', has a treble clef and contains whole rests in both hands. The ninth staff, 'Vla.', has a bass clef and contains whole rests in both hands. The tenth staff, 'Flt.', has a treble clef and contains whole rests in both hands. The eleventh staff, 'Pno 6', has a grand piano with a treble and bass clef, showing a whole rest in both hands. The twelfth staff, 'Tbl.', has a double bar line and contains whole rests in both hands. The thirteenth staff, 'Bng.', has a double bar line and contains whole rests in both hands. The fourteenth staff, 'Bng. 2', has a double bar line and contains whole rests in both hands. The fifteenth staff, 'Bng. 3', has a double bar line and contains whole rests in both hands. The sixteenth staff, 'Bng. 4', has a double bar line and contains whole rests in both hands.

107

The musical score for page 51, measures 107-110, is arranged in a multi-staff format. The instruments listed on the left are Pno 1, Pno 2, Pno 3, Pno 4, Pno 5, Cel. 1, Cel. 2, Sint., Vla., Flt., Pno 6, Tbl., Bng., Bng. 2, Bng. 3, and Bng. 4. The key signature is B-flat major (two flats), and the time signature is 4/4. Pno 2 and Pno 4 have dynamics markings 'dim.' and 'p' with dashed lines indicating the duration of the dynamic change. The score concludes with a double bar line and repeat signs.



52

$\text{♩} = 116$

110 *Tempo Rubato*

The musical score consists of the following parts and staves:

- Pno 1-5:** Five piano staves, each with a grand staff (treble and bass clefs). All staves are currently empty.
- Cel. 1-2:** Two cello staves, each with a grand staff. All staves are currently empty.
- Sint.:** One synthesizer staff with a grand staff. It is currently empty.
- Vla.:** Violin staff in bass clef. It contains a melodic line with notes on the 1st, 2nd, 3rd, and 4th strings. Chord markings above the staff are *Bm7*, *G7M*, *E6(9)*, and *F6*. Dynamics *mf* and *f* are indicated.
- Flt.:** Flute staff in treble clef. It is currently empty.
- Pno 6:** Piano staff with a grand staff. It contains a rhythmic accompaniment of chords. Dynamics *p* and *mf* are indicated.
- Tbl.:** Tom-tom drum staff with a grand staff. It is currently empty.
- Bng. 2-4:** Four bongo drum staves with a grand staff. They are currently empty.

117

Pno 1

Pno 2

Pno 3

Pno 4

Pno 5

Cel.

Cel. 2

Sint.

Vla. A7M G A7M *mf*

Flt.

Pno 6 *mp* *mf* *mp*

Tbl.

Bng.

Bng. 2

Bng. 3

Bng. 4

54

124

Pno

Pno 2

Pno 3

Pno 4

Pno 5

Cel.

Cel. 2

Sint.

Vla. G G# F# lyd.

Flt. *f*

Pno 6 *f* *mf*

Tbl.

Bng.

Bng. 2

Bng. 3

Bng. 4

Detailed description: This page of a musical score covers measures 124 through 128. It features a complex arrangement of instruments. The piano section includes five grand pianos (Pno 1-5) and one upright piano (Pno 6). The celesta section has two parts (Cel. and Cel. 2). The woodwinds include a flute (Flt.) and a viola (Vla.). The strings consist of a tuba (Tbl.) and four bongos (Bng. 1-4). The score is in a key with two sharps (F# and C#) and a common time signature. The music is characterized by dense, multi-layered textures, particularly in the piano parts. The flute and upright piano parts feature dynamic markings of *f* (forte) and *mf* (mezzo-forte). The viola part has specific chordal indications: G, G#, and F# lyd. (F# Lydian mode). The percussion parts (Tuba and Bongos) are mostly silent, indicated by rests.



56

136

Pno 1

Pno 2

Pno 3

Pno 4

Pno 5

Cel.

Cel. 2

Sint.

Vla. A#sus4 G# F#7M

Flt. *ff* *mf*

Pno 6 *f* *mp* 3 G#

Tbl.

Bng.

Bng. 2

Bng. 3

Bng. 4

143

Pno 1

Pno 2

Pno 3

Pno 4

Pno 5

Cel.

Cel. 2

Sint.

Vla.

Flt.

Pno 6

Tbl.

Bng.

Bng. 2

Bng. 3

Bng. 4

*mf*

*mp*

A#m

B7M Lyd.

58

148 *rall.* -----

The musical score for measures 148-150 is arranged in a grand staff format. It includes the following instruments and parts:

- Pno 1-5:** Five piano staves, each with a treble and bass clef. Measures 148-150 contain rests for all five pianos.
- Cel. 1-2:** Two celesta staves, each with a treble and bass clef. Measures 148-150 contain rests for both.
- Sint.:** A string ensemble staff with a treble and bass clef. Measures 148-150 contain rests.
- Vla:** A viola staff with a bass clef. Measures 148-150 contain rests.
- Flt.:** A flute staff with a treble clef. Measures 148-150 contain rests.
- Pno 6:** A piano staff with a treble and bass clef. It features a melodic line in measure 148, consisting of quarter notes: G4, A4, B4, C5. In measure 149, it continues with quarter notes: B4, A4, G4, F4. In measure 150, it plays a half note chord: G4, A4, B4, C5. The piece concludes with a double bar line.
- Tbl., Bng. 1-4:** Four percussion staves, each with a double bar line. Measures 148-150 contain rests for all.

## 11.7 Apêndice 7 - Ninguém espera a inquisição espanhola

## Ninguém Espera a Inquisição Espanhola

Electronic Super Joy

Pedro Henrique

$\text{♩} = 156$

Palmas

Bumbo e Caixa

Hi-hat

Sintetizador de malha

Sintetizador Lead

Sintetizador quadrangular

Sintetizador de baixo

The musical score is for the piece "Ninguém Espera a Inquisição Espanhola" by Pedro Henrique, titled "Electronic Super Joy". It is in 4/4 time with a tempo of 156 beats per minute. The score includes parts for Palmas, Bumbo e Caixa, Hi-hat, Sintetizador de malha, Sintetizador Lead, Sintetizador quadrangular, and Sintetizador de baixo. The key signature has four flats (B-flat major or D-flat minor). The lead synthesizer part features a melodic line with notes G4, A4, Bb4, and C5, with rests in the first measure and notes in the second measure. Chords Ebm, Gbm, and Ab7 are indicated above the lead part. Dynamics include *f* for the Bumbo e Caixa and *mf* for the Hi-hat and Sintetizador Lead.



2

3

The musical score is arranged in a vertical stack of staves. At the top, the instrument 'Palm.' is shown with a single staff containing a few notes. Below it, 'Bumbo e C.' has a staff with a rhythmic pattern of eighth notes. The 'Hi-Hat' staff uses 'x' symbols to indicate specific rhythmic patterns. The 'Sin. Mlh.' section consists of two staves (treble and bass clef) with rests. The 'Sint. Lead' section also has two staves, with the upper staff containing a melodic line and the lower staff containing rests; above the upper staff are the chord symbols Ebm, Gbm, Db, and Ebm. The 'Sint. Quad.' section has two staves with rests. Finally, the 'Sint. Baixo' section has two staves with a continuous eighth-note bass line. The entire score is set in a key signature of three flats (B-flat major or D-flat minor).

6 3

The musical score is arranged in a vertical stack of staves. The top three staves are for percussion: Palm, Bumbo e C., and Hi-Hat. The Palm staff shows a rhythmic pattern of eighth notes. The Bumbo e C. staff shows a pattern of quarter notes. The Hi-Hat staff shows a pattern of eighth notes. The next three staves are for keyboards: Sin. Mlh., Sint. Lead, and Sint. Quad. The Sin. Mlh. staff is empty. The Sint. Lead staff has a melodic line with notes and rests, and is accompanied by a bass line. The Sint. Quad. staff is empty. The bottom staff is for Sint. Baixo, which has a bass line. The key signature is three flats (B-flat, E-flat, A-flat). The time signature is 3/4. The score is divided into three measures. The first measure has a Palm note, Bumbo e C. notes, Hi-Hat notes, and Sint. Lead notes. The second measure has Palm notes, Bumbo e C. notes, Hi-Hat notes, and Sint. Lead notes. The third measure has Palm notes, Bumbo e C. notes, Hi-Hat notes, and Sint. Lead notes. The chord symbols Gbm, Ab7, Ebm, Gbm, and Db are written above the Sint. Lead staff.

Palm.

Bumbo e C.

Hi-Hat

Sin. Mlh.

Sint. Lead

Sint. Quad.

Sint. Baixo

Chord symbols: Gbm, Ab7, Ebm, Gbm, Db

4

9

Musical score for Palm, Bumbo e C., Hi-Hat, Sin. Mlh., Sint. Lead, Sint. Quad., and Sint. Baixo. The score is in 4/4 time and features a key signature of three flats (B-flat, E-flat, A-flat). The Palm part consists of a single line with a few notes. The Bumbo e C. part features a rhythmic pattern of eighth notes. The Hi-Hat part features a rhythmic pattern of eighth notes. The Sin. Mlh. part consists of two staves with rests. The Sint. Lead part features a melodic line with rests and is accompanied by chords: Ebm, Gbm, Ab7, and Ebm. The Sint. Quad. part consists of two staves with rests. The Sint. Baixo part features a bass line with eighth notes.



6

15  $\text{♩} = 160$

Palm.

Bumbo e C.

Hi-Hat

Sin. Mlh.

Sint. Lead

Sint. Quad.

Sint. Baixo

18 7

The musical score consists of seven staves. The top three staves are for percussion: Palm (top), Bumbo e C. (middle), and Hi-Hat (bottom). The bottom four staves are for keyboards: Sin. Mlh. (top), Sint. Lead (middle), Sint. Quad. (bottom), and Sint. Baixo (bottom). The key signature is three flats (B-flat, E-flat, A-flat) and the time signature is 4/4. The Palm staff has a double bar line at the start and end. The Bumbo e C. staff has a double bar line at the start and end. The Hi-Hat staff has a double bar line at the start and end. The Sin. Mlh. staff has a double bar line at the start and end. The Sint. Lead staff has a double bar line at the start and end. The Sint. Quad. staff has a double bar line at the start and end. The Sint. Baixo staff has a double bar line at the start and end. The *mf* dynamic marking is present in the Sint. Quad. and Sint. Baixo staves.

8

20

The musical score is arranged in a vertical stack of staves. From top to bottom, the staves are:

- Palm.**: A single staff with a double bar line at the beginning and two vertical tick marks on the line.
- Bumbo e C.**: A single staff with a double bar line at the beginning and a rhythmic pattern of eighth and sixteenth notes.
- Hi-Hat**: A single staff with a double bar line at the beginning and a rhythmic pattern of eighth notes marked with 'x'.
- Sin. Mlh.**: A grand staff (treble and bass clefs) with a key signature of three flats and a melodic line in the treble clef.
- Sint. Lead**: A grand staff with a key signature of three flats and a melodic line in the treble clef featuring triplet markings.
- Sint. Quad.**: A grand staff with a key signature of three flats and a completely empty staff.
- Sint. Baixo**: A grand staff with a key signature of three flats and a rhythmic line in the bass clef consisting of eighth notes.

22

9

This musical score is divided into two systems. The top system contains four percussion parts: Palm, Bumbo e C., Hi-Hat, and Sin. Mlh. The bottom system contains three synthesizer parts: Sint. Lead, Sint. Quad., and Sint. Baixo. The key signature is B-flat major (two flats), and the time signature is 4/4. The Palm part consists of a single double bar line. The Bumbo e C. part features a rhythmic pattern of quarter notes with accents. The Hi-Hat part has a steady eighth-note pattern. The Sin. Mlh. part has a melodic line in the treble clef and rests in the bass clef. The Sint. Lead part has rests in both staves. The Sint. Quad. part has rests in the treble clef and a melodic line in the bass clef. The Sint. Baixo part has rests in the treble clef and a rhythmic eighth-note pattern in the bass clef.



10

24

The musical score is arranged in a vertical stack of staves. From top to bottom, the staves are:

- Palm.**: A single staff with a double bar line at the beginning and two vertical tick marks on the line.
- Bumbo e C.**: A single staff with a double bar line at the beginning and a rhythmic pattern of eighth notes and quarter notes.
- Hi-Hat**: A single staff with a double bar line at the beginning and a rhythmic pattern of eighth notes marked with 'x'.
- Sin. Mlh.**: A grand staff (treble and bass clefs) with a key signature of three flats and a common time signature. It contains a melodic line in the treble clef and rests in the bass clef.
- Sint. Lead**: A grand staff with a key signature of three flats and a common time signature. It contains a melodic line in the treble clef with trills and rests in the bass clef.
- Sint. Quad.**: A grand staff with a key signature of three flats and a common time signature. It contains rests in both the treble and bass clefs.
- Sint. Baixo**: A grand staff with a key signature of three flats and a common time signature. It contains a rhythmic pattern of eighth notes in the bass clef and rests in the treble clef.

26

11

This musical score is for a percussion ensemble. It consists of seven staves, each representing a different instrument. The key signature is three flats (B-flat, E-flat, A-flat), and the time signature is 4/4. The Palm staff has a single double bar line at the beginning. The Bumbo e C. staff features a rhythmic pattern of quarter notes and eighth notes with accents. The Hi-Hat staff shows a consistent eighth-note pattern with accents. The Sin. Mlh. staff has a melodic line in the treble clef and rests in the bass clef. The Sint. Lead staff is entirely blank. The Sint. Quad. staff has a melodic line in the treble clef and rests in the bass clef. The Sint. Baixo staff has a rhythmic line in the bass clef consisting of eighth notes.

12

28

The musical score is arranged in a vertical stack of staves. From top to bottom, the staves are:

- Palm.**: A single staff with a double bar line at the beginning and two vertical tick marks on the line.
- Bumbo e C.**: A single staff with a double bar line at the beginning and a rhythmic pattern of quarter notes and eighth notes.
- Hi-Hat**: A single staff with a double bar line at the beginning and a rhythmic pattern of eighth notes.
- Sin. Mlh.**: A grand staff (treble and bass clefs) with a key signature of three flats and a common time signature. The melody is in the treble clef.
- Sint. Lead**: A grand staff with a key signature of three flats and a common time signature. The melody is in the treble clef, starting with a forte (*f*) dynamic and featuring triplet markings.
- Sint. Quad.**: A grand staff with a key signature of three flats and a common time signature. Both staves are empty.
- Sint. Baixo**: A grand staff with a key signature of three flats and a common time signature. The bass line is in the bass clef, featuring a steady eighth-note accompaniment.

30

13

The musical score consists of seven staves. The top three staves are percussion parts: Palm (Palm.), Bumbo e C. (Bumbo e C.), and Hi-Hat (Hi-Hat). The bottom four staves are synthesizer parts: Sin. Mlh. (Syn. Mlh.), Sint. Lead (Sint. Lead), Sint. Quad. (Sint. Quad.), and Sint. Baixo (Sint. Baixo). The key signature is three flats (B-flat, E-flat, A-flat) and the time signature is 4/4. The Palm staff has a double bar line at the beginning and rests. The Bumbo e C. staff has a double bar line at the beginning and a rhythmic pattern of quarter notes and eighth notes. The Hi-Hat staff has a double bar line at the beginning and a rhythmic pattern of eighth notes. The Sin. Mlh. staff has a double bar line at the beginning and a melodic line in the treble clef. The Sint. Lead staff has a double bar line at the beginning and rests. The Sint. Quad. staff has a double bar line at the beginning and a melodic line in the treble clef. The Sint. Baixo staff has a double bar line at the beginning and a rhythmic pattern of eighth notes in the bass clef.

14

32

The musical score consists of seven staves. The top three staves are percussion parts: Palm. (Palm), Bumbo e C. (Bongo e C.), and Hi-Hat. The bottom four staves are piano parts: Sin. Mlh. (Left Hand), Sint. Lead (Right Hand), Sint. Quad. (Quadrocello), and Sint. Baixo (Bass). The key signature is three flats (B-flat, E-flat, A-flat), and the time signature is 4/4. The score is divided into two measures. The Palm. part has a double bar line at the start of the first measure. The Bumbo e C. part has a complex rhythmic pattern with accents. The Hi-Hat part has a steady eighth-note pattern with accents. The Sin. Mlh. part has a simple bass line. The Sint. Lead part has a melodic line with triplets. The Sint. Quad. part is silent. The Sint. Baixo part has a steady eighth-note bass line.

34 15

The musical score consists of seven staves. The top three staves are for percussion: Palm (Palm.), Bumbo e C. (Bumbo e C.), and Hi-Hat (Hi-Hat). The bottom four staves are for keyboard instruments: Sin. Mlh. (Sin. Mlh.), Sint. Lead (Sint. Lead), Sint. Quad. (Sint. Quad.), and Sint. Baixo (Sint. Baixo). The key signature is B-flat major (two flats). The Palm staff has a double bar line at the start of the first measure. The Bumbo e C. staff has a double bar line at the start of the first measure. The Hi-Hat staff has a double bar line at the start of the first measure. The Sin. Mlh. staff has a double bar line at the start of the first measure. The Sint. Lead staff has a double bar line at the start of the first measure. The Sint. Quad. staff has a double bar line at the start of the first measure. The Sint. Baixo staff has a double bar line at the start of the first measure.

16

36

The musical score consists of seven staves. The top three staves are for percussion: Palm. (Palm), Bumbo e C. (Bumby and Conga), and Hi-Hat. The bottom four staves are for keyboard instruments: Sin. Mlh. (Solo Melody), Sint. Lead (Synth Lead), Sint. Quad. (Synth Quad), and Sint. Baixo (Synth Bass). The key signature is three flats (B-flat, E-flat, A-flat) and the time signature is 4/4. The Palm. staff has a double bar line at the start and rests. The Bumbo e C. staff has a double bar line at the start and a rhythmic pattern of quarter notes and eighth notes. The Hi-Hat staff has a double bar line at the start and a rhythmic pattern of eighth notes. The Sin. Mlh. staff has a double bar line at the start and a melodic line. The Sint. Lead staff has a double bar line at the start and rests. The Sint. Quad. staff has a double bar line at the start and rests. The Sint. Baixo staff has a double bar line at the start and a bass line with eighth notes.

38

17

This musical score is arranged in a vertical stack of seven staves. The top three staves are for percussion: Palm, Bumbo e C., and Hi-Hat. The bottom four staves are for a four-piece band: Sin. Mlh. (Saxophone), Sint. Lead (Saxophone), Sint. Quad. (Saxophone), and Sint. Baixo (Bass). The key signature is B-flat major (two flats), and the time signature is 4/4. The Palm staff shows a simple pattern of two hits. The Bumbo e C. staff features a melodic line with eighth and quarter notes. The Hi-Hat staff has a consistent eighth-note pattern. The Sin. Mlh. staff has a melodic line in the treble clef and a bass line in the bass clef. The Sint. Lead, Sint. Quad., and Sint. Baixo staves are mostly empty, with the Sint. Baixo staff showing a rhythmic bass line in the bottom two staves of its system.



18

40

The musical score consists of seven staves, each representing a different instrument. The key signature has four flats (B-flat, E-flat, A-flat, D-flat), and the time signature is 2/4. The instruments and their parts are: Palm. (Palm), Bumbo e C. (Bongos and Congas), Hi-Hat, Sin. Mlh. (Synth Maracas), Sint. Lead (Synth Lead), Sint. Quad. (Synth Quad), and Sint. Baixo (Synth Bass). The Palm. staff shows a simple rhythmic pattern with two vertical lines. The Bumbo e C. staff features a complex rhythmic pattern with various note values and rests. The Hi-Hat staff has a series of 'x' marks indicating a steady rhythmic pattern. The Sin. Mlh. staff has a melodic line in the treble clef and a bass line in the bass clef. The Sint. Lead, Sint. Quad., and Sint. Baixo staves are mostly empty, with the Sint. Baixo staff showing a rhythmic pattern in the bass clef.

Palm.

Bumbo e C.

Hi-Hat

Sin. Mlh.

Sint. Lead

Sint. Quad.

Sint. Baixo

42

♩ = 168

The musical score is arranged in seven staves, each representing a different instrument or section. The time signature is 2/4, and the tempo is marked as ♩ = 168. The key signature consists of five flats (B-flat, E-flat, A-flat, D-flat, G-flat). The Palm part consists of five measures of rests. The Bumbo e C. part features a rhythmic pattern of eighth notes with accents, starting with a forte (f) dynamic. The Hi-Hat part has a consistent eighth-note pattern starting with a mezzo-piano (mp) dynamic. The Sin. Mlh. part has a melodic line in the treble clef starting with a mezzo-forte (mf) dynamic, while the bass clef has rests. The Sint. Lead, Sint. Quad., and Sint. Baixo parts are mostly rests, with the Sint. Baixo part having a melodic line in the bass clef starting with a mezzo-forte (mf) dynamic.

20

47

Musical score for a percussion ensemble. The score is written for seven parts: Palm, Bumbo e C., Hi-Hat, Sin. Mlh. (Synth. Mellophone), Sint. Lead (Synth. Lead), Sint. Quad. (Synth. Quad), and Sint. Baixo (Synth. Baixo). The key signature is B-flat major (two flats). The Palm part consists of a series of vertical strokes. The Bumbo e C. part features a rhythmic pattern of eighth and quarter notes. The Hi-Hat part has a consistent eighth-note pattern. The Sin. Mlh. part has a melodic line with a slur and a fermata. The Sint. Lead part is mostly silent. The Sint. Quad. part has a melodic line with a triplet and a dynamic marking of *mf*. The Sint. Baixo part has a simple bass line.

52

21

This musical score is divided into two main sections: Percussion and Synthesizer. The Percussion section includes Palm, Bumbo e C., and Hi-Hat. The Synthesizer section includes Sin. Mlh., Sint. Lead, Sint. Quad., and Sint. Baixo. The score is written in a key signature of three flats (B-flat, E-flat, A-flat) and a 4/4 time signature. The Percussion parts are in a 2-staff format, while the Synthesizer parts are in a grand staff format (treble and bass clefs). The Palm part consists of a series of vertical strokes. The Bumbo e C. part features a rhythmic pattern of eighth and quarter notes. The Hi-Hat part consists of a steady eighth-note pattern. The Sin. Mlh. part has a melodic line in the treble clef with a bass line in the bass clef. The Sint. Lead part is a grand staff with a melodic line in the treble clef and a bass line in the bass clef. The Sint. Quad. part is a grand staff with a melodic line in the treble clef and a bass line in the bass clef. The Sint. Baixo part is a grand staff with a melodic line in the treble clef and a bass line in the bass clef. The score is marked with a *f* (forte) dynamic in the Sint. Quad. part.

22

58

Musical score for Palm, Bumbo e C., Hi-Hat, Sin. Mlh., Sint. Lead, Sint. Quad., and Sint. Baixo. The score is written in 4/4 time and features a key signature of three flats (B-flat, E-flat, A-flat). The Palm part consists of a series of vertical strokes. The Bumbo e C. part features a rhythmic pattern of eighth and sixteenth notes with accents. The Hi-Hat part consists of a steady eighth-note pattern. The Sin. Mlh. part features a melodic line with a slur and a fermata. The Sint. Lead part is a simple melodic line. The Sint. Quad. part features a melodic line with a slur and a fermata. The Sint. Baixo part features a melodic line with a slur and a fermata.

63

23

The musical score consists of seven staves, each representing a different instrument or voice part. The key signature is three flats (B-flat, E-flat, A-flat), and the time signature is 4/4. The Palm part is a simple rhythmic pattern of vertical strokes. The Bumbo e C. part features a melodic line with various rhythmic values and accents. The Hi-Hat part is a steady eighth-note pattern. The Sin. Mlh. part has a melodic line in the treble clef and rests in the bass clef. The Sint. Lead part is entirely at rest. The Sint. Quad. part has a melodic line in the treble clef with a *mf* dynamic marking. The Sint. Baixo part has a melodic line in the bass clef.

24

68

Musical score for percussion and keyboards. The score is divided into seven staves:

- Palm.**: A single vertical bar line at the beginning of the staff.
- Bumbo e C.**: A staff with a double bar line at the beginning. It contains a rhythmic pattern of eighth notes and rests, with accents (>) over some notes.
- Hi-Hat**: A staff with a double bar line at the beginning. It contains a rhythmic pattern of eighth notes, each marked with an 'x' to indicate a hi-hat sound.
- Sin. Mlh.**: A grand staff (treble and bass clefs) with a key signature of four flats. The treble clef contains a melodic line with slurs and accents. The bass clef contains rests.
- Sint. Lead**: A grand staff with a key signature of four flats. Both the treble and bass clefs contain rests.
- Sint. Quad.**: A grand staff with a key signature of four flats. Both the treble and bass clefs contain rests.
- Sint. Baixo**: A grand staff with a key signature of four flats. The treble clef contains rests. The bass clef contains a melodic line with eighth notes and rests.

74  $\text{♩} = 112$

Palm.

Bumbo e C.

Hi-Hat

Sin. Mlh.

Sint. Lead

Sint. Quad.

Sint. Baixo

Chord progression: Ebm, Abm, Cb7M

Dynamic markings: *mp*, *f*, *p*



26

78  $\text{♩} = 128$

Palm.

Bumbo e C.

Hi-Hat

Sin. Mlh.

Sint. Lead

Sint. Quad.

Sint. Baixo

81

27

Musical score for Palm, Bumbo e C., Hi-Hat, Sin. Mlh., Sint. Lead, Sint. Quad., and Sint. Baixo. The score is in 4/4 time and features a key signature of three flats (B-flat, E-flat, A-flat). The Palm part consists of a single initial stroke. Bumbo e C. and Hi-Hat play rhythmic patterns. Sin. Mlh. has a melodic line in the right hand and rests in the left. Sint. Lead plays a chord of E-flat major in the second measure, marked *p*. Sint. Quad. and Sint. Baixo play similar melodic lines in their right hands and rests in their left hands.

28

84

Musical score for percussion and piano. The score is divided into two systems. The first system includes:

- Palm.**: A single vertical bar line.
- Bumbo e C.**: A rhythmic pattern of eighth notes with accents.
- Hi-Hat**: A rhythmic pattern of eighth notes with 'x' marks.
- Sin. Mlh.**: A piano part with a treble clef and a bass clef, showing a melodic line in the treble and rests in the bass.

The second system includes:

- Sint. Lead**: A piano part with a treble clef and a bass clef, showing chords in the treble and rests in the bass. Chords are labeled: **F#6**, **Bm7/A**, and **Ebm**.
- Sint. Quad.**: A piano part with a treble clef and a bass clef, showing a melodic line in the treble and rests in the bass.
- Sint. Baixo**: A piano part with a treble clef and a bass clef, showing a melodic line in the bass and rests in the treble.

87 29

The musical score consists of seven staves. The top three staves are for percussion: Palm (Palm.), Bumbo e C. (Bumbo e C.), and Hi-Hat (Hi-Hat). The next two staves are for keyboard instruments: Sin. Mlh. (Synth. Mellophone) and Sint. Lead (Synth. Lead). The bottom two staves are for keyboard instruments: Sint. Quad. (Synth. Quad) and Sint. Baixo (Synth. Baixo). The key signature is three flats (B-flat, E-flat, A-flat). The time signature is 4/4. The Palm staff has a double bar line at the beginning. The Bumbo e C. staff has a double bar line at the beginning. The Hi-Hat staff has a double bar line at the beginning. The Sin. Mlh. staff has a double bar line at the beginning. The Sint. Lead staff has a double bar line at the beginning. The Sint. Quad. staff has a double bar line at the beginning. The Sint. Baixo staff has a double bar line at the beginning. The F#6 and Bm7/A chords are indicated above the Sint. Lead staff.

Palm.

Bumbo e C.

Hi-Hat

Sin. Mlh.

Sint. Lead

Sint. Quad.

Sint. Baixo

F#6

Bm7/A

30

90

The musical score consists of seven staves. The top three staves are for percussion: Palm. (snare), Bumbo e C. (bass drum and conga), and Hi-Hat. The next two staves are for keyboard instruments: Sin. Mlh. (left and right piano) and Sint. Lead (left and right synth lead). The bottom two staves are for keyboard instruments: Sint. Quad. (left and right synth quad) and Sint. Baixo (left and right synth bass). The key signature has four flats (B-flat, E-flat, A-flat, D-flat). The Palm. staff has a double bar line at the beginning. The Bumbo e C. staff has a rhythmic pattern of quarter notes with eighth notes. The Hi-Hat staff has a rhythmic pattern of eighth notes. The Sin. Mlh. staff has a melodic line in the right hand and a bass line in the left hand. The Sint. Lead staff has chords labeled Ebm and F#6. The Sint. Quad. and Sint. Baixo staves have melodic lines in the right and left hands respectively.

93 31

The musical score consists of seven staves. The top three staves are percussion: Palm (Palm.), Bumbo e C. (Bumbo e C.), and Hi-Hat (Hi-Hat). The next two staves are a grand staff for Synth Lead (Syn. Mlh.), with a treble clef and a bass clef. The fifth staff is another grand staff for Synth Lead (Syn. Lead), with a treble clef and a bass clef, featuring two chord changes: Bm7/A and Ebm. The sixth staff is a grand staff for Synth Quad. (Syn. Quad.), with a treble clef and a bass clef. The seventh staff is a grand staff for Synth Baixo (Syn. Baixo), with a treble clef and a bass clef. The key signature is B-flat major (two flats), and the time signature is 4/4. The score is divided into three measures.

Palm.

Bumbo e C.

Hi-Hat

Sin. Mlh.

Sint. Lead

Sint. Quad.

Sint. Baixo

Bm7/A

Ebm

32

96

The musical score is arranged in a vertical stack of staves. From top to bottom, the staves are:

- Palm.**: A single staff with a double bar line at the beginning and three measures of rests.
- Bumbo e C.**: A single staff with a double bar line at the beginning and three measures of rhythmic notation consisting of eighth and sixteenth notes.
- Hi-Hat**: A single staff with a double bar line at the beginning and three measures of rhythmic notation consisting of eighth and sixteenth notes.
- Sin. Mlh.**: A grand staff (treble and bass clefs) with a key signature of three flats. The treble clef has a melodic line, and the bass clef has rests.
- Sint. Lead**: A grand staff with a key signature of three flats. The treble clef contains chord symbols: F#6, Bm7/A, and Ebm. The bass clef has rests.
- Sint. Quad.**: A grand staff with a key signature of three flats. The treble clef has a melodic line, and the bass clef has rests.
- Sint. Baixo**: A grand staff with a key signature of three flats. The treble clef has rests, and the bass clef has a melodic line.

99

33

The musical score consists of seven staves. The top three staves are percussion: Palm (Palm.), Bumbo e C. (Bumbo e C.), and Hi-Hat (Hi-Hat). The next two staves are for the Synth Lead (Sint. Mlh.), showing a melodic line in the treble clef and a bass line in the bass clef. The Synth Lead staff includes two chord changes: F#6 and Bm7/A. The bottom two staves are for the Synth Quad (Sint. Quad.) and Synth Baixo (Sint. Baixo), both showing melodic lines in the treble and bass clefs. The key signature is three flats (B-flat major or D-flat minor), and the time signature is 4/4.



34

102

The musical score consists of seven staves. The top three staves are for percussion: Palm. (Palm), Bumbo e C. (Bongo e C.), and Hi-Hat. The next two staves are for Synth Lead and Synth Quad. The bottom two staves are for Synth Baixo. The key signature is three flats (B-flat, E-flat, A-flat). The Palm. staff has a double bar line at the beginning. The Bumbo e C. staff has a rhythmic pattern of eighth notes with rests. The Hi-Hat staff has a rhythmic pattern of eighth notes with 'x' marks. The Synth Lead staff has two chords: Ebm and F#6. The Synth Quad. and Synth Baixo staves have a melodic line in the treble clef and a bass line in the bass clef.

105

35

This musical score is arranged in a vertical stack of seven systems. The top system is for the Palm, indicated by a double bar line. The second system is for Bumbo e C., showing a rhythmic pattern of eighth notes with rests. The third system is for Hi-Hat, featuring a series of eighth notes marked with 'x' symbols. The fourth system is for Sin. Mlh., consisting of a grand staff with a treble clef and a bass clef. The fifth system is for Sint. Lead, also a grand staff, with two chords labeled 'Bm7/A' and 'Ebm' above the treble clef. The sixth system is for Sint. Quad., a grand staff with a treble clef and a bass clef. The seventh system is for Sint. Baixo, a grand staff with a treble clef and a bass clef. The entire score is written in a key signature of three flats (B-flat major or D-flat minor) and a 4/4 time signature.

36

108

The musical score is arranged in seven staves. The top three staves are for percussion: Palm (Palm.), Bumbo e C. (Bumbo e C.), and Hi-Hat (Hi-Hat). The next two staves are for the left hand of the piano: Sin. Mlh. (Sin. Mlh.) and Sint. Lead (Sint. Lead). The bottom two staves are for the right hand of the piano: Sint. Quad. (Sint. Quad.) and Sint. Baixo (Sint. Baixo). The key signature is F major (one flat) and the time signature is 4/4. The score consists of three measures. The Palm part has a simple rhythmic pattern. The Bumbo e C. part has a more complex rhythmic pattern. The Hi-Hat part has a consistent rhythmic pattern. The Sin. Mlh. part has a melodic line. The Sint. Lead part has a chordal accompaniment with chords F#6, Bm7/A, and Ebm. The Sint. Quad. part has a melodic line. The Sint. Baixo part has a melodic line.

111

37

Musical score for Palm, Bumbo e C., Hi-Hat, Sin. Mlh., Sint. Lead, Sint. Quad., and Sint. Baixo. The score is written in 4/4 time and features a key signature of three flats (B-flat major or D-flat minor). The Palm part consists of a single double bar line. The Bumbo e C. part features a rhythmic pattern of eighth notes with accents. The Hi-Hat part features a rhythmic pattern of eighth notes with accents. The Sin. Mlh. part features a melodic line in the treble clef and a bass line in the bass clef. The Sint. Lead part features a melodic line in the treble clef and a bass line in the bass clef, with chords F#6 and Bm7/A indicated above the staff. The Sint. Quad. part features a melodic line in the treble clef and a bass line in the bass clef. The Sint. Baixo part features a melodic line in the treble clef and a bass line in the bass clef.

38

114

Musical score for percussion and piano. The score is divided into two main sections: percussion and piano.

**Percussion Section:**

- Palm.**: A single vertical bar line at the beginning of the staff.
- Bumbo e C.**: A rhythmic pattern consisting of quarter notes and eighth notes.
- Hi-Hat**: A rhythmic pattern consisting of eighth notes.

**Piano Section:**

- Sin. Mlh.**: A piano part with a treble and bass clef. The bass line is mostly silent.
- Sint. Lead**: A piano part with a treble and bass clef. The bass line is mostly silent. A chord labeled "Ebm" is indicated in the treble clef.
- Sint. Quad.**: A piano part with a treble and bass clef. The bass line is mostly silent.
- Sint. Baixo**: A piano part with a treble and bass clef. The bass line is mostly silent.