

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL -  
UFRGS DEPARTAMENTO DE MÚSICA

BACHARELADO - HAB. MÚSICA POPULAR

Emoção e Aventura: A Criação de Trilhas Sonoras para  
Jogos como Forma de Expressão Artística

Graziela Goulart Heidgen

PORTO ALEGRE

2025

GRAZIELA GOULART HEIDGEN

Emoção e Aventura: A Criação de Trilhas Sonoras para  
Jogos como Forma de Expressão Artística

Projeto de conclusão de curso de bacharelado em música com habilitação em Música  
Popular da Universidade Federal do Rio grande do Sul  
Orientador: Prof.Dr. Eloy F. Fritsch

PORTO ALEGRE

2025

## CIP - Catalogação na Publicação

Heidgen, Graziela Goulart  
Emoção e Aventura: A Criação de Trilhas Sonoras  
para Jogos como Forma de Expressão Artística /  
Graziela Goulart Heidgen. -- 2025.  
81 f.  
Orientadora: Eloy 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, 2025.

1. Trilhas sonoras para 6 jogos. I. Fritsch, Eloy,  
orient. II. Título.

## AGRADECIMENTOS

Primeiramente, expresso minha gratidão ao proprietário do edifício onde meu pai trabalhava, cuja decisão de aumentar o valor do aluguel o levou a optar por trabalhar em casa. Essa mudança propiciou preciosos momentos compartilhados, nos quais me observava enquanto jogava e podia usufruir de internet. Agradeço também à minha mãe, pelo árduo trabalho de cuidar de mim e por me permitir dedicar-me ao foco nos estudos. Ao meu orientador, Professor Eloy Fernando Fritsch, e aos meus professores de piano, Guilherme Mittmann e Bethy Krieger, que me mostraram o quanto a música pode ser ao mesmo tempo desafiadora e prazerosa. Aos meus amigos, que me acompanham todos os finais de semana em minhas sessões de jogatina, sendo pacientes com meus momentos de frustração em jogos competitivos e minha tendência a me perder em jogos de mundo aberto. Sou grata a todos que me apoiaram e ofereceram seus conselhos ao longo dessa jornada, assim como aos amigos que fiz ao longo do caminho, tornando tudo mais leve e divertido. Minha gratidão também se estende aos meus animais, tanto os que já partiram quanto os que ainda estão comigo, que são a principal motivação para eu me levantar todos os dias e buscar meios de proporcionar a eles a vida confortável que merecem. Finalmente, agradeço aos desenvolvedores de jogos, que me deram a oportunidade de viver múltiplas experiências através de uma única vida. A todos vocês, meu profundo carinho e agradecimento.



## RESUMO

Este trabalho apresenta o portfólio de composições, composto por seis trilhas sonoras para jogos de videogame. O estudo visa compor, analisar e comentar essas trilhas, considerando diferentes abordagens para a criação de músicas em trilhas sonoras para diversos estilos de jogos. Os jogos selecionados foram: *A Tale in the Garden* (narrativa), *Abzu* (exploração), *Coffin Dodgers* (corrida), *Duke of Alpha Centauri* (RTS), *To the Moon* (narrativa) e *Trails in the Sky* (RPG). A fundamentação teórica aborda as funções da música nos jogos, a relação entre gêneros de jogos e estilos musicais específicos, e a interação entre áudio e vídeo para promover uma maior imersão do jogador. A compreensão das emoções que o compositor deseja transmitir ao jogador valida a aplicação dos conceitos fundamentais utilizados no desenvolvimento deste trabalho. Embora as intenções musicais das peças estejam ancoradas em princípios teóricos, a criação e estética musical se baseiam nas ideias e experiências pessoais da autora, incluindo o conhecimento adquirido durante o curso de Bacharelado em Música com habilitação em Música Popular da Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

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

## ABSTRACT

This work presents a portfolio of compositions, consisting of six soundtracks for video games. The study aims to compose, analyze, and comment on these soundtracks, considering different approaches to creating music for soundtracks across various game styles. The selected games were: *A Tale in the Garden* (narrative), *Abzu* (exploration), *Coffin Dodgers* (racing), *Duke of Alpha Centauri* (RTS), *To the Moon* (narrative), and *Trails in the Sky* (RPG). The theoretical framework addresses the functions of music in games, the relationship between game genres and specific musical styles, and the interaction between audio and video to enhance the player's immersion. Understanding the emotions the composer intends to convey to the player validates the application of the foundational concepts used in the development of this work. While the musical intentions of the pieces are grounded in theoretical principles, the creation and musical aesthetics are based on the author's ideas and personal experiences, including the knowledge acquired during the Bachelor's Degree in Popular Music at the Federal University of Rio Grande do Sul.

**Keywords:** soundtrack; video games; digital games; audiovisual; musical composition.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Captura do jogo A Tale in the Garden .....	14
Figura 2 – Capa do jogo Abzû .....	16
Figura 3 – Capa do jogo Coffin Dodgers.....	18
Figura 4 – Capa do jogo Duke of Alpha Centauri .....	20
Figura 5 – Capa do jogo To the Moon .....	22
Figura 6 – Capa do jogo Trails in the Sky .....	24

## SUMÁRIO

<b>1. Introdução</b> .....	9
<b>2. Objetivos do Projeto</b> .....	10
<b>3. Justificativa</b> .....	11
<b>4. Metodologia</b> .....	12
4.1. Escolha dos jogos .....	12
4.2. Parcela do jogo a ser musicada .....	12
4.3. Escolha do trecho a ser musicado .....	12
4.4. Composição musical .....	12
4.5. Montagem audiovisual.....	12
4.6. Análise das Trilhas .....	12
4.7. Conceito de Matos .....	13
<b>6. Composições</b> .....	14
6.1. Trilha de Narrativa – A Tale in the Garden.....	14
6.2. Trilha de Exploração – Abzû .....	16
6.3. Trilha de Corrida – Coffin Dodgers .....	18
6.4. Trilha de RTS – Duke of Alpha Centauri .....	20
6.5. Trilha de Narrativa – To the Moon.....	22
6.6. Trilha de RPG — Trails in the Sky .....	24
<b>7. Considerações Finais</b> .....	26
<b>GAMETECA</b> .....	28
<b>VIDEOTECA</b> .....	29
<b>DISCOGRAFIA</b> .....	31
<b>REFERÊNCIAS</b> .....	32
<b>PARTITURAS</b> .....	33
Partitura Trilha de Narrativa – A Tale in the Garden.....	34
Partitura Trilha de Exploração – Abzû.....	36
Partitura Trilha de Corrida – Coffin Dodgers.....	42
Partitura Trilha de RTS – Duke of Alpha Centauri.....	58
Partitura Trilha de Narrativa – To the Moon.....	78
Partitura Trilha de RPG — Trails in the Sky.....	80

# 1. Introdução

Desde a infância, fui caracterizada por ter interesse em atividades tradicionalmente associadas ao gênero masculino. Enquanto minhas madrinhas me presenteavam com bonecas, eu preferia brincar na rua, jogar futebol, andar de skate e jogar videogames. No entanto, devido às limitações financeiras, tive que me contentar com as bonecas, embora não brincasse com elas. Foi durante esses momentos de tédio que desenvolvi o desejo de seguir uma carreira criativa, sendo que as aulas de artes na escola eram as minhas preferidas.

Meu primeiro contato com videogames ocorreu quando meu primo, da mesma idade que eu, se mudou de Santa Catarina para Porto Alegre, tornando-se meu vizinho. Graças à minha facilidade em fazer amizades, rapidamente nos tornamos próximos e começamos a brincar juntos, realizando assim meu sonho de infância. Ele possuía um Playstation 1, posteriormente adquirindo um Playstation 2, no qual jogávamos juntos, apesar das frequentes brigas. Alguns anos depois, economizei minha mesada para comprar um Super Nintendo, no qual jogava *Super Mario World* e *FIFA International Soccer*. Também alugávamos fitas de videogame todos os fins de semana, na época em que ainda existiam locadoras.

Meu contato com jogos de computador começou quando meu pai me levava ao seu local de trabalho, onde eu jogava o famoso *Solitaire*, além de *Wolfenstein 3D* e *Warcraft: Orcs & Humans*. Mesmo sem entender inglês, eu me imergia na aventura. Quase uma década depois, meu pai passou a trabalhar em casa, permitindo um contato mais frequente com computadores e internet, embora com horários limitados devido ao custo. Assim que compreendi o funcionamento de um cartão de crédito, tornei-me uma jogadora assídua, atividade que permanece como meu passatempo favorito até hoje.

Por outro lado, meus pais sentiam a necessidade de me afastar das telas, pois eu passava a maior parte do dia no computador e no videogame, exceto quando estava na escola. Assim, quando estava concluindo o ensino fundamental, eles me inscreveram em aulas de teclado oferecidas na igreja que frequentávamos. Com o progresso, os professores mudaram, meu primo se mudou e fiquei sozinha com a música e os jogos. Foi então que encontrei um professor que também apreciava videogames, o que aumentou ainda mais minha motivação para seguir uma carreira musical.

Minha trajetória musical iniciou-se na igreja que frequentava desde a infância, onde tive meu primeiro contato com um órgão e adquiri uma base teórica e prática ao tocar nos cultos dominicais. Posteriormente, ingressei na Faculdade EST, em São Leopoldo, onde cursei o técnico em música e fui orientada pela professora de piano Bethy Krieger.

Após o recital de formatura, fui aprovada no curso de Bacharelado em Música Popular da UFRGS. Durante essa graduação, expandi exponencialmente meus conhecimentos, obtendo práticas tanto no instrumento quanto em composição, tanto individualmente quanto em grupo, o que se revelou uma experiência altamente recompensadora.

## 2. Objetivos do Projeto

### **Objetivo Geral:**

- Compor e produzir trilhas musicais para os jogos digitais de diferentes estilos e em diferentes formas.

### **Objetivos Específicos:**

- Compreender as funções da música em uma composição audiovisual.
- Compor peças musicais com a intenção de transmitir diferentes emoções e que se complementem.
- Aplicar os conhecimentos adquiridos durante o curso de Bacharelado em Música.
- Realizar montagens audiovisuais.

### 3. Justificativa

A era pioneira, compreendida entre as décadas de 1970 e 1980, foi marcada pelas “sinfonias” de 8 bits. Os primórdios da música nos videogames eram caracterizados por limitações técnicas. Chips de som simples geravam melodias rudimentares, mas memoráveis, como em *Space Invaders* (1978) e *Pac-Man* (1980). Com o avanço da tecnologia, compositores como Koji Kondo (*Super Mario Bros.*, 1985) e Hiroaki Tohno (*Mega Man*, 1987) exploraram as capacidades dos consoles, criando melodias mais complexas e expressivas. A música dos videogames diversificou-se, incorporando elementos de rock, jazz, música clássica e até mesmo música folclórica, como em *The Legend of Zelda* (1986) e *Final Fantasy* (1987).

Na era moderna, de 2000 até os dias atuais, a música nos videogames continua a evoluir, incorporando elementos de diversos gêneros musicais, da música eletrônica ao metal extremo, como em *Grand Theft Auto V* (2013) e *Doom* (1993). Ferramentas digitais avançadas permitem a criação de trilhas sonoras cada vez mais complexas e realistas, com orquestras sinfônicas gravadas e efeitos sonoros imersivos. A música torna-se cada vez mais adaptável à jogabilidade e às ações do jogador, criando uma experiência sonora única e personalizada.

Conforme mencionado pelo compositor de trilhas sonoras para jogos, Tommy Tallarico: "Se você se lembra de *Space Invaders*, sabe que, à medida que as naves, os alienígenas, começavam a descer e se aproximavam cada vez mais, o som ficava cada vez mais rápido. O que os programadores do jogo fizeram foi considerar a frequência cardíaca da pessoa, e conforme os alienígenas se aproximavam, as pessoas começavam a entrar em pânico. Eles realizaram os mesmos estudos sem o som, e as pessoas não ficavam tão apavoradas. Isso demonstra e prova a importância significativa do áudio e da música." (TALLARICO, 2016, livro *Audionarratology* por vários autores)

Os jogos eletrônicos e o avanço tecnológico sempre caminharam lado a lado. O que anteriormente era praticamente impossível agora se tornou trivial. Os primeiros consoles utilizavam a tecnologia disponível na época, conforme garantida pelos seus fornecedores. Com a consolidação no mercado, as grandes fabricantes de videogames precisaram assegurar os melhores processadores e placas de vídeo disponíveis para garantir a execução e otimização ideal, desde os jogos mais leves até os mais exigentes. Atualmente, empresas de celulares competem com as tradicionais empresas de videogames, produzindo smartphones tão potentes quanto computadores, destacando-se pela portabilidade, o que atrai tanto o público quanto investidores.

À medida que a tecnologia continua a evoluir, as possibilidades para a música nos videogames são ilimitadas. Podemos esperar trilhas sonoras ainda mais imersivas e interativas, integradas de maneira perfeita à jogabilidade e à narrativa. A música continuará a desempenhar um papel crucial na definição do impacto emocional e na capacidade de contar histórias dos videogames.

A evolução interligada da música e da tecnologia nos videogames é um testemunho do poder da criatividade e da inovação. Trata-se de uma trajetória de superação de limites, exploração de novas fronteiras e uso da música para criar experiências inesquecíveis que tocam os corações e as mentes dos jogadores ao redor do mundo.

Este projeto é de extrema importância, não apenas para a obtenção do diploma de Bacharel, mas também como uma prática concreta das atividades profissionais que desempenharei no futuro. Além de enriquecer o conhecimento já adquirido, proporciona a oportunidade de aprender aspectos que dificilmente seriam abordados de outra forma.

## 4. Metodologia

### 4.1. Escolha dos jogos

- Seis jogos escolhidos a partir da experiência da autora.
- Seis jogos com temáticas diferentes, os gêneros escolhidos são: Narrativa, Exploração, RPG, Corrida e RTS, tendo mais dois com os gêneros Narrativa e RPG.
- A identificação dos gêneros dos jogos escolhidos tem base na indexação realizada pelo site Steam (<https://steamcommunity.com/>).

### 4.2. Parcela do jogo a ser musicada

- Trecho do jogo: variando de um minuto e trinta segundos a quatro minutos.

### 4.3. Escolha do trecho a ser musicado

- Momento de gameplay que destaca de forma clara e significativa os elementos que caracterizam o gênero do jogo, seja ele de ação, aventura, RPG ou qualquer outro tipo.

### 4.4. Composição musical

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

### 4.5. Montagem audiovisual

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

### 4.6. Análise das Trilhas

- Documentação (elaboração de partituras).
- Apresentação de elementos musicais, tais como harmonia, melodia, ritmo, etc.
- Comentários sobre a composição musical.



- Demonstrar os conceitos utilizados na composição audiovisual.

#### 4.7. Conceitos de Matos

Conforme proposto por Matos (2014), a música desempenha funções específicas na composição audiovisual, sendo elementos cruciais tanto para a narrativa quanto para a experiência sensorial do público. Essas funções revelam como a música interage com os componentes visuais e narrativos, enriquecendo a construção da obra. Os conceitos aplicados à composição musical, segundo Matos, são:

1. **Função Narrativa:** A música auxilia na construção da narrativa ao complementar os aspectos visuais e emocionais. Ela pode substituir diálogos ou ações explícitas, sugerindo significados implícitos; reforçar a identidade de personagens ou temas; e guiar o espectador quanto aos eventos ou sentimentos iminentes. Exemplos dessa abordagem são observados em *A Tale in the Garden*, *Abzû* e *To the Moon*.
2. **Função Descritiva:** Relacionada ao estabelecimento de ambiente e atmosfera, essa função situa a narrativa em contextos históricos, geográficos ou culturais, descrevendo cenários — como uma floresta tranquila ou uma cidade caótica — e evocando estados emocionais alinhados à cena. Jogos como *A Tale in the Garden*, *Duke of Alpha Centauri* e *To the Moon* ilustram essa aplicação.
3. **Função Emocional:** A música intensifica ou contrapõe as emoções presentes nas imagens. Pode amplificar sentimentos como alegria, tristeza, tensão ou alívio, ou criar dissonâncias emocionais por meio de contrastes, como em uma cena triste acompanhada por música alegre, conferindo um efeito irônico. Títulos como *A Tale in the Garden*, *Coffin Dodgers* e *To the Moon* evidenciam essa função.

Essas funções demonstram como a música transcende o papel de mero acompanhamento, integrando-se profundamente à narrativa audiovisual e à estética da obra. Compreender esses conceitos é essencial para compor trilhas sonoras que dialoguem eficazmente com a narrativa e ampliem o impacto emocional e artístico no público.

## 5. Composições

### 5.1. Trilha de Narrativa - A Tale in the Garden



Figura 1 - Captura de tela do jogo

**Jogo:** A Tale in the Garden

**Gênero do Jogo:** Narrativa

O estilo de jogo "narrativa" pode ser descrito como um gênero de videogame que coloca a construção e o desenvolvimento da história como o elemento central da experiência de jogo. Nesse estilo, o foco está na imersão do jogador na trama e nos personagens, em vez de um objetivo principal voltado para a ação ou competição. A narrativa em jogos desse gênero pode ser linear, onde o jogador segue uma sequência predeterminada de eventos, ou não-linear, permitindo escolhas que influenciam o andamento e o desfecho da história. A interatividade, característica dos jogos, permite que o jogador se envolva diretamente com a narrativa, podendo tomar decisões que afetam o enredo ou o destino dos personagens.

De acordo com Juul (2005), os jogos narrativos são capazes de transformar o jogador de um espectador passivo em um participante ativo, criando uma relação mais profunda com o enredo e os personagens. Além disso, Murray (1997) sugere que a interatividade no contexto narrativo é fundamental para a criação de uma "narrativa emergente", onde as escolhas do jogador e suas ações geram um impacto significativo na evolução da história. Portanto, a principal característica do gênero "narrativo" é a fusão entre os elementos tradicionais da narrativa (personagens, enredo, ambientação) e a interatividade, que permite ao jogador explorar diferentes caminhos e afetar o curso da história.

**Escolha do Jogo:** A escolha deste jogo como objeto de estudo foi motivada pela valiosa oportunidade de colaborar com os estimados colegas da Dream Outpost, cujo apoio desempenhou um papel essencial em minha trajetória acadêmica e profissional. Este projeto, além de marcar minha primeira experiência prática na área, ainda que em um período breve, proporcionou um espaço significativo para o desenvolvimento de habilidades composicionais aplicadas à criação de trilhas sonoras, enriquecendo minha formação e

abrindo novas perspectivas no campo da música para o audiovisual. O jogo se passa em um único cenário, onde a história da personagem idosa Filomena é centrada na solidão e no desejo de seguir em frente, mantendo viva a memória de sua neta. Trata-se de uma narrativa profundamente emocional, que permite ao jogador compreender a realidade de muitos idosos, que frequentemente carregam a dor da perda, além de uma vasta carga de experiências e lembranças.

**Estilo Musical: Música ambiente**

A música em jogos de narrativa ambiente geralmente tem o objetivo de criar uma atmosfera imersiva e emocional, sem ser excessivamente intrusiva. No caso de uma história sobre cuidados com plantas, a música pode ser mais introspectiva, calma e etérea, com sons que evocam tranquilidade e conexão com a natureza. O uso de timbres orgânicos, como instrumentos de corda suaves (violão ou harpa), piano minimalista, e até sons naturais (como vento, água ou o som das folhas) pode reforçar essa atmosfera de tranquilidade e intimidade com a natureza.

**Instrumentação:** Duas Flautas

**Harmonia:** Tonal

Optei por usar um único instrumento para simbolizar a solidão da senhora idosa, que cuida do jardim enquanto relembra o ano anterior, quando estava acompanhada de sua neta. A trilha, composta no MuseScore 4 com VSTs de flauta, destaca a introspecção da personagem e o vínculo afetivo compartilhado com sua neta. Essas memórias lhe trazem força e motivação para se dedicar ao jardim no presente.

**Estrutura:** Uma única seção.

**Melodia:** A composição foi desenvolvida com base em uma única seção, refletindo as características da gameplay diária, que é delimitada por restrições de tempo e espaço. Essa decisão criativa tem como objetivo alinhar a trilha sonora às necessidades do jogo, promovendo uma experiência sonora que se ajusta perfeitamente ao ambiente. A simplicidade musical, portanto, torna-se um elemento central, contribuindo para enriquecer o cenário de forma equilibrada e funcional.

Ao optar por uma estrutura simplificada, a trilha sonora desempenha um papel de suporte, complementando a experiência do jogador sem comprometer a narrativa ou distrair da interação. Essa abordagem reforça a imersão e permite que a música se integre organicamente ao contexto do jogo, respeitando as limitações impostas pela gameplay enquanto potencializa a ambientação de maneira eficiente.

**Referência musical:** A trilha sonora de *The Stillness of the Wind*, composta por Nico Casal ( [YouTube: The Stillness Of The Wind Full Soundtrack](#) ), é uma peça de música ambiente, econômica em informação e introspectiva que complementa a atmosfera melancólica e contemplativa do jogo. Utilizando principalmente piano, pads criados por sintetizadores, violão e sons ambientais, a música procura evocar sentimentos de solidão, nostalgia e tranquilidade. As melodias suaves e repetitivas refletem o ritmo lento e meditativo da vida da protagonista, reforçando a conexão emocional do jogador com a narrativa.

**Função da música:** Ambiente.

A função da música é **enriquecer a ambientação e acompanhar a experiência diária** de forma sutil e imersiva, reforçando a **sensação de introspecção e calma** do cenário.

## 5.2. Trilha de Exploração - Abzû

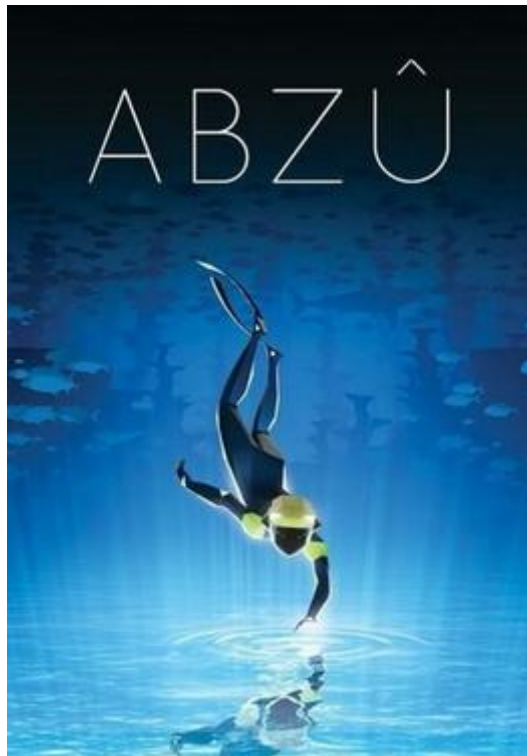


Figura 2 - Capa do jogo Abzû

**Jogo:** Abzû

**Gênero do Jogo:** Exploração

O estilo de jogo exploração pode ser descrito como uma experiência focada na descoberta e imersão do jogador em um ambiente virtual aberto. Nesse tipo de jogo, a narrativa muitas vezes é menos linear, permitindo que o jogador explore livremente o cenário, interaja com o ambiente e descubra elementos ou histórias secundárias. A música e os efeitos sonoros desempenham um papel crucial na criação de uma atmosfera envolvente, frequentemente utilizando sons ambientes e músicas adaptativas que respondem à interação do jogador, proporcionando uma sensação de curiosidade e maravilhamento enquanto ele desbrava o mundo do jogo.

O jogo *ABZÛ* se encaixa perfeitamente no estilo de exploração, com ênfase em uma experiência sensorial imersiva. Nele, o jogador assume o papel de um mergulhador em um vasto oceano, explorando ambientes subaquáticos e interagindo com a vida marinha, com foco na exploração tranquila e contemplativa do mundo natural. A narrativa é ambientada em torno da descoberta e conexão com a natureza, sendo parcialmente contada através da exploração, sem diálogos tradicionais ou uma história linear clara. A música desempenha um papel central, com melodias suaves e etéreas que acompanham a jornada do jogador, ajudando a estabelecer uma sensação de maravilhamento e paz, ao mesmo tempo que incentiva a curiosidade e a exploração do ambiente. O jogo usa som ambiente e trilha

sonora adaptativa para criar uma experiência profunda e envolvente, em sintonia com a proposta de exploração do oceano e das suas diversas formas de vida.


**Escolha do Jogo:** Decidi trabalhar neste jogo devido ao impacto que ele causou em mim desde a primeira jogatina. Originalmente, tenho hidrofobia e sinto uma grande angústia ao ver algo submerso no mar – tanto que, mesmo não sendo vegetariana na época, nunca consumia frutos do mar. No entanto, ao jogar esse jogo, senti como se um novo universo se abrisse diante de mim, permitindo-me admirar o fundo do mar com uma nova perspectiva. Ao explorar e completar as missões do jogo, fui imersa em um ambiente onde não havia lista de tarefas nem diálogos, apenas a liberdade de seguir o coração enquanto descobria as maravilhas do oceano, no tempo que desejasse.

**Estilo Musical:** Neoclássico com Orquestração Virtual

A trilha sonora é projetada para criar uma imersão profunda no mundo subaquático do jogo, utilizando sons etéreos, texturas sonoras suaves e harmonias expansivas que evocam sensações de paz, mistério e maravilhamento.

A fusão de música ambiental, eletrônica e orquestral cria uma trilha sonora dinâmica que se adapta ao cenário e às emoções do jogo, desde momentos de serenidade e contemplação até cenas de maior intensidade e esplendor. Essa combinação de estilos é uma característica chave da trilha sonora de *ABZÛ*, ajudando a construir uma narrativa emocional através da música.

**Influência Musical:** A trilha sonora de Journey (

 Journey OST 🎵 Complete Original Soundtrack ) composta por Austin Wintory, Assim como *ABZÛ*, *Journey* é um jogo que foca na exploração e na experiência emocional. A música de *Journey* é orquestral e incorpora elementos eletrônicos, criando uma atmosfera épica e introspectiva. A trilha sonora ajuda a guiar o jogador em uma jornada solitária através de vastos desertos, muito semelhante à exploração subaquática de *ABZÛ*. A música também utiliza temas recorrentes e instrumentação minimalista para enfatizar a conexão emocional com o ambiente.

**Instrumentação:** Violino, Viola, Cello e Sintetizador ambiente.

**Estrutura:** A composição foi inspirada na parte do jogo que mais despertou emoção: o momento em que o jogador nada ao lado dos peixes, culminando em um salto deslumbrante com os golfinhos. Essa sequência evidencia o impacto da trilha sonora em amplificar as sensações vivenciadas pelo jogador, demonstrando como a música pode guiar e intensificar a experiência emocional.

A peça inicia com uma instrumentação leve, refletindo os movimentos suaves do personagem, com staccatos delicados para acompanhar os saltos e interações sutis com o ambiente. Com o avanço da cena e o aumento do ritmo, a textura musical torna-se mais rica e vibrante. O sintetizador fornece uma base harmônica contínua, funcionando como um "pedal" sonoro que sustenta a progressão musical. Paralelamente, os instrumentos de corda, como violinos e violoncelos, desenvolvem-se de forma expressiva e dinâmica, culminando em uma energia crescente que intensifica o impacto emocional do momento. A trilha foi composta no MuseScore 4, utilizando VSTs para os instrumentos orquestrais e efeitos de ambiente, garantindo maior profundidade sonora e imersão.



### 5.3. Jogo de Corrida - Coffin Dodgers



Figura 3 - Capa do jogo Coffin Dodgers

**Jogo:** Coffin Dodgers

**Gênero do Jogo:** Corrida

O gênero de jogo de corrida é caracterizado por competições que envolvem veículos ou personagens que devem completar um percurso no menor tempo possível, geralmente contra o tempo ou adversários controlados por outros jogadores ou pela inteligência artificial. Esses jogos podem variar em sua abordagem, indo de simulações realistas de corridas, com física e comportamentos de veículos detalhados, a estilos mais arcade, com ênfase na diversão e na ação. As trilhas sonoras desse gênero costumam ser energéticas e rápidas, para complementar a velocidade e a adrenalina da gameplay, e são projetadas para manter o ritmo acelerado e a tensão nas competições.

Coffin Dodgers é um jogo de corrida único que combina elementos de ação e comédia, onde jogadores controlam idosos em scooters motorizadas, tentando escapar da morte (representada por um ceifador) e ganhar em uma corrida cheia de desafios e obstáculos. O jogo mistura uma jogabilidade rápida e divertida com um tema cômico e irreverente, focando na interação dos personagens idosos com o ambiente, enquanto eles

tentam evitar o ceifador e outros perigos. A ambientação do jogo, com pistas em diversos cenários engraçados e surreais, e sua proposta de mecânicas de corrida inusitadas, conferem um tom leve e divertido. A trilha sonora, com uma vibe energética e humorística, complementa o tom cômico e acelerado do jogo, tornando a experiência ainda mais envolvente.

**Escolha do Jogo:** Este jogo combina a dinâmica acelerada das corridas com uma abordagem cômica ao tema da fuga da morte. Embora tenha sido completado em um curto período de tempo, a experiência foi inesquecível, marcando-me pela intensidade de diversão proporcionada. A representação de idosos correndo pela vida (literalmente) utilizando carrinhos de compras, scooters e outros meios inusitados oferece uma visão divertida e irreverente desses itens cotidianos, criando uma atmosfera única e engraçada.

**Estilo Musical:** Heavy metal

**Influência Musical:** Metallica - Master of Puppets

**Instrumentação:** Guitarra elétrica, baixo elétrico e bateria.

**Estrutura:** A composição musical apresenta oito pontos de destaque, cuidadosamente estruturados para marcar transições específicas ao longo da peça. Essas mudanças são guiadas pela interação entre a linha de baixo e a bateria, que desempenham um papel central na dinâmica da música. Complementando essa base rítmica e harmônica, a guitarra executa cinco riffs distintos, estrategicamente distribuídos ao longo da obra para reforçar os momentos de transição e manter o interesse do ouvinte.

O processo criativo iniciou-se com a definição da estrutura harmônica, na qual foram estabelecidos os acordes que serviriam como base para a composição. A linha de baixo foi então desenvolvida com foco em complementar as mudanças de riffs, criando uma sensação de continuidade e fluidez. Em seguida, a percussão foi incorporada, proporcionando um suporte rítmico consistente que não apenas sustenta, mas também enfatiza as variações tonais e dinâmicas ao longo da música.

Essa abordagem metódica permitiu a criação de uma peça musical que alia coesão estrutural e diversidade estilística, atendendo às demandas narrativas e emocionais da trilha sonora. A interação entre os elementos harmônicos, melódicos e rítmicos demonstra como a música pode ser moldada para reforçar os objetivos narrativos de uma obra audiovisual ou interativa.

Durante a realização das trilhas sonoras, contei com o auxílio de Tércence Veras, que participou ativamente do processo de gravação ao executar os instrumentos utilizados nas composições. Para as partes instrumentais, enviei a partitura com as partes prontas, deixando a guitarra livre para que ele criasse os riffs, apontando apenas os momentos exatos onde mudanças nos riffs deveriam ocorrer. Sua contribuição foi essencial para capturar a sonoridade desejada, garantindo uma interpretação precisa e de alta qualidade técnica das partes musicais. Além disso, Tércence realizou o remix da música, integrando suas gravações com as partes já compostas, o que enriqueceu significativamente o resultado final do projeto.

## 5.4. Jogo de RTS - Duke of Alpha Centauri



Figura 4 - Capa do jogo Duke of Alpha Centauri

**Jogo:** Duke of Alpha Centauri

**Gênero do Jogo:** Estratégia em Tempo-Real

O gênero **Real-Time Strategy** (RTS) é caracterizado pela necessidade de tomada de decisões rápidas e gerenciamento simultâneo de diversos aspectos do jogo, como recursos, unidades e táticas. Diferente de jogos de estratégia por turnos, onde o jogador possui tempo para pensar entre as ações, os jogos RTS acontecem em tempo real, exigindo agilidade e capacidade de adaptação constante. Nesse tipo de jogo, o jogador geralmente controla uma ou mais facções em batalhas, com o objetivo de conquistar e destruir o inimigo, enquanto gerencia a coleta de recursos e a construção de unidades e estruturas para sustentar sua estratégia. Exemplos notáveis desse gênero incluem títulos como StarCraft, Warcraft e Age of Empires.

*Duke of Alpha Centauri* é um jogo de estratégia em tempo real (RTS) ambientado no espaço, em um futuro distante. Nele, o jogador assume o controle de uma facção interplanetária e deve administrar recursos, explorar planetas e combater outras facções para alcançar a dominação do sistema Alpha Centauri. O jogo é marcado por uma jogabilidade que exige planejamento e táticas rápidas, onde decisões sobre posicionamento de unidades, construção de bases e uso de tecnologias são fundamentais para o sucesso. Com um foco estratégico e elementos de exploração espacial, *Duke of Alpha Centauri* oferece uma experiência desafiadora, exigindo raciocínio lógico e adaptação constante às mudanças do jogo.

**Escolha do Jogo:** Este jogo evocou reminiscências dos jogos de nave que eu jogava na infância, embora com gráficos pixelados e uma jogabilidade significativamente mais limitada. Ele proporcionou uma experiência prazerosa, permitindo-me focar na mecânica de jogo que exige pensamento rápido. Apesar de ter sido completado em um curto período devido à sua relativa simplicidade, o jogo proporcionou momentos de diversão e me proporcionou uma oportunidade de reviver meu primeiro contato com os videogames.

**Estilo Musical:** Música eletrônica instrumental melódica

**Influência Musical:** Trilha sonora de Geometry Wars (

[YouTube](#) Geometry Wars Galaxies OST 08 Loseis ) e a trilha sonora da série de televisão Battlestar Galactica (1978) por PHILLIPS (1979)

**Instrumentação:** Sintetizador, arpeggiator e bateria.



**Estrutura:** A composição faz uso de um arpejador automático como base harmônica, estabelecendo um suporte rítmico e melódico contínuo que contribui para a imersão do jogador. Esse elemento é complementado por uma bateria estável, cuja função é manter um pulso dinâmico e incentivar a continuidade da gameplay, promovendo engajamento e fluidez.

Além disso, o sintetizador foi integrado em momentos estratégicos da trilha, introduzindo variações sonoras que surpreendem o jogador e adicionam camadas de intensidade à experiência auditiva. Essas intervenções criam momentos de destaque ao longo da composição, alinhando-se aos eventos do jogo e reforçando a conexão entre o som e a ação, mantendo o jogador focado e envolvido na dinâmica do jogo.

Nesta composição, iniciei o processo utilizando o software MuseScore para criar o esboço inicial da música, delineando a estrutura e a sonoridade desejada. Após essa etapa preliminar, exportei os arquivos de áudio gerados no MuseScore para o Reaper, onde refinei a peça, adicionando camadas mais detalhadas e aprimoradas. Para a criação da linha melódica de destaque, utilizei um controlador MIDI em conjunto com samples de VSTs, o que me permitiu explorar e integrar uma ampla gama de timbres e texturas, enriquecendo a composição com maior expressividade e complexidade sonora.

## 5.5 Jogo de Narrativa - To the Moon



Figura 5 - Capa do jogo To the Moon

**Jogo:** To the Moon

**Gênero do Jogo:** Narrativa

To the Moon é um jogo de narrativa interativa que combina elementos de RPG com uma trama emocionalmente profunda. A história gira em torno de dois médicos que viajam pela memória de um homem falecido para realizar seu último desejo: ir para a lua. O enredo explora temas de amor, arrependimento, e o impacto das escolhas de vida, com uma estrutura que alterna entre o presente e o passado do protagonista, revelando gradualmente as complexidades de sua vida. A jogabilidade foca em diálogos e resolução de quebra-cabeças, com uma trilha sonora marcante que intensifica as emoções do jogo. O estilo visual é minimalista, com gráficos 2D pixelados, e a narrativa, que é o ponto central da experiência, é altamente envolvente e tocante.

**Escolha do Jogo:** Optei por escolher este jogo devido à sua capacidade de provocar reflexões profundas sobre a vida e as escolhas que tomamos, as quais nos aproximam ou distanciam de nossos sonhos mais íntimos. Embora nem tudo aconteça conforme nossas expectativas, a trajetória de vida pode nos conduzir a uma existência relativamente satisfatória. No entanto, a renúncia aos nossos sonhos pode se tornar um peso crescente com o passar do tempo. Este jogo teve um impacto significativo em mim, estimulando-me a ter mais coragem de buscar e realizar aquilo que almejo.

**Estilo Musical:** Neoclássico com Orquestração Virtual

**Influência Musical:** Trilha sonora de *To the Moon*, composta por Kan Gao (

[YouTube](#) To the Moon - Main Theme )

**Instrumentação:** Violino e Cello

**Estrutura:** A composição musical foi inicialmente concebida para piano, respeitando a predominância desse instrumento na trilha sonora original do jogo. No entanto, no arranjo final, optou-se por incorporar o violino e o cello em pizzicato, com o objetivo de enriquecer a sonoridade e oferecer uma nova perspectiva estética à cena escolhida. Essa escolha instrumental criou um contraste sutil, proporcionando uma textura sonora mais delicada e introspectiva, alinhada ao contexto narrativo. A composição foi realizada no MuseScore 4, onde utilizei os samples disponibilizados pelo próprio programa, aproveitando os recursos disponíveis para alcançar a sonoridade desejada e manter a coesão estética com o restante da trilha.

O trecho selecionado para a composição corresponde à culminância emocional da narrativa, na qual o protagonista vê seu desejo finalmente realizado pouco antes de sua transição para o outro mundo. Essa escolha musical visa amplificar a carga emotiva do momento, sublinhando a importância do clímax da história. A interação entre os elementos instrumentais reflete a intensidade e a profundidade desse evento, proporcionando uma experiência sonora que complementa e potencializa o impacto narrativo do jogo.

## 5.6. Jogo de RPG - Trails in the Sky



Figura 6 - Capa do Jogo Trails in the Sky

**Jogo:** The Legend of Heroes: Trails in the Sky (英雄伝説 空の軌跡)

**Gênero do Jogo:** RPG

Trails in the Sky é um jogo de RPG que combina elementos tradicionais do gênero com uma narrativa profunda e rica em desenvolvimento de personagens. Ambientado em um mundo fictício repleto de política, intriga e mistério, o jogo segue a jornada de Estelle Bright e seu irmão Joshua enquanto enfrentam desafios e desvendam segredos em uma terra repleta de aventuras. O jogo se destaca por seu sistema de combate tático, explorando batalhas por turnos, e por sua narrativa envolvente, que foca não apenas nas ações heroicas, mas também nas relações interpessoais e nos dilemas emocionais dos personagens.

Além de seu foco na exploração, Trails in the Sky também oferece ao jogador uma rica experiência de mundo aberto, permitindo interações com vários NPCs, participação em missões secundárias e uma imersão completa no cenário. A trilha sonora do jogo é emblemática por sua capacidade de complementar a atmosfera da história, com temas orquestrais que acompanham os momentos de ação, emoção e reflexão, criando um vínculo forte entre a música e a narrativa.

**Escolha do Jogo:** Fui incentivada a jogar esse título por um amigo que desejava compartilhar sua admiração pela obra. Ao longo da experiência, fiquei bastante impressionada com a trama, apesar dos primeiros jogos da série apresentarem mecânicas simples, condizentes com a tecnologia disponível na época. A trilha sonora destacou-se de maneira significativa, enquanto a narrativa envolveu-me profundamente, mesmo com a dificuldade inicial nos combates. A relação com o jogo foi tão marcante que, em homenagem aos personagens principais, nomeei meus gatos mais velhos de Estelle e Joshua.

**Estilo Musical:** Neoclássico com Orquestração virtual

**Influência Musical:** A trilha sonora de *Trails in the Sky*, composta por Hayato Sonoda e Wataru Ishibashi ( [YouTube](#) Sora no Kiseki FC OST - Sora no Kiseki )

**Instrumentação:** Piano, Violinos, Trombone e Oboé.

**Estrutura:** A composição apresenta duas partes distintas que se complementam em sua função musical e expressiva. O piano desempenha o papel central, oferecendo uma base rítmica e harmônica consistente que sustenta toda a peça. A primeira seção, denominada parte "A", é marcada pela simplicidade e repetição do tema inicial, criando uma base sólida e familiar para o ouvinte. Essa seção estabelece o tom da música de maneira direta e coesa, preparando o terreno para o desenvolvimento subsequente.

Na parte "B", a composição adota uma abordagem mais livre e expansiva, introduzindo variações que aumentam a densidade e complexidade sonora. O trombone surge nos últimos compassos, funcionando como um elemento de destaque que adiciona profundidade e intensifica o encerramento da peça. O contraste entre as seções "A" e "B" cria um equilíbrio entre repetição e inovação, garantindo uma experiência musical dinâmica e expressiva, com um final marcante que ressoa com o ouvinte.

A composição musical foi realizada utilizando o software MuseScore 4, no qual empreguei instrumentos virtuais (VSTs) orquestrais para dar vida à peça. O MuseScore 4 proporcionou uma plataforma eficiente para a construção da partitura e a utilização dos VSTs permitiu uma representação sonora mais rica e detalhada, aprimorando a expressividade da obra. A escolha dos VSTs orquestrais foi estratégica, visando a obtenção de uma sonoridade autêntica e a criação de uma atmosfera sonora que refletisse com precisão as nuances emocionais e dramáticas da cena, alinhando-se de forma eficaz ao contexto narrativo proposto.

A decisão de musicar o trailer do jogo, em vez do próprio jogo, pode ser explicada por diversas razões práticas, conceituais e desafiadoras que se alinham aos objetivos do projeto. Primeiramente, o trailer é uma peça audiovisual condensada, projetada para capturar a essência do jogo em um formato curto e impactante. Isso oferece ao compositor uma oportunidade única de sintetizar as principais emoções, temas e atmosferas do jogo em uma única peça musical, criando uma representação simbólica da experiência geral, além de representar um desafio interessante: condensar em poucos minutos a complexidade e as nuances de um universo narrativo e interativo.

Além disso, trabalhar com o trailer permite maior controle sobre a sincronização entre música e imagem, já que o conteúdo visual é fixo e não interativo, ao contrário da jogabilidade dinâmica e variável. Esse formato também favorece a exploração criativa e técnica, pois o compositor precisa criar transições emocionais rápidas e reforçar a narrativa em um tempo limitado, exercitando sua habilidade de conectar música e imagens de forma eficaz. Assim, a trilha para o trailer não apenas complementa o material visual e funciona como uma poderosa ferramenta de marketing, mas também serve como um exercício desafiador e enriquecedor para o desenvolvimento das competências do compositor.

## Considerações Finais

O presente estudo teve como objetivo geral a criação e produção de trilhas musicais para jogos que exerceram impacto significativo na trajetória pessoal da autora. Foram desenvolvidas seis trilhas musicais, cada uma associada a diferentes gêneros de jogos, com estilos musicais que, deliberadamente, se distanciaram das trilhas originais. Essa escolha teve como intuito explorar novas possibilidades composicionais e ressignificar as experiências proporcionadas por esses jogos.

Para atingir o objetivo proposto, foi necessário compreender as funções da música na composição audiovisual, especialmente em sua aplicação a videogames. As músicas criadas dialogam diretamente com os vídeos dos jogos, funcionando como um complemento narrativo e estético. No entanto, a natureza subjetiva da música pode dificultar a comprovação de suas intenções e funções em cada contexto, uma vez que a interpretação de suas nuances emocionais e narrativas tende a ser intrinsecamente subjetiva. Após a criação das trilhas, foram realizados vídeos demonstrativos que integraram os trechos musicais aos momentos capturados dos jogos.

As trilhas criadas foram analisadas com base em elementos como harmonia, ritmo, melodia, estrutura e função narrativa no jogo, considerando também as trilhas originais e outras referências relevantes. Essa análise contribuiu para ampliar a compreensão do papel da música na experiência do jogador e na narrativa dos jogos. Apesar do enfoque na composição musical, outros aspectos, como produção musical, arranjo e sonoplastia, foram abordados quando necessários para enriquecer a experiência audiovisual proposta.

A escolha por uma abordagem de "super-musicalização" em algumas trilhas buscou demonstrar a complexidade técnica e artística do trabalho, algo esperado em um contexto acadêmico de conclusão de curso superior em Música. Contudo, essa escolha pode ter levado a uma predominância musical que, dependendo da interpretação do ouvinte, poderia interferir na integração com outros elementos sonoros, como diálogos e efeitos de ambiente.

Entre as limitações do projeto, destaca-se a impossibilidade de acesso direto aos jogos, o que restringiu a criação de experiências mais imersivas. A utilização de vídeos capturados como base para as trilhas, embora cuidadosamente elaborada, não substitui a interatividade inerente à jogabilidade. Além disso, a autora precisou acumular múltiplas funções – compositor, editor de áudio e vídeo, sonoplasta, arranjador e intérprete – normalmente desempenhadas por equipes especializadas.

A experiência de criar músicas inspiradas por jogos de videogame teve um impacto significativo no desenvolvimento das capacidades retóricas e semióticas da autora. Foi possível perceber como a música pode acompanhar e enriquecer o ritmo do jogo, narrar sequências de ações e estabelecer atmosferas emocionais e psicológicas por meio de elementos como melodia e harmonia. Essa experimentação prática também corroborou a visão de Moormann (2013), que aponta a escassez de estudos sobre trilhas sonoras para videogames, destacando a necessidade de novas investigações em áreas como imersão virtual, semiótica e aspectos filosóficos e psicológicos da música para jogos.

O presente trabalho busca contribuir com estudantes e profissionais da música ao apresentar exemplos práticos de trilhas sonoras criadas com base em concepções autorais. Dessa forma, o ouvinte e leitor é convidado a explorar o processo de composição dessas trilhas, compreendendo como elas foram pensadas, estruturadas, organizadas e sincronizadas com o audiovisual. A análise das decisões composicionais oferece uma

perspectiva detalhada sobre o desenvolvimento das músicas e seu papel no contexto narrativo e interativo dos jogos.

Por fim, o desenvolvimento deste estudo foi uma experiência enriquecedora e inspiradora, que envolveu conhecimentos adquiridos ao longo do Bacharelado em Música Popular.

Apesar da falta de experiência e vivência inicial na produção de trilhas sonoras a autora foi aprendendo a utilizar os recursos dos ambientes de composição de música programática assistidos por computador criando seus primeiros trabalhos que resultaram nessas seis composições.

A multiplicidade de papéis desempenhados no projeto revelou-se valiosa para o crescimento pessoal, acadêmico e profissional da autora, destacando a importância de um perfil multifacetado no mercado musical contemporâneo. Dado o constante avanço tecnológico e criativo no setor de jogos para videogames, a pesquisa reafirma a relevância de profissionais qualificados na criação de trilhas sonoras, um campo em expansão que demanda habilidades técnicas, artísticas e inovadoras.

## Gameteca

**A Tale in the Garden.** Computador. Dirigido e desenvolvido por Dream Outpost, 2024.

**Abzû.** Computador, Nintendo Switch, PlayStation 4, Xbox One. Publicado por 505 Games. Desenvolvido por Giant Squid, 2016.

**Coffin Dodgers.** Computador, Nintendo Switch. Publicado por Wales Interactive. Desenvolvido por Milky Tea Limited, 2015

**Duke of Alpha Centauri.** Computador, Linux, MacOS. Publicado por SA Industry. Desenvolvido por EGAMER, 2016.

**To the Moon.** Computador, Nintendo Switch, Linux, macOS, Android, iOS. Publicado e Desenvolvido por Freebird Games, 2011.

**The Legend of Heroes: Trails in the Sky.** Computador, PlayStation Portable, PlayStation 3, PlayStation Vita, PlayStation 4, Nintendo Switch, PlayStation 5. Publicado e Desenvolvido por Nihon Falcom, 2004.



## Videoteca

### **Título: A Tale in the Garden**

**Descrição:** O personagem interage com o cenário, regando as plantas conforme o dia passa.

**Fonte:** Capturado pela autora.

**Contexto Musical:** A trilha sonora foi composta utilizando dois instrumentos de sopro (flautas) para criar uma ambientação tranquila, refletindo a harmonia do local.

### **Título: Abzû**

**Descrição:** O personagem nada pelo oceano com os golfinhos.

**Fonte:** [Disponível em: <https://youtu.be/VJhk8FSi780>. Último acesso em: 26 dez. 2024].

**Contexto Musical:** A trilha sonora é projetada para acompanhar a cena da imersão profunda no mundo subaquático do jogo.

### **Título: Coffin Dodgers**

**Descrição:** O personagem está em uma corrida contra adversários.

**Fonte:** Capturado pela autora.

**Contexto Musical:** A trilha sonora foi composta utilizando instrumentos comuns de banda de rock (guitarra, baixo e bateria) com a intenção de incentivar o espírito competitivo do jogador.

### **Título: Duke of Alpha Centauri**

**Descrição:** O personagem está em uma nave combatendo outras naves.

**Fonte:** Capturado pela autora.

**Contexto Musical:** A base harmônica da música é criada através de um arpejador automático, estabelecendo um suporte rítmico e melódico contínuo que contribui para a imersão do jogador e bateria.

**Título: To the Moon**

**Descrição:** O personagem conquista seu sonho de ir à lua.

**Fonte:** [Disponível em: <https://youtu.be/XUFLrr2yK88>. Último acesso em: 26 dez. 2024].

**Contexto Musical:** A composição musical incorporou o violino e o cello em pizzicato, com o objetivo de acompanhar a cena e trazer uma nova perspectiva estética à cena escolhida.

**Título: Trails in the Sky**

**Descrição:** Trailer oficial de 20 anos do lançamento, sendo relançado para Nintendo Switch

**Fonte:** [Disponível em: <https://youtu.be/0vmMaTcluNo>. Último acesso em: 26 dez. 2024].

**Contexto Musical:** A música do trailer utiliza uma combinação de sopro e metais para transmitir uma sensação épica e grandiosa, enquanto elementos mais sutis como piano e violinos reforçam os momentos de introspecção e reflexão. A sonoridade é cuidadosamente escolhida para imergir o espectador no universo do jogo, refletindo a jornada dos personagens e os desafios que enfrentam.

## Discografía

**CASAL, Nico.** *The Stillness of the Wind Full Soundtrack* (Álbum). Indie Developer, 2019.

**WINTORY, Austin.** *Journey OST - Complete Original Soundtrack* (Álbum).  
Thatgamecompany/Sony Computer Entertainment, 2012.

**METALLICA.** *Master of Puppets* (Álbum). Elektra Records, 1986.

**VARIOUS ARTISTS.** *Geometry Wars Galaxies OST 08 Loseis* (Álbum). Sierra  
Entertainment, 2007.

**PHILLIPS, Stu.** *Battlestar Galactica (1978 Original Soundtrack)* (Álbum). MCA Records,  
1978.

**GAO, Kan.** *To the Moon - Main Theme* (Álbum). Freebird Games, 2011.

**SONODA, Hayato; ISHIBASHI, Wataru.** *Sora no Kiseki FC OST - Sora no Kiseki* (Álbum).  
Nihon Falcom, 2004.

## Referências

**BROWN, Emily; CAIRNS, Paul A.** A Grounded Investigation of Game Immersion. Vienna: DBLP, 2004.

**COLLINS, Karen.** *Game Sound: An Introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game Music and Sound Design*. Cambridge: MIT Press, 2008.

**COLLINS, Karen.** *Playing with Sound: A Theory of Interacting with Sound and Music in Video Games*. Cambridge: MIT Press, 2013.

**KAMP, Michiel; SUMMERS, Tim; SWEENEY, Mark.** *Ludomusicology: Approaches to Video Game Music*. Sheffield: Equinox, 2016.

**MILDORF, Jarmila; KINZEL, Till.** *Audionarratology: Interfaces of Sound and Narrative*. Berlin: De Gruyter, 2016.

**PHILLIPS, Winifred.** *A Composer's Guide to Game Music*. Cambridge: MIT Press, 2014.

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

**DYNAMICS: “The State of the Art”.** Disponível em: <https://www.gdcvault.com/play/1014597/Dynamics-The-State-of-the>. Acesso em: 18 jul. 2024.

**MAKING “Tetris Effect”.** Disponível em: <https://www.gdcvault.com/play/1026528/Making-Tetris-Effect>. Acesso em: 19 jul. 2024.

**WHALEN, Zack.** Game Studies: Play Along - Whalen. Disponível em: <https://www.gamestudies.org/0401/whalen/>. Acesso em: 18 jul. 2024.

**NPR.** The Evolution of Video Game Music. Disponível em: <https://www.npr.org/2008/04/13/89565567/the-evolution-of-video-game-music>. Acesso em: 18 jul. 2024.

**The Strong.** Composing Classics: A History of Video Game Music. Disponível em: [https://artsandculture.google.com/story/composing-classics-a-history-of-video-game-music-the-strong/yQVh0uNkq\\_X8lQ?hl=en](https://artsandculture.google.com/story/composing-classics-a-history-of-video-game-music-the-strong/yQVh0uNkq_X8lQ?hl=en). Acesso em: 20 jul. 2024.

**REDDIT.** Composition. Disponível em: <https://www.reddit.com/r/Composition/>. Acesso em: 06 abr. 2024.

**REDDIT.** Music Theory. Disponível em: <https://www.reddit.com/r/musictheory/>. Acesso em: 05 mai. 2024.

**REDDIT.** VSTi. Disponível em: <https://www.reddit.com/r/VSTi/>. Acesso em: 17 mai. 2024.

AUDACITY. Disponível em: <https://www.audacityteam.org/>. Acesso em: 20 jul. 2024.

BLACKMAGIC DESIGN. DaVinci Resolve. Disponível em: <https://www.blackmagicdesign.com/products/davinciresolve>. Acesso em: 20 jul. 2024.

REAPER. Disponível em: <https://www.reaper.fm/>. Acesso em: 20 jul. 2024.

ORCHESTRAL TOOLS. SINEfactory. Disponível em: <https://www.orchestraltools.com/sinefactory>. Acesso em: 20 jul. 2024.

YOUTUBE. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=7XVG92t8BzA>. Acesso em: 20 jul. 2024.

MUESCORE. Disponível em: <https://musescore.com/user/2907776/scores/6337723>. Acesso em: 20 jul. 2024.

MUESCORE. Disponível em: <https://musescore.com/coxev/delphinus-delphis>. Acesso em: 20 jul. 2024.

YOUTUBE. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=dGva1NVWRXk>. Acesso em: 20 jul. 2024.

ISSUU. Become Ocean. Disponível em: [https://issuu.com/scoresondemand/docs/become\\_ocean\\_57008](https://issuu.com/scoresondemand/docs/become_ocean_57008). Acesso em: 20 jul. 2024.

YOUTUBE. Canal de Austin Wintory. Disponível em: <https://www.youtube.com/@awintory/featured>. Acesso em: 20 jul. 2024.

YOUTUBE. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=L0FuGrKG-SA>. Acesso em: 20 jul. 2024.

IMSLP. Holst - *The Planets* - Suite for Large Orchestra - Partitura. Disponível em: [https://ks15.imslp.org/files/imglnks/usimg/5/59/IMSLP05396-Holst\\_-\\_THE\\_PLANETS\\_-\\_Suite\\_for\\_Large\\_Orchestra\\_-\\_Partitur.pdf](https://ks15.imslp.org/files/imglnks/usimg/5/59/IMSLP05396-Holst_-_THE_PLANETS_-_Suite_for_Large_Orchestra_-_Partitur.pdf). Acesso em: 20 jul. 2024.

IMSLP. Holst - *The Planets* - Calgary 2015. Disponível em: [https://vmirror.imslp.org/files/imglnks/usimg/c/cc/IMSLP473859-PMLP33488-Holst\\_Planets\\_Calgary\\_2015\\_Aug\\_9.mp3](https://vmirror.imslp.org/files/imglnks/usimg/c/cc/IMSLP473859-PMLP33488-Holst_Planets_Calgary_2015_Aug_9.mp3). Acesso em: 20 jul. 2024.

Partituras

## 1. A Tale in the Garden

## A Tale in the Garden

Jogo de Narrativa

Graziela G. Heidgen

♩ = 80

Flauta 1

Flauta 2

*mp cresc.* *ppp* *p*

9

Fl. 1

Fl. 2

*mf* *pp* *mp*

18

Fl. 1

Fl. 2

*mp* *pp*

24

Fl. 1

Fl. 2

32

Fl. 1

Fl. 2

38

Fl. 1

Fl. 2

2

46

Fl. 1

Fl. 2

*dim.* —

*p*

*p*



## 2. Abzû

## TEMA DE ABZU

Graziela

$\text{♩} = 90$

Violinos

Violins 2

Violas

Violas 2

Violoncelo

Violoncellos

Synth

*f*

*cresc.* - - - - -

2

Musical score for measures 7-10. The score is written for a string quartet and a synthesizer. The instruments are: Vlns. (Violins), Vlns. 2 (Violins 2), Vlas. (Violas), Vlas. 2 (Violas 2), Vc. (Violoncello), Vcs. (Violone), and Synth. The key signature has one flat (B-flat). The time signature is 4/4. Measure 7 starts with a fermata over the first violin. Measure 8 has a fermata over the first violin and a triplet of eighth notes in the second violin. Measure 9 has a fermata over the first violin and a forte (f) dynamic marking in the cello. Measure 10 has a fermata over the first violin. The synthesizer part consists of four chords: B-flat major, B-flat major, B-flat major, and B-flat major.

Musical score for measures 11-14. The score is written for a string quartet and a synthesizer. The instruments are: Vlns. (Violins), Vlns. 2 (Violins 2), Vlas. (Violas), Vlas. 2 (Violas 2), Vc. (Violoncello), Vcs. (Violone), and Synth. The key signature has one flat (B-flat). The time signature is 4/4. Measure 11 has a fermata over the first violin. Measure 12 has a fermata over the first violin. Measure 13 has a fermata over the first violin. Measure 14 has a fermata over the first violin. The synthesizer part consists of four chords: B-flat major, B-flat major, B-flat major, and B-flat major.

15

Vlns.  
Vlns. 2  
Vlas.  
Vlas. 2  
Vc.  
Vcs.  
Synth

This system contains measures 15 through 18. The Violin 1 part (Vlns.) has a whole rest in measure 15, followed by a half note in measure 16, and a quarter note in measure 17 with accents. The Violin 2 part (Vlns. 2) has a quarter note in measure 15, followed by a half rest in measure 16, and a quarter note in measure 17. The Viola part (Vlas.) has a quarter note in measure 15, followed by a half note in measure 16, and a quarter note in measure 17. The Violoncello part (Vc.) has a quarter note in measure 15, followed by a half rest in measure 16, and a quarter note in measure 17. The Violone part (Vcs.) has a quarter note in measure 15, followed by a half rest in measure 16, and a quarter note in measure 17. The Synth part has a whole note chord in measure 15, followed by a half rest in measure 16, and a whole note chord in measure 17.

19

Vlns.  
Vlns. 2  
Vlas.  
Vlas. 2  
Vc.  
Vcs.  
Synth

This system contains measures 19 through 22. The Violin 1 part (Vlns.) has a quarter note in measure 19, followed by a half note in measure 20, and a quarter note in measure 21 with accents. The Violin 2 part (Vlns. 2) has a quarter note in measure 19, followed by a half rest in measure 20, and a quarter note in measure 21. The Viola part (Vlas.) has a quarter note in measure 19, followed by a half note in measure 20, and a quarter note in measure 21. The Violoncello part (Vc.) has a quarter note in measure 19, followed by a half note in measure 20, and a quarter note in measure 21. The Violone part (Vcs.) has a quarter note in measure 19, followed by a half rest in measure 20, and a quarter note in measure 21. The Synth part has a whole note chord in measure 19, followed by a half rest in measure 20, and a whole note chord in measure 21.

4

23

Vlns.  
Vlns. 2  
Vlas.  
Vlas. 2  
Vc.  
Vcs.  
Synth

This system contains measures 23 through 26. The first violin part (Vlns.) features a melodic line starting with a sixteenth-note triplet in measure 23, followed by quarter notes and a half note. The second violin (Vlns. 2) is silent. The viola (Vlas.) and second viola (Vlas. 2) play a rhythmic accompaniment of quarter notes. The cello (Vc.) and double bass (Vcs.) play a similar accompaniment, with the cello starting a sixteenth-note triplet in measure 24. The synth part provides harmonic support with chords in the right hand and rests in the left hand.

27

Vlns.  
Vlns. 2  
Vlas.  
Vlas. 2  
Vc.  
Vcs.  
Synth

This system contains measures 27 through 30. The first violin part (Vlns.) continues the melodic line with a slur over measures 27-28, then a quarter note in measure 29 and a half note in measure 30. The second violin (Vlns. 2) is silent. The viola (Vlas.) and second viola (Vlas. 2) play a rhythmic accompaniment of quarter notes. The cello (Vc.) and double bass (Vcs.) play a similar accompaniment, with the cello starting a sixteenth-note triplet in measure 27. The synth part provides harmonic support with chords in the right hand and rests in the left hand.

31

Vlns.  
Vlns. 2  
Vlas.  
Vlas. 2  
Vc.  
Vcs.  
Synth

Detailed description: This block contains the musical score for measures 31, 32, and 33. The score is arranged in a system with seven staves. The top staff is for Violins (Vlns.), the second for Violins 2 (Vlns. 2), the third for Violas (Vlas.), the fourth for Violas 2 (Vlas. 2), the fifth for Violoncello (Vc.), the sixth for Violone (Vcs.), and the seventh for Synth. The key signature has one sharp (F#). Measure 31 shows a rest for the Violins and Violas, while Violins 2 and Violoncello play. Measure 32 features a rest for the Violins and Violas, with Violins 2 and Violoncello continuing. Measure 33 has a rest for the Violins and Violas, with Violins 2 and Violoncello playing. The Synth part consists of sustained chords in the right hand and rests in the left hand.

34

Vlns.  
Vlns. 2  
Vlas.  
Vlas. 2  
Vc.  
Vcs.  
Synth

*fff*  
*dim.*

Detailed description: This block contains the musical score for measures 34, 35, 36, and 37. The score is arranged in a system with seven staves. The top staff is for Violins (Vlns.), the second for Violins 2 (Vlns. 2), the third for Violas (Vlas.), the fourth for Violas 2 (Vlas. 2), the fifth for Violoncello (Vc.), the sixth for Violone (Vcs.), and the seventh for Synth. The key signature has one sharp (F#). Measure 34 shows a melodic line in the Violins and Violas, with Violins 2 and Violoncello playing. Measure 35 features a melodic line in the Violins and Violas, with Violins 2 and Violoncello playing. Measure 36 has a melodic line in the Violins and Violas, with Violins 2 and Violoncello playing. Measure 37 shows a melodic line in the Violins and Violas, with Violins 2 and Violoncello playing. The Synth part consists of sustained chords in the right hand and rests in the left hand. Dynamics include *fff* and *dim.*

6

38 *rall.* - - - - -

Vlns. 1

Vlns. 2

Vlas. 1

Vlas. 2

Vc.

Vcs.

Synth

Detailed description: This is a page of a musical score, page 42, marked with the number 6. It contains measures 38, 39, and 40. The score is arranged in a system with seven staves. The top staff is for Violin 1 (Vlns. 1), the second for Violin 2 (Vlns. 2), the third for Viola 1 (Vlas. 1), the fourth for Viola 2 (Vlas. 2), the fifth for Violoncello (Vc.), the sixth for Violoncello (Vcs.), and the seventh for Synth. A slur covers measures 38 and 39, with a 'rall.' marking above it. The Violin 1 staff has a melodic line starting on G4, moving to A4, B4, C5, and ending on B4. The Violin 2, Viola 1, Viola 2, and Cello staves are mostly silent, with some rests. The Synth staff has a chord progression: G#8 in measure 38, F#8 in measure 39, and G8 in measure 40. The key signature has one sharp (F#) and the time signature is 8/8.

3. Coffin Dodgers

# Coffin Dodgers

Jogo de Corrida

Graziela G Heidgen

$\text{♩} = 220$   
Em D C G

Guitarra elétrica

Baixo elétrico

Piano

Drum Kit

<sup>5</sup> B7 Em

Gui. El.

B. El.

Pno

D. Kit

2

9 C G D Em

Gui. El. 

B. El. 

Pno 

D. Kit 

13 C G D Em

Gui. El. 

B. El. 

Pno 

D. Kit 

17 C G D Em

Gui. El. 

B. El. 

Pno 

D. Kit 



21 C G D Em

Gui. El. 

B. El. 

Pno 

D. Kit 

25 C G D Em

Gui. El. 

B. El. 

Pno 

D. Kit 

29 C G D Em

Gui. El. 

B. El. 

Pno 

D. Kit 

4

33 C G D

Gui. El.

B. El.

Pno

D. Kit

36 B7 D Em G

Gui. El.

B. El.

Pno

D. Kit

40 F# B7 B7 B7

Gui. El.

B. El.

Pno

D. Kit

The musical score is organized into three systems, each with four staves: Gui. El. (Electric Guitar), B. El. (Electric Bass), Pno (Piano), and D. Kit (Drum Kit). The first system (measures 44-47) features guitar chords D, D, D, and Em. The second system (measures 48-51) features chords Em, Em, G, and G. The third system (measures 52-54) features chords G, F#, and F#. The Gui. El. staff shows rests for all instruments. The B. El. staff provides a bass line with notes and rests. The Pno staff shows chordal accompaniment with a consistent bass line. The D. Kit staff shows a drum pattern with 'x' marks for cymbals and solid notes for other drums.

44 D D D Em

Gui. El.

B. El.

Pno

D. Kit

48 Em Em G G

Gui. El.

B. El.

Pno

D. Kit

52 G F# F#

Gui. El.

B. El.

Pno

D. Kit

6

55 F# C

Gui. El.

B. El.

Pno

D. Kit

59 C C G

Gui. El.

B. El.

Pno

D. Kit

62 G G B7

Gui. El.

B. El.

Pno

D. Kit

65 B7 B7 Em

Gui. El.

B. El.

Pno

D. Kit

68 Em Em Am

Gui. El.

B. El.

Pno

D. Kit

72 Am Am G G

Gui. El.

B. El.

Pno

D. Kit

8

76 G F F F

Gui. El.

B. El.

Pno

D. Kit

80 E E E D

Gui. El.

B. El.

Pno

D. Kit

84 D D F F

Gui. El.

B. El.

Pno

D. Kit

88 F G G G

Gui. El.

B. El.

Pno

D. Kit

92 B7 B7 B7

Gui. El.

B. El.

Pno

D. Kit

95 Em Em Em

Gui. El.

B. El.

Pno

D. Kit

Detailed description of the musical score: The score is arranged in three systems, each with four staves. The first system (measures 88-91) features a guitar (Gui. El.) with a treble clef and a capo on the 8th fret, playing a series of whole notes corresponding to the chords F, G, G, G. The bass (B. El.) plays a steady eighth-note bass line. The piano (Pno) provides harmonic support with chords. The drums (D. Kit) play a consistent eighth-note pattern. The second system (measures 92-94) features a guitar (Gui. El.) with a treble clef and a capo on the 8th fret, playing a series of whole notes corresponding to the chords B7, B7, B7. The bass (B. El.) plays a steady eighth-note bass line with a key signature change to one sharp (F#). The piano (Pno) provides harmonic support with chords. The drums (D. Kit) play a consistent eighth-note pattern. The third system (measures 95-97) features a guitar (Gui. El.) with a treble clef and a capo on the 8th fret, playing a series of whole notes corresponding to the chords Em, Em, Em. The bass (B. El.) plays a steady eighth-note bass line. The piano (Pno) provides harmonic support with chords. The drums (D. Kit) play a consistent eighth-note pattern.

10

98 Em Em Em

Gui. El.

B. El.

Pno

D. Kit

101 D D D D

Gui. El.

B. El.

Pno

D. Kit

105 D D C

Gui. El.


B. El.


Pno

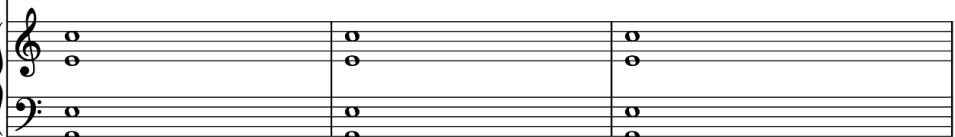
D. Kit




108 C C C

Gui. El. 

B. El. 

Pno 

D. Kit 

111 C C G G

Gui. El. 

B. El. 

Pno 

D. Kit 

115 G G G

Gui. El. 

B. El. 

Pno 

D. Kit 

12

118 G B7 B7

Gui. El.

B. El.

Pno

D. Kit

121 B7 B7 B7

Gui. El.

B. El.

Pno

D. Kit

124 B7 B7 Em

Gui. El.

B. El.

Pno

D. Kit

127 Em Em Em

Gui. El.

B. El.

Pno

D. Kit

130 Em Em D

Gui. El.

B. El.

Pno

D. Kit

133 D D D

Gui. El.

B. El.

Pno

D. Kit

14

136 D D C

Gui. El.

B. El.

Pno

D. Kit

139 C C C

Gui. El.

B. El.

Pno

D. Kit

142 C C G

Gui. El.

B. El.

Pno

D. Kit

145 G G G

Gui. El.

B. El.

Pno

D. Kit

148 G G B7

Gui. El.

B. El.

Pno

D. Kit

151 B7 B7 B7

Gui. El.

B. El.

Pno

D. Kit

16

154 B7 B7 B7

Gui. El.

B. El.

Pno

D. Kit

*ff*

4. Duke of Alpha Centauri

# Duke of Alpha Centauri

Jogo de Estratégia em Tempo Real

Graziela G Heidgen

The musical score is arranged in a vertical staff system with six parts. The top two parts, Piano and Pad, are grouped together with a brace on the left. Each part consists of a grand staff with a treble clef on top and a bass clef on the bottom, both in 4/4 time. The Piano and Pad parts are currently empty, indicated by a horizontal line with a dash in each measure. The Electric Bass part is a single bass clef staff in 4/4 time, also empty. The Drum Kit part is a single staff in 4/4 time, featuring a complex rhythmic pattern of eighth notes with triplets and accents. The Drum Kit 2 part is a single staff in 4/4 time, starting with a double asterisk symbol in the first measure and then being empty. The Cymbals part is a single staff in 4/4 time, starting with a cymbal symbol in the first measure and then being empty.

2

4

Pno

El. B.

Pad

D. Kit

D. Kit 2

Cym.

Detailed description: This is a musical score for a six-piece ensemble. The score is divided into six staves. The first staff is for Piano (Pno), the second for Electric Bass (El. B.), the third for Pad, the fourth for Drum Kit (D. Kit), the fifth for Drum Kit 2 (D. Kit 2), and the sixth for Cymbal (Cym.). The score is marked with a measure number '4' at the top left. The Pno and Pad parts are written in treble and bass clefs, with a common time signature. The El. B. part is in bass clef. The D. Kit part is in a drum clef and features a complex rhythmic pattern of eighth notes with triplet markings (3) and accents (>). The D. Kit 2 part has a few specific drum hits, including one marked with an asterisk (\*). The Cym. part has a few cymbal hits, including one marked with a circle (o).



7

Pno

El. B.

Pad

D. Kit

D. Kit 2

Cym.

4

10

Pno

El. B.

Pad

D. Kit

D. Kit 2

Cym.

14

Musical score for measures 14-17. The score includes parts for Piano (Pno), Electric Bass (El. B.), Pad, Drum Kit (D. Kit), Drum Kit 2 (D. Kit 2), and Cymbal (Cym.). The Pno part features chords in the right hand and bass notes in the left hand. The El. B. part has a melodic line with triplets. The Pad part mirrors the Pno chords. The D. Kit part has a complex rhythmic pattern with triplets and accents. D. Kit 2 and Cym. have sparse rhythmic markings.

18

Musical score for measures 18-21. The score includes parts for Piano (Pno), Electric Bass (El. B.), Pad, Drum Kit (D. Kit), Drum Kit 2 (D. Kit 2), and Cymbal (Cym.). The Pno part features chords in the right hand and bass notes in the left hand. The El. B. part has a melodic line with triplets. The Pad part mirrors the Pno chords. The D. Kit part has a complex rhythmic pattern with triplets, accents, and a dynamic marking of *f*. D. Kit 2 and Cym. have sparse rhythmic markings.

6

20

Pno

El. B.

Pad

D. Kit

D. Kit 2

Cym.

Detailed description: This block contains the musical notation for measures 20, 21, and 22. The Pno part features a series of chords in the right hand and single notes in the left hand. The El. B. part has sparse notes. The Pad part mirrors the Pno's chord structure. The D. Kit part has a consistent rhythmic pattern of eighth notes. D. Kit 2 and Cym. parts are mostly silent.

23

Pno

El. B.

Pad

D. Kit

D. Kit 2

Cym.

Detailed description: This block contains the musical notation for measures 23, 24, and 25. The Pno part changes to a new key signature (two sharps) and continues with chords. The El. B. part has notes in measure 24. The Pad part continues with chords. The D. Kit part maintains its rhythmic pattern. D. Kit 2 and Cym. parts are mostly silent.

26

Pno

El. B.

Pad

D. Kit

D. Kit 2

Cym.

Detailed description: This block contains the musical notation for measures 26, 27, and 28. The Pno part features a treble clef with a key signature of one flat and a bass clef with a key signature of one sharp. The El. B. part is in a bass clef. The Pad part is in a treble clef with a key signature of one flat and a bass clef with a key signature of one sharp. The D. Kit part shows a drum kit with a snare drum and a hi-hat. The D. Kit 2 and Cym. parts are empty.

29

Pno

El. B.

Pad

D. Kit

D. Kit 2

Cym.

Detailed description: This block contains the musical notation for measures 29, 30, and 31. The Pno part features a treble clef with a key signature of one flat and a bass clef with a key signature of one sharp. The El. B. part is in a bass clef. The Pad part is in a treble clef with a key signature of one flat and a bass clef with a key signature of one sharp. The D. Kit part shows a drum kit with a snare drum and a hi-hat. The D. Kit 2 and Cym. parts are empty.

8

32

Piano score for measures 32-34. The score includes staves for Pno, El. B., Pad, D. Kit, D. Kit 2, and Cym. The Pno part features a sequence of chords in the right hand and bass notes in the left hand. The El. B. part has a melodic line starting in measure 34. The Pad part provides harmonic support with chords. The D. Kit part features a complex rhythmic pattern with dynamics *f* and *mf*. D. Kit 2 and Cym. are silent.

35

Piano score for measures 35-37. The score includes staves for Pno, El. B., Pad, D. Kit, D. Kit 2, and Cym. The Pno part features a sequence of chords in the right hand and bass notes in the left hand. The El. B. part has a melodic line. The Pad part provides harmonic support with chords. The D. Kit part features a complex rhythmic pattern with accents. D. Kit 2 and Cym. are silent.

38

Pno

El. B.

Pad

D. Kit

D. Kit 2

Cym.

Detailed description: This system contains measures 38, 39, and 40. The Pno part features a treble clef with a key signature of two flats and a bass clef with a key signature of one flat. Measure 38 has a whole note chord in the treble and a whole note bass line. Measure 39 has a whole note chord with a sharp sign in the treble and a whole note bass line. Measure 40 has a whole note chord in the treble and a whole note bass line. The El. B. part has a bass clef and a key signature of one flat. It has rests in measures 38 and 39, and a melodic line in measure 40 starting with a half note. The Pad part has a treble clef with a key signature of two flats and a bass clef with a key signature of one flat. It has whole note chords in all three measures. The D. Kit part has a drum staff with a key signature of one flat. It features a consistent rhythmic pattern of eighth notes with 'x' marks above them, and accents in measures 39 and 40. D. Kit 2 and Cym. parts have rests in all three measures.

41

Pno

El. B.

Pad

D. Kit

D. Kit 2

Cym.

Detailed description: This system contains measures 41, 42, and 43. The Pno part has a treble clef with a key signature of two flats and a bass clef with a key signature of one flat. Measure 41 has a whole note chord in the treble and a whole note bass line. Measure 42 has a whole note chord in the treble and a whole note bass line. Measure 43 has a whole note chord in the treble and a whole note bass line. The El. B. part has a bass clef and a key signature of one flat. It has a melodic line in measure 41, a triplet of eighth notes in measure 42, and a melodic line in measure 43. The Pad part has a treble clef with a key signature of two flats and a bass clef with a key signature of one flat. It has whole note chords in all three measures. The D. Kit part has a drum staff with a key signature of one flat. It features a consistent rhythmic pattern of eighth notes with 'x' marks above them, and accents in measures 42 and 43. D. Kit 2 and Cym. parts have rests in all three measures.

10

44

The musical score consists of six staves. The first staff, labeled 'Pno', is a grand staff with treble and bass clefs, showing chords in measures 44, 45, and 46. The second staff, 'El. B.', is a single bass clef staff with a melodic line including a triplet in measure 46. The third staff, 'Pad', is a grand staff with treble and bass clefs, mirroring the chordal structure of the piano. The fourth staff, 'D. Kit', is a single staff with a drum kit icon, showing a rhythmic pattern of eighth notes with 'x' marks for cymbals and accents. The fifth staff, 'D. Kit 2', and the sixth staff, 'Cym.', are single staves with drum kit icons, showing rests in all three measures.



47

Pno

El. B.

Pad

D. Kit

D. Kit 2

Cym.

Detailed description: This system covers measures 47, 48, and 49. The Pno part features block chords in the right hand and single notes in the left hand. The El. B. part has a melodic line with triplets in measures 47 and 49. The Pad part mirrors the Pno's block chords. The D. Kit part has a rhythmic pattern of eighth notes with 'x' marks for cymbal hits in measure 47, and a triplet eighth-note pattern in measures 48 and 49. D. Kit 2 and Cym. are silent.

50

Pno

El. B.

Pad

D. Kit

D. Kit 2

Cym.

Detailed description: This system covers measures 50, 51, and 52. The Pno part has block chords in the right hand and single notes in the left hand. The El. B. part has a melodic line with a triplet in measure 51. The Pad part mirrors the Pno's block chords. The D. Kit part has a triplet eighth-note pattern in measures 50, 51, and 52. D. Kit 2 and Cym. are silent.

12

53

Piano score for measures 53-55. The score includes staves for Pno, El. B., Pad, D. Kit, D. Kit 2, and Cym. The Pno part features chords in the right hand and bass notes in the left hand. The El. B. part has a bass line with triplets. The Pad part has chords in the right hand and bass notes in the left hand. The D. Kit part has a rhythmic pattern with triplets and accents. D. Kit 2 and Cym. are marked with dashes, indicating they are not played in these measures.

56

Piano score for measures 56-58. The score includes staves for Pno, El. B., Pad, D. Kit, D. Kit 2, and Cym. The Pno part features chords in the right hand and bass notes in the left hand. The El. B. part has a bass line with a triplet. The Pad part has chords in the right hand and bass notes in the left hand. The D. Kit part has a rhythmic pattern with triplets and accents. D. Kit 2 and Cym. are marked with dashes, indicating they are not played in these measures.

59

Piano score for measures 59-61. The score includes staves for Pno, El. B., Pad, D. Kit, D. Kit 2, and Cym. The Pno part features a sequence of chords: a triad of G4, B4, D5 in the first measure, a triad of G4, B4, D5 in the second measure, and a triad of G4, B4, D5 in the third measure. The El. B. part features a melodic line with triplets of eighth notes in measures 59 and 61, and a quarter note in measure 60. The Pad part features a sequence of chords: a triad of G4, B4, D5 in the first measure, a triad of G4, B4, D5 in the second measure, and a triad of G4, B4, D5 in the third measure. The D. Kit part features a rhythmic pattern of eighth notes with accents in measures 59-61. The D. Kit 2 and Cym. parts are silent.

62

Piano score for measures 62-65. The score includes staves for Pno, El. B., Pad, D. Kit, D. Kit 2, and Cym. The Pno part features a sequence of chords: a triad of G4, B4, D5 in the first measure, a triad of G4, B4, D5 in the second measure, a triad of G4, B4, D5 in the third measure, and a triad of G4, B4, D5 in the fourth measure. The El. B. part features a melodic line with triplets of eighth notes in measures 62 and 64, and a quarter note in measure 63. The Pad part features a sequence of chords: a triad of G4, B4, D5 in the first measure, a triad of G4, B4, D5 in the second measure, a triad of G4, B4, D5 in the third measure, and a triad of G4, B4, D5 in the fourth measure. The D. Kit part features a rhythmic pattern of eighth notes with accents in measures 62-65. The D. Kit 2 and Cym. parts are silent.

14

66

Pno

El. B.

Pad

D. Kit

D. Kit 2

Cym.

70

Pno

El. B.

Pad

D. Kit

D. Kit 2

Cym.

*ff*

Detailed description of the musical score: The score is divided into two systems, measures 66-69 and 70. Each system contains six staves. The Piano (Pno) staff uses a grand staff with treble and bass clefs, playing chords and single notes. The Electric Bass (El. B.) staff uses a bass clef and features a melodic line with triplets and a 7/8 note. The Pad staff uses a grand staff and plays sustained chords. The Drum Kit (D. Kit) staff uses a drum set notation with eighth notes and triplets, including accents (>). The Drum Kit 2 (D. Kit 2) and Cymbal (Cym.) staves show rests and a 'ff' dynamic marking in measure 70.

73

Piano score for measures 73-75. The score includes parts for Pno (Piano), El. B. (Electric Bass), Pad (Pads), D. Kit (Drum Kit), D. Kit 2 (Drum Kit 2), and Cym. (Cymbal). The Pno part features chords in the right hand and bass notes in the left hand. The El. B. part has a melodic line with a key signature change to one sharp (F#) in measure 75. The Pad part provides harmonic support with chords. The D. Kit part has a consistent rhythmic pattern with snare and hi-hat sounds, marked with 'x' and '>'. D. Kit 2 and Cym. are silent throughout.

76

Piano score for measures 76-78. The score includes parts for Pno (Piano), El. B. (Electric Bass), Pad (Pads), D. Kit (Drum Kit), D. Kit 2 (Drum Kit 2), and Cym. (Cymbal). The Pno part features chords in the right hand and bass notes in the left hand. The El. B. part has a melodic line with a key signature change to one flat (Bb) in measure 76. The Pad part provides harmonic support with chords. The D. Kit part has a consistent rhythmic pattern with snare and hi-hat sounds, marked with 'x' and '>'. D. Kit 2 and Cym. are silent throughout.

16

79

Pno

El. B.

Pad

D. Kit

D. Kit 2

Cym.

Detailed description: This system of musical notation covers measures 79, 80, and 81. The Pno part features a treble clef with a key signature of two sharps (F# and C#) and a bass clef with a key signature of one flat (Bb). The El. B. part is in a bass clef with a key signature of one flat. The Pad part has a treble clef with a key signature of two sharps and a bass clef with a key signature of one flat. The D. Kit part is a drum set notation with a snare drum (S), hi-hat (H), and kick drum (K) indicated by 'x' marks. The D. Kit 2 and Cym. parts are represented by empty staves with a double bar line at the end of each measure.

82

Pno

El. B.

Pad

D. Kit

D. Kit 2

Cym.

Detailed description: This system of musical notation covers measures 82, 83, and 84. The Pno part features a treble clef with a key signature of one flat (Bb) and a bass clef with a key signature of one flat. The El. B. part is in a bass clef with a key signature of one flat. The Pad part has a treble clef with a key signature of one flat and a bass clef with a key signature of one flat. The D. Kit part is a drum set notation with a snare drum (S), hi-hat (H), and kick drum (K) indicated by 'x' marks. The D. Kit 2 and Cym. parts are represented by empty staves with a double bar line at the end of each measure.

85

Pno

El. B.

Pad

D. Kit

D. Kit 2

Cym.

89

Pno

El. B.

Pad

D. Kit

D. Kit 2

Cym.

18

93

Piano score for measures 93-96. The score includes staves for Pno, El. B., Pad, D. Kit, D. Kit 2, and Cym. The Pno part features block chords in the right hand and single notes in the left hand. The El. B. part has a melodic line with triplets. The Pad part mirrors the Pno's block chords. The D. Kit part has a rhythmic pattern of eighth notes with triplets and accents. D. Kit 2 and Cym. have rests.

97

Piano score for measures 97-100. The score includes staves for Pno, El. B., Pad, D. Kit, D. Kit 2, and Cym. The Pno part features block chords in the right hand and single notes in the left hand. The El. B. part has a melodic line with triplets. The Pad part mirrors the Pno's block chords. The D. Kit part has a rhythmic pattern of eighth notes with triplets and accents. D. Kit 2 and Cym. have rests.



100

Piano score for measures 100-102. The score includes parts for Pno, El. B., Pad, D. Kit, D. Kit 2, and Cym. The Pno part features a sequence of chords in the right hand and bass notes in the left hand. The El. B. part has a melodic line with a sharp sign. The Pad part has chords in the right hand and bass notes in the left hand. The D. Kit part has a rhythmic pattern with triplets and accents. The D. Kit 2 and Cym. parts are silent.

103

Piano score for measures 103-106. The score includes parts for Pno, El. B., Pad, D. Kit, D. Kit 2, and Cym. The Pno part features a sequence of chords in the right hand and bass notes in the left hand. The El. B. part has a melodic line with a sharp sign. The Pad part has chords in the right hand and bass notes in the left hand. The D. Kit part has a rhythmic pattern with triplets and accents. The D. Kit 2 and Cym. parts are silent.

20

107

Piano score for measures 107-109. The score includes parts for Pno, El. B., Pad, D. Kit, D. Kit 2, and Cym. The key signature has two sharps (F# and C#). The Pno part features a complex chordal texture. The El. B. part has a melodic line with a triplet in measure 109. The Pad part provides harmonic support. The D. Kit part features a rhythmic pattern with triplets. D. Kit 2 and Cym. parts are mostly silent.

110

Musical score for measures 110-112. The score includes parts for Pno, El. B., Pad, D. Kit, D. Kit 2, and Cym. The key signature changes to one flat (F major). The Pno part features a complex chordal texture. The El. B. part has a melodic line with a triplet in measure 111. The Pad part provides harmonic support. The D. Kit part features a rhythmic pattern with triplets. D. Kit 2 and Cym. parts are mostly silent.

## 5. To The Moon

## To the Moon

Jogo de Narrativa

Graziela G Heidgen

$\text{♩} = 80$

Violin

Violoncello

*mp*  
pizz.

*p*

*mp*

7

Vln.

Vc.

*p*

*mp*

*p*

*mp*

13

Vln.

Vc.

*mf*

*dim. - - - -*

*mp*

20

Vln.

Vc.

*f*

25

Vln.

Vc.

2

29

Vln. *mp*

Vc.

33

Vln. *cresc.*

Vc.

37

Vln.

Vc. *pp*

## 6. Trails in the Sky

## Trails in the Sky

Jogo de RPG

Graziela G Heidgen

$\text{♩} = 60$

Oboe *mf*

Trombone *mp*

Violinos *mp*

Piano *mf*

Detailed description: This system contains the first four staves of the score. The Oboe part (top) features a melodic line starting with a half note, followed by quarter notes and eighth notes, ending with a repeat sign. The Trombone part (second) has a similar melodic line with some rests. The Violins part (third) plays a sustained melodic line with a long slur. The Piano part (bottom) provides a harmonic accompaniment with chords in the right hand and a bass line in the left hand. The tempo is marked as quarter note = 60.

6

Ob. *f*

Tbn.

Vlms. *mp* *mf*

Pno. *mp*

Detailed description: This system contains the next four staves. The Oboe part (top) has a melodic line starting with a half note, followed by quarter notes and eighth notes, ending with a repeat sign. The Trombone part (second) is mostly silent. The Violins part (third) has a melodic line starting with a half note, followed by quarter notes and eighth notes, ending with a repeat sign. The Piano part (bottom) provides a harmonic accompaniment with chords in the right hand and a bass line in the left hand.

2

11

Ob. *mf*

Tbn.

Vlns.

Pno.

15

Ob. *p* *mf* *p* *mp*

Tbn. *p* *mp* *p* *mp*

Vlns. *p* *mf* *p* *mp*

Pno. *p* *mf*

20

Ob.

Tbn.

Vlns.

Pno.