

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

ESLEY JOUBERT CALLAI BITENCOURT

TRILHA MUSICAL PARA VIDEOGAMES: compondo para o jogo Tibia

Porto Alegre, 2017

ESLEY JOUBERT CALLAI BITENCOURT

TRILHA MUSICAL PARA VIDEOGAMES: compondo para o jogo Tibia

Projeto de Graduação em Música Popular apresentada 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: Dr. Prof. Eloi Fernando Fritsch.

Porto Alegre, 2017

CIP - Catalogação na Publicação

Bitencourt, Esley Joubert Callai
TRILHA MUSICAL PARA VIDEOGAMES: compond para o
jogo Tibia / Esley Joubert Callai Bitencourt. --
2017.
185 f.
Orientador: Eloi 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, 2017.

1. Música Popular. 2. Trilha sonora. 3. Jogos
eletrônicos. 4. Tibia. 5. Música Sinfônica. I.
Fritsch, Eloi Fernando, orient. II. Título.

AGRADECIMENTOS

Quero agradecer aos meus professores: àqueles que antecederam minha entrada na faculdade, e àqueles que me auxiliaram no meu processo de aprendizagem acadêmica ao decorrer do curso de música popular. Em especial quero agradecer ao Dr. Prof. Eloi F. Fritsch por ter orientado meu trabalho, pontuando com precisão diversos aspectos do meu trabalho, assim como utilizando sua experiência para ouvir detalhes que me passavam despercebidos.

Agradeço também à Gabriela Scapini, minha companheira e conselheira em assuntos acadêmicos. Nossas aventuras no mundo tibiano foram inspiração para esse trabalho. Agradeço ao Elvys Callai, com quem compartilho a maior parte da minha trajetória, sempre auxiliando na construção do meu conhecimento musical.

Vale ressaltar minha gratidão à Utopia Game Studio, que me deu a oportunidade de criar a trilha musical para seu jogo Prison Island. Isso me deu uma perspectiva do real mercado para trilhas sonoras de jogos eletrônicos e auxiliou no meu trabalho através da experiência obtida.

A todos aqueles que participaram da minha jornada musical e tibiana: muito obrigado!

RESUMO

Neste projeto de graduação em música popular foi composta a trilha musical para 12 cenários do jogo eletrônico Tibia de 1997. Para tanto, utilizei minha experiência e conhecimento como músico e jogador dialogando com as principais trilhas sonoras de filmes e jogos do estilo fantasia medieval. As músicas foram compostas utilizando as técnicas de tema e variação, fuga, minimalismo e composição através de improviso. A trilha acompanha o jogo de modo a auxiliar a jogabilidade, acentuando as diferenças de cada cenário. No processo criativo foram usados softwares de edição de partitura e sequenciamento para realizar a orquestração MIDI através de bibliotecas de instrumentos virtuais. No memorial descritivo o autor apresenta o trabalho realizado e comenta as escolhas composicionais bem como a relação que as músicas têm entre si.

Palavras-chave: Música popular, trilha sonora, jogos eletrônicos, Tibia, música sinfônica.

ABSTRACT

In this project of graduation in popular music was composed the musical soundtrack for 12 scenarios of the electronic game Tibia of 1997. For this I used my experience and knowledge as a musician and a gamer dialoguing with the main soundtracks of films and games of the medieval fantasy genre. The songs were composed using the theme and variation, fugue, minimalism and composition through improvisation techniques. The track assists the game in order to improve the gameplay, accentuating the differences between each scenario. In the creative process, score editing and sequencing softwares were used to perform MIDI orchestration through virtual instrument libraries. In the descriptive memorial the author presents the work done and comments on the compositional choices as well as the relation that the songs have among themselves.

Keywords: Popular music, soundtrack, videogames, Tibia, symphonic music.

LISTA DE IMAGENS

Figura 1 - Tela inicial do jogo Tibia em 06/06/2017.	18
Figura 2 - Tema "A" de Tibia Main Theme.	19
Figura 3 - Variação do tema principal (tema "B") de Tibia Main Theme.	19
Figura 4 - Motivo principal da trilha sonora.	21
Figura 4 - Batalha entre jogador e dragão.	22
Figura 5 - Condução de Heat of the Battle.	23
Figura 6 - Tema "A" de Heat of the Battle.	23
Figura 7 - Tema "B" de Heat of the Battle.	23
Figura 8 - Relação entre os temas das composições.	24
Figura 9 - Uma das residências de Ab'Dendriel.	26
Figura 10 - Jogador passeia por Tiquanda invisível.	28
Figura 11 - Centro da cidade de Svargrond.	30
Figura 12 - Forja da cidade de Kazordoon.	32
Figura 13 - Tema principal de The Big Old One.	33
Figura 14 - Zona de caça subterrânea próxima a Kazordoon.	34
Figura 15 - Motivo principal de Underground Company.	35
Figura 16 - Centro da cidade de Thais.	36
Figura 17 - Tema de Dancing in the Streets	37
Figura 18 - Jogador é seguido por um gato em Carlin.	38
Figura 19 - Tema "A" de Ode to Walkyries	39
Figura 20 - Tema "B" de Ode to Walkyries	39
Figura 21 - Tema "C" de Ode to Walkyries	39
Figura 22 - Templo da cidade de Carlin.	41
Figura 23 - Tema de Soul Rest.	42
Figura 24 - Jogador luta com bandidos no subsolo da Dark Cathedral.	43
Figura 25 - Tema de Dark Fugue.	43
Figura 26 - Contratema de Dark Fugue.	44
Figura 27 - Jogador caminha na ilha de Rookgaard.	46
Figura 28 - Motivo principal de Wandering the World.	47

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Nome, tradução e duração das músicas

16

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	10
1.1 Uma breve história da música nos jogos eletrônicos	12
2. CRIAÇÃO DAS MÚSICAS	14
3. COMPOSIÇÕES	18
3.1 Tibia Main Theme	18
3.2 Heat of the Battle	21
3.3 Ancient Elven Blood	25
3.4 Jungle Beat	27
3.5 Call of the North	29
3.6 The Big Old One	31
3.7 Underground Company	33
3.8 Dancing in the Streets	35
3.9 Ode to Valkyries	37
3.10 Soul Rest	40
3.11 Dark Fugue	42
3.12 Wandering the World	45
4. CONCLUSÃO	48
4.1 Unidade Musical	48
4.2 Considerações finais	49
5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	51
6. DISCOGRAFIA	51
7. ANEXOS	54
7.1 Anexo 1 - Partitura de Tibia Main Theme	54
7.2 Anexo 2 - Partitura de Heat of the Battle	71
7.3 Anexo 3 - Partitura de Ancient Elven Blood	89
7.4 Anexo 4 - Partitura do arranjo de flautas de Jungle Beat	98
7.5 Anexo 5 - Partitura de Call of the North	99
7.6 Anexo 6 - Partitura de The Big Old One	118
7.7 Anexo 7 - Partitura de Underground Company	133
7.8 Anexo 8 - Partitura de Dancing in the Streets	138
7.9 Anexo 9 - Partitura de Ode to Valkyries	146
7.10 Anexo 10 - Partitura de Soul Rest	156

7.11 Anexo 11 - Partitura de Dark Fugue	159
7.12 Anexo 12 - Partitura de Wandering the World	162

1. INTRODUÇÃO

O seguinte projeto de monografia ora apresentado como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Música Popular tem como objetivo a composição de uma trilha sonora musical para o jogo eletrônico Tibia, da desenvolvedora Cipsoft, lançado no ano de 1997.

O Tibia é um jogo de computador gratuito para jogar, foi desenvolvido por três estudantes alemães de ciência da computação e se encaixa no gênero MMORPG (jogo de interpretação de multijogador online massivo¹), que caracteriza os jogos de interpretação de personagens em que vários jogadores podem se encontrar online para jogar. “A possibilidade de jogar com milhares de outras pessoas simultaneamente proporciona um ambiente de troca dos mais diversos tipos de informações entre pessoas de diferentes culturas.” (HEYDE, 2007, p. 15)

A temática de fantasia medieval² é a base do estilo narrativo e visual que caracteriza o jogo Tibia, compreendendo cenários de cidades élficas, grandes castelos, florestas densas e, ainda, regiões que remetem a planos demoníacos. Todos esses diversos elementos não são assistidos por trilhas sonoras de nenhuma espécie, podendo-se considerar que se trata de um jogo “mudo”. É possível pensar em limitações tecnológicas da época, entretanto, Computer Space (1971), que foi o primeiro jogo eletrônico a ser comercializado já possuía efeitos sonoros que serviam como uma maneira de impressionar os jogadores através de sons de tiros e explosões. Além disso, muitos jogos contemporâneos ao Tibia já possuíam trilha sonora, tanto de efeitos sonoros quanto de material musical, como *Elder Scrolls II: Daggerfall* (Bethesda Softworks, 1996) e *Runescape* (Jagex, 1998), entre outros.

O jogo eletrônico Tibia possui como característica a ausência de um único objetivo principal, fazendo com que os jogadores busquem subir o nível de seus personagens derrotando todos os tipos de criaturas do universo ali compreendido. “O

¹ *Massive Multiplayer Online Roleplaying Game* - Tradução livre

² Gênero de narrativa que compreende elementos medievais e fantasiosos, como dragões e magias; Normalmente é relacionada à obra literária de J.R.R. Tolkien, autor de obras renomadas como *O senhor dos anéis* (1954) e *O Hobbit* (1937).

game foi elaborado para permitir a experiência de viver num mundo persistente (que funciona 24hs), matando monstros, aumentando o nível, explorando os territórios e conquistando riquezas.”(PEREIRA, 2013, p. 1).

Desse modo, a relevância do jogo se dá pela atividade constante nele. Mesmo após 20 anos, tem sido atualizado periodicamente para satisfazer as necessidades dos usuários. Além disso, o Tibia foi de grande impacto nas *lan houses* de diversas cidades no Brasil, sendo o mais jogado da X-Play Lan House em Porto Alegre no ano de 2006 (RS, Brasil) (PEREIRA, 2014) e tendo ainda um número superior a 500 mil jogadores ativos no momento presente³.

Unindo a sua relevância ao seu aspecto “mudo”, obtém-se a possibilidade de criar uma trilha musical que complemente a jogabilidade; além de criar uma identidade através de melodias, harmonias e instrumentações que unificam e, quando necessário, destacam regiões distintas. Desse modo, esse será o objetivo principal da monografia de graduação.

Portanto, vamos utilizar do recurso de instrumentação da música sinfônica, inserindo também alguns instrumentos medievais, como o alaúde, e étnicos, como a kalimba, para a caracterização do cenário. Essa instrumentação será reproduzida através de bibliotecas de instrumentos virtuais, também conhecidas como VSTs, sendo arranjada com uma orquestração MIDI⁴, contendo partituras com notação musical para a maioria das faixas musicais.

As músicas compostas têm como referência a trilha sonora dos principais jogos do gênero como *The Elder Scrolls V: Skyrim* (Bethesda Softworks, 2011), *The Witcher 3: Wild Hunt* (CD Projekt RED, 2015), *Runescape* (Jagex, 1998) e de outros gêneros, porém, de extrema relevância para o universo dos jogos virtuais como *Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest* (Rare, 1995), *Resident Evil 3: Nemesis* (Capcom, 1999), *Super Mario Bros. 2* (Nintendo, 1988) entre outros.

³ Dado retirado do site oficial do jogo.

⁴ Music Instrumental Digital Interface. Tradução: Interface Digital de Instrumentos Musicais.

Em anexo ao trabalho final irá conter um CD composto de 12 faixas com duração de 30 minutos. Por último, vamos incluir no trabalho uma faixa audiovisual com a representação da implementação das faixas na jogabilidade do jogo.

O trabalho não está ligado à Cipsoft e todos os direitos do Tibia e afins são pertencentes à empresa desenvolvedora, sendo este um trabalho de fim puramente acadêmico.

1.1 Uma breve história da música nos jogos eletrônicos

Atualmente é difícil imaginar um jogo eletrônico que não contenha trilha sonora de algum tipo, seja *Back Ground Music* (BGM)⁵ ou efeitos sonoros como passos na grama, sons de socos, tiros, explosões, etc, visto que sua implementação originalmente partia de um princípio voltado aos sons *diegéticos*⁶. Eram sons que representavam as ações que eram exibidas na tela, como pode-se observar nos primeiros jogos dos anos 70 como *Computer Space* (1971) e *Pong* (1972), entre outros.

Ainda nessa década a música começaria a ser implementada como BGM, caracterizando os jogos com uma identidade musical.

Em termos de música não-diegética, *Space Invaders* (Midway, 1978) definiu um importante precedente para a música contínua, com um loop de quatro tons descendentes de alienígenas marchando que acelera conforme se progride no jogo. Discutivelmente, *Space Invaders* e *Asteroids* (Atari, 1979, com uma “melodia” de duas notas) representam os primeiros exemplos de música contínua em jogos, dependendo de como se define música. (COLLINS, 2008, p. 12)⁷

Os anos 80 trouxeram avanços tecnológicos que permitiram a música para jogos ser pensada de uma maneira mais elaborada, começando assim a se contratar

⁵ *Back Ground Music* - música de fundo, em segundo plano.

⁶ Som que faz parte da cena. Por exemplo: o som de tiros ou música interpretada por um conjunto no cenário.

⁷ Tradução livre, original: In terms of non-diegetic sound, *Space Invaders* (Midway, 1978) set an important precedent for continuous music, with a descending four-tone loop of marching alien feet that sped up as the game progressed. Arguably, *Space Invaders* and *Asteroids* (Atari, 1979, with a two-note “melody”) represent the first examples of continuous music in games, depending on how one defines music.

compositores para fazer esse trabalho musical, que antes era feito pelos próprios programadores. Um dos compositores de maior destaque é Koji Kondo, compositor das trilhas para renomados jogos da Nintendo como as franquias *Super Mario Bros.* (Nintendo, 1985) e *The Legend of Zelda* (Nintendo, 1986). Em entrevista concedida para a NC UK o compositor Kondo relatou que compôs a trilha enquanto assistia e jogava *Super Mario Bros.* ainda durante a sua fase de produção, conseguindo uma imagem mental através do ritmo e da atmosfera do jogo.

Em meados dos anos 90 a qualidade sonora pulava dos 16 bits para os 32 bits, trazendo novas gerações de consoles como o Playstation em 1994 e Nintendo 64, no ano de 1996, que disponibilizaram cada vez mais novos recursos para os compositores.

Agora as plataformas de jogo conseguiam reproduzir sons em uma qualidade que se aproximava de um som realista e, com a ajuda de instrumentos virtuais, crescia aos poucos em termos de usabilidade.

2. CRIAÇÃO DAS MÚSICAS

Buscando os jogos eletrônicos que melhor dialogam com o Tibia, tenho como principal referência o estilo de fantasia medieval. Com relação a ele, é possível perceber um padrão em sua instrumentação, normalmente voltadas à música de orquestras sinfônicas⁸. Isso pode ser observado em jogos como toda a franquia *The Elder Scrolls* (Bethesda, 1996), *Runescape* (Jagex, 1998), *Perfect World* (Beijing Perfect World, 2005), esse trazendo muitos elementos da música tradicional chinesa, *Dungeons & Dragons Online* (Standing Stone Games, 2006), esse ainda incluindo misturas de músicas *Pop/Dance* e de *rock*.

Winifred Phillips aponta no livro *A composer's guide to game music* de 2014 que existe uma ligação entre as personalidades dos jogadores e os gêneros que os mesmos costumam jogar. Chris Bateman e Richard Boon (2006) realizaram um estudo para entender melhor essas personalidades e as classificaram em *gerenciador*, *conquistador*, *participante* e *explorador*⁹. O gênero MMORPG tende a atrair os jogadores incluídos na categoria de gerenciadores, por sua complexidade inerente em controlar equipamentos, habilidades, lugares de caça para jogar, entre outros. Além deles, o gênero também atrai aqueles jogadores identificados com o perfil de conquistadores: por sua natureza competitiva, eles são levados a buscar o nível mais alto do jogo.

Conquistadores são jogadores altamente determinados, inabaláveis em sua missão de completar o jogo. O triunfo provê aos conquistadores uma erupção de satisfação emocional que serve como o maior prêmio por seus esforços. Para os gerenciadores, vitória não significa completar o jogo, mas dominar todas as habilidades necessárias para jogá-lo. Gerenciadores conseguem acompanhar muitas variáveis simultâneas que requerem monitoramento e ajuste. (PHILLIPS, 2014, p. 75)¹⁰

⁸ Orquestra do século XIX, separado por naipes de madeiras, metais, percussão e cordas.

⁹ Tradução livre, original: *manager, conqueror, participant and wanderer* (PHILLIPS, 2014).

¹⁰ Tradução livre, original: Conquerors are fiercely determined players, unwavering in their quest to "beat" the game. Triumph provides Conquerors with an intense burst of emotional satisfaction that serves as the ultimate reward for their efforts. For Manager players, victory is not about "beating" the game but mastering all of its required skills. Managers excel at keeping track of many simultaneous variables that require monitoring and adjustment.

Os jogadores dos tipos conquistadores e gerenciadores preferem músicas de gêneros sinfônicos e rock, segundo uma pesquisa publicada no *European Journal of Personality* em 2008 (DELSING, Marc JMH et al).

Tendo em vista esses dados, escolhi trabalhar a partir da instrumentação voltada para a música sinfônica, buscando uma textura musical próxima à sua orquestra, com alguns atributos de música medieval, como o alaúde presente em algumas faixas, e étnica, como a kalimba.

As construções harmônicas, em geral, não se distanciam dos fundamentos básicos das músicas tonais e modais, assim como as melodias. Vale lembrar que o trabalho de trilha para qualquer mídia audiovisual é um trabalho onde a música se submete às necessidades, implícitas do design ou especificadas pelos desenvolvedores/produtores do projeto, e texturas musicais mais densas e intrusivas podem desviar a atenção do jogador e até mesmo, em casos extremos, atrapalhar a jogabilidade.

Para tal, também é necessário observar o quão cansativo ao ouvido certas melodias e progressões de acordes podem se tornar. Procuo fazer variações que sejam unificadas por uma ideia musical, criando uma sensação de unidade. Ela se reflete de forma interna em cada música, e externa, correlacionando as diferentes faixas da trilha musical.

Em relação à duração das músicas me baseei em referências de outras trilhas musicas para jogos, nas quais o tempo de cada música fica em média entre 2 e 3 minutos, como pode ser observado nos jogos *Runescape* (Autumn Voyage - 2'18"; Sea Shanty - 1'52"; Cellar Song - 2'18"; Fanfare - 2'21") e *The Elder Scrolls V: Skyrim* (Awake - 1'35"; Dragonsreach - 2'23"; Tooth And Claw - 1'50"; Secunda - 2'05"; Imperial Throne - 2'22"; Into Darkness - 2'54"), por exemplo.

Este trabalho é composto por 12 faixas e um material audiovisual em que é apresentada uma situação de jogo com acompanhamento musical. Essas faixas estão listadas na tabela 1.

Nome	Tradução	Duração
Tibia Main Theme	Tema Principal do Tibia	2'29"
Heat of the Battle	Calor da Batalha	1'43"
Ancient Elven Blood	Sangue Elfo Anciã	3'12"
Jungle Beat	Batida da Selva	2'39"
Call of the North	Chamado do Norte	2'15"
The Big Old One	A Grande Anciã	2'4"
Underground Company	Companhia Subterrânea	4'5"
Dancing in the Streets	Dançando Pelas Ruas	2'6"
Ode to Valkyries	Ode às Valquírias	2'2"
Soul Rest	Descanso da Alma	1'31"
Dark Fugue	Fuga Negra	3'9"
Wandering the World	Viajando Pelo Mundo	5'44"
	Total:	32'49"

Tabela 1 - Nome, tradução e duração das músicas

O processo de criação das faixas parte de uma abstração baseada na minha experiência e percepção como músico e jogador, sendo concretizado em notação musical através do software de edição de partitura MuseScore 2, onde é feita a

exportação de um arquivo de extensão .mid para ser usado no software de edição e mixagem de som Reaper. Nele são inseridos os instrumentos virtuais através dos *samplers*¹¹ Kontakt 5 e EastWest/Quantum Leap, sendo então possível a edição de elementos mais detalhados da música.

Nas partituras não é mencionada a quantidade de instrumentistas para cada instrumento, visto que essa é uma limitação do trabalho digital. Cada faixa fica dependendo da disponibilidade dos *samplers*.

¹¹ Software que permite a utilização de sons pré gravados em estúdio para a produção musical.

3. COMPOSIÇÕES

3.1 Tibia Main Theme

A primeira faixa, intitulada como *Tibia Main Theme*, foi composta para ser o tema principal do jogo. Essa música aparecerá assim que o jogo for aberto, em sua tela inicial¹² (Fig. 1). Esta faixa é de suma importância, pois é a partir dela que a identidade musical do jogo vai ser definida.

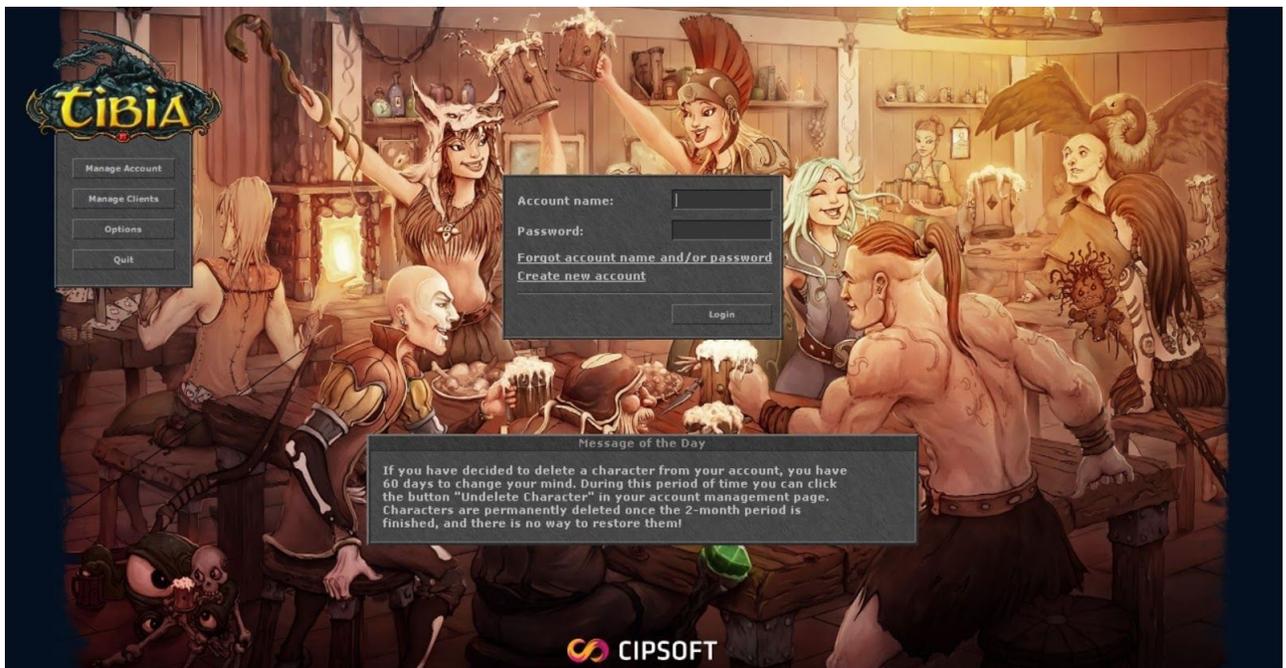


Figura 1 - Tela inicial do jogo Tibia em 06/06/2017.

Ela apresenta uma dualidade de caráter musical: parte épico, parte emotivo. Isso ajuda a construir uma imagem a partir da música que abrange os diferentes cenários do jogo, das florestas mágicas aos planos demoníacos e grandes batalhas. Compus ela utilizando a técnica de tema e variação a partir de uma melodia na tonalidade de dó menor, baseado em um motivo rítmico de semínima pontuada - colcheia - semínima em

¹² A tela inicial do jogo já sofreu diversas mudanças pela desenvolvedora, porém, irei utilizar a tela atual (06/06/2017)(Fig. 1), que é uma arte em homenagem aos 20 anos de atividade do jogo.

Do compasso 9 ao 24 o tema “A” é reapresentado com os violinos I, com os violinos II fazendo bloco à dois, reforçando e ampliando o tema verticalmente. Em paralelo, os metais reforçam o motivo rítmico e, através dos trompetes, inserem um pequeno fragmento de contracanto¹³. As madeiras entram em seguida, com o oboé e o clarinete reforçando o tema e as flautas inserindo mais um contracanto passivo.

Durante a primeira apresentação do tema “B” (Fig. 3) nos compassos 25 a 32 a flauta faz a melodia principal, sendo acompanhadas harmonicamente pelas cordas com notas longas e pelo alaúde II e a harpa com arpejos, sendo que os violinos I ainda complementam com um contracanto passivo.

Após isso é feita uma ponte que gradualmente introduz a segunda reapresentação do tema “A”, esse agora sendo executado com os trompetes e a trompa II em bloco. O uso dos metais traz uma evocação à batalha e temas épicos que pode ser observado em trilhas para o cinema consagradas como as de John Williams em Guerra nas Estrelas (George Lucas, 1977), Miklós Rózsa em Ben Hur (Karl Tunberg, 1959) e Basil Poledouris em Conan: O Bárbaro (John Milius, 1982), por exemplo. Nesta reapresentação, o tema é acompanhado pelas cordas fazendo a harmonia e, novamente, as madeiras reforçando o tema.

A segunda reapresentação do tema “B” é feita com uma instrumentação levemente mais densa, incluindo todas as madeiras, os trompetes e as percussões. O contracanto dos violinos também se torna mais ativo, e no final desse tema, é feita uma transição para a seção final da música, que acaba em arpejos rápidos da harpa, arpejos do alaúde II e melodias das madeiras em cânone, utilizando a técnica do contraponto.

Essa faixa define ainda um motivo principal que é utilizado nas outras músicas. Isso cria uma unidade musical através de melodia, harmonia e ritmo.

¹³ Elemento contrapontístico similar ao contratema, uma melodia que acompanha uma outra que seja considerada principal. Ian Guest (1996) define contracanto como “uma melodia que soa bem com um canto dado”.



Figura 4 - Motivo principal da trilha sonora.

3.2 Heat of the Battle

A segunda faixa, intitulada Heat of the Battle, foi concebida para ser utilizada em situações de batalha do jogo (Fig. 4). Essa faixa é caracterizada por uma intensa base rítmica. Busquei um caráter épico, em um andamento mais acelerado, com a intenção de instigar a adrenalina no jogador. A instrumentação utilizada é constituída por flauta na seção das madeiras; Trompete em si bemol I, trompete em si bemol II, trompa em fá e trombone na seção dos metais; Prato a dois, pandeiro e bombo na seção das percussões; Violinos I, violinos II, violas, cellos e contrabaixos na seção das cordas.



Figura 4 - Batalha entre jogador e dragão.

A base rítmica é executada pelo bombo, caixa e cordas em *marcato* (Fig. 5), além de dois temas contrastantes no modo Dórico, em dó (Fig. 6 e Fig. 7), que irei chamar de “A” e “B”, respectivamente. O tema “A” é apresentado no trombone, com a trompa em bloco a dois e os trompetes executando um contracanto também em bloco a dois. Em seguida, todos os metais fazem esse tema em bloco a quatro.

Prato a Dois mf

Pandeiro mf

Caixa mf

Bombo mf

Violinos I *Marcato* mf

Violinos II *Marcato* mp

Violas *Marcato* mp

Violoncelos mp

Contrabaixos *Legato* mp

The musical score is for the piece "Heat of the Battle" in 6/4 time with a key signature of two flats (B-flat and E-flat). It features a percussion section with Prato a Dois, Pandeiro, Caixa, and Bombo, and a string section with Violinos I, Violinos II, Violas, Violoncelos, and Contrabaixos. The percussion parts are marked *mf*. The string parts are marked *Marcato* and mp . The Contrabaixos part is marked *Legato* and mp . The score shows the first three measures of the piece.

Figura 5 - Condução de Heat of the Battle.

The musical notation for Tema "A" is in the bass clef, 6/4 time, and two flats key signature. It consists of a single melodic line with a long, sweeping slur over the first four measures, indicating a continuous, flowing theme.

Figura 6 - Tema "A" de Heat of the Battle.

The musical notation for Tema "B" is in the treble clef, 6/4 time, and two flats key signature. It consists of a single melodic line with a rhythmic pattern of eighth and sixteenth notes, creating a more active and rhythmic theme.

Figura 7 - Tema "B" de Heat of the Battle.

O tema “A” de Heat of the Battle foi composto a partir do tema “A” de Tibia Main Theme, fazendo assim uma ligação que ajuda a estabelecer uma identidade musical unificada. Os temas podem ser separados em quatro motivos, sendo que a primeira nota de cada motivo coincide entre os temas (Fig. 8). Além disso pode-se observar que eles são baseados em graus conjuntos e saltos que não ultrapassam uma quinta.

The figure displays two musical staves. The top staff, titled 'Tema "A" - Tibia Main Theme', is in 3/4 time and contains four motives: 'Motivo 1 - I Grau', 'Motivo 2 - V Grau', 'Motivo 1' - I Grau', and 'Motivo 3 - V Grau'. The bottom staff, titled 'Tema "A" - Heat of the Battle', is in 6/4 time and contains four motives: 'Motivo 1 - I Grau', 'Motivo 2 - V Grau', 'Motivo 1 - I Grau', and 'Motivo 2' - V Grau'. Both staves begin with a G4 note, and the notes in each motive are connected by lines, showing the melodic structure of each theme.

Figura 8 - Relação entre os temas das composições.

O tema “B” da segunda faixa apresenta uma melodia que serve para reforçar o movimento rítmico, que pode ser considerado a parte principal desse tema. Junto a ele é feito um improviso escrito que é executado pelas trompa e o trompete I, sendo interrompido prematuramente para a volta do tema “A” no compasso 20 (vide anexo 2). A troca de fórmula de compassos entre os temas tem como objetivo oferecer um material musical novo sem interromper o ritmo constante já definido.

A reapresentação do tema “A” é feita com o trompete I, trompete II e trombone em bloco a três, sendo que a trompa faz um contracanto. Em seguida, é feita uma passagem entre o tema “A” e o tema “B” onde é reduzida a intensidade e as cordas soam de forma mais melódica e harmônica do que rítmica, dando espaço também para a flauta executar uma melodia, que leva à última reapresentação do tema “B” (Compasso 47).

Para encerrar é feito um improviso escrito no trompete I sobre o tema “B” nos compassos 49 ao 59, encerrando com a condução inicial a partir do compasso 60, possibilitando um *loop*¹⁴ da música inteira.

3.3 Ancient Elven Blood

A música Ancient Elven Blood foi composta para ser executada quando o jogador está percorrendo o território da cidade de Ab’Dendriel¹⁵, sendo uma música delimitada a este cenário estático. Observando a figura 9 nota-se que a cidade é rica em elementos da natureza, como árvores, arbustos, grama e flores, transmitindo a serenidade e magia dos elfos¹⁶ que ali residem. Assim, sua música visa transparecer a identidade mística dos seus habitantes em um caráter leve e emotivo, com um andamento lento. Utilizei a harpa como guia principal, fazendo a base harmônica junto dos violinos. A flauta faz a condução principal da melodia em blocos, duetos, perguntas e respostas com as cordas friccionadas.

A instrumentação é composta por piccolo e flauta nas madeiras, harpa nas cordas pinçadas, violinos I, violinos II e um contrabaixo nas cordas friccionadas.

¹⁴Técnica utilizada por compositores, principalmente em trilhas sonoras de jogos, onde uma parte ou a música inteira é composta de uma forma que possibilite um número indeterminado de repetições, visto que o tempo que o jogador permanece na cena não pode ser medido com precisão.

¹⁵ Cidade fundada e habitada por castas de elfos, na região Nordeste do continente principal.

¹⁶ Raça fictícia de humanóides, comum do cenário fantasia medieval. São seres ligeiramente mais altos que os humanos, com uma profunda ligação à natureza e à magia.



Figura 9 - Uma das residências de Ab'Dendriel.

Podemos separar a música em “região temática ‘A’” e “região temática ‘B’”. A primeira tem como principal característica harmônica os modos de Ré Lídio e Dó# Frígio e vai dos compassos 1 ao 19 e 30 ao 35 (vide anexo 3). Já a “região temática ‘B’” (c. 20 a 29) tem uma harmonia parecida, com uma característica cíclica entre os acordes de F#m e G, utilizando uma transição cromática para começar e acabar com os acordes de A7M, G#m7(b5) e G. No final desta região temática, o G (c. 29) serve como uma dominante para o C#m7(b9) da “região temática ‘A’” (c. 30).

A música é encerrada com uma coda (c. 36 ao 48) composta por um dueto entre a flauta e o piccolo, variando com frequência a tonalidade e fórmulas de compassos, que entram gradualmente enquanto o som da harpa se esvai. O retorno da harpa no compasso 48 marca a forma de *loop* da música, remetendo à mesma constituição de seu início.

Existe um distanciamento do campo harmônico desta música e da Tibia Main Theme, com o intuito de transparecer a diferença que esta cidade tem do resto da

região do Tibia. Através disso, viso ajudar o jogador a sentir a mudança de cenário. Entretanto, a instrumentação mantém a ligação, principalmente através da condução arpejada da harpa que remete ao tema “B” da primeira faixa.

3.4 Jungle Beat

A próxima música intitulada como Jungle Beat é também delimitada a um cenário estático, compreendendo a cidade de *Port Hope* e seus arredores, até a selva ao seu Leste, *Tiquanda*. Isso porque a área urbana se mescla com a área de caça¹⁷, sendo extremamente próximos e difíceis de distinguir, principalmente pelo seu visual. A cidade se encontra no reino de *Thais*, e é acessível apenas por jogadores com *Premium Account*¹⁸. O seu caráter musical é improvisatório, leve e dançante. A música tem como objetivo, através de sua instrumentação e caráter, sublinhar o cenário, que remete às selvas tropicais da região central do continente africano, como observado na figura 10.

¹⁷ Zonas onde os jogadores encontram criaturas hostis, derrotando-as e aumentando o nível de seus personagens, além de buscarem tesouros.

¹⁸ Tradução: Conta Premium - Uma forma de aprimorar sua conta através de uma mensalidade. Usuários com *Premium Account* podem visitar novos territórios, completar novas missões e utilizar novas magias.



Figura 10 - Jogador passeia por *Tiquanda* invisível.

A instrumentação é composta por duas kalimbas, um conjunto de percussão composto por um *kroboto*, um *boba* e um *kidi*¹⁹, e um conjunto de madeiras com duas flautas sopranos, uma flauta contralto e uma flauta baixo. Diferente das outras composições, nesta eu utilizei predominantemente de improvisação em um motivo base para a criação da melodia, efetuando o registro em partitura apenas do arranjo das madeiras (anexo 4).

¹⁹ Conjunto de percussões africanas, originárias da região da Gana e do Togo, na África. O *kroboto* possui um som agudo e menor tamanho, o *boba* um som mais grave e maior tamanho, enquanto o *kidi* permanece entre os dois em tamanho e tom.

A gravação foi efetuada utilizando um teclado controlador MIDI para as kalimbas e as percussões, inserindo as madeiras através de um arquivo MIDI exportado do Musescore 2.

Ela utiliza da entrada gradual de instrumentos para construir aos poucos a textura vertical. Após isso, usa-se um solo do conjunto de percussão para reduzir essa textura que volta a crescer com retorno das kalimbas e a entrada das madeiras, que utilizam de um *crescendo* para tal. Na última sessão, utiliza-se um movimento maior nas percussões para dar o efeito de ampliação vertical, encerrando a música com o motivo inicial, indicando o *loop*.

3.5 Call of the North

Essa trilha foi produzida para acompanhar o jogador quando o mesmo entra na região de *Svargrond*, nas *Ice Islands*²⁰ do Norte. Trata-se de uma cidade inspirada no folclore e arquitetura nórdicos²¹, disponível apenas para jogadores com *Premium Account*.

Buscando harmonizar a música à paisagem da cidade, utilizei como referência as trilhas sonoras compostas para cenários semelhantes, tais como Conan: O Bárbaro (John Milius, 1982) e The Elder Scrolls V: Skyrim (Bethesda Softworks, 2011). Para tal, utilizo um caráter épico, em um andamento lento e pesado com uma textura vertical espessa.

²⁰ Tradução: Ilhas de Gelo

²¹ Proveniente dos países ao Norte da Europa (Noruega, Islândia, Suécia, Finlândia e Dinamarca)

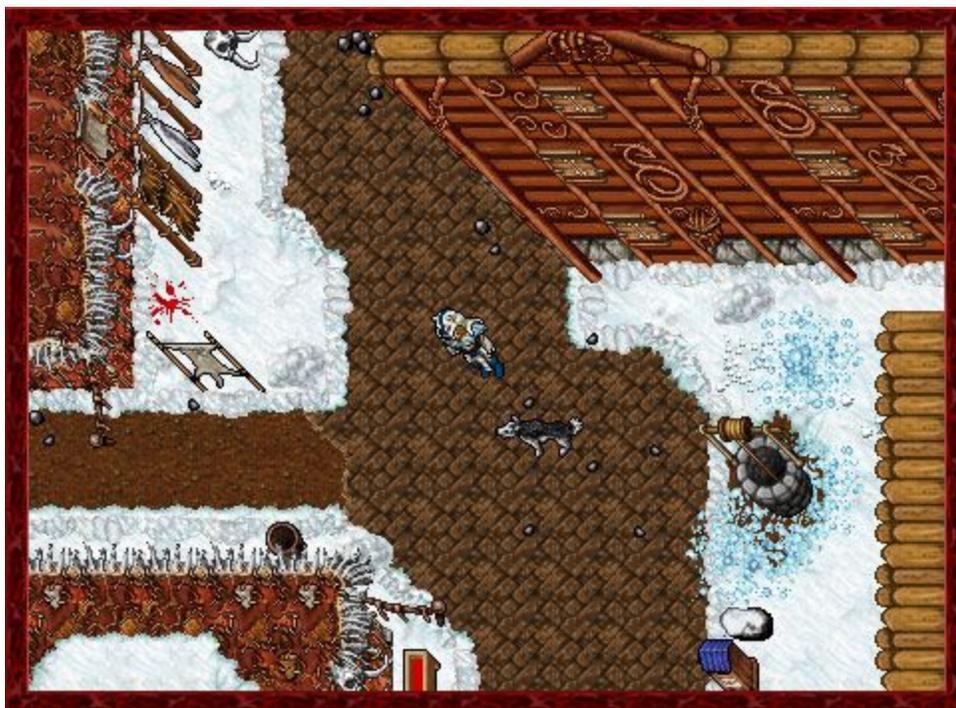


Figura 11 - Centro da cidade de *Svargrond*.

Sua instrumentação é composta por dois trompetes em si bemol, duas trompas em fá, trombone e tuba na seção de metais; Pandeiro e bombo na seção de percussão; Violinos I, violinos II, violas, cello e contrabaixos na seção das cordas. Pode-se dividir a música em três partes: “A”, “B” e “C”. Na parte “A”, que vai do primeiro compasso ao 48 (vide anexo 5), faço uma entrada gradual dos instrumentos, começando pelas percussões, e dando seguimento com as trompas e o trombone, que introduzem o primeiro material melódico. Logo após, os trompetes entram conduzindo a melodia principal, fazendo *staccatos* com os outros metais, desempenhando uma função também rítmica. Utilizando um *crescendo*, insiro as cordas e finalizo a parte “A”, voltando a deixar apenas a percussão soando.

Na parte “B” (compassos 49 ao 88) utilizo a percussão e os metais em *crescendos* e com ataques em *staccato*, efetuando a transição para o solo da trompa. Esse solo é acompanhado pelo bombo, e leva à parte “C” (compassos 89 ao 132) da música, onde os instrumentos vão sendo novamente inseridos de forma gradual. Os trompetes executam fragmentos da melodia principal da parte “A” e *crescendos* em

conjunto com a tuba enquanto as cordas reforçam o motivo rítmico executado pelo bombo. Os violinos I utilizam de arpejos em colcheias para acompanhar os metais (compassos 113 ao 124). Nos compassos 133 ao 136 é desenvolvida a forma *loop* da música, utilizando as mesmas propriedades do seu início.

3.6 The Big Old One

Essa faixa acompanha o cenário estático da cidade de *Kazordoon*, no interior da montanha conhecida como *Big Old One*. Ela está localizada na região central do continente principal do Tibia, e é habitada por anões²². Busquei novamente um caráter épico e pesado através de um andamento lento. Isso é reforçado pelo foco nos metais, que desenvolvem o tema e permanecem em evidência na maior parte da música. As transições possuem um caráter que dialoga com a faixa Tibia Main Theme em seu tema “B” e Ancient Elven Blood, buscando um lado mais emotivo através do uso da harpa. Isso se dá devido à conexão mágica que a raça dos anões possui com os elfos, descrita nos contos tibianos²³.

Sua instrumentação é composta por trompete em Si bemol I, trompete em Si bemol II, trompa em Fá, trombone e tuba nos metais; Bigorna, prato a dois e tímpano nas percussões; Harpa nas cordas pinçadas; Violinos I, violinos II, violas, cellos e contrabaixos nas cordas friccionadas.

²² Raça fictícia de humanóides, comum do cenário fantasia medieval. São seres de estatura baixa em relação a humanos, tendo grande aptidão para o combate e a forja de equipamentos. Não relacionado ao nanismo (condição médica).

²³ Conjunto dos contos do universo do Tibia.

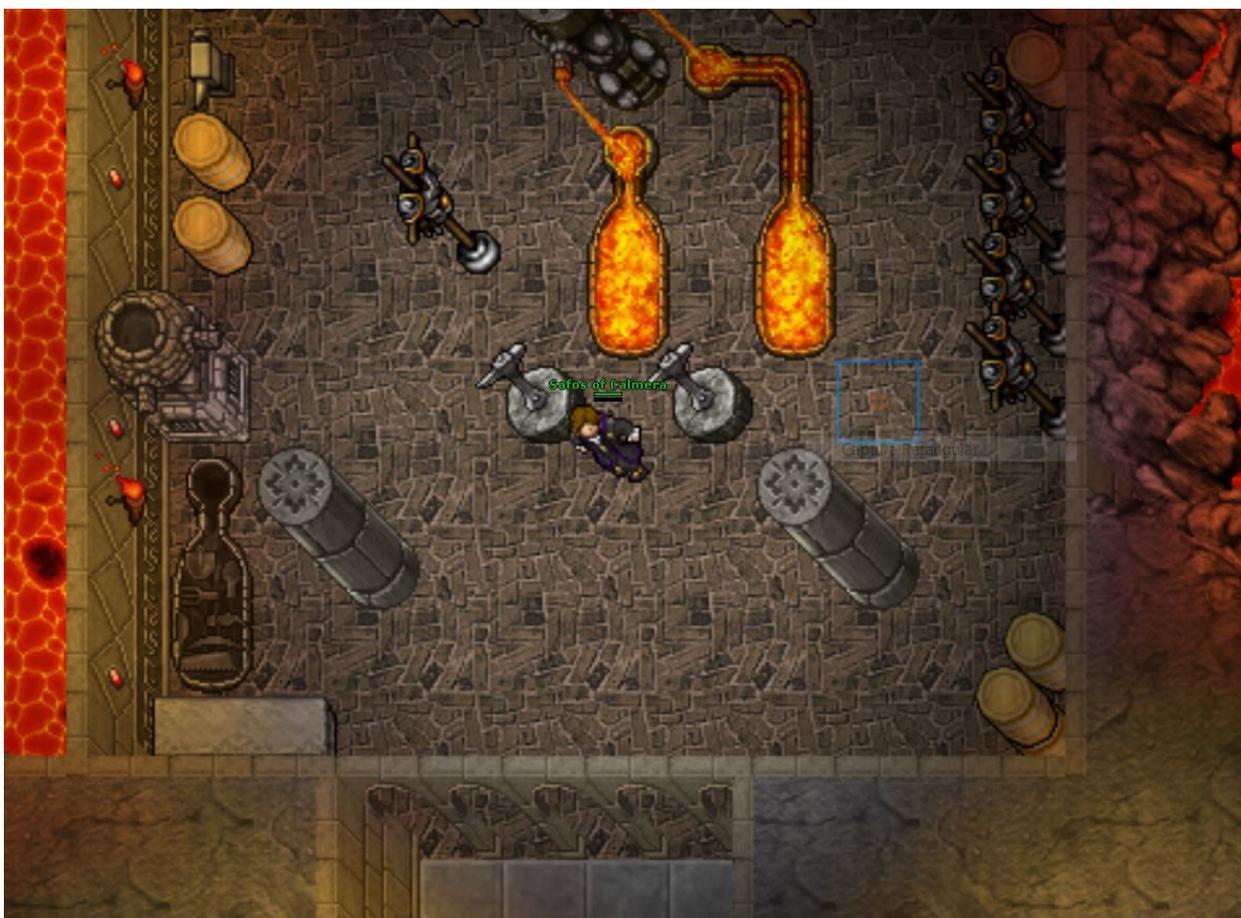


Figura 12 - Forja da cidade de *Kazordoon*.

Utilizei um tema principal, que é apresentado nos compassos 5 ao 12 (vide anexo 6) no trompete II, acompanhado das cordas em notas longas e de um motivo em quartas justas descendentes no tímpano, tuba e contrabaixos. Além disso, insiro a bigorna em semínimas como um som diegético, acentuando o cenário como uma cidade de ferreiros. Tal elemento é um diálogo com a obra *Der Ring Des Nibelungen: Das Rheingold*²⁴ (WAGNER, 1869), que retrata parte da mitologia alemã, incluindo seres fictícios como os anões.

²⁴ O Anel do Nibelungo: O Ouro do Reno, primeira parte de quatro dramas líricos em alemão.

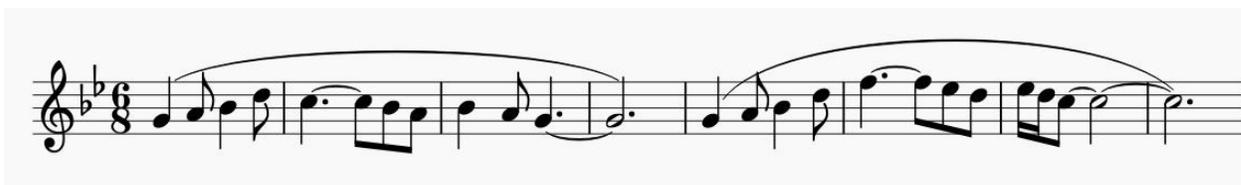


Figura 13 - Tema principal de The Big Old One.

A primeira transição entre temas conta com a harpa, executando arpejos em fusa (compassos 13 e 14), e a volta da condução principal nos compassos 15 a 17, encerrando a transição com um rulo de prato a dois.

A seguir ocorre a primeira reapresentação do tema, que é interrompida para apresentar uma frase em *marcato* dos violinos e das violas (compassos 18 a 25). A segunda transição ocorre logo após, utilizando os mesmos arpejos na harpa da primeira com acompanhamento dos metais e das cordas (compassos 26 a 31). Assim como na primeira transição, a segunda é encerrada com a condução principal e um rulo de prato a dois (compassos 32 a 34).

Há uma reapresentação do tema no trompete II, enquanto o trompetes I o acompanha em bloco a dois (compassos 35 a 42). A percussão, as cordas, o trombone e a tuba fazem o acompanhamento predominantemente em semínimas pontuadas em movimentos descendentes de quarta justa. Para efetuar a finalização desta reapresentação, utilizo a tuba acompanhada dos violinos e violas em um material livre, antes de introduzir o encerramento em *loop*.

3.7 Underground Company

Essa trilha representa o cenário móvel de exploração subterrânea, utilizada nos diferentes locais compatíveis com suas características, sendo essas zonas de caça com luminosidade baixa e cenário com predominância de terra, com a paleta de cores majoritariamente em marrom. O baixo constante procura envolver o ouvinte em um clima misterioso, representando o elemento inesperado destes locais. O caráter

sombrio é reforçado pelo andamento lento e arpejos descendentes da caixinha de música²⁵, que conta com um nível alto de *reverb*²⁶.



Figura 14 - Zona de caça subterrânea próxima a *Kazordoon*.

Devido ao tempo prolongado que normalmente os jogadores permanecem nessas áreas optei por uma trilha que reproduzisse em sua maior parte uma dinâmica *piano*, que é contrastante com a entrada do bombo em dinâmica *forte*. Sua instrumentação é composta por um bombo, uma caixinha de música, um violino e um contrabaixo.

Após introduzir o baixo em notas longas e *crescendo* do compasso 1 ao 8 (vide anexo 7), uso o violino em *pizzicato* com uma melodia fragmentada (compassos 9 ao 24), que se constrói ao longo da música. Utilizo a caixa de música com acordes arpejados descendentes para reforçar o ambiente do jogo.

²⁵ Instrumento mecânico pré-progamado origi

²⁶ Efeito que simula a execução de instrumentos em salas de diferentes tamanhos. Pode dar a sensação de estar localizado em um espaço amplo.



Figura 15 - Motivo principal de Underground Company.

Após, ocorre uma transição que conta com um motivo em trítone melódico no baixo e acordes arpejados na caixa de música (compassos 25 ao 28). Ela encerra com a entrada do bombo e a volta do baixo ao motivo principal, assim como a retomada do violino de sua melodia, continuando o processo de construção gradual, inserindo novas notas a cada reapresentação (compassos 29 a 33).

O violino utiliza o arco (compassos 34 a 36), efetuando a transição ao solo do baixo, nos compassos 37 a 44. Esse trecho evidencia a importância do baixo, ressaltando os graves para reforçar o caráter sombrio da música.

Do compasso 45 ao 53 o baixo acompanha a melodia do violino com *pizzicato*, reforçando o ritmo executado pelo bombo. Nos compassos 54 ao 61 ocorre uma transição com o mesmo motivo de trítone melódico, porém utilizando todos os instrumentos. Essa transição encerra com um *decrescendo*, que se conecta ao *crescendo* do início, definindo a forma *loop* da música.

3.8 Dancing in the Streets

Essa faixa acompanha o cenário estático da cidade de *Thais*, uma das maiores e mais importantes cidades do continente principal. Tem o cenário tradicional de centro urbano medieval, com ruas de pedra, castelos e lojas de equipamentos e itens mágicos. Escolhi um caráter dançante e leve, buscando dialogar com a trilha sonora de *The Witcher 3* (CD Projekt RED, 2015), que usa o mesmo caráter em suas trilhas que acompanham cenários urbanos. Ela busca evidenciar o grande movimento de pessoas e a segurança dentro dos limites da cidade.



Figura 16 - Centro da cidade de *Thais*.

Sua instrumentação é composta por uma flauta nas madeiras, dois violinos e um cello nas cordas friccionadas, pandeiro e *djembe*²⁷ nas percussões e um alaúde nas cordas pinçadas. Deixei os violinos e a flauta juntos no topo da partitura pois ambos dividem a função da melodia principal, deixando a leitura da mesma mais fácil (vide anexo 8).

A música começa com alaúde e percussão, construindo a textura aos poucos. Nos compassos 3, 4, 7 e 8 faço uma pergunta e resposta com a flauta e os violinos. Nos compassos 11 e 12 uso-os em dueto.

²⁷ Percussão de origem da África Ocidental, modificada na minha mixagem para reproduzir um som mais grave.

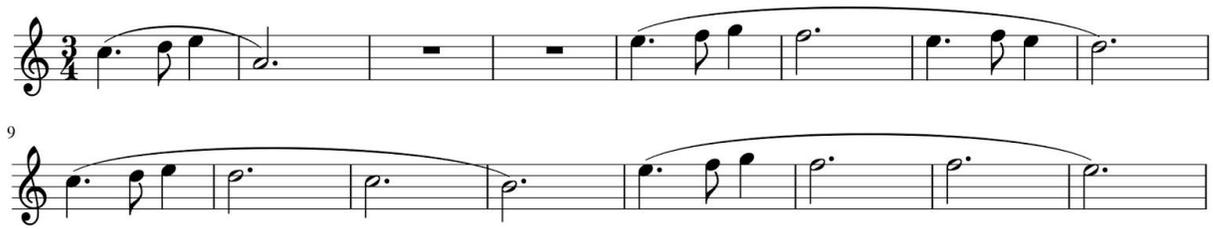


Figura 17 - Tema de Dancing in the Streets

Nos compassos 17 a 33 apresento o tema (Figura 17), que é uma referência ao tema “A” da música Tibia Main Theme, através do movimento melódico e figuras rítmicas, além de seu tom, mudando apenas o modo de menor para maior. Apresento ainda metade do tema “A” de Tibia Main Theme nos compassos 36 a 48 sendo acompanhado pelos violinos em movimentos ascendentes e descendentes de colcheia e mudando seu tom em relação ao original.

Faço uma transição com a percussão e o alaúde nos compassos 49 a 52 para rerepresentar o tema nos compassos 53 a 68. O acompanhamento em colcheias antes feito pelos violinos é agora executado pela flauta, enquanto o primeiro acompanha com notas longas (compassos 69 a 75). Reapresento a metade do tema “A” de Tibia Main Theme no cello desta vez, ainda mudando seu tom, nos compassos 76 a 88.

A transição a seguir (compassos 89 a 92) serve para marcar a forma *loop* da música.

3.9 Ode to Walkyries

Essa música acompanha o cenário estático da cidade de *Carlin*, a região Noroeste do continente principal do Tibia. Essa cidade é marcada por uma forte influência dos druidas²⁸ e uma sociedade predominantemente matriarcal. Conhecida

²⁸ Vocação na qual os jogadores podem se especializar, com foco em uso de magias. “Sendo amigos da natureza e de tudo que vive, druidas se concentram no lado criativo e benevolente da mágica” (<http://www.tibia.com/gameguides/?subtopic=manual§ion=characters>. Acesso em 20/12/2017, tradução livre)

também por seus forte exércitos femininos e proesa em batalha, como descrito nos contos tibianos.



Figura 18 - Jogador é seguido por um gato em *Carlin*.

Busquei um caráter leve através da instrumentação, porém, busquei um andamento mais enérgico para remeter à sua característica guerreira. A trilha dialoga com a *Dancing in the streets*, principalmente por seu caráter dançante e seu cenário urbano. Além disso, *Carlin* foi em seu passado uma colônia de *Thais*.

Sua instrumentação é composta por piccolo, flauta I e flauta II nas madeiras, prato a dois, pandeiro e um conjunto com *kroboto*, *boba* e *kidi* na percussão e alaúde nas cordas pinçadas. A música começa com a flauta I executando o tema “A” e tema “B” da música em solo, com vários ornamentos (compassos 1 a 32, vide anexo 9). No compasso 33 faço a entrada da flauta II, pandeiro, boba e alaúde, construindo uma textura vertical.



Figura 19 - Tema "A" de Ode to Walkyries



Figura 20 - Tema "B" de Ode to Walkyries



Figura 21 - Tema "C" de Ode to Walkyries

Desenvolvo o tema "A" nas flautas em dueto do compasso 33 ao 44, com o piccolo entrando nos compassos 45 a 48. Nos compassos 49 a 54 reapresento o tema "B" em duetos. Nos compassos 55 a 64 introduzo o piccolo, observando os conceitos de contraponto a três vozes, predominantemente na primeira espécie.

Faço um *rallentando* e executo o tema "C" com o alaúde nos compassos 65 a 70. faço uma transição nos compassos 71 a 80, reapresentando parte do tema "A" na flauta a seguir (compassos 81 a 88). nos compassos 90 a 107 reapresento o tema "B" na flauta I, que é acompanhada pelo piccolo, flauta II e alaúde em contraponto. O tema "C"

é reapresentado no piccolo nos compassos 108 a 113, encerrando com uma transição ao *loop* da música com um trinado.

3.10 Soul Rest

Essa faixa foi composta para ser reproduzida quando o jogador está dentro do cenário móvel de templo. Esta é uma zona que existe em todas as cidades do jogo, sendo uma PZ²⁹ e abrigando um NPC³⁰ que cura os jogadores feridos. Busquei um caráter etéreo através de uma instrumentação reduzida, andamento lento e o soar da harpa e alaúde através de notas longas.

²⁹ *Peace Zone* - Zona de paz, lugar onde os jogadores não podem lutar entre si e estão protegidos de monstros.

³⁰ *Non Playable Character* - Jogador não jogável, personagens de inteligência artificial habitantes do mundo tibiano.



Figura 22 - Templo da cidade de *Carlin*.

Uso em sua instrumentação uma flauta nas madeiras, alaúde e harpa nas cordas pinçadas, um violino e uma viola nas cordas friccionadas. Utilizei uma duração mais curta que as demais músicas devido ao tempo reduzido que os jogadores costumam ficar neste cenário.

Começo tocando acordes arpejados na harpa com os acordes de C7M e Bb7M, estabelecendo uma ausência de centro tonal (compassos 1 e 2, vide anexo 10). Do compasso 3 ao 11 a flauta apresenta o tema. A harmonia muda nos compassos 7 a 10, utilizando os acordes de G7M e Bb7M, sendo esses mediantes cromáticas.

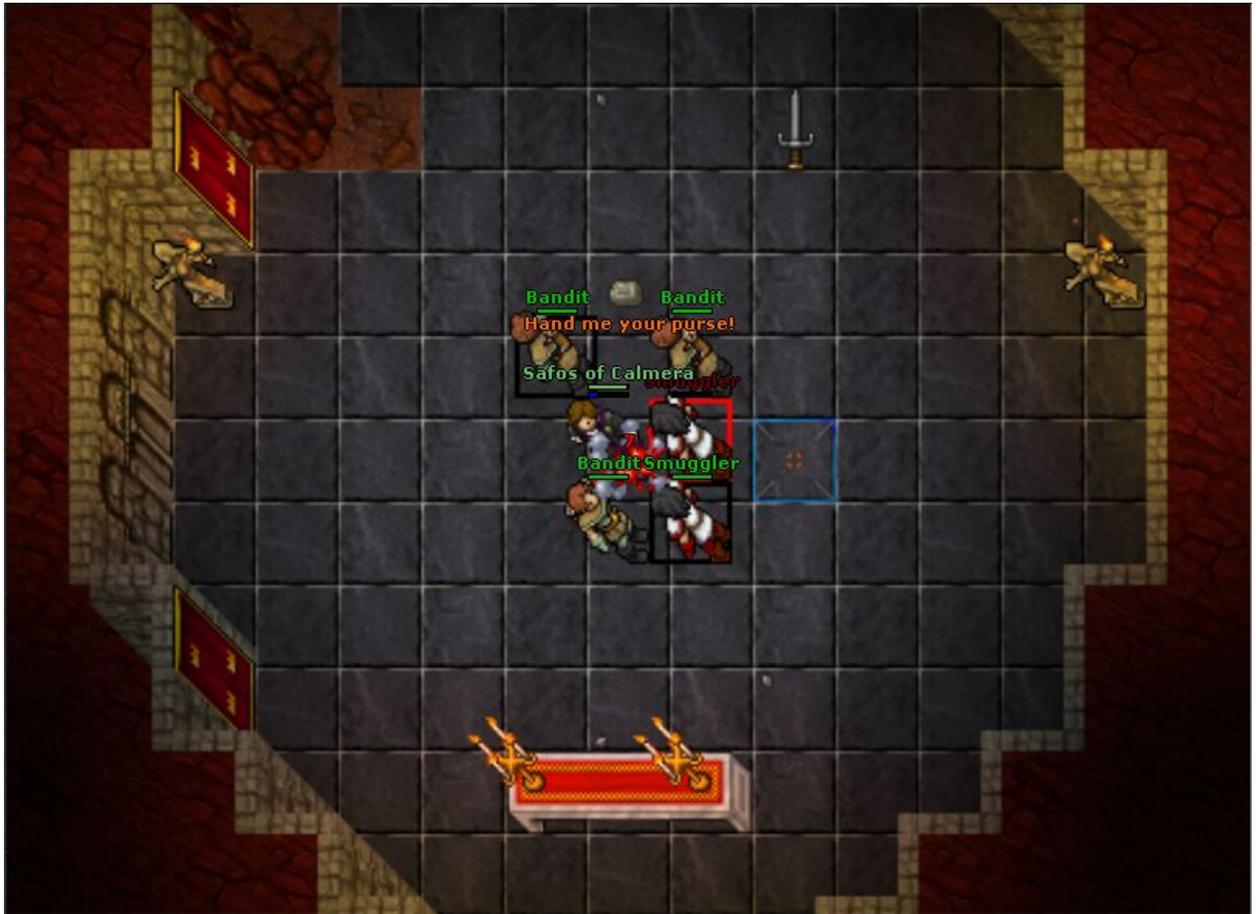


Figura 24 - Jogador luta com bandidos no subsolo da *Dark Cathedral*.

Começo encadeando acordes de tônica, subdominante e dominante, estabelecendo assim a tonalidade (compassos 1 a 4, vide anexo 11). Executo um material livre cadencial nos compassos 5 a 10 antes de apresentar o tema. Essa apresentação ocorre nos compassos 11 a 13, na mão direita (clave de sol). O tema é então reapresentado na mão esquerda (clave de fá superior) nos compassos 13 a 15, enquanto a mão direita executa o contratema.



Figura 25 - Tema de Dark Fugue.



Figura 26 - Contratema de Dark Fugue.

Nos compassos 15 a 17 insiro um material livre cadencial para o V grau, rerepresentando nos compassos 17 a 19 o tema, agora em sol menor. Nos compassos 20 a 23 utilizo uma cadência para reforçar a nova tonalidade, executando nos compassos 24 a 27 o mesmo encadeamento de acordes do início da música, agora em sol.

Diminuo a textura vertical, utilizando apenas o pedal (clave de fá inferior) para executar um material livre (compassos 28 a 33), baseando-me nos conceitos de sensível superior e inferior. Nos compassos 34 a 37 faço uma pergunta e resposta deste material livre com as outras vozes, cadenciando nos compassos 38 a 41.

No compasso 43, utilizo um elemento diegético para dar a entender que existe outros habitantes nos arredores além do jogador. Esse é um recurso amplamente utilizado na trilha musical de Resident Evil 3 (UEDA, Masami; MAEDA, Saori, 1999). Nela, o compositor alterna elementos musicais de piano, cordas e outros instrumentos com sons diegéticos: portas abrindo e fechando, vidro quebrando, gritos e ainda outros elementos. Isso visa criar uma maior imersão no jogador, unindo a música ao cenário que ela acompanha.

Nos compassos 44 a 49 o órgão executa uma cadência, voltando ao tom inicial da música. Efetuo a rerepresentação do tema com a mão direita, reforçando com a mão esquerda através de bloco a dois (compassos 49 a 51). A mão esquerda executa o tema nos compassos 51 a 53, sendo acompanhado por uma variação do contratema na mão direita, com adição de notas.

O compasso 54 apresenta um pequeno material livre cadencial, preparando a execução do tema pela mão direita na tonalidade de sol menor, acompanhada pela variação do contratema na mão esquerda (compassos 54 a 56). Após outro material

livre (compassos 57 e 58), o tema é executado nos pedais, apresentando um contraponto a três vozes (compassos 58 a 60).

Os compassos 61 a 64 apresentam um material livre, logo antes de uma sequência executada pelas três vozes (compassos 64 a 67). Ela é reapresentada logo após, trocando as melodias executadas por cada voz: a da mão direita é agora executada pela mão esquerda, os pedais executam a da mão esquerda e a mão direita executa a dos pedais. O final apresenta uma cadência à dominante, que por sua vez prepara o primeiro acorde da música, marcando assim sua forma em *loop*.

3.12 Wandering the World

Esta música acompanha o cenário móvel que diz respeito ao *overworld*³¹ do jogo. Sua música é mais longa: devido à grande extensão do cenário, os jogadores tendem a permanecer mais tempo nele. Busquei um caráter tranquilo, com poucas variações. A música dialoga com a estética minimalista³², principalmente com o compositor Steve Reich e suas peças *Music for 18 Musicians* (1976) e *Electric Counterpoint* (1987).

³¹ Termo usado para a representação da superfície do cenário. No Tibia representa todo o território entre cidades.

³² Estética musical originada nos anos 60, filha do modernismo e que defende uma técnica de composição “pura”. Utiliza de um processo sistemático de repetições de compassos para construir gradualmente a peça, reforçando um centro tonal principal. (CERVO, 2005)



Figura 27 - Jogador caminha na ilha de *Rookgaard*.

Sua instrumentação é composta por piccolo e flauta nas madeiras, bombo e marimba na percussão, harpa e alaúde nas cordas pinçadas e violino e contrabaixo nas cordas friccionadas. A música começa com a apresentação do motivo principal na harpa, no primeiro compasso (vide anexo 12). No compasso 2 a marimba executa uma variação reduzida desse motivo, que se desenvolve no compasso 3. Os compassos 4 a 10 contam com uma entrada do contrabaixo, com o objetivo de implicar um leve movimento harmônico.



Figura 28 - Motivo principal de Wandering the World.

No compasso 12, a marimba é executada em solo, sendo acompanhada no compasso 13 pelo violino em *pizzicato*. O compasso 14 conta com a reinserção da harpa, agora executando uma nota pedal em oitavas através de um *crescendo*. No compasso 17, a flauta executa uma melodia em *staccato*, que se estende aos compassos 18 e 19, onde há uma reinserção do contrabaixo. No compasso 19 ainda existe uma apresentação de um fragmento melódico no piccolo que dialoga com o tema principal de Tibia Main Theme.

No compasso 20 a harpa volta a apresentar o motivo principal, junto com uma variação dele no compasso 21. Ela é ainda acompanhada pelo bombo, marcando o segundo tempo de cada compasso. No compasso 22 o bombo é removido, deixando espaço para a entrada do alaúde. Nos compassos 24 e 25 o baixo faz sua entrada com as melodias que foram previamente executadas pela marimba em *pizzicato*. Utilizo a seguir as madeiras e o violino em *staccatos*, com *crescendos* e *decrescendos*, de forma a constituir uma textura dinâmica (compassos 26 e 27).

Do compasso 30 ao 41 executo um *phase*³³ na harpa, mantendo a melodia da mão direita e deslocando a da mão esquerda. Nos compassos 42 a 45 quebro a continuidade das melodias baseadas em colcheias ao encadear acordes em semibreves pontuadas.

A seguir, vou reinserindo o baixo, o piccolo e a flauta gradativamente, todos executando o motivo principal em um momento diferente do compasso (compassos 45 a 50). No compasso 51, a marimba executa sua melodia inicial, sendo acompanhada pelo motivo principal na harpa no compasso 53. As vozes vão se encerrando gradualmente, até que reste a harpa e a marimba, fazendo assim o loop com o início da música (compassos 55 a 60).

³³ Técnica comum do minimalismo. Manter uma voz estática e realocar a outra no tempo gradualmente.

4. CONCLUSÃO

4.1 Unidade Musical

Para criar uma identidade musical própria do Tibia, criei temas, melodias e harmonias que se relacionassem entre si. Isso pode ser observado na relação entre os diferentes temas de uma mesma música, como em Tibia Main Theme. O tema “B” é uma derivação do tema “A” através de uma inversão e mudança de orquestração, alterando assim seu caráter sem distanciar-se da ideia musical inicial. Call of the North apresenta em sua condução os mesmos graus da melodia do motivo principal, em ré dórico, assim como em Underground Company. Essa, por sua vez, permanece no tom do motivo principal.

Em Dark Fugue, o tema da fuga começa com um movimento melódico ascendente por graus conjuntos, considerando o primeiro tempo forte. Essa também é a característica do tema de Dancing in the Streets, mudando seu modo para maior, e de The Big Old One, mudando seu tom para sol. Ode to Valkyries apresenta uma variação do motivo principal através da adição de notas de passagem.

Três das faixas se distanciam do motivo principal, quebrando a unidade musical definida na primeira música. Isso ocorre devido à grande alteração visual dos cenários que essas faixas acompanham. Ancient Elven Blood está em tonalidades distantes do motivo principal (ré lídio e dó sustenido frígio). Jungle Beat possui uma característica de improvisado em um motivo que se distancia do principal. Utilizei ainda em Soul Rest uma melodia predominantemente arpejada em acordes maiores com sétima maior.

Tal unidade auxilia na construção da identidade do jogo. Assim, pode-se fazer uma conexão que existe em todos os jogos musicados: a música lembra o jogo e o jogo lembra a música.

4.2 Considerações finais

A criação deste trabalho fora uma ideia fixa recorrente desde minhas primeiras iniciações na música - que foram feitas após o meu primeiro contato com o Tibia. Poder criar algo que esteve tanto tempo no meu imaginário foi, até então, o projeto musical mais recompensador que já produzi. Além disso pude revisitar inúmeras formas e técnicas composicionais, as quais me foram apresentadas no decorrer do curso de Música Popular.

Outra experiência importante foi a de trabalhar com instrumentações que antes estavam distantes do meu alcance, podendo utilizar as mais diversas combinações de formação musical possíveis de serem produzidas por bibliotecas de amostras digitais. A escolha por uma instrumentação virtual partiu da facilidade em se trabalhar de forma individual, podendo rapidamente obter resultados satisfatórios com os recursos tecnológicos disponíveis.

Vale citar o emergente mercado de desenvolvimento de jogos eletrônicos no Brasil, principalmente em Porto Alegre. Eu tive o prazer de participar, em paralelo, da criação da trilha sonora de um jogo produzido por uma empresa local. Essa experiência enriqueceu esse trabalho de uma maneira vital.

Nesse trabalho pude desenvolver minhas habilidades de orquestração, composição, desenvolvimento melódico e harmônico, unificação de um trabalho multi-trilha e relação de som e imagem. Ainda desenvolvi habilidades em relação ao trabalho de estúdio digital e orquestração midi, utilizando de ferramentas com as quais eu não havia tido contato anterior.

Abre-se aqui a possibilidade de musicar ainda mais cenários do mundo tibiano. Admito que esse trabalho não chega a cobrir metade de seu território porém pode ser encarado como uma contribuição para um tema que sempre foi controverso em relação ao Tibia: a música.

Além disso, cria-se a possibilidade de explorar outros elementos do *Sound Design*, como a criação de efeitos sonoros que possam acompanhar as ações dos jogadores e das criaturas deste mundo.

Outra forma de expansão também se dá através da criação de diversas músicas para um mesmo cenário, podendo ampliar o número de trilhas que acompanha os jogadores. Isso permite menos repetições musicais e tende a cansar menos os jogadores, podendo auxiliar na sua jogabilidade.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

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.

COLLINS, Karen. **Game sound: an introduction to the history, theory, and practice of video game music and sound design**. Mit Press, 2008.

DELSING, Marc JMH et al. Adolescents' music preferences and personality characteristics. **European Journal of Personality**, v. 22, n. 2, p. 109-130, 2008.

GUEST, Ian. **Arranjo-Metodo Pratico-Vol. 2**. Irmãos Vitale, 1996.

HEYDE, Carla Junger. **Auto-realização de jogadores de Tibia: MMORPG**. 2007.

PEREIRA, Vanessa Andrade. O fascinante mundo do game Tibia: um estudo sobre sociabilidade jovem. **Teoria e Cultura**, v. 8, n. 1, 2014.

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

TOLKIEN, John Ronald Reuel; DA ROCHA, Antonio Ferreira. **O senhor dos anéis**. Martins Fontes, 2001.

6. DISCOGRAFIA

BACH, Johann Sebastian. **Tocata e fuga em Ré menor**. 1707

HEBERLING, Eric. **The Elder Scrolls II: Daggerfall**. Bethesda Softworks, 1996.

KONDO, Koji. **Super Mario Bros. 2**. Nintendo, 1988.

_____. **The Legend of Zelda**. Nintendo, 1986

_____. **Super Mario Bros.**. Nintendo, 1985.

POLEDOURIS, Basil. **Conan the Barbarian**. Universal Pictures, 1982.

PRZYBYLOWICZ, Marcin; STROINSKI, Mikolai; PERCIVAL (Banda). **The Witcher 3: Wild Hunt**. CD Projekt RED, 2015.

REICH, Steve. **Electric Counterpoint**. 1987.

_____. **Music for 18 musicians**. 1976.

RÓZSA, Miklós. **Ben-Hur**. Metro-Goldwyn-Mayer, 1959.

SOULE, Jeremy. **The Elder Scrolls V: Skyrim**. Bethesda Softworks, 2011.

TAYLOR, Ian; HANNIGAN, James. **Runescape**. Jagex, 1998.

UEDA, Masami; MAEDA, Saori. **Resident Evil 3: Nemesis**. Capcom, 1999.

WAGNER, Richard. **Der Ring des Nibelungen: Das Rheingold**. 1869.

WILLIAMS, John. **Star Wars IV: A New Hope**. Lucasfilm, 1977.

WISE, David. **Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest**. Rare, 1995.

7. ANEXOS

7.1 Anexo 1 - Partitura de Tibia Main Theme

Tibia Main Theme

Tema da tela inicial

Esley J. C. Bitencourt

Épico (♩ = 150)

The musical score is for the 'Tibia Main Theme' and is written for a full orchestra. The tempo is marked 'Épico' with a quarter note equal to 150 beats per minute. The key signature has two flats (B-flat and E-flat), and the time signature is 3/4. The score is divided into two systems of staves. The first system includes Flute, Oboe, Clarinet in B-flat, Bassoon, Trombone in F I, Trombone in F II, 2 Trumpets in B-flat, Trombone, Percussion (Cymbals and Timpani), and Harp. The second system includes Violins I, Violins II, Violas, Cellos, and Contrabasses. Dynamics are indicated throughout, with many parts starting at *ppp* (pianissimo) and moving to *mf* (mezzo-forte) or *f* (forte). The percussion parts include cymbals and timpani, with the timpani playing a rhythmic pattern of eighth notes.

12

Fl.
Ob.
Cl. Bb
Fgt.
Trom. F I
Trom. F II
2 Tpt. Bb
Tbn.
Prt.
Timp.
Al. I
Al. II
Hrp.
Vln. I
Vln. II
Vla.
Vc.
Cb.

22 Emotivo (♩ = 150)

Fl. *mf*

Ob.

Cl. Bb

Fgt.

Trom. F I

Trom. F II

2 Tpt. Bb

Tbn.

Prt.

Timp. *mf* *ff*

Al. I

Al. II

Hrp.

Vln. I *mf*

Vln. II *mf*

Vla.

Vc.

Cb.

30

Fl.
Ob.
Cl. Bb
Fgt.
Trom. F I
Trom. F II
2 Tpt. Bb
Tbn.
Prt.
Timp.
Al. I
Al. II
Hrp.
Vln. I
Vln. II
Vla.
Vc.
Cb.

33

Fl.

Ob.

Cl. Bb

Fgt.

Trom. F I

Trom. F II

2 Tpt. Bb

Tbn.

Prt.

Timp.

Al. I

Al. II

Hrp.

Vln. I

Vln. II

Vla.

Vc.

Cb.

63

Fl. *ff*

Ob. *ff*

Cl. Bb *ff*

Fgt. *ff*

Trom. F I

Trom. F II

2 Tpt. Bb *f* *ff*

Tbn.

Prt.

Timp. *f* *ff*

Al. I

Al. II *f* *ff*

Hrp.

Vln. I *ff*

Vln. II *ff*

Vla. *ff*

Vc. *ff*

Cb. *f* *ff*

65

Fl.

Ob.

Cl. Bb

Fgt.

Trom. F I

Trom. F II

2 Tpt. Bb

Tbn.

Prt.

Timp.

Al. I

Al. II

Hrp.

ff Vln. I

Vln. II

Vla.

Vc.

Cb.

67

Fl. *mf*

Ob. *mf*

Cl. Bb *mf*

Fgt. *mf*

Trom. F I *mf*

Trom. F II

2 Tpt. Bb

Tbn.

Prt.

Timp.

Al. I

Al. II *mf*

Hrp. *mf*

Vln. I *mf*

Vln. II *mf*

Vla. *mf*

Vc. *mf*

Cb. *mf*

69

Fl.

Ob.

Cl. Bb

Fgt.

Trom. F I

Trom. F II

2 Tpt. Bb

Tbn.

Prt.

Timp.

Al. I

Al. II

Hrp.

Vln. I

Vln. II

Vla.

Vc.

Cb.

71

Fl.

Ob.

Cl. Bb

Fgt.

Trom. F I

Trom. F II

2 Tpt. Bb

Tbn.

Prt.

Timp.

Al. I

Al. II

Hrp.

Vln. I

Vln. II

Vla.

Vc.

Cb.

8

73

Fl.

Ob.

Cl. Bb

Fgt.

Trom. F I

Trom. F II

2 Tpt. Bb

Tbn.

Prt.

Timp.

Al. I

Al. II

Hrp.

Vln. I

Vln. II

Vla.

Vc.

Cb.

8

Detailed description: This page of a musical score, numbered 73, features a variety of instruments. The woodwind section includes Flute (Fl.), Oboe (Ob.), Clarinet in B-flat (Cl. Bb), and Bassoon (Fgt.). The brass section consists of Trombones I and II (Trom. F I, Trom. F II), two Trumpets in B-flat (2 Tpt. Bb), and a Tuba (Tbn.). Percussion includes a pair of Cymbals (Prt.) and Timpani (Timp.). The keyboard section has two Accordions (Al. I, Al. II) and a Harp (Hrp.). The string section includes Violins I and II (Vln. I, Vln. II), Viola (Vla.), Violoncello (Vc.), and Contrabass (Cb.). The score shows a melodic line for the Clarinet and Bassoon, with the Harp providing a complex accompaniment. The strings play sustained notes. The page number 73 is at the top left, and a small number 8 is at the bottom left.

75

Fl.

Ob.

Cl. Bb

Fgt.

Trom. F I

Trom. F II

2 Tpt. Bb

Tbn.

Prt.

Timp.

Al. I

Al. II

Hrp.

Vln. I

Vln. II

Vla.

Vc.

Cb.

Rall-----

77

Fl.
Ob.
Cl. Bb
Fgt.
Trom. F I
Trom. F II
2 Tpt. Bb
Tbn.
Prt.
Timp.
Al. I
Al. II
Hrp.
Vln. I
Vln. II
Vla.
Vc.
Cb.

The musical score for page 77 is arranged in a standard orchestral format. It includes staves for Flute I, Oboe, Clarinet in Bb, Bassoon, Trombone I, Trombone II, 2 Trumpets in Bb, Tuba, Percussion, Timpani, Alto I, Alto II, Harp, Violin I, Violin II, Viola, Violoncello, and Contrabass. The key signature is Bb major (two flats) and the time signature is 4/4. Most instruments have rests throughout the page. The Harp part features a complex, flowing melodic line with many slurs and ties. The Alto II part has a simple melodic line. The Contrabass part has a few notes at the beginning of the page.

7.2 Anexo 2 - Partitura de Heat of the Battle

Heat of the Battle

Tema de batalha

Esley J. C. Bitencourt

Épico ($\text{♩} = 200$)

Flauta

Trompete em Bb I

Trompete em Bb II

Trompa em F

Trombone

Prato a Dois
mf

Pandeiro
mf

Caixa
mf

Bombo
mf

Violinos I
Marcato mp

Violinos II
Marcato mp

Violas
Marcato mp

Cellos
Marcato mp

Contrabaixos
Legato mp

The musical score is for the piece "Heat of the Battle" by Esley J. C. Bitencourt. It is a battle theme in a 6/4 time signature, marked "Épico" with a tempo of quarter note = 200. The score includes parts for Flute, Trumpets in Bb I and II, Trump in F, Trombone, Percussion (Cymbals, Snare, Tom, and Conga), Violins I and II, Violas, Cellos, and Double Basses. The percussion parts are marked *mf*, while the string parts are marked *Marcato mp*. The double bass part is marked *Legato mp*. The score shows the first three measures of the piece.

4

Fl.

Tpt. Bb I

Tpt. Bb II

mf

Trom. F

Tbn.

mf

Pt. a2

Pand.

Cax.

Bmb.

Vln. I

Vln. II

Vla.

Vc.

Cb.

8

11

Fl.

Tpt. Bb I

Tpt. Bb II

Trom. F

Tbn.

Pt. a2

Pand.

Cax.

Bmb.

Vln. I

Vln. II

Vla.

Vc.

Cb.

8

19

Fl.

Tpt. Bb I

Tpt. Bb II

Trom. F

Tbn.

Pt. a2

Pand.

Cax.

Bmb.

Vln. I

Vln. II

Vla.

Vc.

Cb.

ff

f

mf

mf

mf

mf

mf

mf

s

23

Fl.

Tpt. Bb I

Tpt. Bb II

Trom. F

Tbn.

Pt. a2

Pand.

Cax.

Bmb.

Vln. I

Vln. II

Vla.

Vc.

Cb.

ff

f

ff

ff

Legato

8

26

Fl.

Tpt. Bb I

Tpt. Bb II

Trom. F

Tbn.

Pt. a2

Pand.

Cax.

Bmb.

Vln. I

Vln. II

Vla.

Vc.

Cb.

8

Detailed description: This page of a musical score covers measures 26, 27, and 28. The key signature is B-flat major (two flats). The score is arranged in a standard orchestral format with 12 staves. The Flute (Fl.) part is mostly silent, indicated by rests. The Trumpets (Tpt. Bb I and II) and Trombone (Tbn.) parts feature long, sustained notes with slurs. The Percussion (Pt. a2) part has a simple rhythmic pattern. The Pandulones (Pand.) play a steady eighth-note accompaniment. The Caxophones (Cax.) play a more complex eighth-note pattern. The Bmb. (Bass Drum) part has a rhythmic pattern with accents. The Violins (Vln. I and II) and Viola (Vla.) parts play a consistent eighth-note accompaniment. The Violoncello (Vc.) part has a more active eighth-note line. The Contrabass (Cb.) part is mostly silent, with a few notes at the end of the page.

29

Fl.

Tpt. Bb I

Tpt. Bb II

Trom. F

Tbn.

Pt. a2

Pand.

Cax.

Bmb.

Vln. I

Vln. II

Vla.

Vc.

Cb.

mf

f

Legato

8

32

Fl.

Tpt. Bb I

Tpt. Bb II

Trom. F

Tbn.

Pt. a2

Pand.

Cax.

Bmb.

Vln. I

Vln. II

Vla.

Vc.

Cb.

ff

8

35

Fl.

Tpt. Bb I

Tpt. Bb II

Trom. F

Tbn.

Pt. a2

Pand.

Cax.

Bmb.

Vln. I

Vln. II

Vla.

Vc.

Cb.

8

38

Fl.

Tpt. Bb I

Tpt. Bb II

Trom. F

Tbn.

Pt. a2

Pand.

Cax.

Bmb.

Vln. I

Vln. II

Vla.

Vc.

Cb.

8

41

Fl.

Tpt. Bb I

Tpt. Bb II

Trom. F

Tbn.

Pt. a2

Pand.

Cax.

Bmb.

Vln. I

Vln. II

Vla.

Vc.

Cb.

8

Detailed description: This page of a musical score covers measures 41, 42, and 43. The key signature is B-flat major (two flats). The Flute (Fl.) part features a melodic line with a long slur across measures 41 and 42, and a final note in measure 43. The Trumpets (Tpt. Bb I and II) and Trombone (Trom. F) parts are mostly silent, indicated by a horizontal line with a dash. The Tuba (Tbn.) part is also silent. The Percussion (Pt. a2) part has a simple rhythmic pattern. The Pan Flute (Pand.) part plays a steady eighth-note melody. The Saxophone (Cax.) part has a more complex rhythmic pattern with eighth and sixteenth notes. The Bombardier (Bmb.) part plays a melody with accents. The Violin I (Vln. I) and Violin II (Vln. II) parts play a fast, repetitive eighth-note figure. The Viola (Vla.) part has a few notes, including a chord in measure 41. The Violoncello (Vc.) part plays a melody with eighth notes and a final note in measure 43. The Contrabass (Cb.) part has a few notes, including a chord in measure 41. A rehearsal mark '8' is located at the bottom left of the page.

44

Fl. 5/4

Tpt. Bb I 5/4

Tpt. Bb II 5/4

Trom. F 5/4

Tbn. 5/4

Pt. a2 5/4

Pand. 5/4

Cax. 5/4

Bmb. 5/4 *ff*

Vln. I 5/4

Vln. II 5/4

Vla. 5/4

Vc. 5/4

Cb. 5/4

8

Detailed description: This page of a musical score covers measures 44, 45, and 46. The key signature is B-flat major (two flats) and the time signature is 5/4. The instruments are arranged in a standard orchestral layout. The Flute (Fl.) part begins with a melodic line in measure 44, which is sustained through measures 45 and 46. The Trumpets (Tpt. Bb I and II) and Trombone (Trom. F) parts are silent throughout. The Tuba (Tbn.) part is also silent. The Percussion (Pt. a2) part features a rhythmic pattern of eighth notes and rests. The Pandulones (Pand.) play a steady eighth-note accompaniment. The Caxophone (Cax.) part has a more complex rhythmic pattern with eighth and sixteenth notes. The Bmb. (Bass Drum) part plays a pattern of eighth notes with accents. The Violins (Vln. I and II) play a rapid eighth-note figure with slurs. The Viola (Vla.) part has a simple melodic line. The Violoncello (Vc.) part has a simple melodic line. The Contrabass (Cb.) part has a simple melodic line. The score ends with a double bar line and repeat dots in measure 46.

47

Fl.

Tpt. Bb I

Tpt. Bb II *Marcato*

Trom. F *f*

Tbn. *Marcato* *f*

Pt. a2 *f*

Pand.

Cax.

Bmb.

Vln. I *Marcato* *f*

Vln. II *Marcato* *f*

Vla. *Marcato* *f*

Vc. *Marcato* *f*

Cb. *Marcato* *f*

8

51

Fl.

Tpt. Bb I

Tpt. Bb II

Trom. F

Tbn.

f

Pt. a2

Pand.

Cax.

Bmb.

Vln. I

Vln. II

Vla.

Vc.

Cb.

8

7.3 Anexo 3 - Partitura de Ancient Elven Blood

Ancient Elven Blood

Tema de Ab'Dendriel

Esley J. C. Bitencourt

Emotivo ($\text{♩} = 64$)

The musical score is for the piece "Ancient Elven Blood" (Tema de Ab'Dendriel) by Esley J. C. Bitencourt. It is marked "Emotivo" with a tempo of $\text{♩} = 64$. The score is in 12/8 time and the key signature has three sharps (F#, C#, G#). The instruments and their parts are:

- Piccolo:** Rests throughout the first three measures.
- Flauta:** Rests throughout the first three measures.
- Harpa:** Plays a melodic line in the right hand and a bass line in the left hand, both marked *mf*.
- Violino I:** Rests in the first two measures, then plays a half note in the third measure.
- Violino II:** Rests in the first two measures, then plays a half note in the third measure, marked *p*.
- Contrabaixo:** Rests throughout the first three measures, marked *p*.

The score is written on six staves. The Piccolo and Flauta staves are marked with an 's' at the beginning. The Harpa part is written on a grand staff. The Violino I and II staves are marked with a 'p' in the third measure. The Contrabaixo staff is marked with an 's' at the beginning.

4 8

Pic.

Fl.

Hrp.

Vln. I

Vln. II

Cb.

mp

7 8

Pic.

Fl.

Hrp.

Vln. I

Vln. II

Cb.

10 ^s

Pic.

Fl.

Hrp.

Vln. I

Vln. II

Cb.

Detailed description: This system covers measures 10, 11, and 12. The Piccolo part is silent, indicated by a whole rest. The Flute part plays a sustained chord of G4, B4, and D5. The Harp part plays a rhythmic eighth-note pattern in the right hand and a dotted half-note pattern in the left hand. The Violin I and Violin II parts are silent. The Cello part is silent.

13 ^s

Pic.

Fl.

Hrp.

Vln. I

Vln. II

Cb.

mp

Detailed description: This system covers measures 13, 14, and 15. The Piccolo part has accents on the notes in measures 14 and 15. The Flute part has a melodic line starting in measure 13. The Harp part continues the rhythmic pattern. The Violin I part has a melodic line starting in measure 13. The Violin II part has a melodic line starting in measure 14. The Cello part has accents on the notes in measures 14 and 15. The dynamic marking *mp* is present in measure 15.

15 ⁸

Pic.

Fl.

Hrp.

Vln. I

Vln. II

Cb. *pizz.*

18 ⁸

Pic.

Fl.

Hrp.

Vln. I

Vln. II

Cb.

Detailed description: This page of a musical score contains measures 15 through 18. The score is for a chamber ensemble consisting of Piccolo (Pic.), Flute (Fl.), Harp (Hrp.), Violin I (Vln. I), Violin II (Vln. II), and Cello (Cb.). The key signature is three sharps (F#, C#, G#) and the time signature is 8/8. In measure 15, the Piccolo and Violin I parts are silent. The Flute plays a melodic line with eighth notes and rests. The Harp plays a rhythmic accompaniment of eighth notes in the right hand and dotted half notes in the left hand. Violin II plays a sustained chord. The Cello plays a pizzicato line. Measures 16 and 17 continue these patterns. In measure 18, the Piccolo and Violin I remain silent. The Flute has a rest. The Harp continues its accompaniment. Violin II has a short melodic phrase. The Cello continues its line.

21 ⁸

Pic.

Fl.

Hrp.

Vln. I

Vln. II

Cb.

24 ⁸

Pic.

Fl.

Hrp.

Vln. I

Vln. II

Cb.

27 ⁸

Pic.

Fl.

Hrp.

Vln. I

Vln. II

Cb.

29 ⁸

Pic.

Fl.

Hrp.

Vln. I

Vln. II

Cb.

31 8

Pic.

Fl.

Hrp.

Vln. I

Vln. II

Cb.

mp

mp

33 8

Pic.

Fl.

Hrp.

Vln. I

Vln. II

Cb.

8

Detailed description: This page of a musical score covers measures 31 through 33. The score is arranged in a system with six staves: Piccolo (Pic.), Flute (Fl.), Harp (Hrp.), Violin I (Vln. I), Violin II (Vln. II), and Cello (Cb.). The key signature is three sharps (F#, C#, G#) and the time signature is 8/8. In measure 31, the Piccolo and Flute parts are mostly silent, with some activity in measures 32 and 33. The Harp part features a continuous eighth-note accompaniment in the right hand and a simple bass line in the left hand. Violin I and Violin II play melodic lines with some rests. The Cello part provides a steady bass line. Dynamic markings include *mp* (mezzo-piano) for the Harp and Violin II parts. Measure numbers 31, 33, and 8 are indicated at the beginning of their respective systems.

36 ⁸

Pic. *pp* *mf*

Fl. *pp* *mf*

Hrp. *mp* *ppp*

Vln. I

Vln. II

Cb. ₈

41 ⁸

Pic. $\frac{5}{4}$ $\frac{2}{4}$ $\frac{3}{4}$ $\frac{12}{8}$

Fl. $\frac{5}{4}$ $\frac{2}{4}$ $\frac{3}{4}$ $\frac{12}{8}$

Hrp. $\frac{5}{4}$ $\frac{2}{4}$ $\frac{3}{4}$ $\frac{12}{8}$

Vln. I $\frac{5}{4}$ $\frac{2}{4}$ $\frac{3}{4}$ $\frac{12}{8}$

Vln. II $\frac{5}{4}$ $\frac{2}{4}$ $\frac{3}{4}$ $\frac{12}{8}$

Cb. $\frac{5}{4}$ $\frac{2}{4}$ $\frac{3}{4}$ $\frac{12}{8}$

₈

48 ^s

Pic. *mf*

Fl.

Hrp. *mf*

Vln. I

Vln. II

Cb. _s

Detailed description: This is a page of a musical score, page 97, starting at measure 48. The score is for six instruments: Piccolo (Pic.), Flute (Fl.), Harp (Hrp.), Violin I (Vln. I), Violin II (Vln. II), and Cello (Cb.). The key signature is three sharps (F#, C#, G#) and the time signature is 12/8. The Piccolo and Flute parts are mostly rests, with a single eighth note in the first measure. The Harp part features a melodic line in the right hand and a bass line in the left hand, both marked *mf*. The Violin I, Violin II, and Cello parts are also mostly rests. The page number 97 is in the top right corner, and the measure number 48 is at the top left. A rehearsal mark 's' is placed above the first measure and below the Cello staff.

7.4 Anexo 4 - Partitura do arranjo de flautas de Jungle Beat

Jungle Beat

Tema de Port Hope
(Arranjo de flautas)

Esley J. C. Bitencourt

$\text{♩} = 103$

Flauta *ppp*

Flauta *ppp*

Flauta Contralto *ppp*

Flauta Baixo *ppp*

8

Fl. *f*

Fl. *f*

Fl. cl. *f*

Fl. B. *f*

7.5 Anexo 5 - Partitura de Call of the North

Call of the North

Tema de Svargrond

Esley J. C. Bitencourt

Épico (♩ = 120)

2 Trompetes em Bb

2 Trompas em F

Trombone

Tuba

Prato a dois

Pandeiro

Bombo

Violinos I

Violinos II

Violas

Cellos

Contrabaixos

The musical score is for the piece "Call of the North" (Tema de Svargrond) by Esley J. C. Bitencourt. It is an epic piece in 6/8 time with a tempo of 120 beats per minute. The score includes parts for 2 Trumpets in Bb, 2 Trombones in F, Trombone, Tuba, Prato a dois (Cymbals), Pandeiro (Snare Drum), Bombo (Bass Drum), Violinos I, Violinos II, Violas, Cellos, and Contrabaixos (Double Bass). The percussion parts (Prato a dois, Pandeiro, Bombo) feature a rhythmic pattern of eighth and sixteenth notes. The string parts (Violinos I, Violinos II, Violas, Cellos, Contrabaixos) are currently blank, indicating they are to be filled in by the conductor or arranger.

9

Tpt. Bb

Trom. F *pp*

Tbn. *pp*

Tba.

Pt. a2

Pand.

Bmb.

Vln. I

Vln. II *pp*

Vla.

Vc.

Cb.

8

18

Tpt. Bb

Trom. F

Tbn.

Tba.

Pt. a2

Pand.

Bmb.

Vln. I

Vln. II

Vla.

Vc.

Cb.

8

mp

pp

26

Tpt. Bb

Trom. F

Tbn.

Tba.

Pt. a2

Pand.

Bmb.

Vln. I

Vln. II

Vla.

Vc.

Cb.

8

Detailed description: This page of a musical score contains measures 26 through 31. The score is arranged in a system with ten staves. The instruments are: Tpt. Bb (Trumpet in B-flat), Trom. F (Trumpet in F), Tbn. (Tuba), Tba. (Tuba), Pt. a2 (Percussion 2), Pand. (Pandeiro), Bmb. (Bateria), Vln. I (Violin I), Vln. II (Violin II), Vla. (Viola), Vc. (Violoncello), and Cb. (Contrabaixo). Measures 26-31 show various rhythmic patterns and melodic lines for the brass and woodwind instruments, while the strings and percussion provide a steady accompaniment. The score includes dynamic markings such as accents and slurs. A rehearsal mark '8' is located at the bottom left of the page.

33

Tpt. Bb

Trom. F

Tbn.

Tba.

Pt. a2

Pand.

Bmb.

Vln. I

Vln. II

Vla.

Vc.

Cb.

8

39

Tpt. Bb

Trom. F

Tbn.

Tba.

Pt. a2

Pand.

Bmb.

Vln. I

Vln. II

Vla.

Vc.

Cb.

mp

mp

45

The musical score for measures 45-48 includes the following parts:

- Tpt. Bb:** Treble clef, playing a rhythmic pattern of quarter notes with stems pointing up. Dynamics: *ff*.
- Trom. F:** Treble clef, playing a rhythmic pattern of eighth notes with stems pointing down. Dynamics: *f*.
- Tbn.:** Bass clef, playing a rhythmic pattern of eighth notes with stems pointing down. Dynamics: *f*.
- Tba.:** Bass clef, playing a rhythmic pattern of eighth notes with stems pointing down. Dynamics: *f*.
- Pt. a2:** Percussion, playing a single note on the 4th line of the staff.
- Pand.:** Percussion, playing a rhythmic pattern of quarter notes with stems pointing up.
- Bmb.:** Percussion, playing a rhythmic pattern of quarter notes with stems pointing up.
- Vln. I:** Treble clef, playing a melodic line with a slur over the first four measures. Dynamics: *f*.
- Vln. II:** Treble clef, playing a melodic line with a slur over the first four measures. Dynamics: *f*.
- Vla.:** Alto clef, playing a melodic line with a slur over the first four measures. Dynamics: *f*.
- Vc.:** Bass clef, playing a melodic line with a slur over the first four measures.
- Cb.:** Bass clef, playing a melodic line with a slur over the first four measures. Dynamics: *f*.

52

Tpt. Bb

Trom. F

Tbn.

Tba.

Pt. a2

Pand.

Bmb.

Vln. I

Vln. II

Vla.

Vc.

Cb.

8

61

Tpt. Bb

Trom. F

Tbn.

Tba.

Pt. a2

Pand.

Bmb.

Vln. I

Vln. II

Vla.

Vc.

Cb.

8

Detailed description: This page of a musical score contains measures 61 through 68. The score is arranged in a system of 12 staves. The instruments are: Tpt. Bb (Trumpet in B-flat), Trom. F (Trumpet in F), Tbn. (Tuba), Tba. (Tuba), Pt. a2 (Percussion 2), Pand. (Percussion), Bmb. (Bass Drum), Vln. I (Violin I), Vln. II (Violin II), Vla. (Viola), Vc. (Violoncello), and Cb. (Contrabass). Measures 61-64 show the brass instruments (Tpt. Bb, Trom. F, Tbn., Tba.) playing a rhythmic pattern of eighth and sixteenth notes. Measures 65-68 show the woodwinds (Vln. I, Vln. II, Vla., Vc., Cb.) playing a melodic line. The percussion parts (Pt. a2, Pand., Bmb.) provide a steady rhythmic accompaniment. The score is written in a common time signature.

69

Tpt. Bb

Trom. F

Tbn.

Tba.

Pt. a2

Pand.

Bmb.

Vln. I

Vln. II

Vla.

Vc.

Cb.

pizz

76

Tpt. Bb

Trom. F

Tbn.

Tba.

Pt. a2

Pand.

Bmb.

Vln. I

Vln. II

Vla.

Vc.

Cb.

8

85

Tpt. Bb

Trom. F

Tbn.

Tba.

Pt. a2

Pand.

Bmb.

Vln. I

Vln. II

Vla.

Vc.

Cb.

arco

8

93

Tpt. Bb

Trom. F

Tbn.

Tba.

Pt. a2

Pand.

Bmb.

Vln. I

Vln. II

Vla.

Vc.

Cb.

Detailed description: This page of a musical score contains measures 93 through 98. The score is arranged in a system with ten staves. The instruments are: Tpt. Bb (Trumpet in B-flat), Trom. F (Trumpet in F), Tbn. (Tuba), Tba. (Tuba), Pt. a2 (Percussion 2), Pand. (Percussion), Bmb. (Bass Drum), Vln. I (Violin I), Vln. II (Violin II), Vla. (Viola), Vc. (Violoncello), and Cb. (Contrabass). Measures 93-98 show various rhythmic patterns and dynamics across these instruments. The Tbn. and Tba. parts feature complex rhythmic figures with accents and slurs. The Vc. and Cb. parts provide a harmonic foundation with sustained notes and rhythmic patterns. The Percussion parts (Pt. a2, Pand., Bmb.) add rhythmic texture. The string parts (Vln. I, Vln. II, Vla., Vc., Cb.) are mostly sustained or have simple rhythmic patterns. The Tpt. Bb part is mostly silent, indicated by a horizontal line with a bar.

99

Tpt. Bb

Trom. F

Tbn.

Tba.

Pt. a2

Pand.

Bmb.

Vln. I

Vln. II

Vla.

Vc.

Cb.

mf

s

106

Tpt. Bb

Trom. F

Tbn.

Tba.

Pt. a2

Pand.

Bmb.

Vln. I

Vln. II

Vla.

Vc.

Cb.

Detailed description: This page of a musical score contains measures 106 through 110. The score is arranged in a grand staff with ten individual staves. The instruments are: Tpt. Bb (Trumpet in B-flat), Trom. F (Trumpet in F), Tbn. (Tuba), Tba. (Tuba), Pt. a2 (Percussion 2), Pand. (Pandeiro), Bmb. (Bateria), Vln. I (Violin I), Vln. II (Violin II), Vla. (Viola), Vc. (Violoncello), and Cb. (Contrabaixo). The Tpt. Bb staff features a melodic line with a fermata over the first two measures and a rhythmic pattern in the third. The Trom. F staff has a steady eighth-note accompaniment. The Tbn. and Tba. staves provide a rhythmic foundation with eighth-note patterns. The Pt. a2 staff shows a series of rests. The Pand. and Bmb. staves have a complex rhythmic pattern with many rests. The string staves (Vln. I, Vln. II, Vla., Vc., Cb.) play a consistent eighth-note accompaniment. A rehearsal mark 's' is located at the beginning of the Cb. staff.

113

Tpt. Bb

Trom. F

Tbn.

Tba.

Pt. a2

Pand.

Bmb.

Vln. I

mp

Vln. II

Vla.

Vc.

Cb.

s

119

Tpt. Bb

Trom. F

Tbn.

Tba.

Pt. a2

Pand.

Bmb.

Vln. I

Vln. II

Vla.

Vc.

Cb.

125

Tpt. Bb

Trom. F

Tbn.

Tba.

Pt. a2

Pand.

Bmb.

Vln. I

Vln. II

Vla.

Vc.

Cb.

8

134

Tpt. Bb

Trom. F

Tbn.

Tba.

Pt. a2

Pand.

Bmb.

Vln. I

Vln. II

Vla.

Vc.

Cb.

8

7.6 Anexo 6 - Partitura de The Big Old One

The Big Old One

Tema de Kazordoon

Esley J. C. Bitencourt

Pesado (♩ = 50)

The musical score is for the piece "The Big Old One" by Esley J. C. Bitencourt, based on the Kazordoon theme. It is marked "Pesado" (Heavy) with a tempo of 50 beats per minute. The score is in 6/8 time and B-flat major. The instruments and their parts are as follows:

- Trompete em Bb I:** Rests throughout the piece.
- Trompete em Bb II:** Rests for the first four measures, then plays a melodic line: G4 (quarter), A4 (quarter), Bb4 (quarter), A4 (quarter), G4 (quarter), F4 (quarter), E4 (quarter), D4 (quarter).
- Trompa em F:** Rests for the first six measures, then plays a melodic line: G4 (quarter), A4 (quarter), Bb4 (quarter), A4 (quarter), G4 (quarter), F4 (quarter), E4 (quarter), D4 (quarter).
- Trombone:** Rests for the first six measures, then plays a melodic line: G4 (quarter), A4 (quarter), Bb4 (quarter), A4 (quarter), G4 (quarter), F4 (quarter), E4 (quarter), D4 (quarter).
- Tuba:** Plays a steady eighth-note accompaniment: G4 (quarter), A4 (quarter), Bb4 (quarter), A4 (quarter), G4 (quarter), F4 (quarter), E4 (quarter), D4 (quarter).
- Bigorna:** Plays a rhythmic pattern of eighth notes: G4 (quarter), A4 (quarter), Bb4 (quarter), A4 (quarter), G4 (quarter), F4 (quarter), E4 (quarter), D4 (quarter).
- Prato a dois:** Rests throughout the piece.
- Timpano:** Plays a steady eighth-note accompaniment: G4 (quarter), A4 (quarter), Bb4 (quarter), A4 (quarter), G4 (quarter), F4 (quarter), E4 (quarter), D4 (quarter).
- Harpa:** Rests throughout the piece.
- Violinos I:** Plays a steady eighth-note accompaniment: G4 (quarter), A4 (quarter), Bb4 (quarter), A4 (quarter), G4 (quarter), F4 (quarter), E4 (quarter), D4 (quarter).
- Violinos II:** Plays a steady eighth-note accompaniment: G4 (quarter), A4 (quarter), Bb4 (quarter), A4 (quarter), G4 (quarter), F4 (quarter), E4 (quarter), D4 (quarter).
- Violas:** Plays a steady eighth-note accompaniment: G4 (quarter), A4 (quarter), Bb4 (quarter), A4 (quarter), G4 (quarter), F4 (quarter), E4 (quarter), D4 (quarter).
- Cellos:** Plays a steady eighth-note accompaniment: G4 (quarter), A4 (quarter), Bb4 (quarter), A4 (quarter), G4 (quarter), F4 (quarter), E4 (quarter), D4 (quarter).
- Contrabaixos:** Plays a steady eighth-note accompaniment: G4 (quarter), A4 (quarter), Bb4 (quarter), A4 (quarter), G4 (quarter), F4 (quarter), E4 (quarter), D4 (quarter).

The score includes dynamic markings of *p* (piano) for the string sections and a fermata over the final notes of the trumpet parts.

8

Tpt. Bb I

Tpt. Bb II

Trom. F

Tbn.

Tba.

Big.

Pt. a2

Timp.

Hrp.

Vln. I

Vln. II

Vla.

Vc.

Cb.

s

13

Tpt. Bb I

Tpt. Bb II

Trom. F

Tbn.

Tba.

Big.

Pt. a2

Timp.

Hrp.

Vln. I

Vln. II

Vla.

Vc.

Cb.

s

14

Tpt. Bb I

Tpt. Bb II

Trom. F

Tbn.

Tba.

Big.

Pt. a2

Timp.

Hrp.

Vln. I

Vln. II

Vla.

Vc.

Cb.

18

Tpt. Bb I

Tpt. Bb II

Trom. F

Tbn.

Tba.

Big.

Pt. a2

Timp.

Hrp.

Vln. I

Vln. II

Vla

Vc.

Cb.

Legato

Marcato f

p Legato

f

23

Tpt. Bb I

Tpt. Bb II

Trom. F

Tbn.

Tba.

Big.

Pt. a2

Timp.

Hrp.

Vln. I

Vln. II

Vla

Vc.

Cb.

The musical score for page 123, measures 23-25, features a variety of instruments. The brass section (Tpt. Bb I, Tpt. Bb II, Trom. F, Tbn., Tba.) has a melodic line in measures 23-25. The woodwind section (Big., Pt. a2) has a rhythmic pattern. The percussion section (Timp.) has a rhythmic pattern. The harp (Hrp.) is silent. The string section (Vln. I, Vln. II, Vla, Vc., Cb.) has a rhythmic accompaniment starting in measure 24. Dynamics include 'f' for forte.

26

Tpt. Bb I

Tpt. Bb II

Trom. F

Tbn.

Tba.

Big.

Pt. a2

Timp.

Hrp.

Vln. I

Vln. II

Vla

Vc.

Cb.

p

p

p

p

p

p

p

27

Tpt. Bb I

Tpt. Bb II

Trom. F

Tbn.

Tba.

Big.

Pt. a2

Timp.

Hrp.

Vln. I

Vln. II

Vla.

Vc.

Cb.

28

Tpt. Bb I

Tpt. Bb II

Trom. F

Tbn.

Tba.

Big.

Pt. a2

Timp.

Hrp.

Vln. I

Vln. II

Vla.

Vc.

Cb.

s

Detailed description: This page of a musical score, numbered 126, covers measures 28 through 31. The score is arranged in a standard orchestral format with 14 staves. The top five staves are for brass instruments: Tpt. Bb I and II (trumpets), Trom. F (trombone), Tbn. (baritone), and Tba. (tuba). The next three staves are for woodwinds: Big. (bassoon), Pt. a2 (piccolo), and Timp. (timpani). The harp (Hrp.) is shown with both treble and bass clefs, playing a complex, arpeggiated figure with a long slur. The bottom six staves are for strings: Vln. I and II (violins), Vla. (viola), Vc. (violin), and Cb. (cello). The key signature has two flats (Bb and Eb), and the time signature is 4/4. The music features a melodic line in the brass and woodwinds, a rhythmic pattern in the strings, and a prominent harp accompaniment.

29

The musical score for measures 29 and 30 includes the following parts:

- Tpt. Bb I:** Treble clef, B-flat key signature, whole note G3.
- Tpt. Bb II:** Treble clef, B-flat key signature, whole note G3.
- Trom. F:** Treble clef, B-flat key signature, quarter note G3, quarter rest, quarter note G3.
- Tbn.:** Bass clef, B-flat key signature, whole note G2.
- Tba.:** Bass clef, B-flat key signature, whole note G2.
- Big.:** Percussion staff with a whole rest.
- Pt. a2:** Percussion staff with a whole rest.
- Timp.:** Bass clef, B-flat key signature, quarter note G2, quarter rest, quarter note G2.
- Hrp.:** Grand staff (treble and bass clefs, B-flat key signature). Measure 29 features a complex arpeggiated figure in the bass clef. Measure 30 features a melodic line in the treble clef with a slur over it, starting on G4 and ending on G3.
- Vln. I:** Treble clef, B-flat key signature, whole note G3.
- Vln. II:** Treble clef, B-flat key signature, whole note G3.
- Vla.:** Alto clef, B-flat key signature, whole note G3.
- Vc.:** Bass clef, B-flat key signature, whole note G2.
- Cb.:** Bass clef, B-flat key signature, whole note G2.

30

Tpt. Bb I

Tpt. Bb II

Trom. F

Tbn.

Tba.

Big.

Pt. a2

Timp.

Hrp.

Vln. I

Vln. II

Vla

Vc.

Cb.

8

31

Tpt. Bb I

Tpt. Bb II

Trom. F

Tbn.

Tba.

Big.

Pt. a2

Timp.

Hrp.

Vln. I

Vln. II

Vla.

Vc.

Cb.

35

Tpt. Bb I

Tpt. Bb II

Trom. F

Tbn.

Tba.

Big.

Pt. a2

Timp.

Hrp.

Vln. I

Vln. II

Vla

Vc.

Cb.

f

42

Tpt. Bb I

Tpt. Bb II

Trom. F

Tbn.

Tba.

Big.

Pt. a2

Timp.

Hrp.

Vln. I

Vln. II

Vla.

Vc.

Cb.

49

Tpt. Bb I

Tpt. Bb II

Trom. F

Tbn.

Tba.

Big.

Pt. a2

Timp.

Hrp.

Vln. I

Vln. II

Vla.

Vc.

Cb.

s

7.7 Anexo 7 - Partitura de Underground Company

Underground Company

Tema para subsolos

Esley J. C. Bitencourt

Misterioso (♩ = 60)

The musical score is written for four instruments: Bombo (Drum), Caixinha de música (Conga), Violino (Violin), and Contrabaixo (Double Bass). The key signature is two flats (B-flat and E-flat), and the time signature is 4/4. The tempo is marked 'Misterioso' with a quarter note equal to 60 beats per minute. The score is divided into three systems, with measure numbers 11 and 17 indicated at the beginning of the second and third systems respectively. The first system shows the initial entry of the instruments. The Conga part features a pizzicato (pizz.) section starting at measure 9. The Violin part has a dynamic marking of *mp* starting at measure 9. The Double Bass part has a dynamic marking of *pp* starting at measure 8 and *mp* starting at measure 9. The second system continues the development of these parts. The third system shows further melodic and harmonic progression.

22

Bmb. 

Cx. Mus. 

Vln.  *mf*

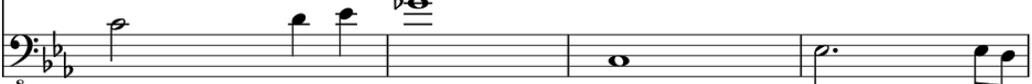
Cb.  *p*

27

Bmb. 

Cx. Mus. 

Vln. 

Cb.  *mp*

31

Bmb. 

Cx. Mus.  *ppp*

Vln.  *arco*

Cb. 

49

Bmb. 

Cx. Mus.

Vln. *p* *arco*

Cb.

52

Bmb. 

Cx. Mus.

Vln. *pizz*

Cb. *arco pp* *mp*

55

Bmb. 

Cx. Mus.

Vln. *mp*

Cb.

59

Bmb.

Cx. Mus.

Vln.

Cb.

7.8 Anexo 8 - Partitura de Dancing in the Streets

Dancing in the Streets

Tema de Thais

Esley J. C. Bitencourt

Dançante (♩ = 128)

Musical score for measures 1-9. The score is in 3/4 time and includes parts for Flauta, 2 Violinos, Pandeiro, Djembe, Alaúde, and Cello. The Flauta and 2 Violinos parts feature a melodic line starting in measure 3. The Pandeiro part has a rhythmic pattern of eighth notes. The Djembe part has a simple pattern of dotted half notes. The Alaúde part has a harmonic accompaniment of chords. The Cello part is mostly silent.

Musical score for measures 10-17. The score includes parts for Fl. (Flute), Vln. (Violin), Pand. (Pandeiro), Djmb. (Djembe), Al. (Alaúde), and Vc. (Cello). Measure 10 is marked with a '10' above the Fl. staff. The Fl. and Vln. parts have melodic lines. The Pand. part continues with its rhythmic pattern. The Djmb. part continues with its dotted half note pattern. The Al. part has a harmonic accompaniment. The Vc. part has a simple bass line. A dynamic marking of *p* (piano) is present in measure 11.

18

Fl. Vln. Pand. Djmb. Al. Vc.

This system of music covers measures 18 through 23. The Flute (Fl.) part features a continuous eighth-note melody with a slur over the first six measures. The Violin (Vln.) part is mostly silent, with a few notes and a slur appearing in measures 21-23. The Percussion parts (Pandeiro/Pand. and Djembé/Djmb.) play a steady, rhythmic accompaniment. The Alto Saxophone (Al.) part consists of a series of chords, some with a 's' marking below them. The Violoncello (Vc.) part has a melodic line with slurs over measures 18-20 and 22-23.

24

Fl. Vln. Pand. Djmb. Al. Vc.

This system of music covers measures 24 through 29. The Flute (Fl.) part continues with its eighth-note melody. The Violin (Vln.) part becomes more active, playing chords and slurs in measures 24-29. The Percussion parts (Pandeiro/Pand. and Djembé/Djmb.) maintain their rhythmic accompaniment. The Alto Saxophone (Al.) part continues with its chordal accompaniment. The Violoncello (Vc.) part has a melodic line with slurs over measures 24-26 and 28-29.

30

Fl.
Vln.
Pand.
Djmb.
Al.
Vc.

Detailed description: This system of musical notation covers measures 30 through 35. The Flute (Fl.) part features a melodic line with eighth-note patterns and slurs. The Violin (Vln.) part has a similar melodic line with slurs. The Piano (Pand.) part consists of rhythmic eighth-note patterns. The Double Bass (Djmb.) part has a simple bass line. The Alto Saxophone (Al.) part features a series of chords, some with tremolos. The Violoncello (Vc.) part has a melodic line with slurs.

36

Fl.
Vln. *mf*
Pand.
Djmb.
Al.
Vc.

Detailed description: This system of musical notation covers measures 36 through 41. The Flute (Fl.) part has a melodic line with a slur and a fermata. The Violin (Vln.) part has a melodic line with slurs and a dynamic marking of *mf*. The Piano (Pand.) part is mostly silent. The Double Bass (Djmb.) part is mostly silent. The Alto Saxophone (Al.) part features a series of chords, some with tremolos. The Violoncello (Vc.) part has a melodic line with slurs.

41

Fl.

Vln. *f*

Pand.

Djmb.

Al.

Vc.

Detailed description: This system of musical notation covers measures 41 through 46. The Flute (Fl.) part features a melodic line with a slur over measures 41-42 and a fermata over measure 43. The Violin (Vln.) part plays a rhythmic pattern of eighth notes, marked with a forte (*f*) dynamic. The Piano (Pand.) and Double Bass (Djmb.) parts are mostly silent, indicated by rests. The Alto Saxophone (Al.) part consists of block chords, some with tremolos. The Violoncello (Vc.) part provides a simple bass line with a slur over measures 45-46.

47

Fl.

Vln. *p*

Pand.

Djmb.

Al.

Vc.

Detailed description: This system of musical notation covers measures 47 through 52. The Flute (Fl.) part has a melodic line with a slur over measures 47-48 and rests for the remainder of the system. The Violin (Vln.) part continues with a rhythmic pattern, marked with a piano (*p*) dynamic. The Piano (Pand.) part plays a rhythmic pattern of eighth notes with accents. The Double Bass (Djmb.) part plays a simple bass line. The Alto Saxophone (Al.) part consists of block chords, some with tremolos. The Violoncello (Vc.) part provides a simple bass line with a slur over measures 51-52.

54

Fl.

Vln.

Pand.

Djmb.

Al.

Vc.

60

Fl.

Vln.

Pand.

Djmb.

Al.

Vc.

66

Fl. Vln. Pand. Djmb. Al. Vc.

Detailed description: This system of musical notation covers measures 66 through 71. The Flute (Fl.) part features a continuous eighth-note melody with slurs. The Violin (Vln.) part has a few notes in the first measure followed by rests. The Percussion parts (Pand. and Djmb.) show rhythmic patterns with rests. The Alto Saxophone (Al.) part consists of chords and some melodic fragments. The Violoncello (Vc.) part has a simple eighth-note line.

72

Fl. Vln. Pand. Djmb. Al. Vc.

mf

Detailed description: This system of musical notation covers measures 72 through 77. The Flute (Fl.) part continues with its eighth-note melody. The Violin (Vln.) part has a few notes in the first measure followed by rests. The Percussion parts (Pand. and Djmb.) are mostly rests. The Alto Saxophone (Al.) part has chords and some melodic fragments. The Violoncello (Vc.) part has a few notes in the last measure. A dynamic marking of *mf* (mezzo-forte) is placed below the Vc. staff.

78

Fl.

Vln.

Pand.

Djmb.

Al.

Vc.

Detailed description: This system of music covers measures 78 through 83. The Flute (Fl.) part features a continuous eighth-note melodic line with slurs. The Violin (Vln.) part consists of a series of chords, some with fermatas. The Percussion parts (Pand. and Djmb.) are mostly silent, indicated by rests. The Alto Saxophone (Al.) part has a complex texture with tremolos and chords. The Violoncello (Vc.) part provides a bass line with a prominent eighth-note pattern.

84

Fl.

Vln.

Pand.

Djmb.

Al.

Vc.

Detailed description: This system of music covers measures 84 through 89. The Flute (Fl.) part is mostly silent with a few initial notes. The Violin (Vln.) part is also mostly silent. The Percussion parts (Pand. and Djmb.) become more active, with Pand. playing a rhythmic pattern and Djmb. playing a series of chords. The Alto Saxophone (Al.) part continues with tremolos and chords. The Violoncello (Vc.) part continues with its bass line, which becomes more active in the later measures.

92

Fl.

Vln.

Pand.

Djmb.

Al.

Vc.

7.9 Anexo 9 - Partitura de Ode to Valkyries

Ode to Valkyries

Tema de Carlin

Esley J. C. Bitencourt

Dançante (♩ = 120)

The musical score is presented in two systems. The first system includes staves for Piccolo, Flauta I, Flauta II, Prato a dois, Pandeiro, Kroboto, Boba e Kidi, and Alaúde. The second system includes staves for Picc., Fl. I, Fl. II, Pt. a2, Pand., K.B.K., and Al. The Flauta I part features a melodic line starting at measure 7, marked with a fermata and a breath mark (z). The tempo is marked as Dançante (♩ = 120). The score is in 6/8 time and begins with a key signature of one flat.

8

Piccolo

Flauta I

Flauta II

Prato a dois

Pandeiro

Kroboto, Boba e Kidi

Alaúde

7 8

Picc.

Fl. I

Fl. II

Pt. a2

Pand.

K.B.K.

Al.

14 ⁸

Picc.

Fl. I

Fl. II

Pt. a2

Pand.

K.B.K.

Al.

Detailed description: This block contains the musical score for measures 14 through 20. The Piccolo (Picc.) and Alto (Al.) parts are silent, indicated by a whole rest in each measure. The Flute I (Fl. I) part features a melodic line with eighth-note patterns and rests. The Flute II (Fl. II), Percussion a2 (Pt. a2), and Percussion (Pand.) parts are silent, each with a whole rest. The Kettle Drum (K.B.K.) part is also silent with a whole rest. The Alto (Al.) part is silent with a whole rest.

21 ⁸

Picc.

Fl. I

Fl. II

Pt. a2

Pand.

K.B.K.

Al.

Detailed description: This block contains the musical score for measures 21 through 27. The Piccolo (Picc.) and Alto (Al.) parts are silent, indicated by a whole rest in each measure. The Flute I (Fl. I) part continues with a melodic line similar to the previous system. The Flute II (Fl. II), Percussion a2 (Pt. a2), and Percussion (Pand.) parts are silent, each with a whole rest. The Kettle Drum (K.B.K.) part is also silent with a whole rest.

27 ⁸

Picc.

Fl. I

Fl. II

Pt. a2

Pand.

K.B.K.

Al.

33 ⁸

Picc.

Fl. I

Fl. II

Pt. a2

Pand.

K.B.K.

Al.

39 ⁸

Picc.

Fl. I

Fl. II

Pt. a2

Pand.

K.B.K.

Al.

45 ⁸

Picc.

pp *mp*

Fl. I

Fl. II

Pt. a2

Pand.

K.B.K.

Al.

51 ⁸

Picc. *pp*

Fl. I

Fl. II

Pt. a2

Pand.

K.B.K.

Al.

57 ⁸

Picc.

Fl. I *p*

Fl. II

Pt. a2

Pand.

K.B.K.

Al.

62 ⁸ *rall* ♩ = 100

Picc.
Fl. I
Fl. II
Pt. a2
Pand.
K.B.K.
Al.

68 ⁸

Picc.
Fl. I
Fl. II
Pt. a2
Pand.
K.B.K.
Al.

73 ⁸ *accel.* *tr*

Picc.
Fl. I
Fl. II
Pt. a2
Pand.
K.B.K.
Al.

$\text{♩} = 120$

80 ⁸ *mf* *f*

Picc.
Fl. I
Fl. II
Pt. a2
Pand.
K.B.K.
Al.

87 ⁸

Picc.

Fl. I

Fl. II

Pt. a2

Pand.

K.B.K.

Al.

p

Detailed description: This system of musical notation covers measures 87 through 92. It features seven staves: Piccolo (Picc.), Flute I (Fl. I), Flute II (Fl. II), Trumpet in A2 (Pt. a2), Pan Flute (Pand.), Keyboard Percussion (K.B.K.), and Alto Saxophone (Al.). The Piccolo part is mostly silent, with a few notes in measures 89 and 90. Flute I and II have melodic lines, with a *p* dynamic marking in measure 88. The Percussion parts (Pt. a2, Pand., K.B.K.) provide rhythmic accompaniment with various note values and rests. The Alto Saxophone part has a complex texture with many beamed notes and rests.

93 ⁸

Picc.

Fl. I

Fl. II

Pt. a2

Pand.

K.B.K.

Al.

Detailed description: This system of musical notation covers measures 93 through 98. It features the same seven staves as the previous system. The Piccolo part has more activity, with notes in measures 93, 94, and 98. Flute I and II continue their melodic lines. The Percussion parts maintain their rhythmic accompaniment. The Alto Saxophone part continues with its complex, beamed-note texture.

98 ⁸

Picc. *mp*

Fl. I

Fl. II

Pt. a2

Pand.

K.B.K.

Al.

103 ⁸ *rall* ♩ = 100

Picc.

Fl. I

Fl. II *p*

Pt. a2 *p*

Pand.

K.B.K.

Al.

109 ^s

Picc.

Fl. I

Fl. II

Pt. a2

Pand.

K.B.K.

Al.

116 ^s *tr*

Picc.

Fl. I

Fl. II

Pt. a2

Pand.

K.B.K.

Al.

7.10 Anexo 10 - Partitura de Soul Rest

Soul Rest

Tema do templo

Esley J. C. Bitencourt

Etéreo (♩ = 56)

The musical score is written for five instruments: Flauta, Alaúde, Harpa, Violino, and Viola. The music is in 4/4 time and begins with a tempo marking of Etéreo (♩ = 56). The score is divided into two systems. The first system shows the initial four measures, where the Flauta and Alaúde are silent, and the Harpa plays a rhythmic accompaniment. The second system starts at measure 5, where the Flauta enters with a melodic line, while the Alaúde remains silent and the Harpa continues its accompaniment. The Violino and Viola parts are silent throughout the entire score.

Flauta

Alaúde

Harpa

Violino

Viola

5

Fl.

Al.

Hrp.

Vln.

Vla

8

Fl.

Al.

Hrp.

Vln.

Vla.

12

Fl.

Al.

Hrp.

Vln.

Vla.

15

Fl.

Al.

Hrp.

Vln.

Vla.

Detailed description: This system of musical notation covers measures 15 through 18. The Flute (Fl.) part is silent, indicated by whole rests. The Alto Saxophone (Al.) and Harp (Hrp.) parts feature a rhythmic pattern of eighth notes with accents. The Violin (Vln.) and Viola (Vla.) parts play a simple harmonic line of quarter notes. The key signature has one sharp (F#) and the time signature is 3/4.

19

Fl.

Al.

Hrp.

Vln.

Vla.

Detailed description: This system of musical notation covers measures 19 through 22. The Flute (Fl.) part is silent with whole rests. The Alto Saxophone (Al.) and Harp (Hrp.) parts continue with the eighth-note rhythmic pattern. The Violin (Vln.) and Viola (Vla.) parts play a harmonic line of quarter notes. The key signature has one sharp (F#) and the time signature is 3/4.

7.11 Anexo 11 - Partitura de Dark Fugue

Dark Fugue

Tema da Dark Cathedral

Esley J. C. Bitencourt

Sombrio (♩ = 92)

Órgão

Pedais

6

Rit.....

mf

12

18

27

Musical score for measures 27-37. The system consists of three staves: a grand staff (treble and bass clefs) and a separate bass clef staff below. The key signature has two flats and one sharp. The music features sustained chords in the upper staves and a melodic line in the lower staff with various accidentals.

38

Musical score for measures 38-40. The system consists of three staves. Measures 38 and 39 feature triplets in both the treble and bass clefs of the grand staff. Measure 40 shows a final chord in the grand staff and a single note in the lower staff.

41

(Som de impacto ao fundo)

Musical score for measures 41-49. The system consists of three staves. The music is characterized by dense, sustained chords in the grand staff and a melodic line in the lower staff. A dynamic marking "(Som de impacto ao fundo)" is present above the first measure.

50

Musical score for measures 50-54. The system consists of three staves. The music features a melodic line in the treble clef of the grand staff and a bass line in the bass clef of the grand staff, with the lower staff remaining empty.

55

8

60

8

66

8

71

8

7.12 Anexo 12 - Partitura de Wandering the World

Wandering the World

Tema do Overworld

Esley J. C. Bitencourt

Tranquilo (♩ = 150)

3x 4x

The musical score is arranged for eight instruments: Flautim, Flauta, Bombo, Marimba, Harpa, Alaúde, Violino, and Contrabaixo. The tempo is marked 'Tranquilo' with a quarter note equal to 150 beats per minute. The score is divided into two sections, '3x' and '4x'. The Flautim and Flauta parts are marked with a 's' (soft) dynamic. The Bombo part is marked with a '4x' dynamic. The Marimba part features a rhythmic pattern of eighth notes. The Harpa part features a rhythmic pattern of eighth notes. The Alaúde, Violino, and Contrabaixo parts are marked with a 's' (soft) dynamic. The score is written in 6/4 time and includes repeat signs and first/second endings.

3 8 5x

Flt.

Fl.

Bmb.

Mar.

Hrp.

Al.

Vln.

Cb.

Detailed description: This is a page of a musical score for page 163. It features eight staves for different instruments: Flute (Flt.), Flute (Fl.), Bombardone (Bmb.), Maracas (Mar.), Harp (Hrp.), Alto Saxophone (Al.), Violin (Vln.), and Cello (Cb.). The score is written in a key signature of one flat (B-flat) and a common time signature. The first staff (Flt.) has a triplet of eighth notes marked '3 8' and a '5x' marking above it. The Maracas staff has a rhythmic pattern of eighth notes. The Harp staff has a complex rhythmic pattern with eighth and sixteenth notes. The Cello staff has a single eighth note marked '8' at the beginning. The score is divided into three measures by double bar lines with repeat dots. The first measure contains the triplet and '5x' marking. The second measure contains the rhythmic pattern. The third measure contains the single eighth note. The instruments Flt., Fl., Bmb., Al., Vln., and Cb. have rests in the first and second measures, while the Maracas and Harp have their respective rhythmic patterns.

6 8

Flt.

Fl.

Bmb.

Mar.

Hrp.

Al.

Vln.

Cb.

8

Detailed description: This is a page of a musical score for page 164. It features eight staves for different instruments: Flute (Flt.), Clarinet (Fl.), Bombardone (Bmb.), Maracas (Mar.), Harp (Hrp.), Alto Saxophone (Al.), Violin (Vln.), and Cello (Cb.). The score is in 6/8 time, indicated by the '6' and '8' at the top left. The key signature has one flat (B-flat). The Flute, Clarinet, Bombardone, Alto Saxophone, Violin, and Cello parts are mostly silent, with rests. The Maracas part has a rhythmic pattern of eighth notes. The Harp part has a complex rhythmic pattern with eighth and sixteenth notes. The Cello part has a few notes at the beginning and end of the page.

Musical score for measures 9-11. The score includes parts for Flt., Fl., Bmb., Mar., Hrp., Al., Vln., and Cb. The key signature is one flat (B-flat). Measure 9 is marked with a '9' and a 's' (sforzando). Measure 10 is marked with an '8' (crescendo). Measure 11 is marked with an '8' (crescendo). The Maracas part features a rhythmic pattern of eighth notes. The Harp part features a complex rhythmic pattern of eighth notes. The Cello part features a single note in measure 10.

12 ^s 3x 5x

Flt.

Fl.

Bmb.

Mar.

Hrp.

ppp

ppp

Al.

^s

Vln.

pizz.

Cb.

^s

15 *s* 6x

Flt. Fl. Bmb. Mar. Hrp. Al. Vln. Cb.

mf *mf*

8

17 ^s 2x 3x

Flt. Fl. Bmb. Mar. Hrp. Al. Vln. Cb.

Detailed description: This is a page of a musical score for a concert band or orchestra. It contains eight staves, each for a different instrument. The score is divided into two measures by a double bar line. The first measure is marked with a '17' and a 's' (sforzando), and is repeated twice ('2x'). The second measure is marked with a '3x' and is repeated three times. The instruments are: Flute (Flt.), Flute (Fl.), Bombardone (Bmb.), Maracas (Mar.), Harp (Hrp.), Alto Saxophone (Al.), Violin (Vln.), and Cello (Cb.). The Flute parts have rests in the first measure and play in the second. The Flute part has a melodic line in both measures. The Bombardone part has rests in both measures. The Maracas part has a rhythmic pattern in both measures. The Harp part has a rhythmic pattern in both measures. The Alto Saxophone part has rests in both measures. The Violin part has a melodic line in both measures. The Cello part has rests in both measures. The key signature has two flats (B-flat and E-flat), and the time signature is not explicitly shown but appears to be 4/4.

19 ^s 3x

Flt.

Fl.

Bmb.

Mar.

Hrp.

Al.

Vln.

Cb.

Detailed description: This is a page of a musical score for a concert band or orchestra. It features eight staves, each with a different instrument. The key signature is three flats (B-flat, E-flat, A-flat), and the time signature is 4/4. The score begins at measure 19. The Flute (Flt.) part has a first ending marked with a '3x' and a second ending. The Flute (Fl.) part has a first ending marked with a '3x' and a second ending. The Bombardone (Bmb.) part has a first ending marked with a '3x' and a second ending. The Maracas (Mar.) part has a first ending marked with a '3x' and a second ending. The Harp (Hrp.) part has a first ending marked with a '3x' and a second ending. The Alto Saxophone (Al.) part has a first ending marked with a '3x' and a second ending. The Violin (Vln.) part has a first ending marked with a '3x' and a second ending. The Cello (Cb.) part has a first ending marked with a '3x' and a second ending. The score is written in a standard musical notation style with various dynamics and articulation marks.

22 ^s 4x 2x

Flt. Fl. Bmb. Mar. Hrp. Al. Vln. Cb.

The musical score for page 170, measures 22-24, is arranged in a system with eight staves. The instruments are Flute (Flt.), Flute (Fl.), Bombardone (Bmb.), Maracas (Mar.), Harp (Hrp.), Alto Saxophone (Al.), Violin (Vln.), and Cello (Cb.). Measures 22 and 23 are grouped by a first ending bracket and labeled '4x'. Measure 24 is grouped by a second ending bracket and labeled '2x'. The Harp part features a 'pizz.' (pizzicato) marking in measure 24. The Cello part has an '8' marking in measure 22. The Flute parts are mostly silent, indicated by horizontal lines. The Bombardone part is also silent. The Maracas part is silent. The Harp part has a rhythmic pattern of eighth notes and rests. The Alto Saxophone part has a rhythmic pattern of eighth notes and rests. The Violin part is silent. The Cello part has a rhythmic pattern of eighth notes and rests.

25 ^s 3x

Flt. *ppp* *mf*

Fl. *ppp* *mf*

Bmb.

Mar.

Hrp.

Al. ^s

Vln. *arco* *ppp* *mf*

Cb. ^s

Detailed description: This is a page of a musical score for a chamber ensemble. It features eight staves: Flute (Flt.), Flute (Fl.), Bombardone (Bmb.), Maracas (Mar.), Harp (Hrp.), Alto Saxophone (Al.), Violin (Vln.), and Cello (Cb.). The score is in a key with one flat (B-flat) and a 3/4 time signature. It begins at measure 25. The Flute and Flute parts have a first ending (marked with a repeat sign and a fermata) and a second ending (marked with a repeat sign and a fermata) that is repeated three times (3x). The Flute and Flute parts start with a *ppp* dynamic and end with an *mf* dynamic. The Violin part is marked *arco*. The Harp part has a first ending and a second ending. The Alto Saxophone part has a first ending and a second ending. The Bombardone, Maracas, and Cello parts have first and second endings. The Cello part starts with a *ppp* dynamic and ends with an *mf* dynamic. The Alto Saxophone part starts with a *ppp* dynamic and ends with an *mf* dynamic. The Harp part starts with a *ppp* dynamic and ends with an *mf* dynamic. The Flute and Flute parts start with a *ppp* dynamic and end with an *mf* dynamic. The Bombardone part starts with a *ppp* dynamic and ends with an *mf* dynamic. The Maracas part starts with a *ppp* dynamic and ends with an *mf* dynamic. The Alto Saxophone part starts with a *ppp* dynamic and ends with an *mf* dynamic. The Violin part starts with a *ppp* dynamic and ends with an *mf* dynamic. The Cello part starts with a *ppp* dynamic and ends with an *mf* dynamic.

27 ^s

Flt. *mf* *ppp*

Fl. *mf* *ppp*

Bmb.

Mar.

Hrp.

Al. ^s *arco*

Vln. *mf* *ppp*

Cb. ^s

Detailed description: This page of a musical score covers measures 27 through 30. The instruments are Flute (Flt.), Clarinet (Fl.), Bassoon (Bmb.), Maracas (Mar.), Harp (Hrp.), Alto Saxophone (Al.), Violin (Vln.), and Cello (Cb.). The key signature has one flat (B-flat major or D minor). The Flute and Clarinet parts play a rhythmic pattern of eighth notes, starting with a dynamic of *mf* and ending with *ppp*. The Bassoon part has rests. The Maracas part has rests. The Harp part plays a rhythmic accompaniment with eighth notes and rests. The Alto Saxophone part has rests. The Violin part plays a rhythmic pattern of eighth notes, starting with a dynamic of *mf* and ending with *ppp*. The Cello part plays a rhythmic pattern of eighth notes. The score includes a rehearsal mark 's' at the beginning of measure 27 and at the end of measure 29. The piece concludes with a double bar line and repeat dots at the end of measure 30.

30 ^s 5x

Flt.
Fl.
Bmb.
Mar.
Hrp.
Al.
Vln.
Cb.

Detailed description: This is a page of a musical score for a band. It features eight staves. The top four staves (Flt., Fl., Bmb., Mar.) are mostly empty, indicating rests for these instruments. The Harp (Hrp.) staff has a complex, rhythmic accompaniment with many sixteenth notes. The Alto Saxophone (Al.) staff has a melodic line with some rests. The Violin (Vln.) staff is empty. The Cello (Cb.) staff has a rhythmic accompaniment similar to the harp. The score is marked with a '30' at the beginning, a 's' (sempre) above the first measure, and a '5x' (five times) above the first measure of the second system. The music is in a key with one flat (B-flat) and a common time signature.

33 ^s 4x

Flt.

Fl.

Bmb.

Mar.

Hrp.

Al.

Vln.

Cb.

Detailed description: This is a page of a musical score for a woodwind and string ensemble. The score is written for eight parts: Flute (Flt.), Clarinet (Fl.), Bassoon (Bmb.), Maracas (Mar.), Harp (Hrp.), Alto Saxophone (Al.), Violin (Vln.), and Cello (Cb.). The music is in a key with two flats (B-flat and E-flat) and a common time signature. The score is divided into two systems. The first system (measures 33-34) features a key signature change from two flats to three flats (B-flat, E-flat, and A-flat) and a dynamic marking of *4x*. The second system (measures 35-36) continues in the three-flat key signature. The Flute, Clarinet, Bassoon, and Maracas parts are mostly rests, with a key signature change and a dynamic marking of *4x* at the start of the second system. The Harp part has a melodic line with grace notes. The Alto Saxophone part has a melodic line with grace notes and a dynamic marking of *s*. The Violin and Cello parts have a rhythmic accompaniment with grace notes.

35 ^s

Flt. *ppp* *mf*

Fl. *ppp* *mf*

Bmb.

Mar.

Hrp.

Al. ^s

Vln. *ppp* *mf*

Cb. ^s

37 ^s

Flt. *mf* *ppp*

Fl. *mf* *ppp*

Bmb.

Mar.

Hrp.

Al. *arco*

Vln. *mf* *ppp*

Cb. *mf* *ppp*

Detailed description: This page of a musical score contains measures 37 and 38. The key signature has three flats (B-flat, E-flat, A-flat), and the time signature is 3/4. The score is for a woodwind section (Flute, Clarinet, Bassoon), Harp, Viola, Violin, and Cello. Measures 37 and 38 are marked with a first ending bracket and repeat signs. The Flute and Clarinet parts play a melodic line of eighth notes, starting with a dynamic of *mf* and ending with *ppp*. The Bassoon part has a rest in measure 37 and a single note in measure 38. The Harp part plays a rhythmic accompaniment of eighth notes. The Viola part plays a melodic line with rests. The Violin part plays a melodic line with rests. The Cello part plays a rhythmic accompaniment of eighth notes. Dynamics are indicated as *mf* and *ppp* for the woodwinds and strings, and *arco* for the Viola.

39 ^s

Flt. *ppp*

Fl. *ppp*

Bmb.

Mar.

Hrp.

Al. ^s

Vln. *ppp*

Cb. ^s

Detailed description: This page of a musical score covers measures 39 and 40. The key signature is three flats (B-flat, E-flat, A-flat), and the time signature is 3/4. The score includes parts for Flute (Flt.), Clarinet (Fl.), Bassoon (Bmb.), Maracas (Mar.), Harp (Hrp.), Alto Saxophone (Al.), Violin (Vln.), and Cello (Cb.). Measures 39 and 40 are marked with a fermata. In measure 39, the Flute and Clarinet parts are silent. In measure 40, the Flute and Clarinet play a series of eighth notes, marked *ppp*. The Bassoon plays a single note with a fermata. The Maracas are silent. The Harp plays a rhythmic pattern of eighth notes with grace notes. The Alto Saxophone plays a melodic line with grace notes. The Violin and Cello play a series of eighth notes, marked *ppp*. A fermata is placed over the first measure of the score.

41 ^s

Flt.

Fl.

Bmb.

Mar.

Hrp.

Al.

Vln. *arco*

Cb. *arco*

ff

ff

46 ^s

Flt.

Fl.

Bmb.

Mar.

Hrp.

Al.

Vln.

Cb.

mf

mf

pizz

ff

Detailed description: This is a page of a musical score for measures 46, 47, and 48. The score is written for a woodwind and percussion ensemble. The instruments are Flute (Flt.), Flute II (Fl.), Bass Drum (Bmb.), Maracas (Mar.), Harp (Hrp.), Alto Saxophone (Al.), Violin (Vln.), and Cello/Double Bass (Cb.). The key signature has one flat (B-flat). Measure 46 starts with a rehearsal mark '46' and a breath mark 's'. The Flute I part has a rest. The Flute II part has a rest in measure 46 and begins a melodic line in measure 47, marked *mf*. The Bass Drum part has a rest in measure 46 and a single drum hit in measure 47, also marked *mf*. The Maracas part has a rest. The Harp part has a rest. The Alto Saxophone part has a rest. The Violin part has a rest. The Cello/Double Bass part has a rest in measure 46 and begins a rhythmic pattern in measure 47, marked *ff* and *pizz*. The pattern consists of eighth notes with accents and slurs, alternating between the lower and upper octaves of the instrument's range.

49 ^s 3x 2x

Flt. Fl. Bmb. Mar. Hrp. Al. Vln. Cb.

Detailed description: This is a page of a musical score for a woodwind and string ensemble. The score is written in a key signature of one flat (B-flat) and a 3/4 time signature. It begins at measure 49. The Flute (Flt.) part features a melodic line with a first ending marked '3x' and a second ending marked '2x'. The Flute (Fl.) part plays a rhythmic accompaniment of eighth notes. The Bombardone (Bmb.) part is mostly silent, with a few rests. The Maracas (Mar.) part has a rhythmic pattern of eighth notes. The Harp (Hrp.) part is mostly silent. The Alto Saxophone (Al.) part is mostly silent. The Violin (Vln.) part is mostly silent. The Cello (Cb.) part plays a rhythmic accompaniment of eighth notes. The score includes various musical notations such as stems, beams, and rests.

52 ^s 2x

Flt.

Fl.

Bmb.

Mar.

Hrp.

Al.

Vln.

Cb.

^s

Detailed description: This is a page of a musical score for a woodwind and string ensemble. The score is written in 3/4 time and features a key signature of one flat (B-flat). The instruments are arranged in a standard orchestral layout. The Flute (Flt.) and Flute (Fl.) parts have melodic lines with slurs and accents. The Bombardone (Bmb.) part consists of a single chord. The Maracas (Mar.) part has a rhythmic pattern of eighth notes. The Harp (Hrp.) part has a simple accompaniment. The Alto Saxophone (Al.), Violin (Vln.), and Cello (Cb.) parts have rhythmic accompaniment. The score includes a first ending and a second ending marked '2x'. The page number '181' is in the top right corner, and the measure number '52' is at the beginning of the first staff.

54 ^s 5x

Flt.

Fl.

Bmb.

Mar.

Hrp.

Al.

Vln.

Cb.

Detailed description: This is a page of a musical score for an orchestral or chamber ensemble. The score is written in a key signature of one flat (B-flat) and a common time signature. It consists of eight staves, each labeled with an instrument: Flute (Flt.), Flute (Fl.), Bombardone (Bmb.), Maracas (Mar.), Harp (Hrp.), Alto Saxophone (Al.), Violin (Vln.), and Contrabass (Cb.). The Flute parts (Flt. and Fl.) feature melodic lines with eighth and sixteenth notes, including a first ending marked '54' and a repeat sign, and a second ending marked '5x'. The Bombardone (Bmb.) part is mostly silent, indicated by a double bar line and repeat sign. The Maracas (Mar.) part provides a rhythmic accompaniment with eighth notes. The Harp (Hrp.) part has a treble and bass clef, with the treble clef part playing a melodic line and the bass clef part being mostly silent. The Alto Saxophone (Al.), Violin (Vln.), and Contrabass (Cb.) parts are mostly silent, indicated by double bar lines and repeat signs. The Contrabass part has a first ending marked '8'.

56 ^s 2x

Flt.

Fl.

Bmb.

Mar.

Hrp.

Al.

Vln.

Cb.

8

Detailed description: This is a page of a musical score for a woodwind and string ensemble. The score is written in 3/4 time and features a key signature of one flat (B-flat). The instruments are arranged in a standard orchestral layout. The Flute (Flt.) part has a melodic line starting at measure 56, marked with a 's' (sforzando) and a '2x' (two times) repeat sign. The Flute (Fl.) part has a rhythmic accompaniment. The Bombardone (Bmb.) part is mostly silent, with a few notes in the first measure. The Maracas (Mar.) part has a rhythmic accompaniment. The Harp (Hrp.) part has a rhythmic accompaniment. The Alto Saxophone (Al.), Violin (Vln.), and Cello (Cb.) parts are mostly silent, with a few notes in the first measure. The score is written in a standard musical notation style with a common staff for each instrument.

58 ^s

Flt.

Fl.

Bmb.

Mar.

Hrp.

Al.

Vln.

Cb.

^s

Detailed description: This musical score page contains measures 58, 59, and 60. The instruments are Flute (Flt.), Clarinet (Fl.), Bassoon (Bmb.), Maracas (Mar.), Harp (Hrp.), Alto Saxophone (Al.), Violin (Vln.), and Cello (Cb.). Measure 58 features a melodic line for the Flute and Maracas, with a dynamic marking of *sf*. The Harp provides a rhythmic accompaniment. Measures 59 and 60 are primarily rests for all instruments, with a repeat sign at the beginning of each measure.