UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA
INSTITUTO DE ARTES
CURSO DE GRADUAÇÃO EM MÚSICA

A importância dos temas musicais na narrativa de um jogo eletrônico: uma análise do tema “Once Upon a Time” na trilha sonora de Undertale

Uberlândia, março de 2026

CARLOS EDUARDO LOPES LIMAVERDE

A importância dos temas musicais na narrativa de um jogo eletrônico: uma análise do tema “Once Upon a Time” na trilha sonora de Undertale

Monografia apresentada em cumprimento à avaliação da disciplina Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), do Curso de Graduação em Música, da Universidade Federal de Uberlândia, sob orientação do Professor Doutor Daniel Luís Barreiro.

Uberlândia, março de 2026

AGRADECIMENTOS

Aos meus pais, Telma Cristiane e José Romário Junior, e minha irmã, Maria Luiza, pelo apoio e confiança que fizeram parte de toda minha vida. Obrigado por estarem ao meu lado e tornarem minhas conquistas possíveis.

Aos meus amigos, especialmente Cauê e Alexandre, por me ajudarem a descobrir meu interesse por jogos e meu amor por música, e consequentemente, pela música de videogames.

À minha companhia, Uli, por tornar o tempo dedicado a essa pesquisa mais leve.

A todos os professores que me acompanharam durante meu desenvolvimento como músico, e mostraram muitos caminhos e aprendizados.

À banca desta pesquisa, Daniel Lovisi e Danilo Aguiar, por se disporem a dar atenção a este trabalho, e contribuírem com a minha formação.

Ao meu orientador Daniel Barreiro, por demonstrar entusiasmo pelo tema, por seus ensinamentos e diálogos que fizeram parte da construção desse trabalho

À Universidade Federal de Uberlândia, por proporcionar experiências acadêmicas, artísticas e humanas que contribuíram de maneira decisiva para minha formação, moldando não apenas minha trajetória profissional, mas também quem sou enquanto pessoa.

RESUMO

Este trabalho investiga a relação entre música e construção narrativa no jogo eletrônico *Undertale* (2015), desenvolvido por Toby Fox, com ênfase na forma como a trilha sonora dialoga com a mecânica do jogo e com as escolhas do jogador. A pesquisa propõe uma análise musical de temas recorrentes, examinando procedimentos como recorrência motívica, transformação temática e reaproveitamento melódico. A partir da análise de faixas específicas da trilha sonora, busca-se compreender de que maneira a música não apenas acompanha a narrativa, mas participa ativamente da construção de sentidos e da dimensão metanarrativa do jogo. O estudo também considera declarações do compositor em entrevistas e transmissões comemorativas, nas quais comenta seu processo criativo e a relação entre música e estrutura lúdica. Conclui-se que, em *Undertale*, a música assume papel estruturante, funcionando como elemento de memória, identidade temática e articulação emocional, contribuindo de forma decisiva para a experiência estética e narrativa do jogador e, ao mesmo tempo, ampliando o entendimento do conceito de *leitmotif* no contexto das mídias interativas, ao evidenciar seu caráter dinâmico, relacional e dependente da agência do jogador.

Palavras-chave: música em videogames; narrativa interativa; trilha sonora; análise musical; *Undertale*.

ABSTRACT

This study investigates the relationship between music and narrative construction in the video game *Undertale* (2015), developed by Toby Fox, with an emphasis on how the soundtrack interacts with the game mechanics and the player's choices. The research proposes a musical analysis of recurring themes, examining procedures such as motivic recurrence, thematic transformation, and melodic reuse. Through the analysis of selected tracks from the soundtrack, the study seeks to understand how music not only accompanies the narrative but actively participates in the construction of meaning and in the game's metanarrative dimension. The study also considers statements made by the composer in interviews and commemorative livestreams, in which he discusses his creative process and the relationship between music and the game's ludic structure. It is concluded that, in *Undertale*, music assumes a structural role, functioning as an element of memory, thematic identity, and emotional articulation, thus contributing decisively to the player's aesthetic and narrative experience, while also contributing to an expanded understanding of the concept of leitmotif in interactive media by highlighting its dynamic, relational nature and its dependence on player agency.

.

Keywords: video game music; interactive narrative; soundtrack; musical analysis; *Undertale*.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Transcrição do tema “Once Upon a Time” 27

Figura 2 - Tela de início do jogo Undertale 28

Figura 3 - Aparições do leitmotif “Once Upon a Time” ao decorrer do jogo Undertale. 29

Figura 4 - Transcrição da seção inicial de “Reunited” 34

Figura 5 - Transcrição de “Last Goodbye” 35

Figura 6 - Segmento a em “Save the World” e “Once Upon a Time” transpostos para comparação. 38

Figura 7 - Segmento b em “Hotel” e “Once Upon a Time” transpostos para comparação. 39

Figura 8 - segmento c em “Hopes and Dreams” e “Once Upon a Time” transpostos para comparação. 39

Sumário

INTRODUÇÃO **8**

1. CAPÍTULO 1 – CONSIDERAÇÕES SOBRE A MÚSICA NOS VIDEOGAMES **10**

1.1. A música nos videogames: funções e significados 10

1.2. Estruturas, timbres e funções simbólicas na música interativa por meio do áudio dinâmico 11

1.3. O minimalismo e a expressividade sonora contemporânea 13

1.4. Abordagens práticas de criação e análise segundo A Composer's Guide to Game Music (Winifred Phillips) 15

2. CAPÍTULO 2 – A TRILHA SONORA DE UNDERTALE **17**

2.1. O papel autoral de Toby Fox e a unidade estética de Undertale 17

2.2. As intenções composicionais de Toby Fox: entrevistas e comentários públicos 19

2.3. A música como elemento narrativo e emocional em Undertale 20

2.4. Leitmotivs e identidade sonora: o caso do tema "Once Upon a Time" 22

3. **CAPÍTULO 3 – ANÁLISE DO TEMA "ONCE UPON A TIME" NA TRILHA SONORA DE UNDERTALE** 25

3.1. Metodologia e critérios de análise 25

3.2. O tema "Once Upon a Time" 26

3.2.1. Elementos timbrísticos, emocionais e de resolução narrativa 30

3.2.2. Estrutura harmônica, melódica e rítmica 33

3.2.3. Relação com a ambientação e a introdução narrativa 37

3.2.4. Aspectos simbólicos e variações no decorrer do jogo 38

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS **40**

5. REFERÊNCIAS **42**

6. BIBLIOGRAFIA CONSULTADA **43**

7. APÊNDICE **44**

INTRODUÇÃO

A música nos videogames tem assumido um papel cada vez mais reconhecido como elemento fundamental na construção da experiência do jogador, ultrapassando a função de mero acompanhamento sonoro para atuar como componente estrutural da narrativa e da imersão. Em mídias interativas, a trilha sonora não apenas ambienta ações, mas dialoga com decisões do jogador, reforça atmosferas emocionais e comunica informações narrativas de maneira não verbal. Nesse contexto, a relação entre música e narrativa em jogos digitais torna-se um campo fértil para investigação musicológica, especialmente em produções que exploram a trilha sonora como parte central da identidade estética do jogo.

O jogo *Undertale* (2015), desenvolvido por Toby Fox, destaca-se como um exemplo expressivo dessa integração entre música e narrativa. Criado majoritariamente por um único autor, responsável pelo roteiro, programação, design e trilha sonora, o jogo apresenta uma unidade criativa rara, na qual som, imagem e história são concebidos de forma interdependente. A trilha sonora não apenas acompanha os acontecimentos do jogo, mas participa ativamente da construção de significado, evocando nostalgia, tensão e emoção enquanto reage às escolhas do jogador. A música opera simultaneamente em um nível narrativo direto, ligado à história de humanos e monstros, e em uma dimensão metanarrativa que aborda temas como memória, repetição, consequência e consciência da própria mídia interativa.

Entre os diversos temas que compõem a trilha sonora, “Once Upon a Time” assume papel central na articulação estética e narrativa do jogo. A música estabelece a atmosfera inicial e introduz o jogador a um universo que combina fantasia, melancolia e autorreferência estética. Sua recorrência ao longo do jogo e suas transformações em diferentes contextos evidenciam o uso de procedimentos composicionais associados ao *leitmotif*, contribuindo para a coesão narrativa e para a memória afetiva da experiência do jogador.

Apesar do crescimento dos estudos sobre música em videogames, ainda há relativa escassez de pesquisas dedicadas a produções independentes e à forma como elas utilizam a música como ferramenta narrativa. *Undertale* tornou-se referência no cenário indie por demonstrar como limitações técnicas e escolhas estéticas podem ser transformadas em linguagem expressiva, influenciando títulos posteriores e ampliando o

debate sobre autoria, identidade sonora e interatividade musical. Analisar sua trilha sonora oferece, portanto, uma oportunidade de compreender como a música participa da construção de narrativas interativas e de que maneira procedimentos composicionais específicos moldam a experiência do jogador.

A pesquisa orienta-se pela seguinte pergunta: de que maneira as músicas da trilha sonora de *Undertale* que apresentam o tema "Once Upon a Time" contribuem para a construção narrativa do jogo? A partir dessa questão, estabelece-se como objetivo geral compreender como o tema "Once Upon a Time" contribui para a construção narrativa de *Undertale*. Como objetivos específicos, busca-se investigar os principais elementos composicionais presentes no tema, estudar a utilização de procedimentos motívicos e suas implicações narrativas, examinar a relação entre as escolhas do jogador e a recorrência musical, analisar influências estéticas que moldam a identidade sonora do jogo e identificar as variações que o tema sofre ao longo da obra. Ao articular análise musical e reflexão sobre narrativa interativa, o estudo pretende contribuir para a expansão do campo de estudos da música em videogames, oferecendo subsídios tanto para a pesquisa acadêmica quanto para práticas composicionais em mídias digitais.

Metodologicamente, as faixas analisadas foram selecionadas a partir da escuta sistemática da trilha sonora e da identificação da presença do leitmotif "Once Upon a Time" em suas diferentes aparições. Após essa etapa, foram realizadas transcrições musicais das obras selecionadas, possibilitando a observação detalhada de seus aspectos melódicos, harmônicos, rítmicos e estruturais. As análises foram conduzidas com base na comparação entre as diferentes ocorrências do tema, considerando tanto seus elementos internos quanto seu contexto narrativo dentro do jogo. Essa abordagem articula procedimentos de análise musical tradicional com reflexão sobre narrativa interativa, buscando compreender de que modo a recorrência e transformação do leitmotif contribuem para a experiência estética e narrativa do jogador.

1. CAPÍTULO 1 – CONSIDERAÇÕES SOBRE A MÚSICA NOS VIDEOGAMES

1.1. A música nos videogames: funções e significados

A música nos videogames exerce funções que vão muito além do simples acompanhamento sonoro, atuando como um elemento estruturante da experiência do jogador. Diferentemente de outras mídias audiovisuais lineares, como o cinema, os jogos digitais são caracterizados pela interatividade, o que faz com que a música esteja diretamente relacionada às ações do jogador, às mecânicas de jogo e às escolhas narrativas. Dessa forma, a trilha sonora nos videogames assume múltiplos papéis, que incluem a construção de atmosfera, a orientação do jogador, a intensificação emocional e a comunicação de informações narrativas e funcionais, aspectos amplamente discutidos por Winifred Phillips ao tratar da música como parte integrante do design e da experiência interativa dos jogos (PHILLIPS, 2014).

Uma das funções mais recorrentes da música nos jogos é a ambientação, responsável por situar o jogador em um determinado espaço, tempo ou clima emocional. Um exemplo clássico é a trilha da série *The Legend of Zelda* (com início em 1986), especialmente o tema de *Hyrule Field*, que utiliza uma escrita melódica expansiva e heróica para evocar aventura e exploração em mundo aberto. De maneira semelhante, a trilha de *Skyrim* (2011), composta por Jeremy Soule, emprega coros e orquestração ampla para reforçar a grandiosidade do universo apresentado, contribuindo para a imersão do jogador no ambiente fantástico do jogo.

Outra função fundamental da música nos videogames é a sinalização de estados de jogo e eventos específicos, atuando quase como um sistema de feedback auditivo. Em jogos da franquia *Super Mario Bros.*, por exemplo, a música se acelera quando o tempo da fase está prestes a acabar, comunicando ao jogador a urgência da situação de forma imediata e intuitiva. De modo semelhante, em *Tetris*, a progressiva aceleração da música acompanha o aumento da dificuldade, reforçando a tensão e a necessidade de respostas mais rápidas por parte do jogador.

A música também desempenha um papel central na construção emocional e narrativa, frequentemente associando temas musicais a personagens, situações ou ideias, por meio do uso de leitmotivs. Um exemplo amplamente reconhecido é a trilha sonora de *Final*

Fantasy VII (1997), composta por Nobuo Uematsu, na qual temas como *Aerith's Theme* são utilizados para criar vínculos afetivos com personagens e ressurgem em momentos narrativos decisivos, intensificando o impacto emocional da história. Esse tipo de associação musical contribui para a memória afetiva do jogador e para a coesão narrativa do jogo.

Além disso, a música pode cumprir funções didáticas e mecânicas, auxiliando o jogador a compreender regras e estruturas do jogo. Em *Dance Dance Revolution* (1998) ou *Guitar Hero* (2005), por exemplo, a música não apenas acompanha a ação, mas constitui o próprio núcleo da mecânica de jogo, determinando ritmo, tempo e desempenho. Mesmo em jogos que não são explicitamente musicais, como *Dark Souls* (2011), a economia do uso da trilha sonora, presente apenas em batalhas contra chefes, confere à música um caráter simbólico, sinalizando momentos de alto risco e importância narrativa.

Em produções mais contemporâneas e independentes, observa-se um uso ainda mais elaborado da música como elemento narrativo e interativo. Jogos como *Journey* (2012), com trilha de Austin Wintory, utilizam música dinâmica que se transforma em tempo real de acordo com a progressão do jogador, criando uma narrativa emocional quase sem o uso de palavras. Esse tipo de abordagem evidencia como a música pode substituir ou complementar a exposição narrativa tradicional, funcionando como um meio expressivo autônomo dentro do jogo.

Portanto, a música nos videogames deve ser compreendida como um sistema multifuncional, capaz de comunicar informações, construir significados e mediar a relação entre jogador e jogo. Ao cumprir propósitos específicos, sejam eles atmosféricos, narrativos, mecânicos ou emocionais, a trilha sonora contribui de maneira decisiva para a identidade estética da obra e para a experiência interativa como um todo. Essas funções estabelecem a base conceitual necessária para a análise de jogos como *Undertale*, nos quais a música assume um papel ainda mais complexo, dialogando diretamente com a narrativa, as escolhas do jogador e a metanarrativa da obra.

1.2. Estruturas, timbres e funções simbólicas na música interativa por meio do áudio dinâmico

A música em videogames não se distingue apenas por suas funções narrativas ou emocionais, mas também pelas estruturas formais e escolhas timbrísticas que emergem

de sua condição interativa. Diferentemente da música concebida para mídias lineares, a música para jogos precisa lidar com a imprevisibilidade das ações do jogador, o que demanda soluções composicionais flexíveis, capazes de se adaptar a diferentes durações, intensidades e estados do jogo. Nesse contexto, estruturas musicais tradicionais são frequentemente fragmentadas, variadas ou organizadas em camadas, permitindo que a trilha responda dinamicamente ao fluxo da gameplay[1], o que se denomina áudio dinâmico.

Uma das estratégias estruturais mais comuns na música interativa é o uso de loops e segmentos variados, que podem ser repetidos ou reorganizados sem comprometer a coerência musical. Essa abordagem é amplamente utilizada desde os jogos da era 8 e 16 bits, nos quais limitações tecnológicas exigiam composições curtas e cíclicas. Contudo, mesmo com o avanço tecnológico, essa lógica permanece relevante, não apenas por questões práticas, mas também por seu potencial expressivo. Em jogos como *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (1998), a repetição de padrões melódicos simples contribui para a sensação de continuidade e exploração, enquanto pequenas variações indicam mudanças de ambiente ou de estado narrativo.

Além das estruturas modulares, a música interativa frequentemente emprega camadas sonoras independentes, que podem ser ativadas ou silenciadas conforme as ações do jogador. Essa técnica, conhecida como *layering*, permite que a trilha se intensifique ou se rarefaça sem interrupções abruptas, mantendo a imersão do jogo. Em *Red Dead Redemption 2* (2018), por exemplo, elementos rítmicos e harmônicos são progressivamente adicionados à trilha durante momentos de tensão ou perseguição, criando uma sensação de crescimento dramático diretamente relacionada à experiência do jogador.

No que diz respeito ao timbre, a música de videogame desenvolveu uma identidade própria, historicamente marcada por limitações tecnológicas que acabaram se tornando escolhas estéticas. Os sons sintéticos característicos dos primeiros consoles, como o Nintendo Entertainment System (NES) e o Super Nintendo Entertainment System (SNES), consolidaram uma paleta timbrística associada à memória afetiva dos jogadores. Mesmo em produções contemporâneas, o uso consciente de timbres eletrônicos simples

[1] Refere-se ao conjunto de mecânicas, interações e experiências proporcionadas ao jogador durante a execução de um jogo, abrangendo tanto as regras quanto as formas de engajamento e progressão dentro do sistema lúdico.

ou de *soundfonts*[2] retrô, como ocorre em jogos independentes, funciona como um recurso simbólico, evocando nostalgia, simplicidade ou distanciamento irônico. Em *Undertale*, por exemplo, a adoção de timbres inspirados em JRPGs[3] clássicos contribui para a construção de uma estética que dialoga diretamente com a tradição dos jogos dos anos 1990.

As escolhas timbrísticas também cumprem funções simbólicas, associando determinados sons a personagens, espaços ou estados emocionais. Um timbre pode carregar significados que extrapolam sua função musical, funcionando como um marcador narrativo. Na série *Silent Hill* (com início em 1999), o uso de texturas sonoras ásperas, ruídos industriais e sons não convencionais cria uma atmosfera de desconforto e instabilidade psicológica, reforçando o conteúdo temático do jogo mesmo na ausência de eventos explícitos. Da mesma forma, em jogos como *Pokémon*, melodias simples e timbres leves são utilizados para representar segurança e familiaridade, enquanto áreas ou batalhas específicas apresentam alterações timbrísticas que indicam perigo ou desafio.

Por fim, a combinação entre estrutura e timbre na música interativa resulta em um sistema simbólico capaz de comunicar informações ao jogador de maneira não verbal. A música sinaliza mudanças de estado, reforça identidades narrativas e contribui para a construção de significados que só se completam na interação. Ao responder diretamente às ações do jogador, a trilha sonora deixa de ser um elemento passivo e passa a integrar ativamente a lógica do jogo, funcionando como um mediador entre mecânica, narrativa e emoção. Essa compreensão das estruturas, timbres e funções simbólicas da música interativa é fundamental para a análise de obras como *Undertale*, nas quais escolhas aparentemente simples carregam significados narrativos e afetivos profundos.

1.3.O minimalismo e a expressividade sonora contemporânea

[2] Bibliotecas digitais de timbres organizadas em forma de amostras sonoras (samples) associadas a dados MIDI, permitindo que um mesmo arquivo musical seja reproduzido por diferentes sistemas a partir de um conjunto padronizado de instrumentos. Nos videogames das décadas de 1980 e 1990, o uso de *soundfonts*, ou bancos sonoros equivalentes, estava diretamente ligado a limitações de memória e processamento dos consoles e computadores, que não comportavam gravações de áudio extensas.

[3] *JRPG* (*Japanese Role-Playing Game*) designa um subgênero de jogos de interpretação de papéis originado no Japão, caracterizado, de modo geral, por narrativas lineares, desenvolvimento progressivo de personagens, sistemas de combate por turnos e forte ênfase estética e temática influenciada pela cultura japonesa.

A trilha sonora de *Undertale*, além das evidentes inspirações vindas de gêneros da música popular, estabelece um diálogo consistente com práticas e estéticas da música de concerto dos séculos XX e XXI, especialmente com procedimentos associados ao minimalismo, ao impressionismo e a abordagens contemporâneas baseadas em processos texturais. Esse diálogo não se manifesta por meio de citações diretas ou de uma filiação estilística explícita, mas pela incorporação de técnicas composicionais que privilegiam a repetição, o acúmulo gradual de camadas sonoras, a exploração tímbrica e a construção expressiva a partir de transformações sutis ao longo do tempo.

Um dos procedimentos mais recorrentes na trilha de *Undertale* é o uso de ostinatos, tanto rítmicos quanto melódicos, que funcionam como estruturas de sustentação para o desenvolvimento expressivo das músicas. Esse recurso é amplamente explorado em peças minimalistas, nas quais a repetição não implica estagnação, mas sim um campo para variações progressivas e para a alteração da percepção do ouvinte. Em *Undertale*, os ostinatos criam uma sensação de continuidade e suspensão temporal, permitindo que pequenas mudanças adquiram grande relevância emocional, especialmente quando associadas a momentos narrativos específicos.

A música *Undertale*, que acompanha um dos momentos centrais da narrativa, exemplifica de forma clara essa abordagem. A peça é construída a partir de um crescendo prolongado, no qual camadas sonoras são gradualmente adicionadas, mantendo padrões repetitivos que se sobrepõem e se transformam ao longo do tempo. Esse processo remete a estratégias presentes tanto no minimalismo quanto em obras impressionistas, nas quais a expressividade emerge da preocupação com timbres, da expansão dinâmica e da transformação da textura sonora por processos de construção de camadas.

Além disso, observa-se na trilha de *Undertale* uma aproximação com princípios impressionistas no que diz respeito à sugestão sonora e à ambiguidade expressiva. Em vez de conduzir o ouvinte por caminhos harmônicos fortemente direcionais, muitas músicas do jogo exploram harmonias modais e movimentos paralelos, criando atmosferas que evocam estados emocionais difusos, memórias e afetos, mais do que narrativas musicais lineares. Essa abordagem favorece a imersão do jogador e amplia o espaço interpretativo da música dentro do jogo.

A expressividade sonora em *Undertale* também se constrói a partir da economia de materiais. Melodias curtas, progressões harmônicas reduzidas e timbres simples são reutilizados e ressignificados ao longo do jogo, adquirindo novos sentidos conforme o contexto narrativo e as escolhas do jogador. Esse processo dialoga diretamente com a

lógica minimalista de transformação interna do material musical, em que o significado não está na complexidade do tema, mas na forma como ele se modifica e se relaciona com o tempo e com a memória do ouvinte.

Dessa forma, a trilha sonora de *Undertale* demonstra como procedimentos associados à música de concerto contemporânea podem ser adaptados ao contexto dos videogames de maneira orgânica e expressiva. Ao empregar ostinatos, processos graduais, texturas em camadas e ambiguidade harmônica, Toby Fox constrói uma linguagem musical que transcende a função utilitária da trilha sonora, tecendo o caráter sensível da obra e dialogando com práticas artísticas consolidadas ao mesmo tempo em que reforça o caráter autoral. Esse diálogo estético será aprofundado no capítulo 3, por meio da análise detalhada do tema *Once Upon a Time*.

1.4. Abordagens práticas de criação e análise segundo A Composer's Guide to Game Music (Winifred Phillips)

Em *A Composer's Guide to Game Music* (2014), Winifred Phillips propõe uma abordagem prática para a composição e análise da música em videogames, considerando as especificidades da mídia interativa e as múltiplas funções que o som pode assumir dentro de um jogo. Diferentemente de manuais voltados exclusivamente à técnica composicional tradicional, a autora enfatiza a necessidade de compreender a música como parte de um sistema dinâmico, no qual narrativa, mecânica, interação e emoção estão profundamente interligadas. A partir desse referencial teórico, este trabalho adota tais perspectivas como base para a análise da trilha sonora de *Undertale*, especialmente no que diz respeito à construção de significado musical ao longo da experiência do jogador.

Um dos pontos centrais abordados por Phillips é a importância da intencionalidade narrativa da música, ou seja, a necessidade de o compositor compreender o papel dramático que cada música desempenha dentro do jogo. Segundo a autora, a trilha sonora deve ser pensada não apenas em termos estéticos, mas também em função de seu impacto emocional e informacional sobre o jogador, considerando quando a música deve conduzir a emoção, quando deve se manter em segundo plano e quando o silêncio pode ser mais expressivo do que o som. À luz dessa perspectiva, observa-se que, em *Undertale*, essa lógica se manifesta na alternância entre músicas altamente emotivas e longos momentos de contenção sonora, reforçando a sensibilidade narrativa do jogo.

Phillips também discute o uso de leitmotivs como uma estratégia eficaz para criar coesão narrativa e fortalecer a memória afetiva do jogador. A autora destaca que temas recorrentes, quando associados a personagens, ideias ou estados emocionais, permitem que a música comunique informações narrativas de maneira imediata e não verbal. A partir desse referencial, observa-se que *Undertale* emprega procedimento semelhante, onde temas musicais simples são reapresentados em diferentes contextos, sofrendo variações sutis que acompanham transformações narrativas ao longo do jogo. A reutilização e ressignificação desses temas reforça o vínculo entre música e história, conforme descrito por Phillips.

Outro aspecto relevante apresentado por Phillips é a noção de adaptação musical ao comportamento do jogador, princípio fundamental da música interativa. A autora argumenta que a trilha sonora deve ser capaz de responder às ações do jogador sem romper a continuidade da experiência. Tomando esse princípio como referência, pode-se interpretar que *Undertale* incorpora a interatividade de forma conceitual. Dessa maneira, a música se torna um reflexo direto das escolhas do jogador, alinhando-se à concepção de Phillips sobre a função comunicativa da trilha sonora.

Além disso, *A Composer's Guide to Game Music* enfatiza a relevância da economia de materiais musicais, defendendo que a clareza temática e a simplicidade estrutural podem ser mais eficazes do que composições excessivamente complexas. Phillips observa que, em contextos interativos, materiais musicais concisos facilitam a variação, a repetição e a adaptação ao longo do jogo. Essa perspectiva dialoga diretamente com a estética de *Undertale*, na qual melodias curtas, ostinatos e progressões harmônicas reduzidas são utilizados de forma expressiva, permitindo que pequenas transformações adquiram grande peso narrativo e emocional.

Por fim, a abordagem de Phillips contribui para a construção de um método analítico aplicado à música de videogame, no qual se consideram simultaneamente aspectos técnicos, narrativos e interativos. Ao aplicar esses princípios à análise de *Undertale*, torna-se possível compreender como escolhas aparentemente simples, como a repetição de um motivo, a seleção de um timbre ou a reutilização de uma música em diferentes contextos, participam ativamente da construção da experiência do jogador. Assim, as contribuições de Winifred Phillips oferecem um suporte teórico consistente para a análise do tema *Once Upon a Time*, desenvolvida no capítulo seguinte, evidenciando como a música em *Undertale* opera como um elemento narrativo central e intencional.

2. CAPÍTULO 2 – A TRILHA SONORA DE UNDERTALE

2.1.O papel autoral de Toby Fox e a unidade estética de Undertale

Toby Fox é um desenvolvedor e compositor norte-americano, reconhecido principalmente por seu trabalho na criação do jogo *Undertale* (2015). Nascido em 1991, Fox iniciou sua trajetória produzindo músicas e pequenos projetos independentes ainda na adolescência, destacando-se inicialmente por composições relacionadas à comunidade online de *EarthBound*. Toby Fox constitui um caso particular no cenário dos jogos independentes por ter iniciado sua trajetória principalmente como compositor, e não como programador.

O jogo *Undertale* (2015), é um exemplo notável de como a música pode se entrelaçar com a narrativa de um jogo, não apenas complementando, mas também enfatizando os acontecimentos do jogo e as consequências das decisões do jogador. A trilha sonora de *Undertale*, composta pelo próprio criador do jogo, é reconhecida por sua capacidade de não apenas evocar sentimentos de nostalgia, tensão e emoção, mas também de agir como um veículo para a construção da história e da interação com o jogador. Assim como outros jogos indies[4] que se tornaram referência na área, *Undertale* foi idealizado e produzido por uma única pessoa, mesmo contando com apoio pontual na construção de alguns sprites[5] para o jogo, o que confere a obra uma forte unidade estética e autoral.

Antes de criar *Undertale*, Toby Fox já tinha uma trajetória marcada pela criatividade, pelo humor peculiar e por um envolvimento profundo com comunidades de jogos independentes. Ele ficou conhecido inicialmente por suas ROM hacks[6] de EarthBound, especialmente o projeto EarthBound Halloween Hack (2008), no qual explorou temas mais sombrios e experimentou ideias narrativas e musicais que influenciariam seu trabalho futuro. Além disso, Toby atuou como compositor amador, criando trilhas para

[4] Jogos *indie* (do inglês *independent games*) são produções desenvolvidas de forma independente, geralmente por pequenos estúdios ou criadores individuais, sem o suporte financeiro direto de grandes empresas da indústria. Caracterizam-se, em muitos casos, por maior liberdade criativa, experimentação estética e foco autoral.

[5] *Sprites* são imagens bidimensionais utilizadas em jogos digitais para representar personagens, objetos ou elementos do cenário, geralmente organizadas em sequências que permitem a criação de animações quadro a quadro.

[6] *ROM hacks* referem-se a modificações realizadas em arquivos de jogos já existentes, geralmente a partir da alteração de suas ROMs, permitindo a criação de novos conteúdos, mecânicas, narrativas ou adaptações feitas por fãs.

projetos de fãs, webcomics[7] e jogos independentes, incluindo músicas para o popular webcomic Homestuck, onde seu estilo melódico e a construção de leitmotivs começaram a se destacar. Esse período anterior a criação de *Undertale* foi fundamental para desenvolver sua habilidade em programação, composição musical e design narrativo, combinando estética retrô com uma abordagem emocionalmente sensível e metanarrativa, elementos que formariam a base da identidade artística que culminaria em *Undertale*.

Nesse contexto, a música se torna uma parte essencial para todos os níveis da narrativa, já que, a trilha não foi construída a partir de um material pronto, e sim concebida junto a todos os elementos que constituem um jogo. Assim, é possível perceber o quanto a música está intrinsicamente conectada aos personagens, a história que se passa na obra e até mesmo ao próprio ato de se jogar o jogo.

Toby Fox demonstra um grande conhecimento e paixão pelos jogos JRPG, que são referenciados em diversos momentos no jogo. Em comentários públicos, o criador do jogo sempre menciona jogos retrô, em sua maioria japoneses, como principais fontes de inspiração para parâmetros musicais, visuais e narrativos em suas obras. Por conta disso, *Undertale* possui diversos elementos que passam por gêneros de jogos dos anos 80 e 90 que criam uma estética comum ao jogador, como o estilo clássico de aventura da série de jogos Mother, ou o sistema de batalha em formato de *bullet hell*[8] com inspiração na série de jogos Touhou Project. Toby Fox usa *soundfonts* desses dois jogos em suas músicas, o que demonstra ainda mais a unidade estética que foi viável pela sua produção individual.

Diferente dos jogos citados, *Undertale* apresenta algo que pode ser considerado como um dos pilares que tornam o jogo único, a narrativa que se constrói em um nível paralelo aos acontecimentos dentro do jogo, o que podemos chamar de metanarrativa. O jogo constrói a metanarrativa ao comentar atos que o jogador pode fazer, que não costumam ser introduzidos como parte relevante para a história, como salvar o jogo, comportamento do jogador e consequências morais a partir das decisões do jogador.

Nesse sentido, não seria exagero pensar que o jogador é também um personagem dentro da narrativa do jogo, já que, ao diferenciar as ações do personagem principal, "Frisk", das decisões que o jogador toma, o jogo admite a existência de uma realidade

[7] Histórias em quadrinhos publicadas originalmente em plataformas digitais, distribuídas pela internet, frequentemente de forma independente e com atualizações periódicas.

[8] Subgênero de jogos de ação, especialmente comum em *shoot 'em ups*, caracterizado pela grande quantidade de projéteis na tela, exigindo do jogador alta precisão, reflexos rápidos e controle rigoroso dos movimentos para desviar dos padrões de ataque.

fora de sua narrativa. Nos capítulos seguintes irei comentar como a música, principalmente o tema Once Upon a Time, conversa com a existência dos diferentes níveis de narrativa, mostrando mais uma vez como os elementos do jogo estão conectados.

Em síntese, a forte unidade estética de *Undertale* resulta diretamente do papel autoral central de Toby Fox, cuja experiência prévia, referências estéticas e domínio simultâneo de música, narrativa e programação permitiram a criação de uma obra coesa em todos os seus níveis. A integração entre trilha sonora, personagens, mecânicas e metanarrativa faz com que o jogo construa uma experiência singular, na qual cada elemento dialoga com o outro de forma intencional. Assim, *Undertale* se destaca não apenas como um RPG independente, mas como um exemplo marcante de como a visão unificada de um único criador pode resultar em uma narrativa profunda, sensível e esteticamente consistente.

2.2.As intenções composicionais de Toby Fox: entrevistas e comentários públicos

Os comentários de Toby Fox (2025) realizados durante a *live* de 10 anos de *Undertale*[9] permitem compreender de maneira clara suas intenções composicionais e a forma como referências pessoais, materiais pré-existentes e processos experimentais moldaram a trilha sonora do jogo. Logo no início da transmissão, Fox destaca que a música de abertura foi diretamente influenciada pela série Mother, afirmando: "É bastante óbvio, mas a música de introdução é inspirada em Mother 1, ou EarthBound Beginnings." Essa declaração evidencia não apenas sua filiação estética aos JRPGs das décadas de 1980 e 1990, mas também o caráter afetivo dessas influências, que retornam em diversos momentos da trilha.

Outro ponto central de sua fala é o reaproveitamento criativo de composições anteriores, algo recorrente em seu processo. Sobre o tema de Toriel, Fox descreve: "O tema da Toriel é apenas uma música reaproveitada que fiz para um álbum de fãs de EarthBound há muito tempo… a música sempre se chamou Fallen Down, mas ironicamente esse nome foi escolhido porque a compus pensando em um tema de 'game over', semelhante ao do Zelda 1." A transformação desse material de um tema de derrota para uma música que expressa acolhimento e delicadeza ilustra como o compositor ressignifica ideias antigas para criar novas funções narrativas dentro do jogo.

[9] Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=JJWXlVClFt0&t=5754s

Além dessas influências, o autor revela que parte de sua trilha surgiu de participações em projetos paralelos ou de experimentações pontuais. Ele explica, por exemplo, que "Ghost Fight foi, na verdade, uma música que fiz para uma compilação de músicas em estilo Super Nintendo", o que reforça seu hábito de reutilizar composições anteriores em novos contextos. Em outro momento da *live*, ao comentar sobre o trecho imediatamente anterior à batalha contra Toriel, Fox diz: "A música aqui… bem, isso é só um efeito sonoro de introdução, ou seja, minha própria voz desacelerada." Esse detalhe revela um processo criativo espontâneo, no qual materiais simples ou improvisados podem ganhar relevância expressiva dentro do jogo.

Momentos como esse também mostram que parte importante da trilha de *Undertale* nasce de um arquivo pessoal de ideias preservadas ao longo de anos. Um dos exemplos mais marcantes é a música Heartache, sobre a qual Fox afirma: "A música desta batalha foi feita para lutar contra o 'JOKER' no protótipo de Deltarune que eu nunca fiz, há 13 anos." A presença dessa composição em *Undertale* revela um processo não linear, no qual motivos musicais transitam entre projetos abandonados, protótipos e obras finalizadas, criando um fio estético contínuo entre diferentes fases de sua carreira.

Dessa forma, as falas de Toby Fox demonstram que sua abordagem composicional é profundamente intertextual, baseada tanto em referências nostálgicas quanto no reaproveitamento criativo de materiais prévios, muitos deles compostos originalmente para contextos completamente diferentes, como compilação de músicas em estilo Super Nintendo, projetos de fãs ou até protótipos antigos de Deltarune. Esse reaproveitamento eficaz só se torna possível porque Fox participa integralmente de todos os processos de criação do jogo: composição, narrativa, programação, design e direção estética. Por dominar cada uma dessas etapas, ele não apenas adapta as músicas ao jogo, mas como apontou em uma entrevista com Julian Feeld (2015) no site The Existencial Gamer, sempre fazia as músicas antes de implementar cenas e programar seções do jogo, assim manipulando mecânicas, atmosfera e ritmo narrativo para que tudo se encaixe de forma orgânica. Assim, *Undertale* se diferencia de outros títulos ao apresentar uma coerência artística rara, resultado direto dessa capacidade de integrar música e jogo desde a concepção até a execução final.

2.3.A música como elemento narrativo e emocional em Undertale

A música em *Undertale* desempenha um papel que ultrapassa a função de acompanhamento sonoro, atuando de maneira ativa na construção narrativa e emocional da experiência do jogador. Ao longo do jogo, a trilha sonora não apenas reforça acontecimentos e atmosferas específicas, mas também contribui para a criação de vínculos afetivos entre o jogador, os personagens e o mundo apresentado. Nesse sentido, a música passa a operar como um elemento narrativo, capaz de comunicar significados, antecipar emoções e dialogar diretamente com as escolhas realizadas durante a jornada, integrando-se de forma orgânica às mecânicas e à estrutura do jogo.

As maneiras com que a música de *Undertale* conversa com a narrativa acontecem de diversas formas: a) com o uso de leitmotivs, que associam melodias recorrentes a personagens, temas e emoções, reforçando a memória afetiva do jogador; b) com variações musicais de acordo com as decisões do jogador, em que a trilha se adapta às rotas Pacifista, Neutra ou Genocida, refletindo moralmente as escolhas feitas; c) com contrastes entre a trilha e o enredo, utilizando músicas aparentemente alegres em contextos sombrios para gerar estranhamento e aprofundar o impacto emocional; d) com substituição da exposição narrativa, já que a música frequentemente comunica sentimentos e conflitos internos sem a necessidade de diálogos explícitos; e, e) por meio de repetição e ressignificação musical na metanarrativa, em que temas são apresentados em momentos onde o jogador participa da história não como um personagem dentro do mundo de *Undertale*, mas sim como ele mesmo, uma entidade externa à realidade do jogo que pode ditar o destino dos personagens.

A respeito do último exemplo, Winifred Phillips (2014, p.36) apresenta o conceito de suspensão de descrença, que é importante para o entendimento dessa dimensão narrativa de *Undertale*:

> …**Suspensão de descrença** é uma atividade que abraçamos voluntariamente. Fazemos isso para apreciar a literatura imaginativa. De modo semelhante a um contrato, concordamos em aceitar os aspectos mais extravagantes de uma história que, de outra forma, rejeitaríamos por esticarem os limites da credulidade.[10]

A suspensão de descrença é, portanto, a forma com que nós podemos nos conectar com histórias de fantasia, ficção ou qualquer narrativa que apresente elementos que poderiam ser rejeitados por serem impossíveis ou improváveis. Ao utilizarmos da

[10] ... suspension of disbelief is na activity that we willingly embrace. We do this in order to appreciate imaginative literature. Much like a contract, we agree to accept the more outlandish aspects of a story we might otherwise reject as straining the bounds of credulity.

suspensão de descrença, podemos, por exemplo, jogar um jogo e mentalmente visitar seu mundo fictício, mesmo sabendo que aquilo não é real. É por esse motivo que, ao jogar um jogo de terror, sentimos medo, não porque estamos assistindo uma série de pixels se movendo em uma tela, mas sim porque nos colocamos, até um certo nível, naquele mundo.

Toby Fox utiliza da nossa capacidade de suspender a descrença para construir uma narrativa em que o próprio jogador se torna um personagem do jogo. Na maioria dos jogos, a qualquer momento, o jogador pode deixar de lado sua suspensão de descrença, se desconectando da narrativa e desconsiderando elementos morais e éticos, já que, dessa maneira, passa a entender que aquilo "é só um jogo". Porém, em *Undertale*, esse momento de desconexão emocional com o jogo, em que o jogador deixa sua suspensão de descrença, está previsto na narrativa.

Nesse sentido, *Undertale* incorpora mecanicamente ações comuns aos videogames, como salvar, carregar e "resetar", transformando-as em elementos diegéticos[11] da própria história. Aquilo que, para o jogador, é apenas um procedimento técnico e cotidiano, voltar no tempo para corrigir erros ou explorar possibilidades, para os personagens do jogo se manifesta como uma forma de viagem temporal, capaz de alterar eventos, memórias e destinos. Flowey, o primeiro personagem a se apresentar no começo do jogo, funciona como o principal mediador dessa metanarrativa: consciente dos *resets* e carregamentos, ele reconhece no jogador a mesma postura de distanciamento emocional, tratando o mundo como algo descartável e manipulável. Assim, o jogo "sabe" que o jogador inevitavelmente abandonará sua suspensão de descrença em certos momentos e antecipa essa quebra dentro da própria narrativa, usando-a não para enfraquecer a história, mas para reforçar seu impacto moral, ao confrontar o jogador com o fato de que suas ações, ainda que justificadas como "apenas um jogo", têm peso e significado dentro daquele universo ficcional.

2.4.Leitmotivs e identidade sonora: o caso do tema "Once Upon a Time"

Muitas das funções atribuídas à música na construção de *Undertale* podem ser comparadas e exemplificadas com diversas outras formas de mídias ou mesmo com

[11] Refere-se a elementos que pertencem ao universo interno da narrativa, sendo percebidos pelos próprios personagens; no contexto musical, diz respeito a sons ou músicas que fazem parte do mundo ficcional do jogo ou da obra.

grandes obras do período romântico na história da música ocidental. Embora essa afirmação possa parecer estranha ou ambiciosa, é evidente o uso constante de leitmotivs ao longo de todo o percurso sonoro do jogo. Ademais, tal técnica composicional mostra-se extremamente relevante para a construção e o entendimento de diferentes formas de mídia contemporâneas. De acordo com Winifred Phillips (2014, p. 58), "leitmotivs não são um novo conceito para o campo da composição para videogames"; contudo, muitas vezes, ao se discutir o tema, raramente se estabelece uma conexão direta com os videogames, uma vez que o uso de leitmotivs pode ser identificado desde períodos anteriores da História da Música, como na obra Sinfonia Fantástica, de Berlioz, até a série cinematográfica Star Wars, entre outros exemplos.

Nesse contexto, temas musicais são amplamente utilizados em diferentes formas de mídia para simbolizar personagens, eventos e outros elementos constitutivos de uma narrativa, possibilitando, assim, a criação de uma memória que pode ser retomada musicalmente em distintos momentos da história. Além disso, o tema musical pode ser transformado e apresentado em diferentes variações, reforçando o conteúdo narrativo exposto e, frequentemente, servindo de suporte à proposta do momento. Possivelmente, o exemplo mais conhecido do uso de variações na música é a Quinta Sinfonia de Beethoven, a qual apresenta um motivo musical marcante, que sofre diversas variações ao longo da obra.

Em *Undertale*, observa-se um amplo emprego de leitmotivs que permeiam todo o jogo, sendo que quase todos os personagens principais possuem temas musicais próprios, os quais sofrem alterações conforme o contexto em que estão inseridos ou de acordo com as decisões do jogador. Os jogos eletrônicos, por se configurarem como mídias digitais interativas, apresentam uma nova dimensão no processo de variação dos temas musicais, uma vez que, dependendo das escolhas realizadas pelo jogador ao longo de sua jornada, são as suas ações que determinam as variações que as músicas podem sofrer (ou até mesmo deixarem de ser apresentadas), o que faz com que cada jogador desenvolva uma relação singular com os temas apresentados.

O primeiro tema apresentado ao iniciar *Undertale* é "Once Upon a Time". A tradução do título da música é "Era uma vez", e ela é acompanhada de uma espécie de prólogo que busca contextualizar o jogador acerca da história do mundo fictício que está prestes a ser explorado. Esse mesmo tema é retomado em momentos significativos, sobretudo nos momentos finais da gameplay, e, em uma primeira experiência com o jogo, pode ser compreendido como a música-tema, uma vez que também é apresentado na faixa

"Undertale", momento em que o jogo volta a expor acontecimentos anteriores à chegada do jogador à narrativa. Todavia, ao se considerar o elemento metanarrativo presente em *Undertale*, torna-se possível atribuir outro significado a esse tema. No próximo capítulo, será discutido como ele dialoga com a metalinguagem e a metanarrativa em suas diferentes apresentações.

3. CAPÍTULO 3 – ANÁLISE DO TEMA “ONCE UPON A TIME” NA TRILHA SONORA DE UNDERTALE

3.1.Metodologia e critérios de análise

A metodologia empregada neste capítulo utiliza procedimentos da análise musical, com ênfase na observação de processos motívicos, harmônicos, organização formal e relações entre timbre, textura e função expressiva. A análise considera a música como um campo de transformações internas, no qual a repetição, a variação e o desenvolvimento de materiais temáticos constituem elementos centrais da construção de significado.

O primeiro eixo analítico concentra-se na dimensão estrutural da obra, observando parâmetros como contorno melódico, progressões harmônicas, padrões rítmicos e organização textural. Esses elementos são examinados não apenas como características técnicas, mas como recursos composicionais que sustentam a expressividade e a coerência interna do tema musical. A identificação de ostinatos, recorrências intervalares e estruturas cíclicas permite compreender como a estabilidade ou a transformação do material sonoro contribui para a percepção de continuidade narrativa.

Um segundo eixo metodológico baseia-se na análise motívica, entendendo o tema musical como unidade geradora de variações ao longo do jogo. A recorrência e a transformação de motivos são interpretadas à luz de sua função narrativa, considerando como a reapresentação de determinados materiais ativa a memória auditiva do jogador e estabelece conexões simbólicas entre diferentes momentos da experiência. Nesse sentido, o conceito de *leitmotif* é mobilizado não apenas como referência histórica, mas como ferramenta analítica capaz de evidenciar a construção de identidade sonora e coesão dramática.

A música é interpretada em relação aos contextos em que aparece, às ações do jogador e à progressão da narrativa, investigando como escolhas composicionais específicas reforçam atmosferas, antecipam tensões ou operam como comentário emocional sobre os acontecimentos. Essa abordagem parte do entendimento de que, em mídias interativas, a música adquire sentido pleno quando considerada em diálogo com a experiência do jogador.

Por fim, a análise considera os aspectos timbrísticos e texturais como portadores de significado simbólico. As escolhas sonoras são examinadas em sua dimensão afetiva e

referencial, observando como determinados timbres evocam memórias estéticas associadas a tradições dos jogos eletrônicos e contribuem para a construção de identidade sonora da obra. Assim, a metodologia integra descrição técnica e interpretação expressiva, tratando a trilha sonora de *Undertale* como um sistema de relações internas que se completa na interação entre música, narrativa e jogador.

3.2.O tema “Once Upon a Time”

O tema denominado “Once Upon a Time”[12] é a primeira melodia apresentada ao jogador na abertura de *Undertale*. Esse material temático reaparece em diferentes momentos da experiência de jogo, com destaque para as seções iniciais e finais da narrativa, bem como em passagens de grande relevância dramática. Sua recorrência estabelece um paralelismo estrutural entre o início e o desfecho da jornada, funcionando como um recurso de lembrança musical. Ao retomar um tema já internalizado pelo jogador, especialmente em momentos decisivos para a narrativa, a trilha desperta emoções já associadas ao tema e reforça a continuidade narrativa, transformando a repetição em elemento expressivo e não apenas decorativo.

O que torna esse leitmotif particularmente eficaz é o fato de seus saltos intervalares serem suficientemente característicos para funcionar como uma assinatura auditiva. Mesmo quando Toby Fox altera timbre, andamento ou harmonia, o perfil melódico permanece reconhecível. Essa estabilidade estrutural permite que o jogador relacione cenas distintas por meio de um mesmo referencial sonoro. Dessa forma, o tema atua como um elemento de articulação narrativa: sua recorrência não se limita à repetição musical, mas acumula significado a cada reaparição, reforçando as ideias de ciclo, memória e continuidade que atravessam a narrativa de *Undertale*.

O tema “Once Upon a Time” pode ser compreendido como estruturado em três segmentos distintos, organizados formalmente como segmentos a–b–c, identificáveis a partir de seus contornos melódicos e de sua organização frásica. Cada uma desses segmentos apresenta relativa autonomia motívica, o que possibilita sua reutilização de forma independente ao longo da trilha sonora. Observa-se, contudo, que o leitmotif não reaparece necessariamente em sua forma integral todas as vezes em que é utilizado. Na música “Home”, por exemplo, são empregadas apenas os segmentos a e b, deixando de

[12] Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=3BR7-AzE2dQ

utilizar o segmento c. Já em “Hopes and Dreams”, o material temático é submetido a um tratamento mais expansivo: há tanto fragmentações quanto citações mais completas do tema, apresentadas na ordem a–c–b, em vez da disposição original. Esses procedimentos evidenciam uma abordagem composicional flexível, na qual o tema é tratado como um conjunto de unidades modulares que podem ser fragmentadas, reordenadas e recombinadas conforme as demandas expressivas e narrativas de cada contexto.
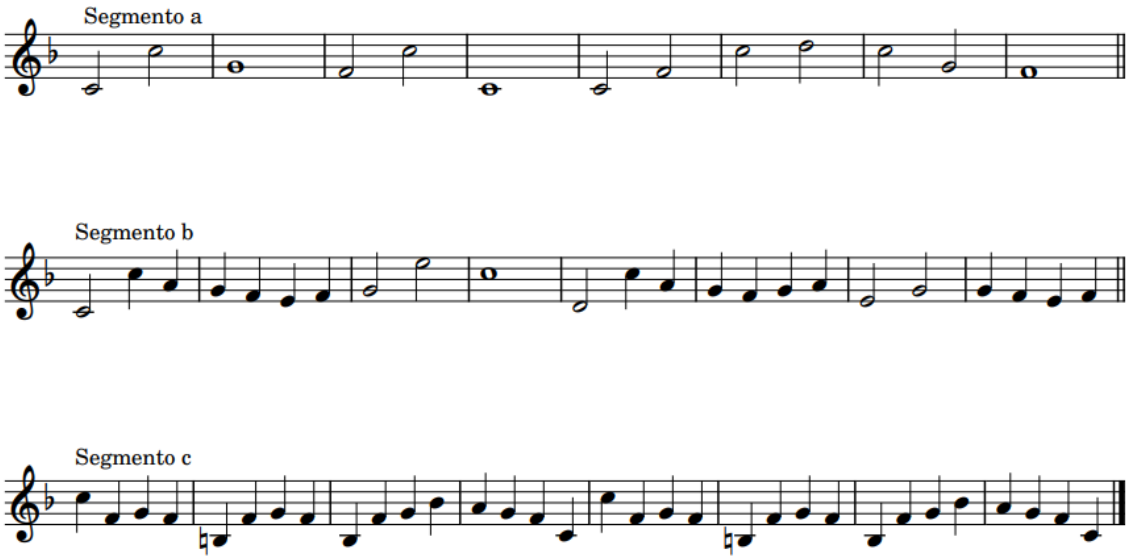


Figura 1 - Transcrição do tema “Once Upon a Time”

Neste trabalho, estabelece-se uma correlação entre o leitmotif e a dimensão metanarrativa de *Undertale*, perspectiva que não foi encontrada de forma explícita na bibliografia consultada. Observa-se que o tema surge com frequência em situações nas quais o jogo estabelece uma comunicação autoconsciente com o jogador, evidenciando a artificialidade do sistema e a participação ativa de quem joga na construção da narrativa. Nesses contextos, como na introdução do jogo, em que a história é apresentada sob a forma de um prólogo narrativo que explicita sua condição de relato, assumindo abertamente a estrutura de “era uma vez”, o tema acompanha uma cena que não apenas introduz o enredo, mas também chama atenção para o ato de narrar, o retorno do leitmotif ultrapassa a função de continuidade musical interna e passa a operar como comentário sobre a própria experiência de jogo. A associação entre o material melódico e esses momentos de autoconsciência permite compreendê-lo como um marcador sonoro de limiar narrativo, no qual a obra explicita sua condição de jogo e reconfigura a relação entre narrativa, mecânica e jogador.



Figura 2 - Tela de início do jogo Undertale

Em síntese, o tema “Once Upon a Time” consolida-se como um dos principais eixos estruturantes da trilha de *Undertale*. Sua presença recorrente ao longo da obra não apenas cria unidade formal, mas também articula memória, emoção e sentido narrativo. Ao reaparecer em diferentes contextos, de forma integral, fragmentado ou reorganizado, o leitmotif demonstra grande maleabilidade composicional, sem perder sua identidade reconhecível. Essa combinação entre estabilidade intervalar e flexibilidade estrutural permite que o tema funcione simultaneamente como elemento de coesão musical e como dispositivo expressivo.

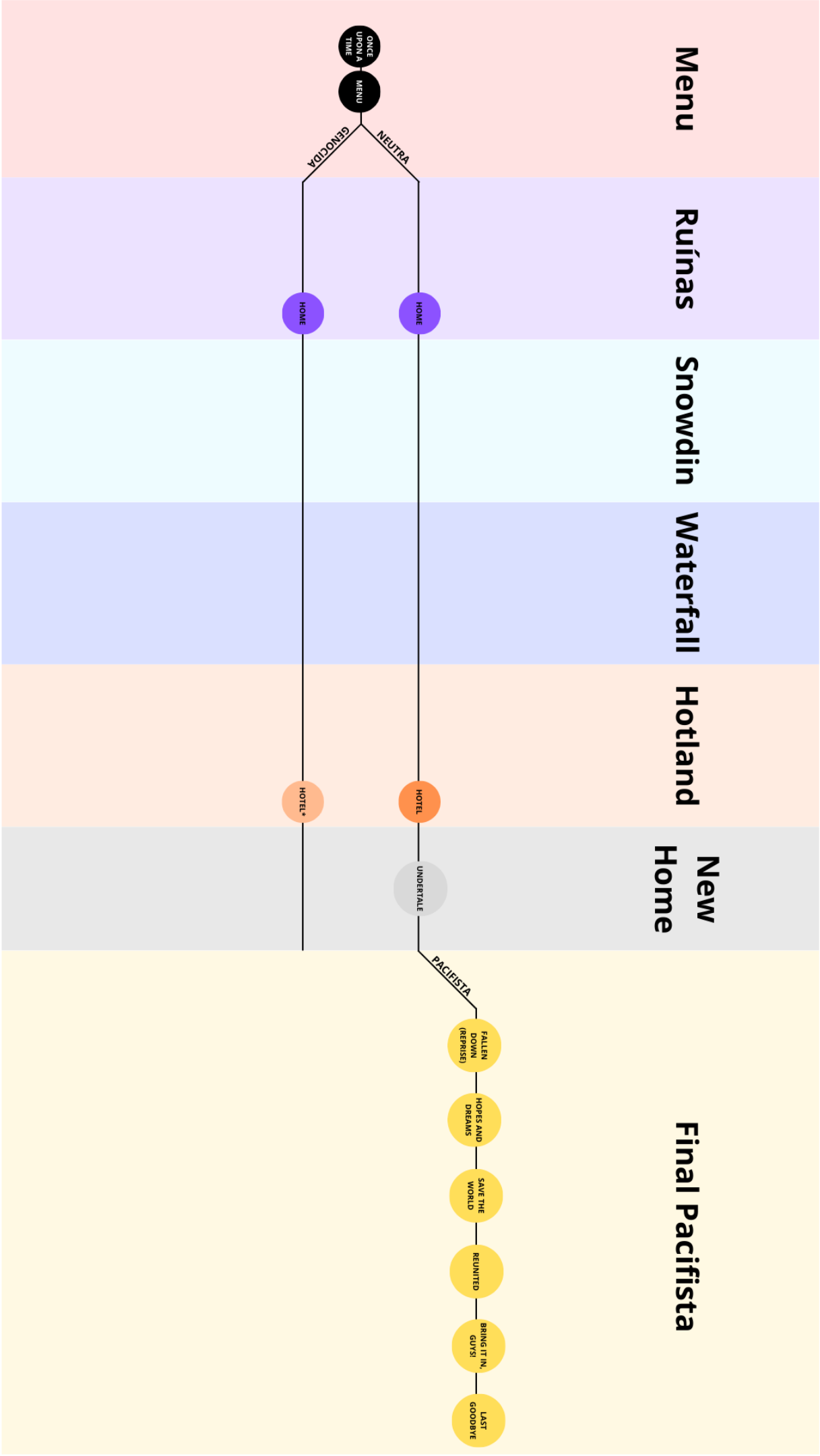


Figura 3 - Aparições do leitmotif "Once Upon a Time" ao decorrer do jogo Undertale.

3.2.1. Elementos timbrísticos, emocionais e de resolução narrativa

A análise estrutural e simbólica do tema “Once Upon a Time” permite avançar para uma dimensão complementar: seus desdobramentos tímbricos e sua participação na construção emocional e na resolução narrativa de *Undertale*. Se, nos tópicos anteriores, observou-se a flexibilidade intervalar e formal do leitmotif, bem como sua atuação metanarrativa, torna-se pertinente investigar como as escolhas de timbre e de densidade sonora reforçam essas mesmas funções em nível perceptivo.

Nesse sentido, a instrumentação não atua como mero revestimento do material melódico, mas como elemento ativo na produção de significado. As diferentes apresentações do tema, ora associadas a sonoridades eletrônicas minimalistas, ora a texturas mais densas e expansivas, configuram camadas distintas de envolvimento emocional. O contraste entre essas abordagens evidencia que a transformação do tema não se dá apenas em termos rítmicos, intervalares ou formais, mas também por meio da qualidade sonora que o veicula, ampliando seu potencial expressivo e sua capacidade de articulação narrativa.

No que se refere aos recursos técnicos empregados na construção dessa identidade sonora, destaca-se o uso de diferentes *plugins* e bibliotecas virtuais que contribuíram para a estética característica da trilha de *Undertale*. Entre eles, encontram-se *soundfonts* oriundos de jogos como *Touhou Project* e *Chrono Trigger*, além de instrumentos virtuais como Magical8bitPlug, amplamente utilizado para simular timbres de consoles antigos, e Shreddage X, voltado à emulação de guitarras elétricas. A combinação desses recursos evidencia uma estética híbrida, que articula referências retrô a técnicas contemporâneas de produção digital.

É notável, também, o empenho da comunidade de jogadores e músicos em investigar e catalogar os *plugins* e *samples* utilizados nas composições. Documentos colaborativos como *Undertale Music Sample List* (Google Docs, com múltiplos contribuidores) e *Undertale + Deltarune 3–4 Sample Spreadsheet* tornaram-se fontes importantes para a recriação e análise das faixas, reunindo informações detalhadas sobre bancos sonoros, configurações e possíveis origens dos timbres. Nas partituras transcritas para este trabalho, os instrumentos foram renomeados de acordo com os *plugins* que esses documentos e sites especializados sugerem terem sido utilizados na produção das músicas.

Para concluir, é possível ampliar a leitura metanarrativa do tema observando também suas transformações tímbricas ao longo do jogo. Toby Fox apresenta "Once Upon a Time" em momentos nos quais *Undertale* se explicita como mídia interativa, como na abertura e em trechos associados ao menu, utilizando timbres sintetizados que remetem à estética de jogos 8-bit e à tradição dos RPGs clássicos. Nesses contextos, a sonoridade evoca deliberadamente um imaginário retro, reforçando a autoconsciência do jogo enquanto produto inserido em uma história específica do universo do videogame. À medida que a narrativa avança, contudo, o tema passa a ser reapresentado com maior densidade harmônica e com timbres que simulam instrumentos orquestrais ou sonoridades associadas a outros contextos musicais que extrapolam o universo eletrônico. Essa transformação sonora estabelece um paralelo com o próprio processo de envolvimento do jogador: assim como a estética inicial ressalta o caráter artificial e midiático da obra, as reaparições posteriores contribuem para a suspensão de descrença, na qual o jogador passa a se engajar emocionalmente com a narrativa.

Essa lógica pode ser exemplificada pelas faixas "Start Menu"[13] e "Menu (Full)"[14], que correspondem, na realidade, ao mesmo material temático apresentado em estágios distintos de desenvolvimento da narrativa. No início do jogo, a música do menu é executada apenas com uma melodia em timbre 8-bit acompanhada por percussão construída a partir de *noise*, recurso característico da síntese sonora presente em consoles clássicos. A textura reduzida enfatiza o caráter artificial e digital da obra, mantendo o jogador em um estado de distanciamento crítico, no qual o jogo ainda se apresenta como algo artificial.

À medida que a narrativa avança e o jogador progride em sua trajetória, novos instrumentos são gradualmente adicionados à faixa do menu, ampliando sua densidade harmônica e tímbrica. O que inicialmente se apresenta como um esboço sonoro minimalista passa a adquirir camadas que simulam instrumentos de maior complexidade textural, expandindo a expressividade do tema. Ao final do jogo, em "Menu (Full)", o material se encontra plenamente desenvolvido, completando a progressão iniciada na abertura.

Essa transformação sonora estabelece um paralelo direto com o próprio processo de envolvimento do jogador: assim como a estética inicial ressalta o caráter artificial e midiático da obra, as reaparições posteriores contribuem para a suspensão de descrença,

[13] Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=BGBWNOMmSm0
[14] Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=_Rj24hkBkfw

na qual o jogador passa a se engajar emocionalmente com a narrativa. A expansão tímbrica do tema do menu não é apenas um recurso estético, mas um comentário estrutural sobre progressão, memória e envolvimento, reforçando a dimensão metanarrativa da trilha sonora em *Undertale*.

Além disso, a própria possibilidade de recusa dessa suspensão de descrença está prevista na estrutura do jogo. Na chamada rota genocida, em que o jogador opta por tratar o universo ficcional de maneira utilitária, "como apenas um jogo", observa-se uma redução significativa da recorrência do tema. Em diversos momentos, ele sequer aparece, ou surge de forma muito mais limitada do que nas demais rotas. Essa ausência ou enfraquecimento do leitmotif pode ser interpretado como reflexo musical da ruptura do vínculo narrativo: ao rejeitar o envolvimento ético e emocional proposto pela obra, o jogador também se afasta da rede de associações sonoras que sustenta a continuidade temática. Desse modo, a distribuição do tema ao longo das diferentes rotas não apenas acompanha a narrativa, mas participa ativamente da construção de seu posicionamento crítico em relação às escolhas do jogador.

Situação igualmente significativa ocorre após a conclusão da rota pacifista, frequentemente interpretada como o "final feliz" do jogo. Ao retornar ao menu depois de alcançar esse desfecho, o jogador encontra uma versão profundamente alterada do tema. A música é apresentada de forma extremamente lenta, com forte distorção tímbrica e alterações que tornam o material praticamente irreconhecível. O que antes funcionava como melodia clara e estruturante passa a soar como uma ambientação densa e inquietante, aproximando-se mais de uma ambiência sonora sombria do que de um tema identificável.

Essa desfiguração sonora não pode ser entendida apenas como variação estética. Ao concluir o jogo, o jogador recebe a possibilidade de reiniciá-lo e começar novamente. No entanto, essa ação implica abandonar as escolhas que conduziram ao final pacifista, desfazendo vínculos construídos ao longo da narrativa. A transformação radical do tema no menu atua, assim, como comentário musical sobre essa decisão: o que era memória temática compartilhada entre jogo e jogador torna-se ruído espectral, como se a própria música resistisse à ideia de reinício.

Diferentemente da versão plena do tema que simboliza envolvimento e completude, essa forma distorcida parece carregar um resquício da experiência vivida, mas esvaziada de sua função identitária. O quase apagamento do *leitmotif* sugere que reiniciar o jogo não é um gesto neutro: trata-se de romper com a continuidade narrativa previamente

estabelecida. A trilha sonora, nesse contexto, explicita a tensão entre sistema e memória, entre repetição mecânica e experiência singular, reforçando a dimensão metanarrativa da obra.

Nesse contexto, a versão lenta e distorcida do tema no menu pode ainda ser interpretada como uma antecipação narrativa da rota genocida. Ao concluir a rota pacifista, o jogador tem a possibilidade de reiniciar o jogo, muitas vezes motivado pelo desejo de explorar alternativas narrativas e descobrir o que ocorreria caso modificasse radicalmente suas decisões anteriores. A ambiência medonha e a descaracterização do tema antecipam, simbolicamente, a ruptura ética e afetiva que pode vir a ser realizada em uma nova trajetória. Assim, antes mesmo que qualquer nova escolha seja efetivamente feita, a trilha sonora sugere as consequências latentes desse reinício, funcionando como prenúncio musical da violência potencial inscrita na estrutura do jogo.

3.2.2. Estrutura harmônica, melódica e rítmica

Para a elaboração deste trabalho, foram realizadas 12 transcrições e análises comparativas de todas as ocorrências encontradas do tema “Once Upon a Time” ao longo de *Undertale*. Essas transcrições, acompanhadas da análise, encontram-se reunidas no Apêndice deste trabalho. O que se apresenta a seguir constitui uma síntese das conclusões alcançadas a partir desse material, ilustrada por alguns exemplos pontuais considerados particularmente representativos das transformações tímbricas, emocionais e narrativas do leitmotif.

Do ponto de vista harmônico, as faixas associadas a esse material temático exploram um vocabulário que combina referências tonais com procedimentos modais e soluções econômicas de escrita. Observa-se o uso recorrente de harmonias modais, frequentemente construídas a partir de coleções diatônicas estáveis, mas sem dependência constante de cadências funcionais tradicionais. As progressões evitam, ocasionalmente, resoluções tonais previsíveis, privilegiando encadeamentos por cor e proximidade intervalar em vez de relações dominante–tônica explicitamente afirmadas. Essas cadências tradicionais, no entanto, não são abandonadas: elas tendem a ser reservadas para momentos de maior tensão dramática, nos quais a clareza funcional intensifica o impacto narrativo. Em diversos trechos, os acordes aparecem com número reduzido de notas, por vezes apresentados como díades ou estruturas incompletas, o que torna sua função harmônica deliberadamente ambígua e abre espaço para uma escuta mais subjetiva. Esse tratamento

se articula a uma estética minimalista, na qual repetição, sustentação e variação sutil de camadas harmônicas substituem o desenvolvimento progressivo típico da harmonia funcional, resultando em um campo harmônico estável, porém flexível, capaz de sustentar a recorrência do leitmotif sem esgotar seu potencial expressivo.

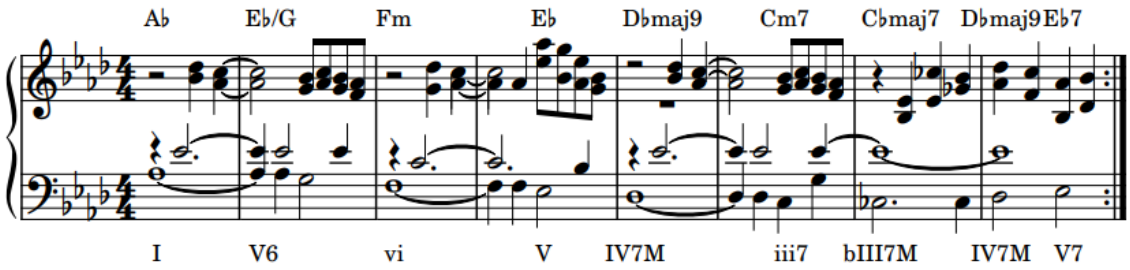


Figura 4 - Transcrição da seção inicial de "Reunited"

Na seção inicial de "Reunited"[15], apresentada na Figura 4, observa-se uma síntese do uso de procedimentos tonais já mencionados, ressaltando que no exemplo o tema Once Upon a Time ainda não foi apresentado. Executada em uma *soundfont* que simula um timbre de teclado Rhodes, a faixa apresenta uma progressão que evidencia estabilidade funcional, destacada pela cadência V – vi no início da progressão e os últimos compassos que usam o movimento IV – V para criar tensão e preparar a volta do ciclo da progressão. Essa afirmação harmônica contribui para a sensação de resolução e fechamento narrativo, especialmente considerando o contexto em que a música é apresentada, após a batalha final e a libertação dos monstros. Além disso, a progressão utiliza o empréstimo do modo menor por meio do uso do acorde ♭III, ampliando o campo expressivo. Esse recurso introduz uma coloração harmônica levemente nostálgica, que relativiza a sensação de triunfo absoluto e sugere a presença de perdas e sacrifícios ao longo da trajetória. Assim, esses procedimentos harmônicos contribuem para construir uma atmosfera de conclusão amadurecida, na qual a jornada é apresentada como cumprida, mas não isenta de marcas emocionais.

Outro aspecto recorrente nas composições de Toby Fox é a maneira como o baixo conduz o discurso harmônico por meio de movimentos predominantemente de grau conjunto, muitas vezes explorando trajetórias cromáticas que passam a determinar, ou ao menos sugerir, as possibilidades de encadeamento dos acordes. Em "Last Goodbye"[16], por exemplo, a progressão inicial é marcada por um movimento descendente cromático

[15] Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=VUaeXgFlFFY
[16] Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=oiaO05_ImsA

no baixo, que estabelece uma linha de tensão contínua e cria a base para acordes não diatônicos, os quais são justificados menos pelo campo harmônico do modo lídio e mais pela coerência linear da linha de baixo, bem como a condução das vozes. Em seguida, observa-se um movimento ascendente igualmente cromático, que utiliza o acorde de dominante secundária, também reforçado pelo movimento do baixo. Esse procedimento reforça uma lógica horizontal de construção harmônica, em que a condução das vozes, orienta a percepção do encadeamento.
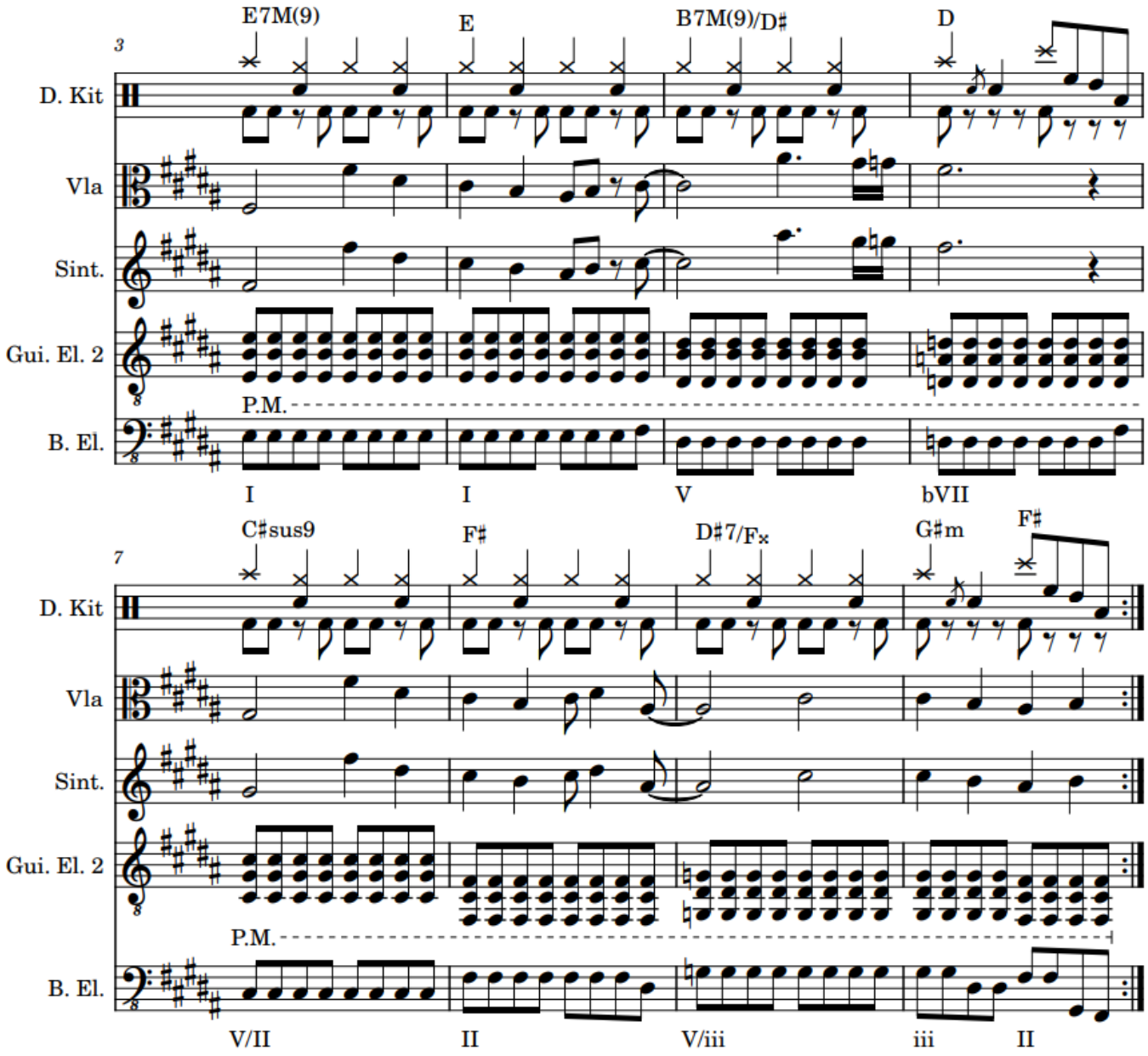


Figura 5 - Transcrição de "Last Goodbye"

Também é relevante observar como “Last Goodbye” transita entre diferentes regiões harmônicas ao longo da forma: Mi lídio nos compassos 1–18 e 43–50; Si maior nos compassos 19–42 e 75–91; e Sol♯ eólio nos compassos 51–74 (ver análise no Apêndice). Ressalta-se que, nos compassos 19–42, embora a região seja de Si maior, o acorde de Si maior não é apresentado. Dessa maneira, Fox cria uma ambiguidade harmônica, o que mantém a sensação de suspensão e evita uma afirmação conclusiva do centro tonal nesse trecho, prolongando a tensão estrutural até que a tônica seja posteriormente explicitada no final do trecho compreendido pelos compassos 75-91.

A dimensão rítmica do tema também desempenha papel fundamental em sua recorrência ao longo da trilha, uma vez que ele é constantemente moldado para se adequar à estética específica de cada contexto em que aparece. Em vez de manter uma configuração métrica fixa, o material melódico é reorganizado quanto à acentuação, subdivisão e articulação, evidenciando sua maleabilidade estrutural.

Em “Fallen Down (Reprise)”[17], após uma modulação métrica, o tema é apresentado em 6/8, alterando sua organização de compasso simples para compasso composto. A subdivisão ternária redefine a distribuição dos acentos e modifica a percepção do pulso, ao mesmo tempo em que preserva o desenho intervalar essencial do tema.

Já em “Hotel”[18], o tratamento rítmico está associado a uma estilização específica: a faixa combina elementos da bossa nova, perceptíveis especialmente na batida característica do violão, com recursos associados ao jazz, como a articulação mais flexível e a condução harmônica com acordes com adição de tensões. A melodia incorpora antecipações e enfatiza síncopes, integrando-se a esse padrão rítmico e contribuindo para a construção de uma atmosfera sonora suave, compatível com a ambientação de um lobby de hotel. Nesse caso, o tema é adaptado não apenas metricamente, mas também ajustando-se a um vocabulário rítmico e estilístico particular.

A análise da estrutura harmônica, melódica e rítmica das faixas que utilizam o tema “Once Upon a Time” evidencia a complexidade e flexibilidade com que Toby Fox organiza o material temático em *Undertale*. O leitmotif não se limita a uma forma fixa ou a um padrão rítmico definido; ele é constantemente adaptado, seja por meio de variações harmônicas, deslocamentos modais, condução cromática do baixo ou reorganizações métricas, além de ocorrer com instrumentações variadas. Essas adaptações permitem que o tema se integre de maneira coerente a contextos expressivos distintos, desde momentos

[17] Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=AvDrW4JTjME
[18] Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=CgvMoz2LnWA

de resolução e fechamento narrativo, como em “Reunited”, até passagens mais introspectivas ou ambientais, como em “Hotel” e “Fallen Down (Reprise)”. Ao combinar economia de escrita, exploração modal, movimentação linear do baixo e flexibilidade rítmica, o material melódico mantém sua identidade reconhecível ao mesmo tempo em que se molda às demandas estéticas e narrativas de cada situação. Dessa forma, o tema atua como elemento central de articulação musical e narrativa, garantindo coesão, continuidade e expressividade ao longo da experiência de jogo.

3.2.3. Relação com a ambientação e a introdução narrativa

O tema “Once Upon a Time” é apresentado de maneira deliberadamente casual nos primeiros momentos do jogo, sem que sua importância narrativa ou afetiva seja imediatamente revelada. Faixas como *Once Upon a Time* e *Menu* introduzem o material temático de forma simples e natural, integrando-o à ambientação do universo de *Undertale* e permitindo que o jogador o experimente como parte do cenário sonoro cotidiano. Nesses momentos iniciais, Toby Fox utiliza timbres sintetizados característicos da estética 8-bit, provenientes de plugins como *Magical 8-bit Plug*, *NES VST* e soundfonts do pacote SGM e do *Touhou Project*, criando uma sonoridade reminiscente de jogos clássicos de RPG. Esse recurso situacional apresenta o leitmotif de forma discreta, preparando o jogador para a narrativa e ambientando-o na estética esperada do jogo sem revelar diretamente a relevância emocional ou narrativa do tema.

A track “*Home*”[19], por sua vez, introduz o tema em um contexto mais interno à narrativa do jogo. Aqui, o compositor utiliza um ritmo não totalmente preciso, explorando a opção de *swing* do *FL Studio*, a DAW empregada na produção das faixas, evidenciada pelo uso de plugins nativos como o *FL Keys*. Esse tratamento rítmico cria uma sensação de espontaneidade e flexibilidade, contrastando fortemente com as faixas anteriores, cuja organização rítmica era mais regular e previsível. Além disso, *Home* marca o primeiro contato do jogador com o leitmotif dentro da narrativa interna do jogo, aproximando a música da experiência emocional e ficcional do jogador e destacando a progressiva integração do tema na construção da história.

Assim, o tema “Once Upon a Time” opera simultaneamente como marcador de ambientação, introdução narrativa e referência metanarrativa. Sua apresentação casual

[19] Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=0UkRqMFMZic

nas primeiras faixas estabelece familiaridade, enquanto a progressiva adaptação de timbres, ritmo e contexto situacional permite que o leitmotif evolua para se tornar elemento central de coesão narrativa e emocional. A flexibilidade estrutural do tema, em termos harmônicos, melódicos e rítmicos, garante que ele mantenha sua identidade, ao mesmo tempo em que se molda às diferentes demandas expressivas do jogo, do estabelecimento do universo à articulação de comentários sobre a própria natureza interativa da obra.

3.2.4. Aspectos simbólicos e variações no decorrer do jogo

O leitmotif "Once Upon a Time" é frequentemente apresentado de maneira modular, com seus três segmentos (a, b e c) sendo utilizadas de forma independente em diferentes faixas da trilha sonora. Essas seções sofrem variações significativas, tanto em termos rítmicos quanto intervalares. Na maioria das vezes, a frase musical se inicia mantendo os intervalos exatos do material original, garantindo a identidade do tema, enquanto o restante da frase é livremente alterado, permitindo adaptações expressivas a diferentes contextos narrativos e dramáticos.

Exemplos desse procedimento são evidentes em várias faixas da obra. Em "*Save the World*"[20], o primeiro segmento do tema é combinado com o material de "*Your Best Friend*"[21], criando uma fusão temática que reforça o clímax da narrativa. Nesse contexto, o jogo estabelece um paralelo entre a ação ficcional, salvar o mundo e os personagens do jogo, e o ato metanarrativo de salvar os arquivos do jogo no computador. A reaparição do tema nesse momento evidencia sua função simbólica como marcador de memória, continuidade e responsabilidade do jogador dentro do universo ficcional.
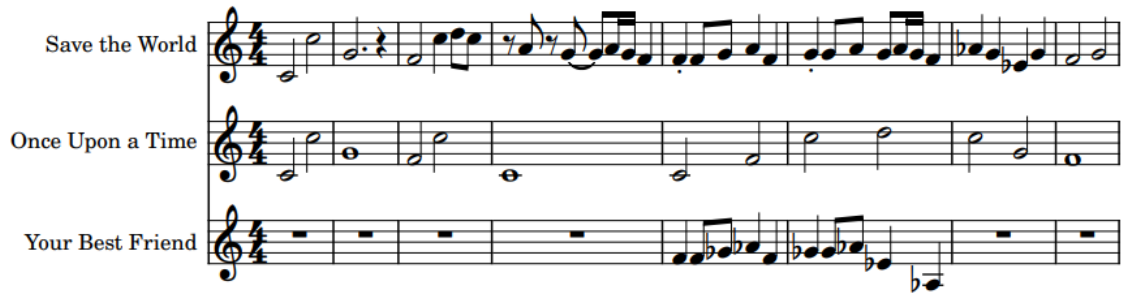


Figura 6 - Segmento a em "Save the World" e "Once Upon a Time" transpostos para comparação.

[20] Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=LAn-JYzKm5M
[21] Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=LLcztVBXams

Na faixa “*Hotel”*, o segundo segmento do tema é adaptado com preenchimentos melódicos adicionais e um ritmo mais dançante, demonstrando como o material pode ser estilizado sem perder reconhecimento.
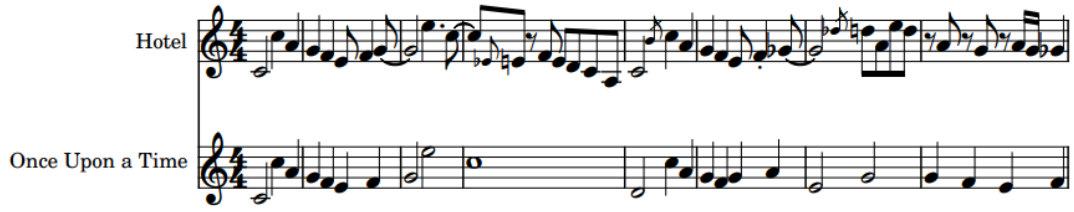


Figura 7 - Segmento b em “Hotel” e “Once Upon a Time” transpostos para comparação.

Já em “*Hopes and Dreams”*[22], o tema sofre variações rítmicas mais acentuadas, embora mantenha seu contorno melódico essencial, evidenciando a permanência da identidade temática mesmo em contextos de maior intensidade.
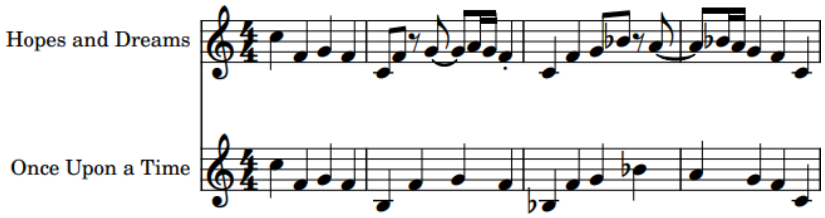


Figura 8 - segmento c em “Hopes and Dreams” e “Once Upon a Time” transpostos para comparação.

Toby Fox também utiliza reaparições praticamente idênticas do tema em momentos estratégicos, buscando ativar a memória musical do jogador. Isso ocorre de maneira particularmente significativa na música “Undertale”, que ocorre ao fim da rota neutra (ver Figura 2), talvez um dos momentos mais importantes da narrativa, no qual são apresentados acontecimentos anteriores à chegada do personagem principal. Nesse ponto, o uso do tema sem variações substanciais estabelece uma conexão direta com sua primeira exposição no início do jogo. Ao recuperar o material em sua forma reconhecível, o compositor cria um paralelo estrutural entre o começo da experiência e a revelação retrospectiva da história, reforçando a construção de mundo e convidando o jogador a reinterpretar os eventos à luz da memória sonora previamente estabelecida.

[22] Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=wbO3p7_Mf30

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo deste trabalho, por meio de análises das aparições do tema “Once Upon a Time”, buscou-se investigar de que maneira a trilha sonora de *Undertale*, composta por Toby Fox, articula procedimentos composicionais e recursos técnicos com uma dimensão narrativa e metanarrativa própria do jogo. A partir das análises realizadas, foi possível demonstrar que a recorrência e transformação de determinados leitmotifs não apenas estruturam a identidade musical da obra, mas também participam ativamente da construção de sentido na experiência do jogador.

A unicidade estética de *Undertale*, mencionada em capítulos anteriores, está diretamente relacionada ao caráter autoral de Toby Fox, que assume o domínio de múltiplas dimensões do processo criativo, incluindo composição musical, desenvolvimento, roteiro e design. Essa atuação integrada possibilita uma articulação mais coesa entre os diferentes elementos do jogo, na qual música, narrativa e mecânica não apenas coexistem, mas se estruturam de maneira interdependente. Nesse contexto, a trilha sonora não surge como um elemento posterior ou complementar, mas como parte constitutiva da experiência, dialogando continuamente com as escolhas do jogador e com a progressão narrativa. Tal configuração contribui para a construção de uma identidade estética consistente, em que as decisões criativas convergem para uma mesma lógica expressiva, reforçando a unidade do jogo enquanto obra.

As doze transcrições examinadas ao longo do Capítulo 3 evidenciaram que a organização harmônica, a circulação entre diferentes regiões modais e tonais e os processos de variação temática constituem estratégias consistentes de coesão e ressignificação. Observou-se, por exemplo, que a exploração de diferentes centros tonais e a permanência prolongada em determinadas regiões, mesmo quando o acorde principal não é explicitamente apresentado, contribuem para a produção de tensões perceptivas que incidem diretamente sobre a experiência narrativa. A reapresentação de temas sob novas instrumentações e contextos dramáticos reforça ainda mais essa dinâmica de reconstrução contínua de sentido.

A análise também permitiu propor uma leitura segundo a qual o leitmotif, em *Undertale*, pode operar em nível metanarrativo. Em situações nas quais o jogo evidencia sua própria condição de sistema interativo e convoca o jogador à reflexão sobre suas escolhas, a recorrência temática não se limita a identificar personagens ou emoções, mas passa a funcionar como elemento de comentário estrutural. Nesse contexto, a música

participa da construção de uma autoconsciência narrativa, estabelecendo uma relação de cumplicidade entre obra e jogador.

Do ponto de vista teórico, essa interpretação amplia o entendimento tradicional do conceito de leitmotif. Em vez de restringir-se à associação temática com personagens ou ideias, o procedimento pode assumir, em mídias interativas, uma dimensão reflexiva vinculada à memória do jogador e à lógica de repetição e consequência que estrutura a experiência lúdica. A música, assim, integra simultaneamente o plano expressivo e o plano estrutural da narrativa.

Desse modo, considera-se que os resultados aqui apresentados contribuem para o campo dos estudos sobre música em videogames ao articular análise técnico-musical e interpretação narrativa. A investigação demonstra que a trilha sonora, quando examinada em diálogo com a interatividade e com os recursos composicionais que a estruturam, revela camadas de significado que ultrapassam a função de ambientação.

Por fim, reafirma-se a relevância de abordagens analíticas que integrem forma, tecnologia e experiência do jogador na compreensão das práticas composicionais em jogos digitais. Além disso, os resultados aqui apresentados indicam a possibilidade de desdobramentos futuros, especialmente na análise comparativa com Deltarune, obra posterior de Toby Fox, na qual procedimentos temáticos e estratégias de reutilização musical também parecem desempenhar papel significativo na construção narrativa e estrutural.

5. REFERÊNCIAS

FANGAMER. *UNDERTALE 10th Anniversary Stream – Day 1*. YouTube, 2025. Disponível em: https://youtu.be/JJWXlVClFt0?si=RafH35KWq-u1Hyap. Acesso em: 26 fev. 2026.

FANGAMER. *UNDERTALE 10th Anniversary Stream – Day 2*. YouTube, 2025. Disponível em: https://youtu.be/FS903HbnfWg?si=wqvx9RjoM33y8iHH. Acesso em: 26 fev. 2026.

FEELD, Julian. Interview with Toby Fox. *The Existential Gamer*, 2015. Disponível em: https://archive.ph/20151117161517/http://existentialgamer.com/interview-toby-fox-of-undertale. Acesso em: 26 fev. 2026.

FOX, Toby. *Deltarune*. 2018–. Jogo eletrônico. Desenvolvido por Toby Fox. PC.

FOX, Toby. *Undertale*. 2015. Jogo eletrônico. Desenvolvido por Toby Fox. PC.

FOX, Toby. *Undertale Original Soundtrack*. 2015. Trilha sonora do jogo *Undertale*.

NINTENDO. *EarthBound*. 1994. Jogo eletrônico. Super Nintendo Entertainment System.

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

UNDERTALE MUSIC SAMPLE LIST. Documento colaborativo online. Disponível em: https://docs.google.com/document/d/1ZFusgT_6ROaajy9HkHrauSJY9vC7qP7oeEeYchPs2PE/edit?usp=sharing. Acesso em: 26 fev. 2026.

UNDERTALE + DELTARUNE 3–4 SAMPLE SPREADSHEET. Documento colaborativo online. Disponível em: https://docs.google.com/spreadsheets/d/1eOyF0lWWKb_2q4eX7Hs80JIv6o9ZE9yWCksxCbmPTZs/edit?usp=sharing. Acesso em: 28 fev. 2026.

6. BIBLIOGRAFIA CONSULTADA

CARRASCO, Ney. Sygkhronos: a formação da poética musical do cinema. São Paulo: Via Lettera, 2003.

CARRASCO, Ney. Trilha musical: música e articulação fílmica. 1993. Dissertação (Mestrado em Música) – Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 1993.

CERVO, Dimitri. O minimalismo e sua influência na composição musical contemporânea. Santa Maria: UFSM, 2005.

CERVO, Dimitri. Minimalismo e pós-minimalismo: distinções necessárias. Debates – Cadernos do Programa de Pós-Graduação em Música, n. 9, 2007. Disponível em: https://periodicos.ufba.br/index.php/debates/article/view/3469. Acesso em: 16 abr. 2025.

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

COOK, Nicholas. A guide to musical analysis. Oxford: Oxford University Press, 1987.

KOSTKA, Stefan. Materials and techniques of twentieth century music. 3. ed. Upper Saddle River: Pearson Prentice Hall, 2006.
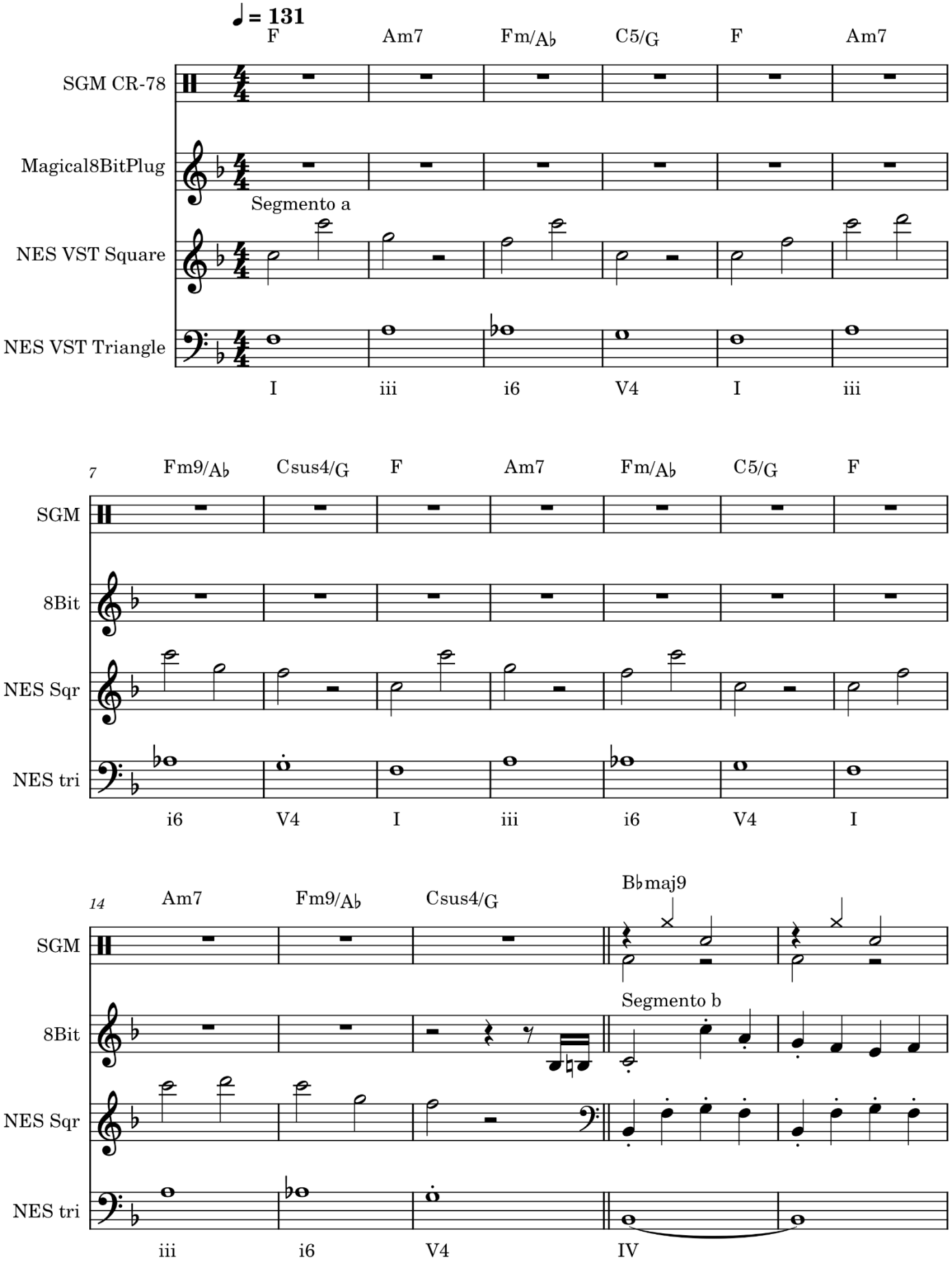
SCHOENBERG, Arnold. Fundamentos da composição musical. Tradução de Eduardo Seincman. 2. ed. São Paulo: UNESP, 2001.
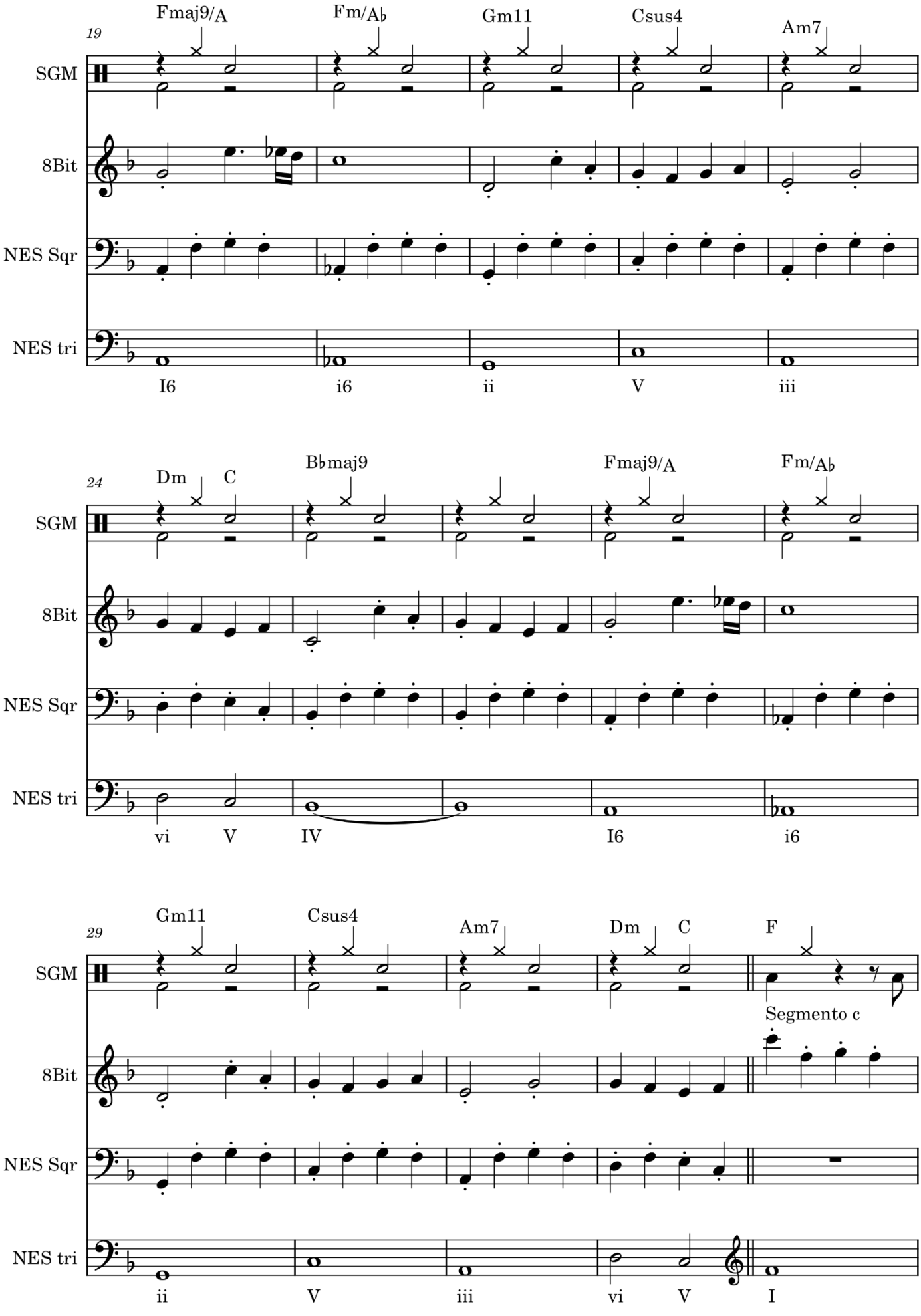
7. APÊNDICE
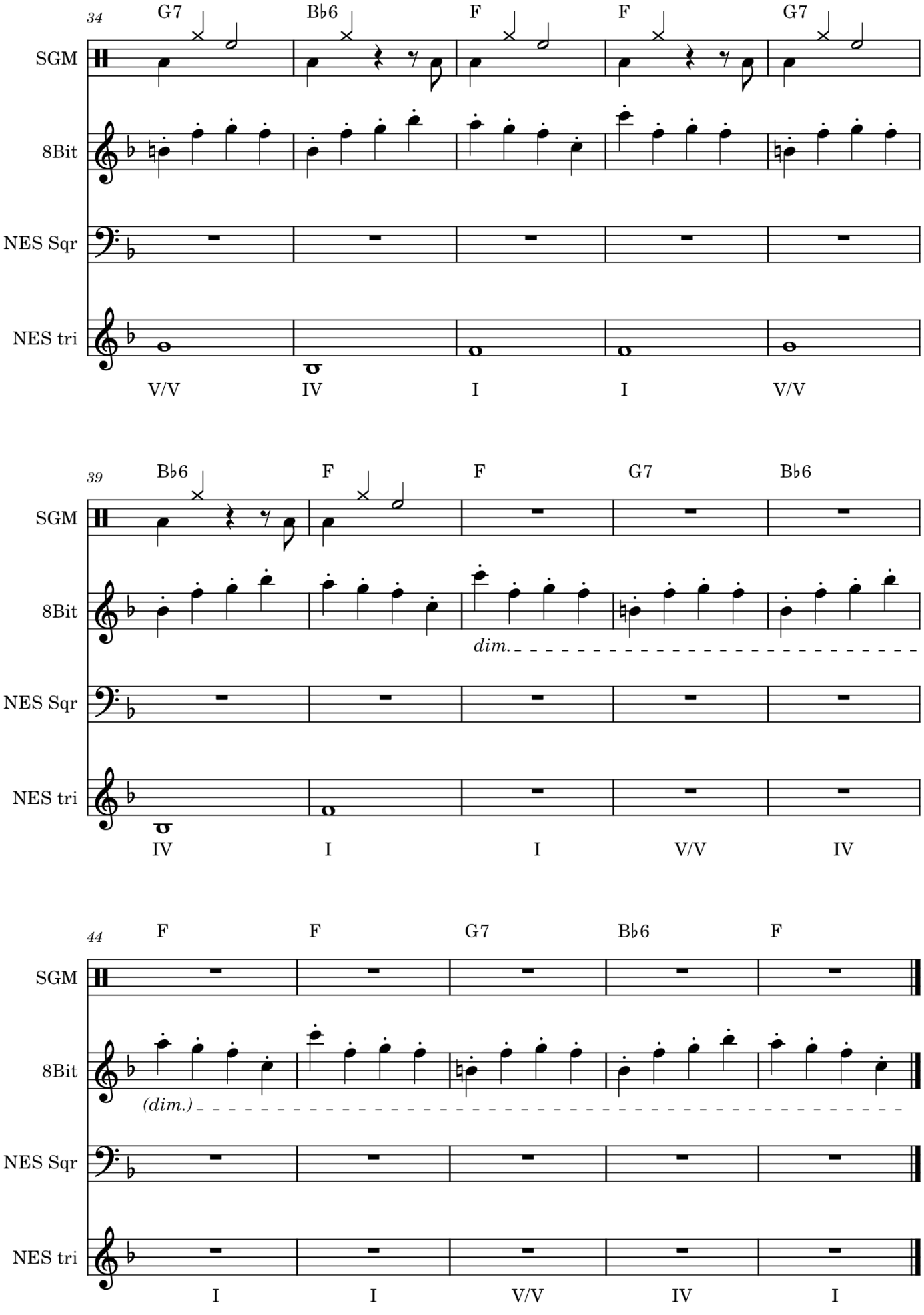
Once Upon a Time

Toby Fox - Undertale

Transcrição - Carlos Limaverde
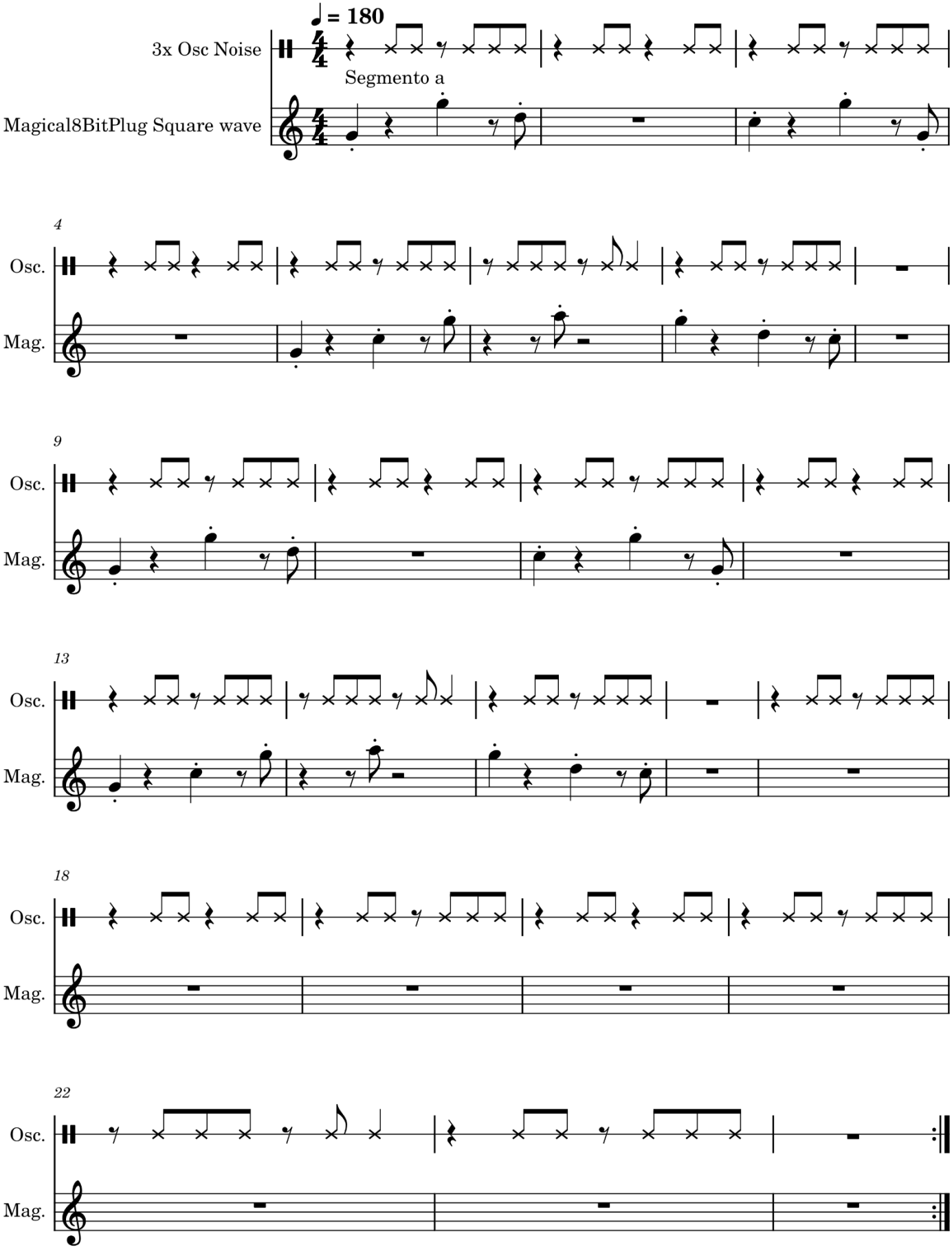



19
Fmaj9/A
Fm/A♭
Gm11
Csus4
Am7
SGM
8Bit
NES Sqr
NES tri
I6
i6
ii
V
iii
24
Dm
C
B♭maj9
Fmaj9/A
Fm/A♭
SGM
8Bit
NES Sqr
NES tri
vi
V
IV
I6
i6
29
Gm11
Csus4
Am7
Dm
C
F
SGM
Segmento c
8Bit
NES Sqr
NES tri
ii
V
iii
vi
V
I


34
G7
B♭6
F
F
G7
SGM
8Bit
NES Sqr
NES tri
V/V
IV
I
I
V/V
39
B♭6
F
F
G7
B♭6
SGM
8Bit
dim.
NES Sqr
NES tri
IV
I
I
V/V
IV
44
F
F
G7
B♭6
F
SGM
8Bit
(dim.)
NES Sqr
NES tri
I
I
V/V
IV
I

Start Menu

Toby Fox - Undertale
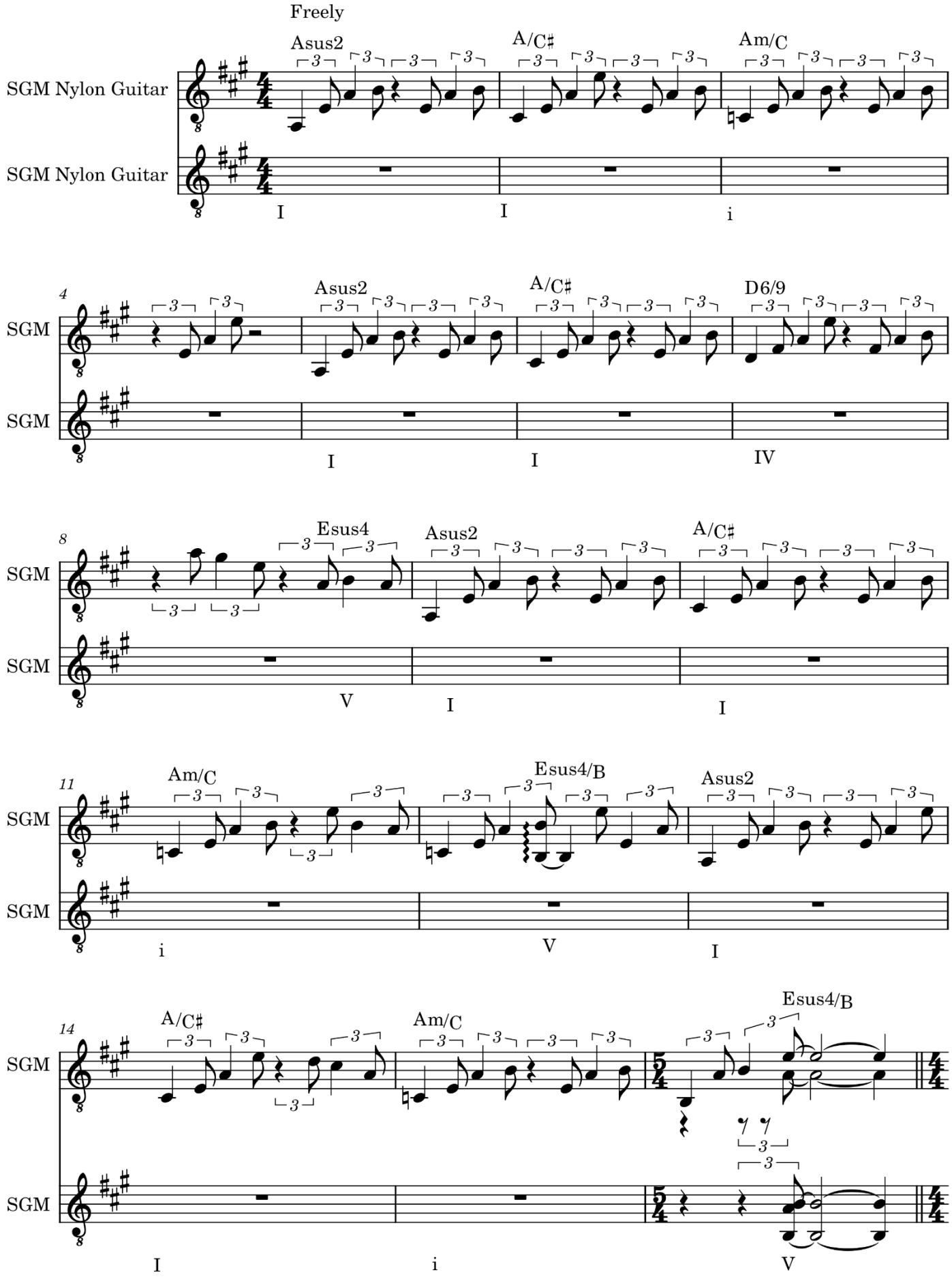
Transcrição - Carlos Limaverde
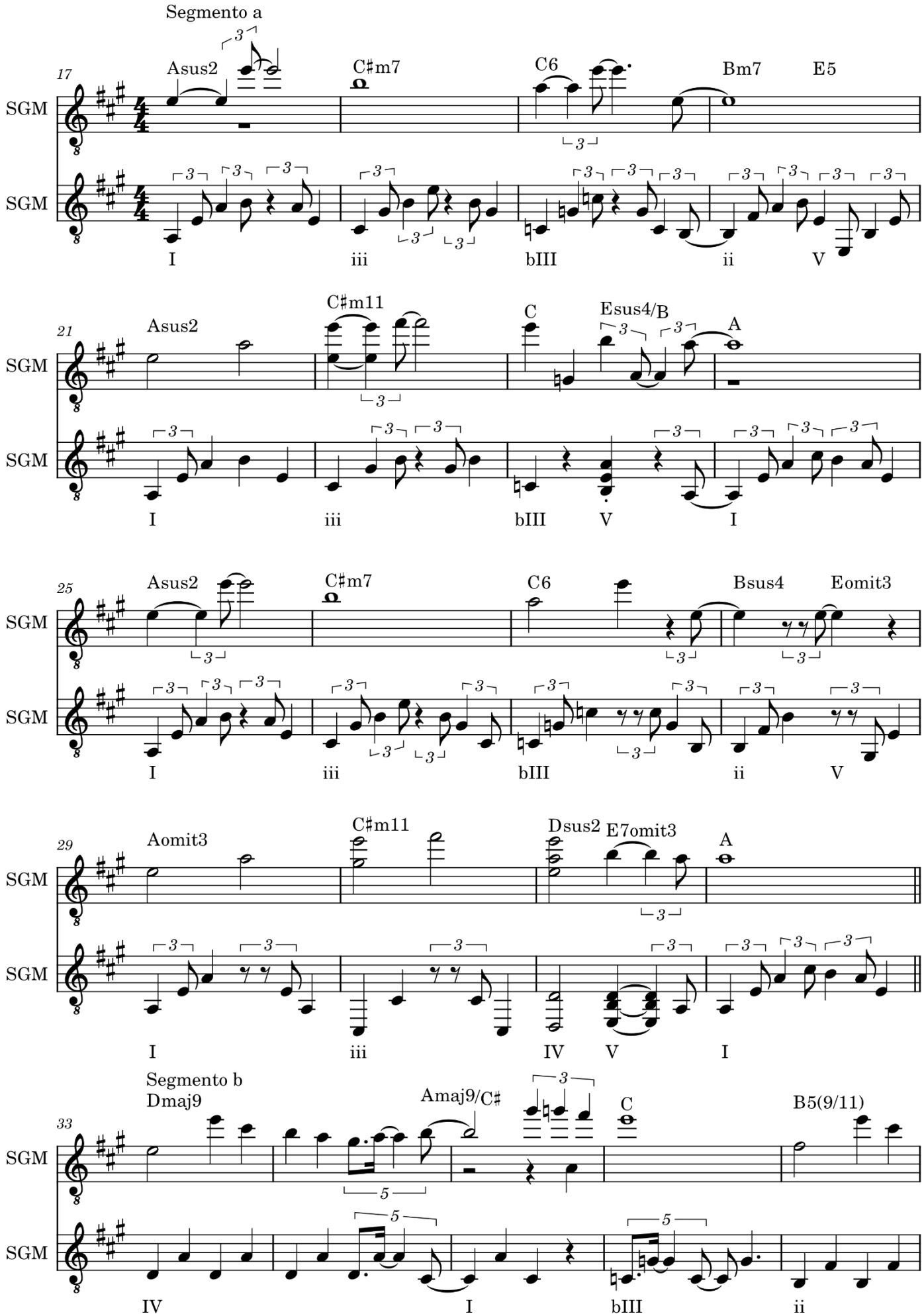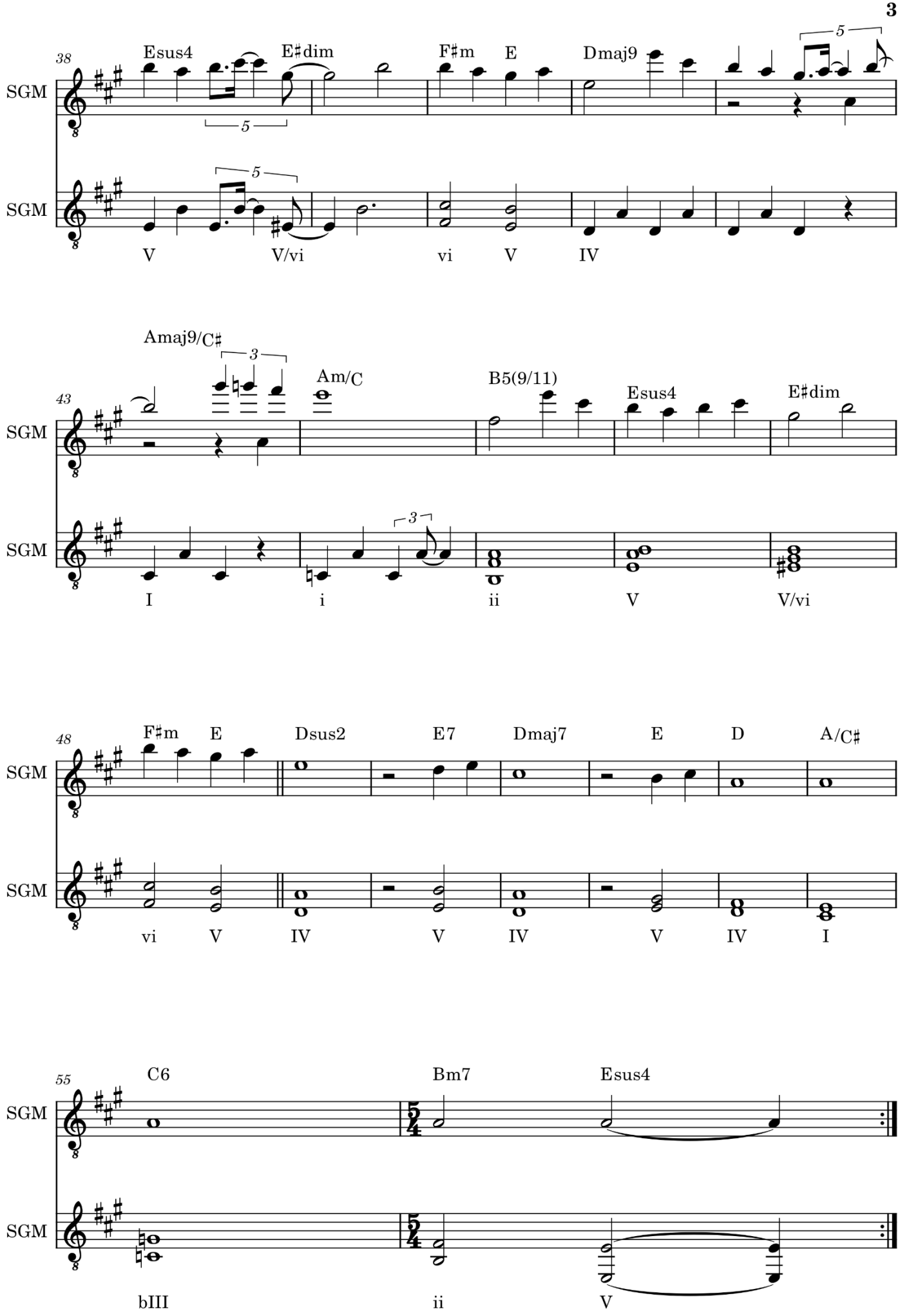


Home

Toby Fox - Undertale

Transcrição: Carlos Limaverde



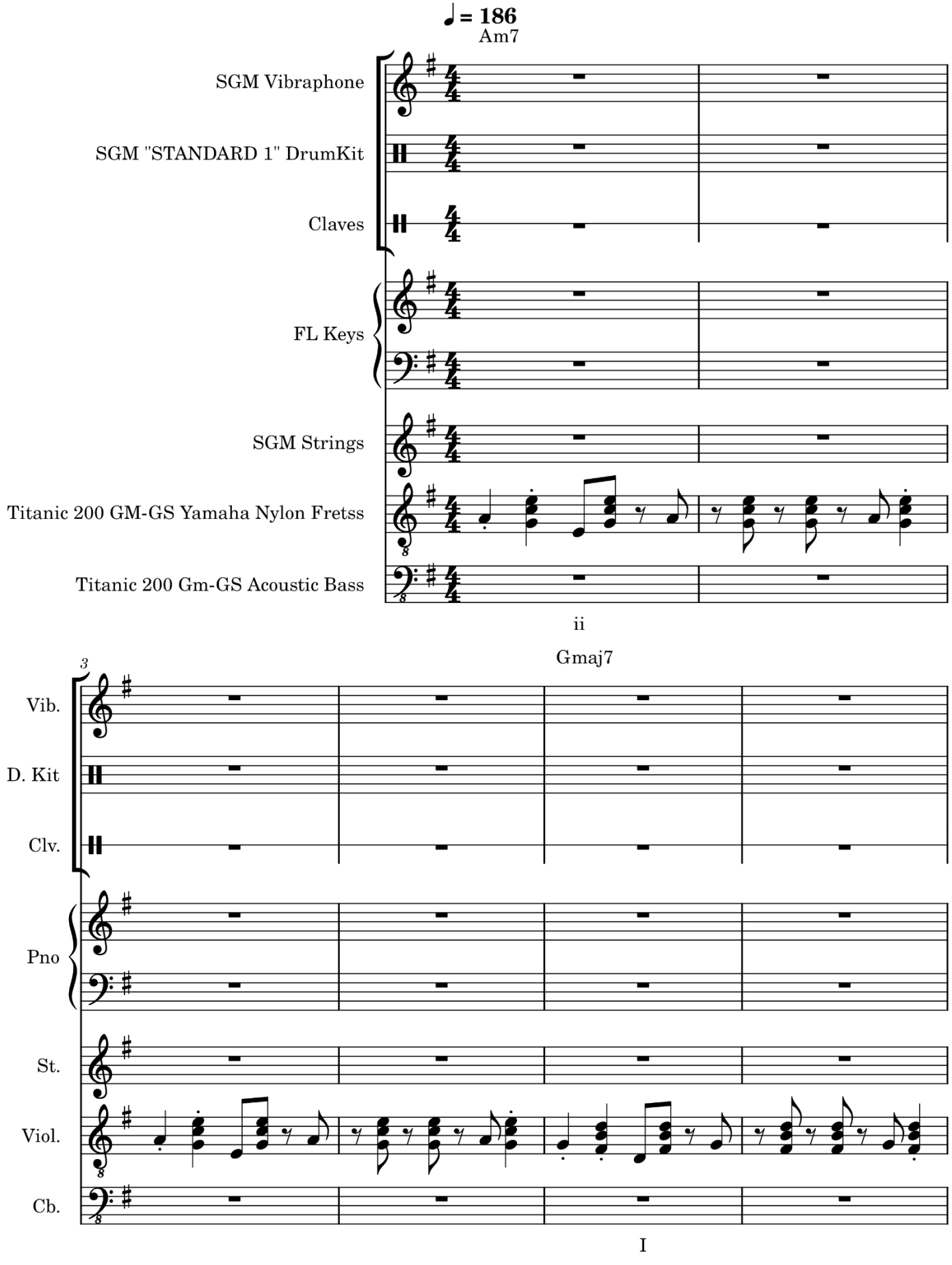

Segmento a
17
Asus2
C♯m7
C6
Bm7
E5
SGM
SGM
I
iii
bIII
ii
V
21
Asus2
C♯m11
C
Esus4/B
A
SGM
SGM
I
iii
bIII
V
I
25
Asus2
C♯m7
C6
Bsus4
Eomit3
SGM
SGM
I
iii
bIII
ii
V
29
Aomit3
C♯m11
Dsus2
E7omit3
A
SGM
SGM
I
iii
IV
V
I
Segmento b
33
Dmaj9
Amaj9/C♯
C
B5(9/11)
SGM
SGM
IV
I
bIII
ii
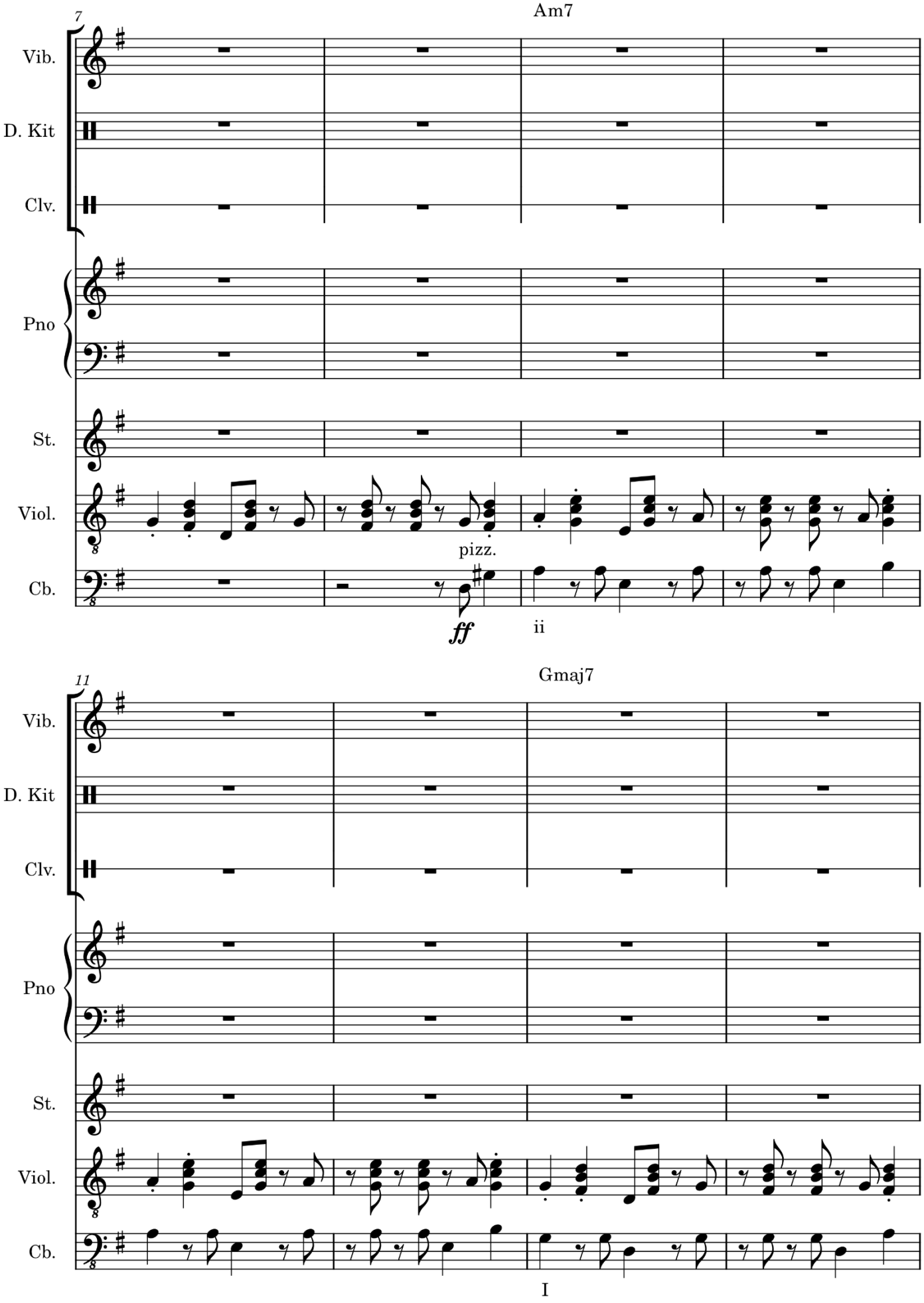

38
Esus4
E♯dim
F♯m
E
Dmaj9
SGM
SGM
V
V/vi
vi
V
IV
43
Amaj9/C♯
Am/C
B5(9/11)
Esus4
E♯dim
I
i
ii
V
V/vi
48
F♯m
E
Dsus2
E7
Dmaj7
E
D
A/C♯
vi
V
IV
V
IV
V
IV
I
55
C6
Bm7
Esus4
bIII
ii
V
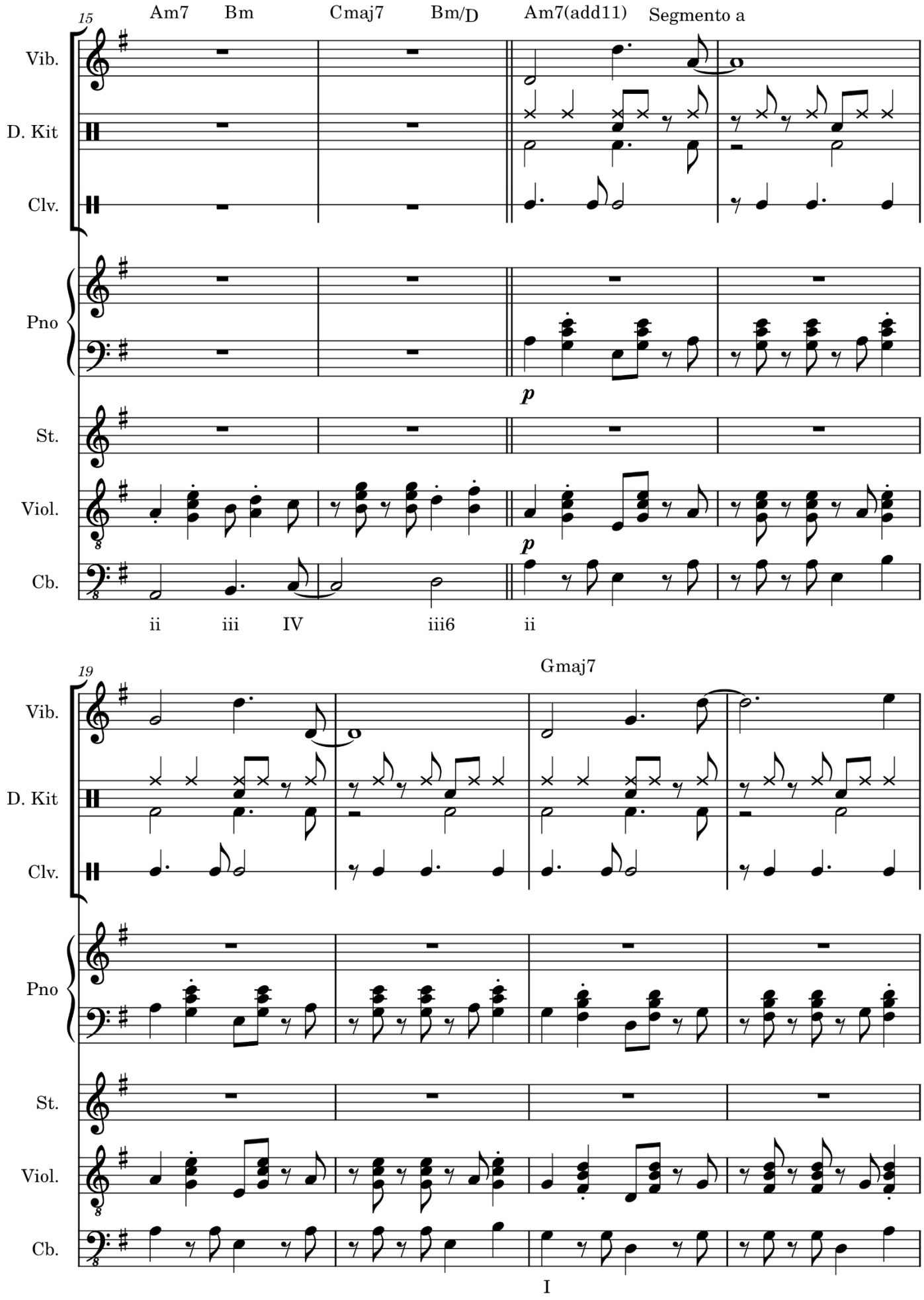
Hotel
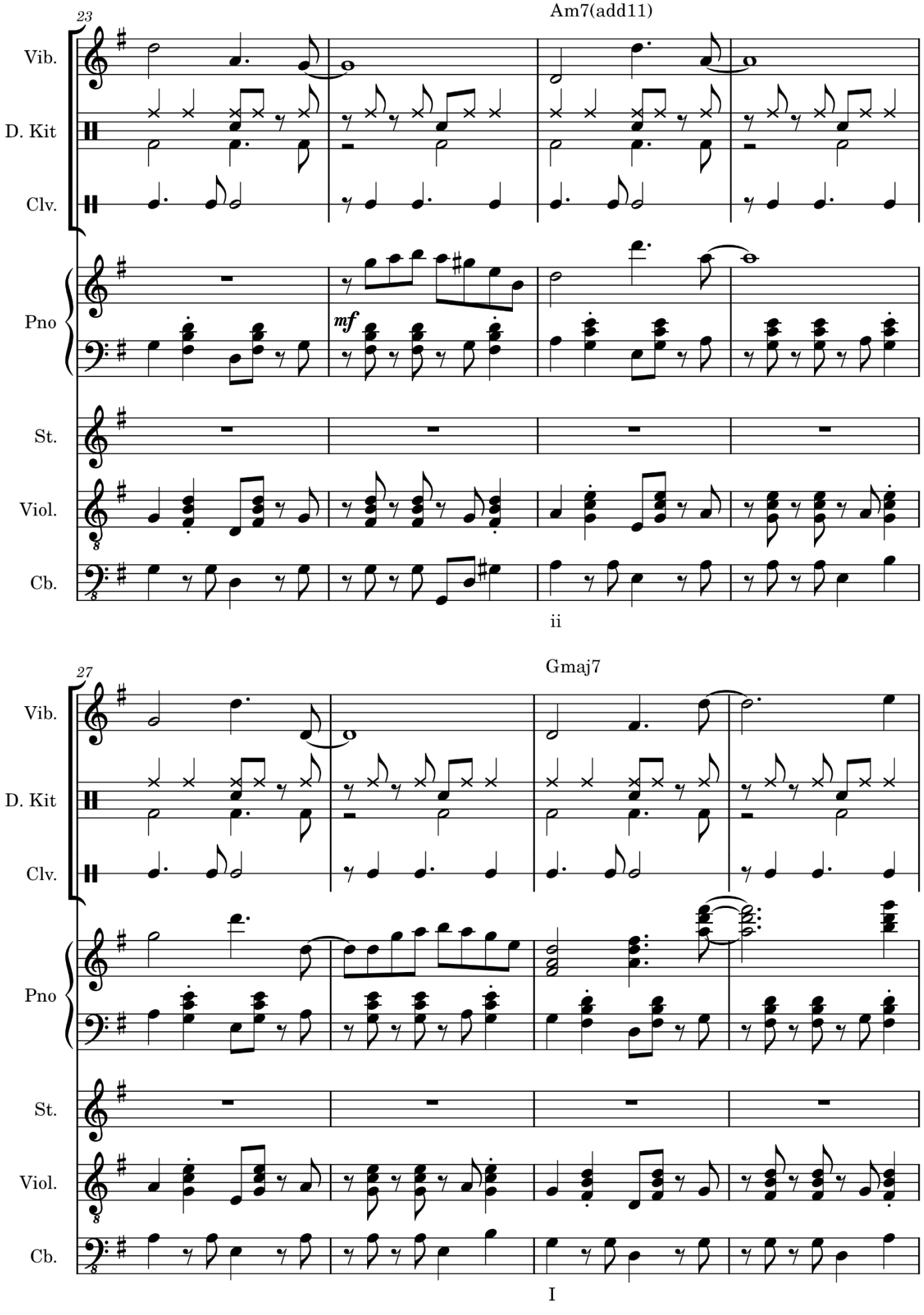
Toby Fox - Undertale
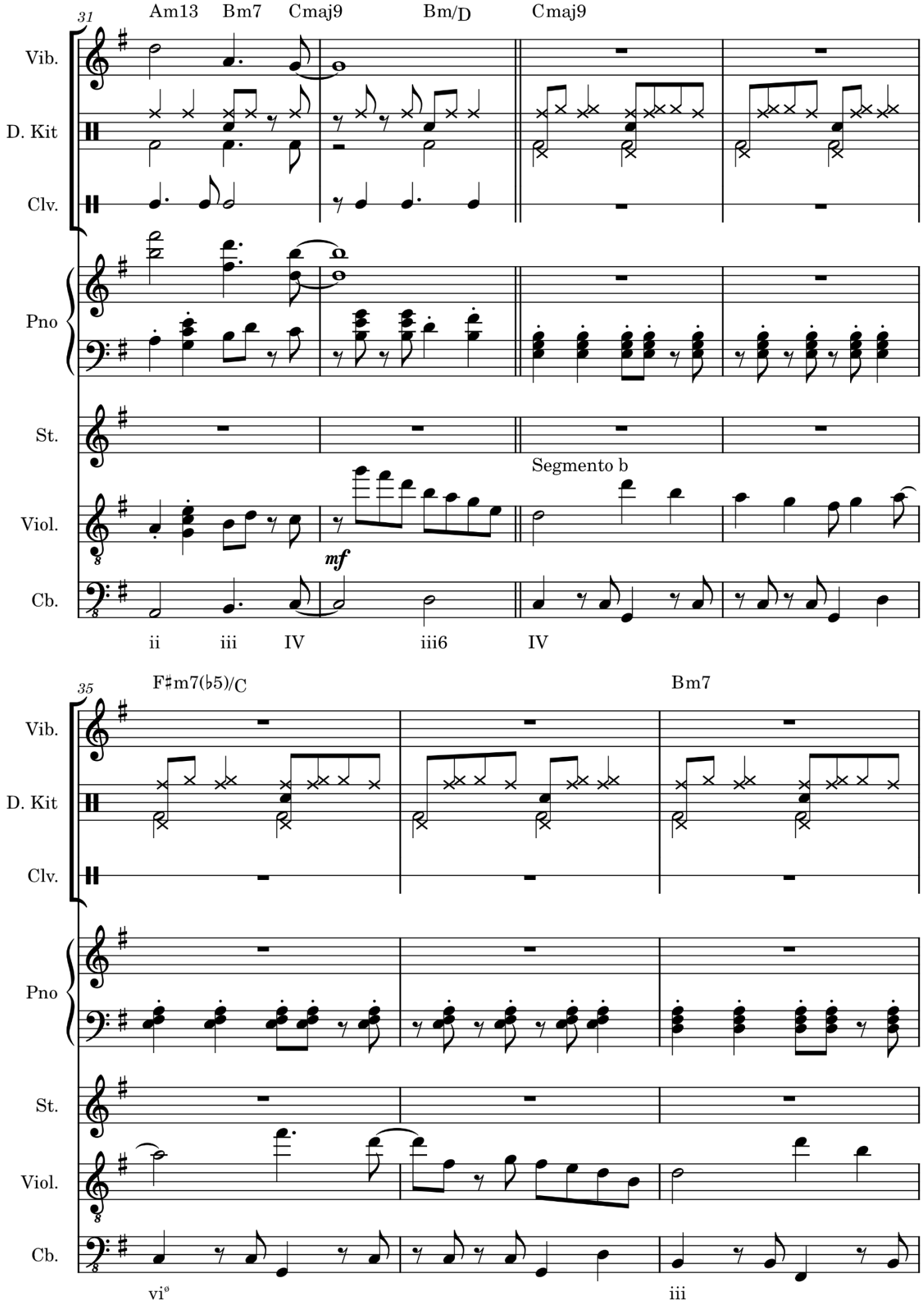
Transcrição - Carlos Limaverde
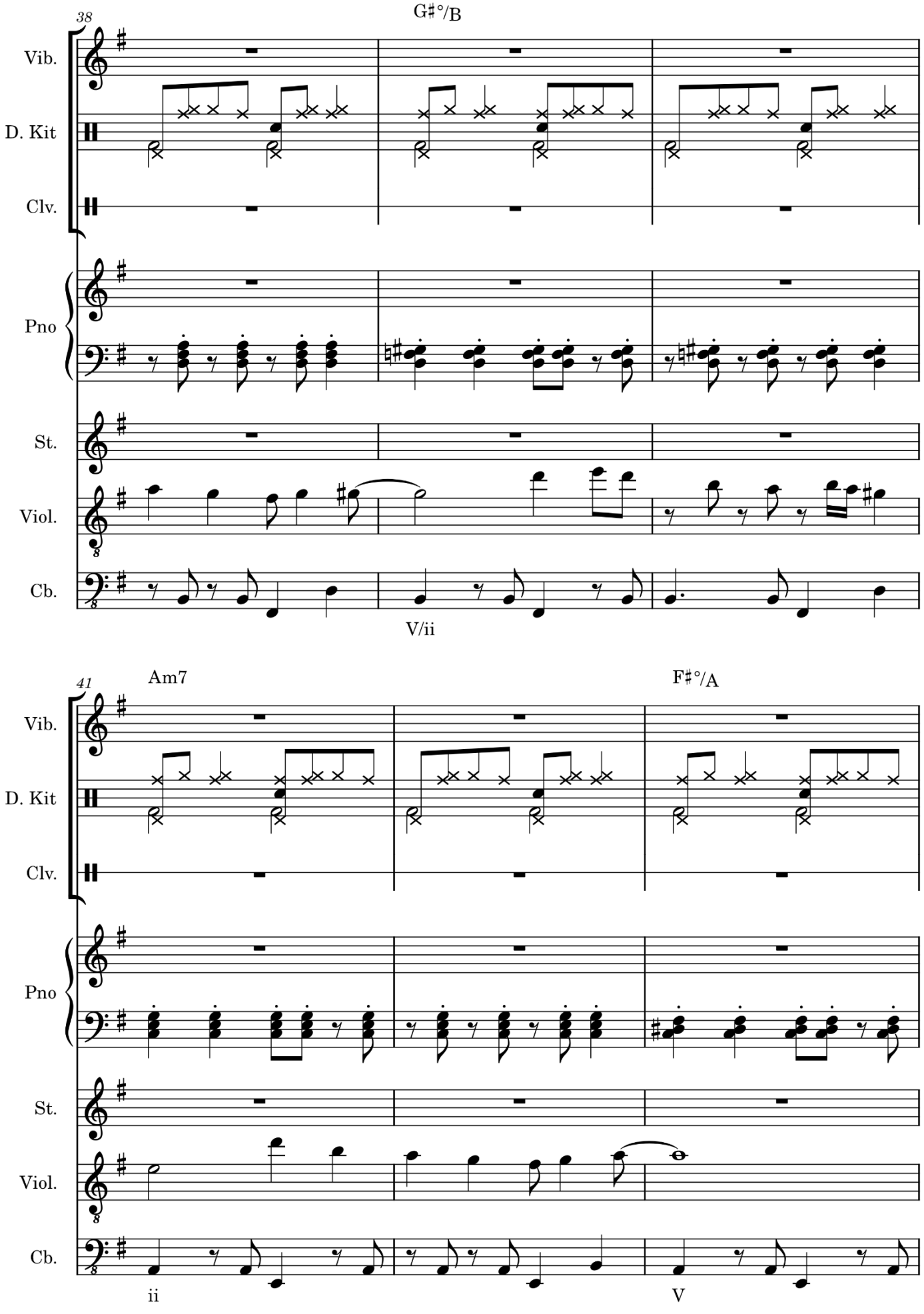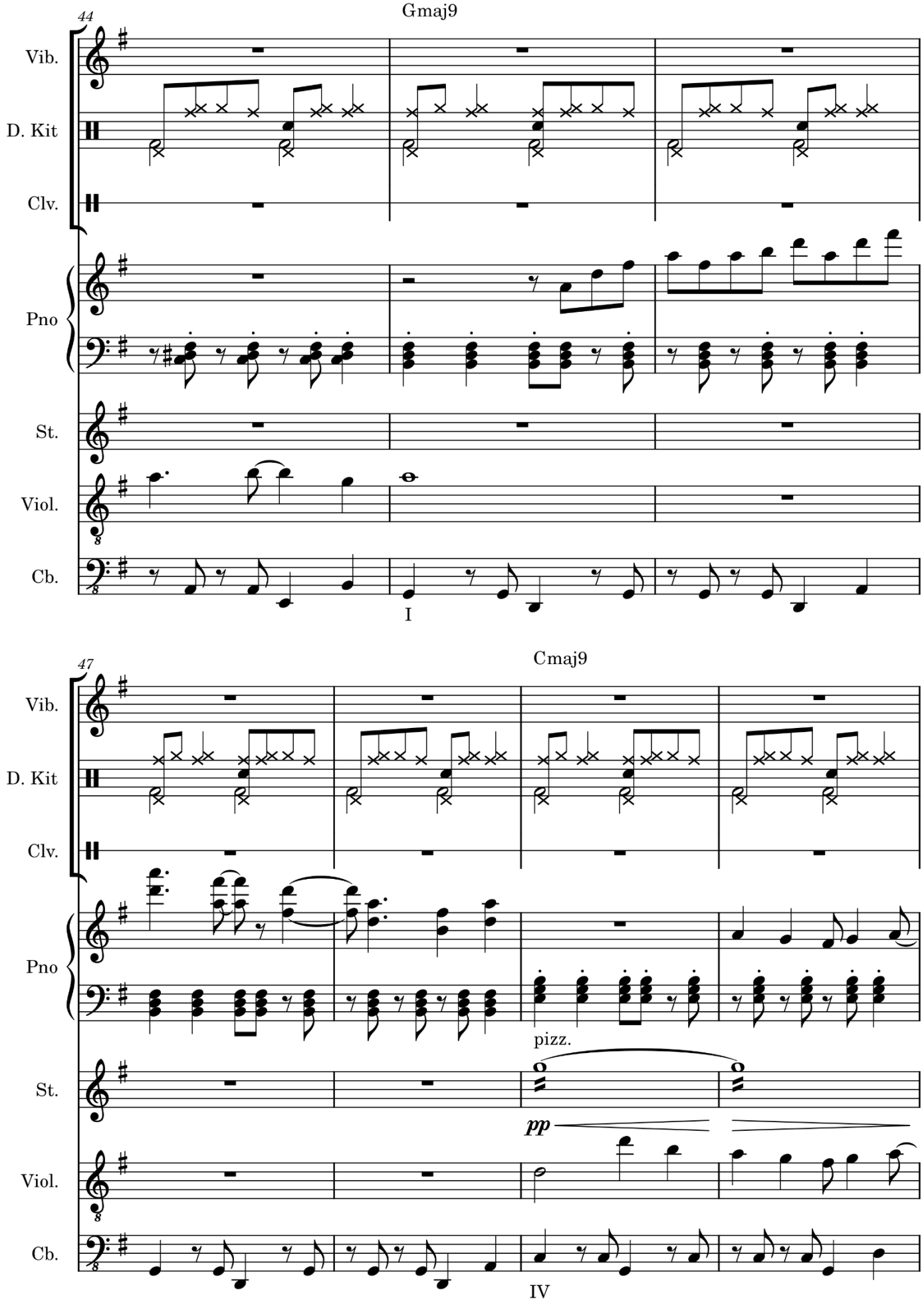



7
Am7
Vib.
D. Kit
Clv.
Pno
St.
Viol.
Cb.
pizz.
ff
ii
11
Gmaj7
Vib.
D. Kit
Clv.
Pno
St.
Viol.
Cb.
I
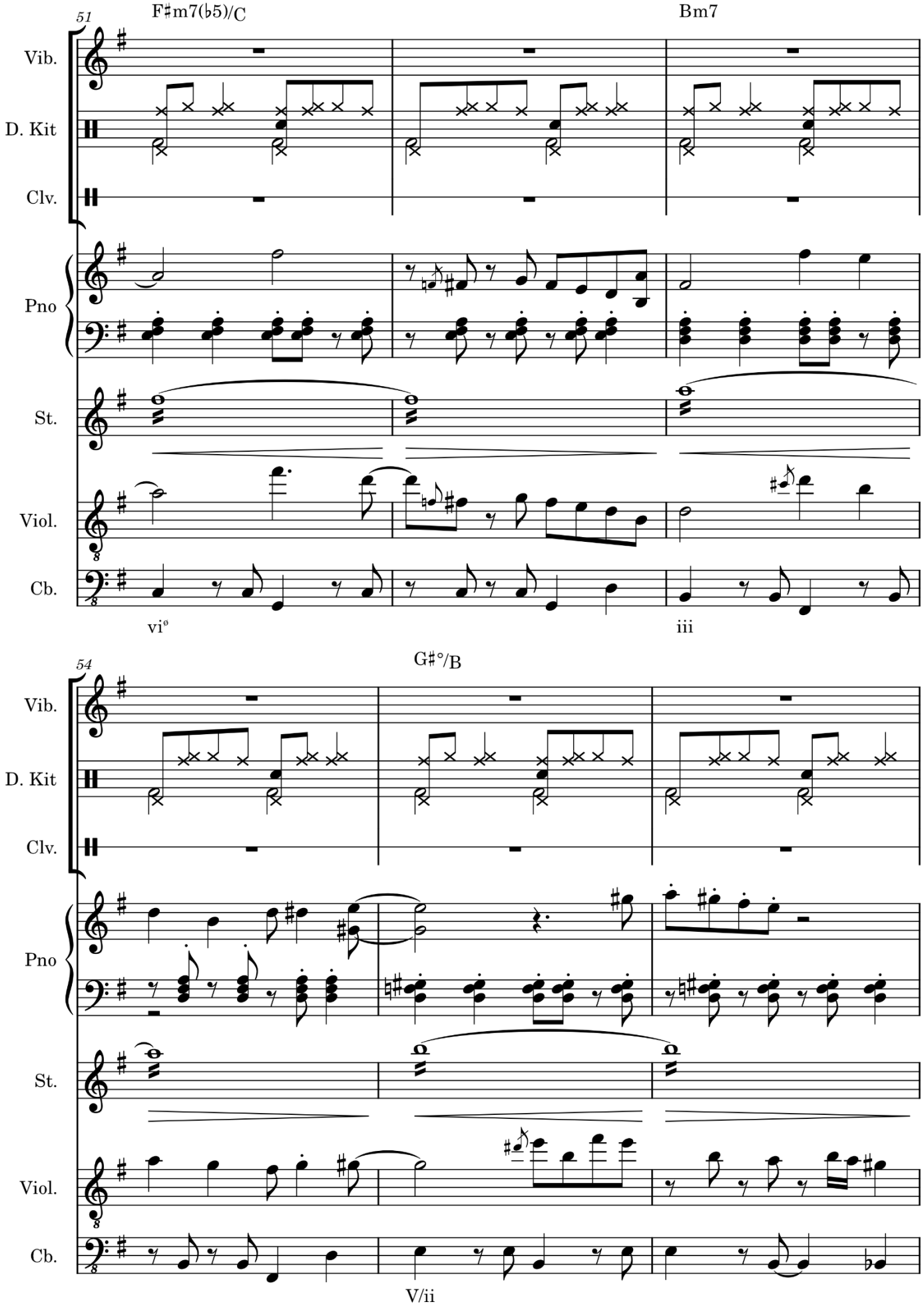

15
Am7
Bm
Cmaj7
Bm/D
Am7(add11)
Segmento a
Vib.
D. Kit
Clv.
Pno
St.
Viol.
Cb.
p
p
ii
iii
IV
iii6
ii
19
Gmaj7
Vib.
D. Kit
Clv.
Pno
St.
Viol.
Cb.
I
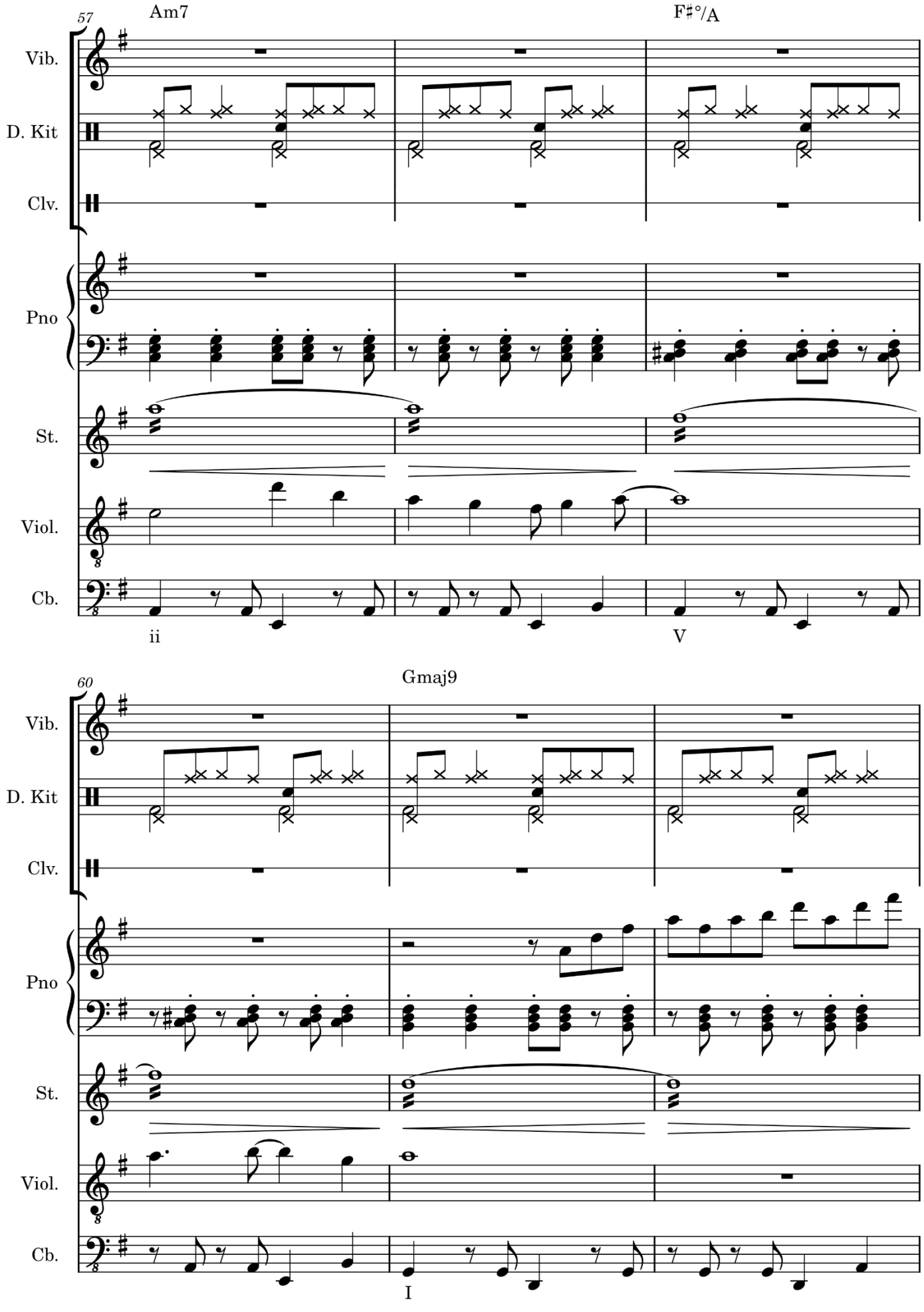

23
Am7(add11)
Vib.
D. Kit
Clv.
Pno
mf
St.
Viol.
Cb.
ii
27
Gmaj7
Vib.
D. Kit
Clv.
Pno
St.
Viol.
Cb.
I
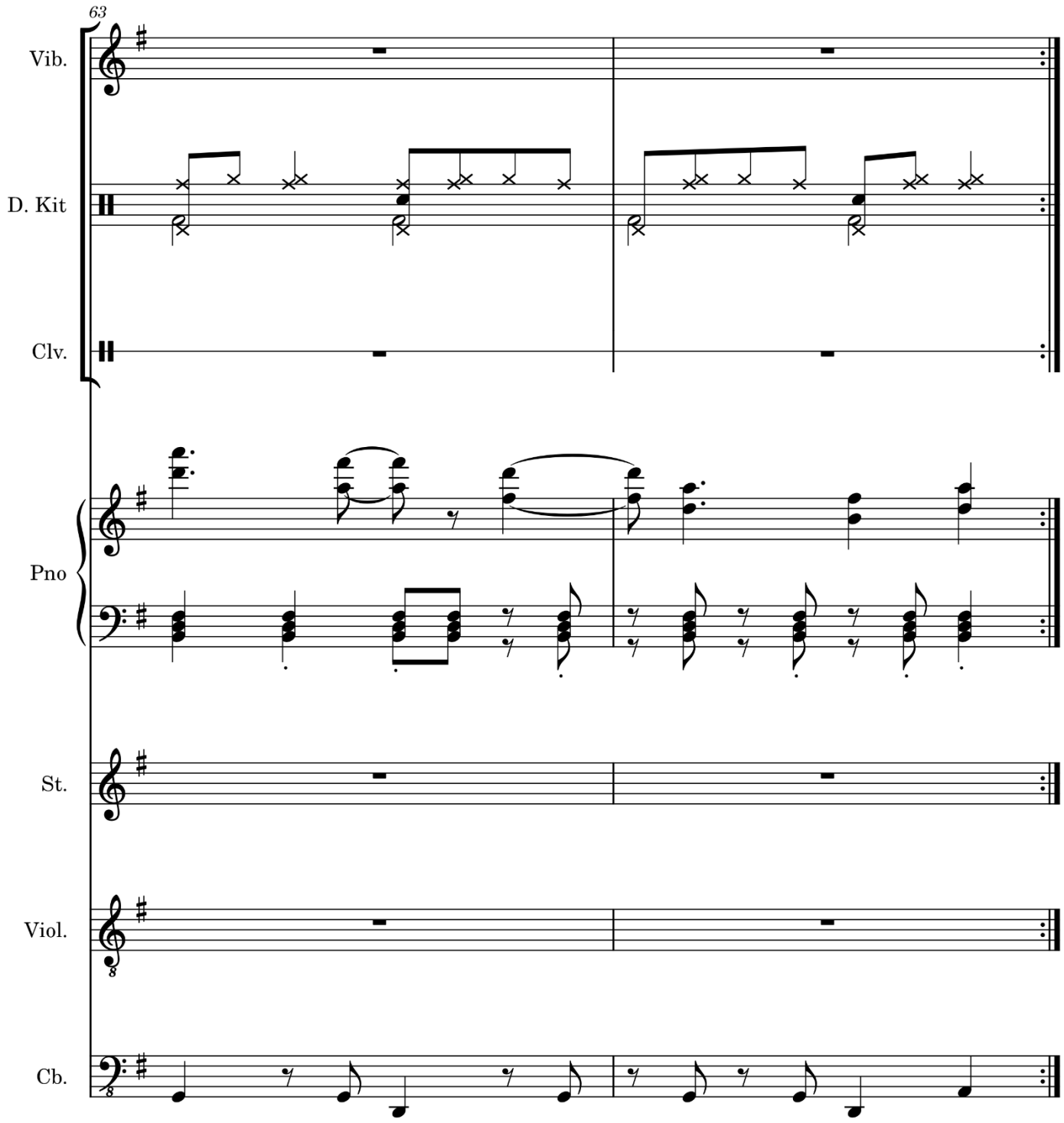

31
Am13
Bm7
Cmaj9
Bm/D
Cmaj9
Vib.
D. Kit
Clv.
Pno
St.
Segmento b
Viol.
mf
Cb.
ii
iii
IV
iii6
IV
35
F♯m7(♭5)/C
Bm7
Vib.
D. Kit
Clv.
Pno
St.
Viol.
Cb.
vi⁰
iii


38
G♯°/B
Vib.
D. Kit
Clv.
Pno
St.
Viol.
Cb.
V/ii
41
Am7
F♯°/A
Vib.
D. Kit
Clv.
Pno
St.
Viol.
Cb.
ii
V


Gmaj9
44
Vib.
D. Kit
Clv.
Pno
St.
Viol.
Cb.
I
Cmaj9
47
Vib.
D. Kit
Clv.
Pno
pizz.
St.
pp
Viol.
Cb.
IV


51
F♯m7(♭5)/C
Bm7
Vib.
D. Kit
Clv.
Pno
St.
Viol.
Cb.
vi°
iii
54
G♯°/B
Vib.
D. Kit
Clv.
Pno
St.
Viol.
Cb.
V/ii
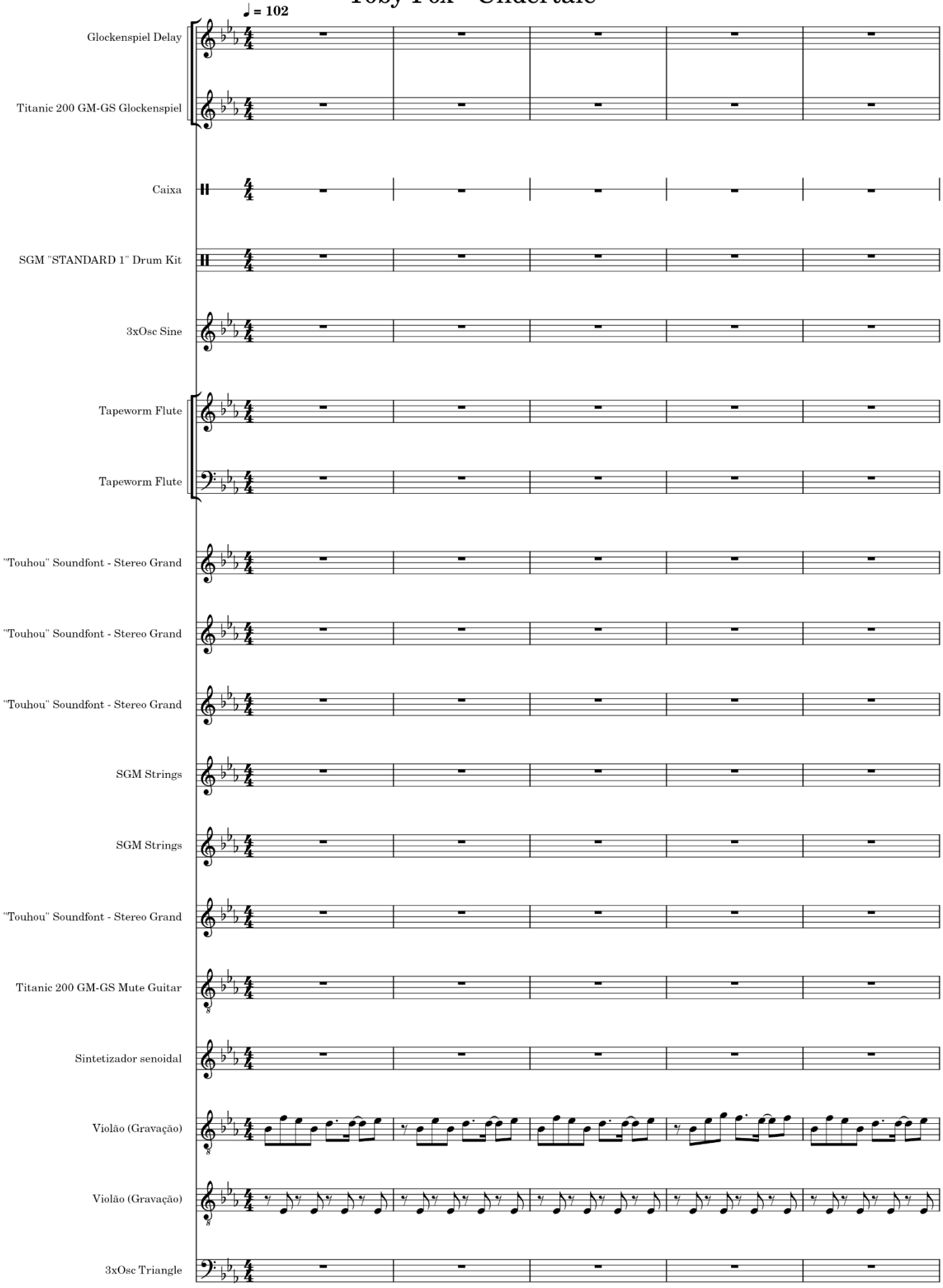

57
Am7
F♯°/A
Vib.
D. Kit
Clv.
Pno
St.
Viol.
Cb.
ii
V
60
Gmaj9
Vib.
D. Kit
Clv.
Pno
St.
Viol.
Cb.
I
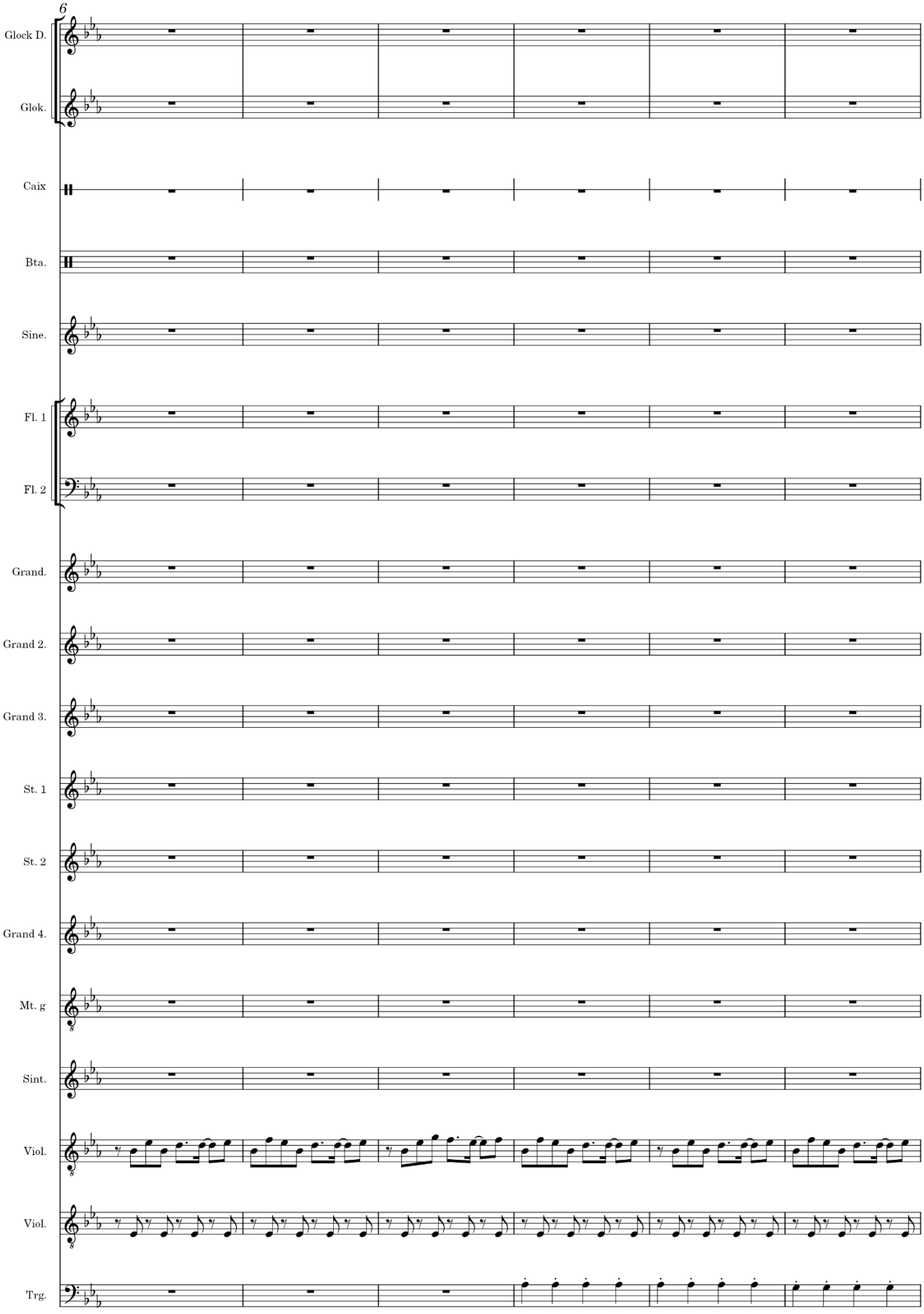

63
Vib.
D. Kit
Clv.
Pno
St.
Viol.
Cb.
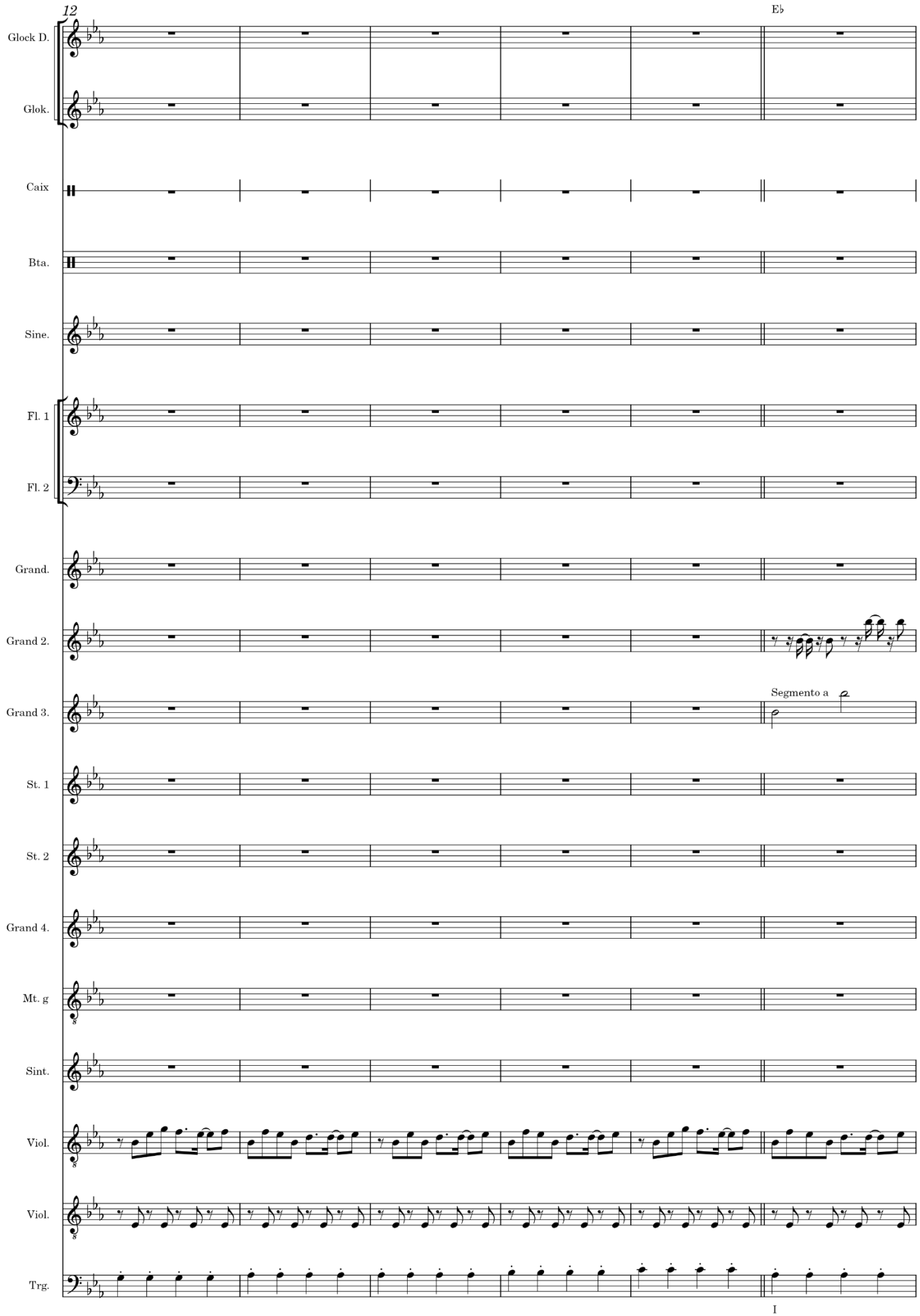
Undertale
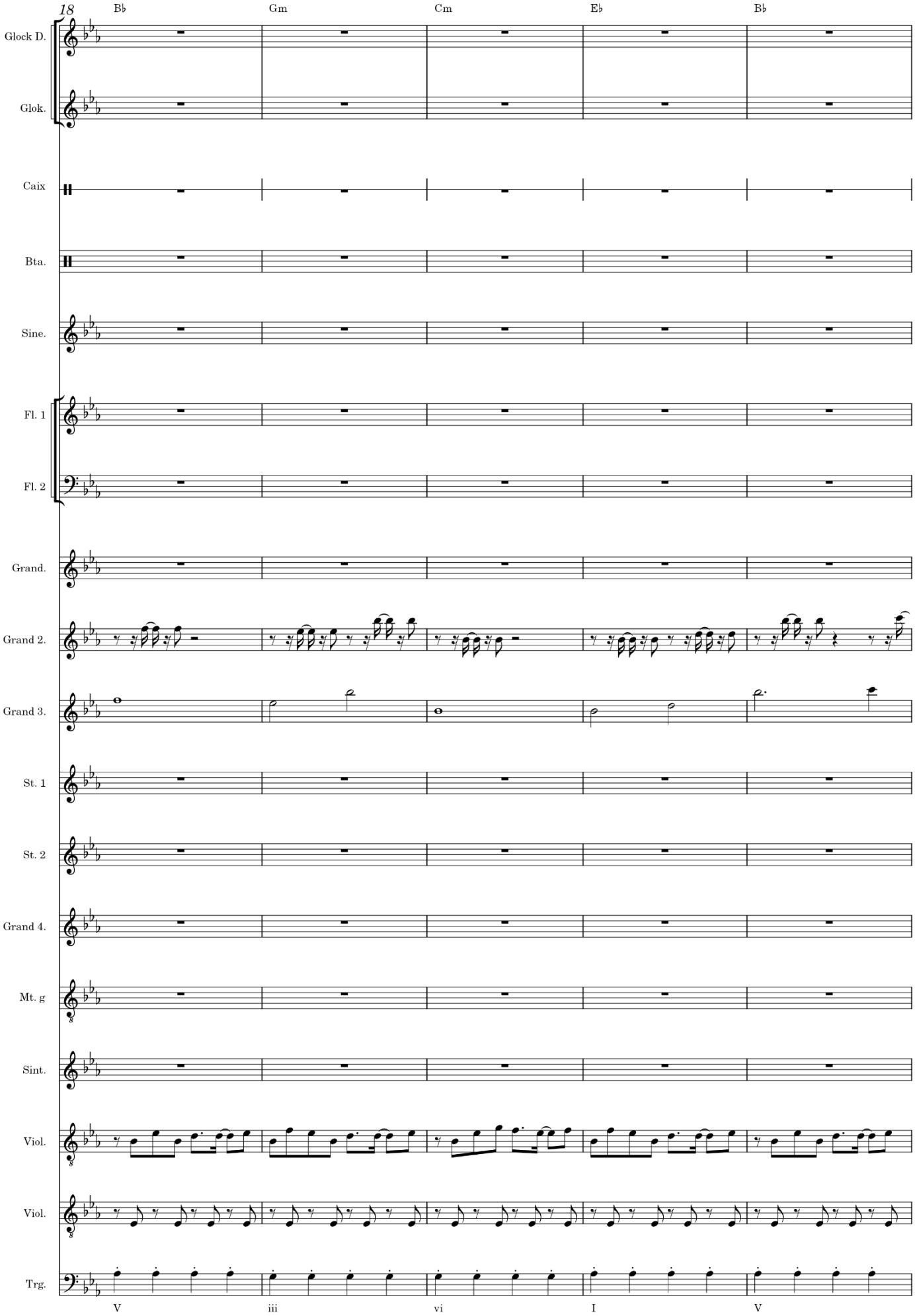
Toby Fox - Undertale
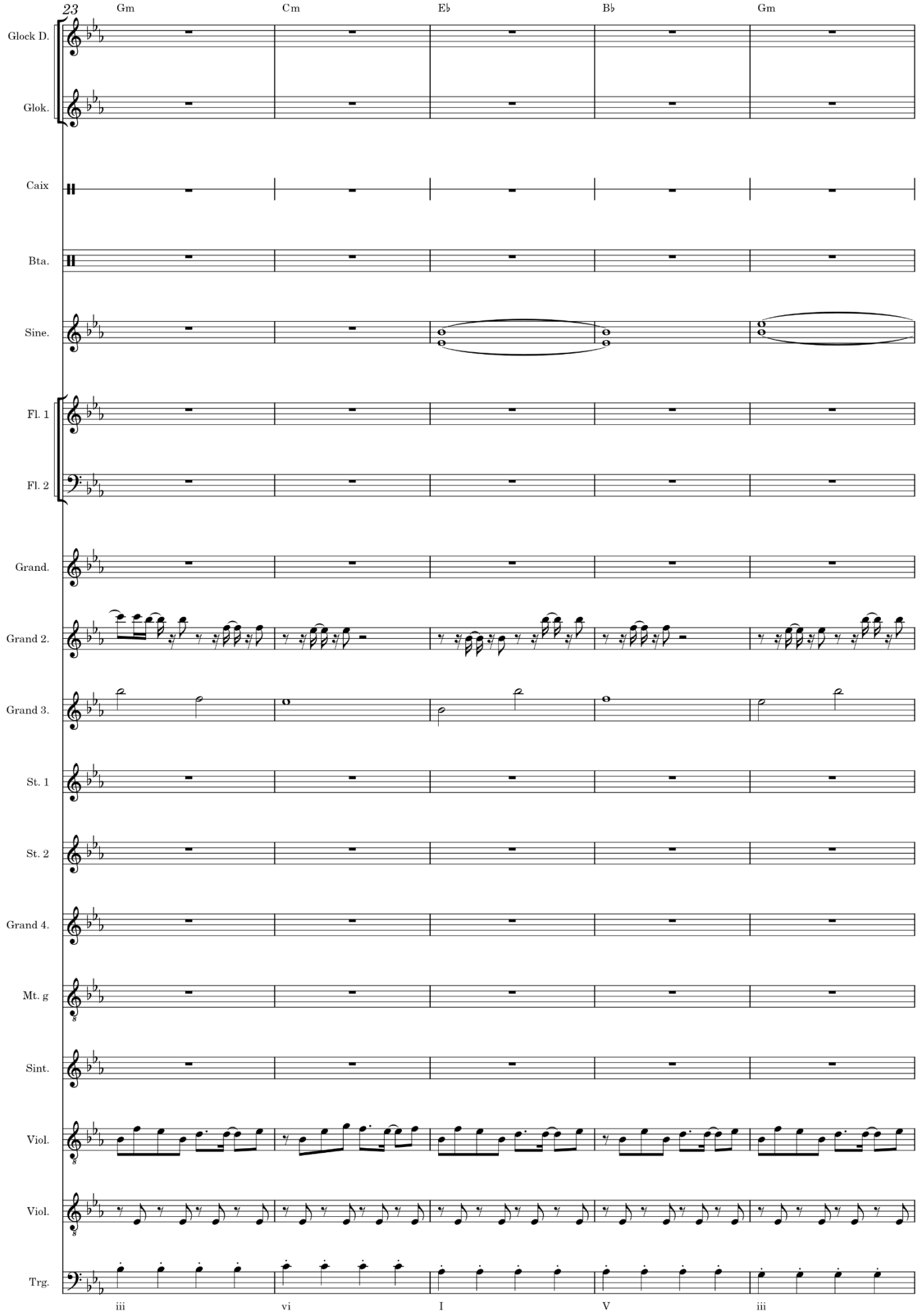
Transcrição: Carlos Limaverde
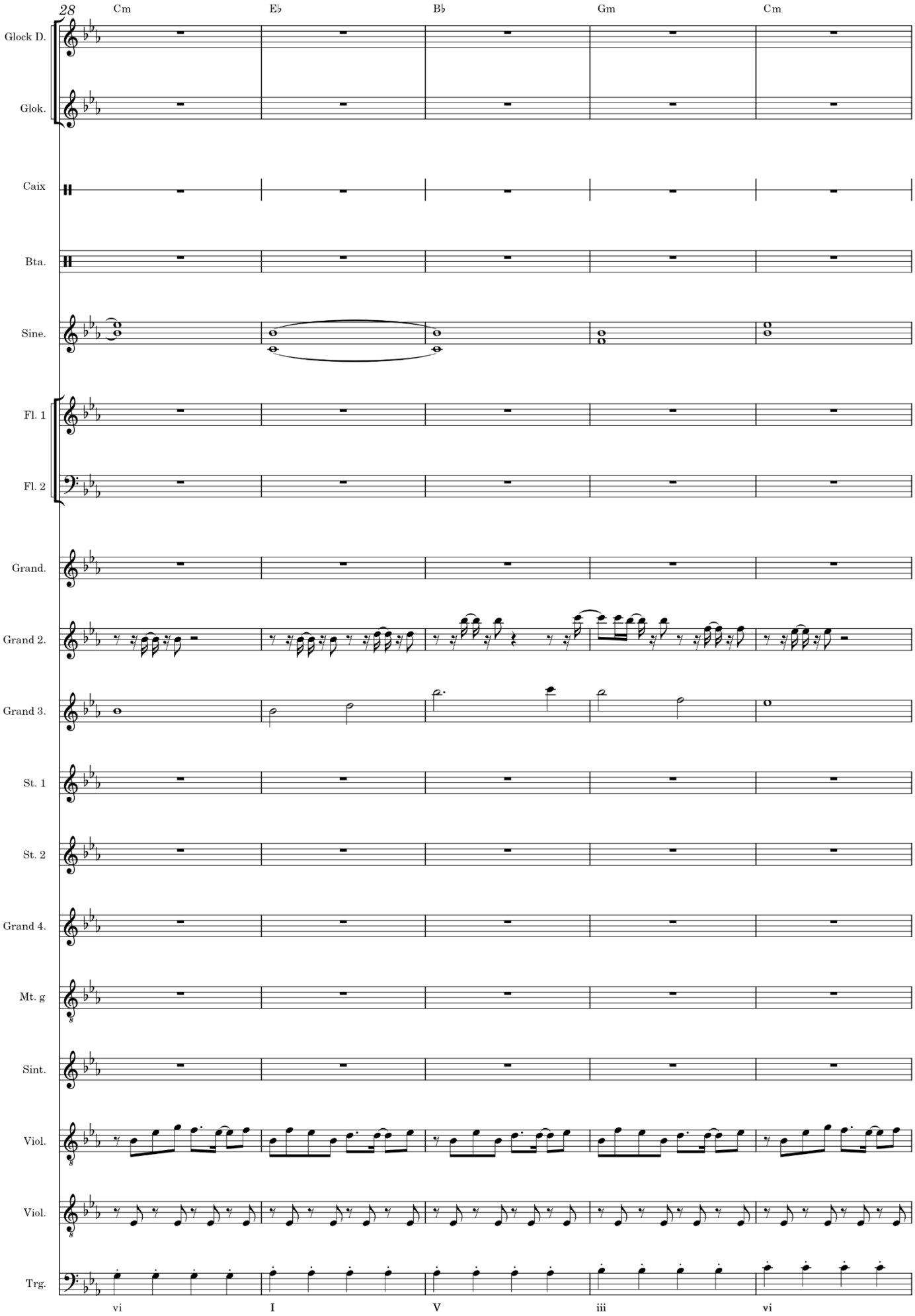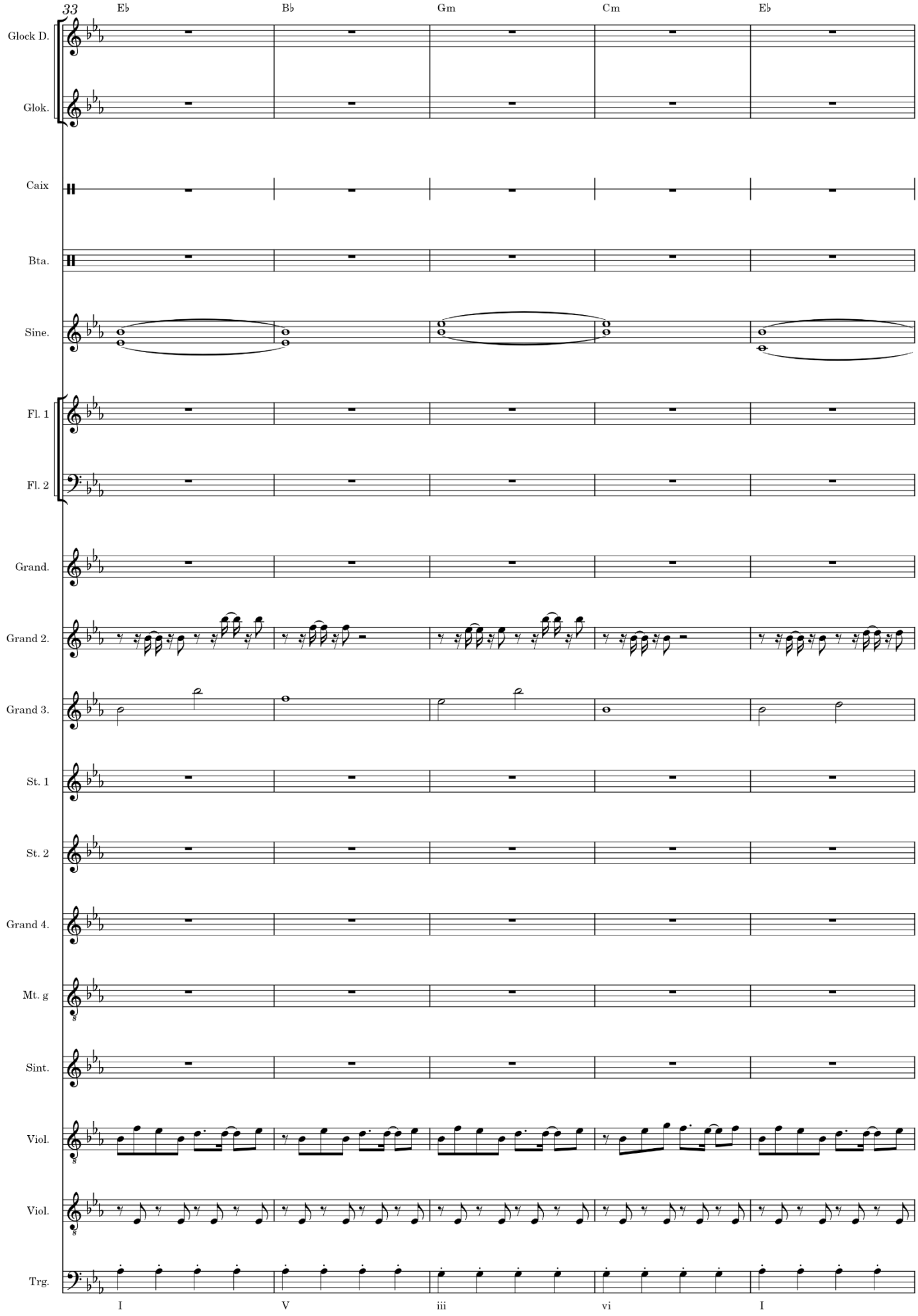



6
Glock D.
Glok.
Caix
Bta.
Sine.
Fl. 1
Fl. 2
Grand.
Grand 2.
Grand 3.
St. 1
St. 2
Grand 4.
Mt. g
Sint.
Viol.
Viol.
Trg.
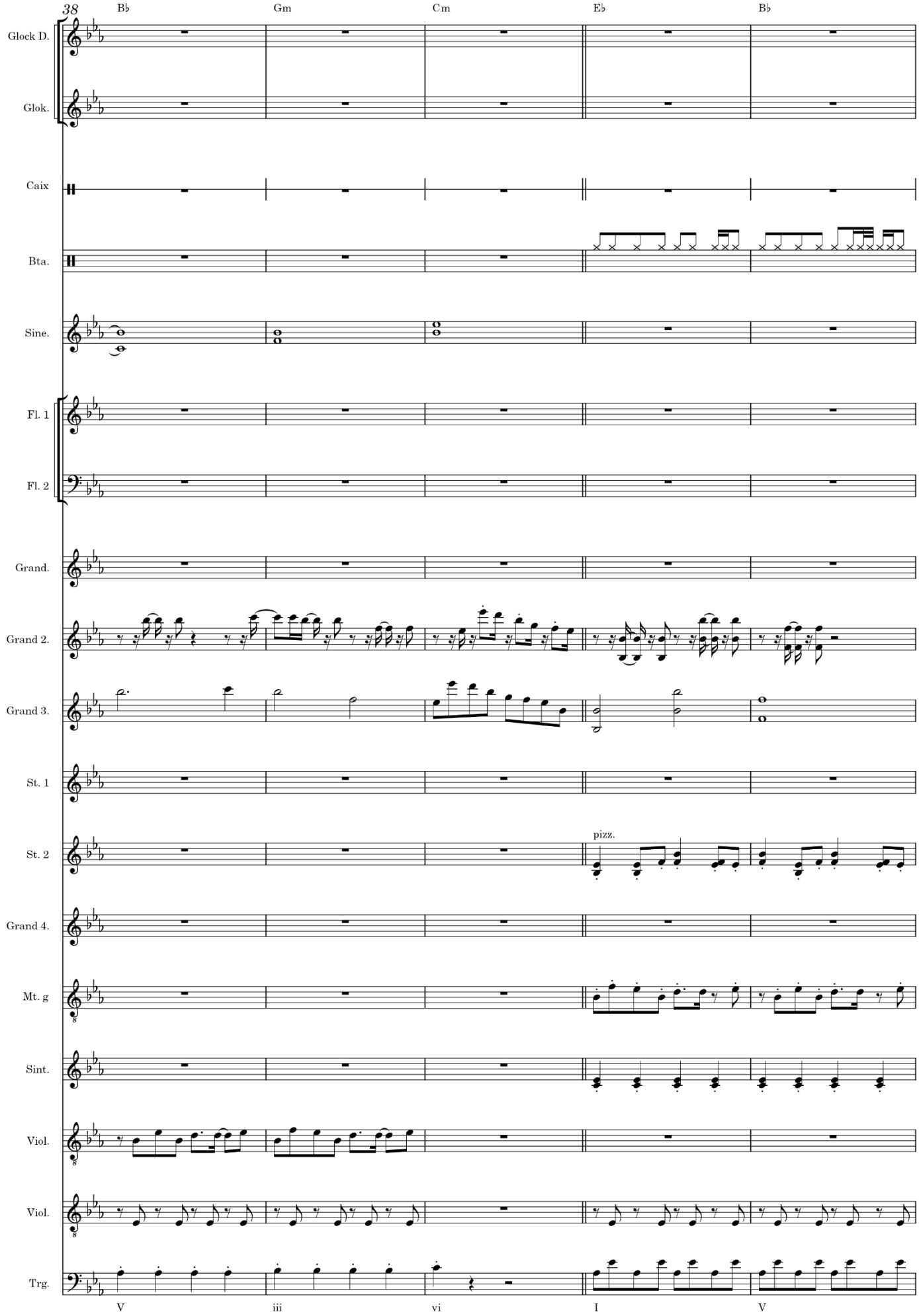

12
E♭
Glock D.
Glok.
Caix
Bta.
Sine.
Fl. 1
Fl. 2
Grand.
Grand 2.
Grand 3.
Segmento a
St. 1
St. 2
Grand 4.
Mt. g
Sint.
Viol.
Viol.
Trg.
I
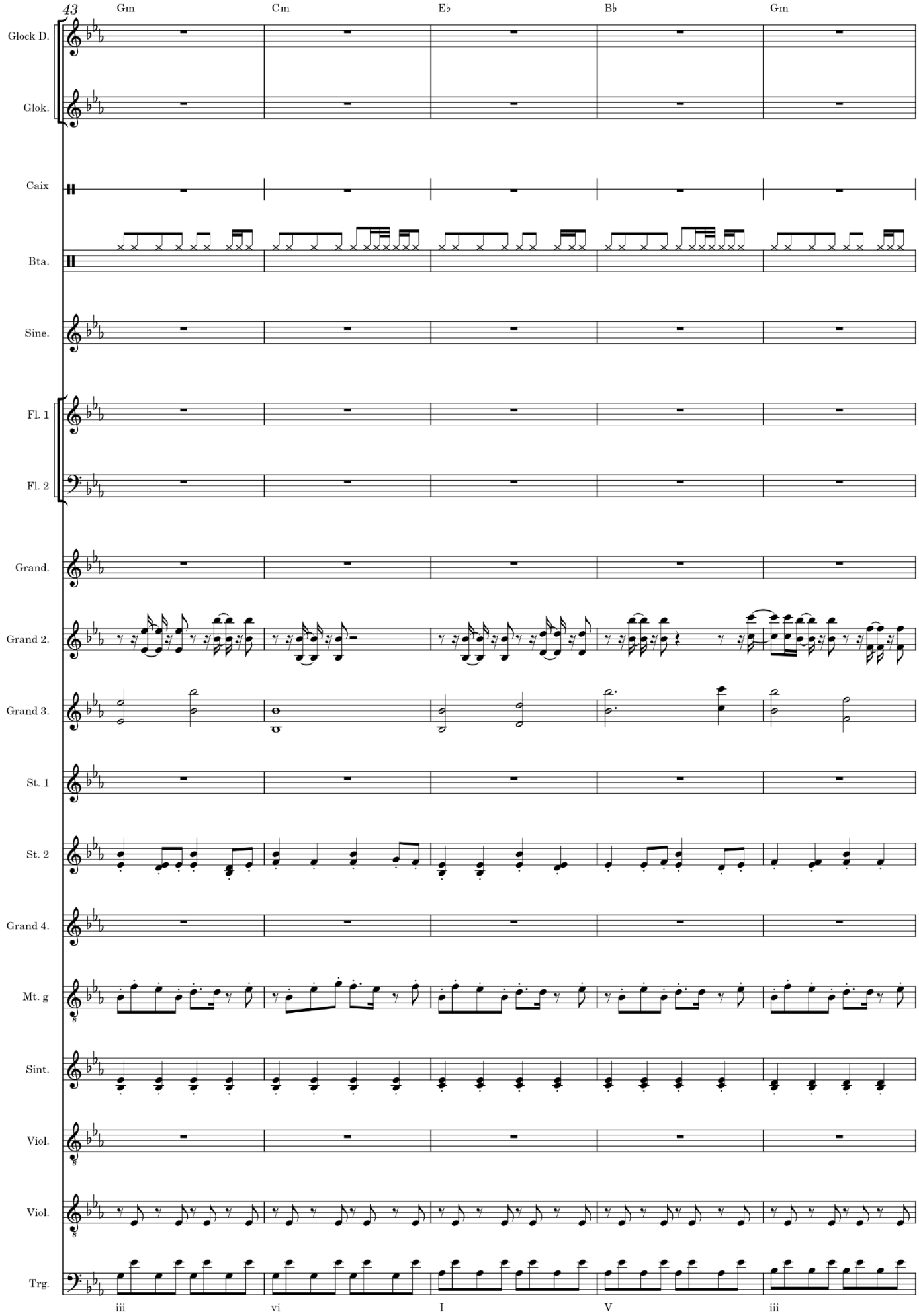

18
B♭
Gm
Cm
E♭
B♭
Glock D.
Glok.
Caix
Bta.
Sine.
Fl. 1
Fl. 2
Grand.
Grand 2.
Grand 3.
St. 1
St. 2
Grand 4.
Mt. g
Sint.
Viol.
Viol.
Trg.
V
iii
vi
I
V
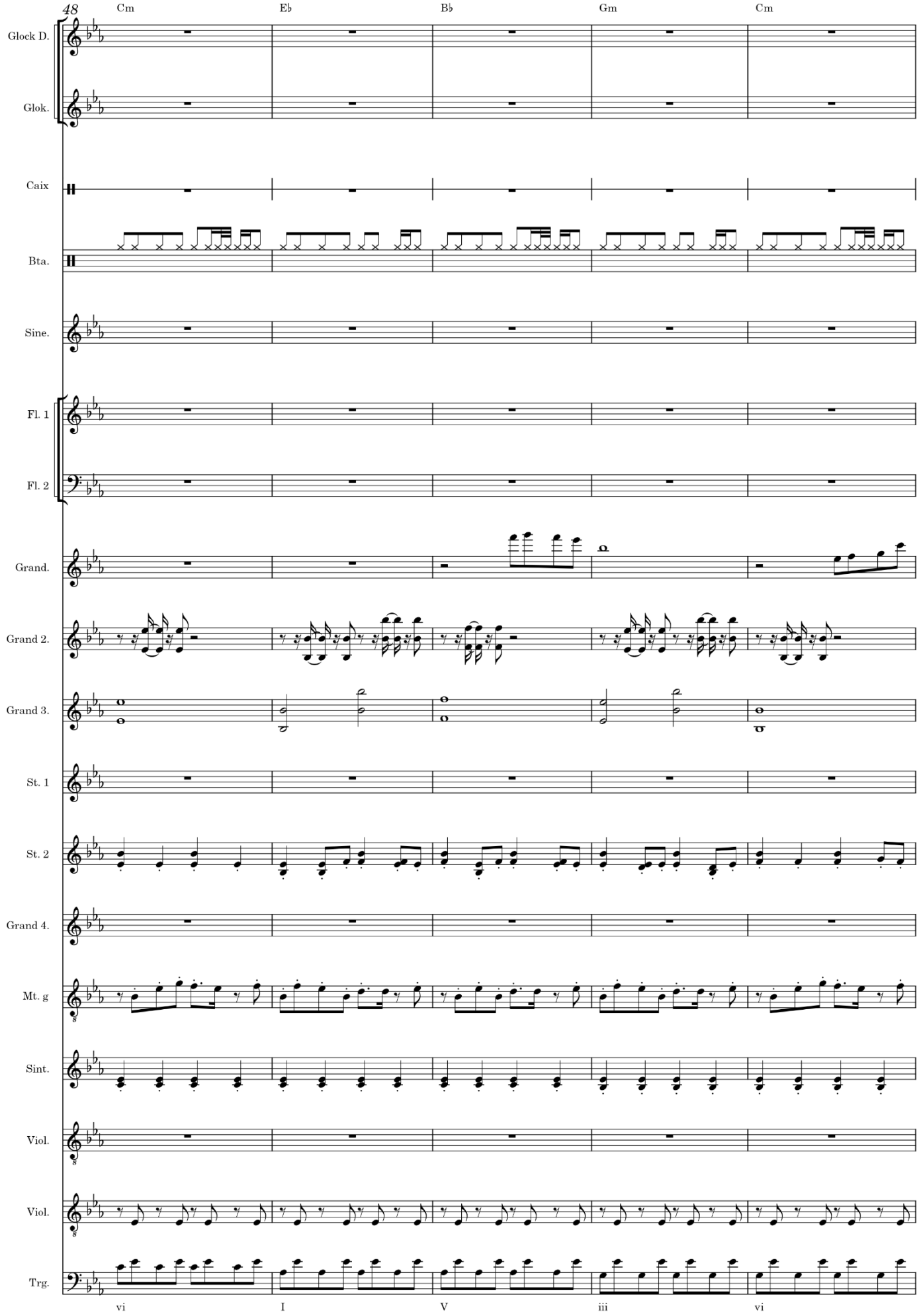

23
Gm
Cm
E♭
B♭
Gm
Glock D.
Glok.
Caix
Bta.
Sine.
Fl. 1
Fl. 2
Grand.
Grand 2.
Grand 3.
St. 1
St. 2
Grand 4.
Mt. g
Sint.
Viol.
Viol.
Trg.
iii
vi
I
V
iii
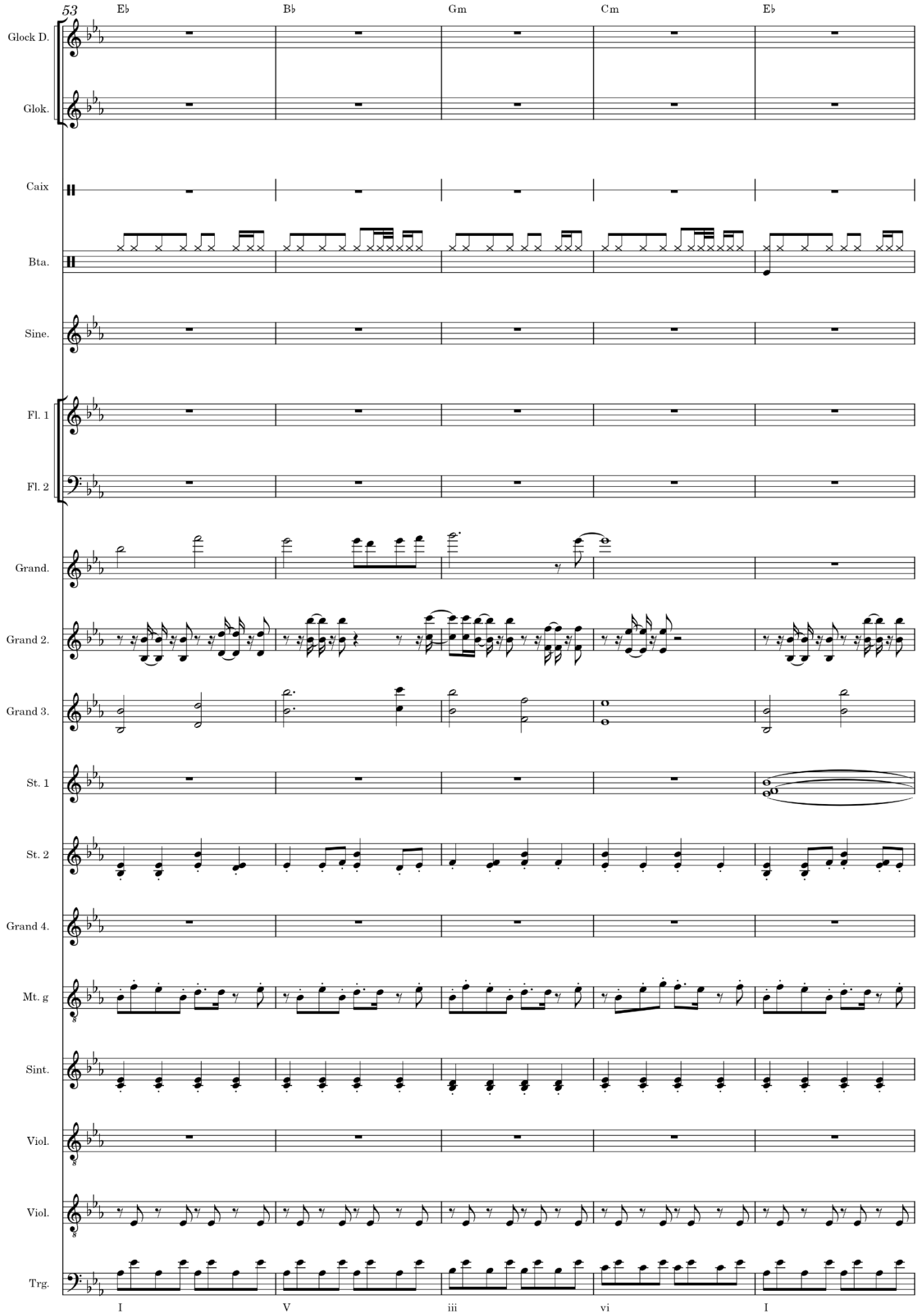

28
Cm
E♭
B♭
Gm
Cm
Glock D.
Glok.
Caix
Bta.
Sine.
Fl. 1
Fl. 2
Grand.
Grand 2.
Grand 3.
St. 1
St. 2
Grand 4.
Mt. g
Sint.
Viol.
Viol.
Trg.
vi
I
V
iii
vi
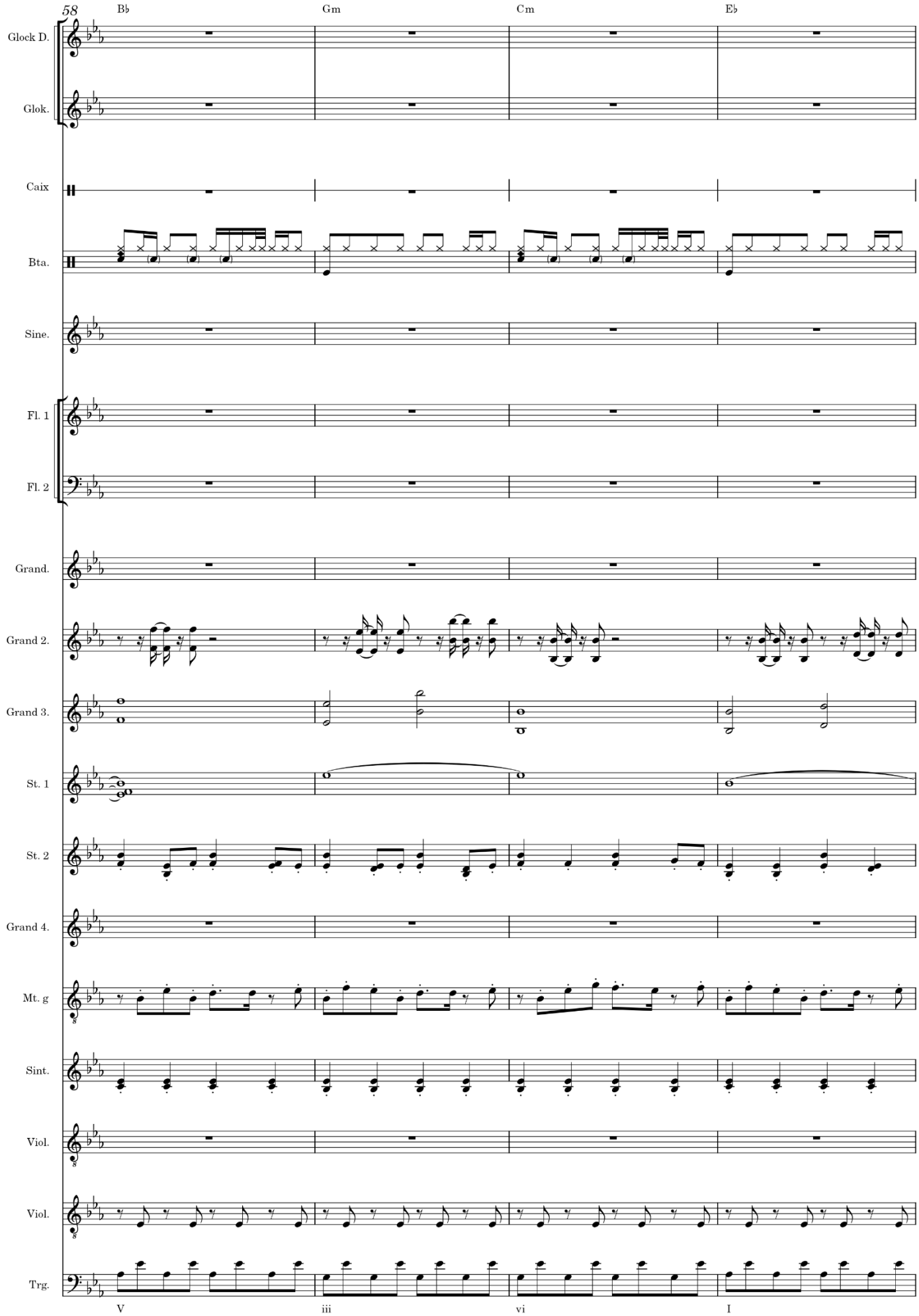

33
E♭
B♭
Gm
Cm
E♭
Glock D.
Glok.
Caix
Bta.
Sine.
Fl. 1
Fl. 2
Grand.
Grand 2.
Grand 3.
St. 1
St. 2
Grand 4.
Mt. g
Sint.
Viol.
Viol.
Trg.
I
V
iii
vi
I
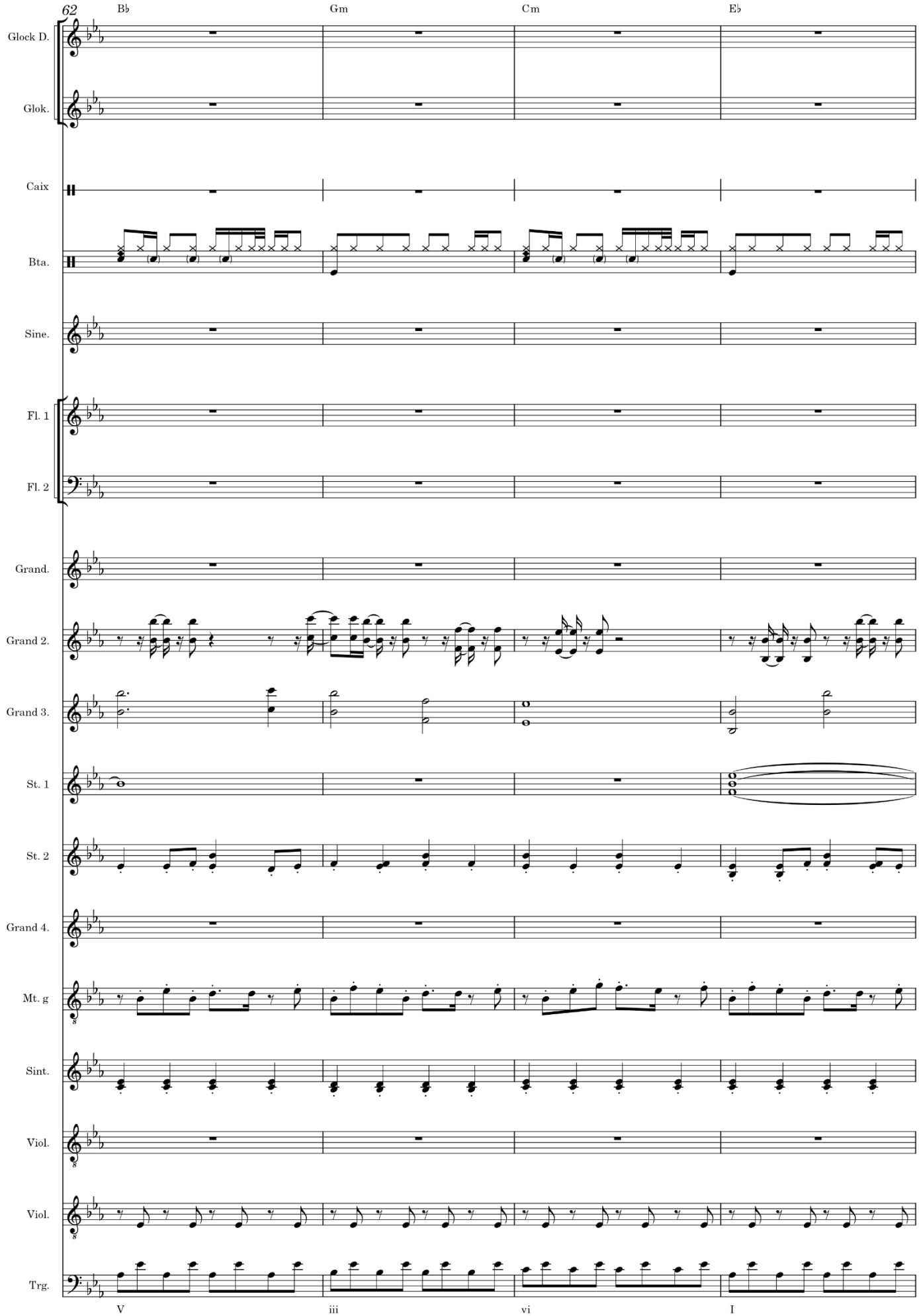

38
B♭
Gm
Cm
E♭
B♭
Glock D.
Glok.
Caix
Bta.
Sine.
Fl. 1
Fl. 2
Grand.
Grand 2.
Grand 3.
St. 1
St. 2
pizz.
Grand 4.
Mt. g
Sint.
Viol.
Viol.
Trg.
V
iii
vi
I
V
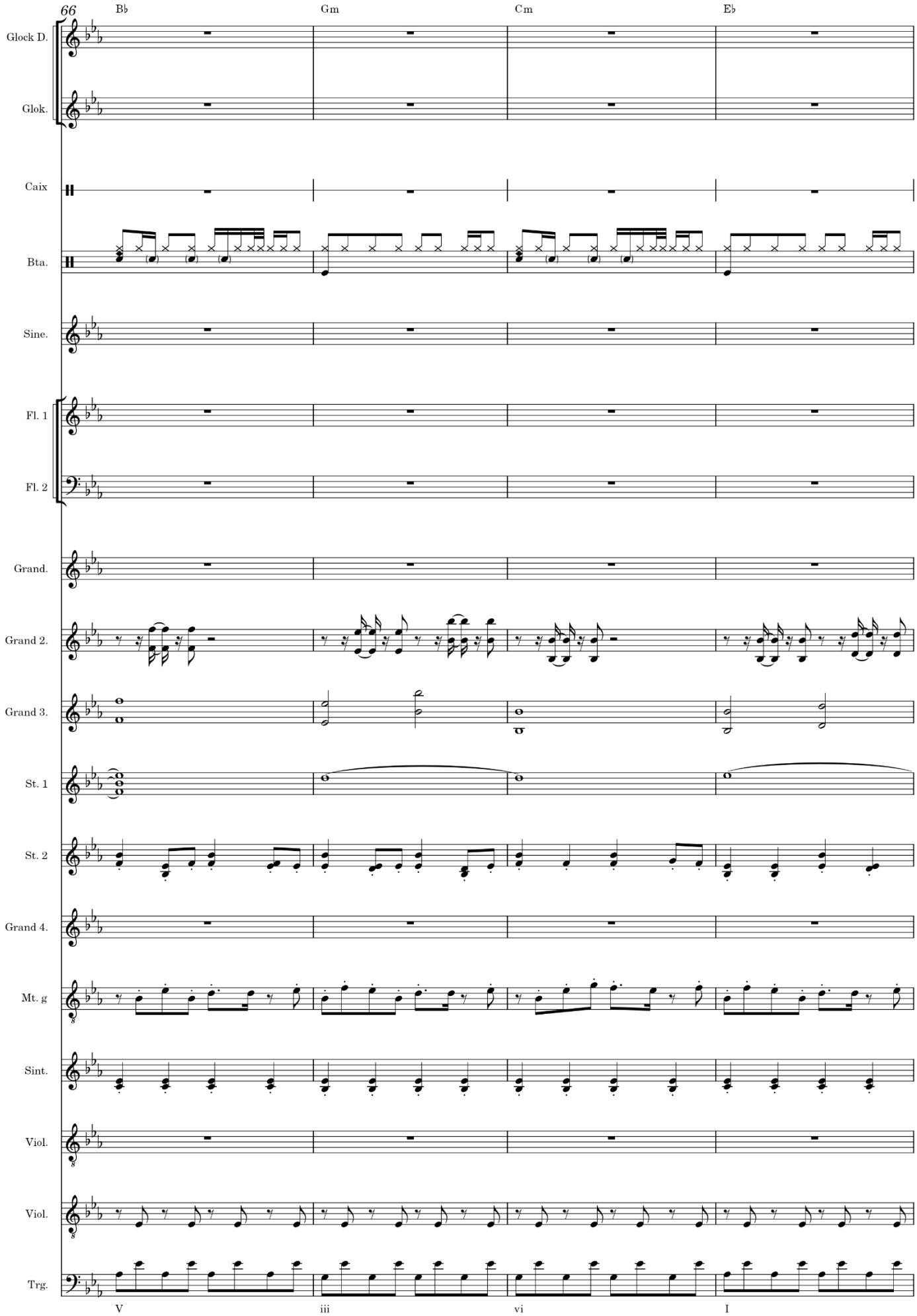

43
Gm
Cm
E♭
B♭
Gm
Glock D.
Glok.
Caix
Bta.
Sine.
Fl. 1
Fl. 2
Grand.
Grand 2.
Grand 3.
St. 1
St. 2
Grand 4.
Mt. g
Sint.
Viol.
Viol.
Trg.
iii
vi
I
V
iii
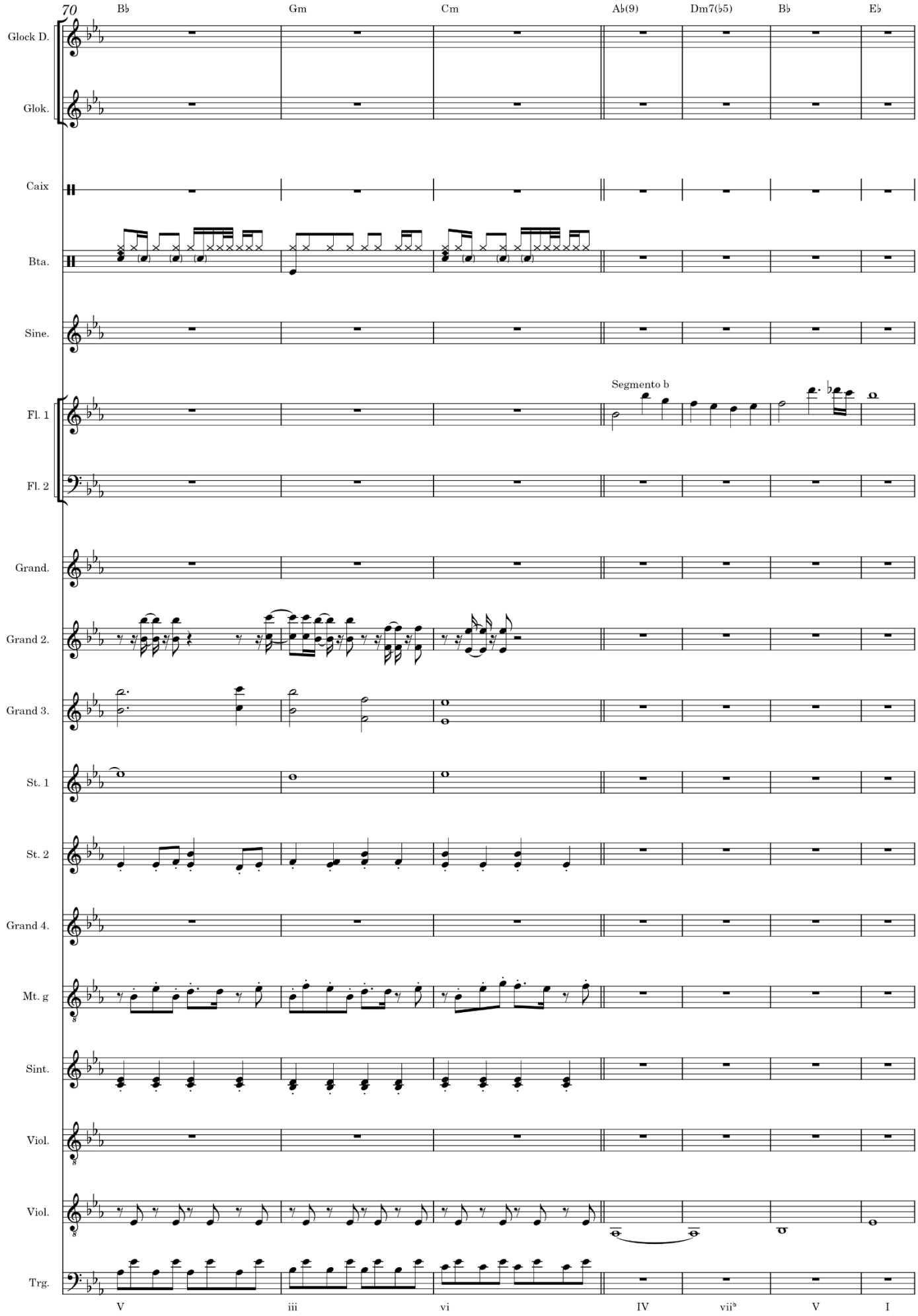

48
Cm
E♭
B♭
Gm
Cm
Glock D.
Glok.
Caix
Bta.
Sine.
Fl. 1
Fl. 2
Grand.
Grand 2.
Grand 3.
St. 1
St. 2
Grand 4.
Mt. g
Sint.
Viol.
Viol.
Trg.
vi
I
V
iii
vi
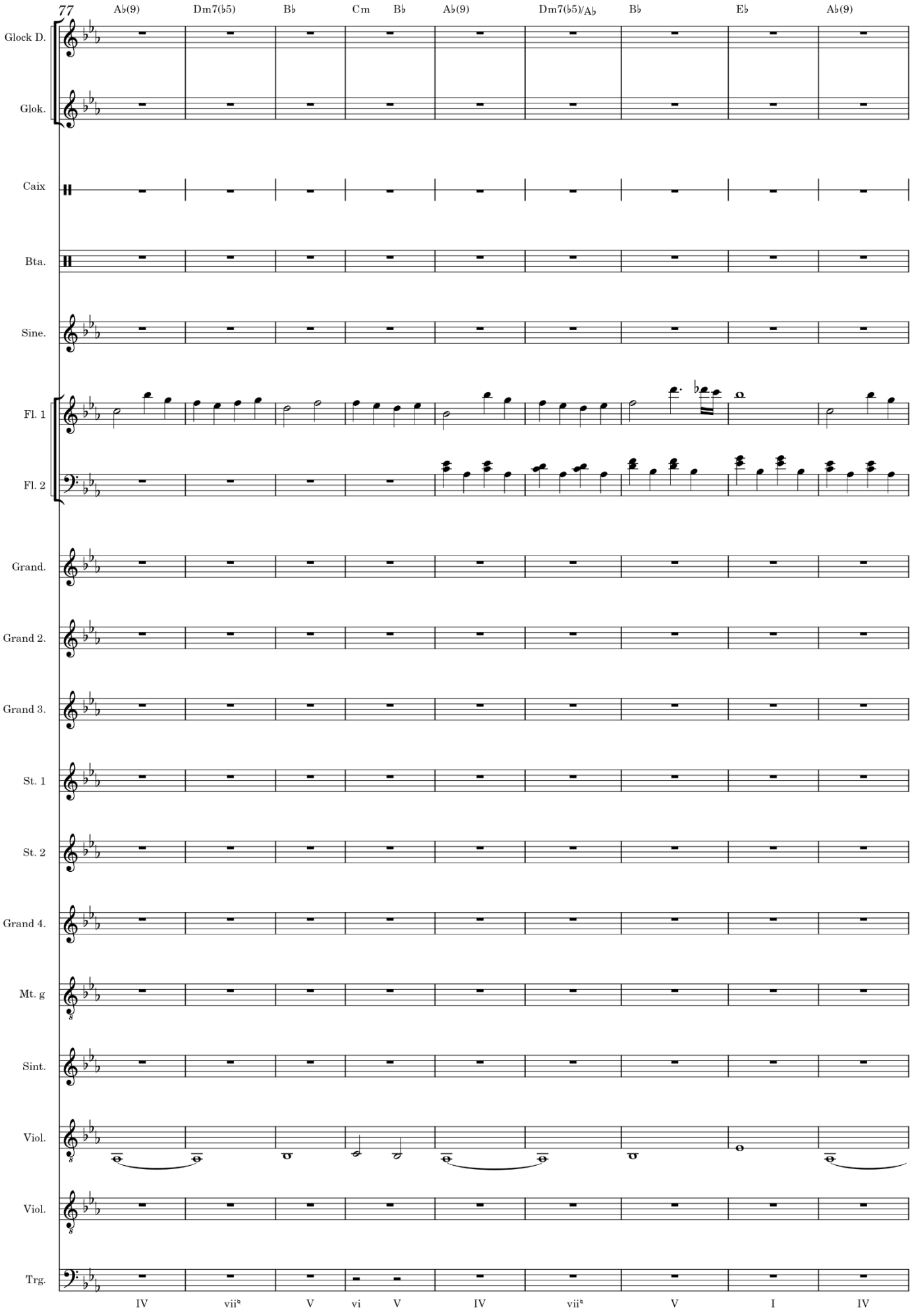

53
E♭
B♭
Gm
Cm
E♭
Glock D.
Glok.
Caix
Bta.
Sine.
Fl. 1
Fl. 2
Grand.
Grand 2.
Grand 3.
St. 1
St. 2
Grand 4.
Mt. g
Sint.
Viol.
Viol.
Trg.
I
V
iii
vi
I
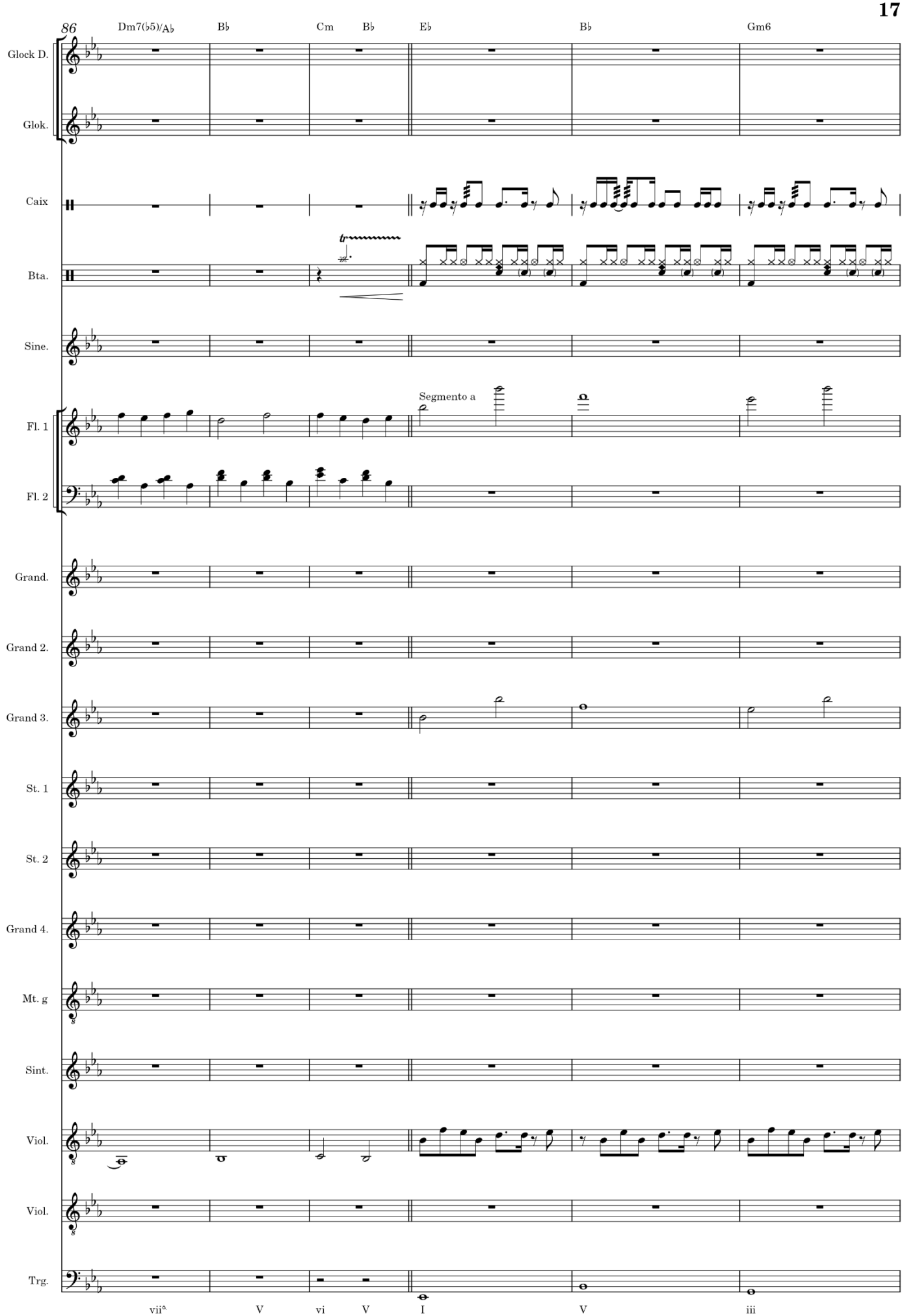

58
B♭
Gm
Cm
E♭
Glock D.
Glok.
Caix
Bta.
Sine.
Fl. 1
Fl. 2
Grand.
Grand 2.
Grand 3.
St. 1
St. 2
Grand 4.
Mt. g
Sint.
Viol.
Viol.
Trg.
V
iii
vi
I
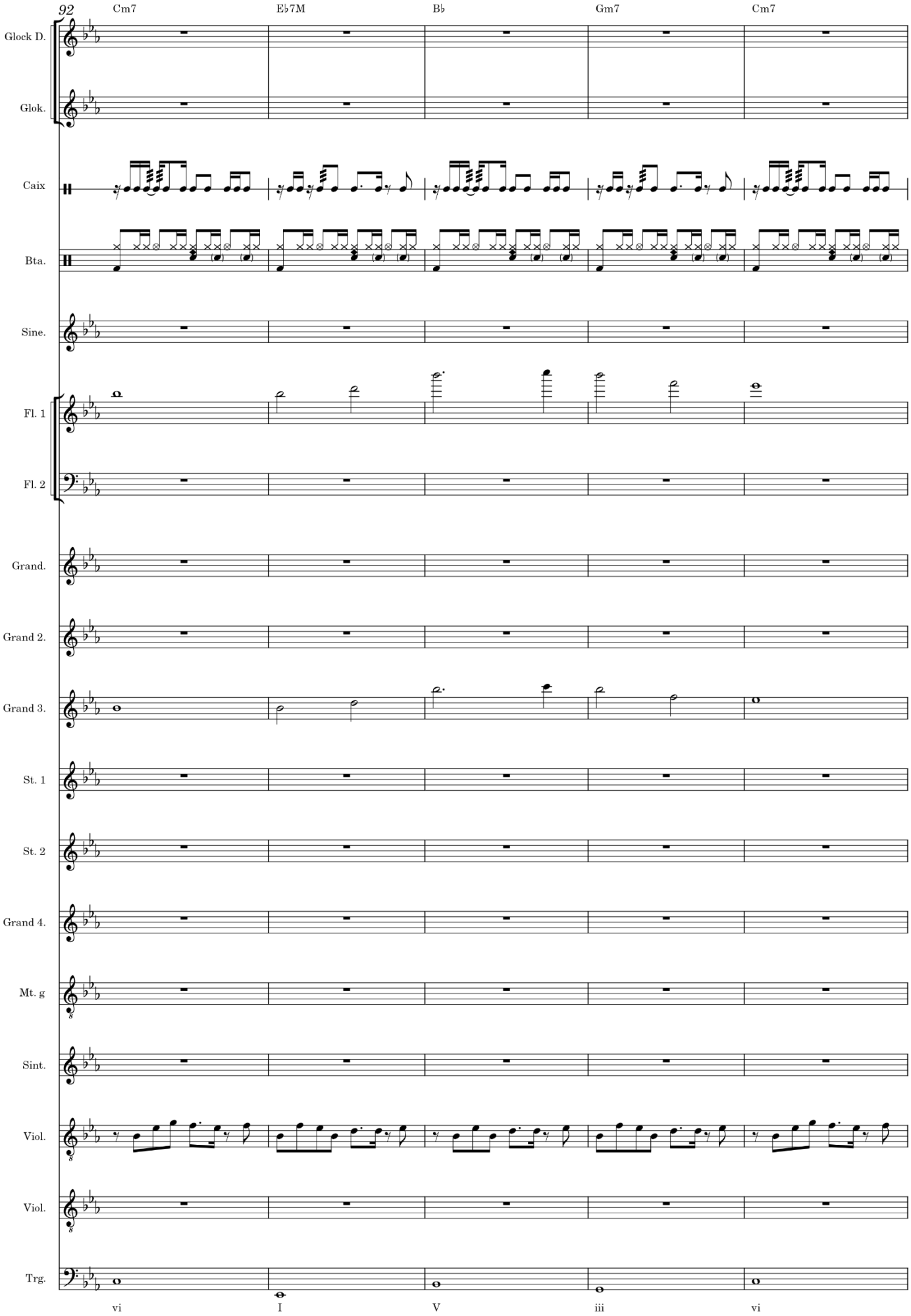

62
B♭
Gm
Cm
E♭
Glock D.
Glok.
Caix
Bta.
Sine.
Fl. 1
Fl. 2
Grand.
Grand 2.
Grand 3.
St. 1
St. 2
Grand 4.
Mt. g
Sint.
Viol.
Viol.
Trg.
V
iii
vi
I
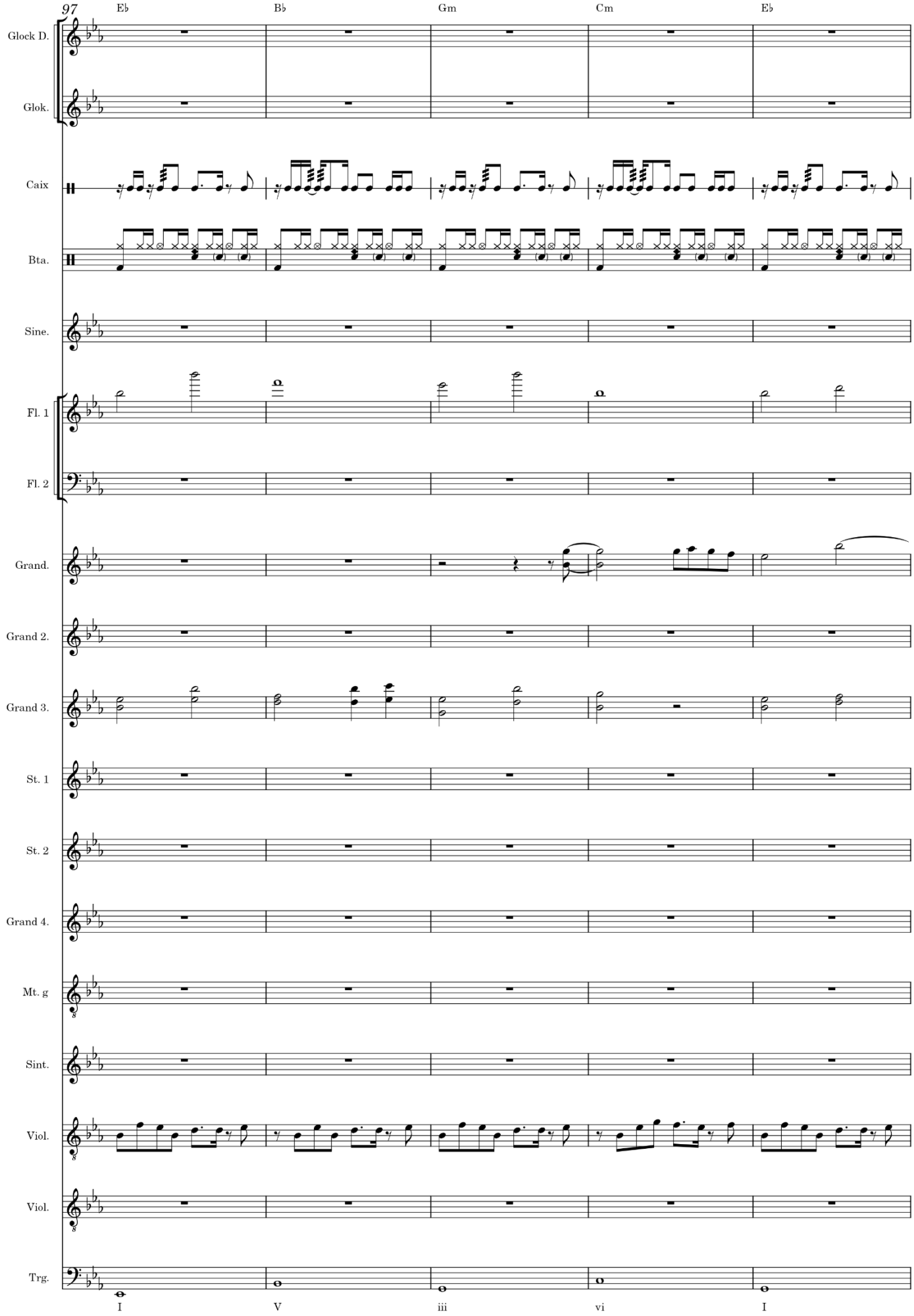

66
B♭
Gm
Cm
E♭
Glock D.
Glok.
Caix
Bta.
Sine.
Fl. 1
Fl. 2
Grand.
Grand 2.
Grand 3.
St. 1
St. 2
Grand 4.
Mt. g
Sint.
Viol.
Viol.
Trg.
V
iii
vi
I
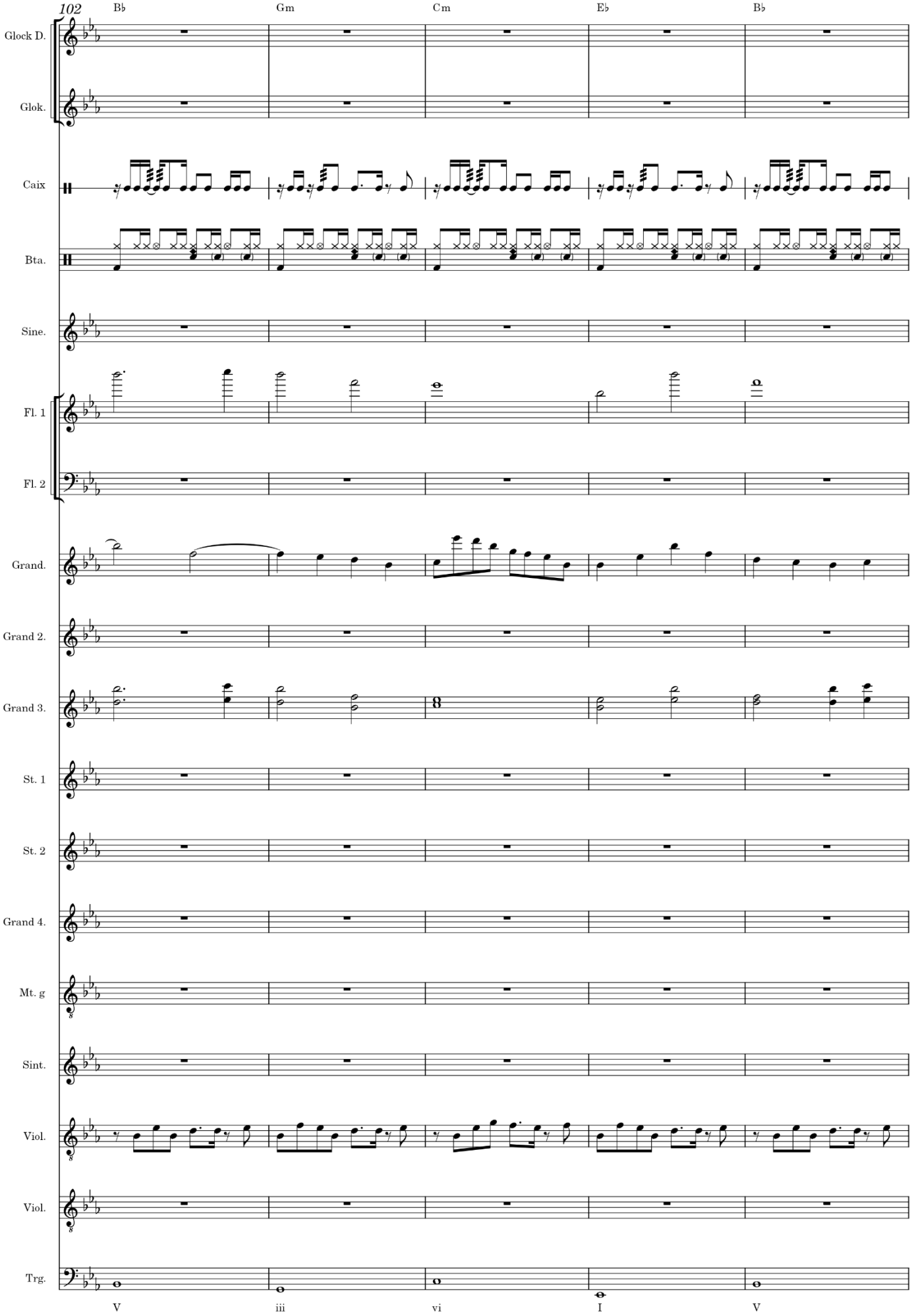

70
B♭
Gm
Cm
A♭(9)
Dm7(♭5)
B♭
E♭
Glock D.
Glok.
Caix
Bta.
Sine.
Segmento b
Fl. 1
Fl. 2
Grand.
Grand 2.
Grand 3.
St. 1
St. 2
Grand 4.
Mt. g
Sint.
Viol.
Viol.
Trg.
V
iii
vi
IV
vii°
V
I
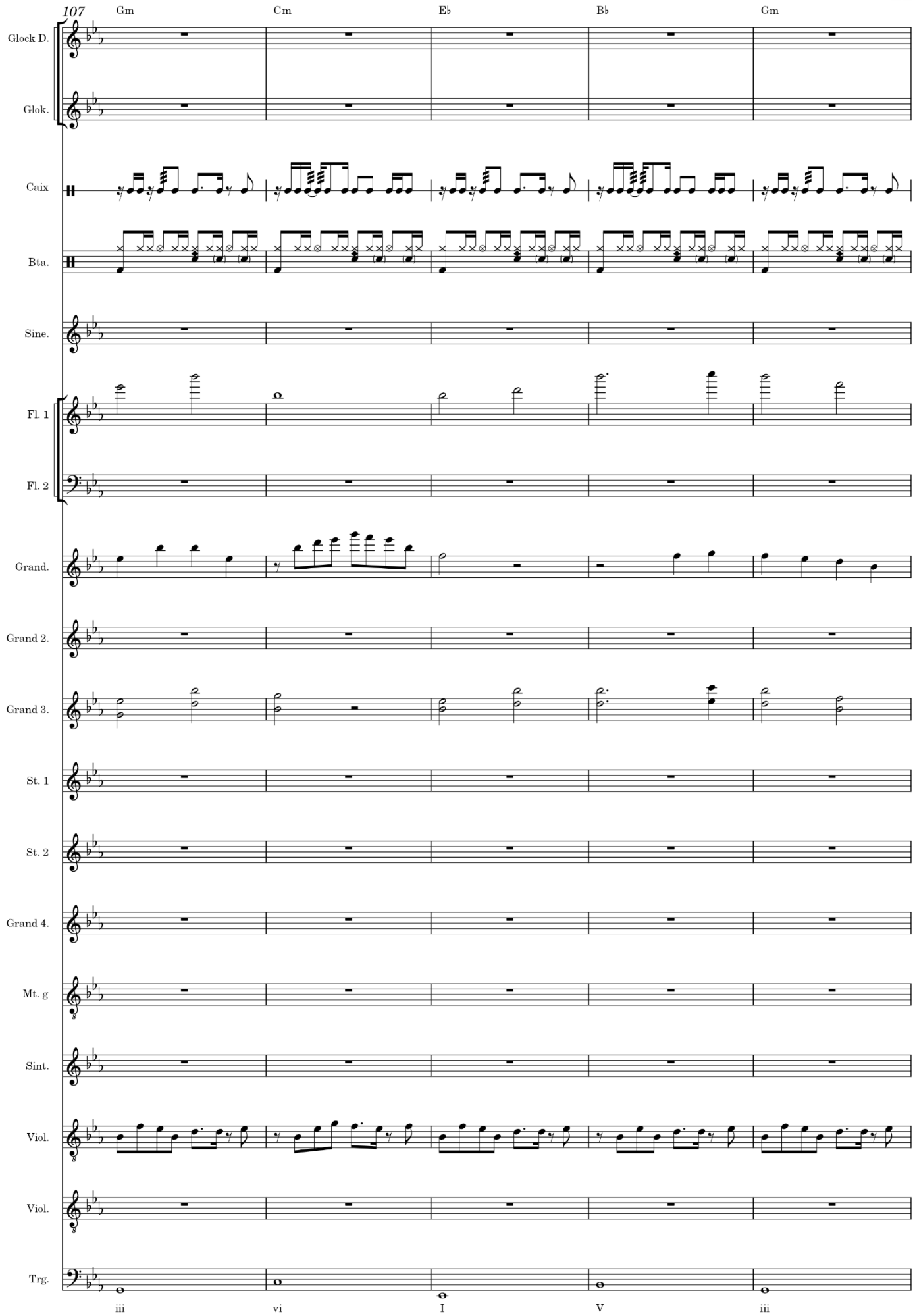

77
A♭(9)
Dm7(♭5)
B♭
Cm
B♭
A♭(9)
Dm7(♭5)/A♭
B♭
E♭
A♭(9)
Glock D.
Glok.
Caix
Bta.
Sine.
Fl. 1
Fl. 2
Grand.
Grand 2.
Grand 3.
St. 1
St. 2
Grand 4.
Mt. g
Sint.
Viol.
Viol.
Trg.
IV
vii°
V
vi
V
IV
vii°
V
I
IV
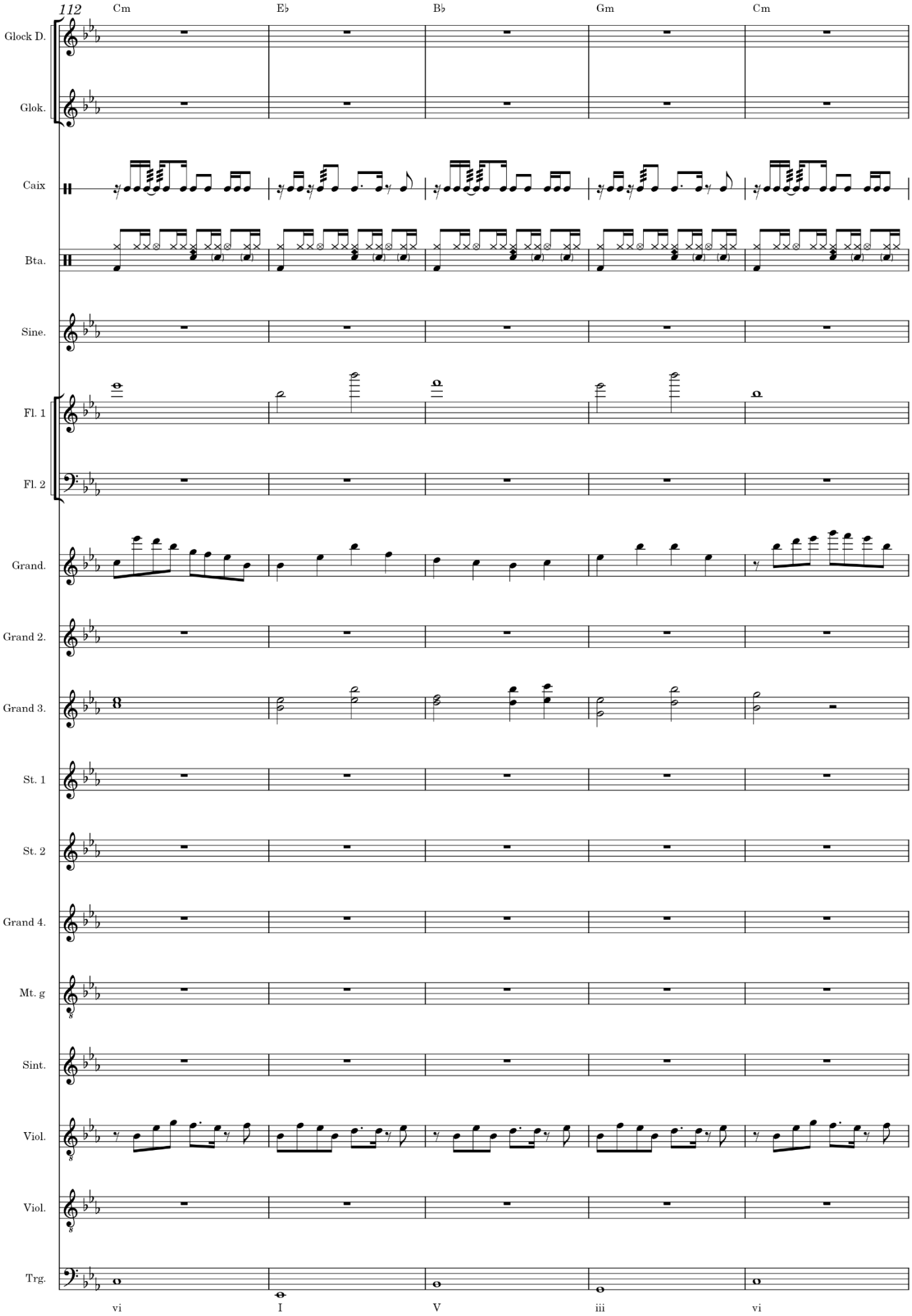

86
Dm7(♭5)/A♭
B♭
Cm
B♭
E♭
B♭
Gm6
Glock D.
Glok.
Caix
Bta.
Sine.
Segmento a
Fl. 1
Fl. 2
Grand.
Grand 2.
Grand 3.
St. 1
St. 2
Grand 4.
Mt. g
Sint.
Viol.
Viol.
Trg.
vii^
V
vi
V
I
V
iii
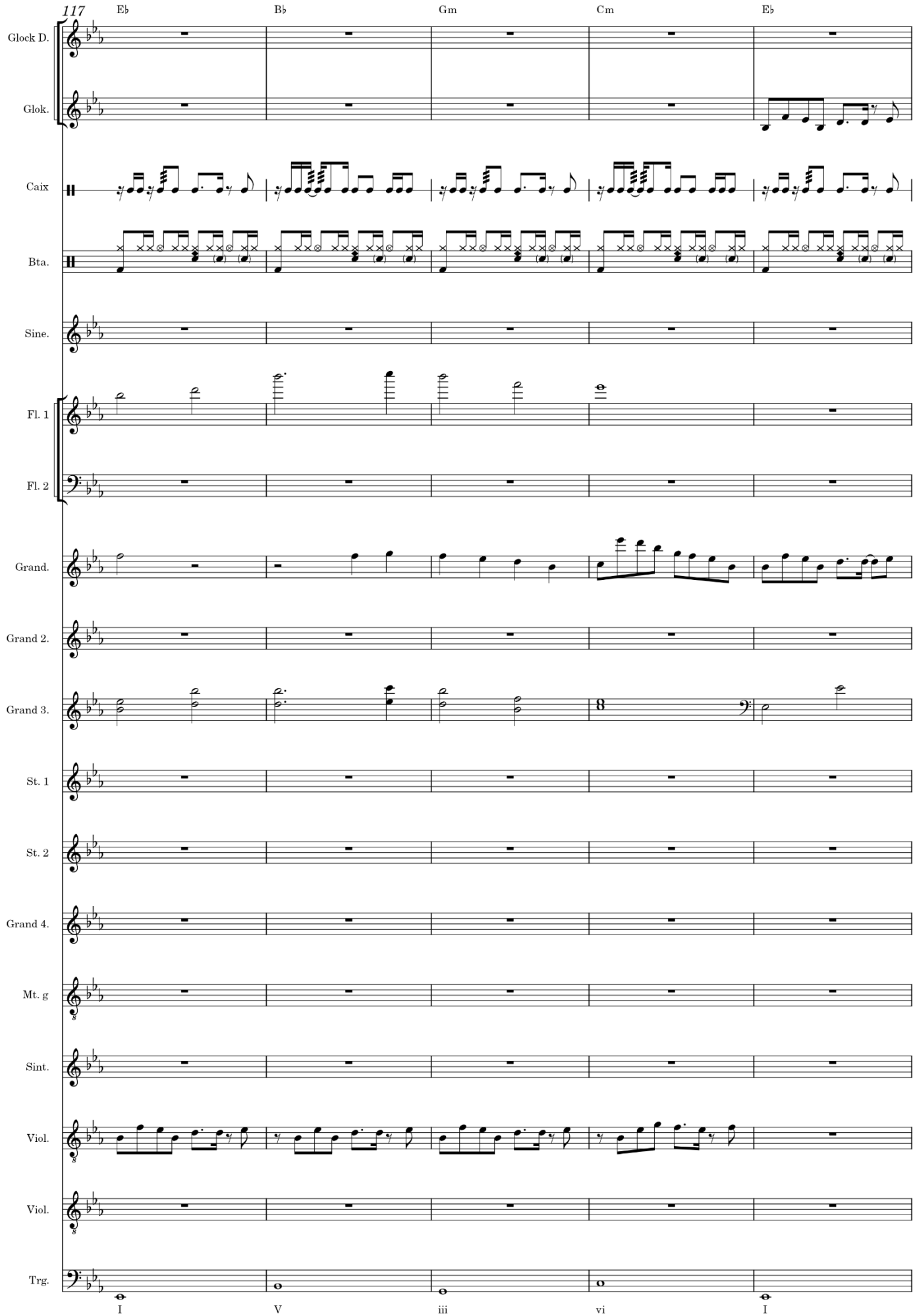

92
Cm7
E♭7M
B♭
Gm7
Cm7
Glock D.
Glok.
Caix
Bta.
Sine.
Fl. 1
Fl. 2
Grand.
Grand 2.
Grand 3.
St. 1
St. 2
Grand 4.
Mt. g
Sint.
Viol.
Viol.
Trg.
vi
I
V
iii
vi
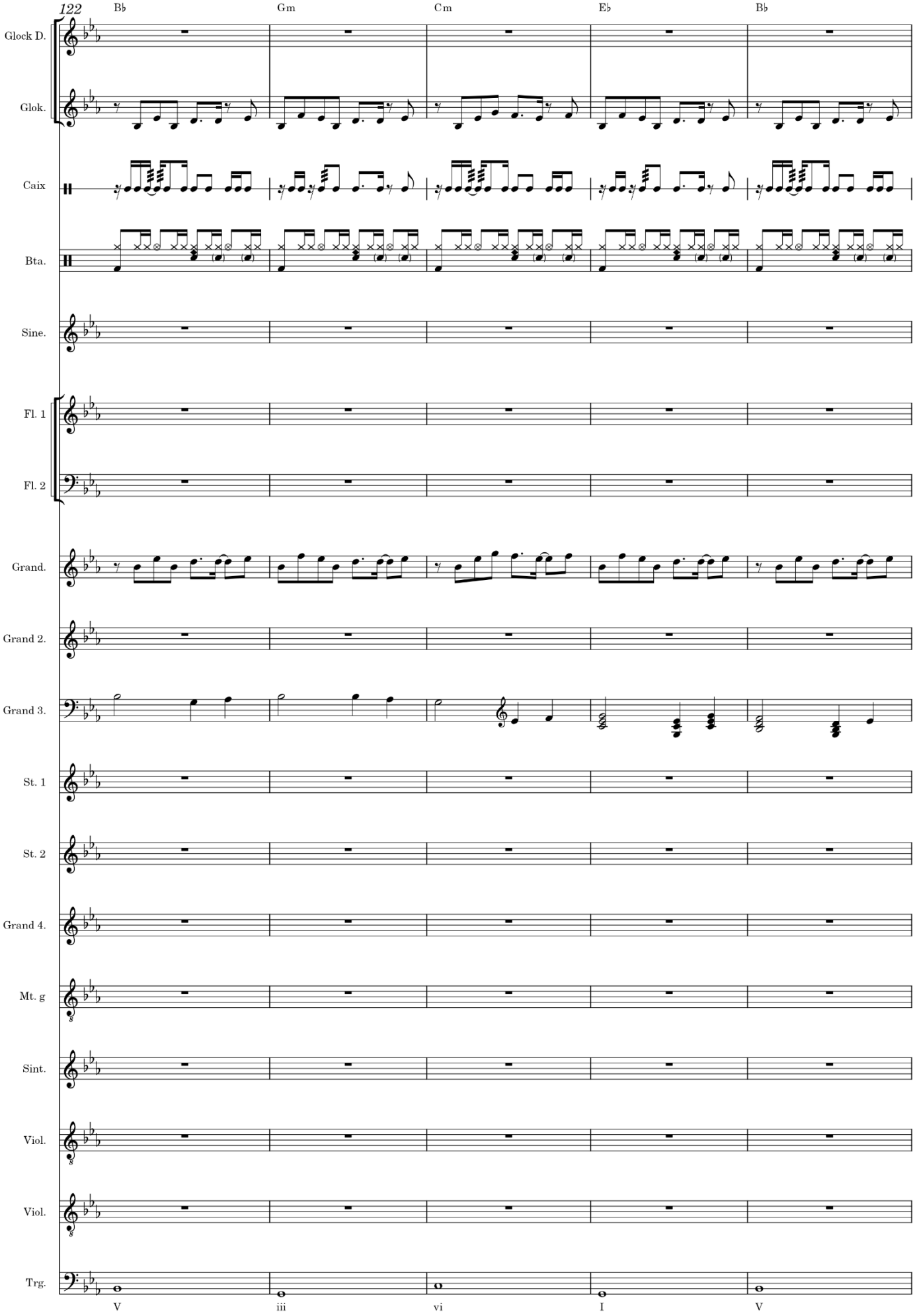

97
E♭
B♭
Gm
Cm
E♭
Glock D.
Glok.
Caix
Bta.
Sine.
Fl. 1
Fl. 2
Grand.
Grand 2.
Grand 3.
St. 1
St. 2
Grand 4.
Mt. g
Sint.
Viol.
Viol.
Trg.
I
V
iii
vi
I
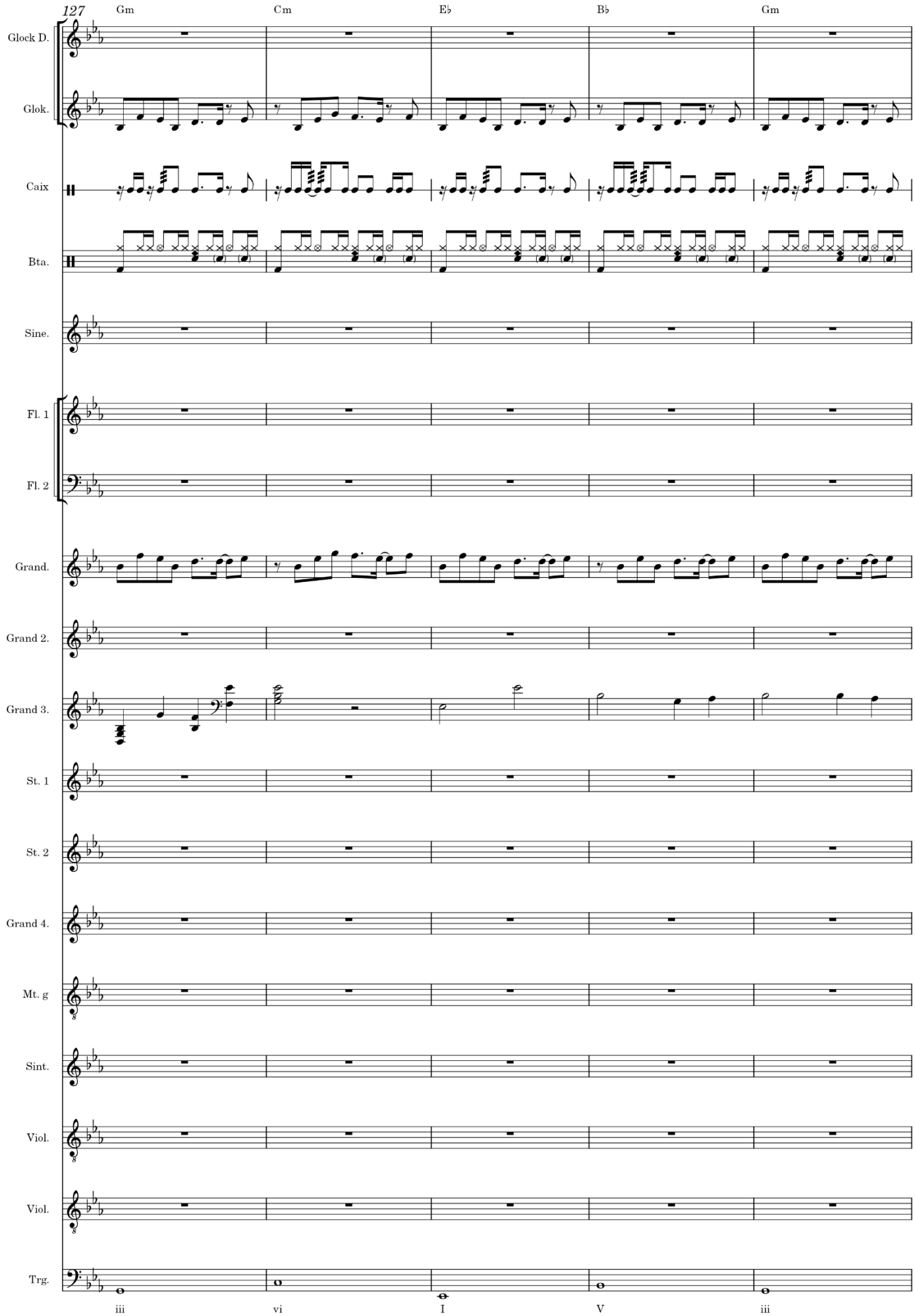

102
B♭
Gm
Cm
E♭
B♭
Glock D.
Glok.
Caix
Bta.
Sine.
Fl. 1
Fl. 2
Grand.
Grand 2.
Grand 3.
St. 1
St. 2
Grand 4.
Mt. g
Sint.
Viol.
Viol.
Trg.
V
iii
vi
I
V
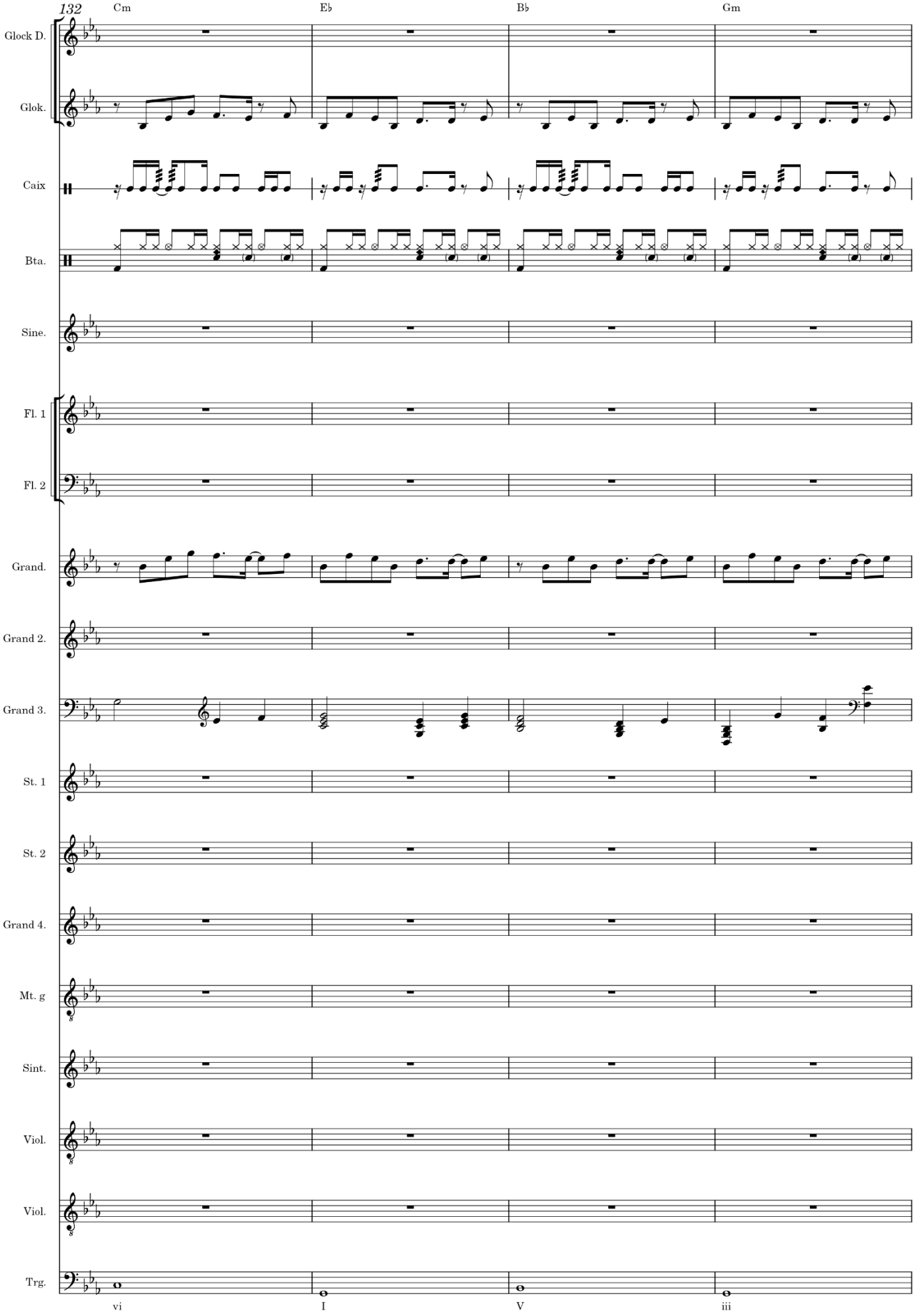

107
Gm
Cm
E♭
B♭
Gm
Glock D.
Glok.
Caix
Bta.
Sine.
Fl. 1
Fl. 2
Grand.
Grand 2.
Grand 3.
St. 1
St. 2
Grand 4.
Mt. g
Sint.
Viol.
Viol.
Trg.
iii
vi
I
V
iii
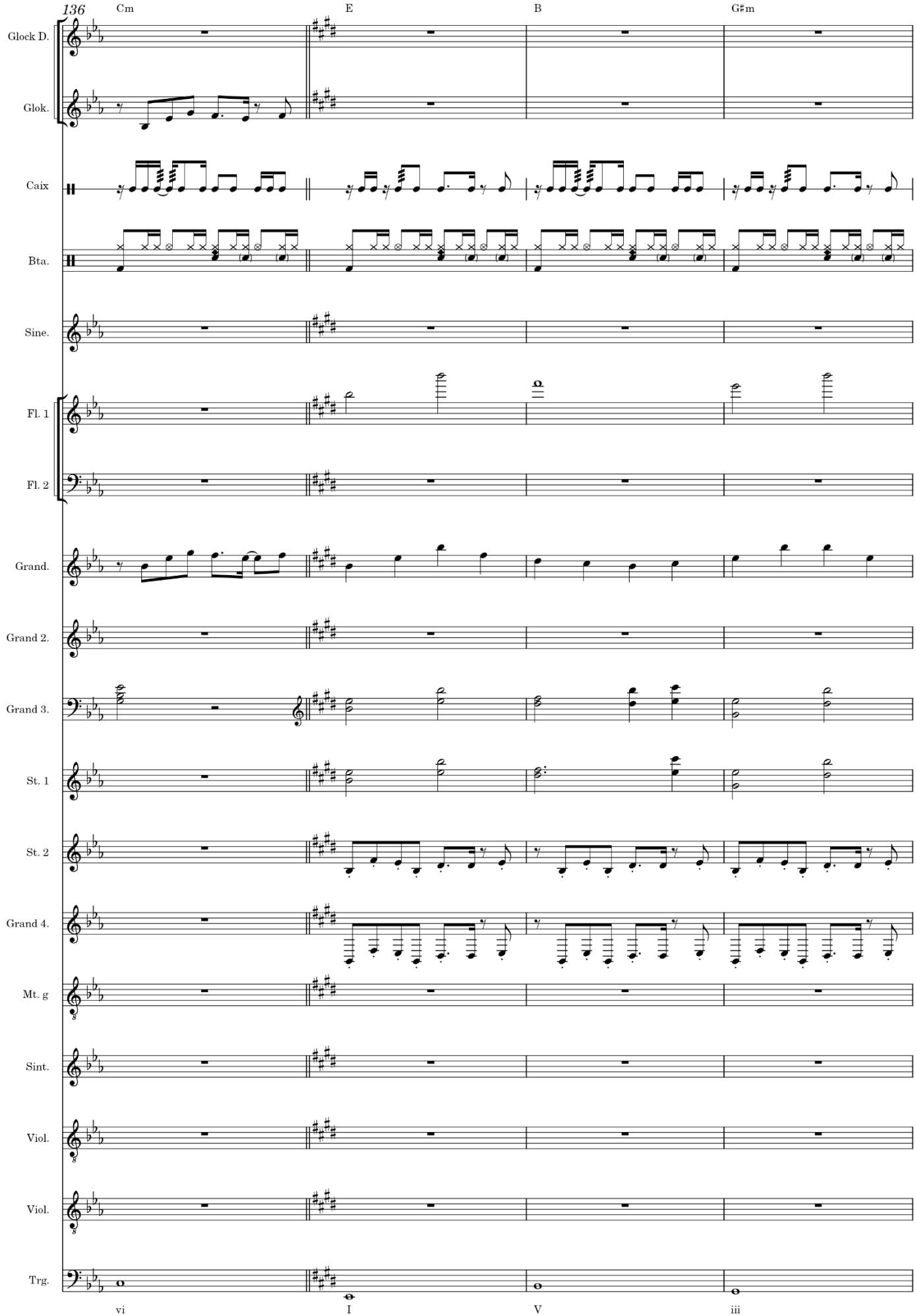

112
Cm
E♭
B♭
Gm
Cm
Glock D.
Glok.
Caix
Bta.
Sine.
Fl. 1
Fl. 2
Grand.
Grand 2.
Grand 3.
St. 1
St. 2
Grand 4.
Mt. g
Sint.
Viol.
Viol.
Trg.
vi
I
V
iii
vi
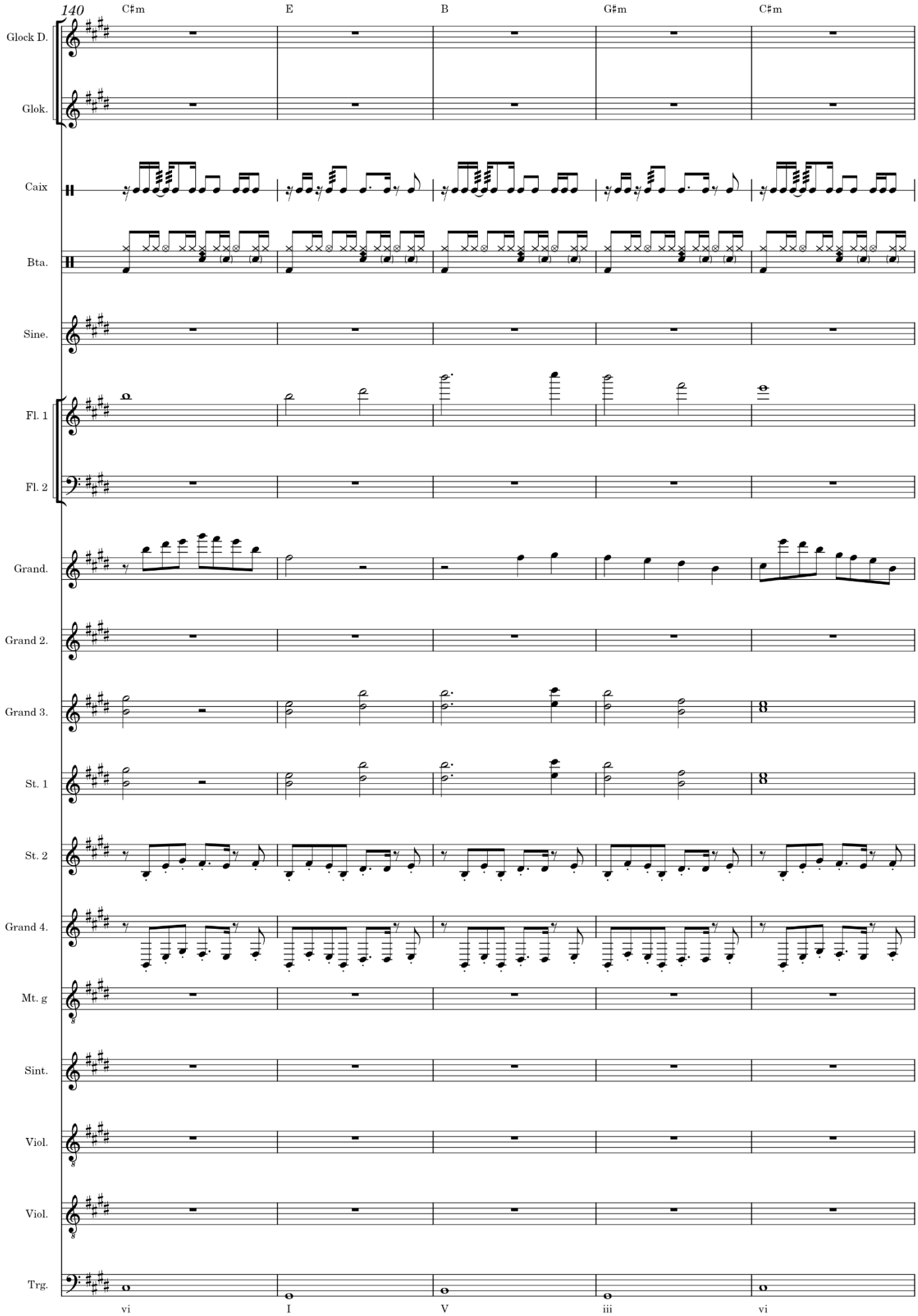

117
E♭
B♭
Gm
Cm
E♭
Glock D.
Glok.
Caix
Bta.
Sine.
Fl. 1
Fl. 2
Grand.
Grand 2.
Grand 3.
St. 1
St. 2
Grand 4.
Mt. g
Sint.
Viol.
Viol.
Trg.
I
V
iii
vi
I
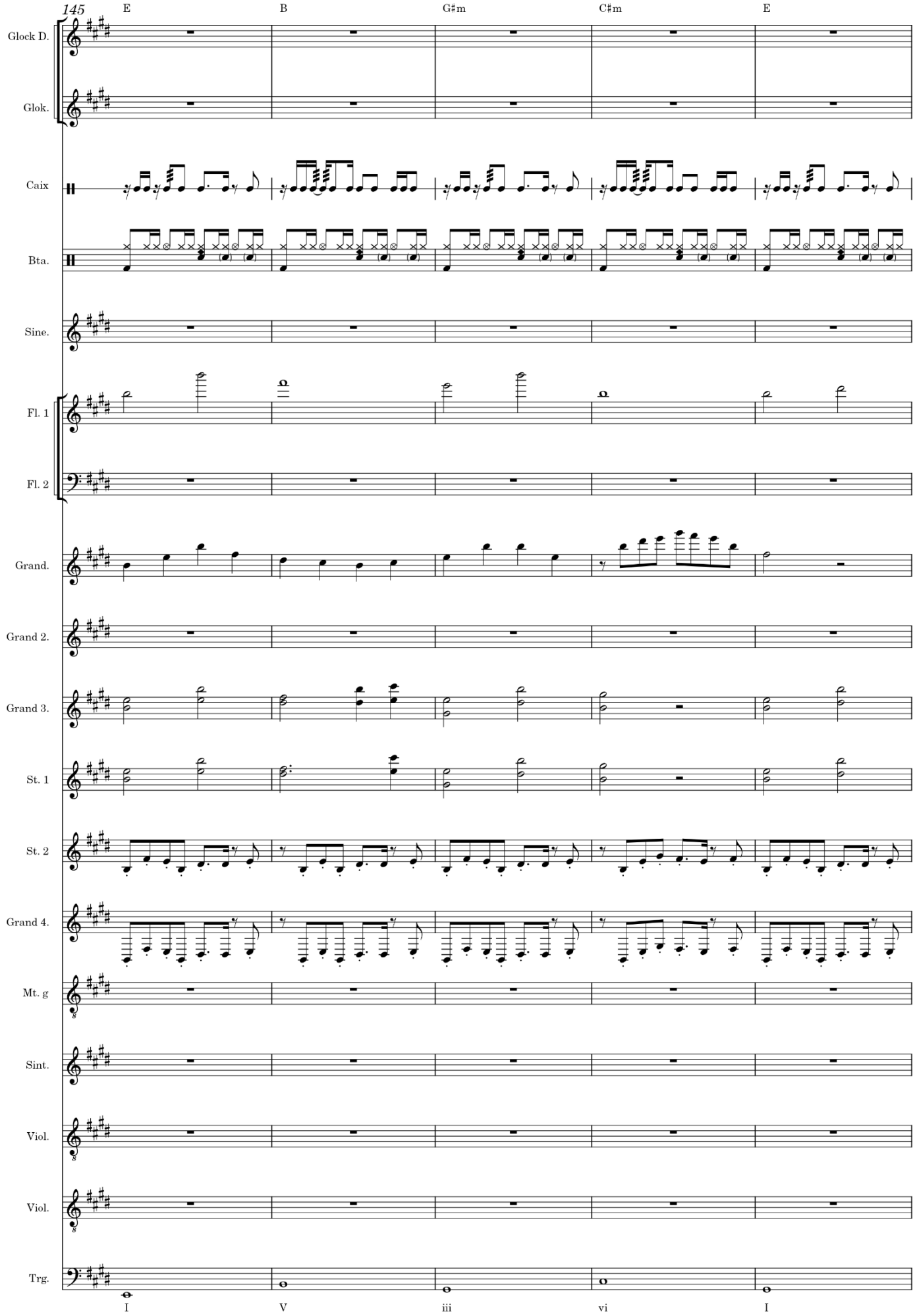

122
B♭
Gm
Cm
E♭
B♭
Glock D.
Glok.
Caix
Bta.
Sine.
Fl. 1
Fl. 2
Grand.
Grand 2.
Grand 3.
St. 1
St. 2
Grand 4.
Mt. g
Sint.
Viol.
Viol.
Trg.
V
iii
vi
I
V
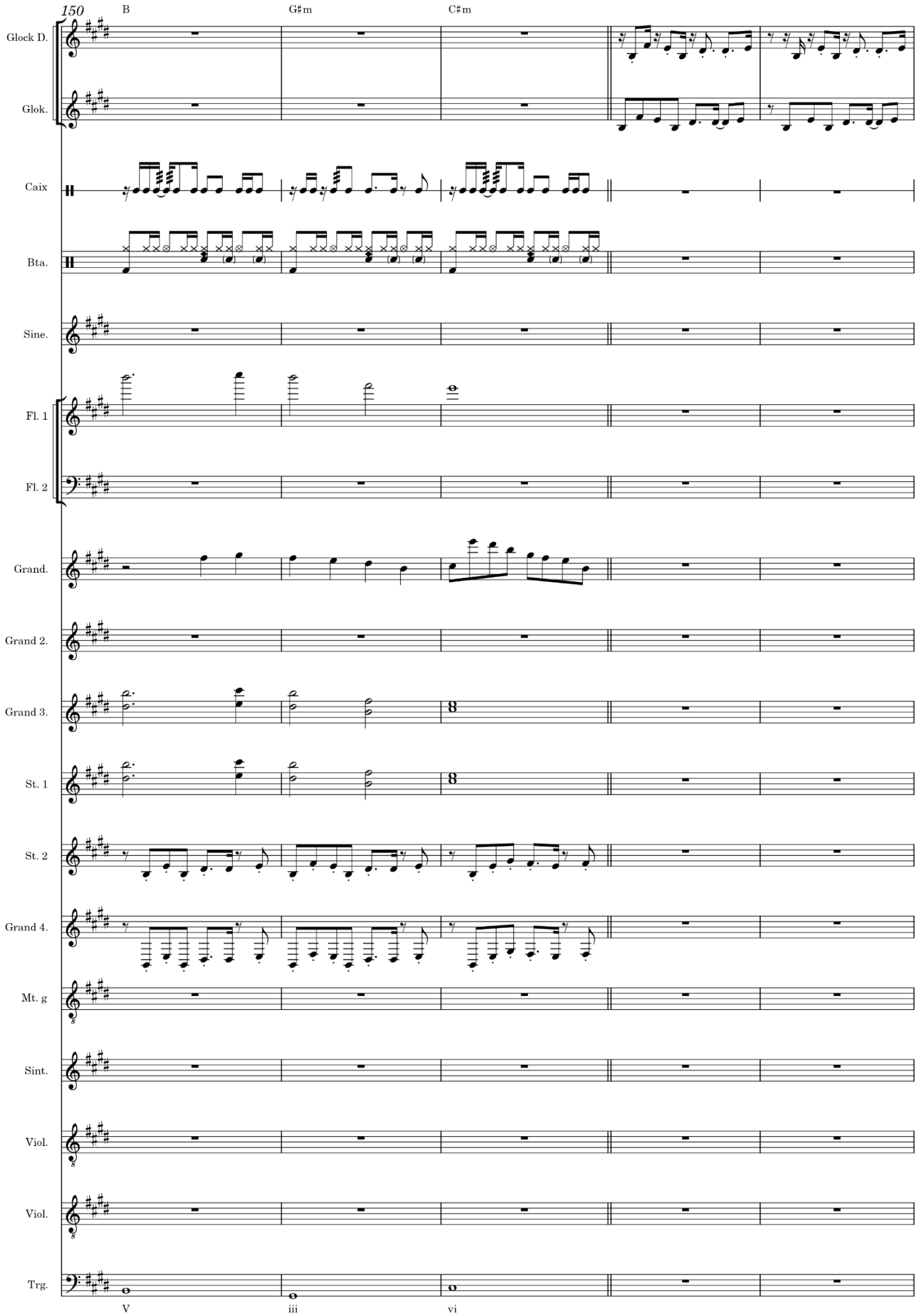

127
Gm
Cm
E♭
B♭
Gm
Glock D.
Glok.
Caix
Bta.
Sine.
Fl. 1
Fl. 2
Grand.
Grand 2.
Grand 3.
St. 1
St. 2
Grand 4.
Mt. g
Sint.
Viol.
Viol.
Trg.
iii
vi
I
V
iii
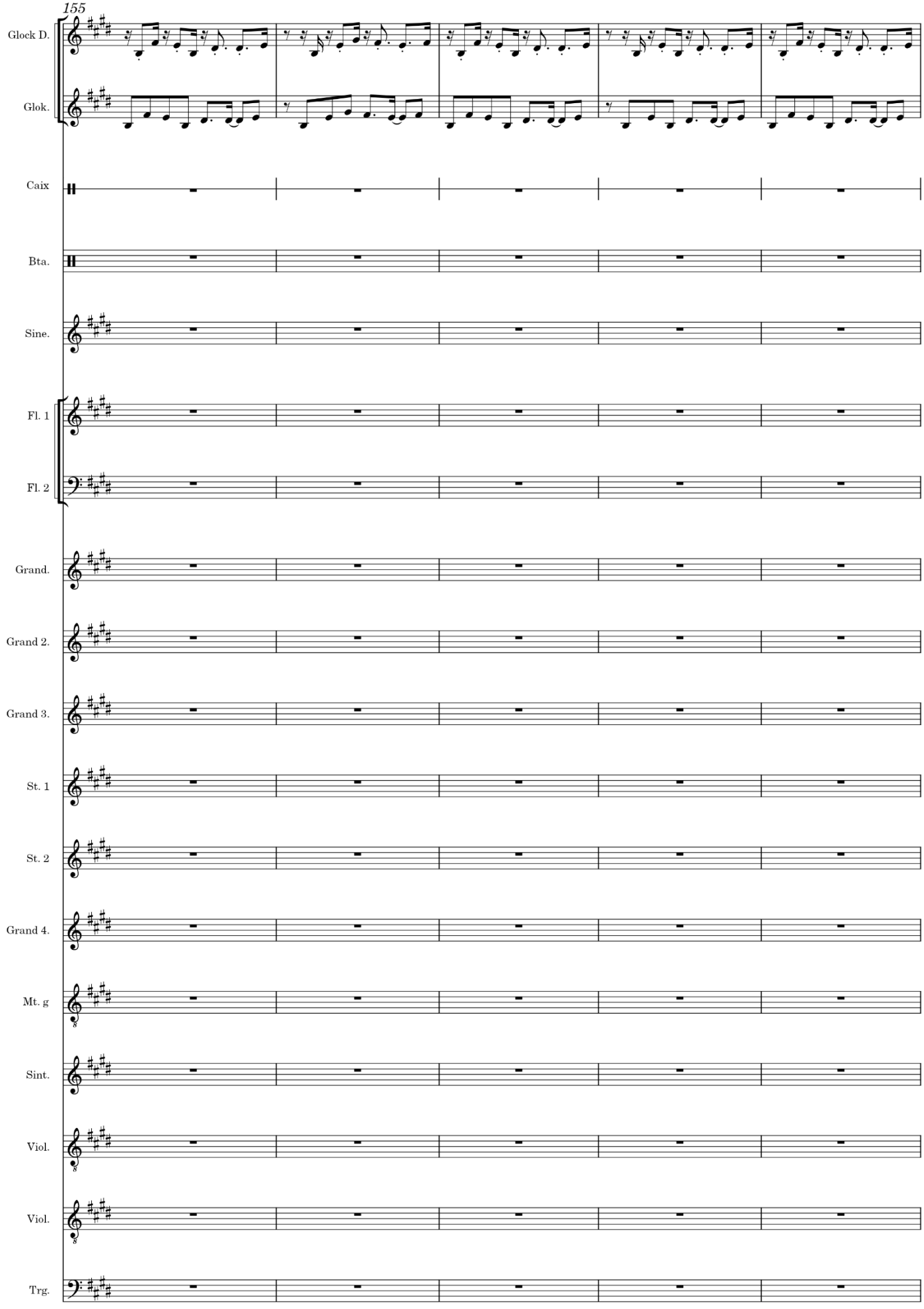

132
Cm
E♭
B♭
Gm
Glock D.
Glok.
Caix
Bta.
Sine.
Fl. 1
Fl. 2
Grand.
Grand 2.
Grand 3.
St. 1
St. 2
Grand 4.
Mt. g
Sint.
Viol.
Viol.
Trg.
vi
I
V
iii

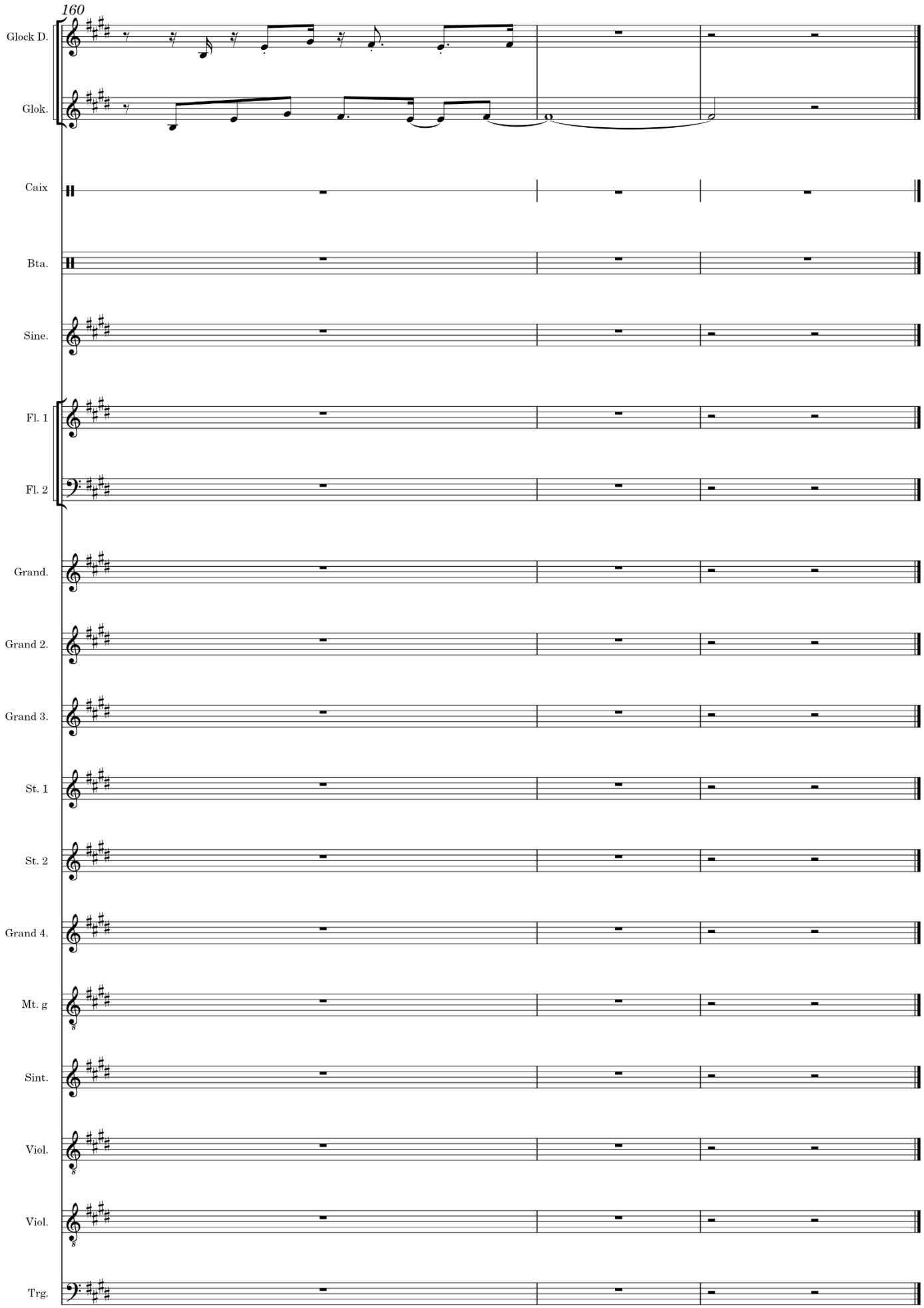

136
Cm
E
B
G♯m
Glock D.
Glok.
Caix
Bta.
Sine.
Fl. 1
Fl. 2
Grand.
Grand 2.
Grand 3.
St. 1
St. 2
Grand 4.
Mt. g
Sint.
Viol.
Viol.
Trg.
vi
I
V
iii


140
C♯m
E
B
G♯m
C♯m
Glock D.
Glok.
Caix
Bta.
Sine.
Fl. 1
Fl. 2
Grand.
Grand 2.
Grand 3.
St. 1
St. 2
Grand 4.
Mt. g
Sint.
Viol.
Viol.
Trg.
vi
I
V
iii
vi


145
E
B
G♯m
C♯m
E
Glock D.
Glok.
Caix
Bta.
Sine.
Fl. 1
Fl. 2
Grand.
Grand 2.
Grand 3.
St. 1
St. 2
Grand 4.
Mt. g
Sint.
Viol.
Viol.
Trg.
I
V
iii
vi
I


150
B
G♯m
C♯m
Glock D.
Glok.
Caix
Bta.
Sine.
Fl. 1
Fl. 2
Grand.
Grand 2.
Grand 3.
St. 1
St. 2
Grand 4.
Mt. g
Sint.
Viol.
Viol.
Trg.
V
iii
vi
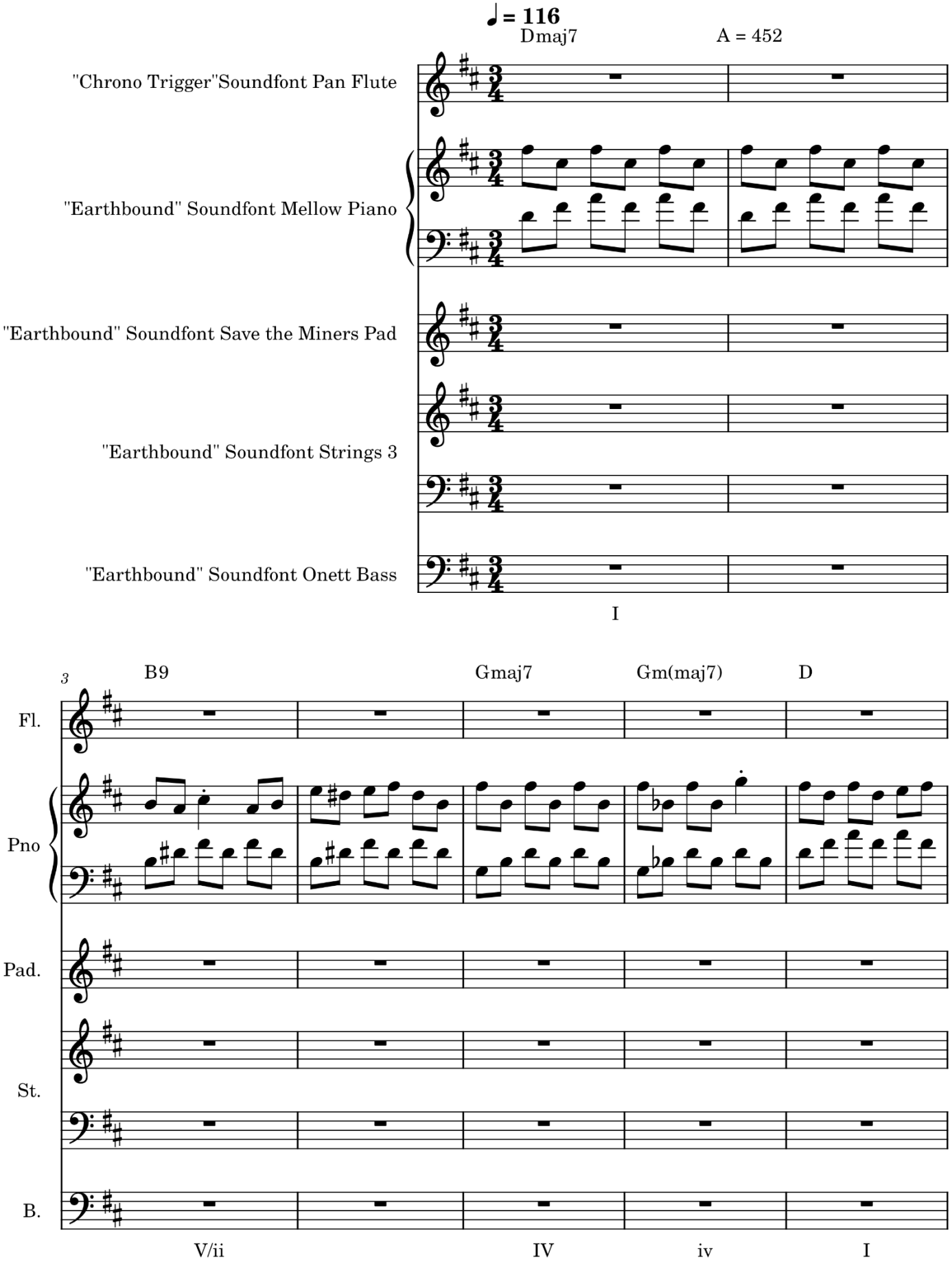

155
Glock D.
Glok.
Caix
Bta.
Sine.
Fl. 1
Fl. 2
Grand.
Grand 2.
Grand 3.
St. 1
St. 2
Grand 4.
Mt. g
Sint.
Viol.
Viol.
Trg.
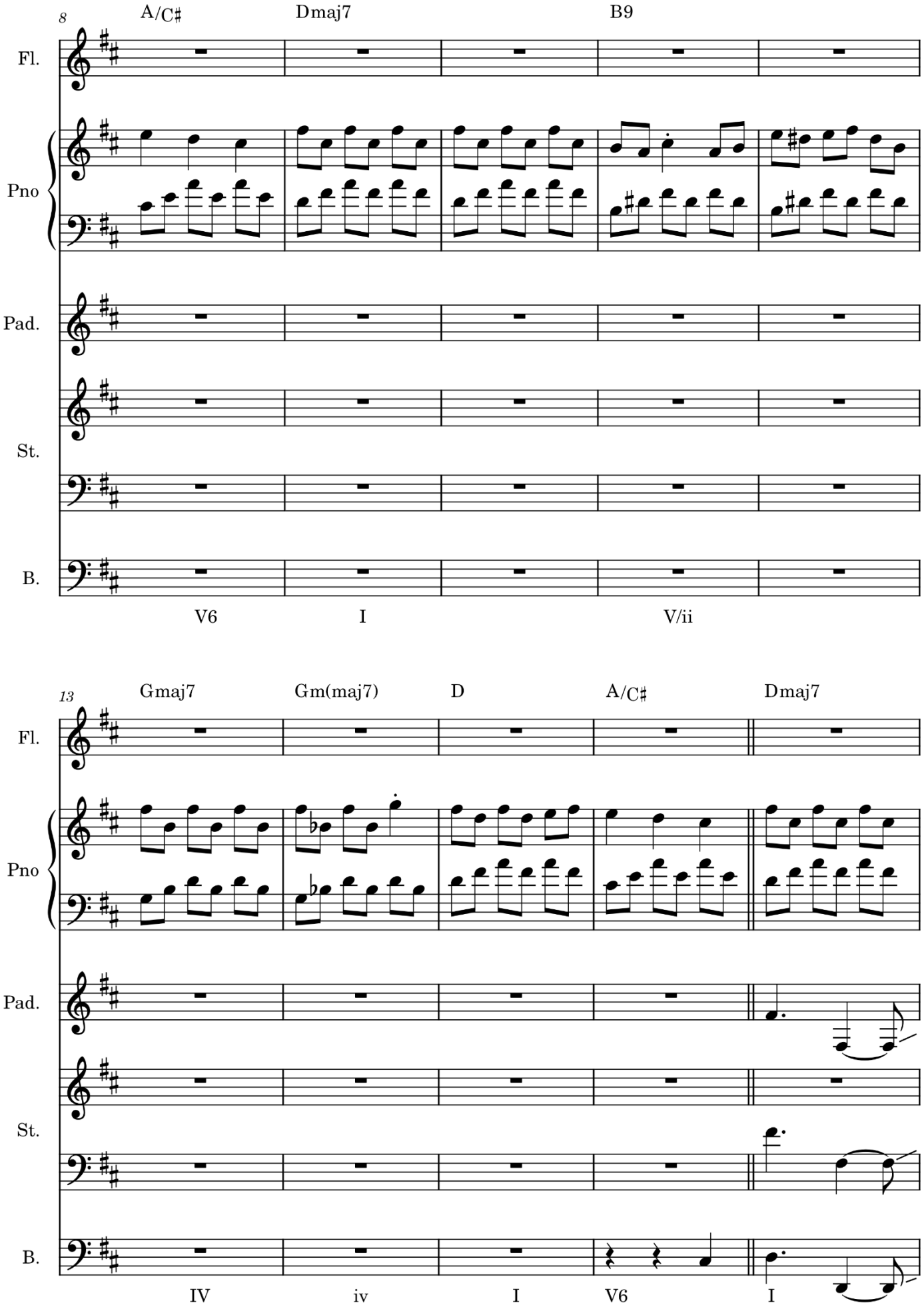

160
Glock D.
Glok.
Caix
Bta.
Sine.
Fl. 1
Fl. 2
Grand.
Grand 2.
Grand 3.
St. 1
St. 2
Grand 4.
Mt. g
Sint.
Viol.
Viol.
Trg.
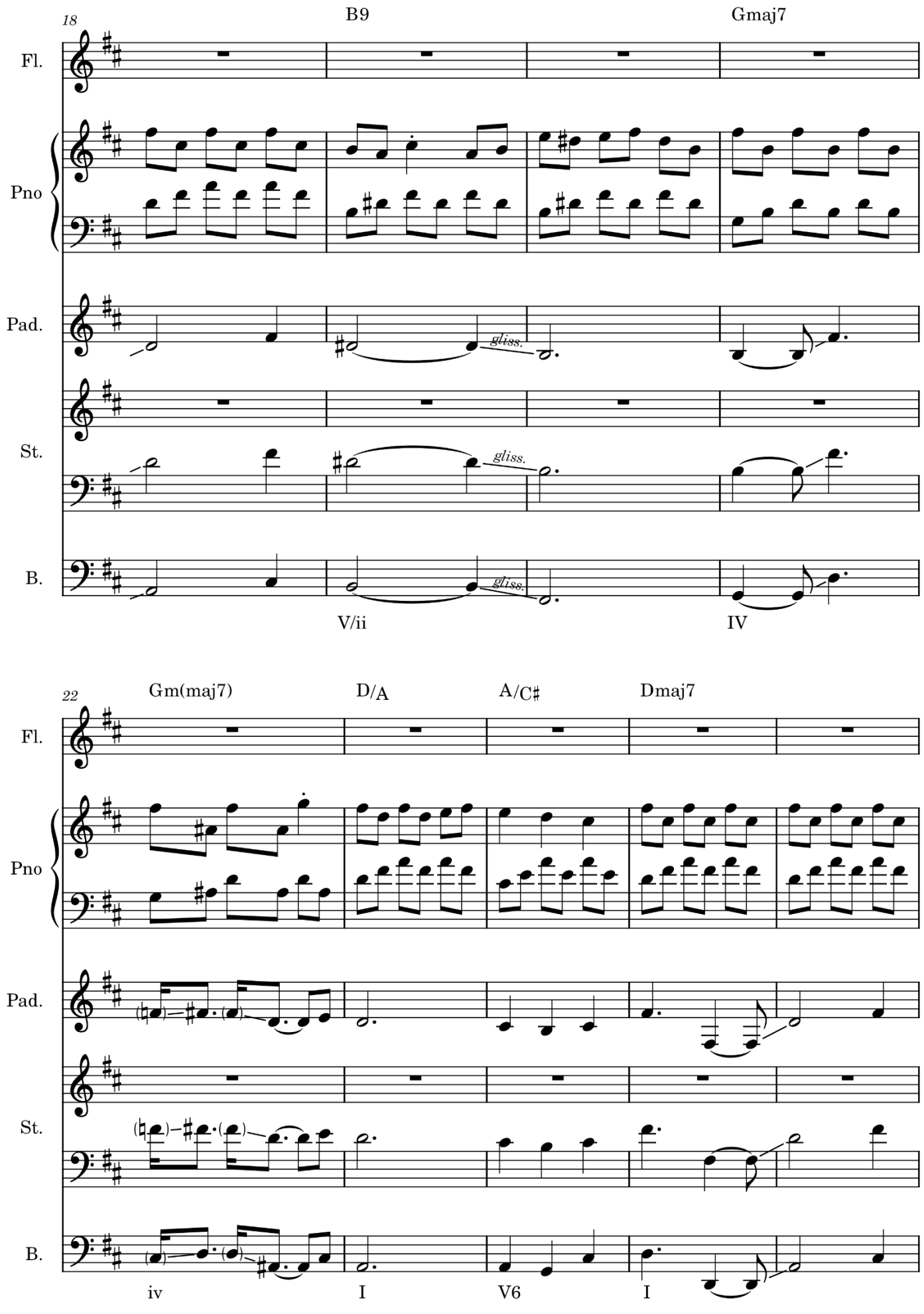
Fallen Down (Reprise)
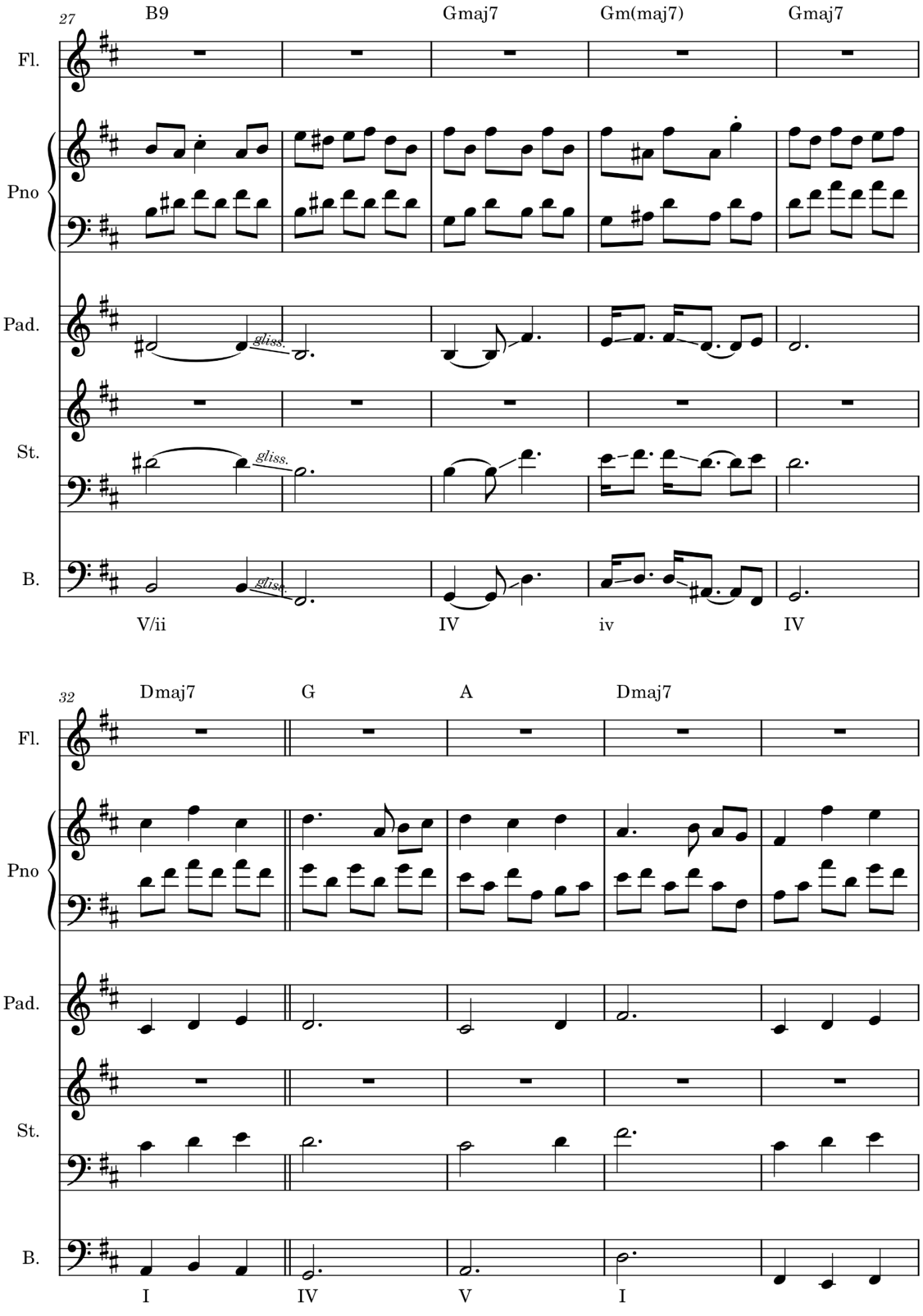
Undertale - Toby Fox
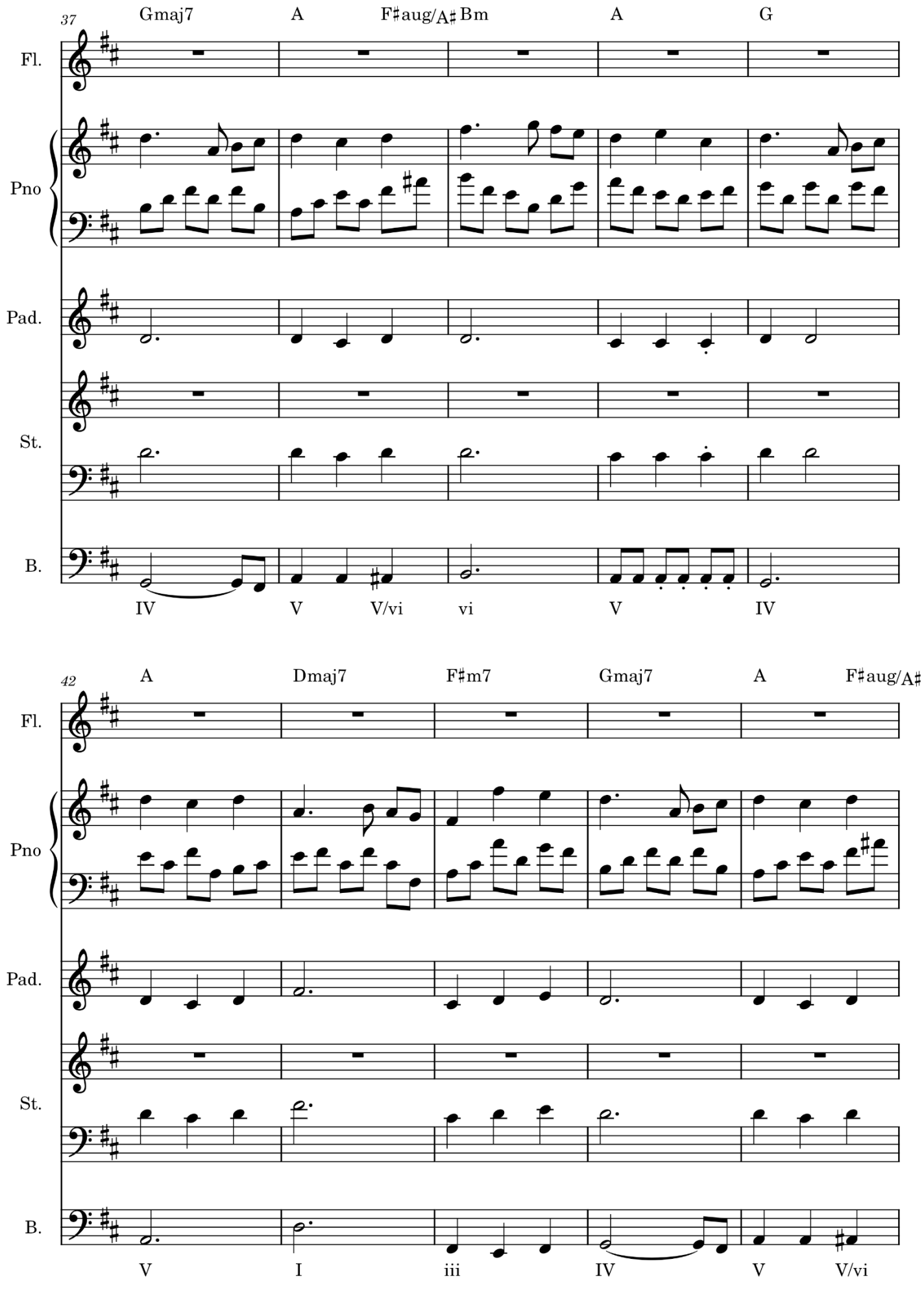
Transcrição - Carlos Limaverde
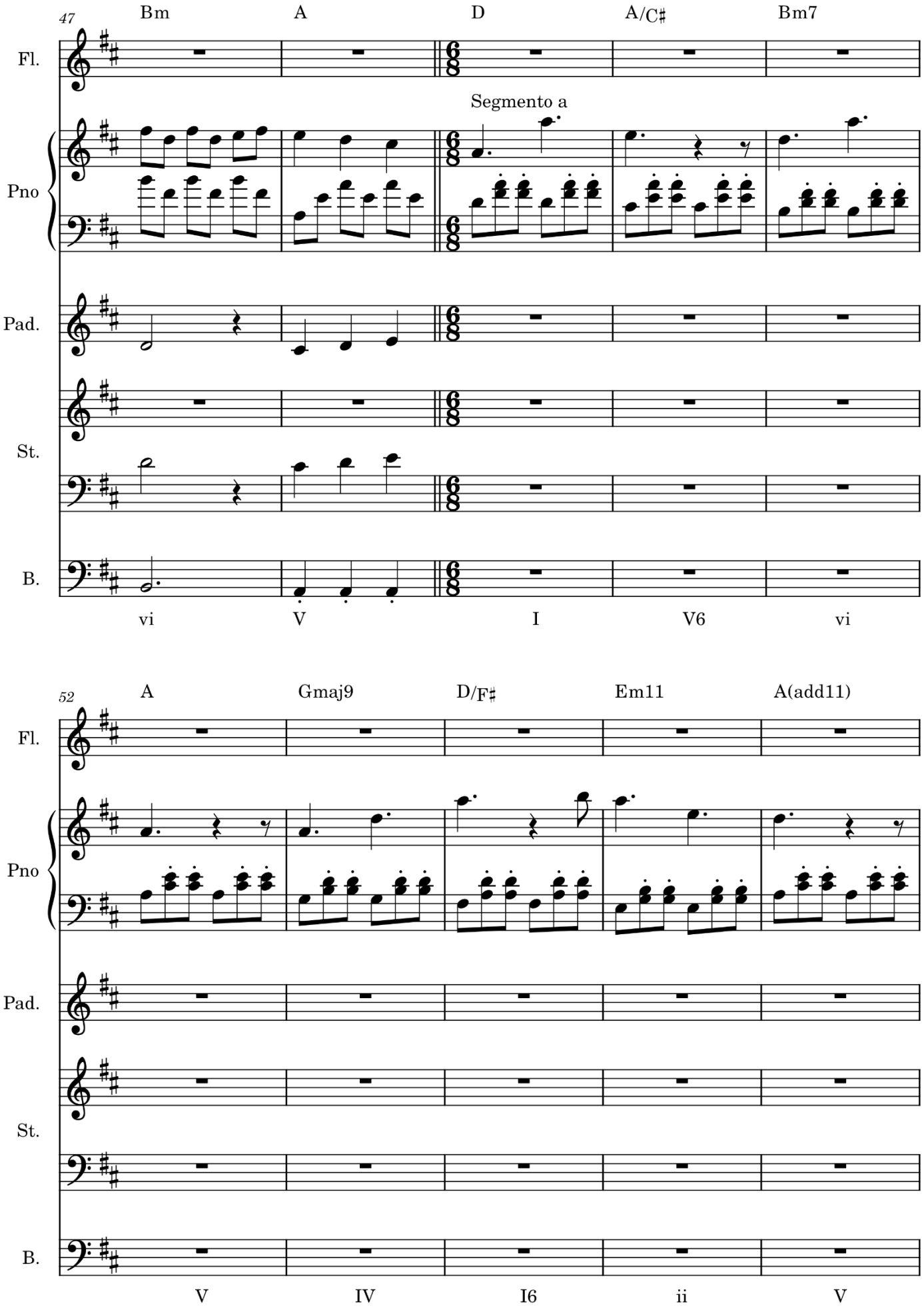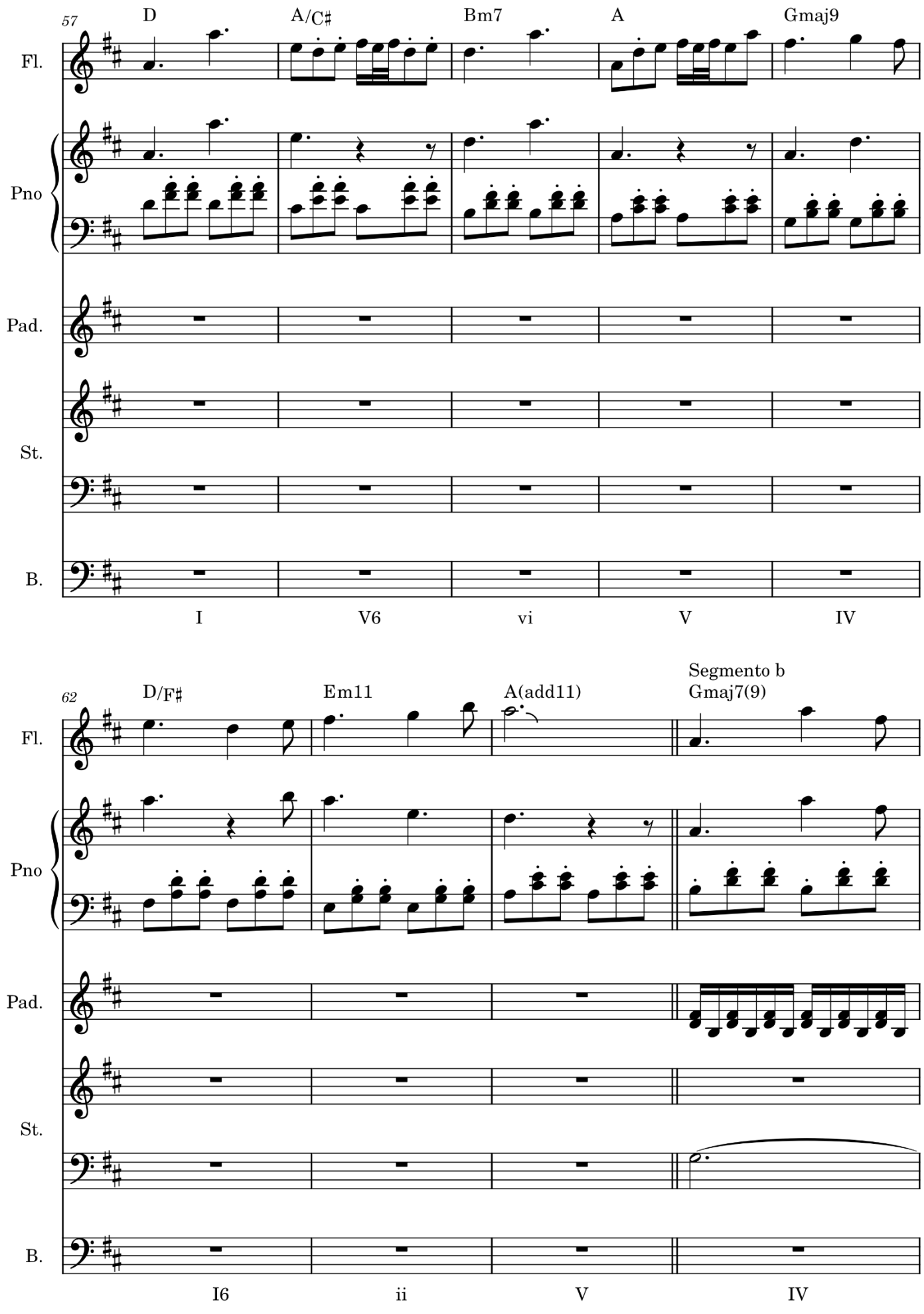



8
A/C♯
Dmaj7
B9
Fl.
Pno
Pad.
St.
B.
V6
I
V/ii
13
Gmaj7
Gm(maj7)
D
A/C♯
Dmaj7
Fl.
Pno
Pad.
St.
B.
IV
iv
I
V6
I
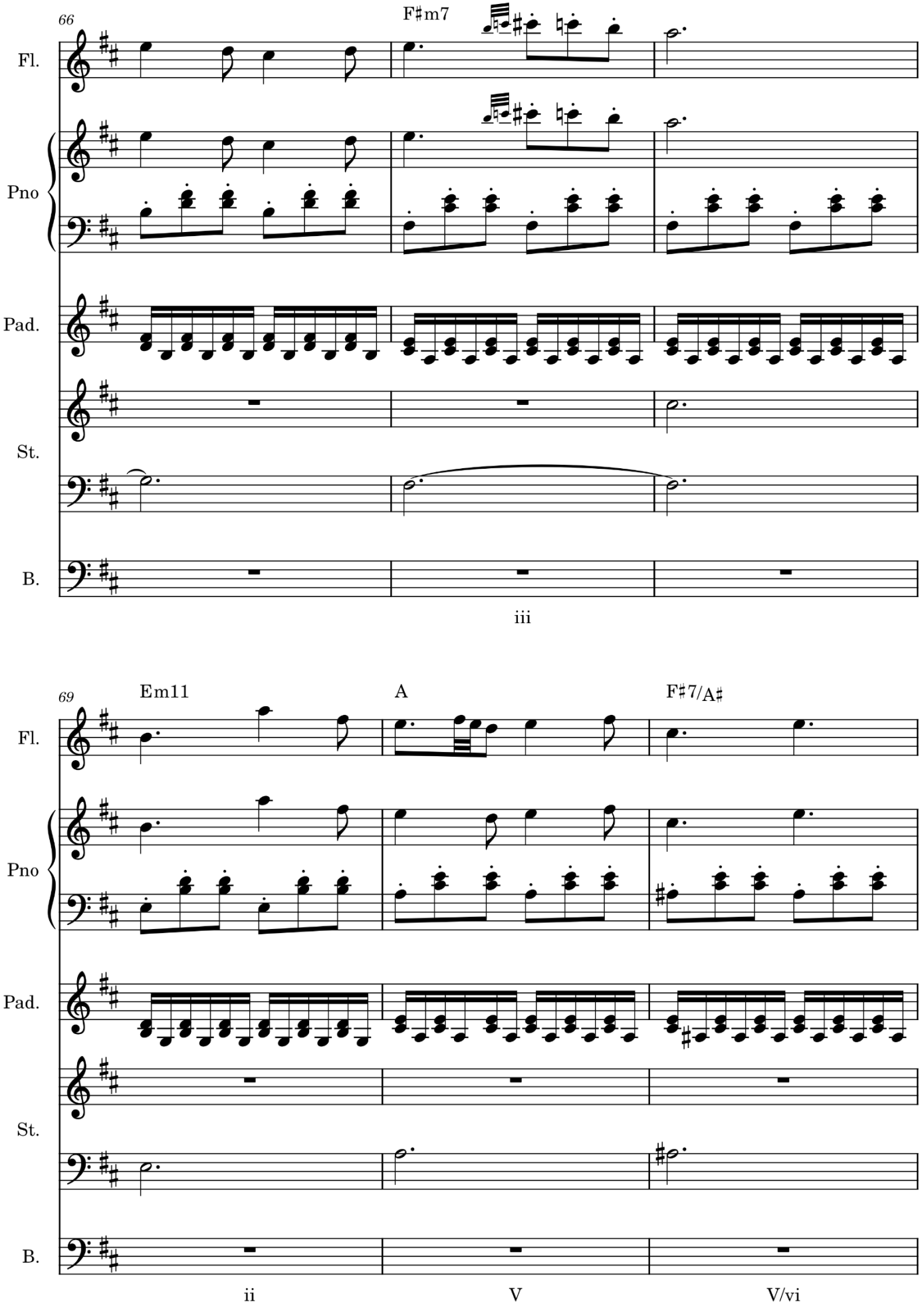

18
B9
Gmaj7
Fl.
Pno
Pad.
gliss.
St.
gliss.
B.
gliss.
V/ii
IV
22
Gm(maj7)
D/A
A/C♯
Dmaj7
Fl.
Pno
Pad.
St.
B.
iv
I
V6
I
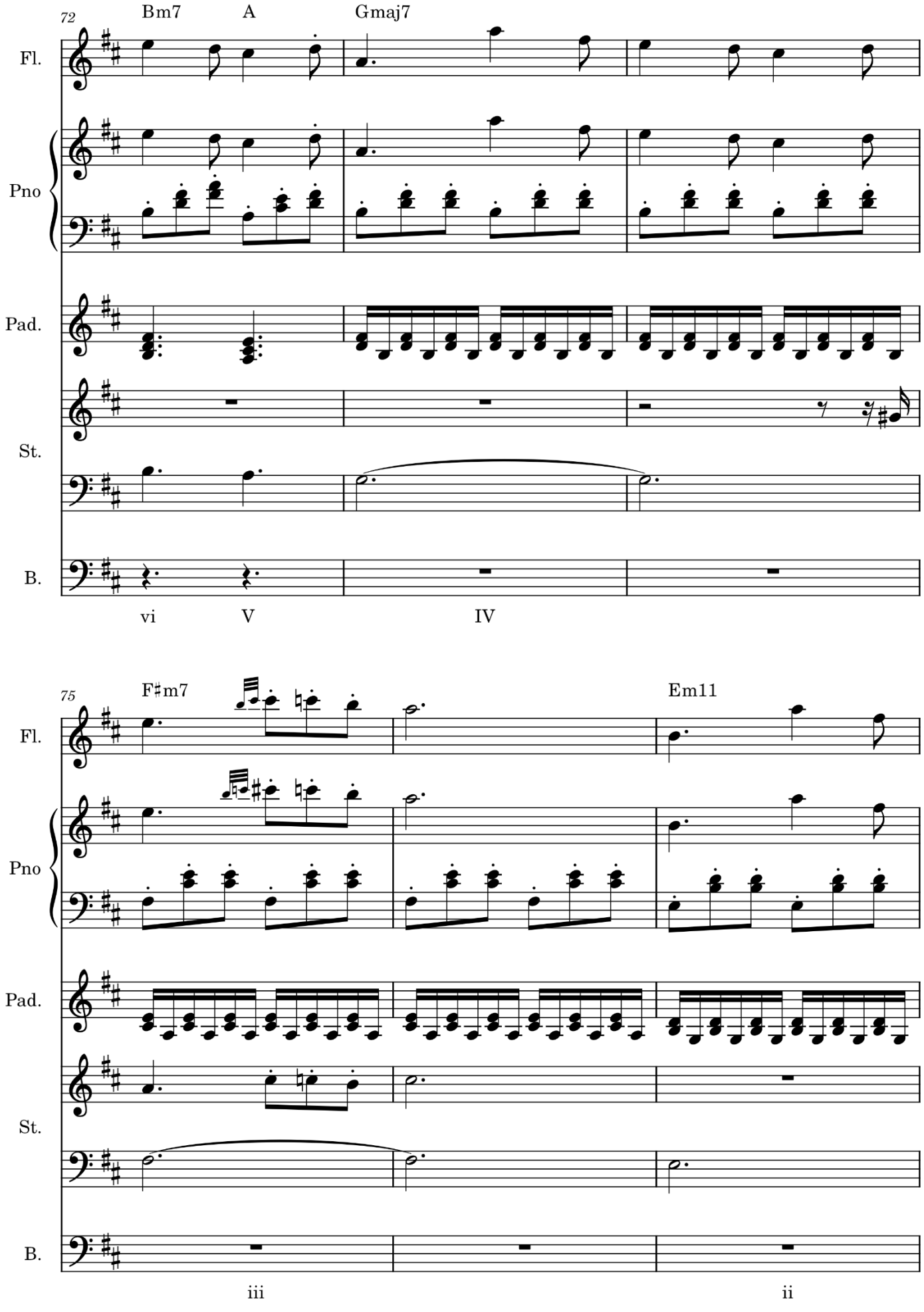

27
B9
Gmaj7
Gm(maj7)
Gmaj7
Fl.
Pno
Pad.
gliss.
St.
gliss.
B.
gliss.
V/ii
IV
iv
IV
32
Dmaj7
G
A
Dmaj7
Fl.
Pno
Pad.
St.
B.
I
IV
V
I
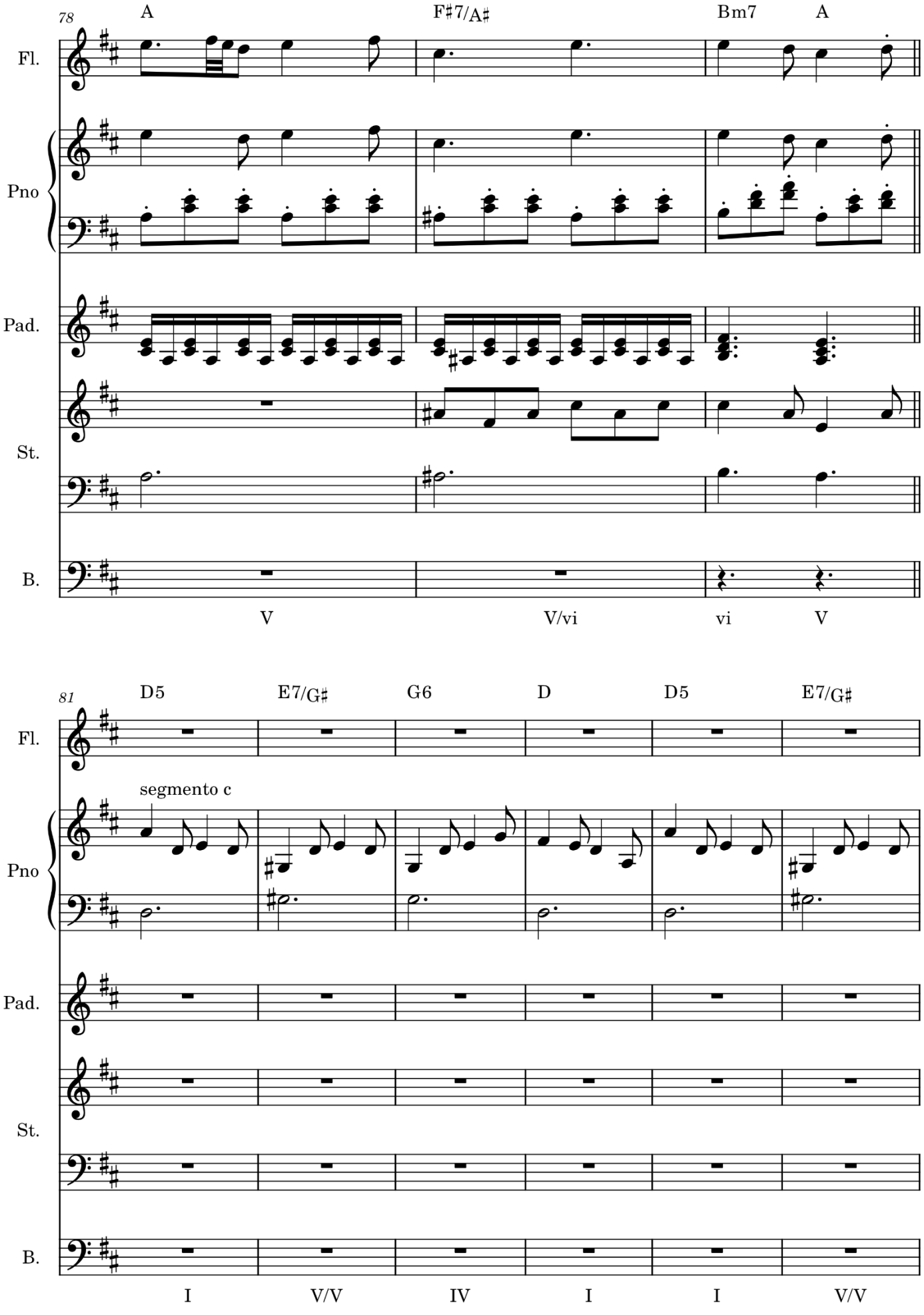

37
Gmaj7
A
F♯aug/A♯
Bm
A
G
Fl.
Pno
Pad.
St.
B.
IV
V
V/vi
vi
V
IV
42
A
Dmaj7
F♯m7
Gmaj7
A
F♯aug/A♯
Fl.
Pno
Pad.
St.
B.
V
I
iii
IV
V
V/vi
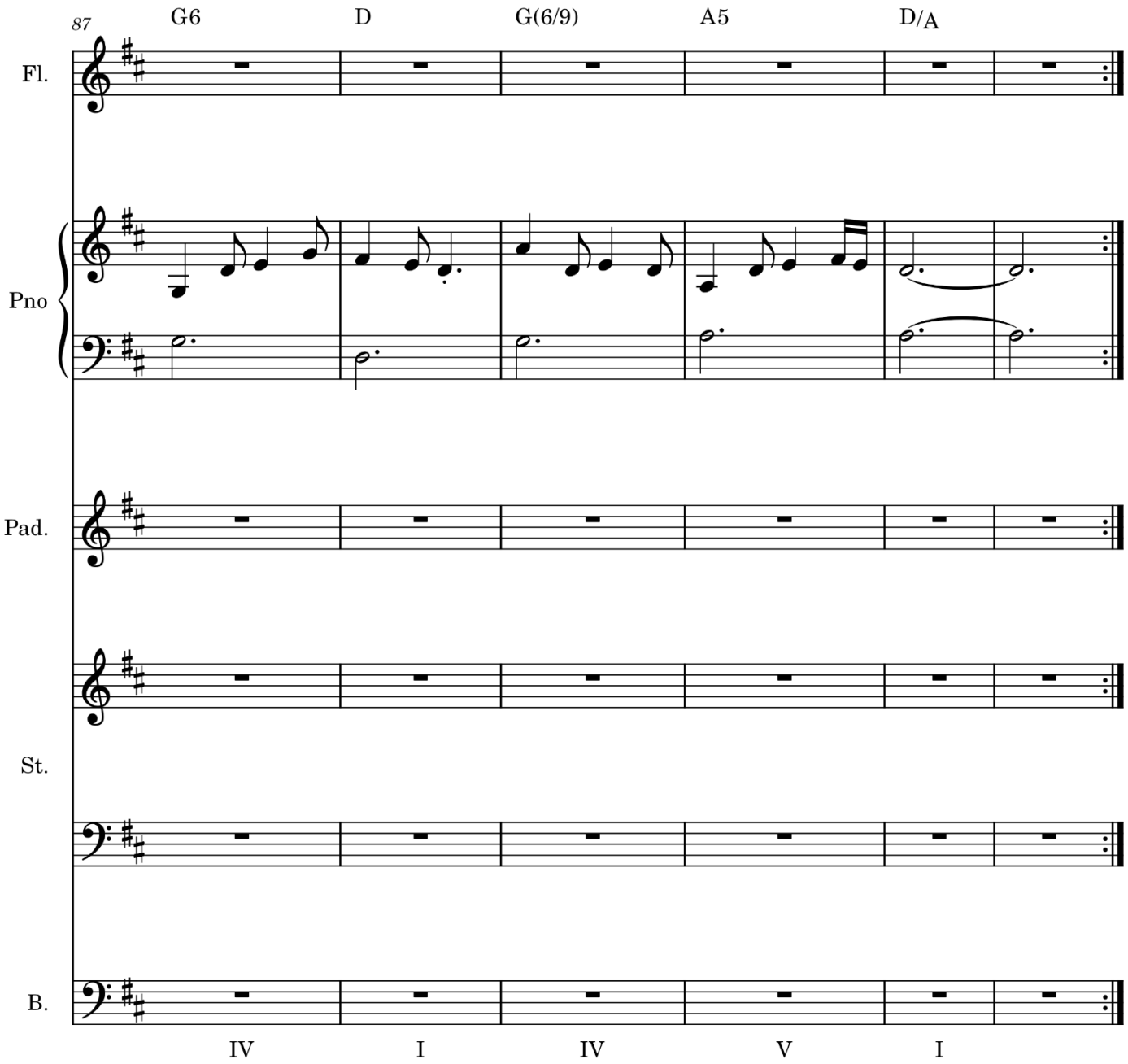

47
Bm
A
D
A/C♯
Bm7
Fl.
Segmento a
Pno
Pad.
St.
B.
vi
V
I
V6
vi
52
A
Gmaj9
D/F♯
Em11
A(add11)
Fl.
Pno
Pad.
St.
B.
V
IV
I6
ii
V


57
D
A/C♯
Bm7
A
Gmaj9
Fl.
Pno
Pad.
St.
B.
I
V6
vi
V
IV
62
D/F♯
Em11
A(add11)
Segmento b
Gmaj7(9)
Fl.
Pno
Pad.
St.
B.
I6
ii
V
IV


66
F♯m7
Fl.
Pno
Pad.
St.
B.
iii
69
Em11
A
F♯7/A♯
Fl.
Pno
Pad.
St.
B.
ii
V
V/vi


72
Bm7
A
Gmaj7
Fl.
Pno
Pad.
St.
B.
vi
V
IV
75
F♯m7
Em11
Fl.
Pno
Pad.
St.
B.
iii
ii


78
A
F♯7/A♯
Bm7
A
Fl.
Pno
Pad.
St.
B.
V
V/vi
vi
V
81
D5
E7/G♯
G6
D
D5
E7/G♯
segmento c
Fl.
Pno
Pad.
St.
B.
I
V/V
IV
I
I
V/V


87
G6
D
G(6/9)
A5
D/A
Fl.
Pno
Pad.
St.
B.
IV
I
IV
V
I

Hopes and Dreams

Undertale - Toby Fox

Transcrição - Carlos Limaverde

♩ = 180 E♭(6/9)

SGM soundfont Flute

Titanic 200 GM-GS Glockenspiel

SGM "POWER" Drum Kit

SGM Piano 1

SGM Choir Aahs

NES VST Duty Cycle

Magical8BitPlug Triangle

Magical8BitPlug Square

Magical8BitPlug Square

Segmento a

Saint James Orchestra Soundfont Violin Detache

Saint James Orchestra Soundfont Violin Detache

"Touhou" Soundfont Viola
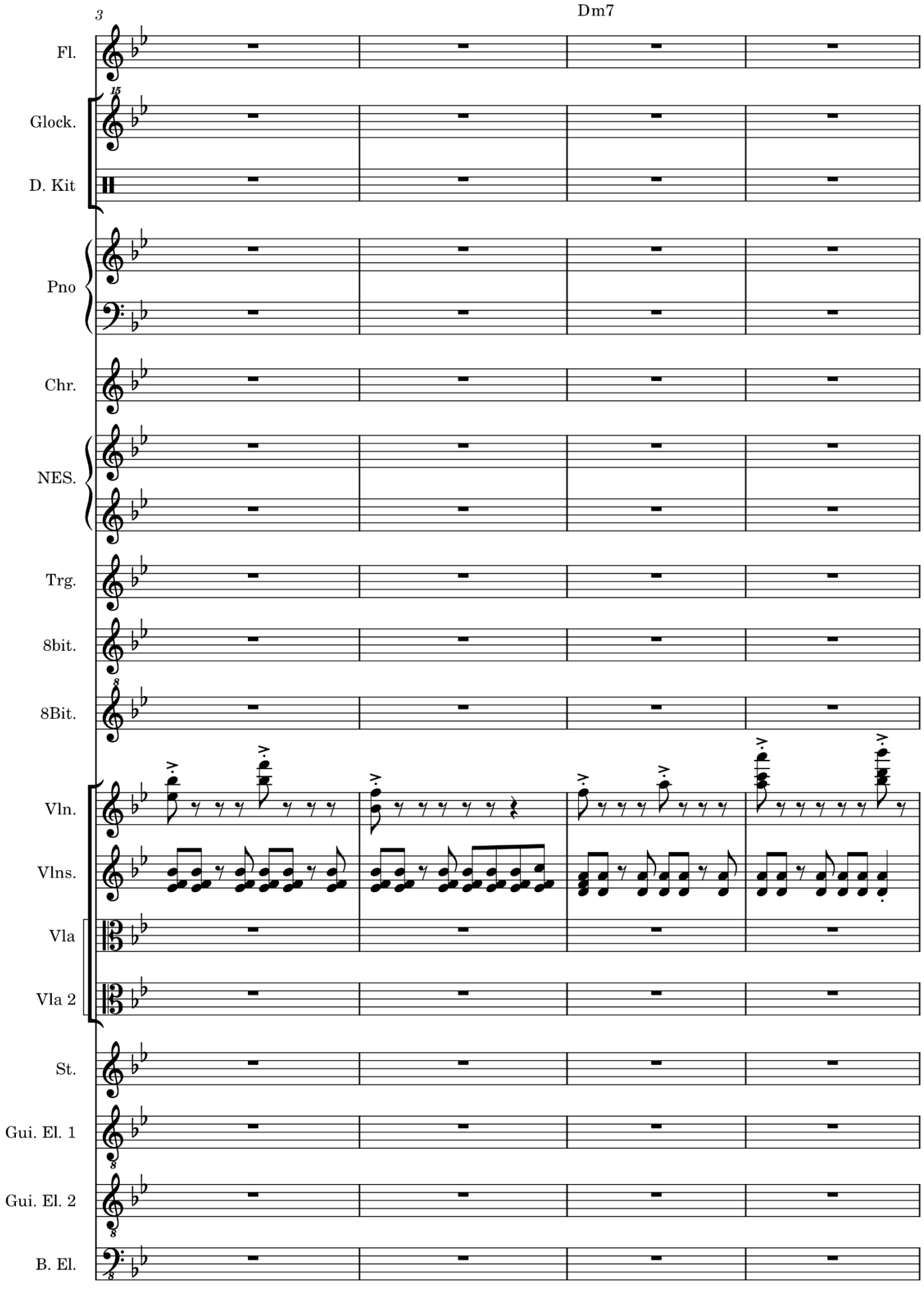
"Touhou" Soundfont Viola
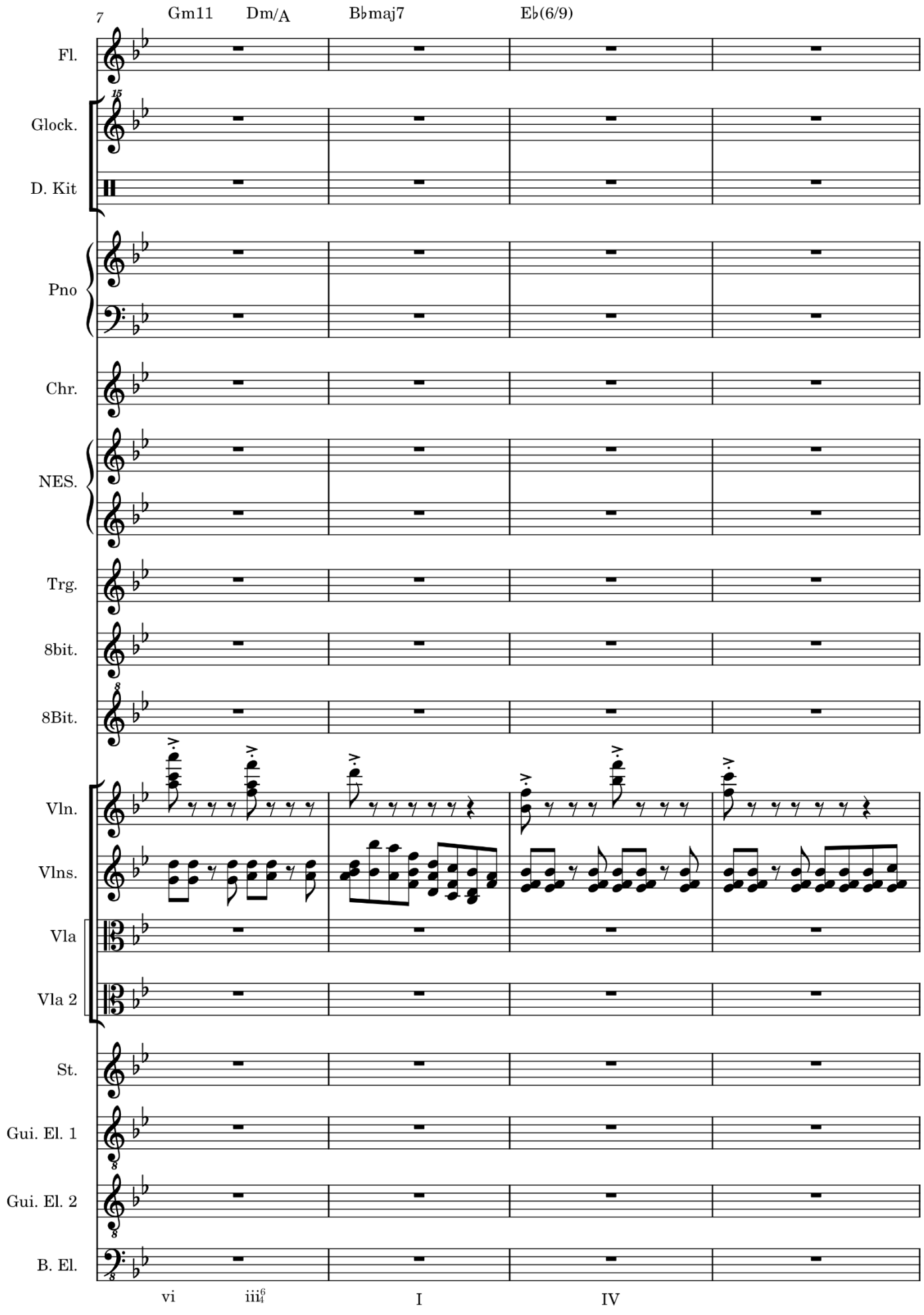
SGM Strings
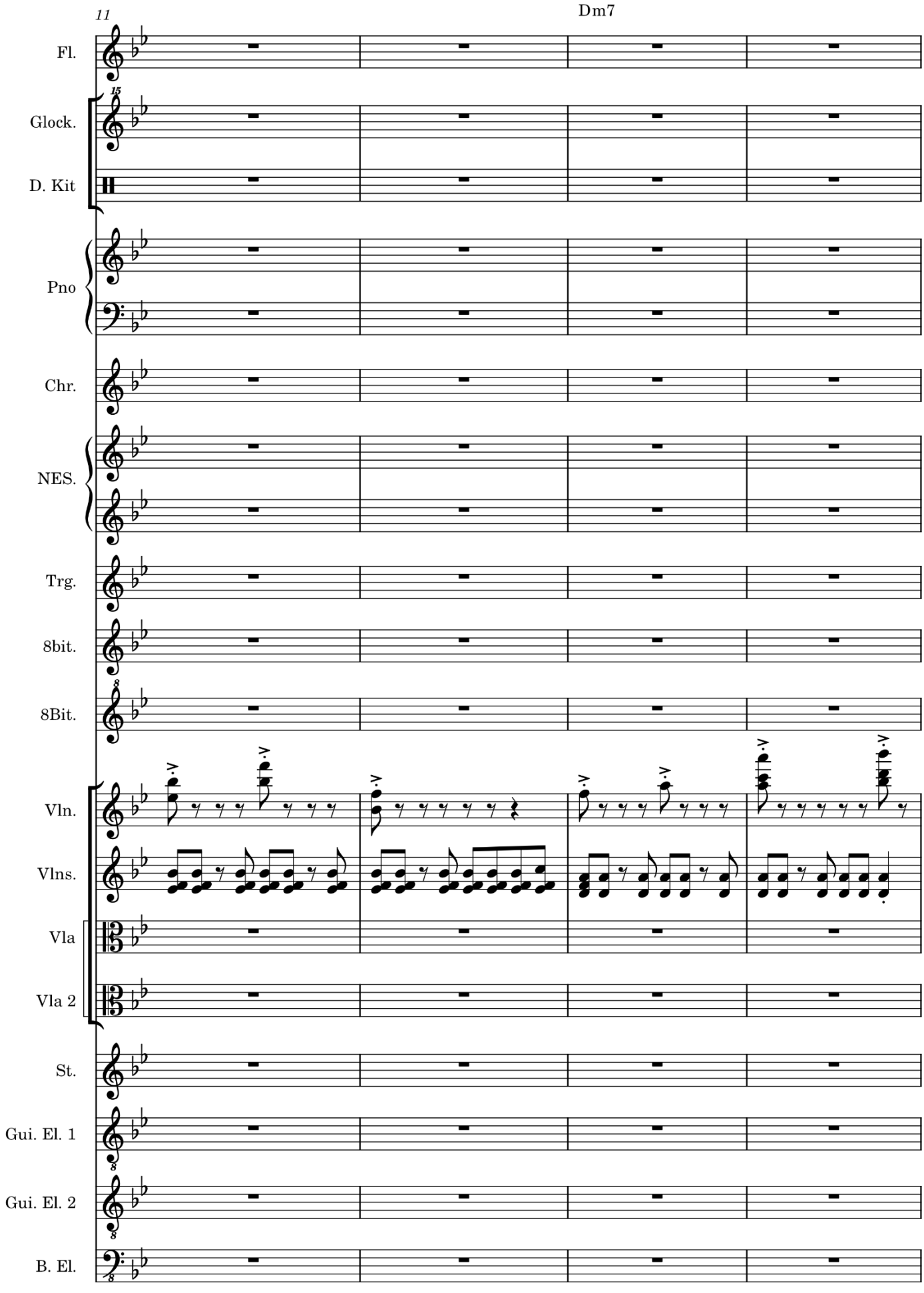
Ultimate guitar Kit 2 Lead Guitar
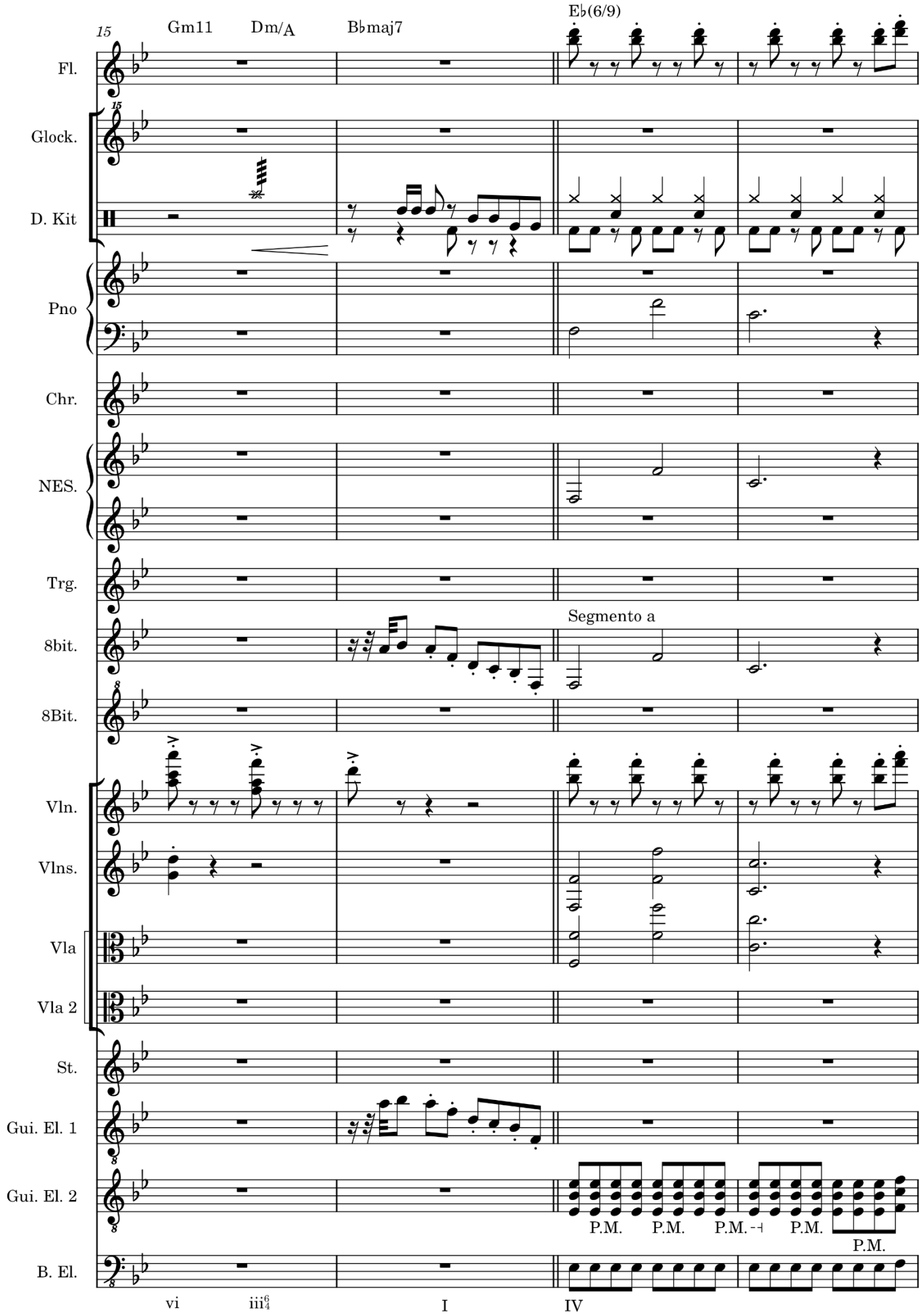
Shreddage X
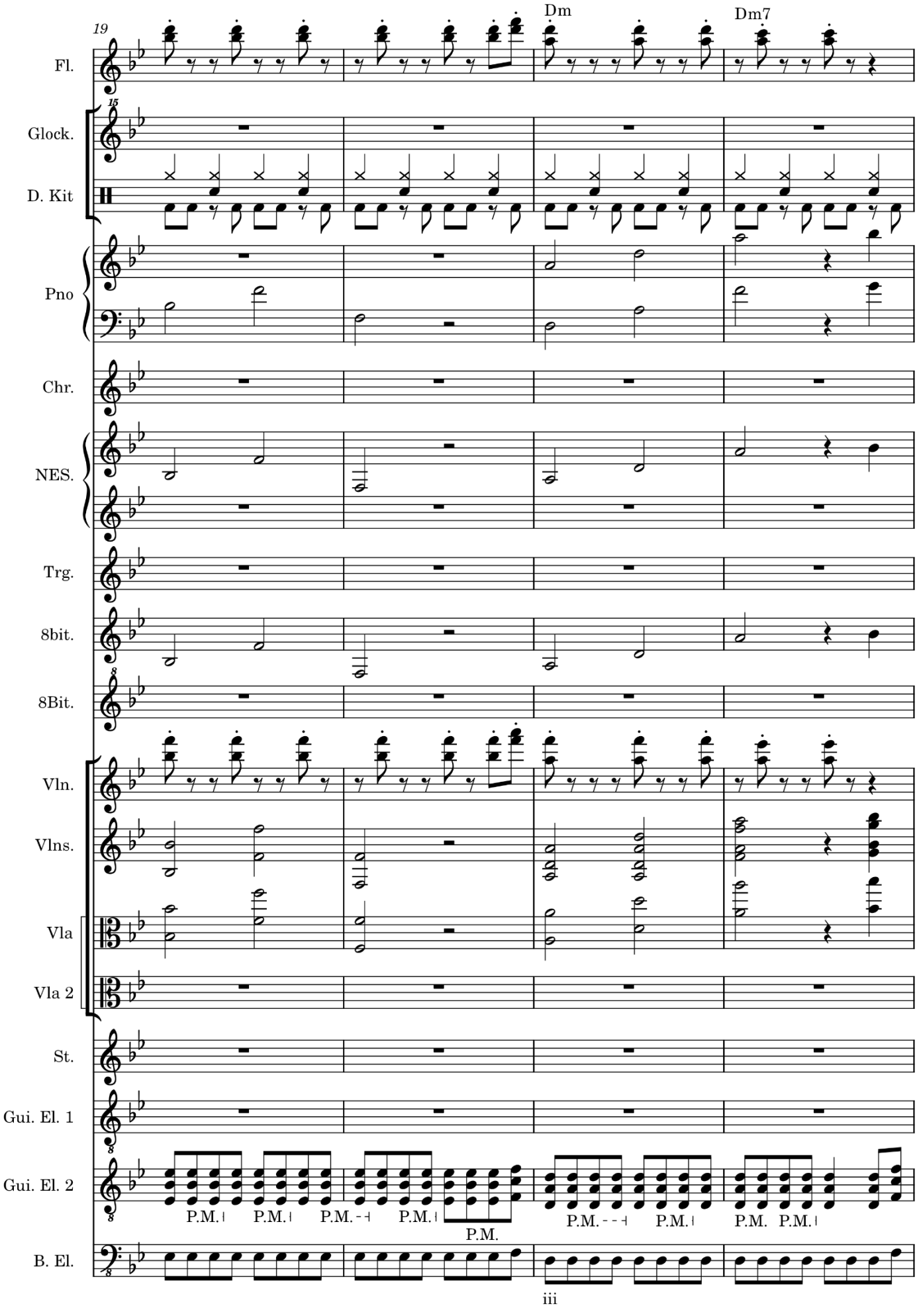
SGM Picked Bass
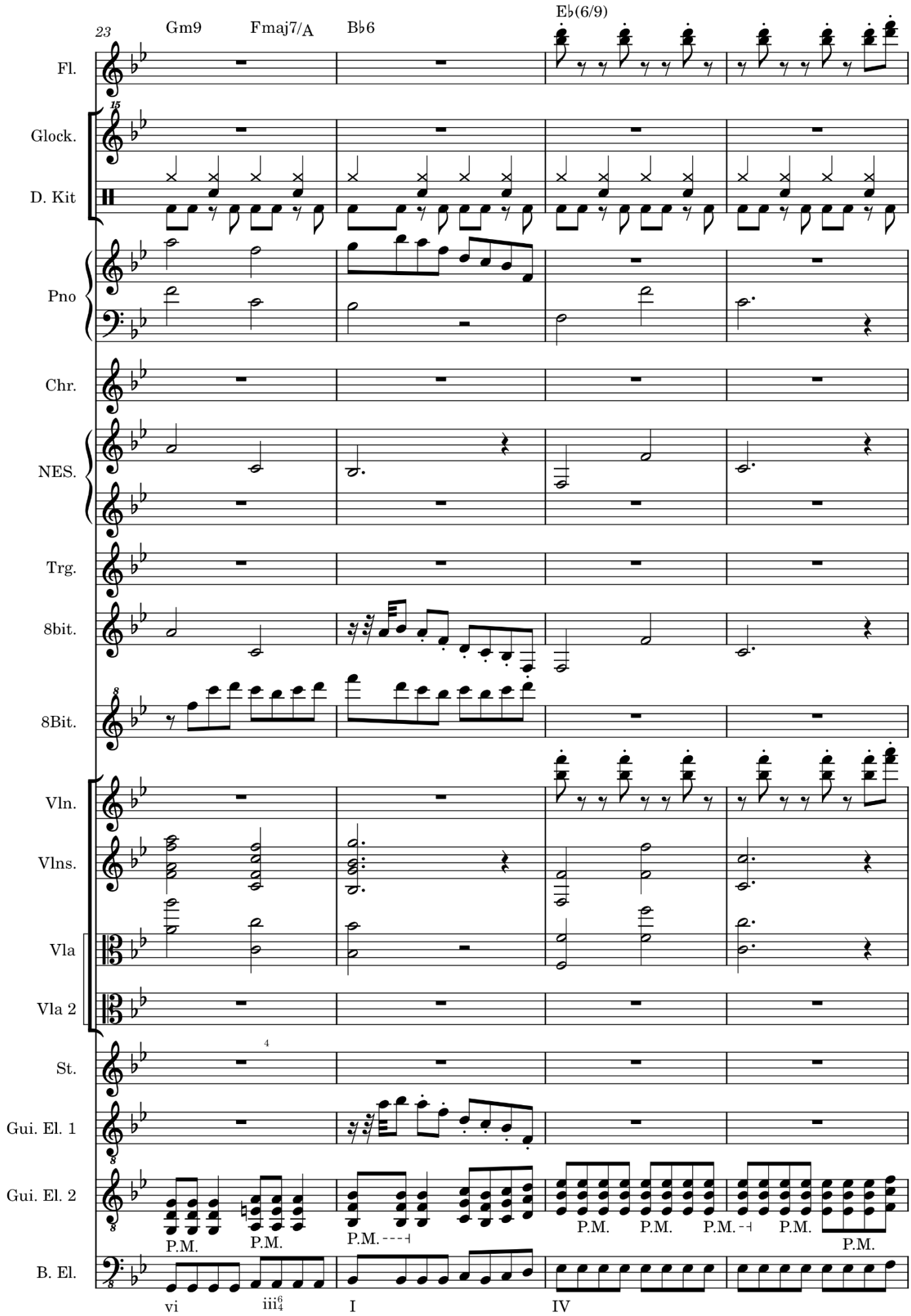

3
Dm7
Fl.
15
Glock.
D. Kit
Pno
Chr.
NES.
Trg.
8bit.
8
8Bit.
Vln.
Vlns.
Vla
Vla 2
St.
Gui. El. 1
8
Gui. El. 2
8
B. El.
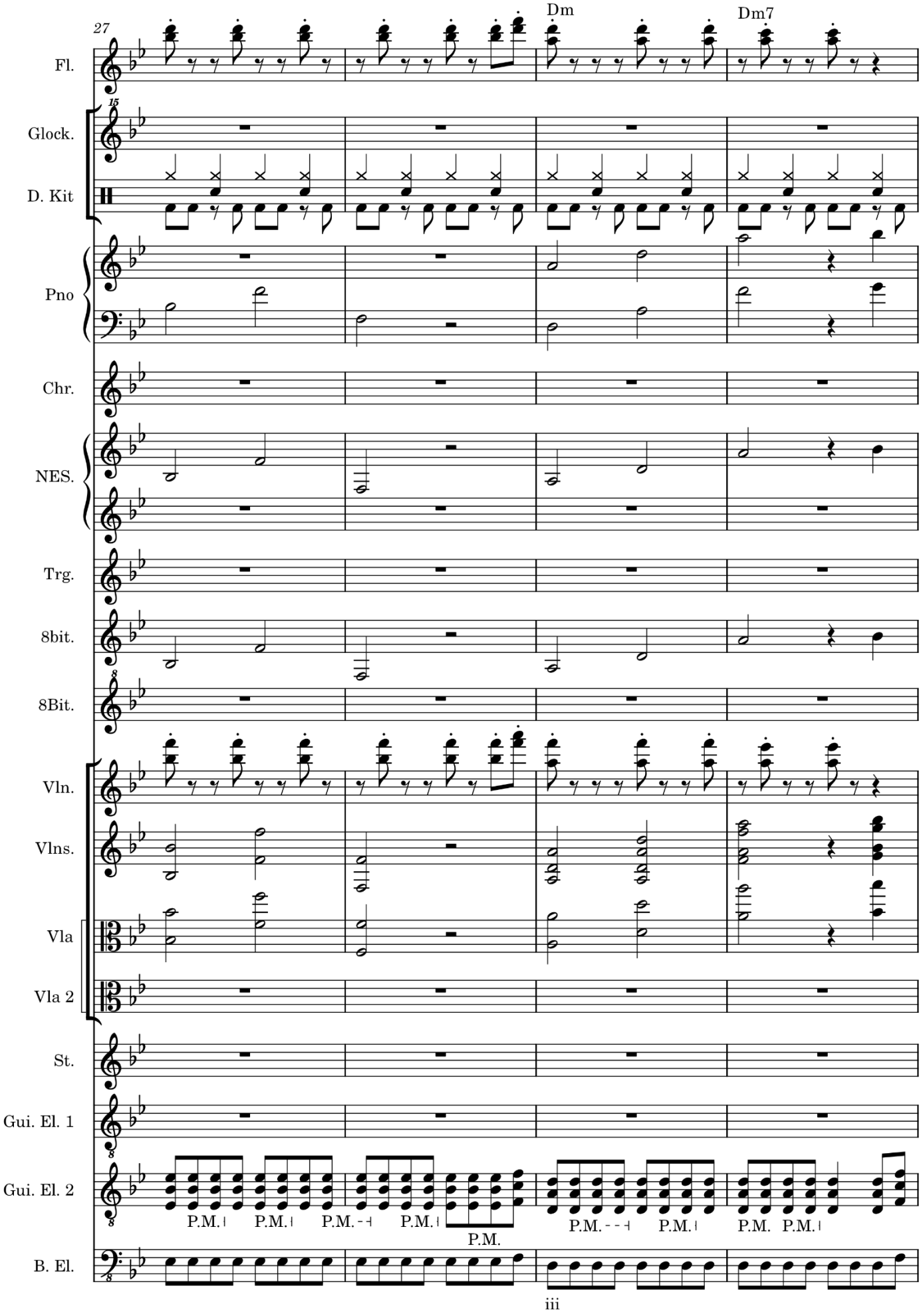

7
Gm11
Dm/A
B♭maj7
E♭(6/9)
Fl.
Glock.
D. Kit
Pno
Chr.
NES.
Trg.
8bit.
8Bit.
Vln.
Vlns.
Vla
Vla 2
St.
Gui. El. 1
Gui. El. 2
B. El.
vi
iii6
I
IV
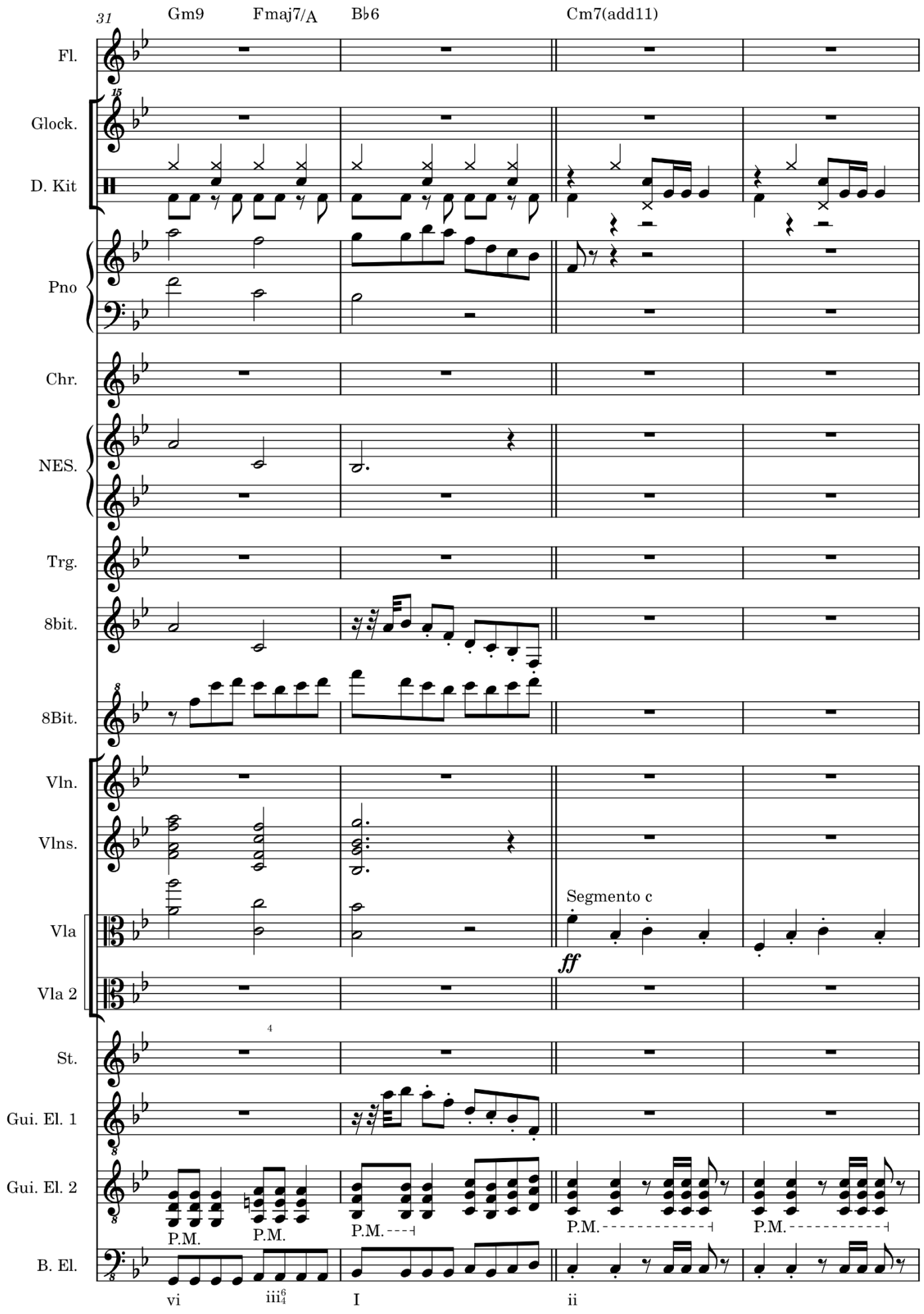

11
Dm7
Fl.
15
Glock.
D. Kit
Pno
Chr.
NES.
Trg.
8bit.
8
8Bit.
Vln.
Vlns.
Vla
Vla 2
St.
Gui. El. 1
8
Gui. El. 2
8
B. El.
8
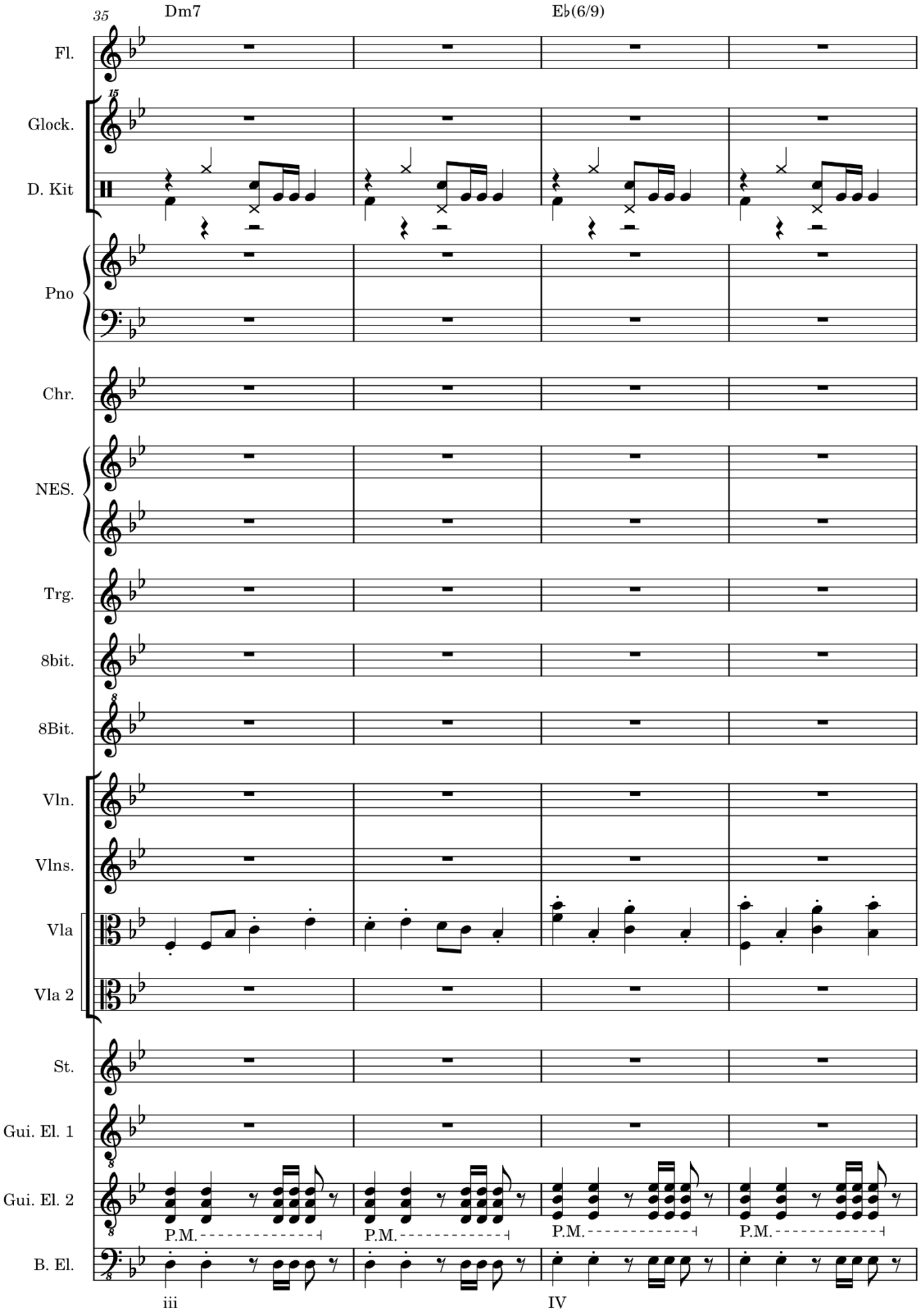

15
Gm11
Dm/A
B♭maj7
E♭(6/9)
Fl.
Glock.
D. Kit
Pno
Chr.
NES.
Trg.
Segmento a
8bit.
8Bit.
Vln.
Vlns.
Vla
Vla 2
St.
Gui. El. 1
Gui. El. 2
P.M.
P.M.
P.M.
P.M.
P.M.
B. El.
vi
iii6/4
I
IV
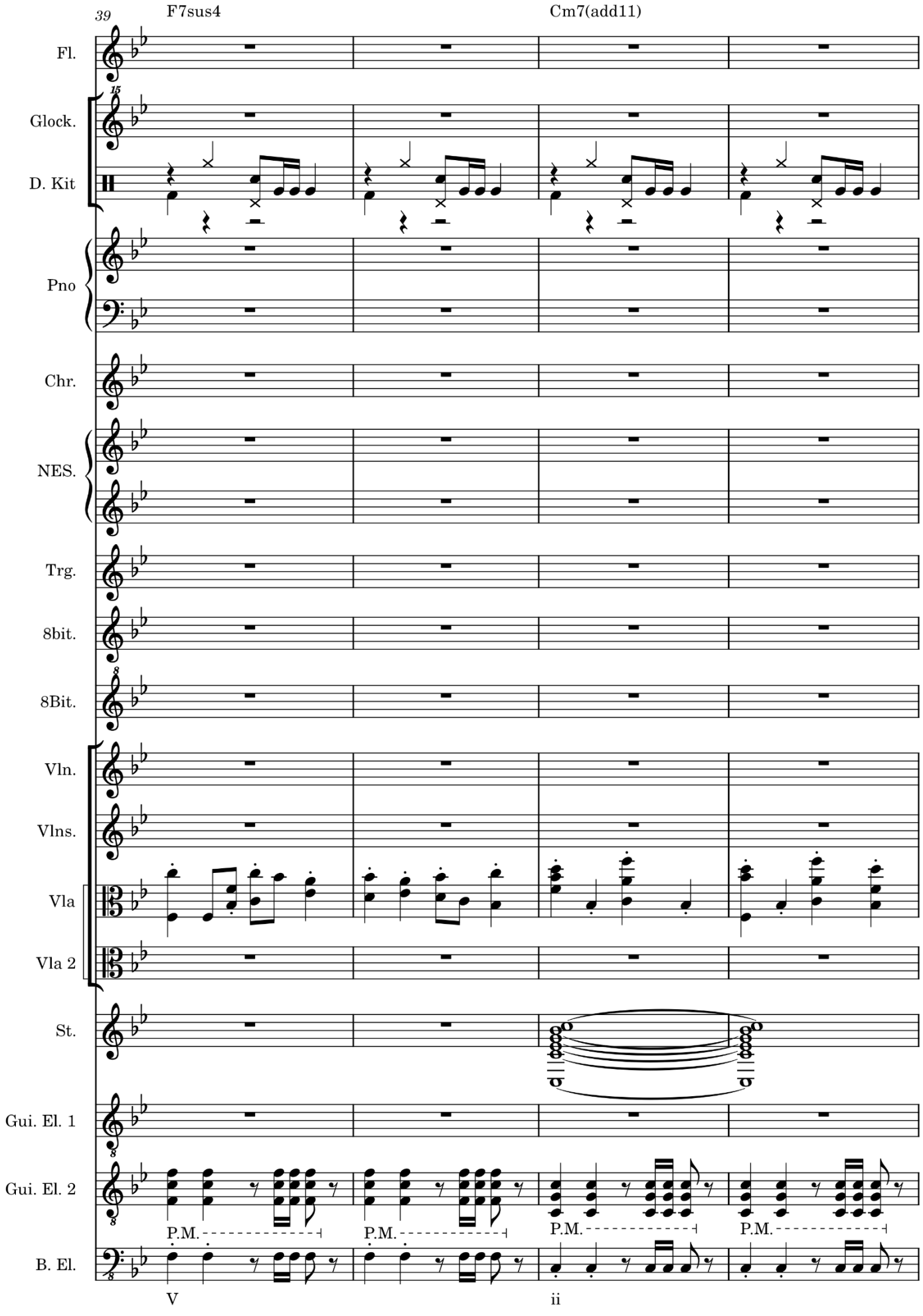

19
Dm
Dm7
Fl.
15
Glock.
D. Kit
Pno
Chr.
NES.
Trg.
8bit.
8
8Bit.
Vln.
Vlns.
Vla
Vla 2
St.
Gui. El. 1
8
Gui. El. 2
P.M.
P.M.
P.M.
P.M.
P.M.
P.M.
P.M.
P.M.
P.M.
B. El.
8
iii
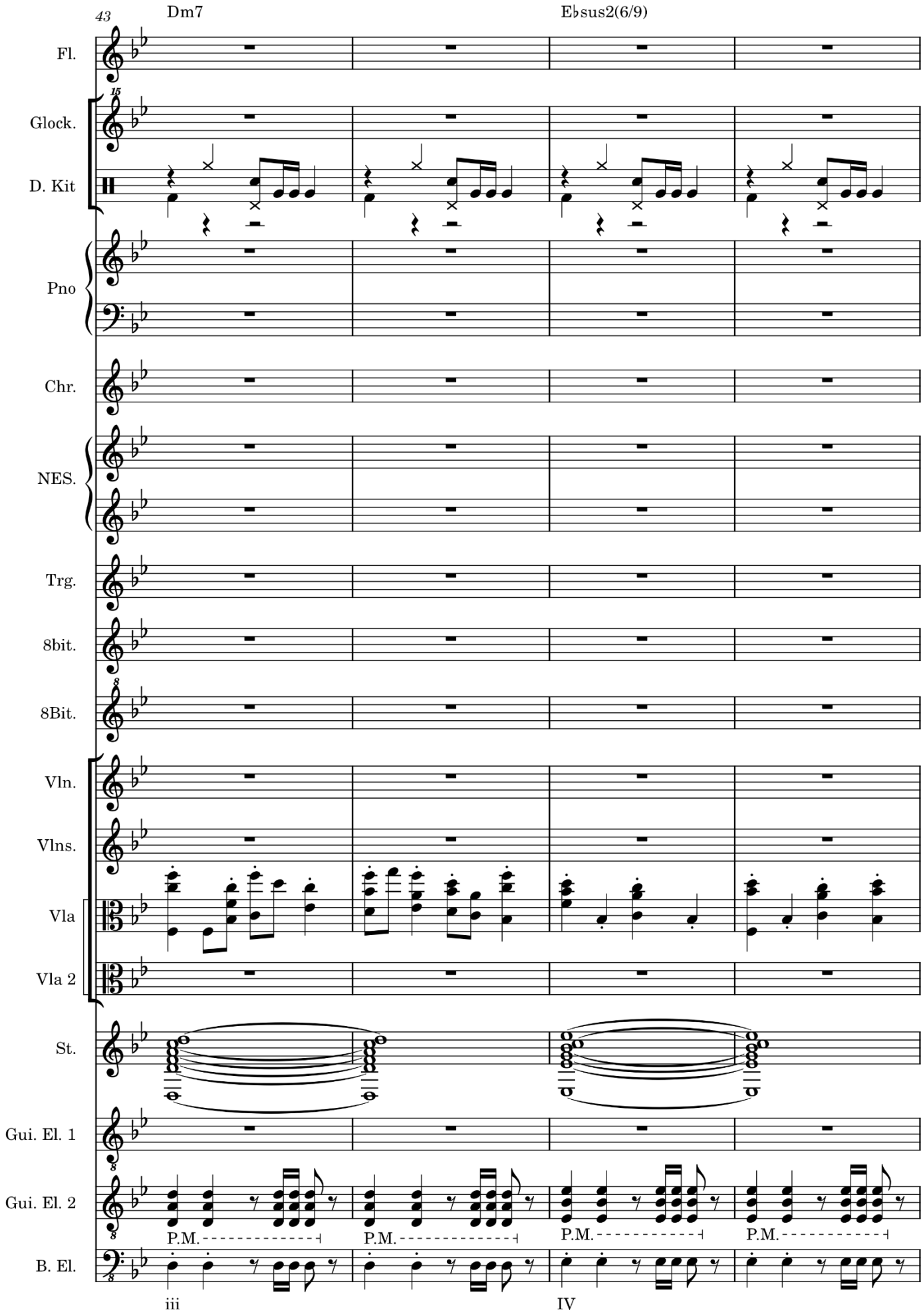

23
Gm9
Fmaj7/A
B♭6
E♭(6/9)
Fl.
15
Glock.
D. Kit
Pno
Chr.
NES.
Trg.
8bit.
8
8Bit.
Vln.
Vlns.
Vla
Vla 2
4
St.
Gui. El. 1
8
Gui. El. 2
P.M.
P.M.
P.M.
P.M.
P.M.
P.M.
P.M.
P.M.
B. El.
8
vi
iii6/4
I
IV
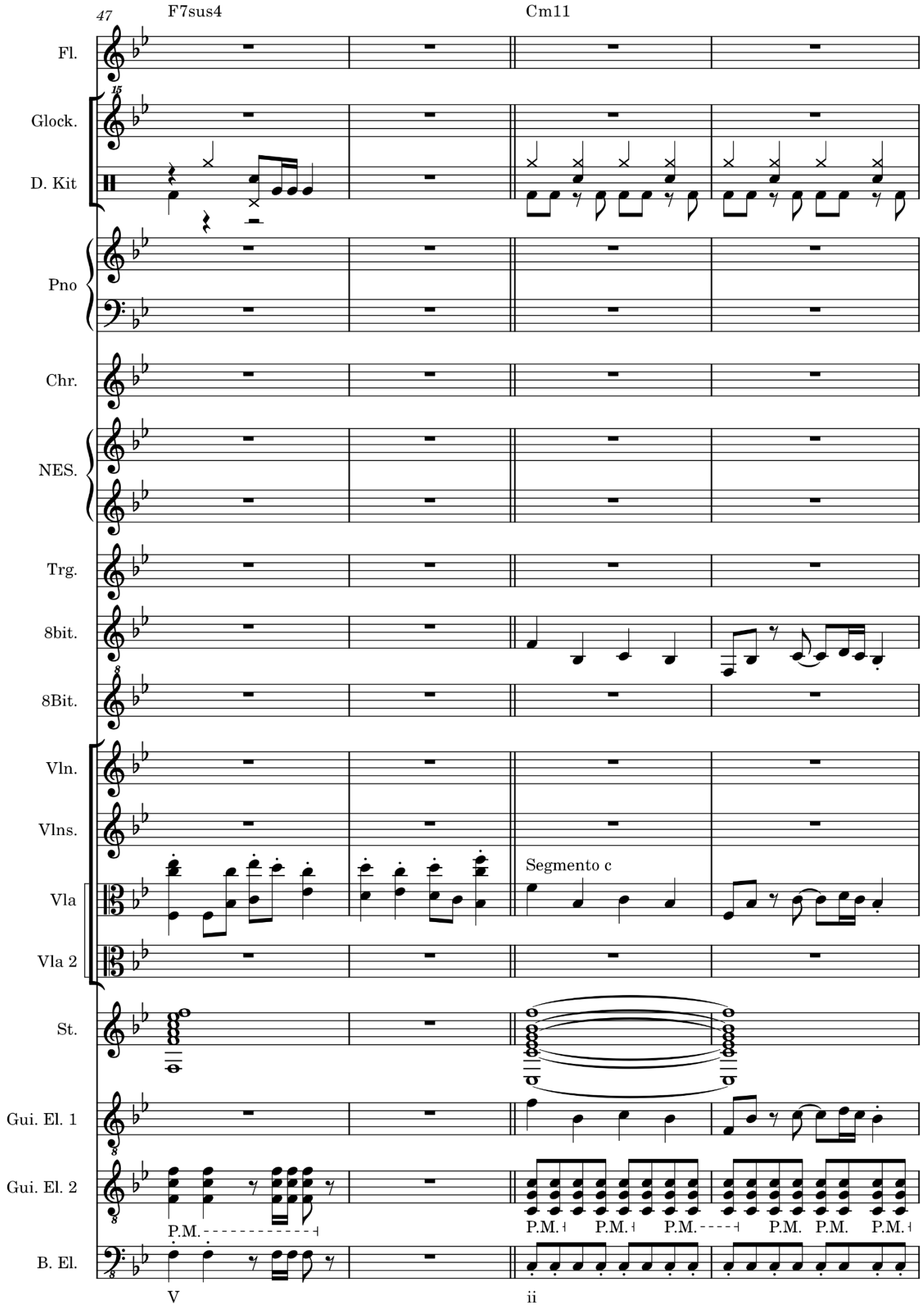

27
Dm
Dm7
Fl.
Glock.
D. Kit
Pno
Chr.
NES.
Trg.
8bit.
8Bit.
Vln.
Vlns.
Vla
Vla 2
St.
Gui. El. 1
Gui. El. 2
B. El.
P.M.
P.M.
P.M.
P.M.
P.M.
P.M.
P.M.
P.M.
P.M.
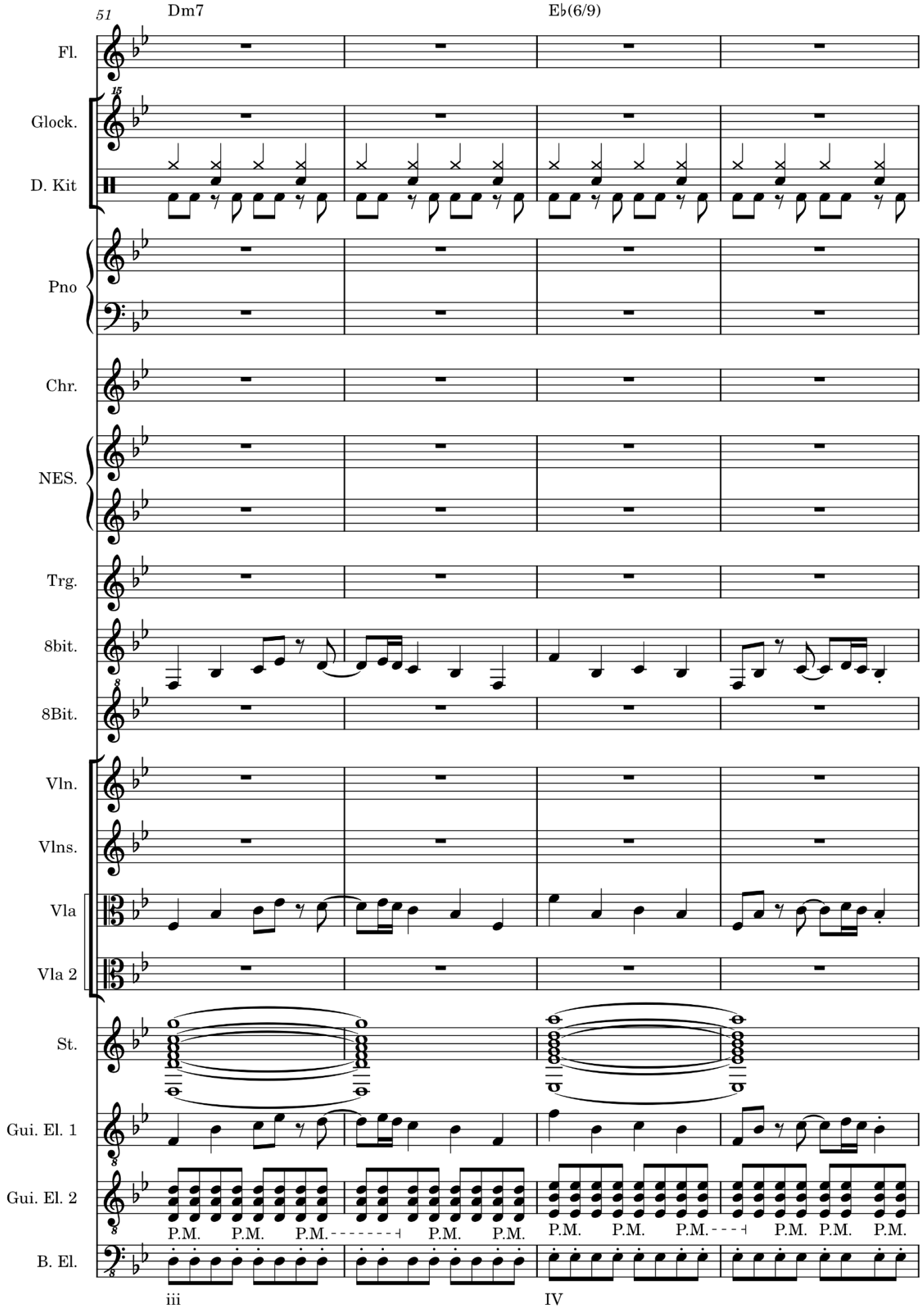

31
Gm9
Fmaj7/A
B♭6
Cm7(add11)
Fl.
Glock.
D. Kit
Pno
Chr.
NES.
Trg.
8bit.
8Bit.
Vln.
Vlns.
Vla
Vla 2
St.
Gui. El. 1
Gui. El. 2
B. El.
Segmento c
ff
P.M.
P.M.
P.M.
P.M.
P.M.
vi
iii6/4
I
ii
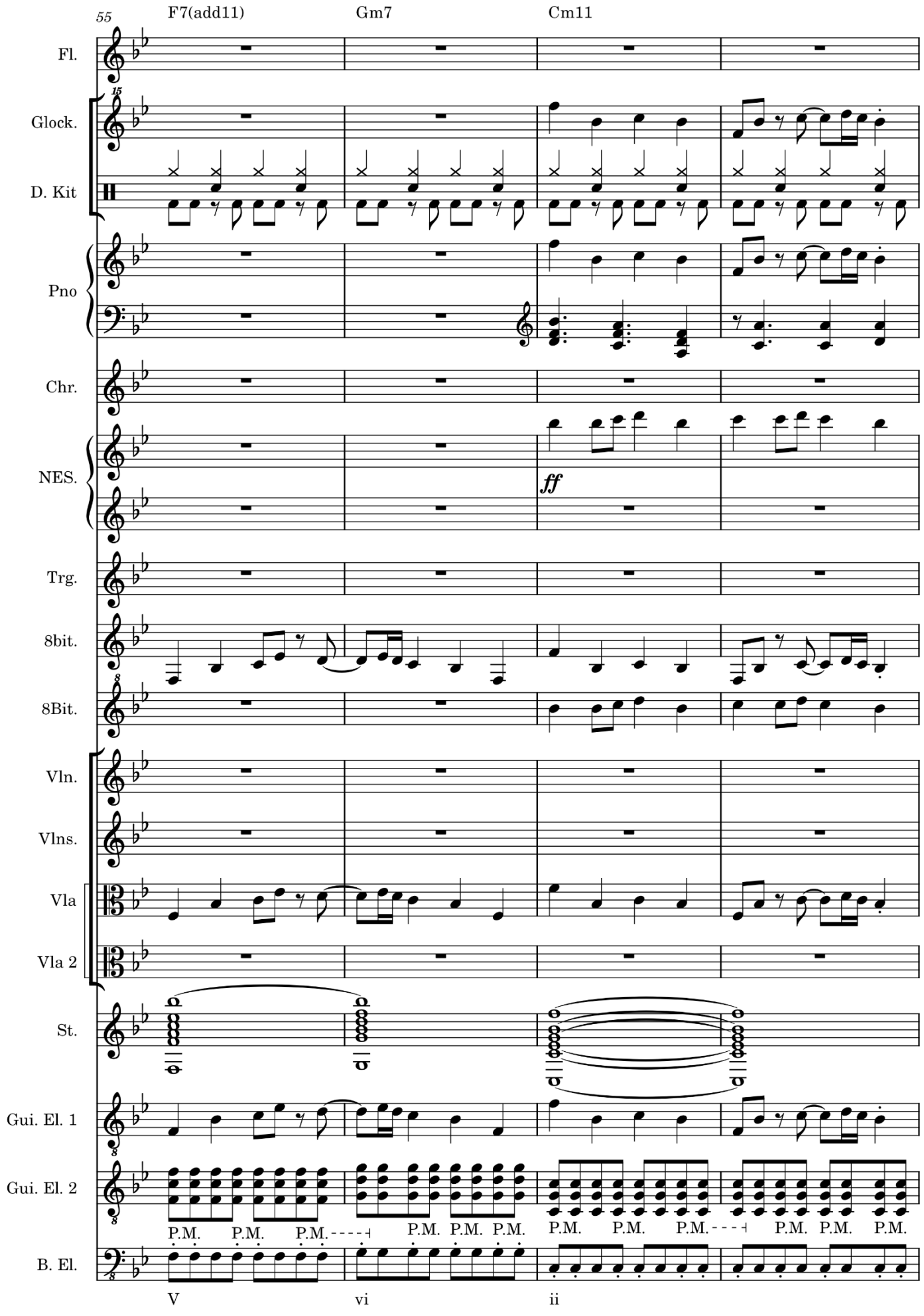

35
Dm7
E♭(6/9)
Fl.
15
Glock.
D. Kit
Pno
Chr.
NES.
Trg.
8bit.
8
8Bit.
Vln.
Vlns.
Vla
Vla 2
St.
Gui. El. 1
8
Gui. El. 2
P.M.
P.M.
P.M.
P.M.
B. El.
8
iii
IV
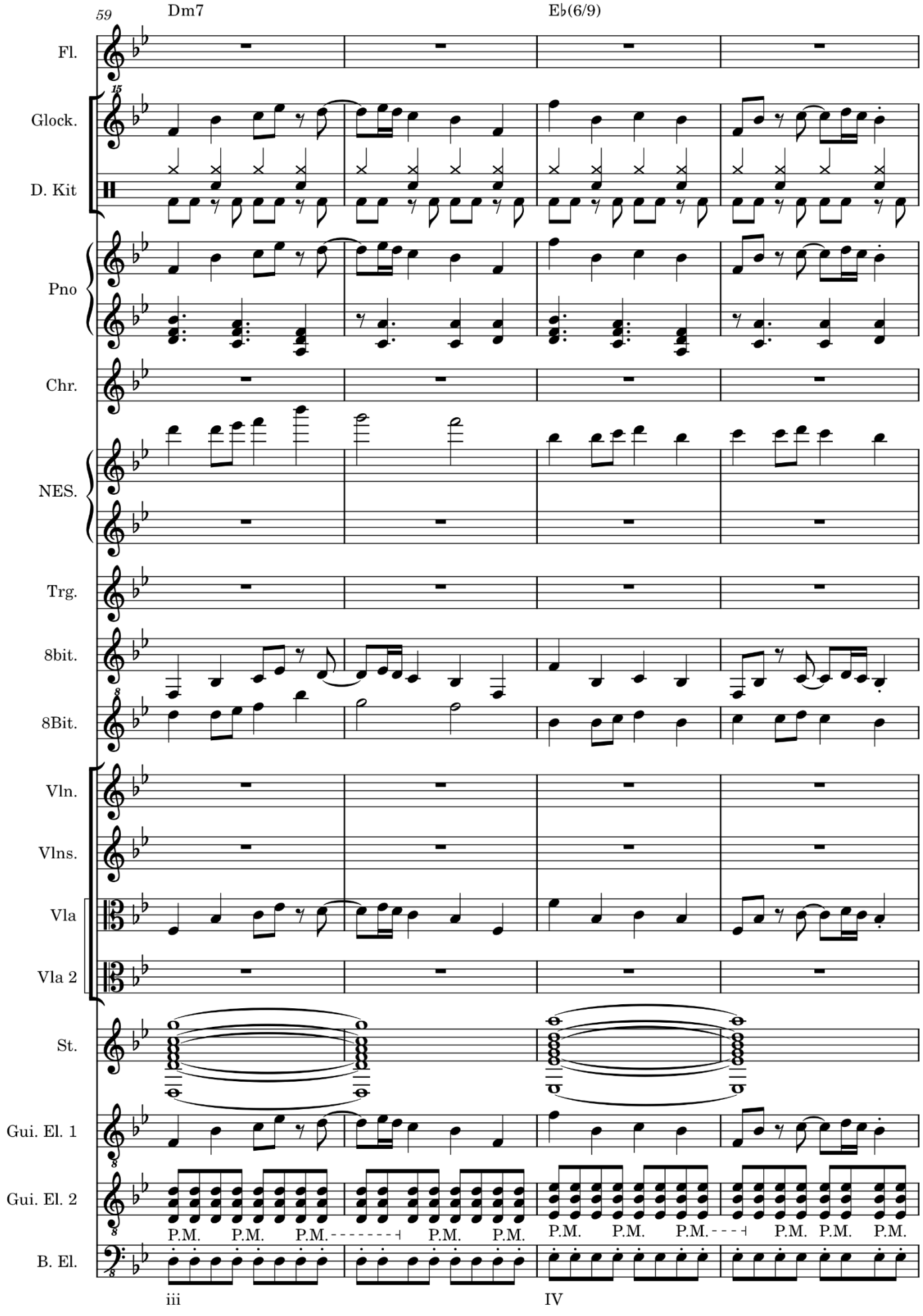

39
F7sus4
Cm7(add11)
Fl.
Glock.
D. Kit
Pno
Chr.
NES.
Trg.
8bit.
8Bit.
Vln.
Vlns.
Vla
Vla 2
St.
Gui. El. 1
Gui. El. 2
B. El.
P.M.
P.M.
P.M.
P.M.
V
ii
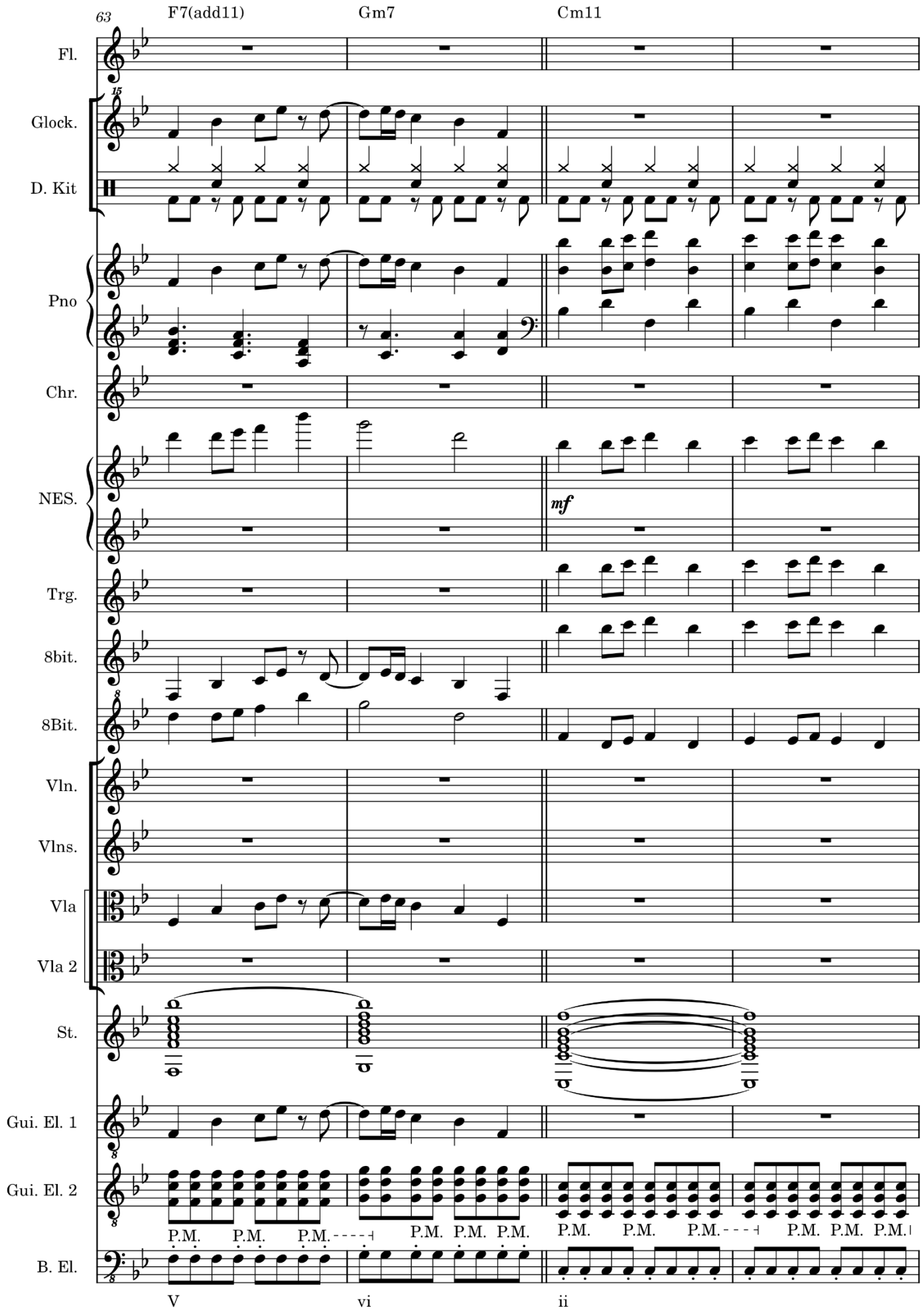

43
Dm7
E♭sus2(6/9)
Fl.
15
Glock.
D. Kit
Pno
Chr.
NES.
Trg.
8bit.
8
8Bit.
Vln.
Vlns.
Vla
Vla 2
St.
Gui. El. 1
8
Gui. El. 2
P.M.
P.M.
P.M.
P.M.
B. El.
8
iii
IV
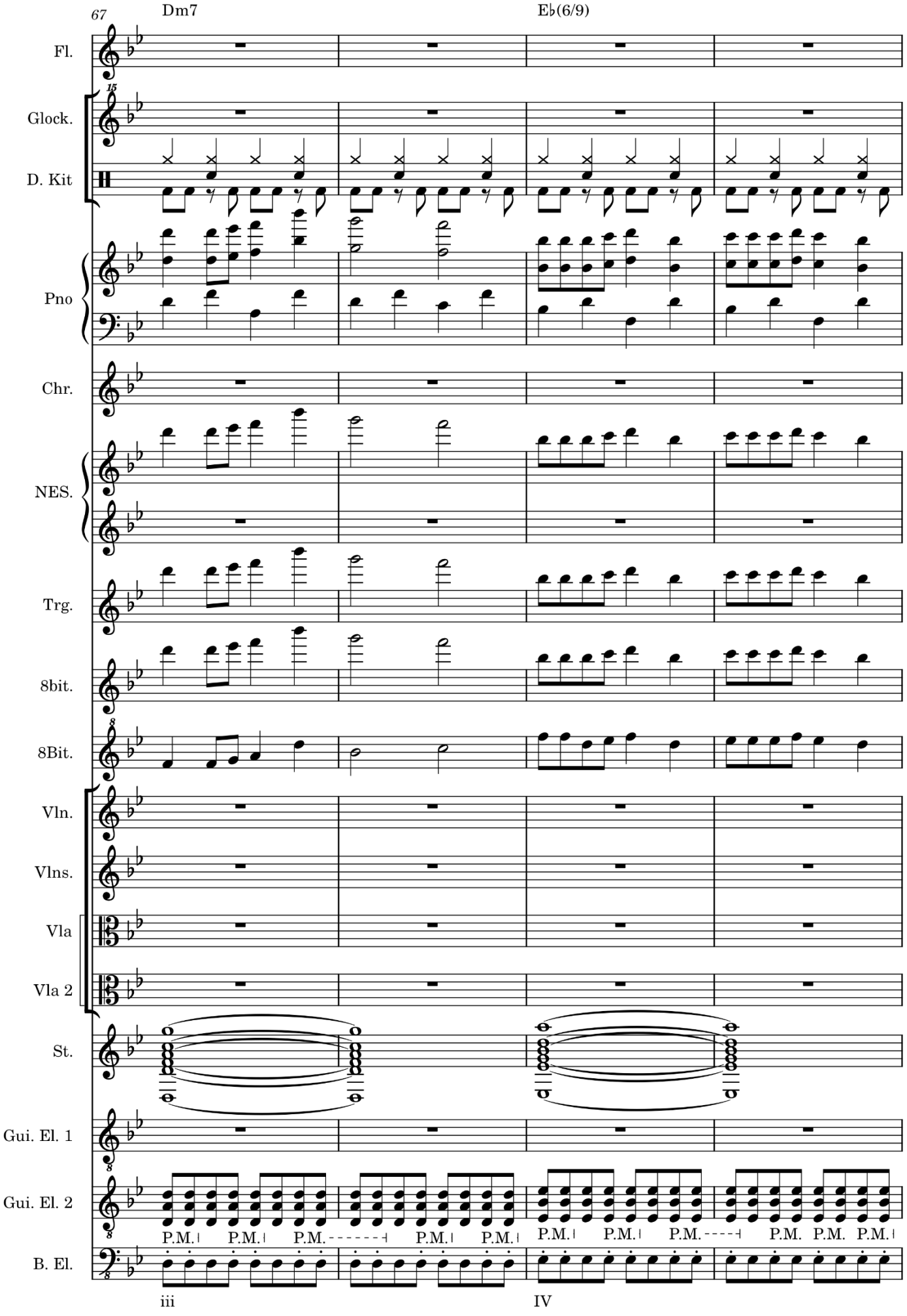

47
F7sus4
Cm11
Fl.
Glock.
D. Kit
Pno
Chr.
NES.
Trg.
8bit.
8Bit.
Vln.
Vlns.
Vla
Vla 2
St.
Gui. El. 1
Gui. El. 2
B. El.
Segmento c
P.M.
P.M.
P.M.
P.M.
P.M.
P.M.
P.M.
V
ii
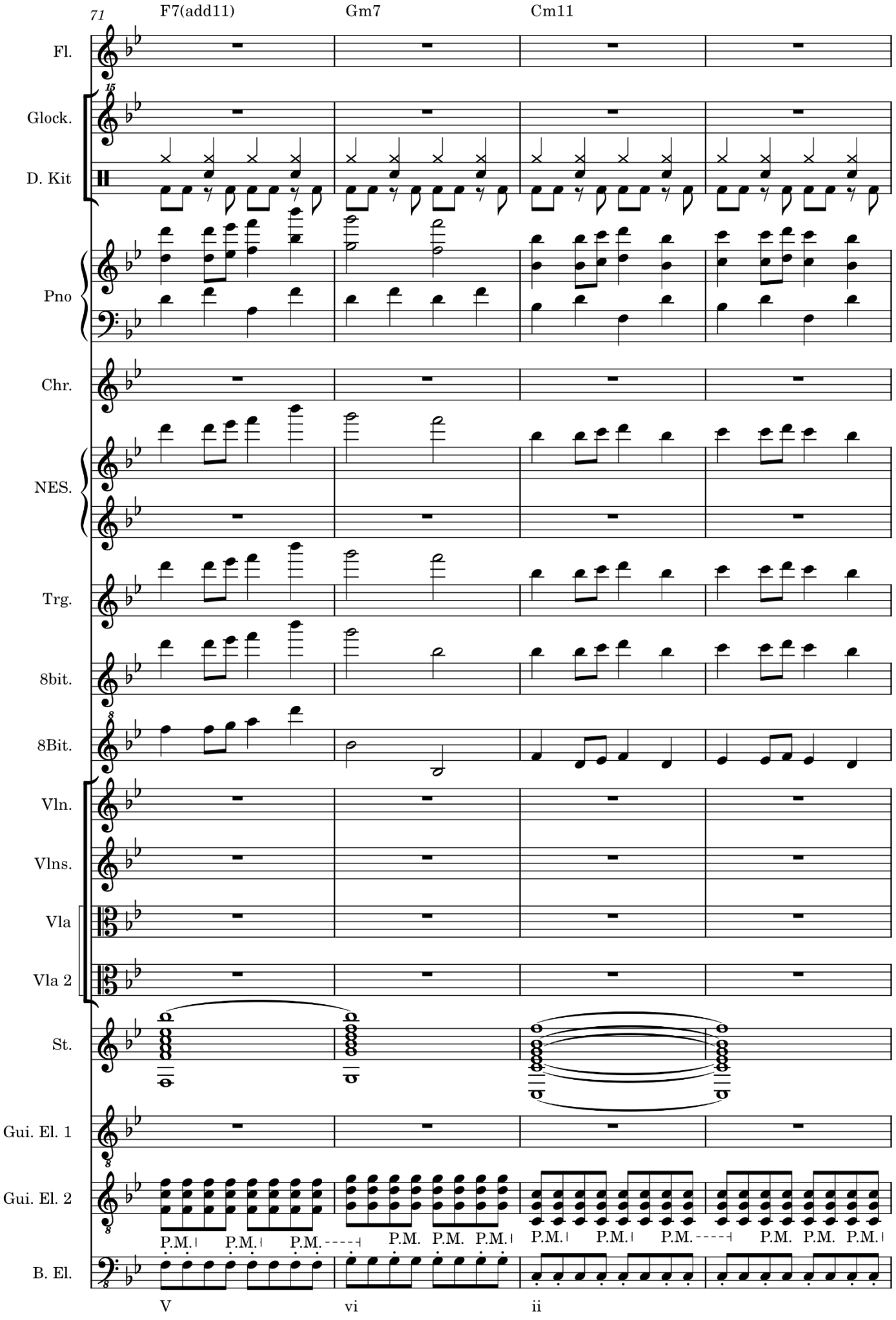

51
Dm7
E♭(6/9)
Fl.
Glock.
D. Kit
Pno
Chr.
NES.
Trg.
8bit.
8Bit.
Vln.
Vlns.
Vla
Vla 2
St.
Gui. El. 1
Gui. El. 2
P.M.
B. El.
iii
IV
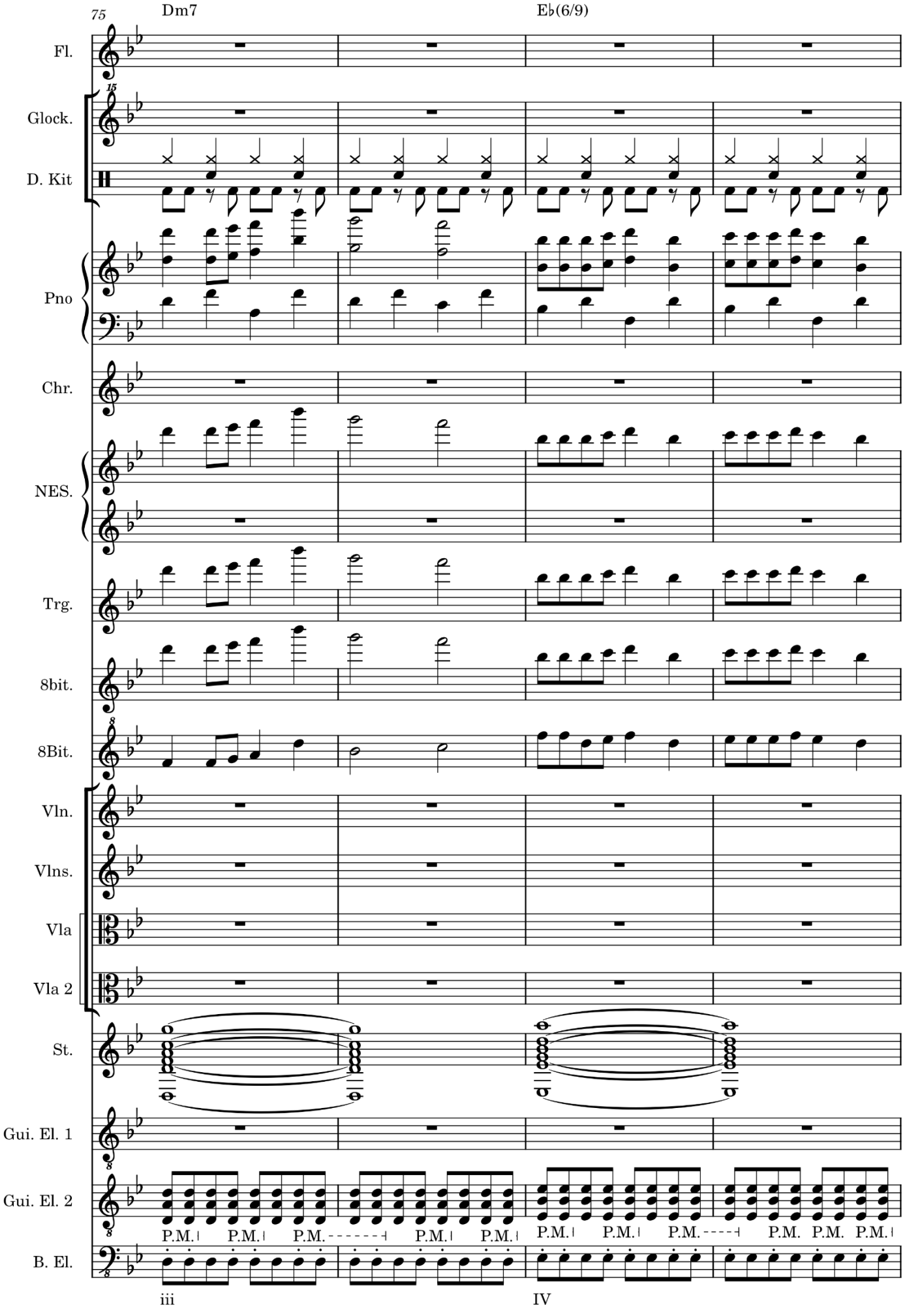

55
F7(add11)
Gm7
Cm11
Fl.
Glock.
D. Kit
Pno
Chr.
NES.
ff
Trg.
8bit.
8Bit.
Vln.
Vlns.
Vla
Vla 2
St.
Gui. El. 1
Gui. El. 2
P.M.
B. El.
V
vi
ii
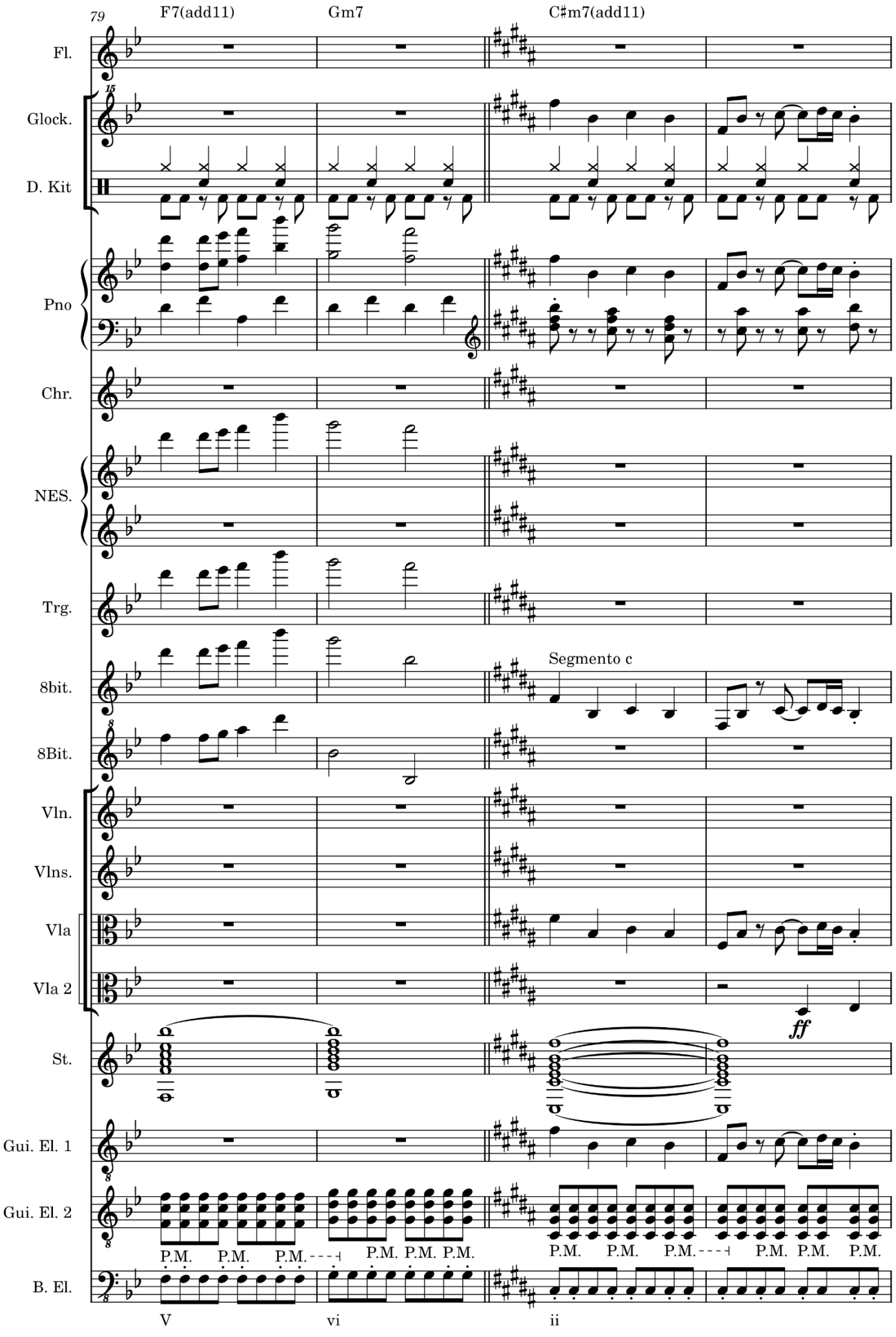

59
Dm7
E♭(6/9)
Fl.
15
Glock.
D. Kit
Pno
Chr.
NES.
Trg.
8bit.
8
8Bit.
Vln.
Vlns.
Vla
Vla 2
St.
Gui. El. 1
8
Gui. El. 2
P.M. P.M. P.M. P.M. P.M. P.M. P.M. P.M. P.M. P.M. P.M. P.M.
B. El.
8
iii
IV
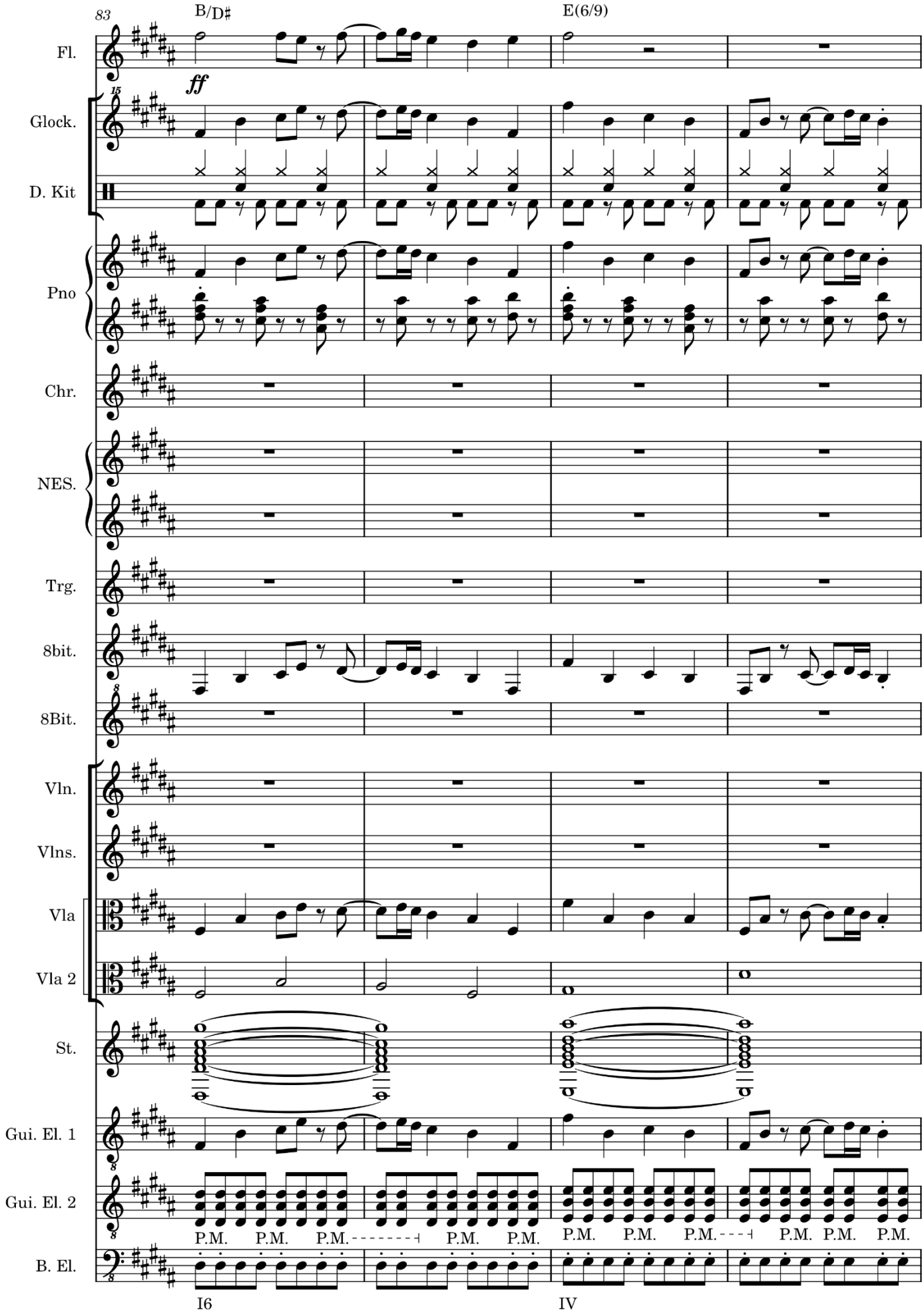

63
F7(add11)
Gm7
Cm11
Fl.
Glock.
D. Kit
Pno
Chr.
NES.
mf
Trg.
8bit.
8Bit.
Vln.
Vlns.
Vla
Vla 2
St.
Gui. El. 1
Gui. El. 2
P.M. P.M. P.M. P.M. P.M. P.M. P.M. P.M. P.M. P.M. P.M. P.M.
B. El.
V
vi
ii
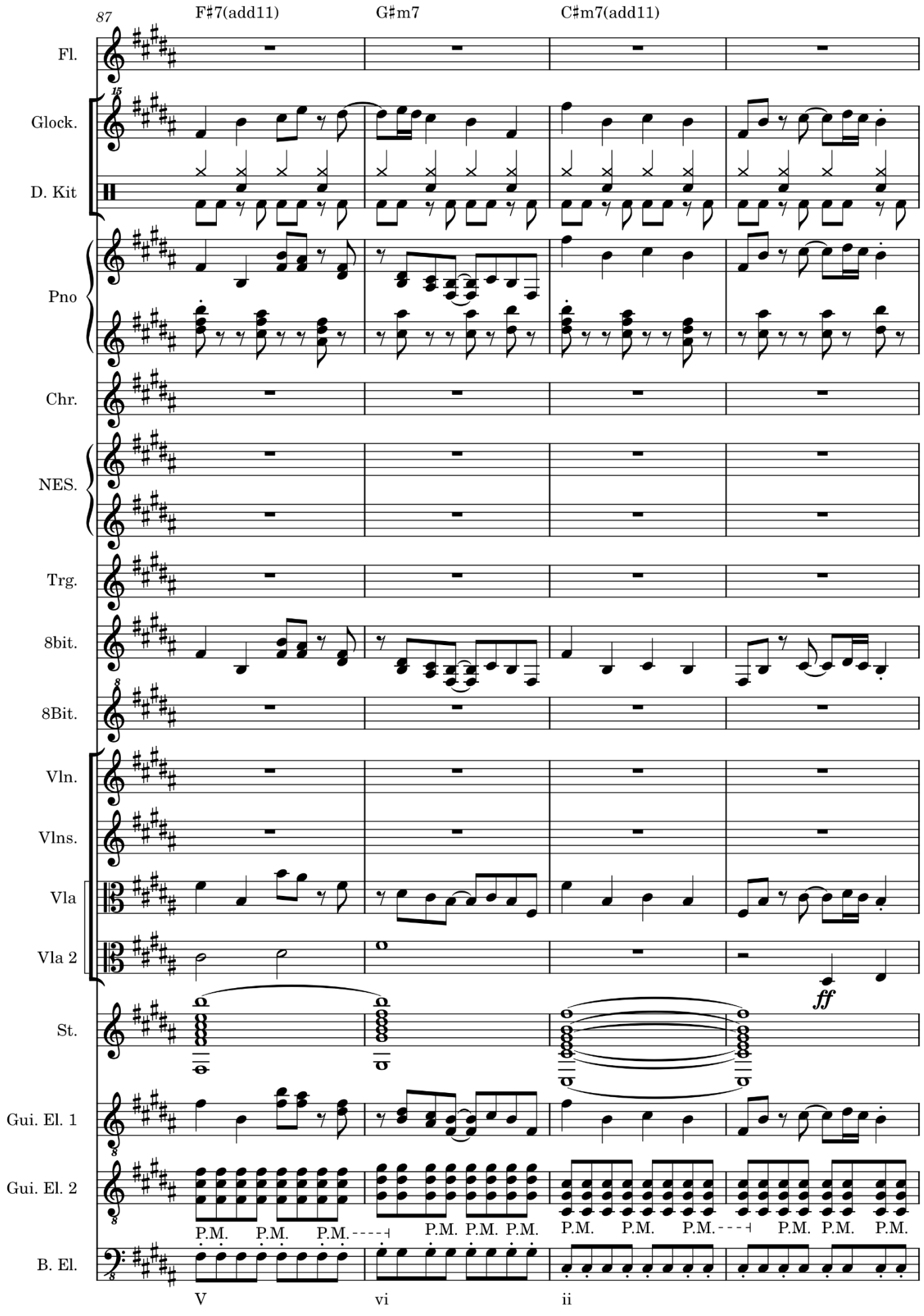

67
Dm7
E♭(6/9)
Fl.
Glock.
D. Kit
Pno
Chr.
NES.
Trg.
8bit.
8Bit.
Vln.
Vlns.
Vla
Vla 2
St.
Gui. El. 1
Gui. El. 2
B. El.
P.M.
iii
IV
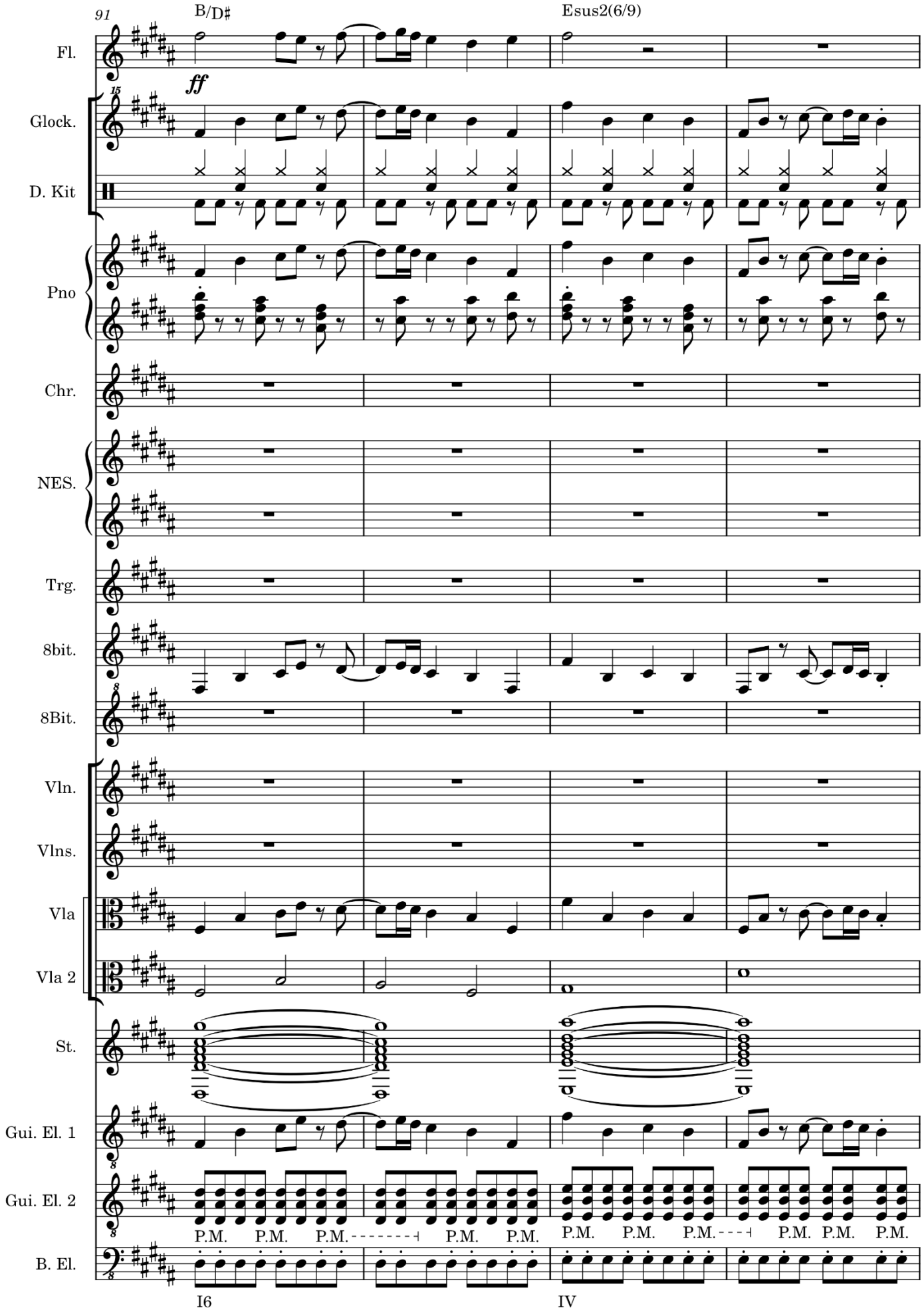

71
F7(add11)
Gm7
Cm11
Fl.
Glock.
D. Kit
Pno
Chr.
NES.
Trg.
8bit.
8Bit.
Vln.
Vlns.
Vla
Vla 2
St.
Gui. El. 1
Gui. El. 2
P.M.
B. El.
V
vi
ii
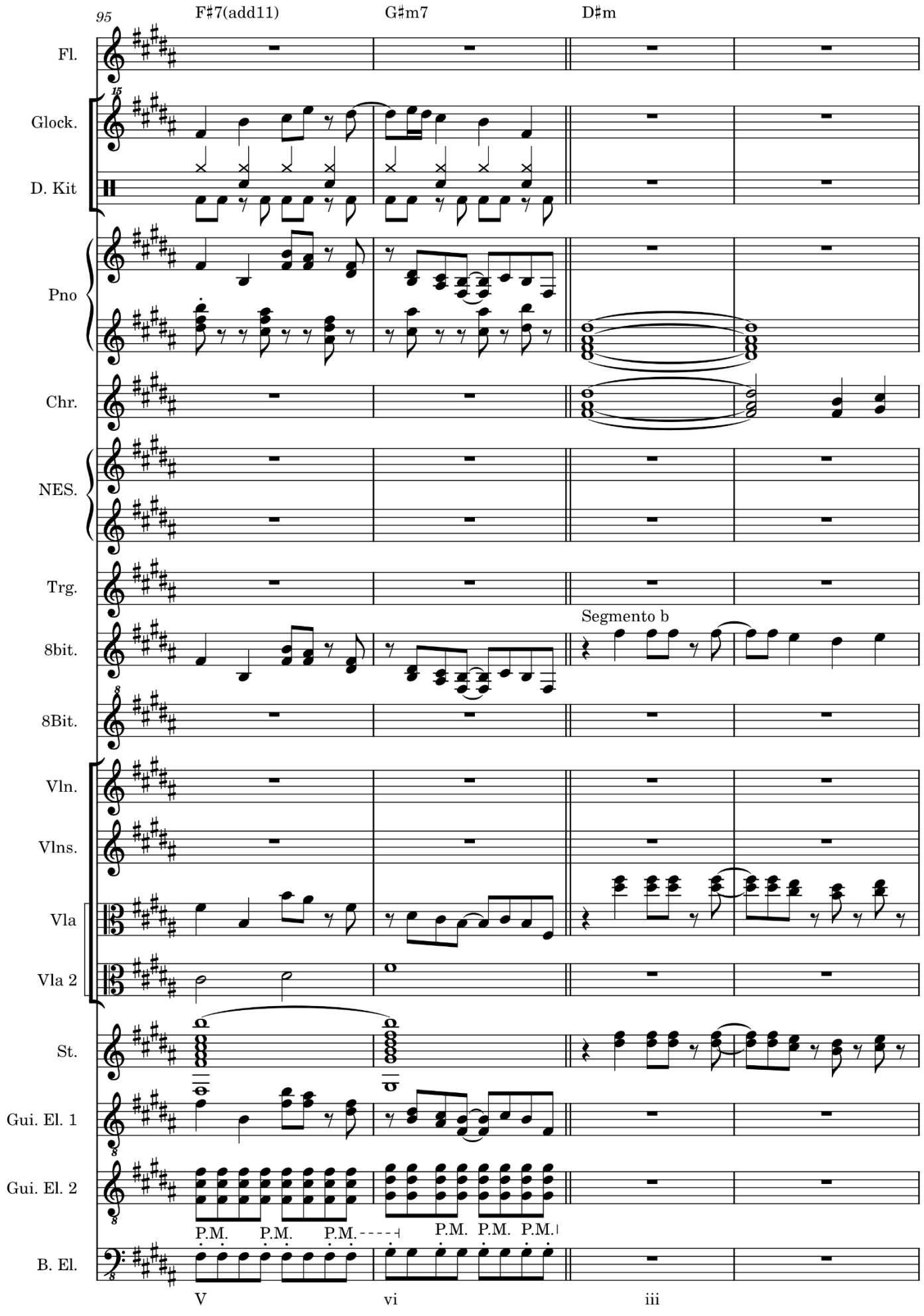

75
Dm7
E♭(6/9)
Fl.
Glock.
D. Kit
Pno
Chr.
NES.
Trg.
8bit.
8Bit.
Vln.
Vlns.
Vla
Vla 2
St.
Gui. El. 1
Gui. El. 2
P.M.
B. El.
iii
IV
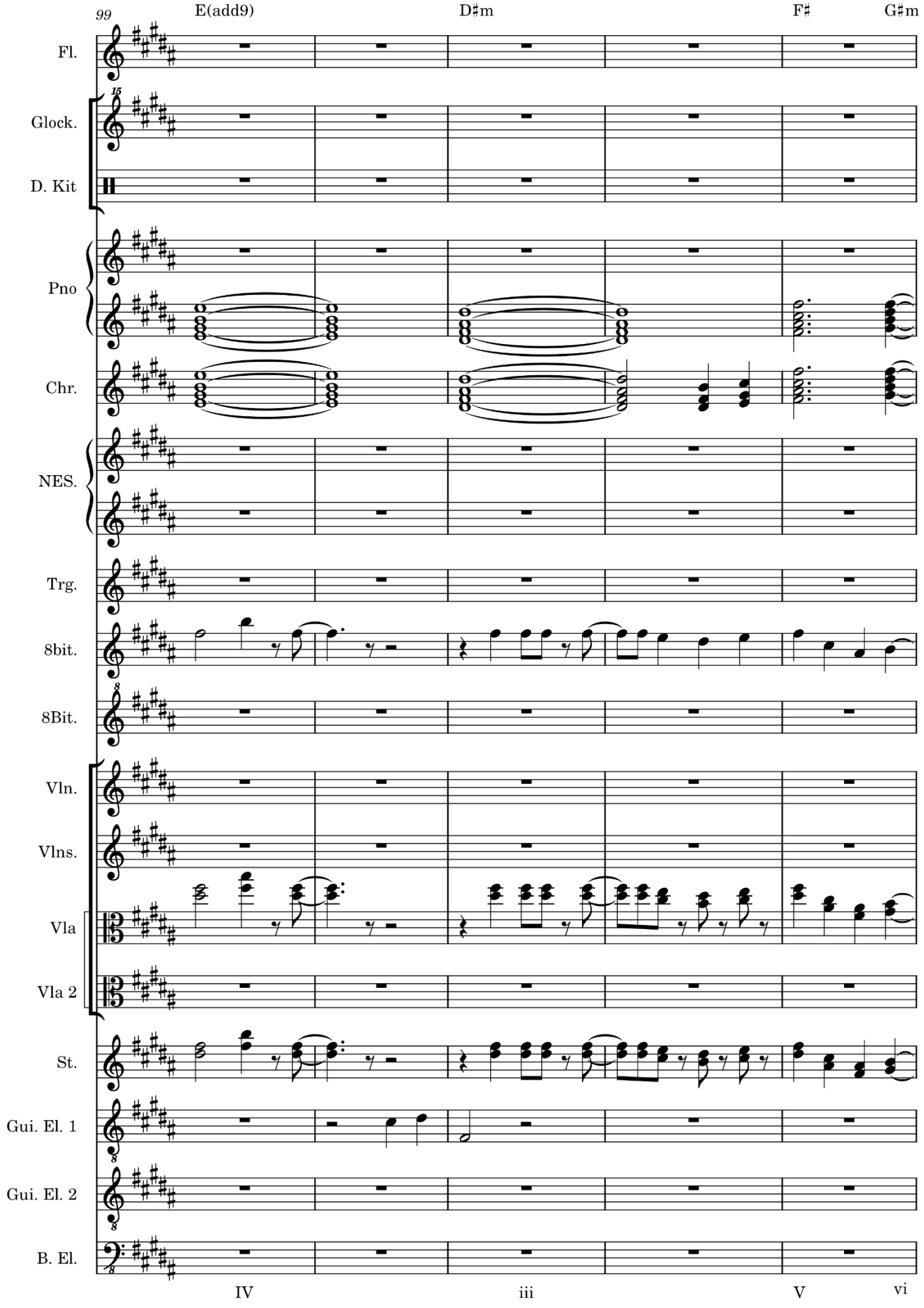

79
F7(add11)
Gm7
C♯m7(add11)
Fl.
Glock.
D. Kit
Pno
Chr.
NES.
Trg.
8bit.
Segmento c
8Bit.
Vln.
Vlns.
Vla
Vla 2
ff
St.
Gui. El. 1
Gui. El. 2
P.M.
B. El.
V
vi
ii
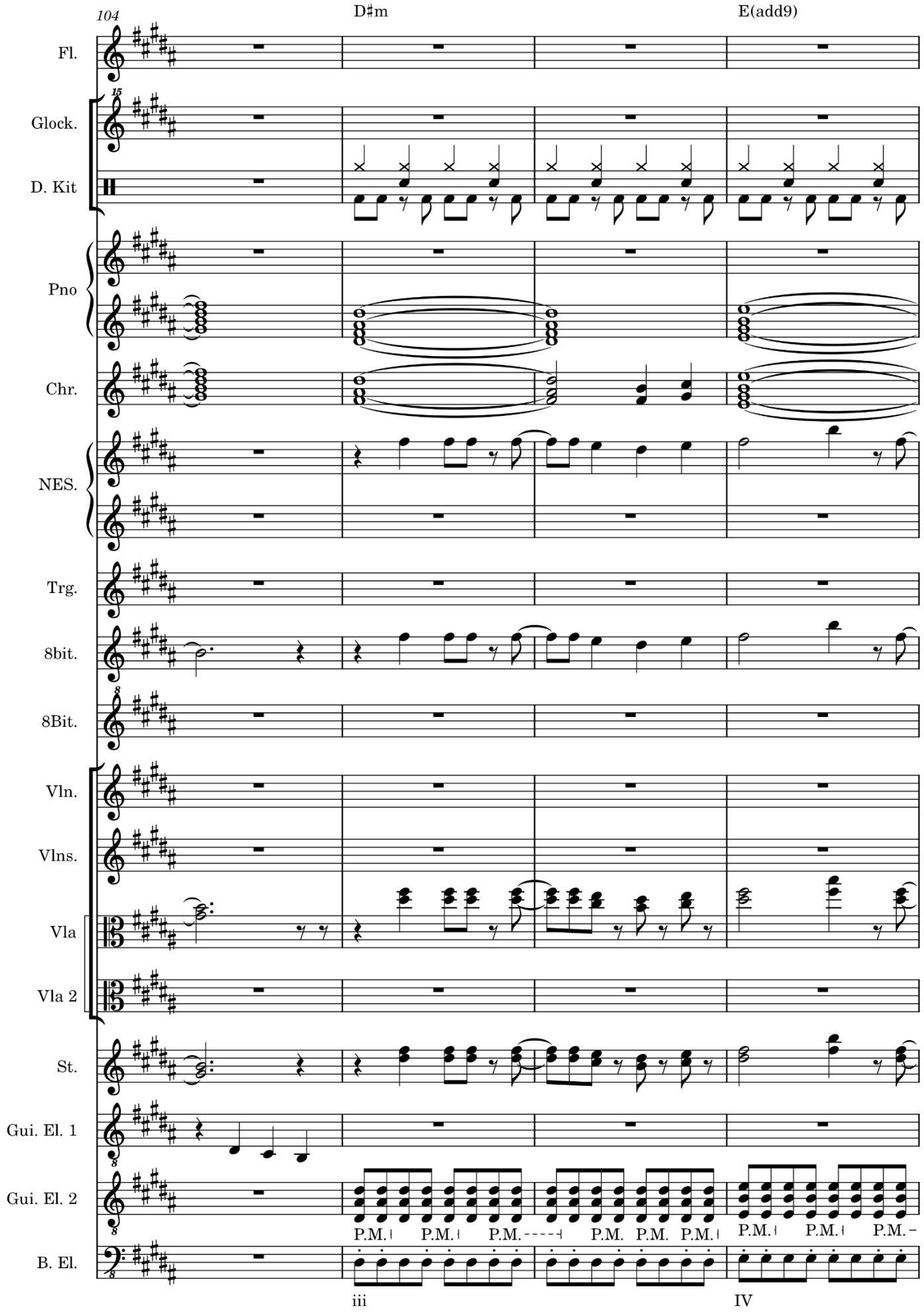

83
B/D♯
E(6/9)
Fl.
ff
15
Glock.
D. Kit
Pno
Chr.
NES.
Trg.
8bit.
8
8Bit.
Vln.
Vlns.
Vla
Vla 2
St.
Gui. El. 1
8
Gui. El. 2
8
P.M. P.M. P.M. P.M. P.M. P.M. P.M. P.M. P.M. P.M. P.M. P.M.
B. El.
8
I6
IV
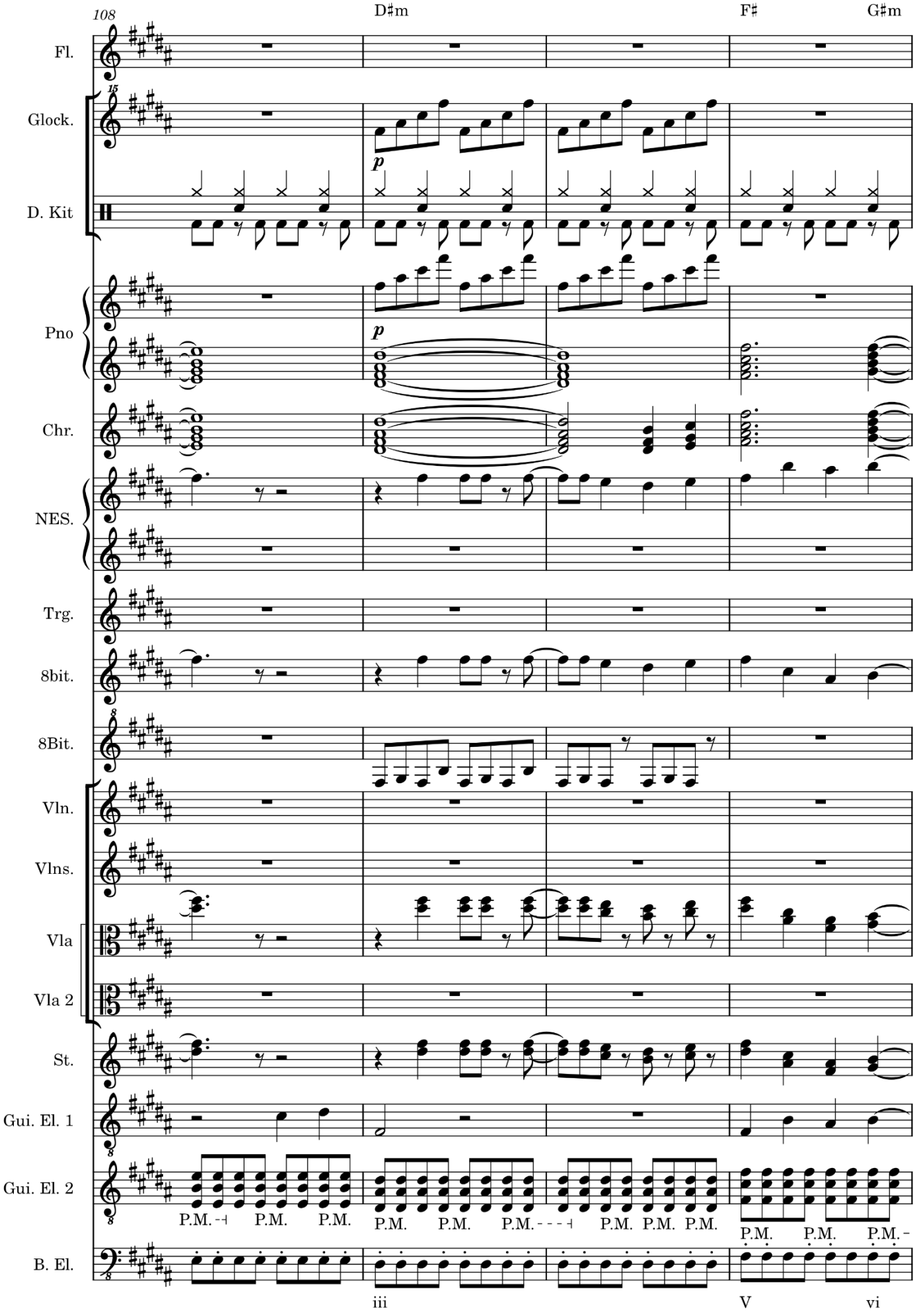

87
F♯7(add11)
G♯m7
C♯m7(add11)
Fl.
Glock.
D. Kit
Pno
Chr.
NES.
Trg.
8bit.
8Bit.
Vln.
Vlns.
Vla
Vla 2
St.
Gui. El. 1
Gui. El. 2
B. El.
ff
P.M.
V
vi
ii
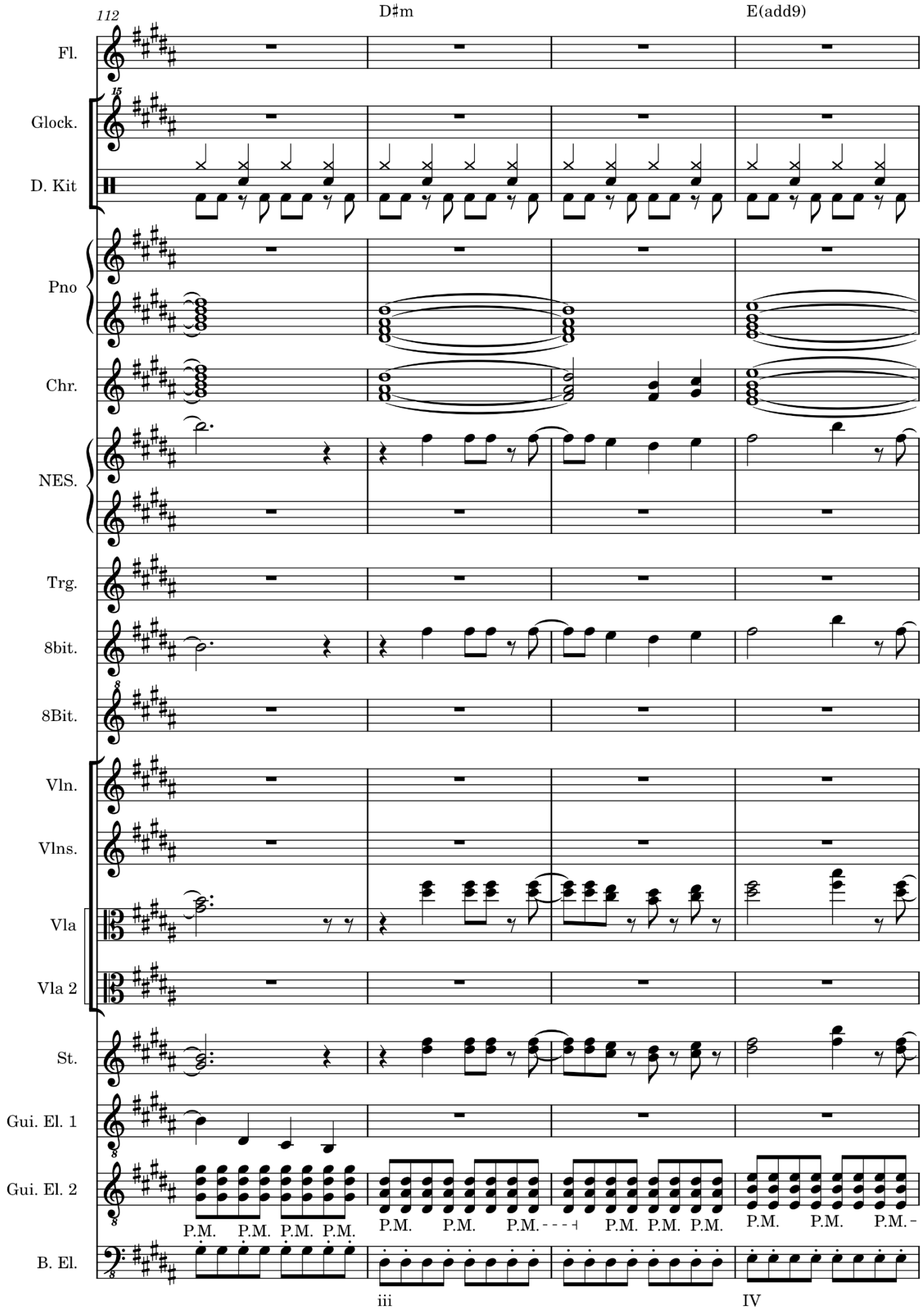

91
B/D♯
Esus2(6/9)
Fl.
ff
15
Glock.
D. Kit
Pno
Chr.
NES.
Trg.
8bit.
8
8Bit.
Vln.
Vlns.
Vla
Vla 2
St.
Gui. El. 1
8
Gui. El. 2
P.M. P.M. P.M. P.M. P.M. P.M. P.M. P.M. P.M. P.M. P.M. P.M.
B. El.
8
I6
IV
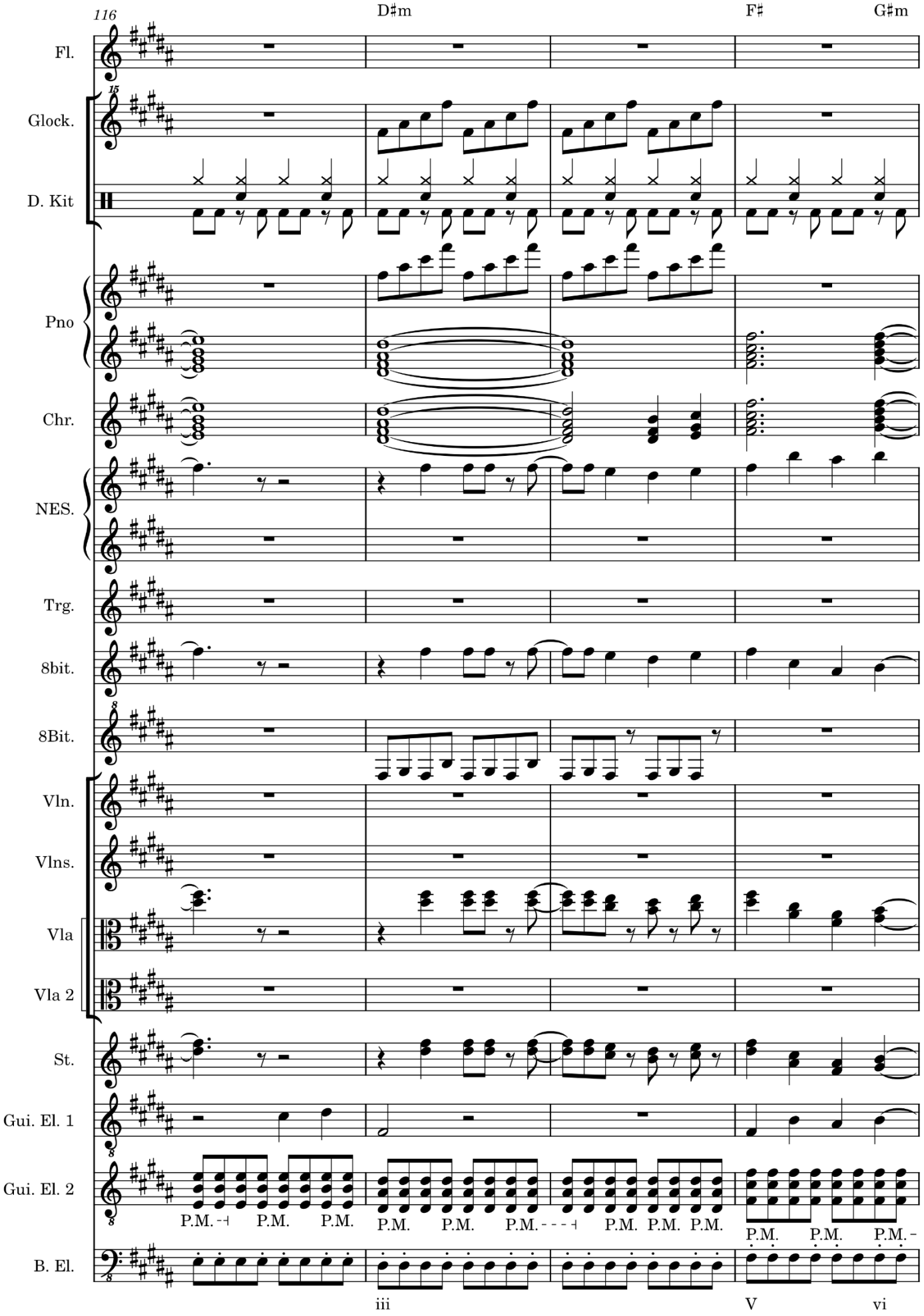

95
F♯7(add11)
G♯m7
D♯m
Fl.
Glock.
D. Kit
Pno
Chr.
NES.
Trg.
8bit.
Segmento b
8Bit.
Vln.
Vlns.
Vla
Vla 2
St.
Gui. El. 1
Gui. El. 2
P.M.
P.M.
P.M.
P.M.
P.M.
P.M.
B. El.
V
vi
iii
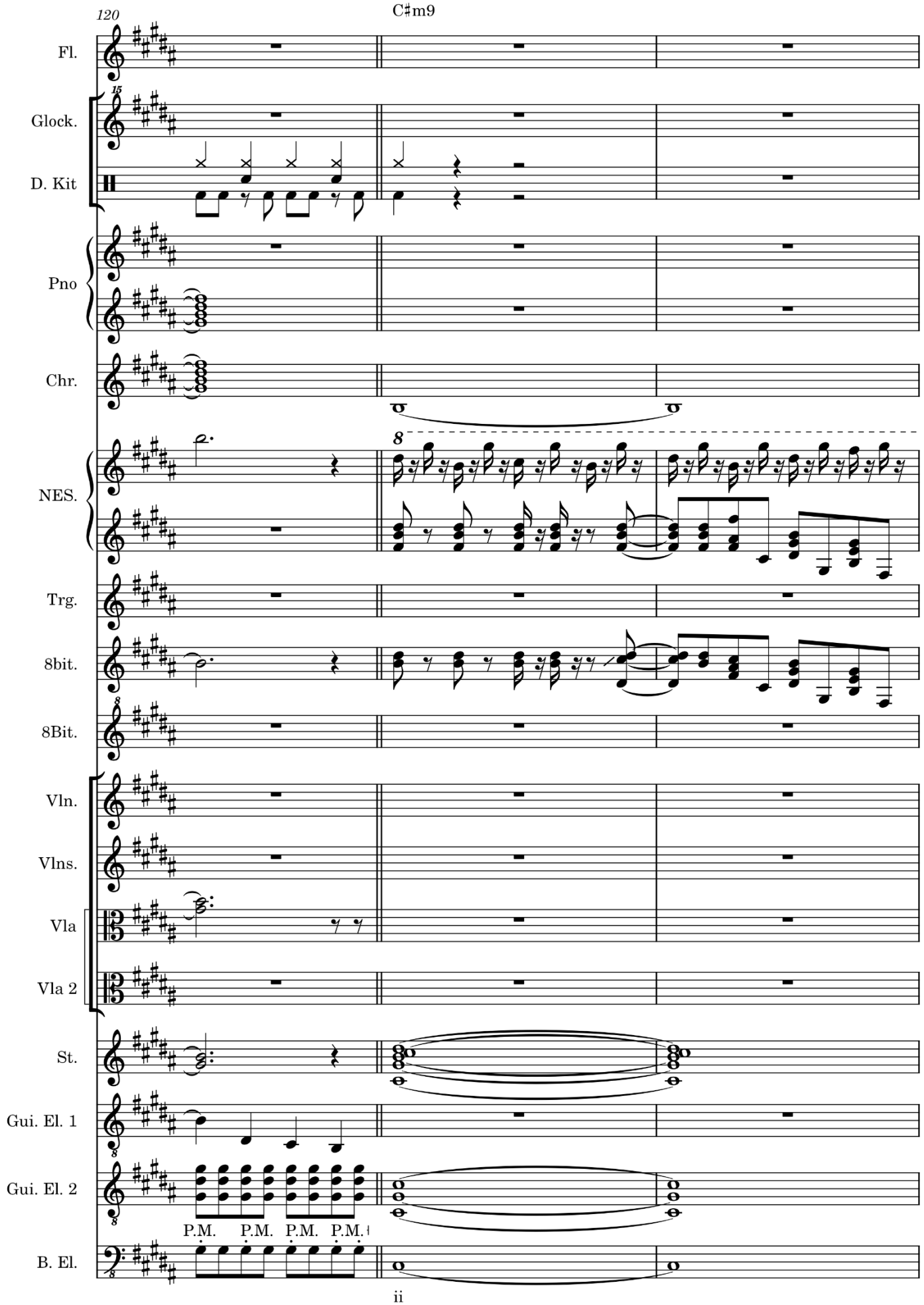

99
E(add9)
D♯m
F♯
G♯m
Fl.
15
Glock.
D. Kit
Pno
Chr.
NES.
Trg.
8bit.
8
8Bit.
Vln.
Vlns.
Vla
Vla 2
St.
Gui. El. 1
8
Gui. El. 2
8
B. El.
8
IV
iii
V
vi
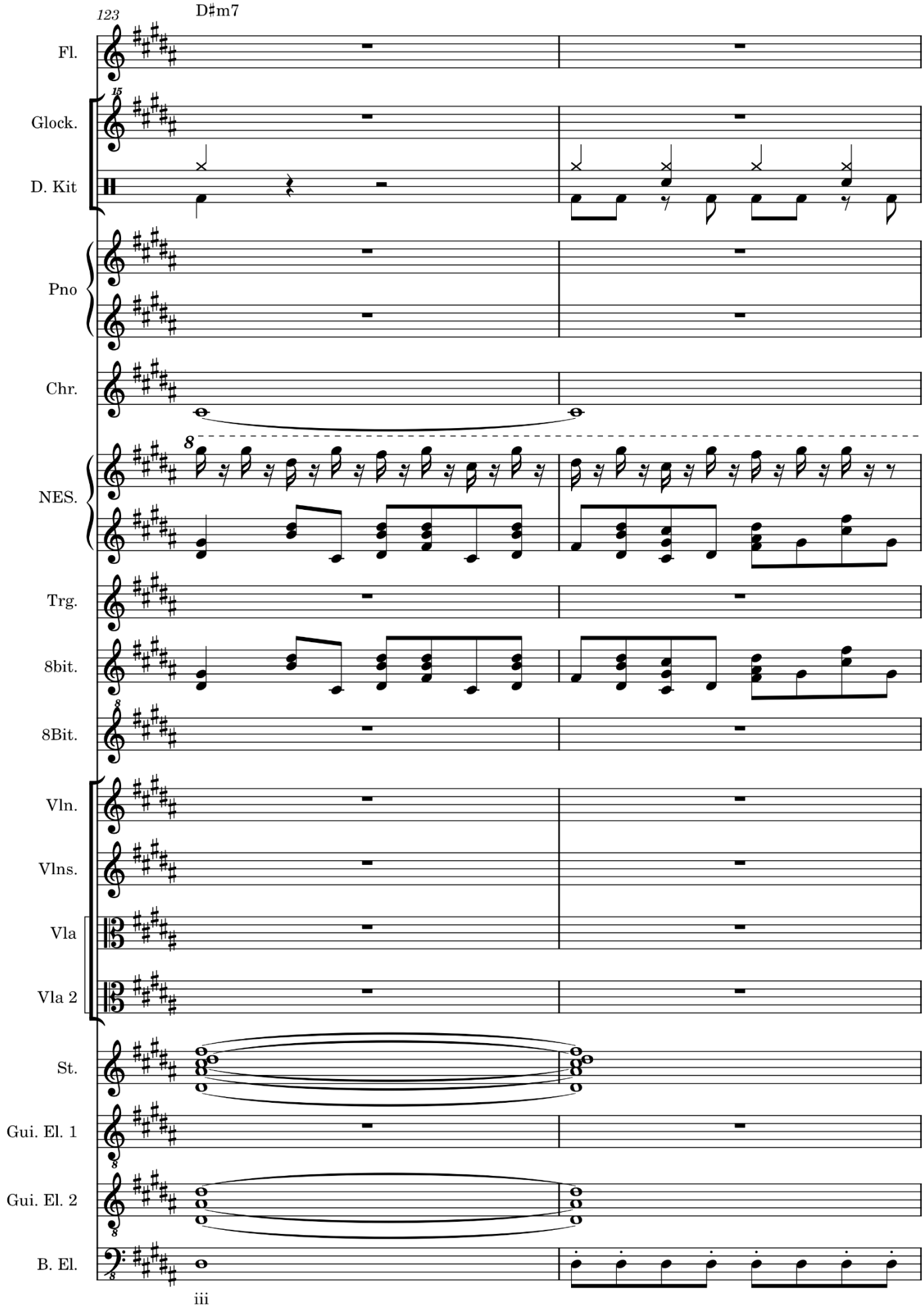

104
D♯m
E(add9)
Fl.
Glock.
D. Kit
Pno
Chr.
NES.
Trg.
8bit.
8Bit.
Vln.
Vlns.
Vla
Vla 2
St.
Gui. El. 1
Gui. El. 2
B. El.
P.M.
P.M.
P.M.
P.M.
P.M.
P.M.
P.M.
P.M.
iii
IV
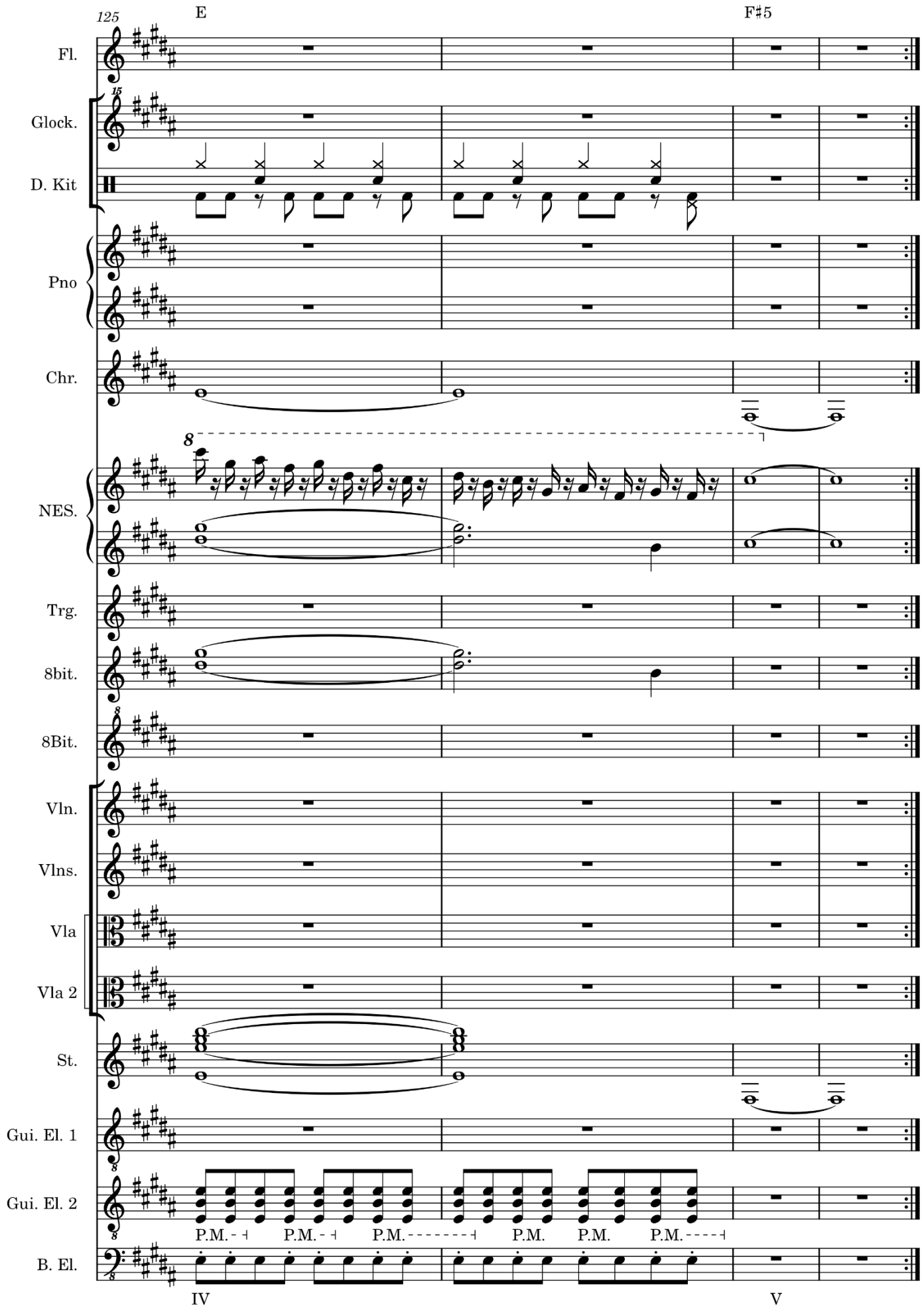

108
D♯m
F♯
G♯m
Fl.
Glock.
D. Kit
Pno
Chr.
NES.
Trg.
8bit.
8Bit.
Vln.
Vlns.
Vla
Vla 2
St.
Gui. El. 1
Gui. El. 2
B. El.
p
P.M.
iii
V
vi


112
D♯m
E(add9)
Fl.
15
Glock.
D. Kit
Pno
Chr.
NES.
Trg.
8bit.
8
8Bit.
Vln.
Vlns.
Vla
Vla 2
St.
Gui. El. 1
Gui. El. 2
P.M. P.M. P.M. P.M.
P.M. P.M. P.M.
P.M. P.M. P.M.
P.M. P.M. P.M.
B. El.
iii
IV


116
D♯m
F♯
G♯m
Fl.
Glock.
D. Kit
Pno
Chr.
NES.
Trg.
8bit.
8Bit.
Vln.
Vlns.
Vla
Vla 2
St.
Gui. El. 1
Gui. El. 2
B. El.
P.M.
iii
V
vi


120
C♯m9
Fl.
Glock.
D. Kit
Pno
Chr.
NES.
Trg.
8bit.
8Bit.
Vln.
Vlns.
Vla
Vla 2
St.
Gui. El. 1
Gui. El. 2
P.M.
P.M.
P.M.
P.M.
B. El.

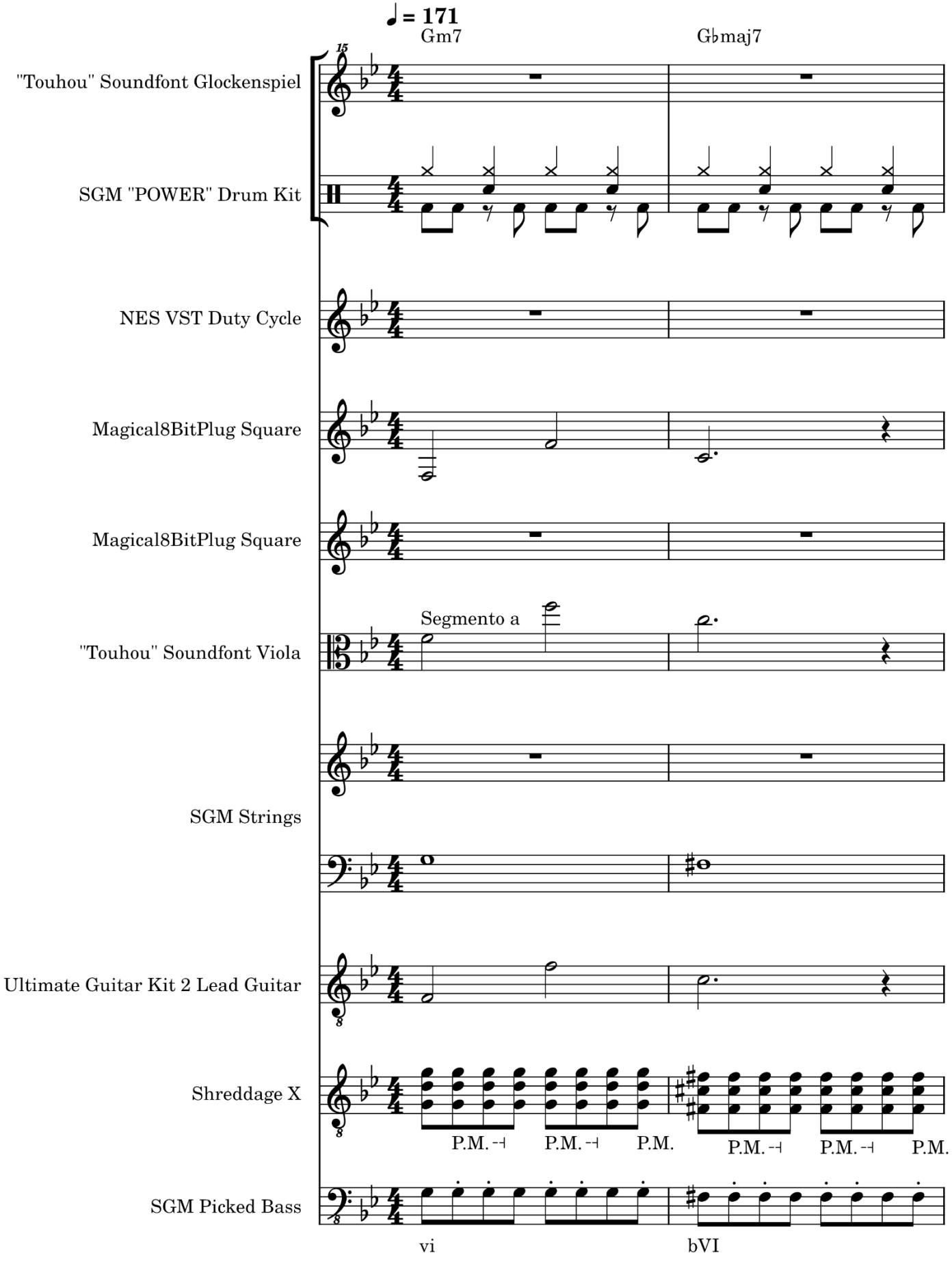

123
D♯m7
Fl.
15
Glock.
D. Kit
Pno
Chr.
8
NES.
Trg.
8bit.
8
8Bit.
Vln.
Vlns.
Vla
Vla 2
St.
Gui. El. 1
8
Gui. El. 2
8
B. El.
8
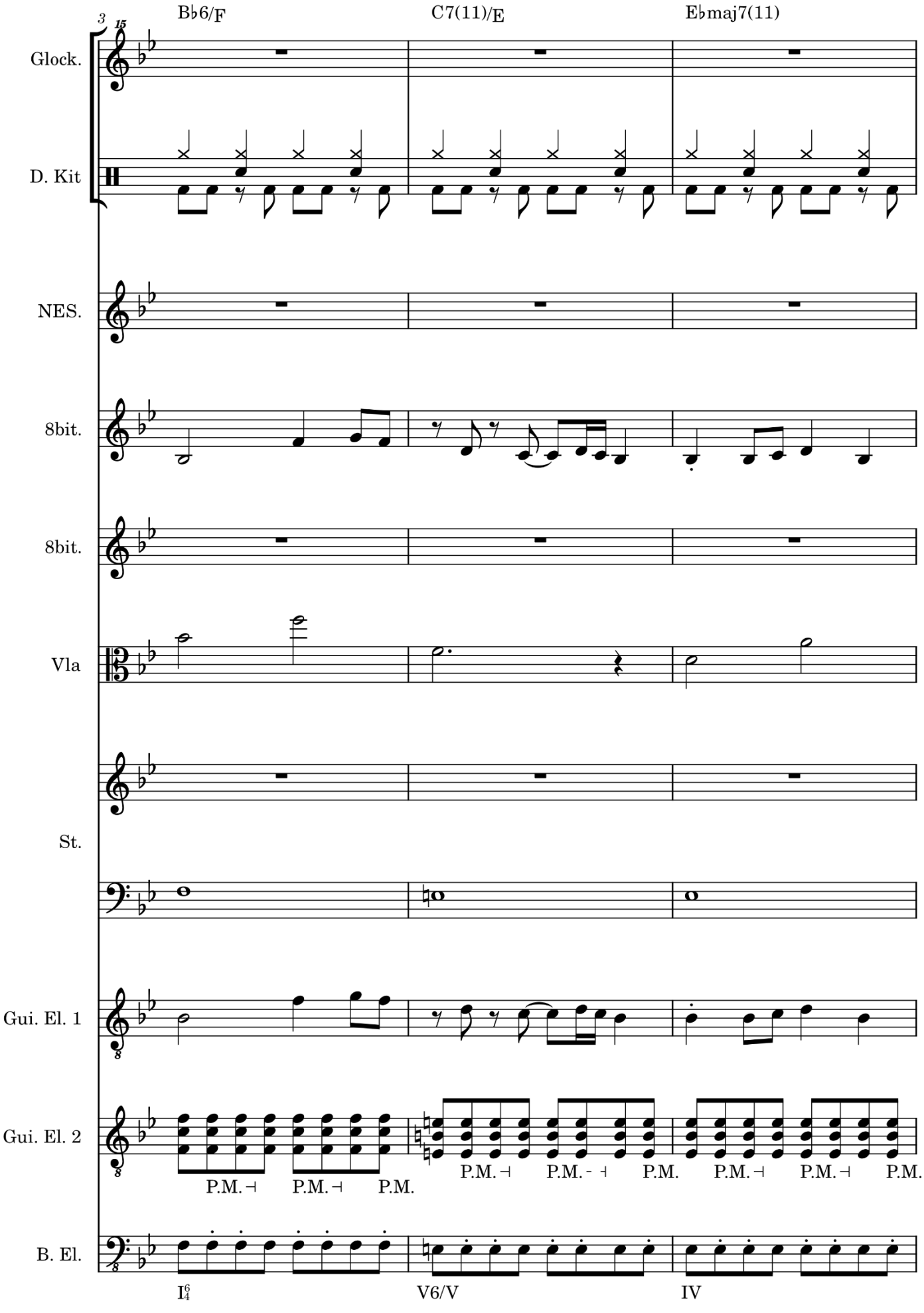

125
E
F♯5
Fl.
Glock.
D. Kit
Pno
Chr.
NES.
Trg.
8bit.
8Bit.
Vln.
Vlns.
Vla
Vla 2
St.
Gui. El. 1
Gui. El. 2
P.M.
P.M.
P.M.
P.M.
P.M.
B. El.
IV
V
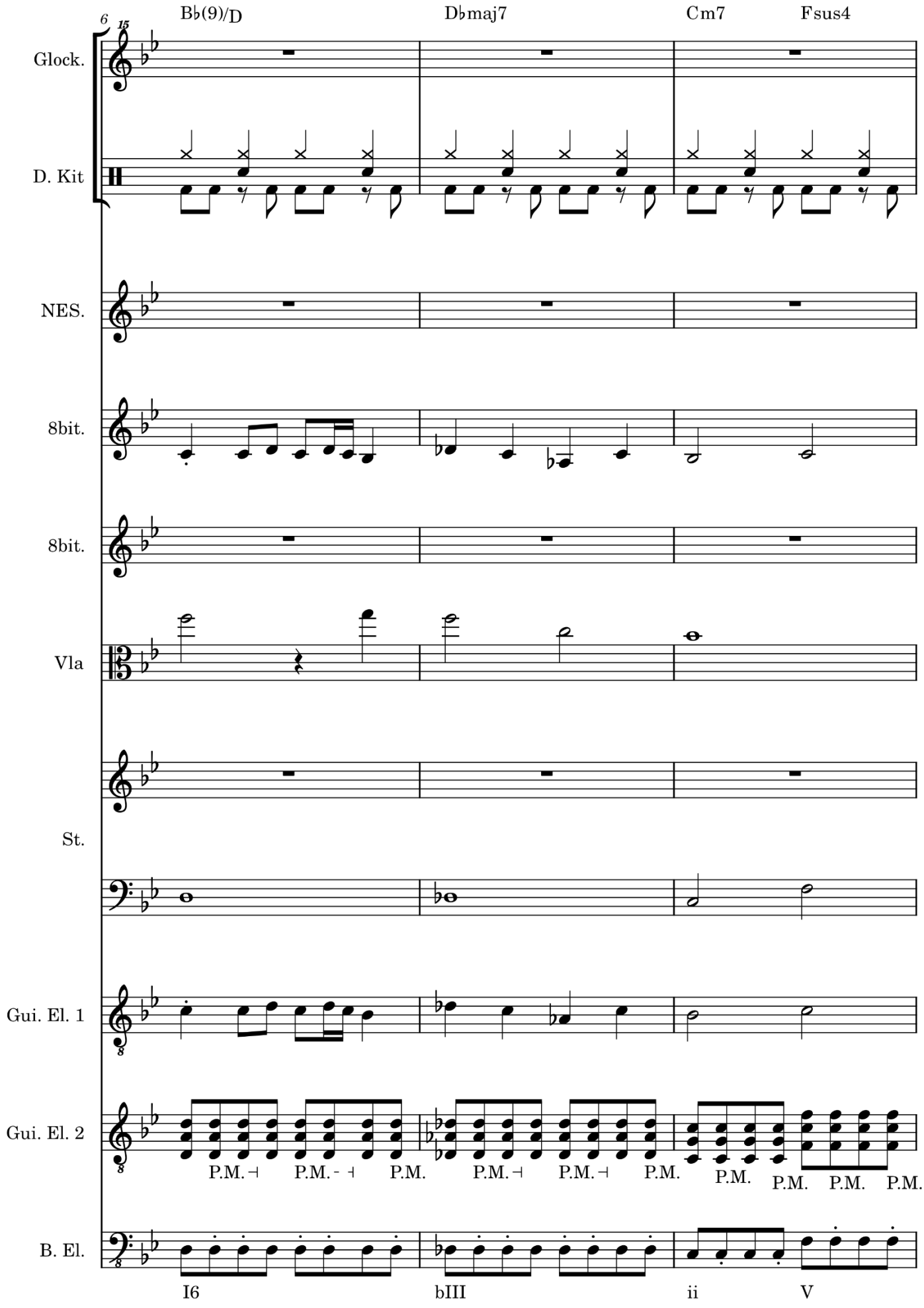
Save the World
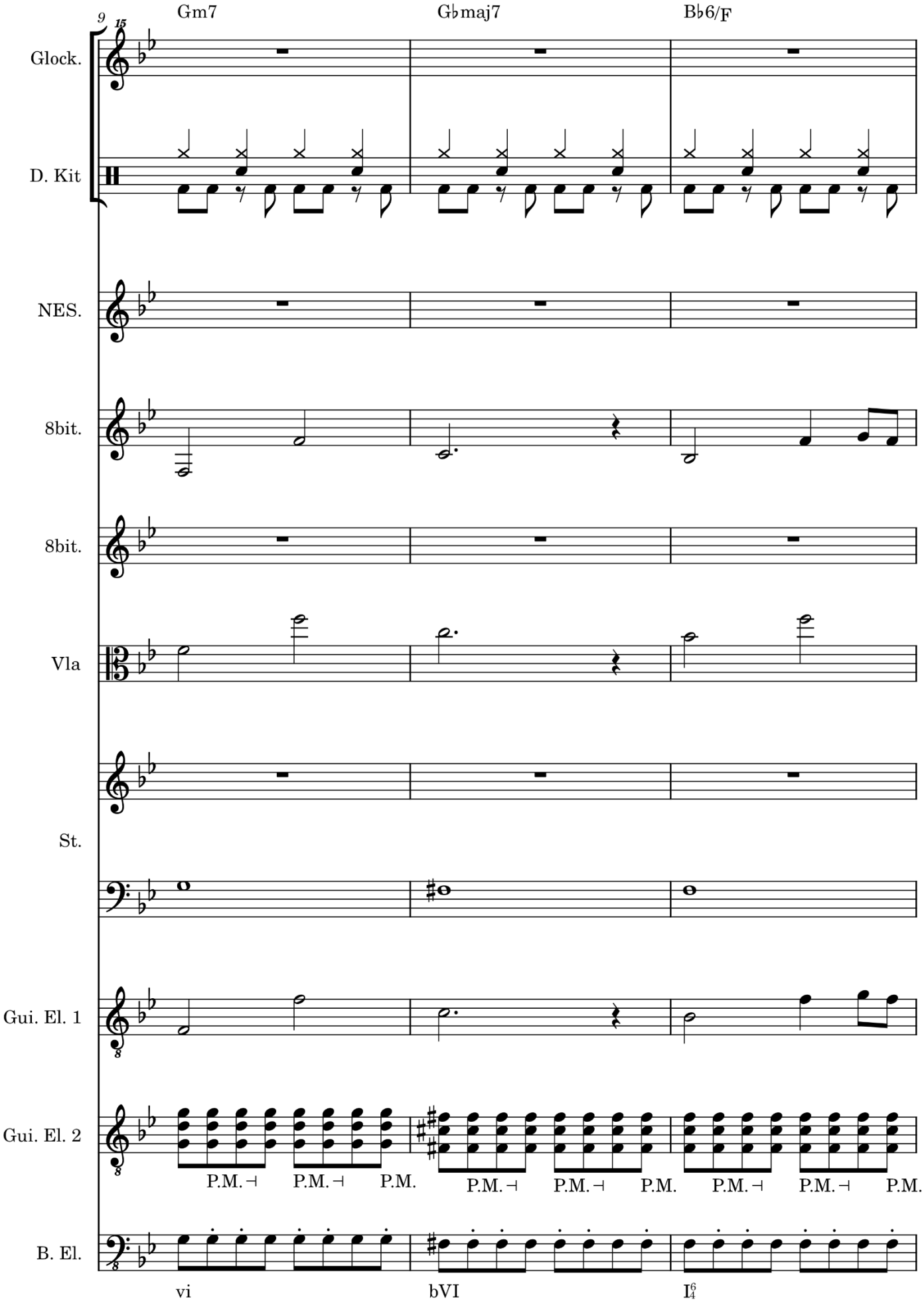
Undertale - Toby Fox
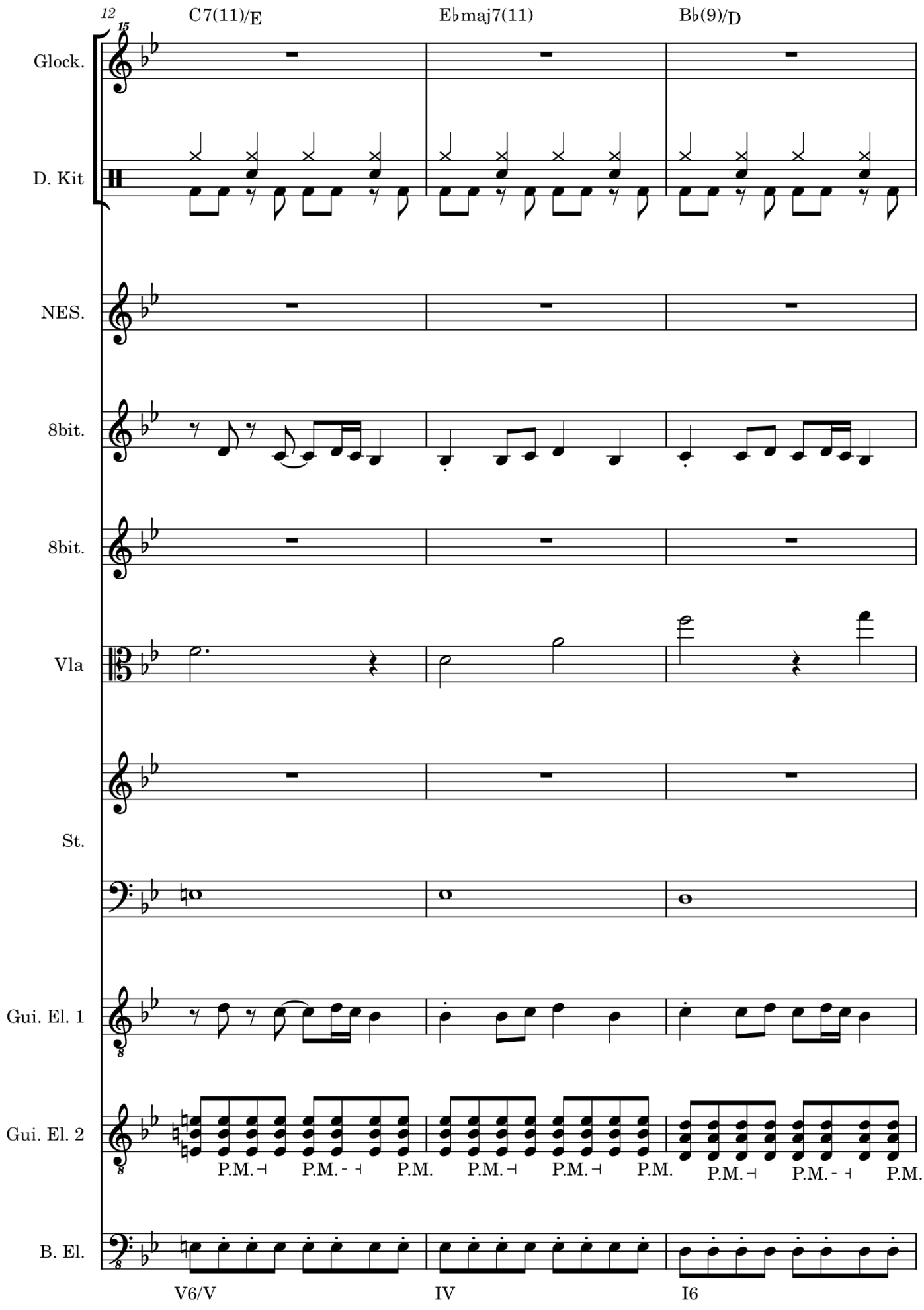
Transcrição: Carlos Limaverde
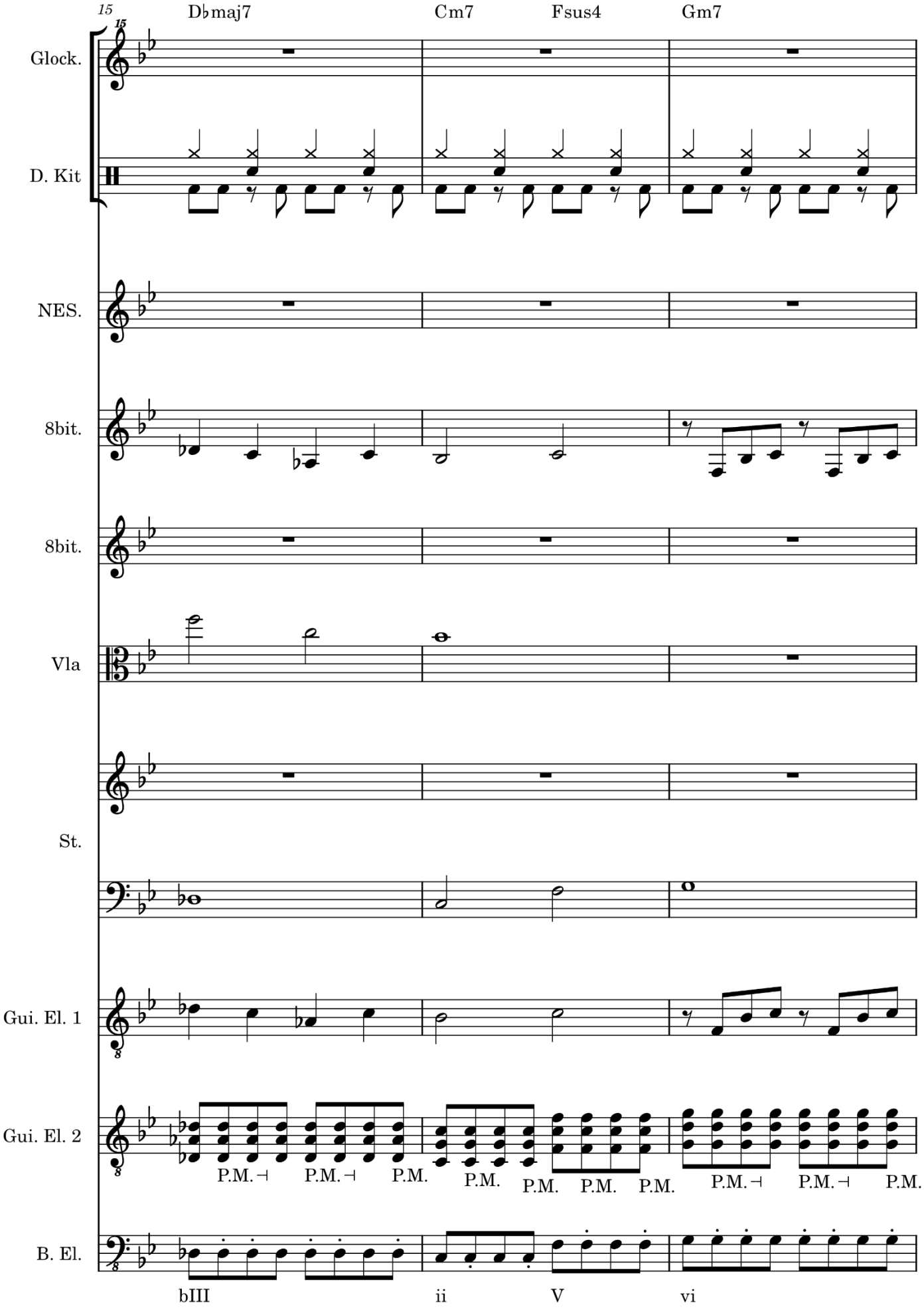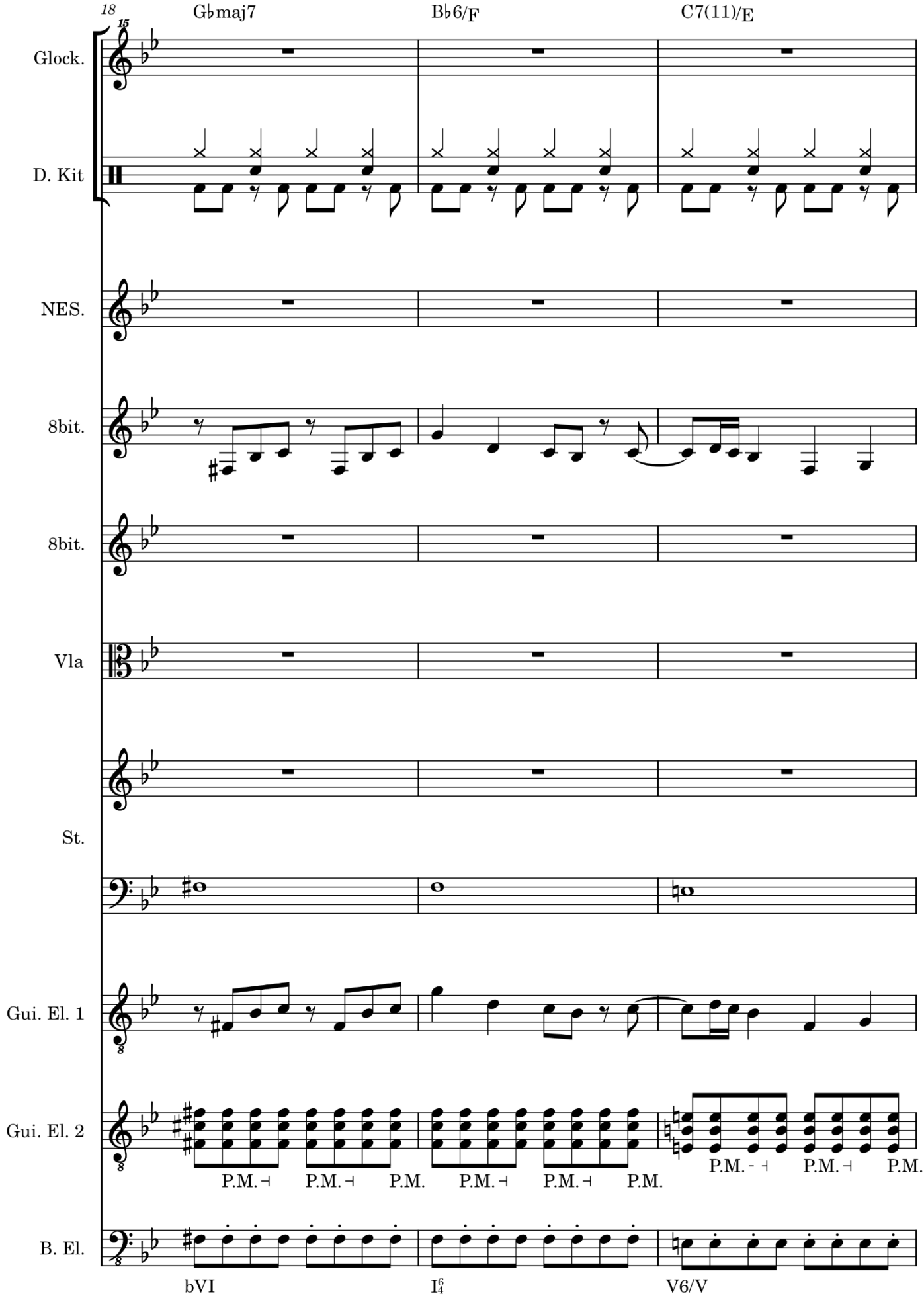



B♭6/F
C7(11)/E
E♭maj7(11)
Glock.
D. Kit
NES.
8bit.
8bit.
Vla
St.
Gui. El. 1
Gui. El. 2
P.M.
P.M.
P.M.
P.M.
P.M.
P.M.
P.M.
P.M.
P.M.
B. El.
I6/4
V6/V
IV
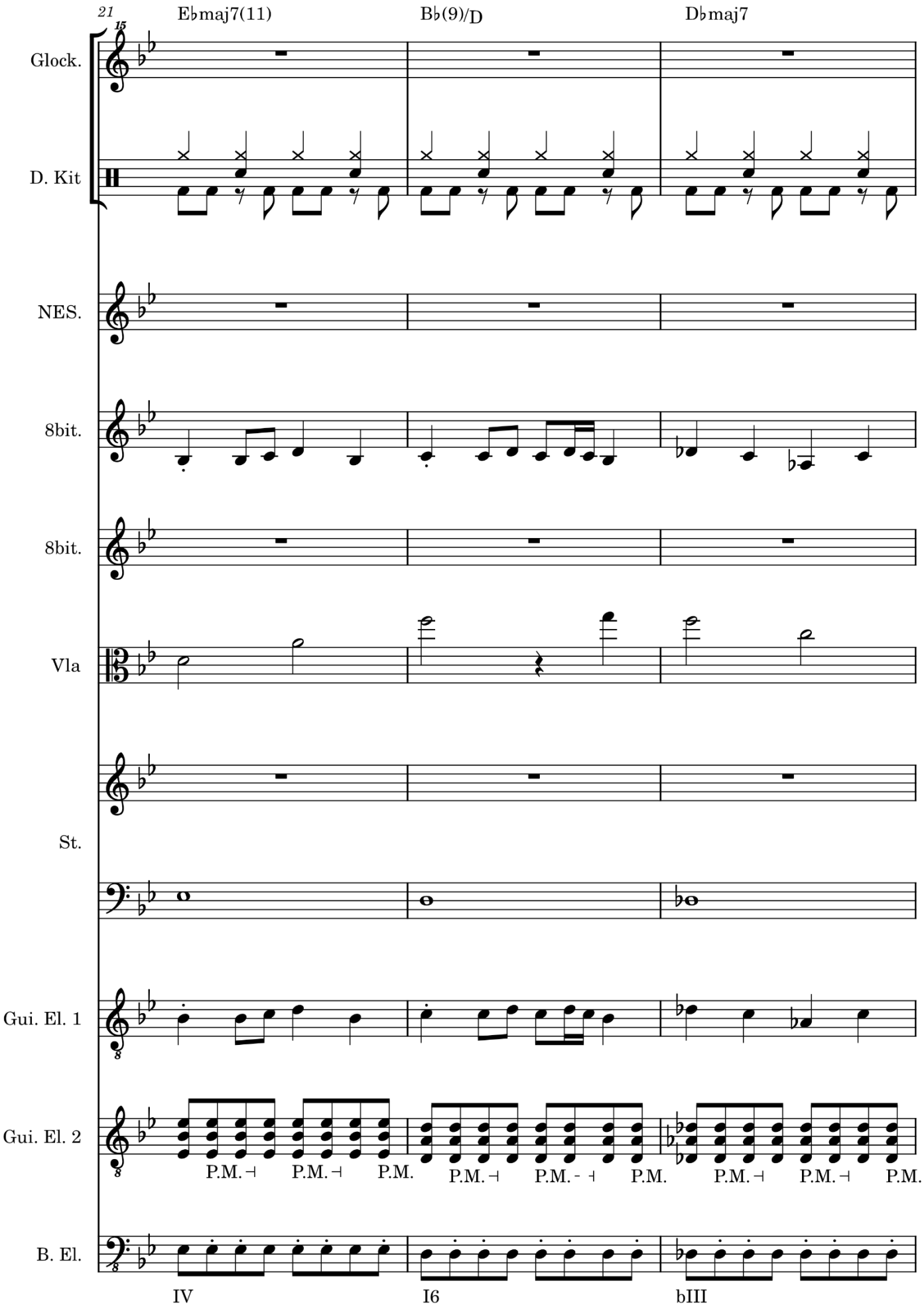

B♭(9)/D
D♭maj7
Cm7
Fsus4
Glock.
D. Kit
NES.
8bit.
8bit.
Vla
St.
Gui. El. 1
Gui. El. 2
P.M.
B. El.
I6
bIII
ii
V
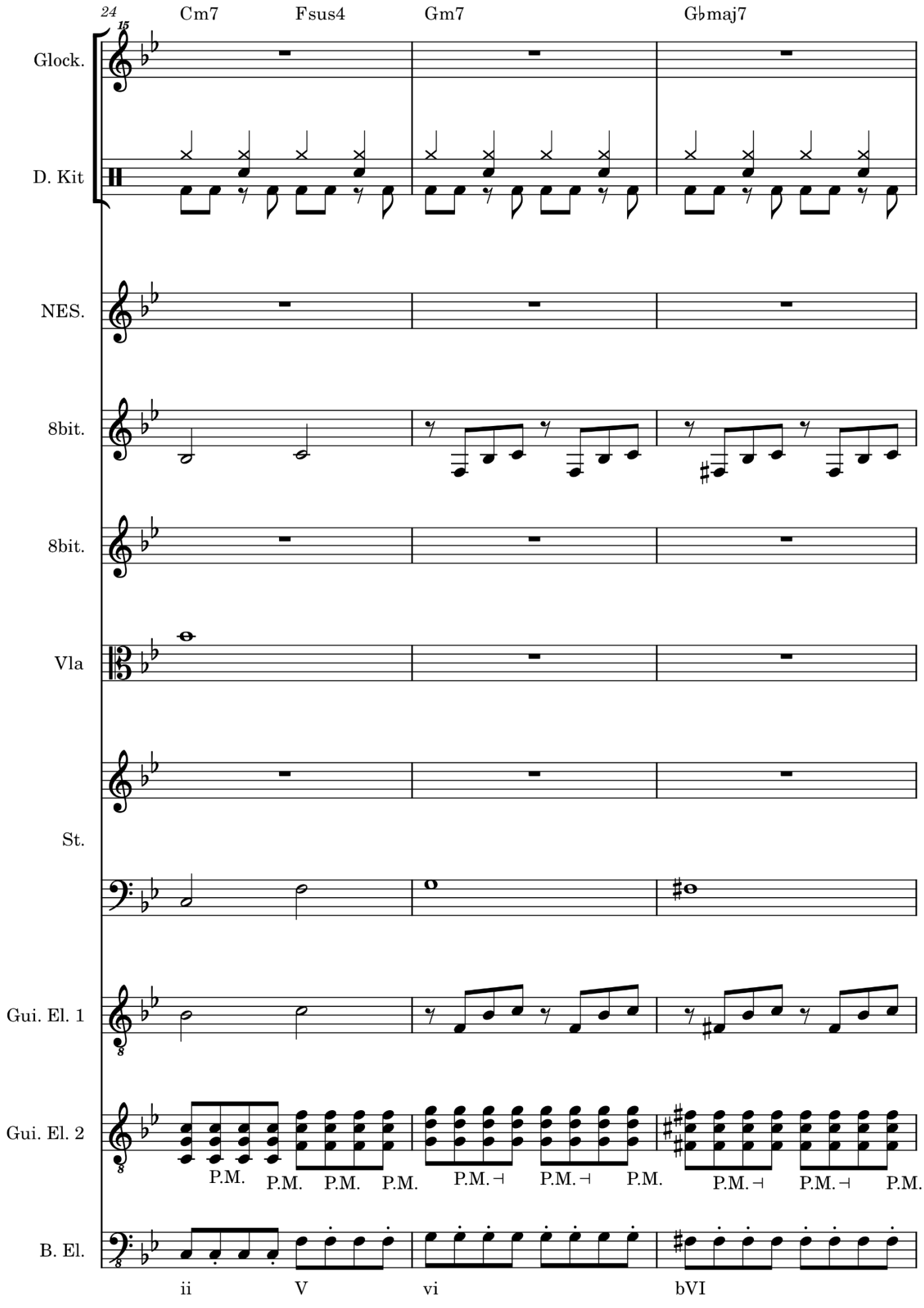

Gm7
G♭maj7
B♭6/F
Glock.
D. Kit
NES.
8bit.
8bit.
Vla
St.
Gui. El. 1
Gui. El. 2
P.M. ⊣
P.M. ⊣
P.M.
P.M. ⊣
P.M. ⊣
P.M.
P.M. ⊣
P.M. ⊣
P.M.
B. El.
vi
bVI
I6/4
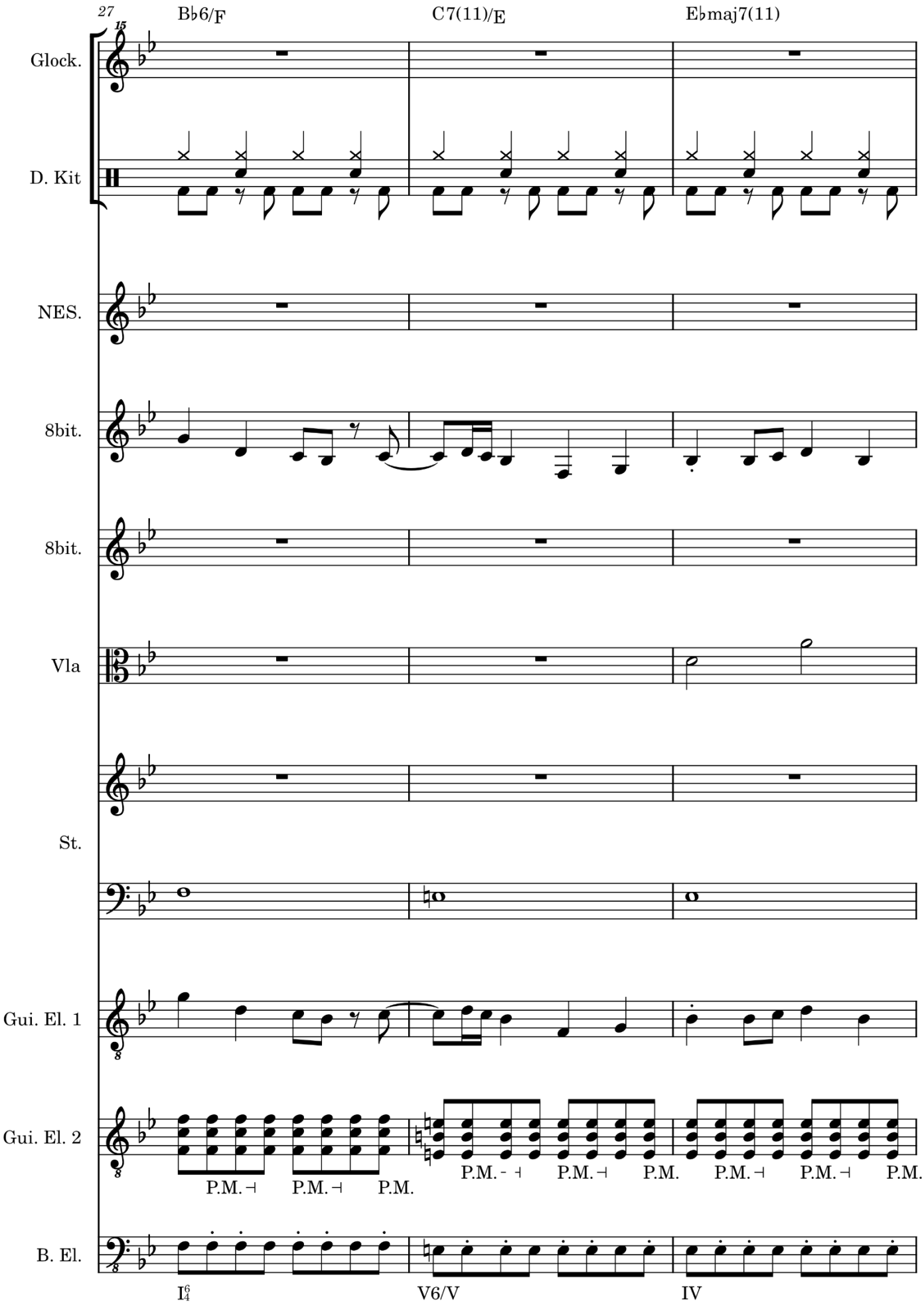

12
15
C7(11)/E
E♭maj7(11)
B♭(9)/D
Glock.
D. Kit
NES.
8bit.
8bit.
Vla
St.
Gui. El. 1
Gui. El. 2
P.M.
B. El.
V6/V
IV
I6
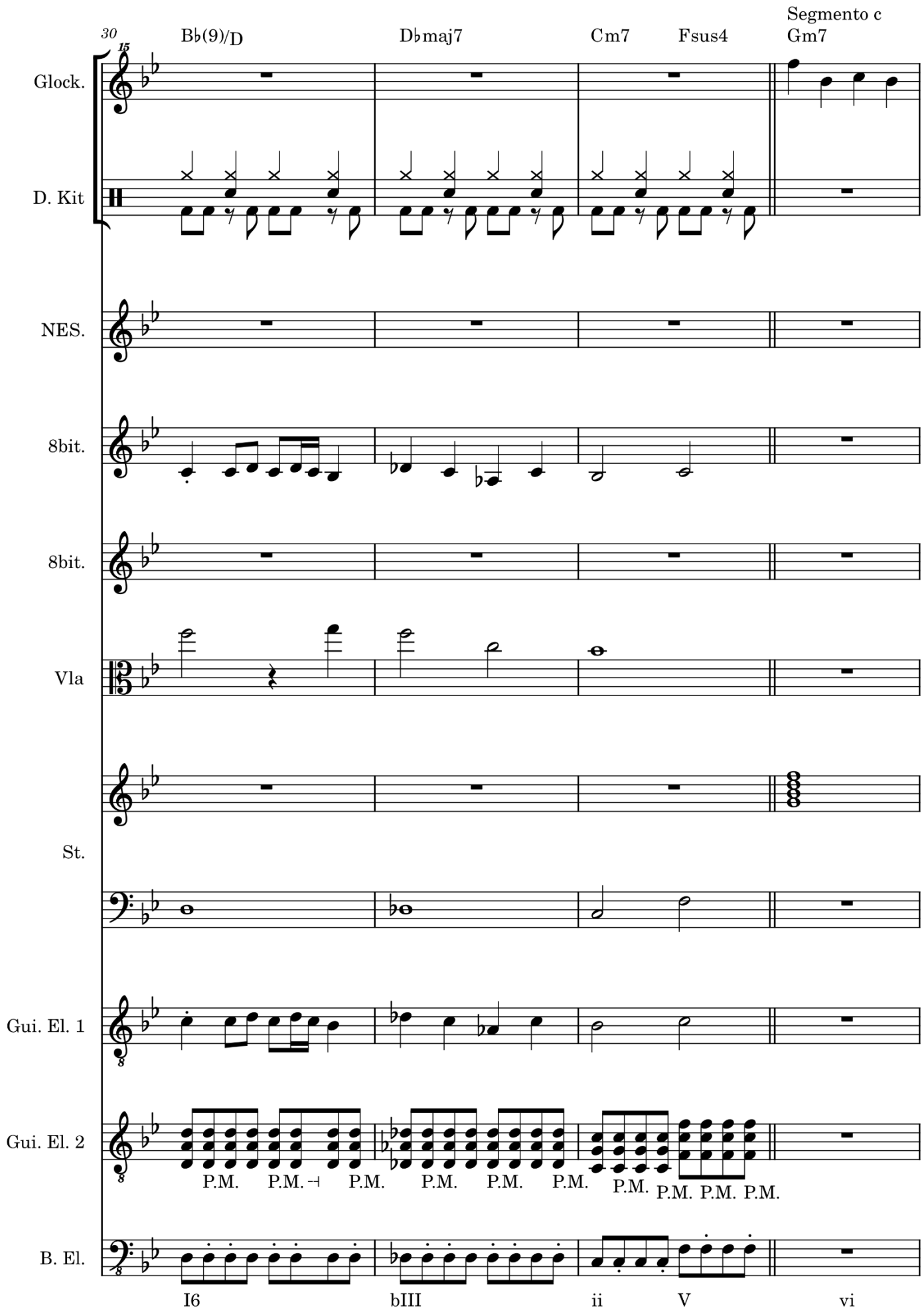

15
Db maj7
Cm7
Fsus4
Gm7
Glock.
D. Kit
NES.
8bit.
8bit.
Vla
St.
Gui. El. 1
Gui. El. 2
P.M.
B. El.
bIII
ii
V
vi

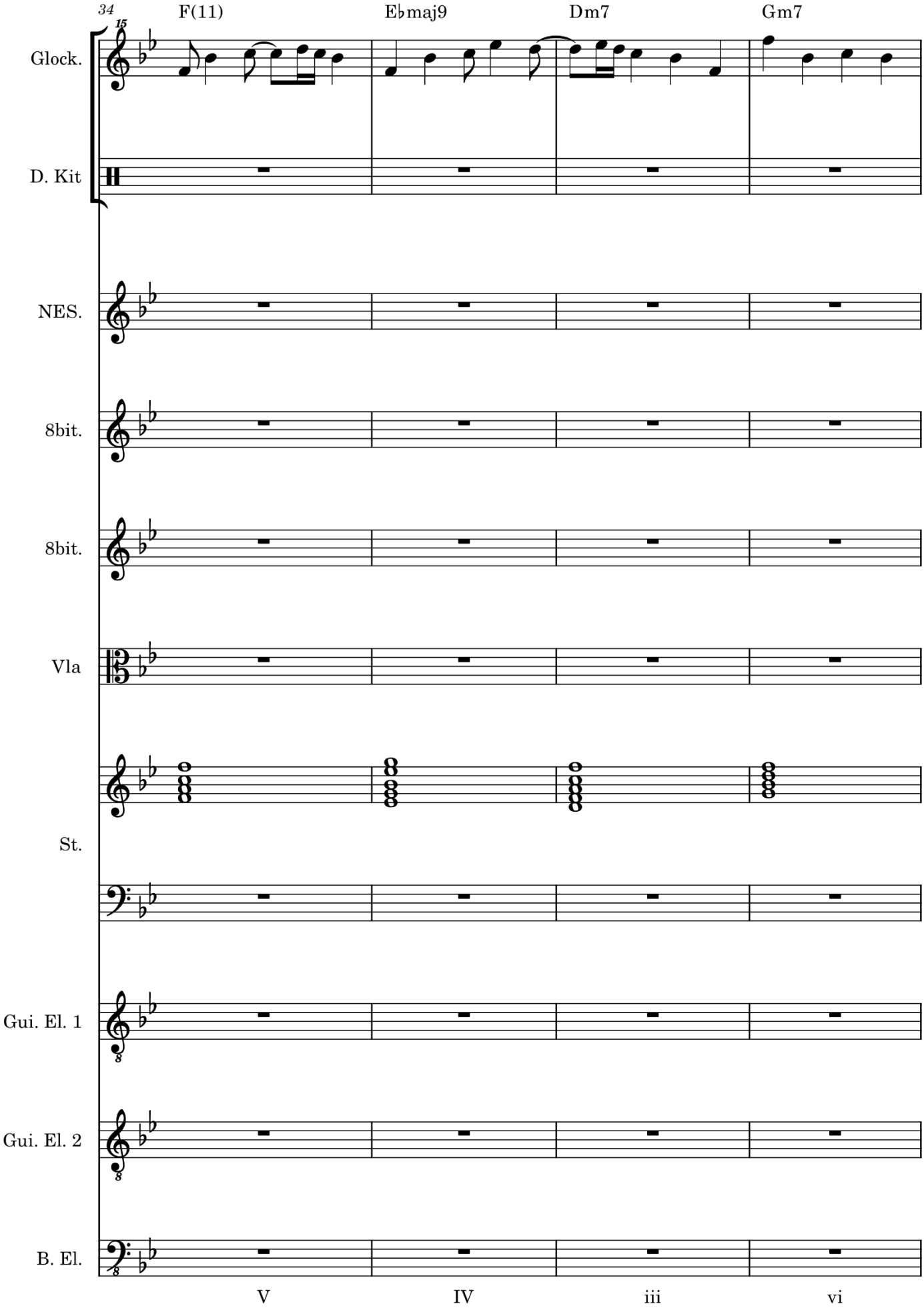

18
15
G♭maj7
B♭6/F
C7(11)/E
Glock.
D. Kit
NES.
8bit.
8bit.
Vla
St.
Gui. El. 1
Gui. El. 2
P.M.
B. El.
bVI
I6/4
V6/V

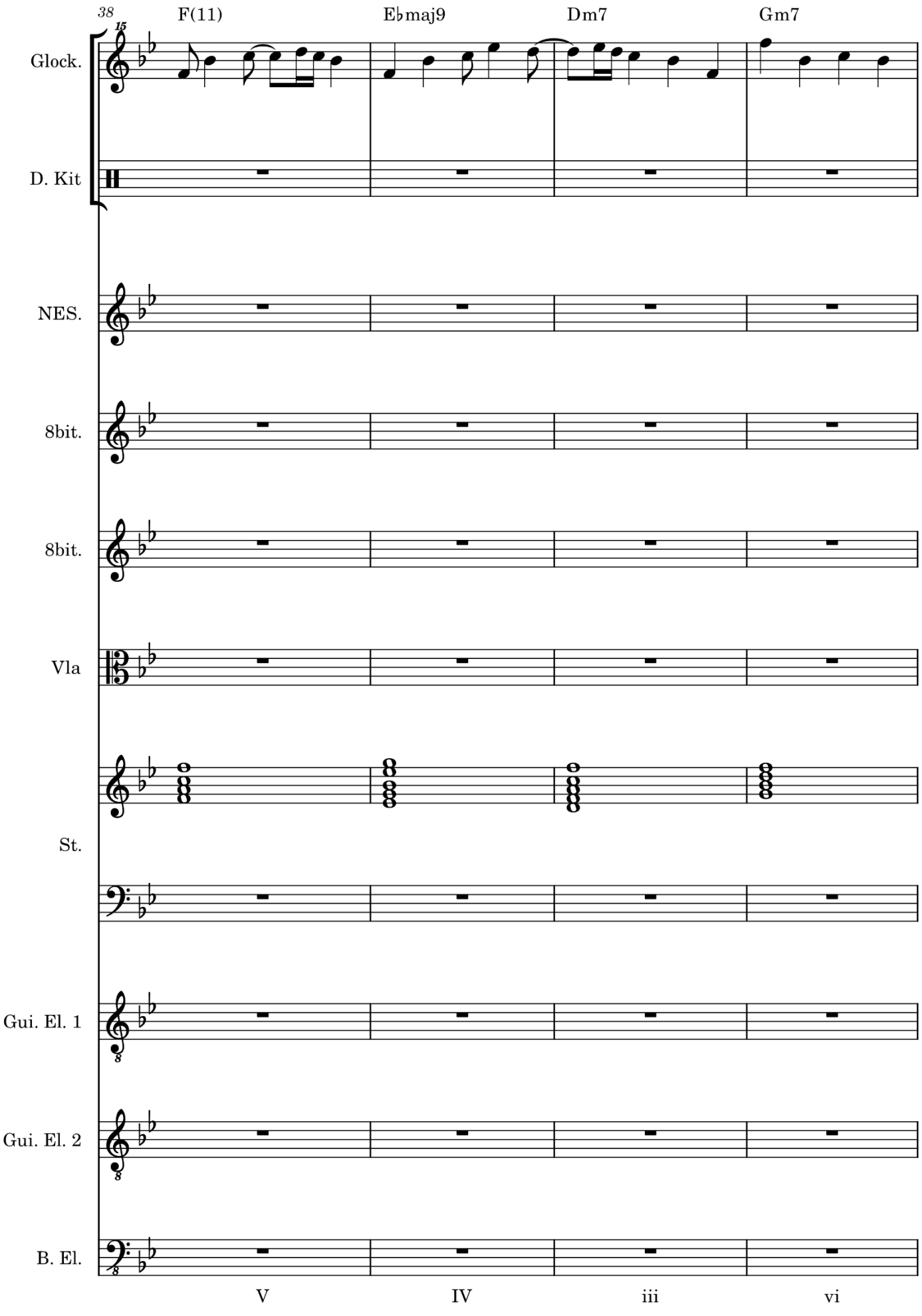

21
15
E♭maj7(11)
B♭(9)/D
D♭maj7
Glock.
D. Kit
NES.
8bit.
8bit.
Vla
St.
Gui. El. 1
Gui. El. 2
P.M.
B. El.
IV
I6
bIII

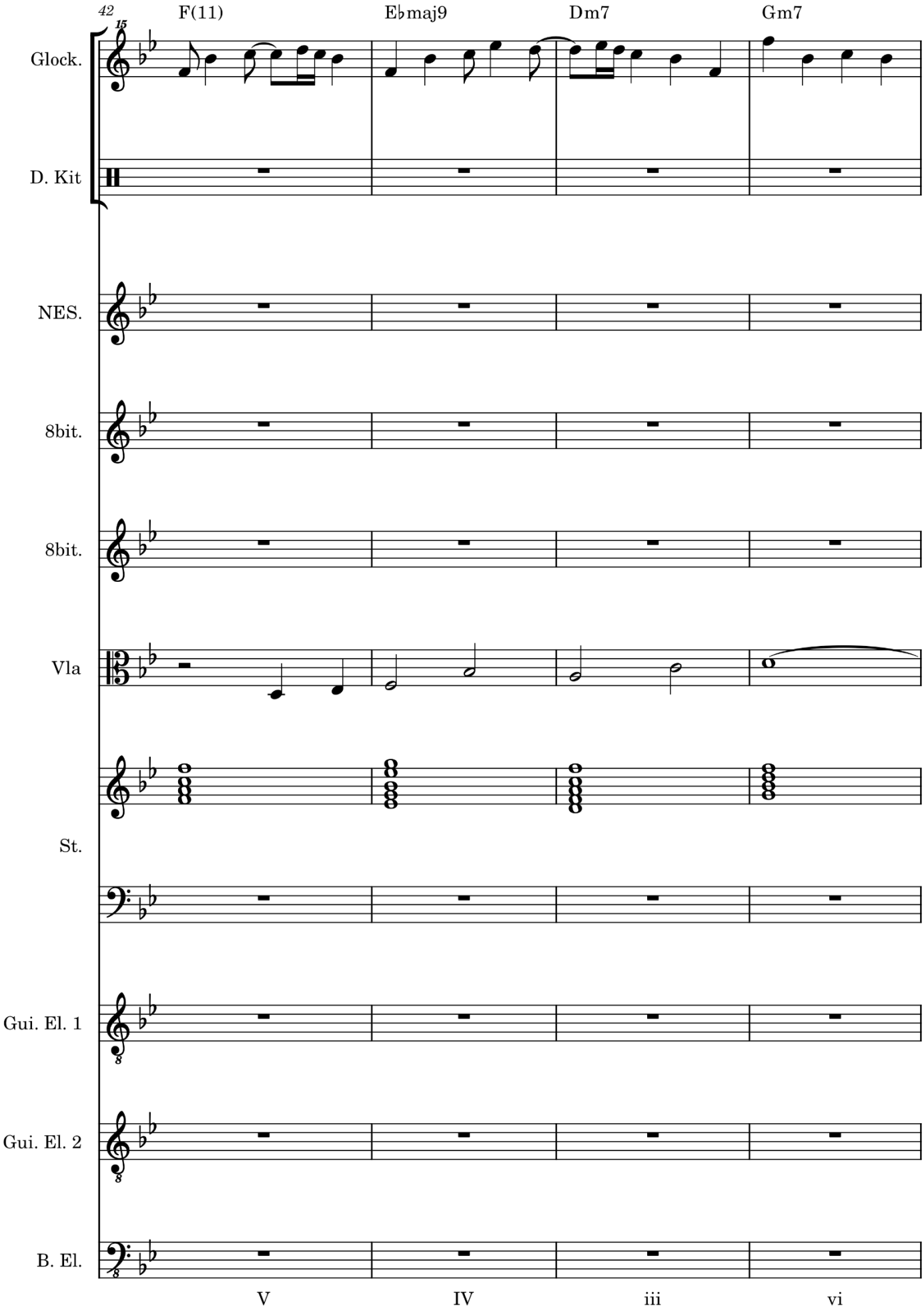

24
Cm7
Fsus4
Gm7
G♭maj7
Glock.
D. Kit
NES.
8bit.
8bit.
Vla
St.
Gui. El. 1
Gui. El. 2
P.M.
P.M.
P.M.
P.M.
P.M.
P.M.
P.M.
P.M.
P.M.
P.M.
P.M.
B. El.
ii
V
vi
bVI
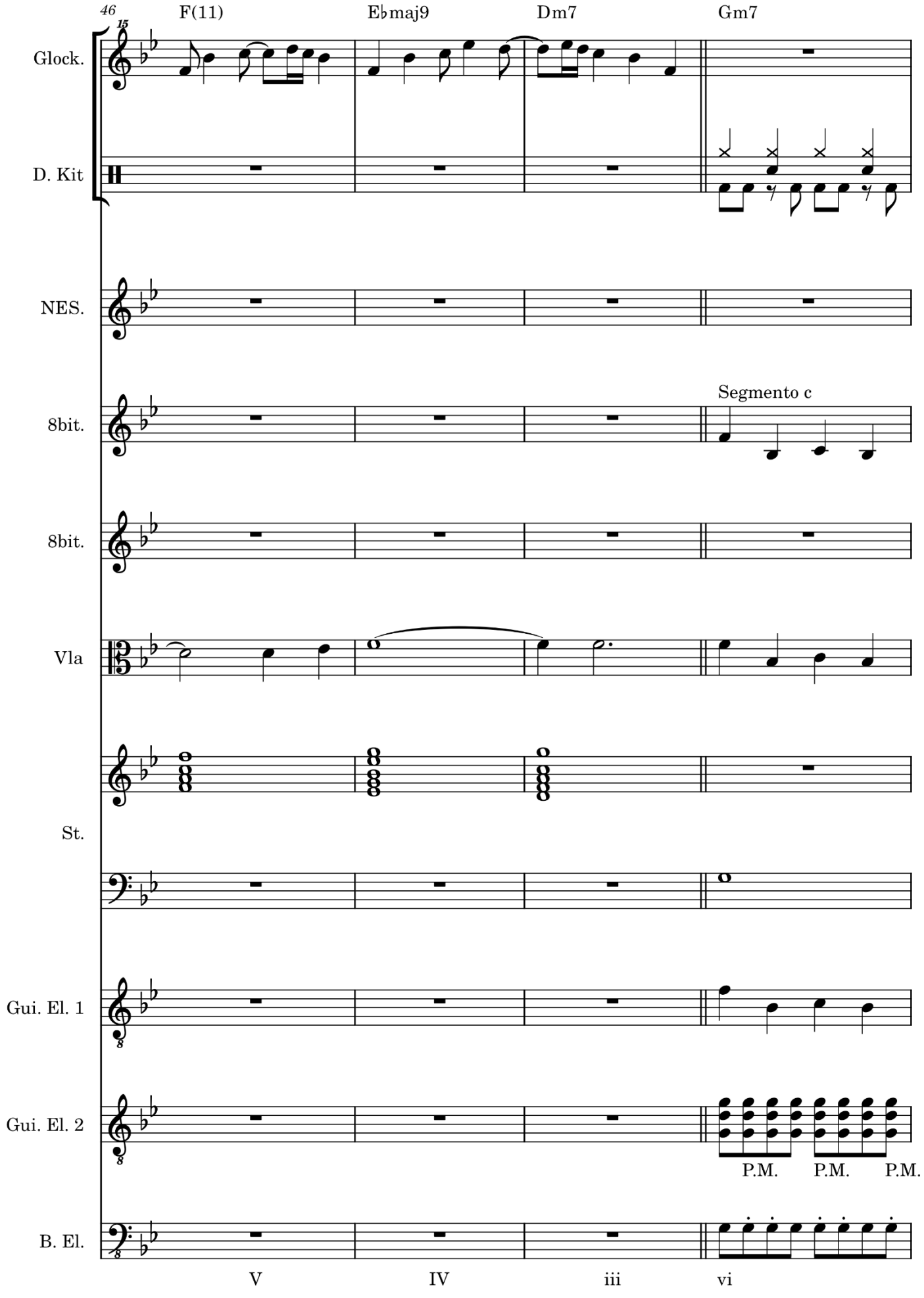

27
15
B♭6/F
C7(11)/E
E♭maj7(11)
Glock.
D. Kit
NES.
8bit.
8bit.
Vla
St.
Gui. El. 1
Gui. El. 2
P.M.
P.M.
P.M.
P.M.
P.M.
P.M.
P.M.
P.M.
P.M.
B. El.
I6/4
V6/V
IV
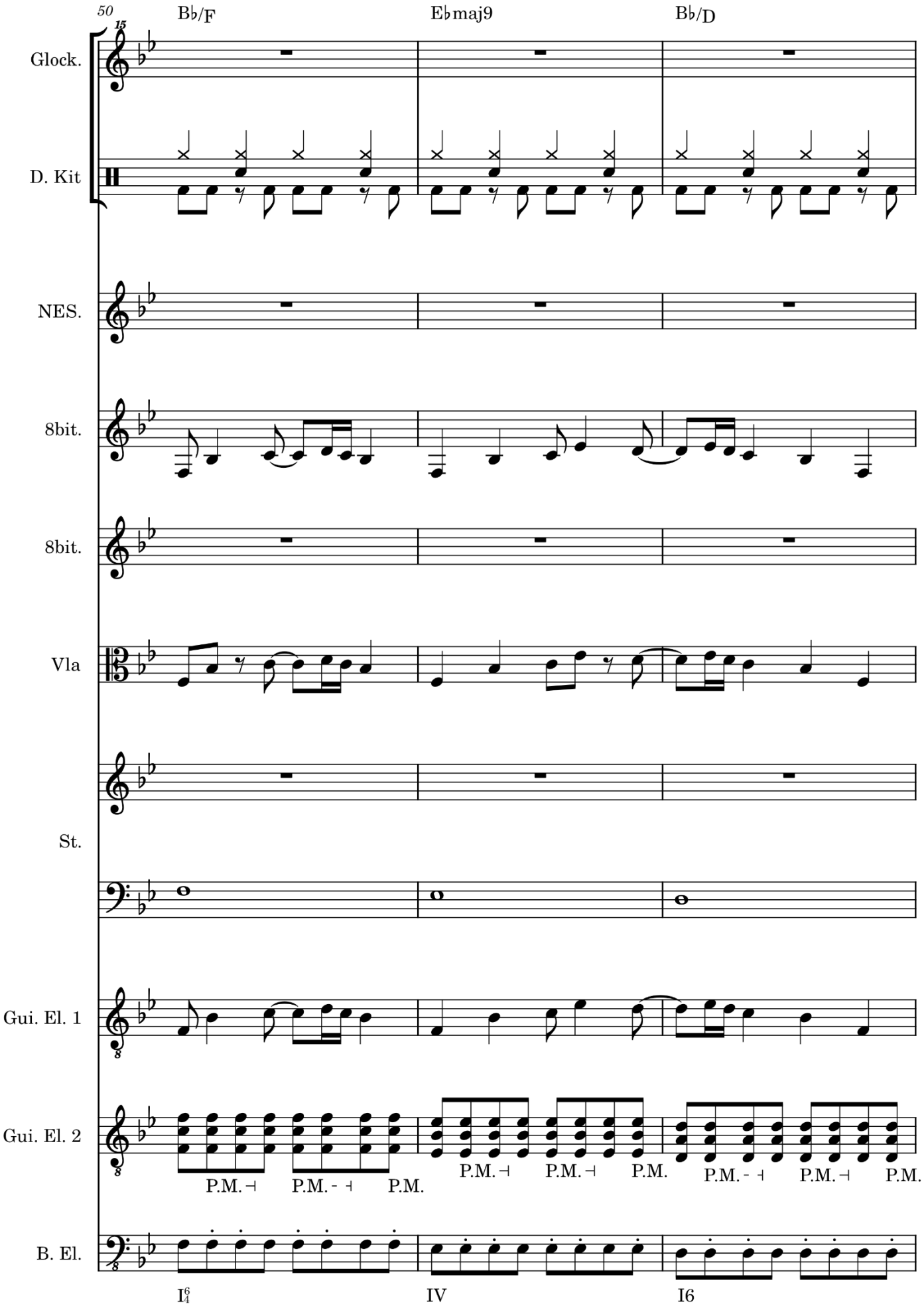

30
15
B♭(9)/D
D♭maj7
Cm7
Fsus4
Segmento c
Gm7
Glock.
D. Kit
NES.
8bit.
8bit.
Vla
St.
Gui. El. 1
Gui. El. 2
P.M.
P.M.
P.M.
P.M.
P.M.
P.M.
P.M.
P.M.
P.M.
P.M.
B. El.
I6
bIII
ii
V
vi
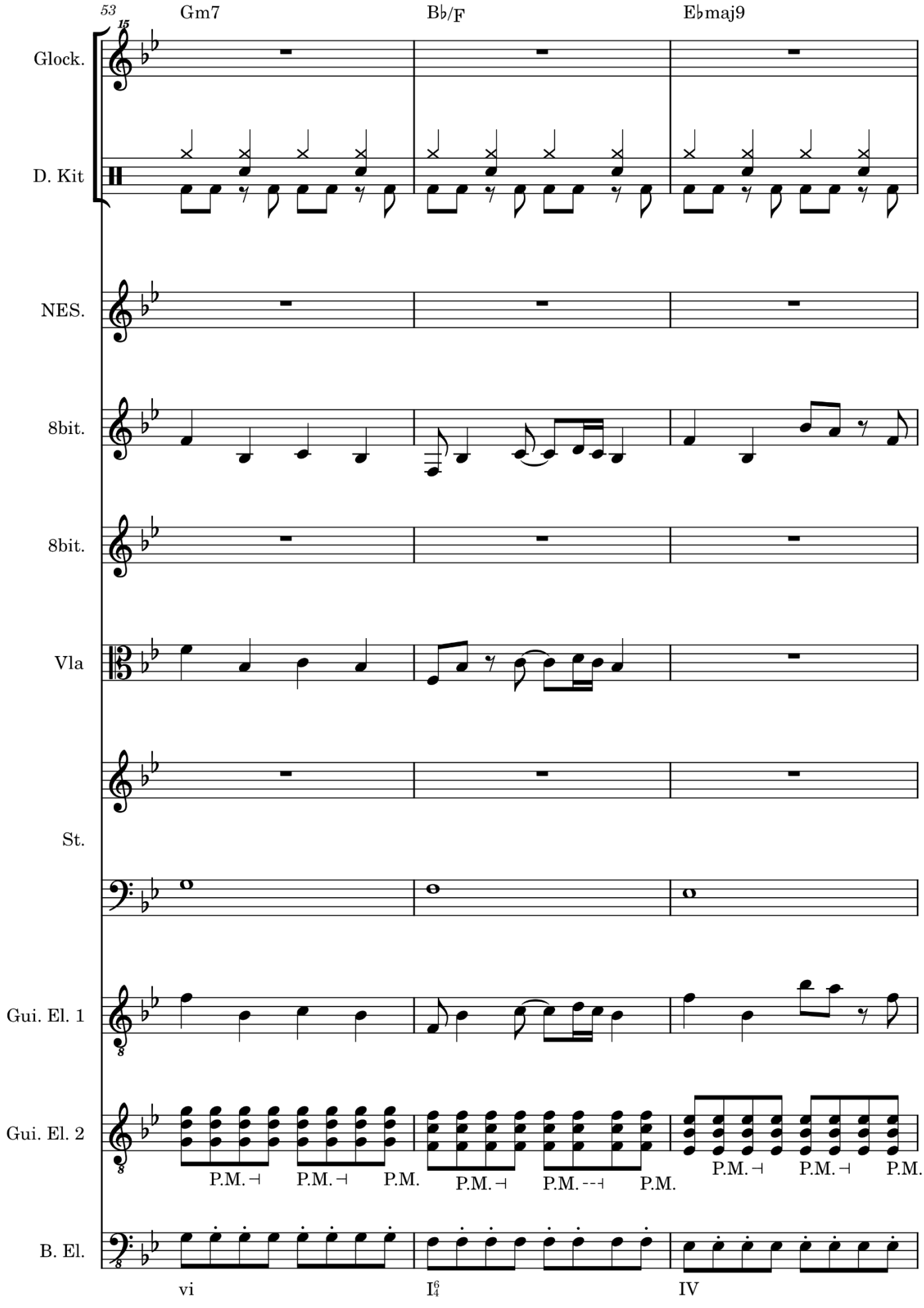

34
15
F(11)
E♭maj9
Dm7
Gm7
Glock.
D. Kit
NES.
8bit.
8bit.
Vla
St.
Gui. El. 1
Gui. El. 2
B. El.
V
IV
iii
vi
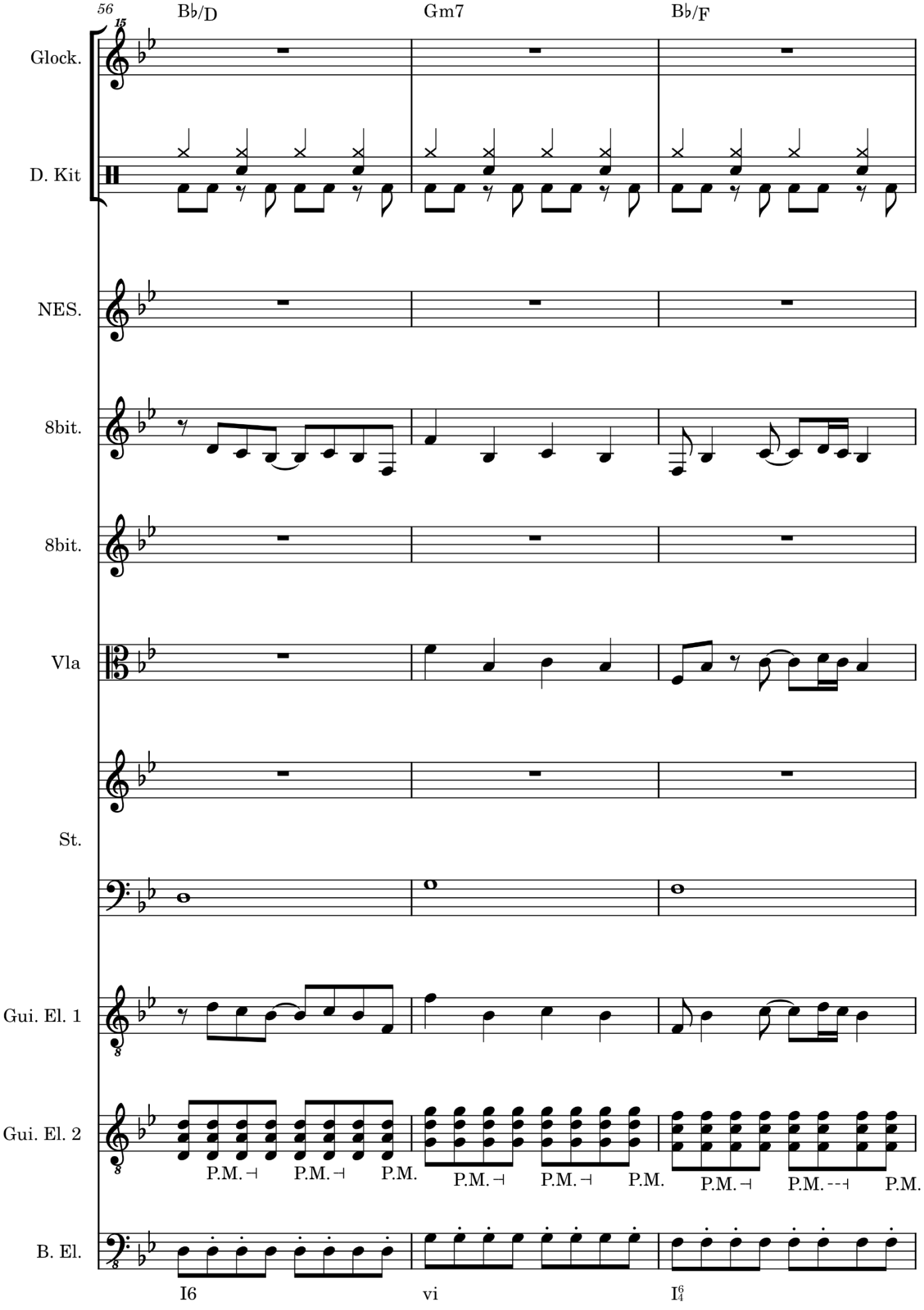

38
F(11)
E♭maj9
Dm7
Gm7
Glock.
D. Kit
NES.
8bit.
8bit.
Vla
St.
Gui. El. 1
Gui. El. 2
B. El.
V
IV
iii
vi
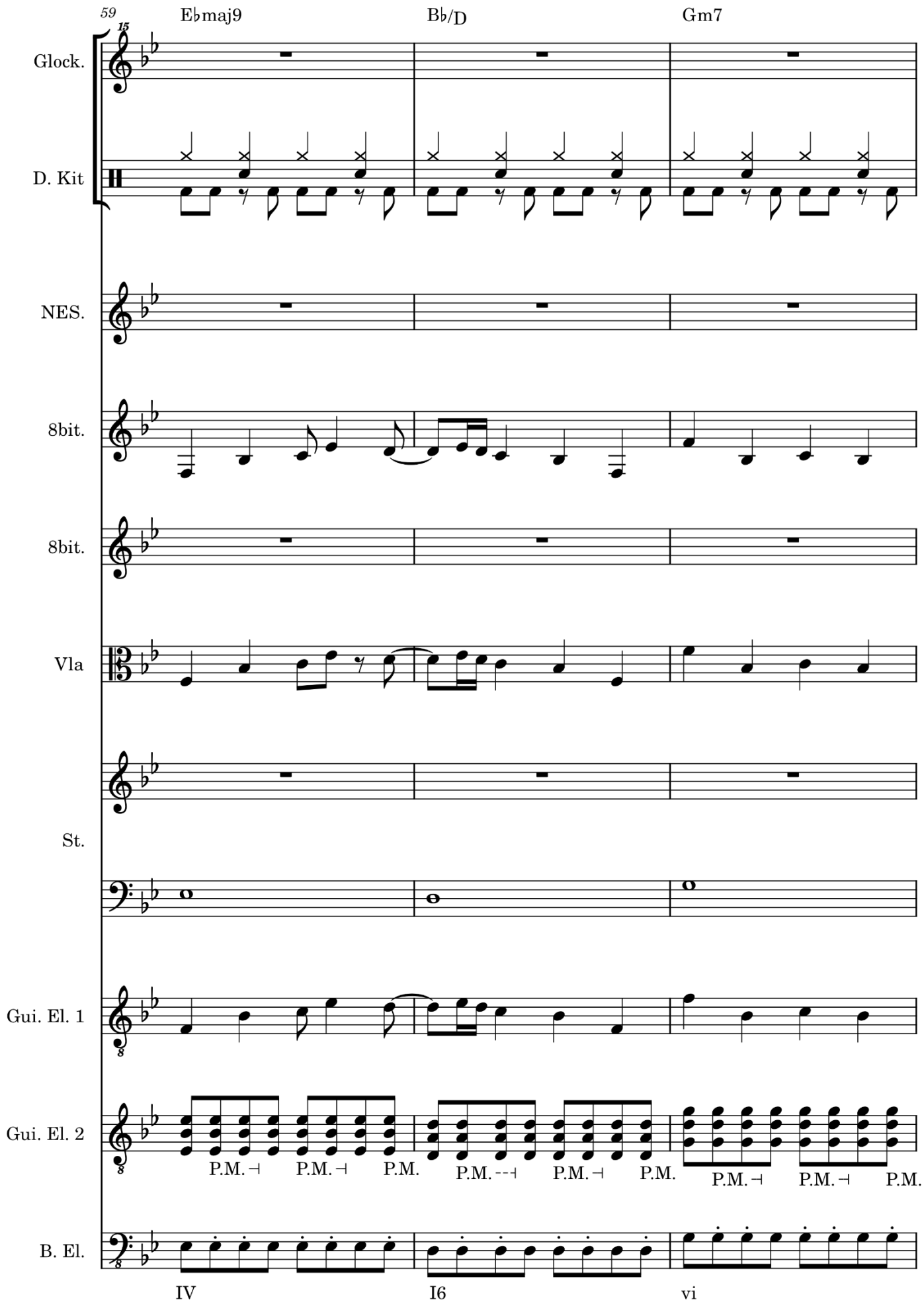

42
15
F(11)
E♭maj9
Dm7
Gm7
Glock.
D. Kit
NES.
8bit.
8bit.
Vla
St.
Gui. El. 1
Gui. El. 2
B. El.
V
IV
iii
vi
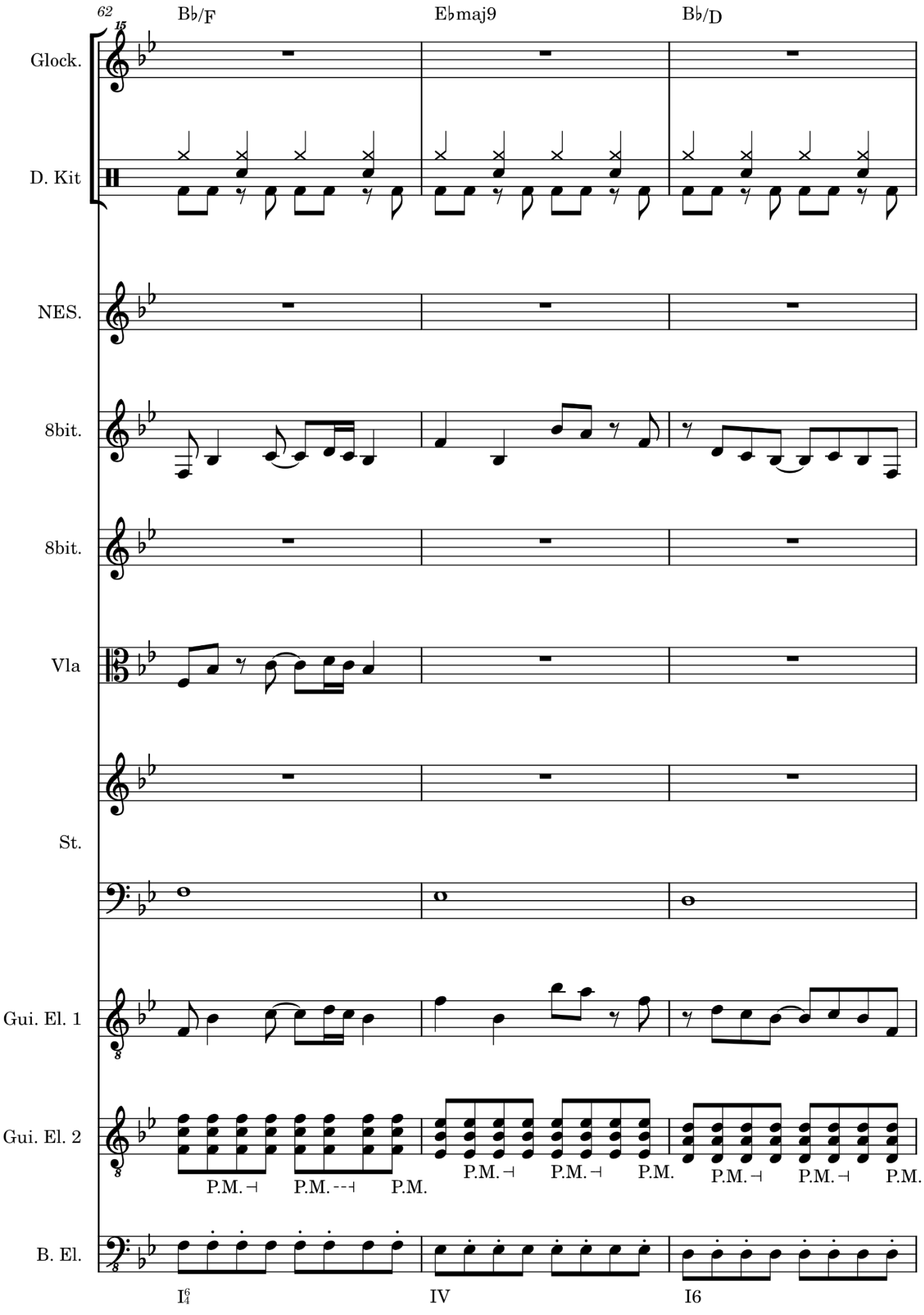

46
15
F(11)
E♭maj9
Dm7
Gm7
Glock.
D. Kit
NES.
8bit.
Segmento c
8bit.
Vla
St.
Gui. El. 1
Gui. El. 2
P.M.
P.M.
P.M.
B. El.
V
IV
iii
vi
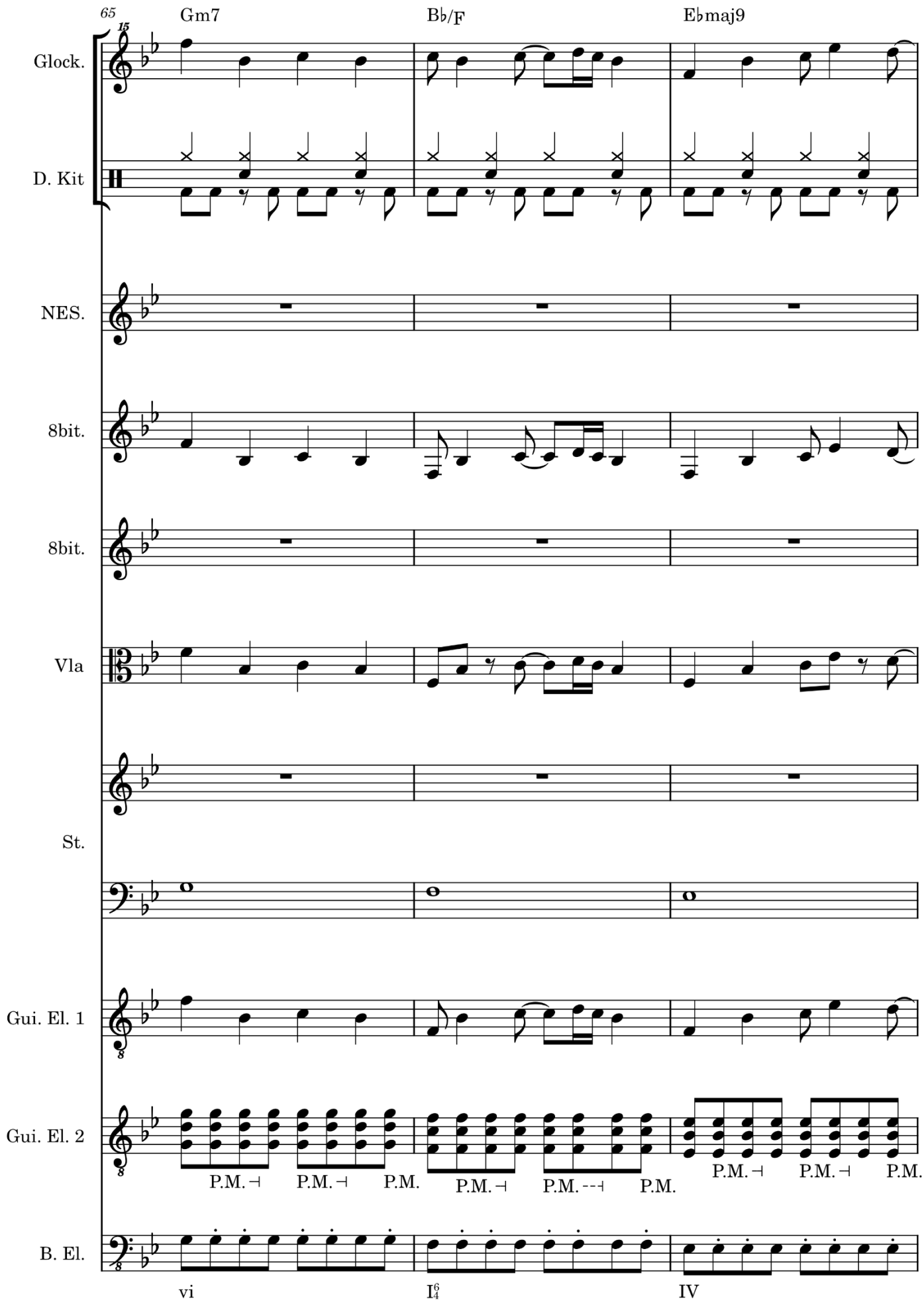

50
B♭/F
E♭maj9
B♭/D
Glock.
D. Kit
NES.
8bit.
8bit.
Vla
St.
Gui. El. 1
Gui. El. 2
P.M.
P.M.
P.M.
P.M.
P.M.
P.M.
P.M.
P.M.
P.M.
B. El.
I6/4
IV
I6
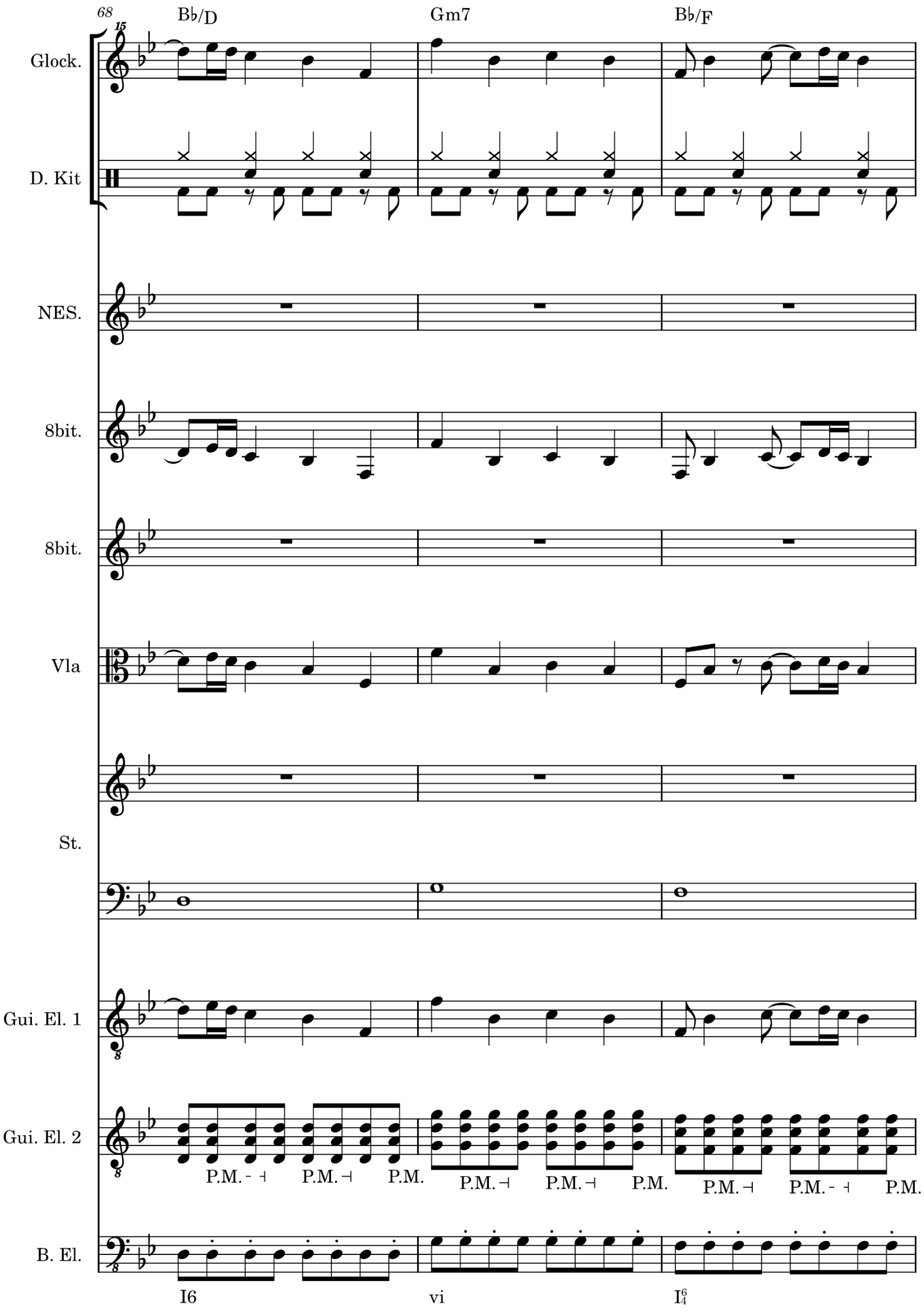

53
15
Gm7
B♭/F
E♭maj9
Glock.
D. Kit
NES.
8bit.
8bit.
Vla
St.
Gui. El. 1
Gui. El. 2
P.M.
P.M.
P.M.
P.M.
P.M.
P.M.
P.M.
P.M.
P.M.
B. El.
vi
I6 4
IV
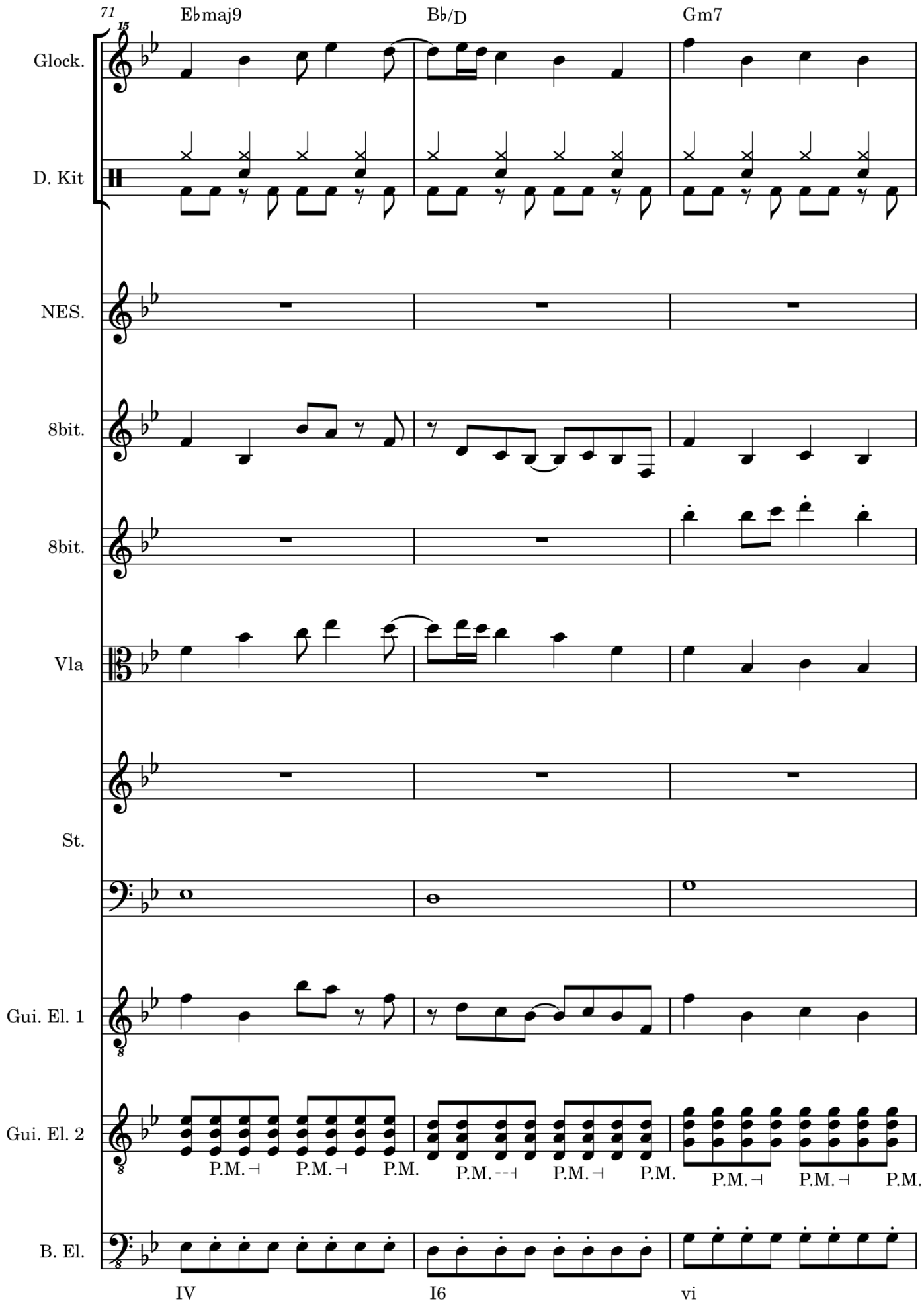

56
B♭/D
Gm7
B♭/F
Glock.
D. Kit
NES.
8bit.
8bit.
Vla
St.
Gui. El. 1
Gui. El. 2
P.M.
B. El.
I6
vi
I6/4
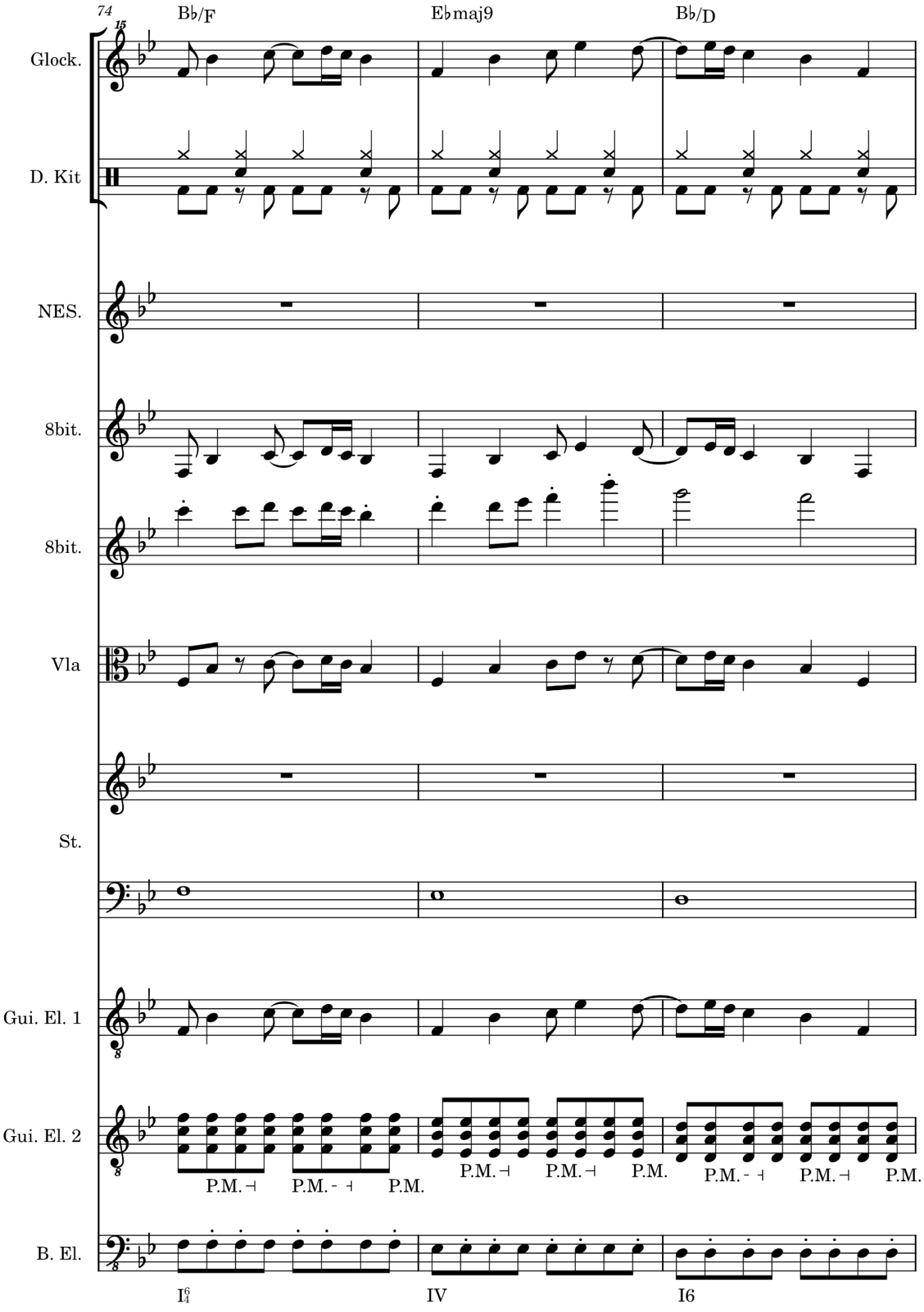

59
15
E♭maj9
B♭/D
Gm7
Glock.
D. Kit
NES.
8bit.
8bit.
Vla
St.
Gui. El. 1
Gui. El. 2
P.M.
P.M.
P.M.
P.M.
P.M.
P.M.
P.M.
P.M.
P.M.
B. El.
IV
I6
vi
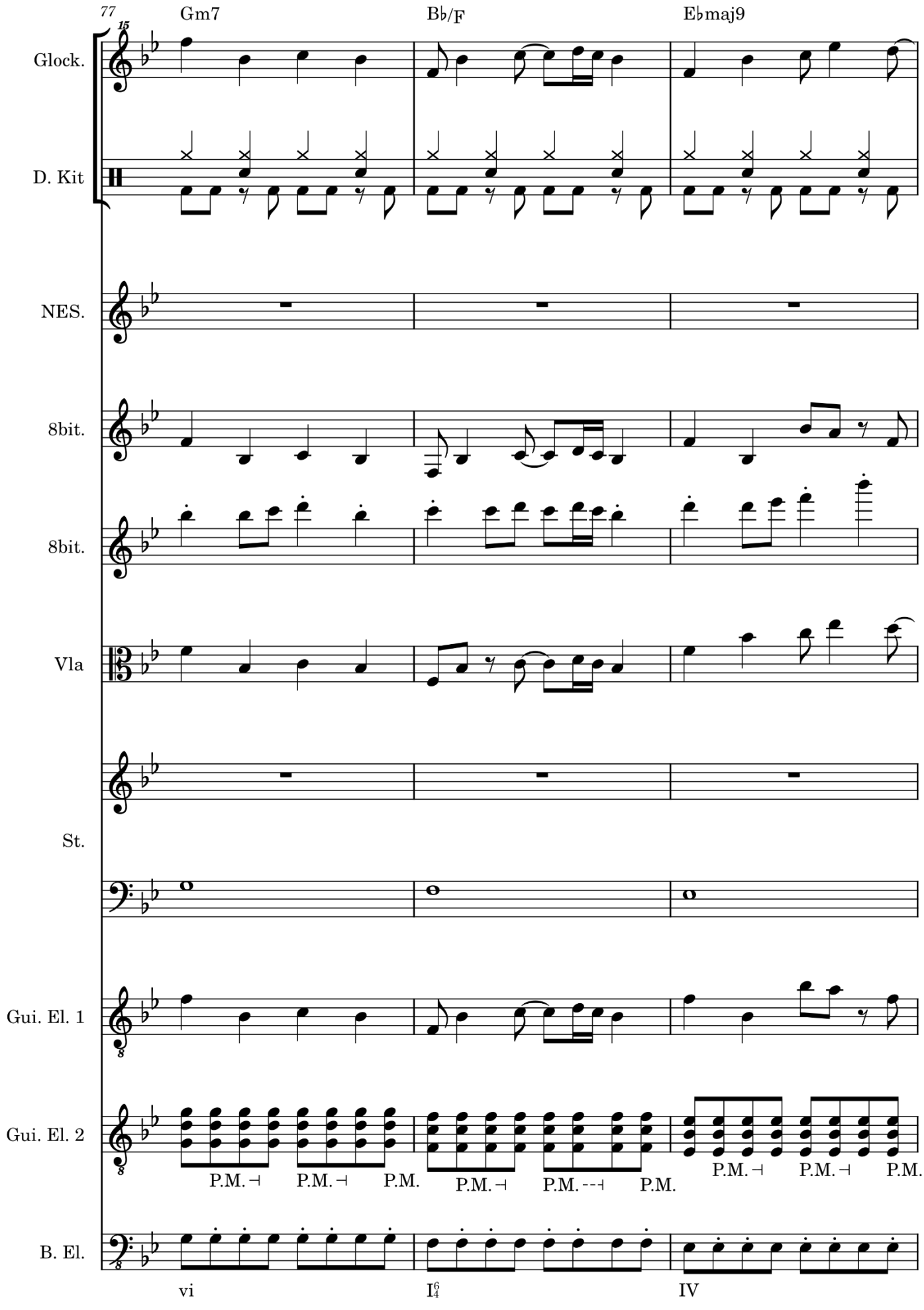

62
15
B♭/F
E♭maj9
B♭/D
Glock.
D. Kit
NES.
8bit.
8bit.
Vla
St.
Gui. El. 1
Gui. El. 2
P.M.
P.M.
P.M.
P.M.
P.M.
P.M.
P.M.
P.M.
B. El.
I6/4
IV
I6

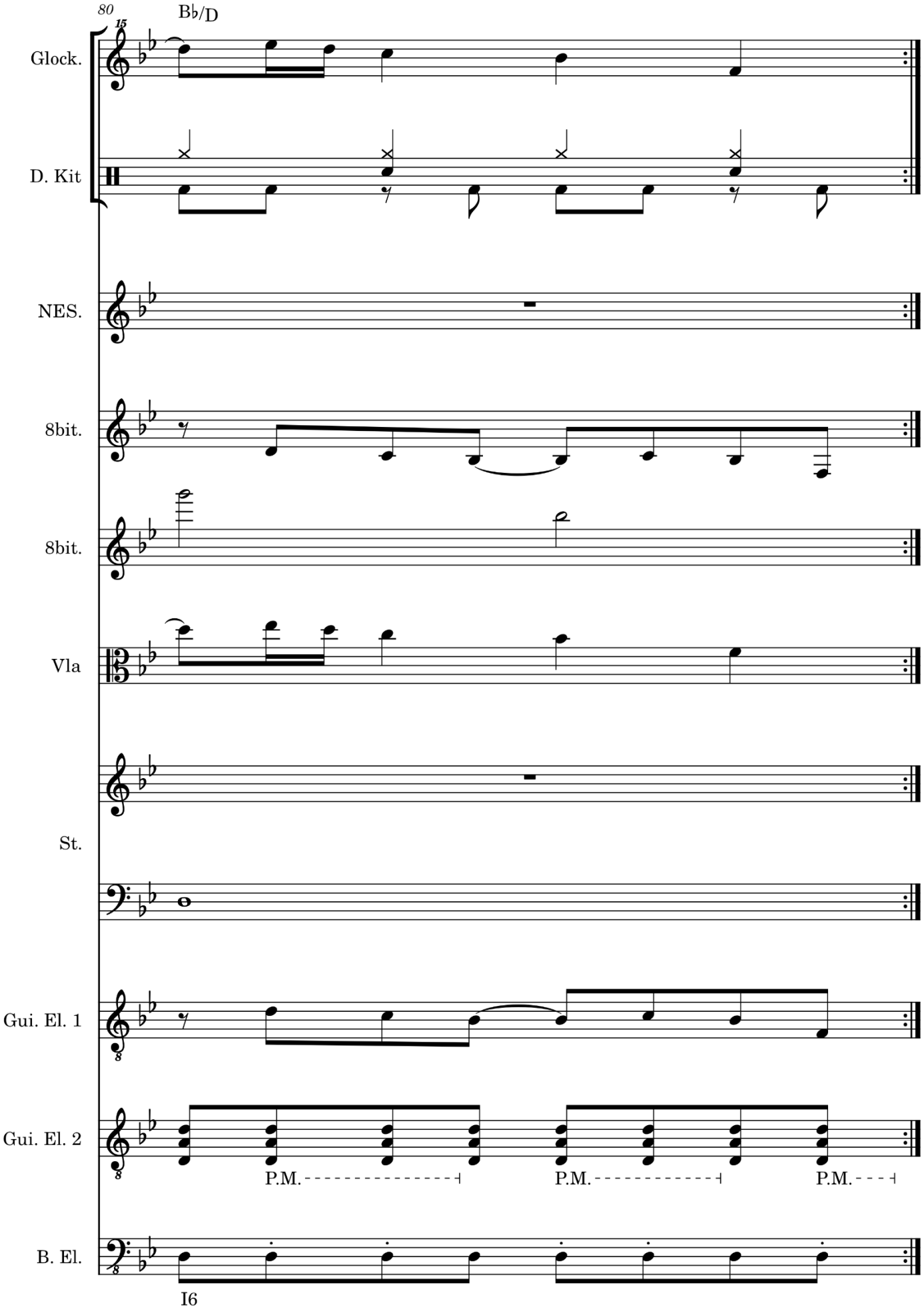

65
Gm7
B♭/F
E♭maj9
Glock.
D. Kit
NES.
8bit.
8bit.
Vla
St.
Gui. El. 1
Gui. El. 2
P.M.
B. El.
vi
I6 4
IV


68
B♭/D
Gm7
B♭/F
Glock.
D. Kit
NES.
8bit.
8bit.
Vla
St.
Gui. El. 1
Gui. El. 2
P.M. - ⊣ P.M. ⊣ P.M.
P.M. ⊣ P.M. ⊣ P.M.
P.M. ⊣ P.M. - ⊣ P.M.
B. El.
I6
vi
I6/4


71
15
E♭maj9
B♭/D
Gm7
Glock.
D. Kit
NES.
8bit.
8bit.
Vla
St.
Gui. El. 1
Gui. El. 2
P.M.
P.M.
P.M.
P.M.
P.M.
P.M.
P.M.
P.M.
P.M.
B. El.
IV
I6
vi


74
15
B♭/F
E♭maj9
B♭/D
Glock.
D. Kit
NES.
8bit.
8bit.
Vla
St.
Gui. El. 1
Gui. El. 2
P.M.
P.M.
P.M.
P.M.
P.M.
P.M.
P.M.
P.M.
P.M.
B. El.
I6/4
IV
I6
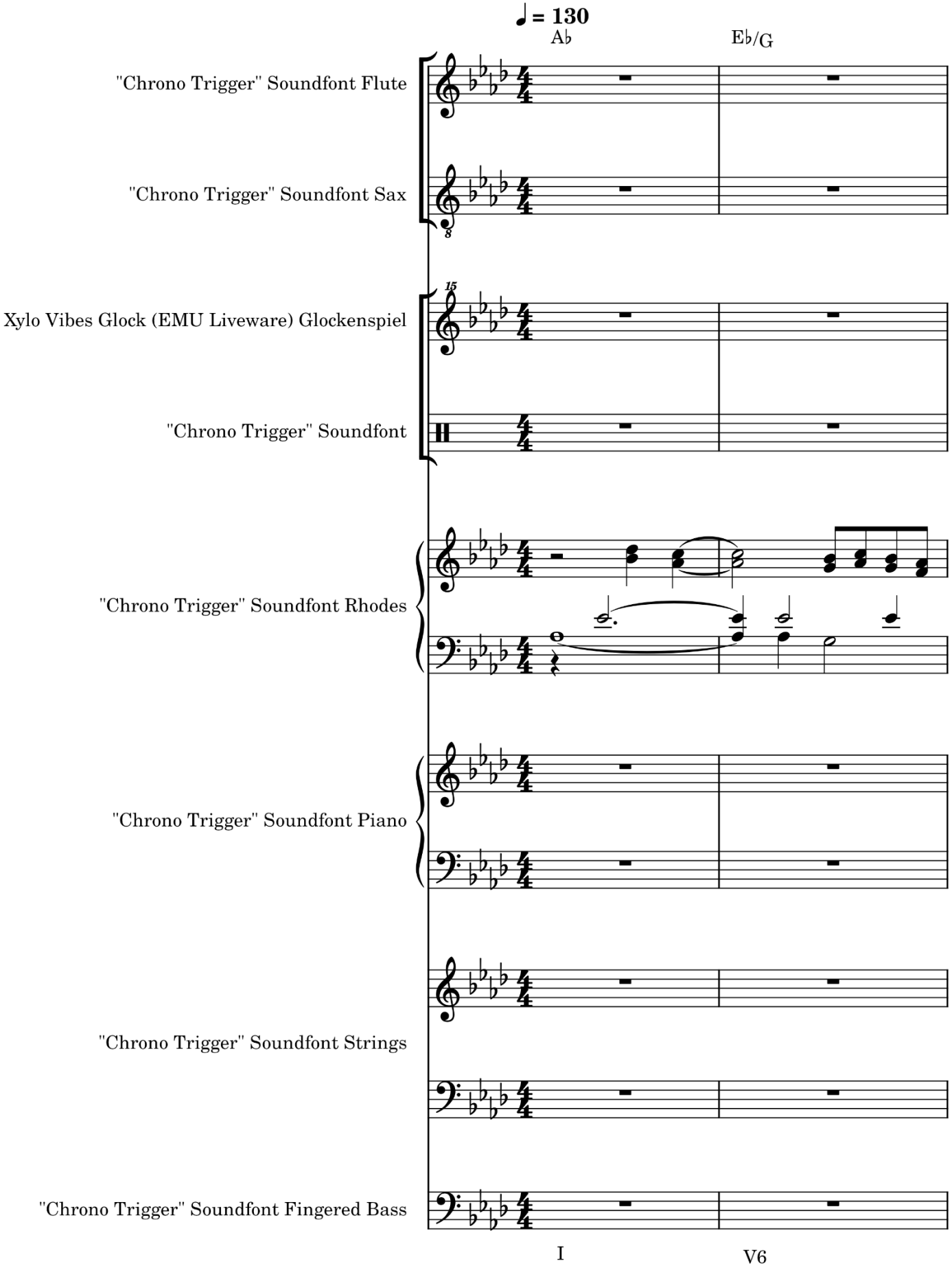

77
Gm7
B♭/F
E♭maj9
Glock.
D. Kit
NES.
8bit.
8bit.
Vla
St.
Gui. El. 1
Gui. El. 2
P.M.
B. El.
vi
I6/4
IV
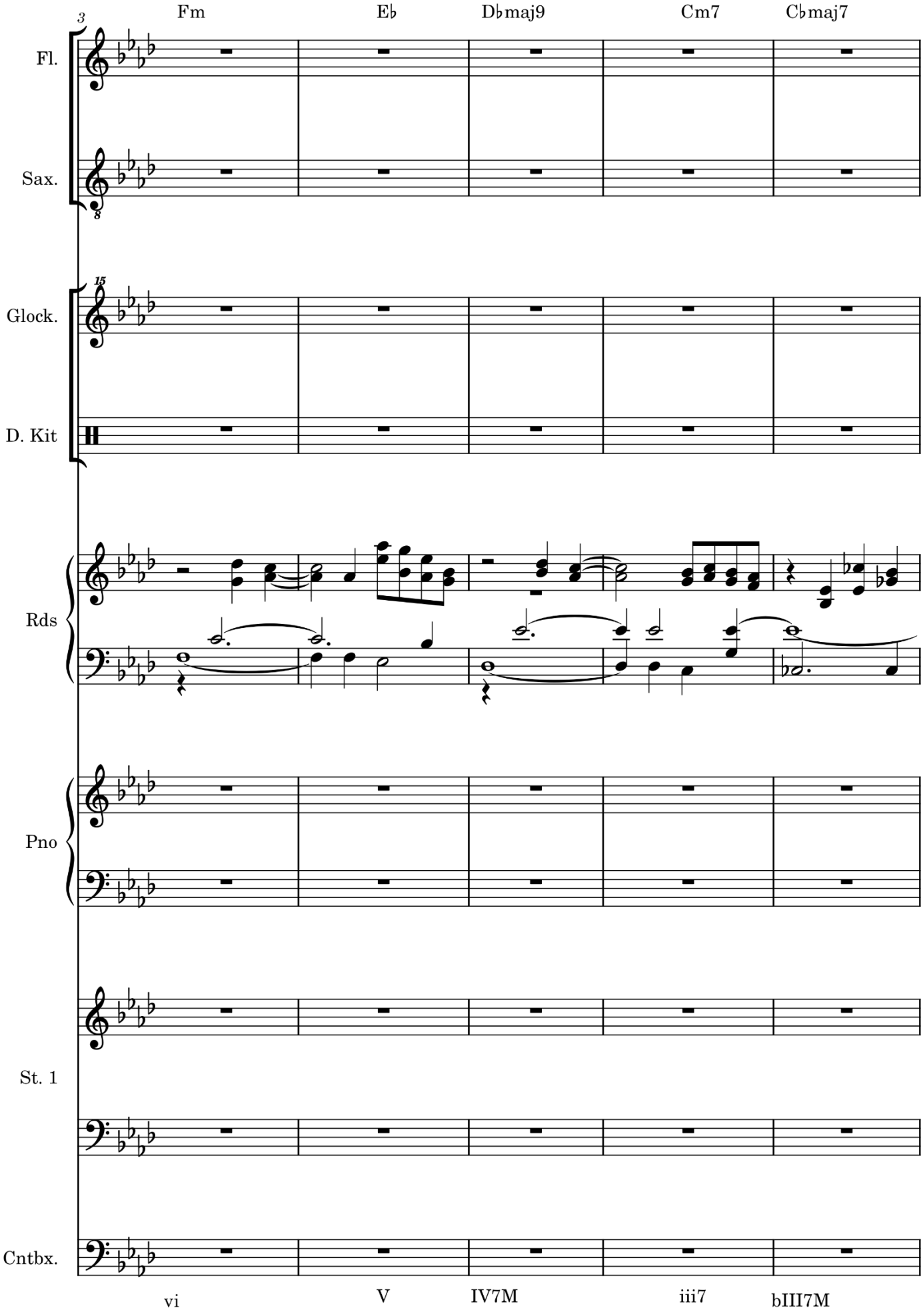

80
B♭/D
Glock.
D. Kit
NES.
8bit.
8bit.
Vla
St.
Gui. El. 1
Gui. El. 2
P.M.
P.M.
P.M.
B. El.
I6
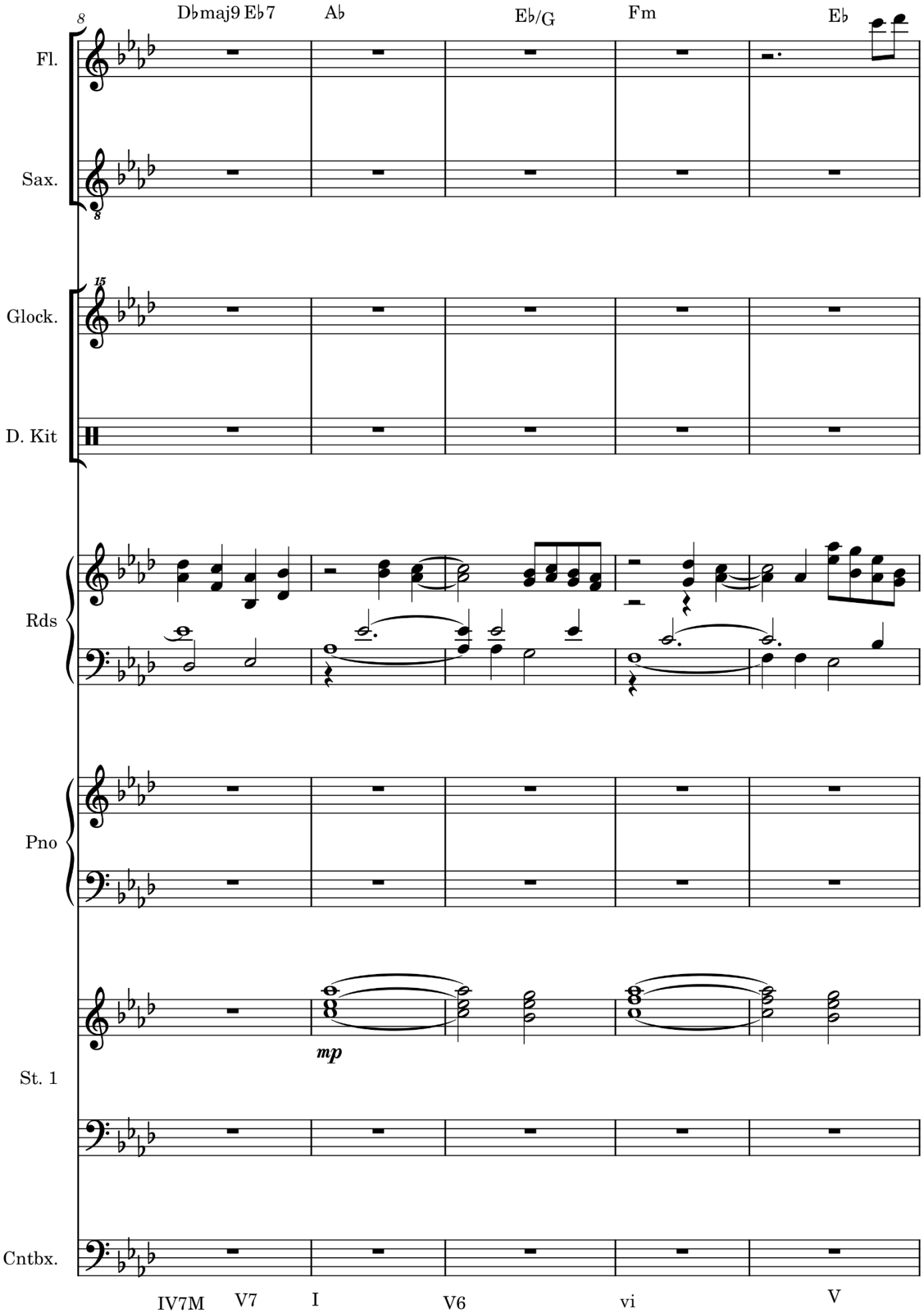
Reunited
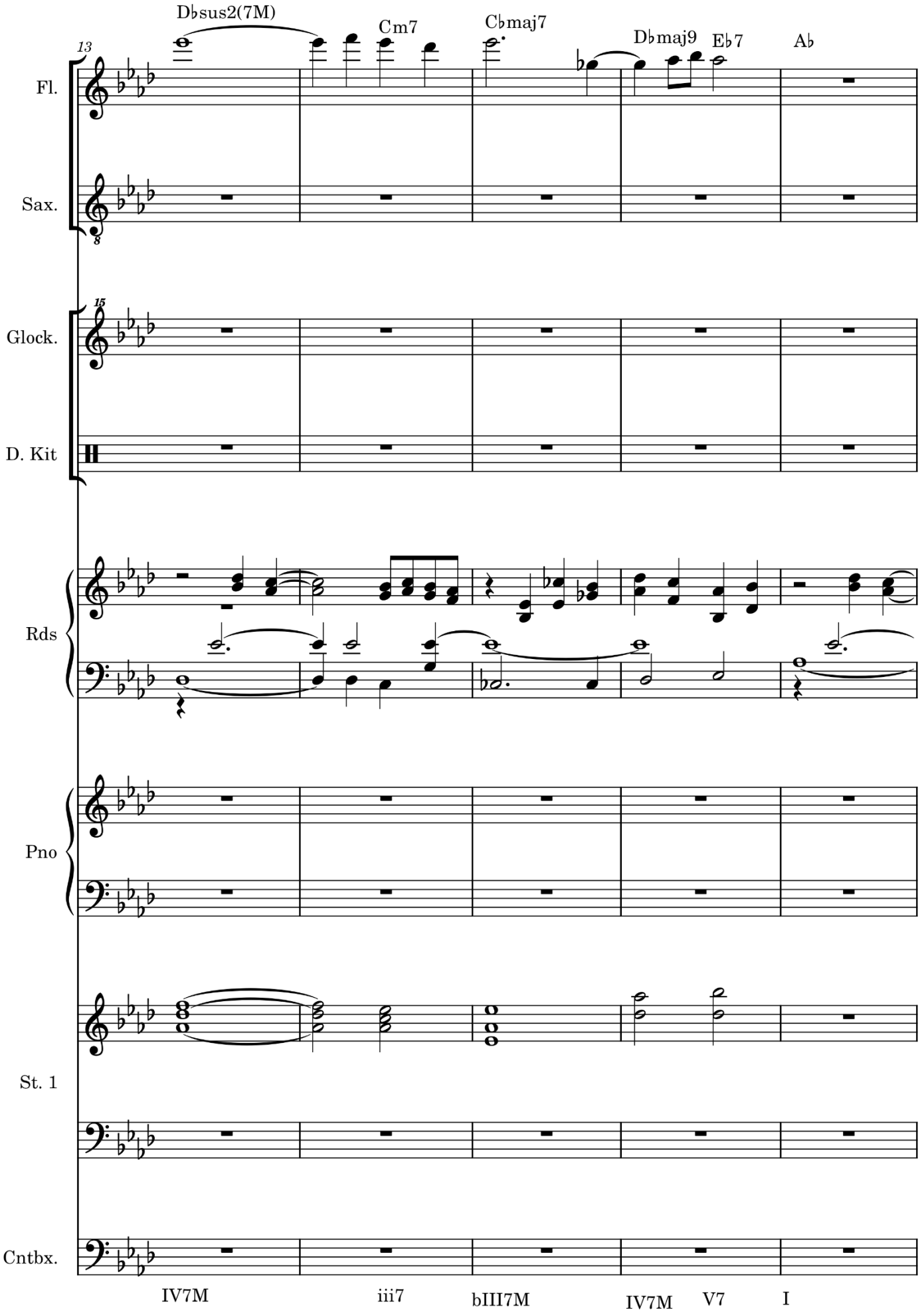
Undertale - Toby Fox
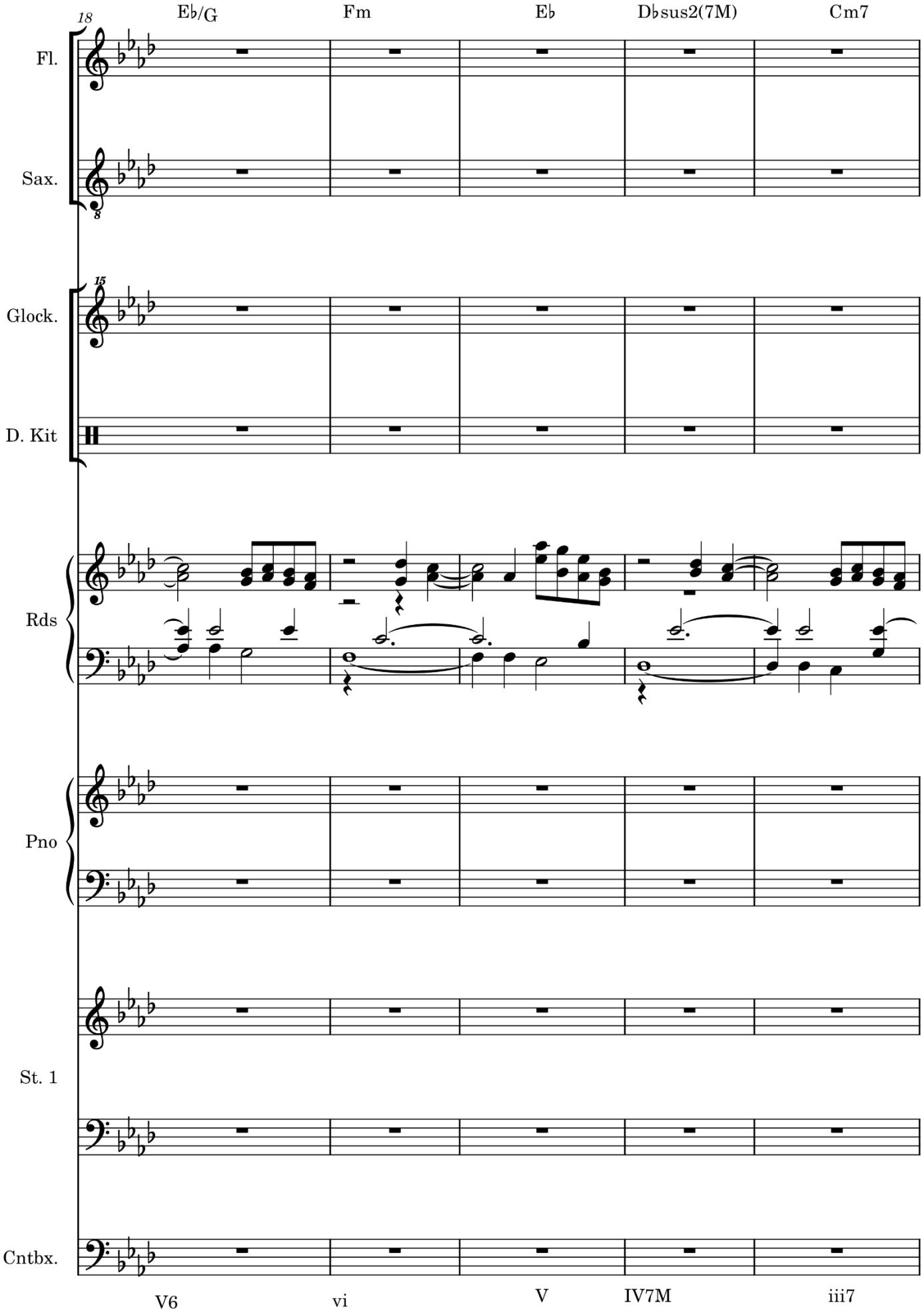
Transcrição - Carlos Limaverde
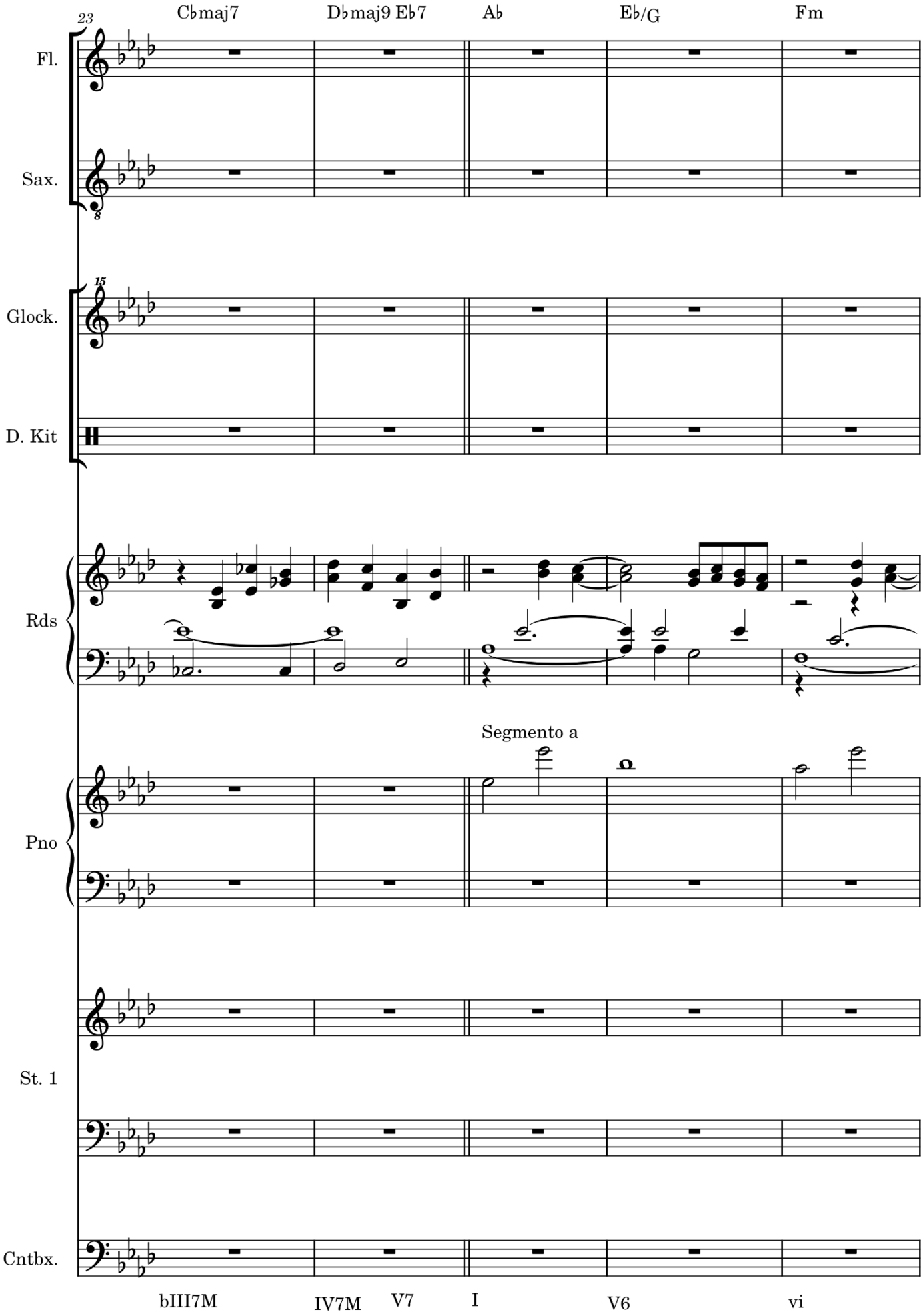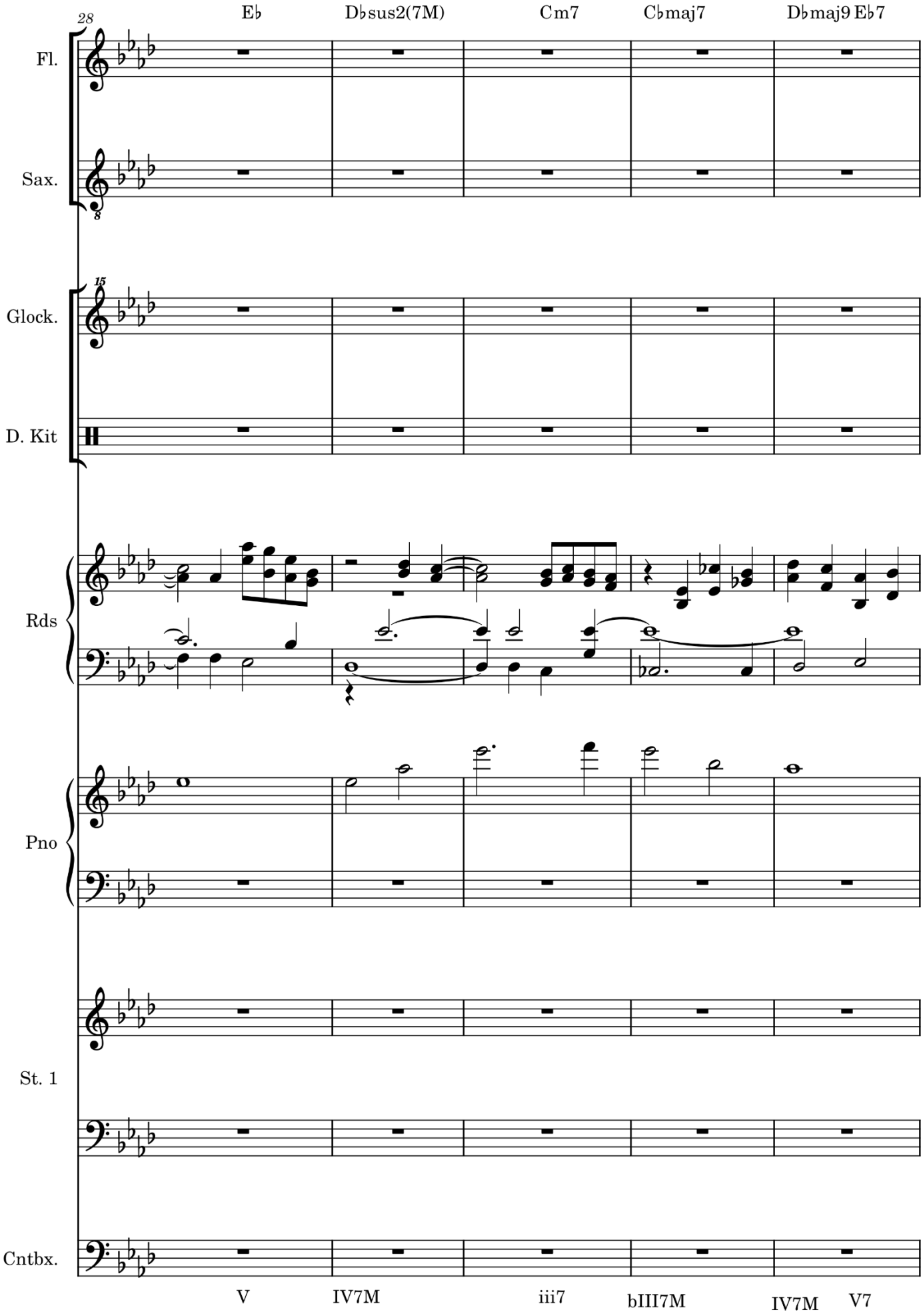



Fm
E♭
D♭maj9
Cm7
C♭maj7
Fl.
Sax.
Glock.
D. Kit
Rds
Pno
St. 1
Cntbx.
vi
V
IV7M
iii7
bIII7M
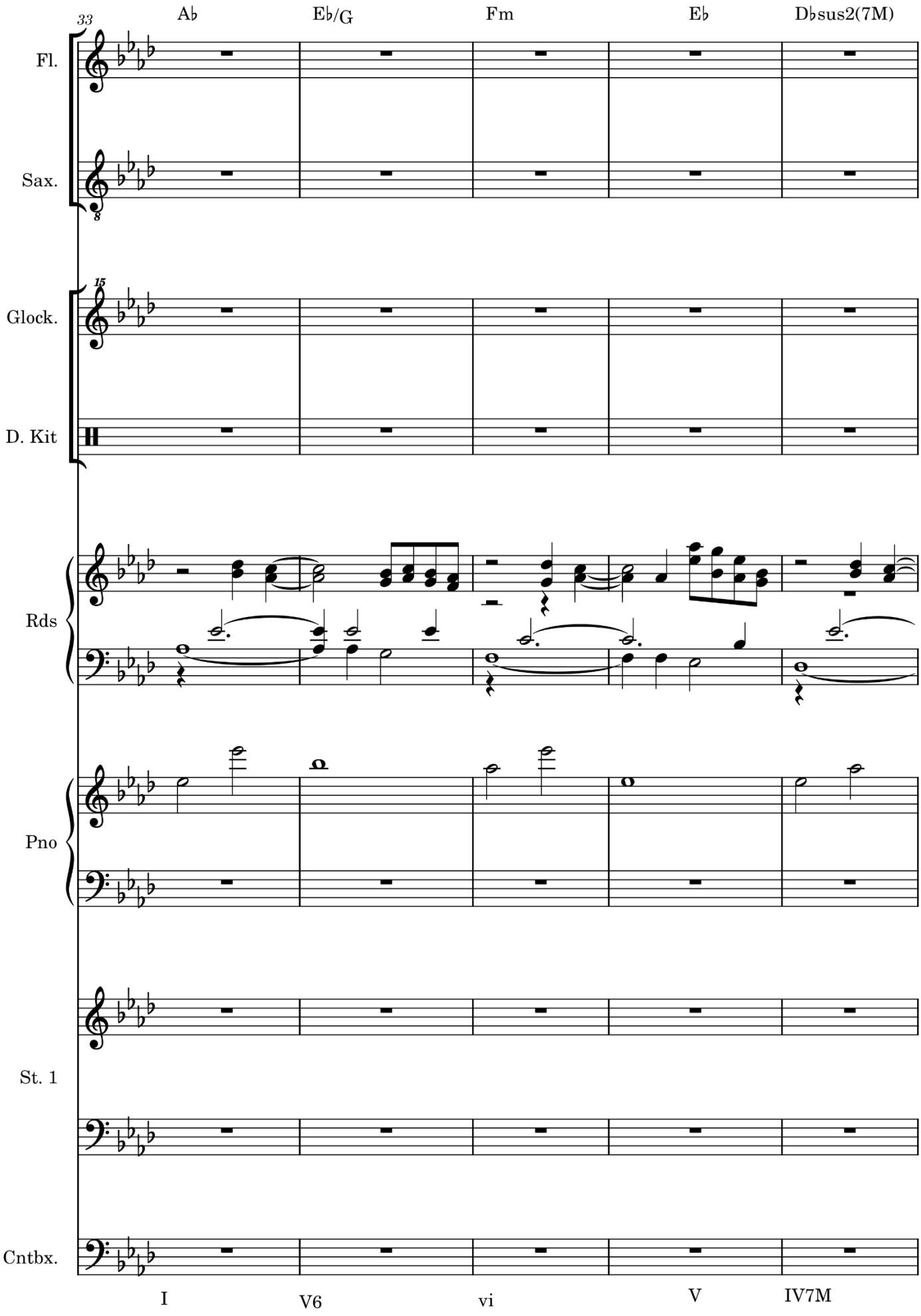

Dbmaj9 Eb7
Ab
Eb/G
Fm
Eb
Fl.
Sax.
Glock.
D. Kit
Rds
Pno
mp
St. 1
Cntbx.
IV7M
V7
I
V6
vi
V
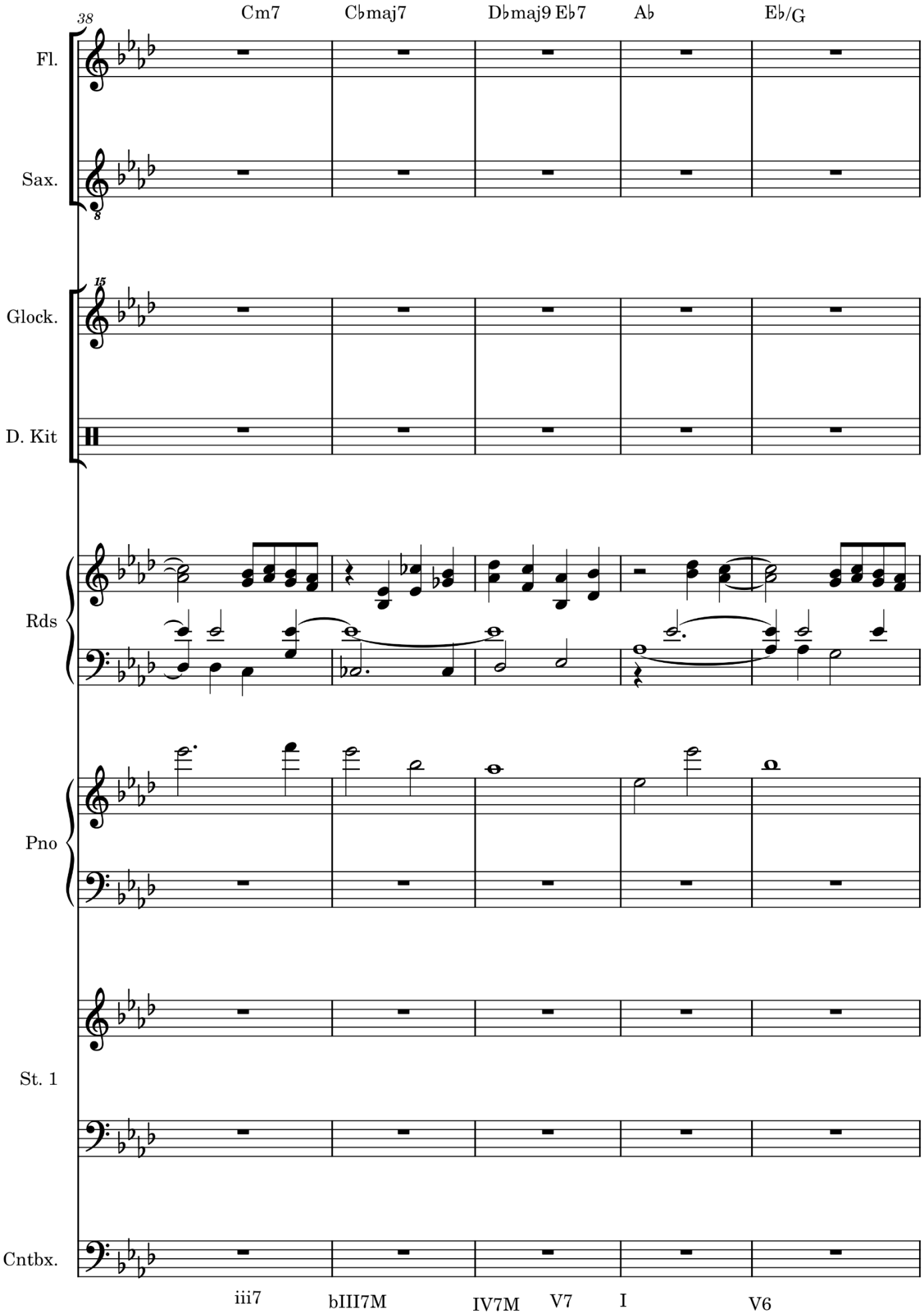

Db sus2(7M)
Cm7
Cb maj7
Db maj9
Eb7
Ab
13
15
Fl.
Sax.
Glock.
D. Kit
Rds
Pno
St. 1
Cntbx.
IV7M
iii7
bIII7M
IV7M
V7
I
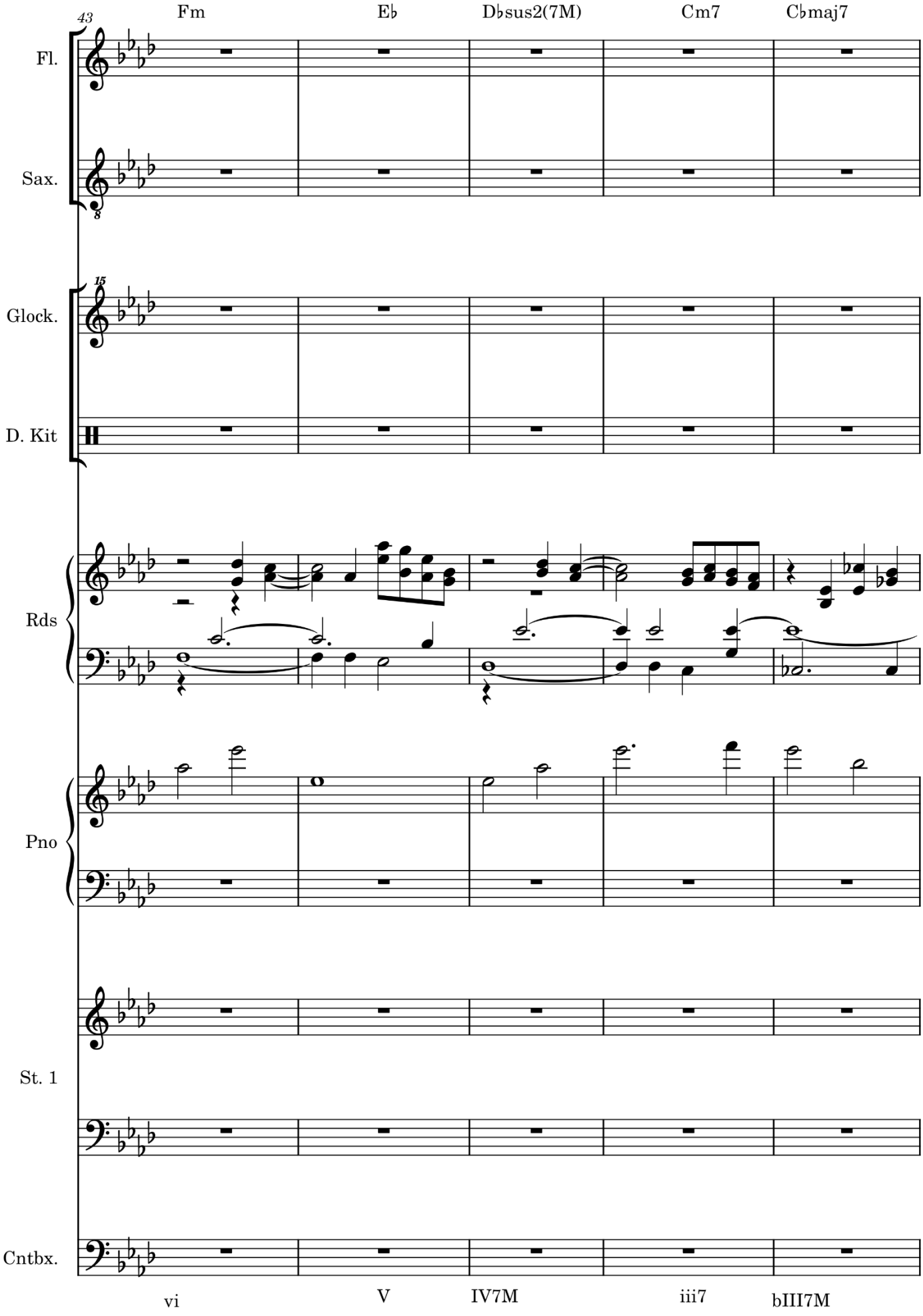

18
E♭/G
Fm
E♭
D♭sus2(7M)
Cm7
Fl.
Sax.
15
Glock.
D. Kit
Rds
Pno
St. 1
Cntbx.
V6
vi
V
IV7M
iii7
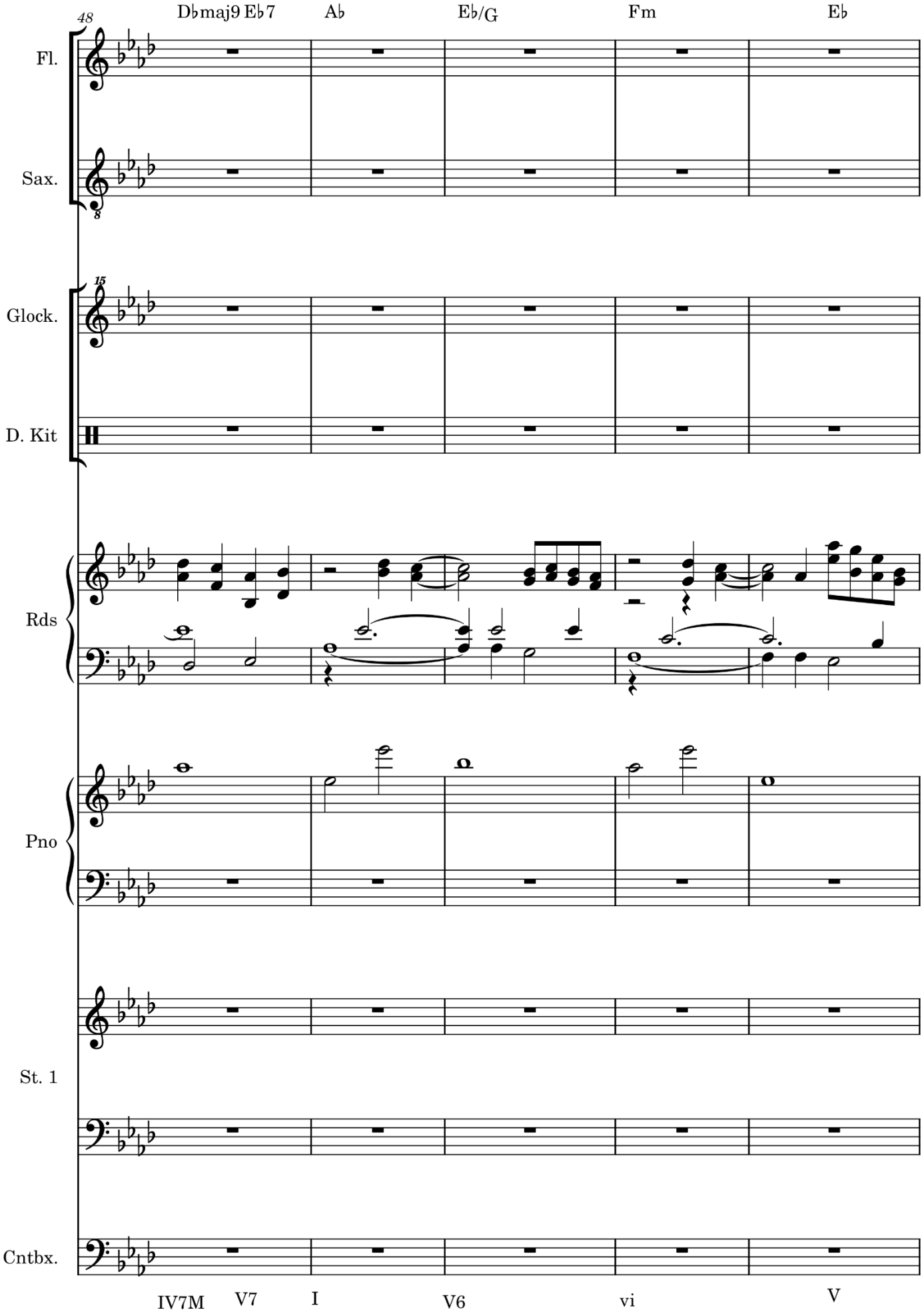

23
Cbmaj7
Dbmaj9 Eb7
Ab
Eb/G
Fm
Fl.
Sax.
15
Glock.
D. Kit
Rds
Segmento a
Pno
St. 1
Cntbx.
bIII7M
IV7M
V7
I
V6
vi
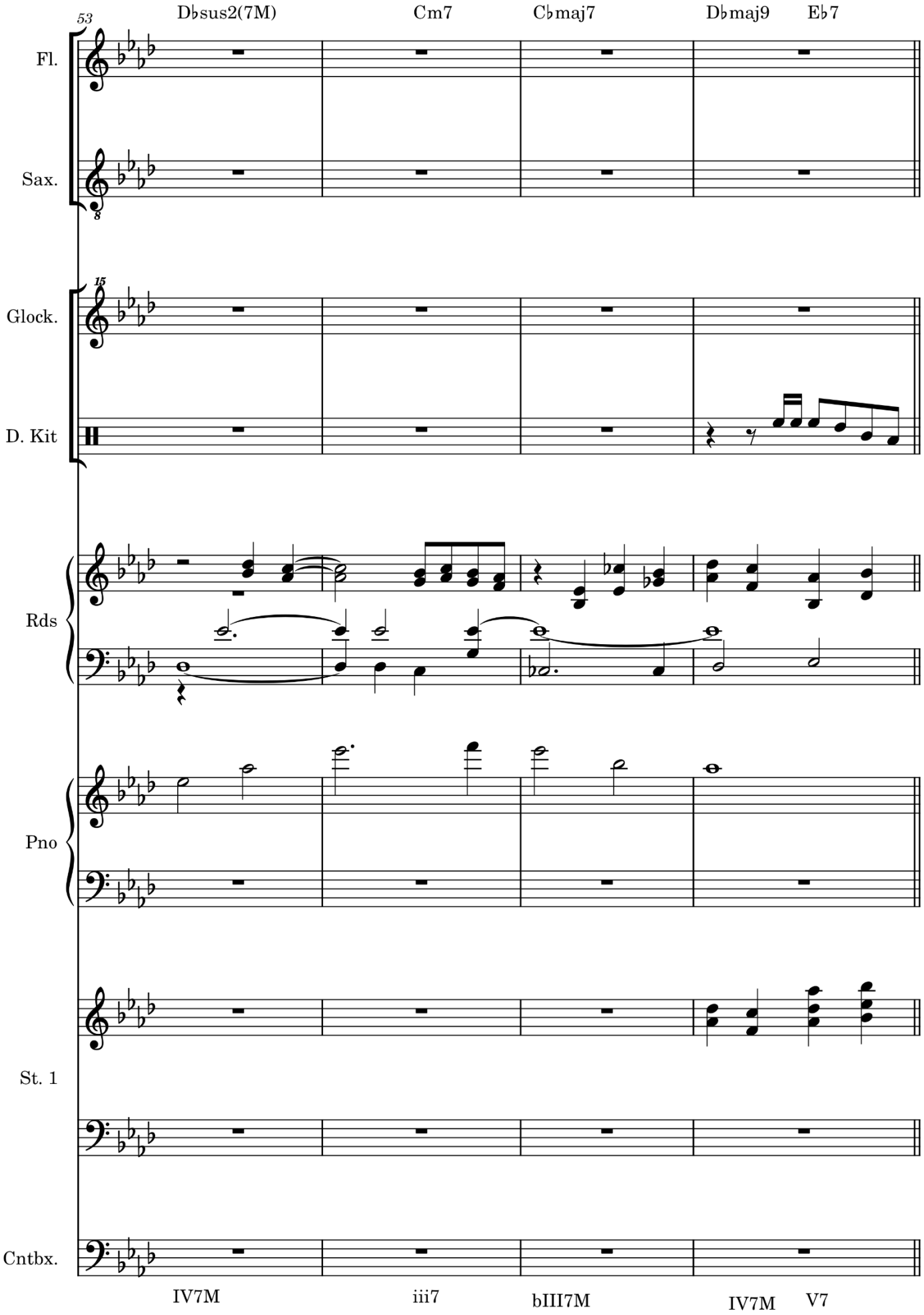

28
E♭
D♭sus2(7M)
Cm7
C♭maj7
D♭maj9 E♭7
Fl.
Sax.
8
15
Glock.
D. Kit
Rds
Pno
St. 1
Cntbx.
V
IV7M
iii7
bIII7M
IV7M
V7
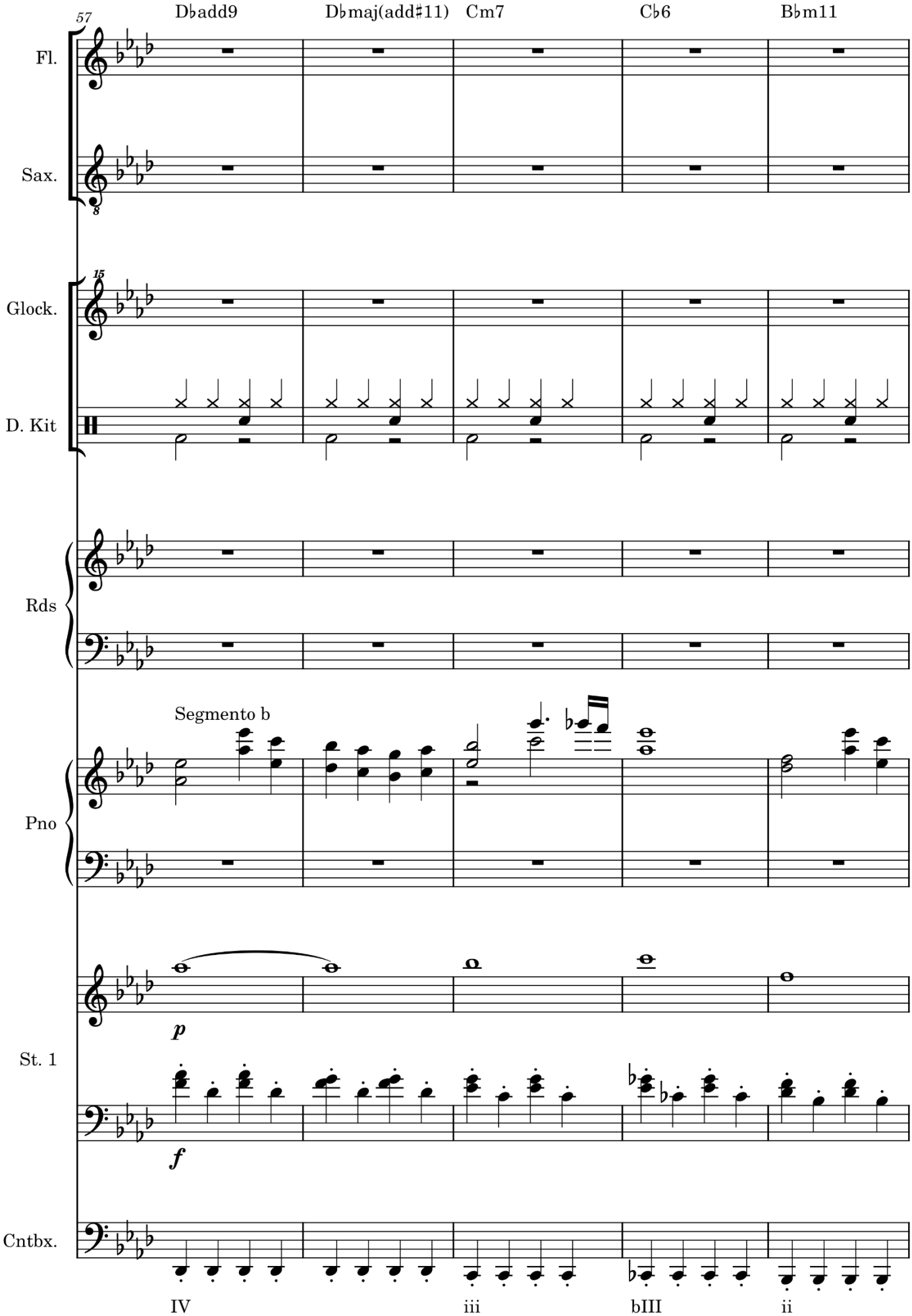

33
A♭
E♭/G
Fm
E♭
D♭sus2(7M)
Fl.
Sax.
15
Glock.
D. Kit
Rds
Pno
St. 1
Cntbx.
I
V6
vi
V
IV7M
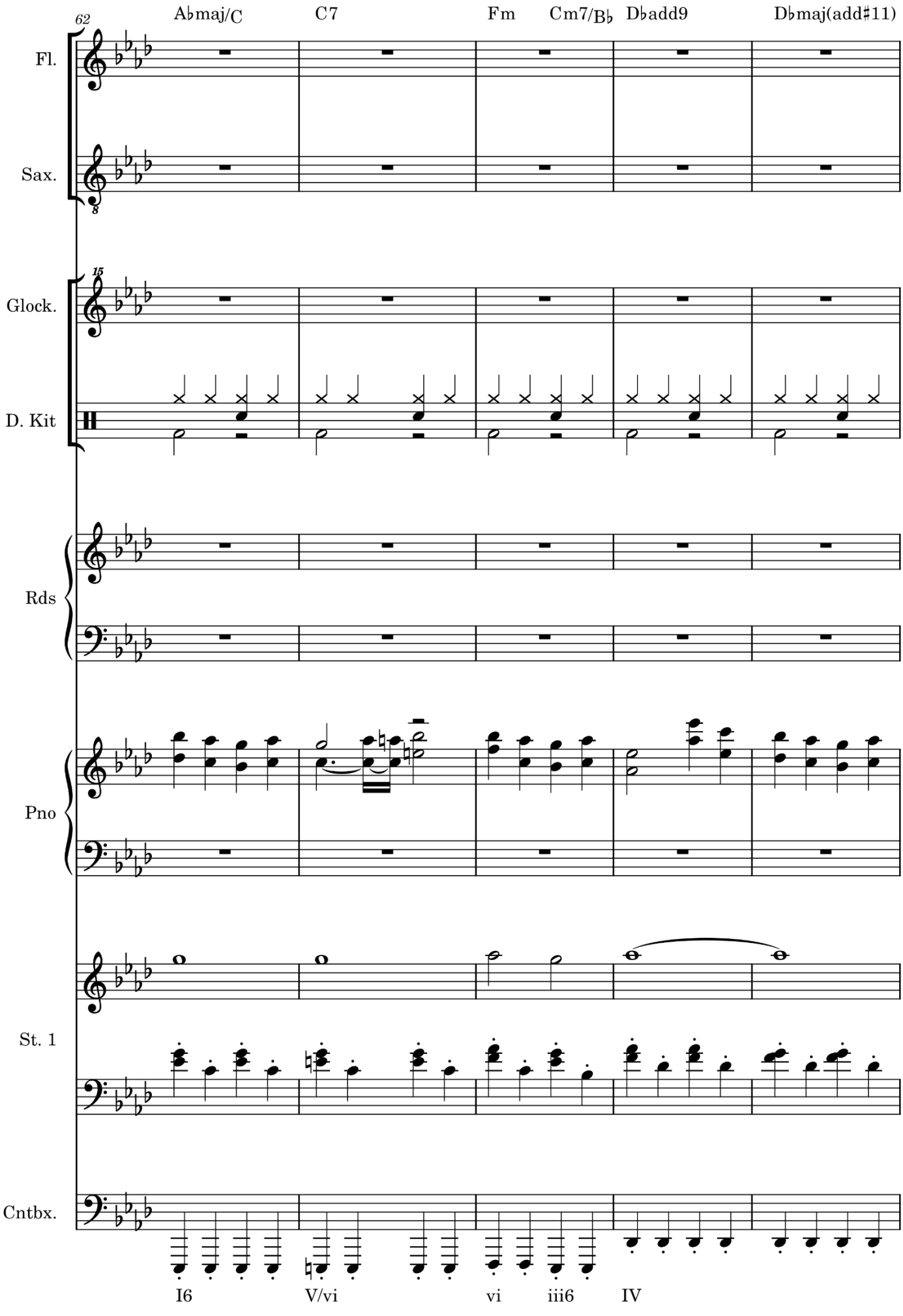

38
Cm7
C♭maj7
D♭maj9 E♭7
A♭
E♭/G
Fl.
Sax.
15
Glock.
D. Kit
Rds
Pno
St. 1
Cntbx.
iii7
bIII7M
IV7M
V7
I
V6
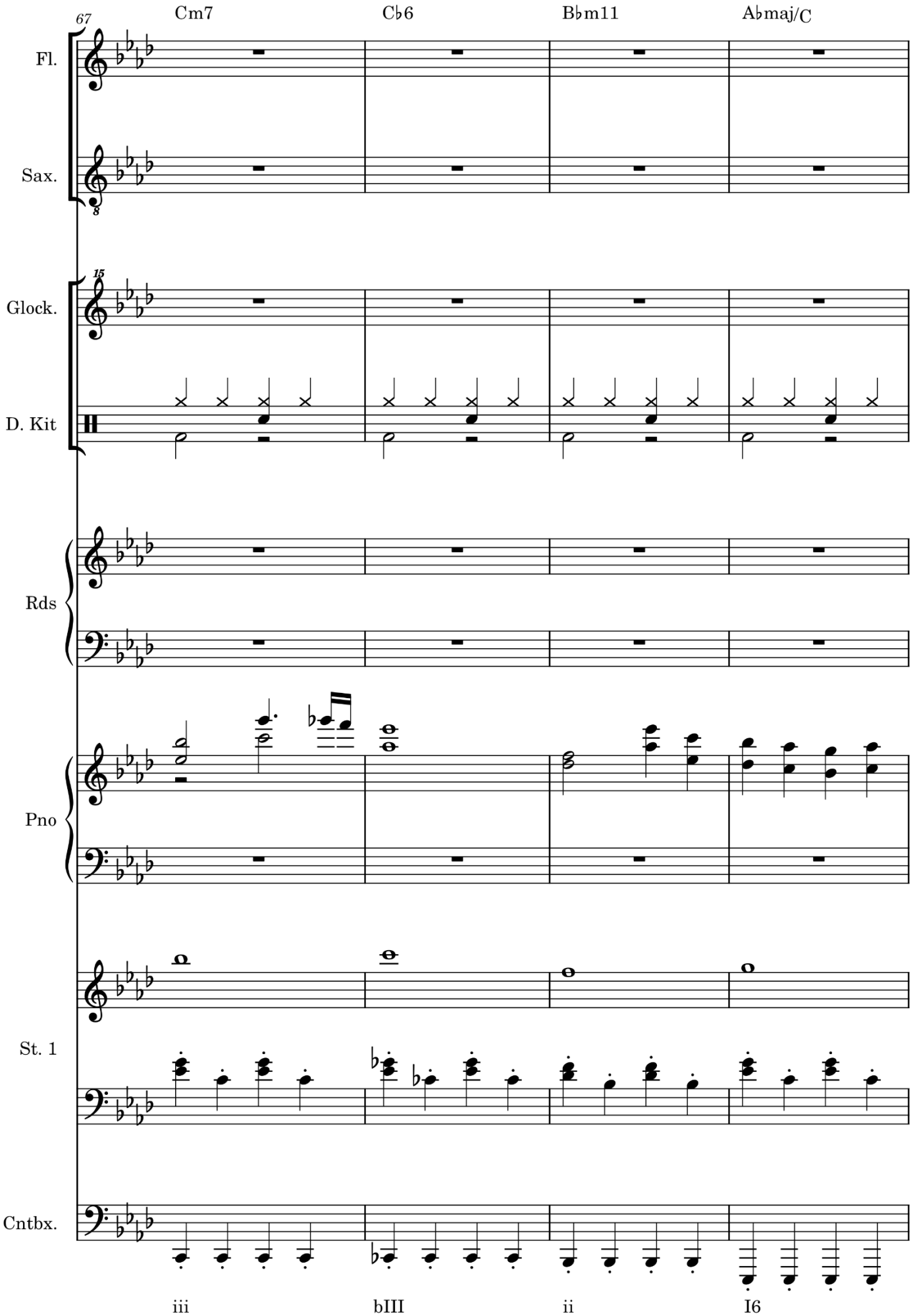

43
Fm
E♭
D♭sus2(7M)
Cm7
C♭maj7
Fl.
Sax.
15
Glock.
D. Kit
Rds
Pno
St. 1
Cntbx.
vi
V
IV7M
iii7
bIII7M
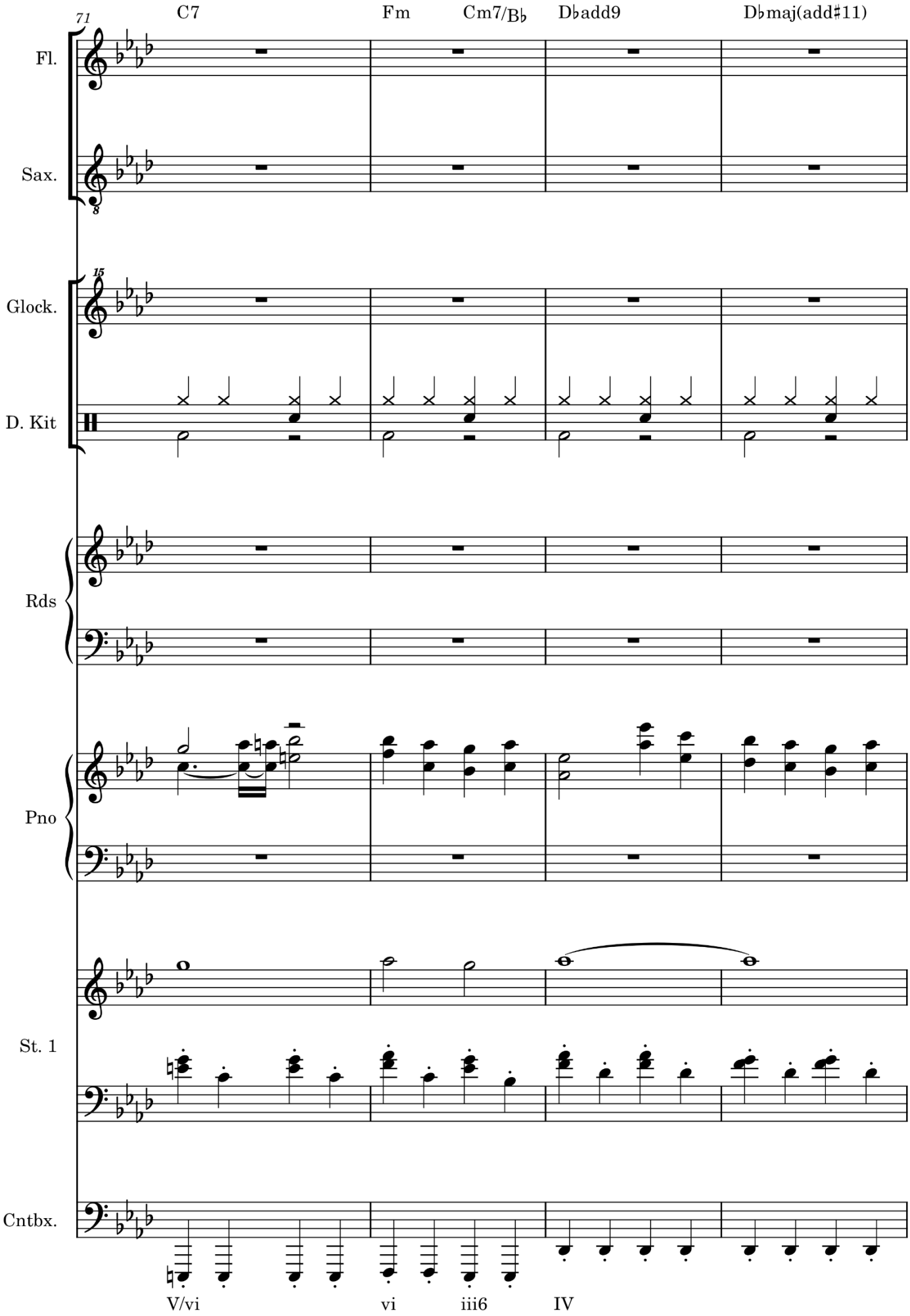

48
Dbmaj9 Eb7
Ab
Eb/G
Fm
Eb
Fl.
Sax.
15
Glock.
D. Kit
Rds
Pno
St. 1
Cntbx.
IV7M
V7
I
V6
vi
V
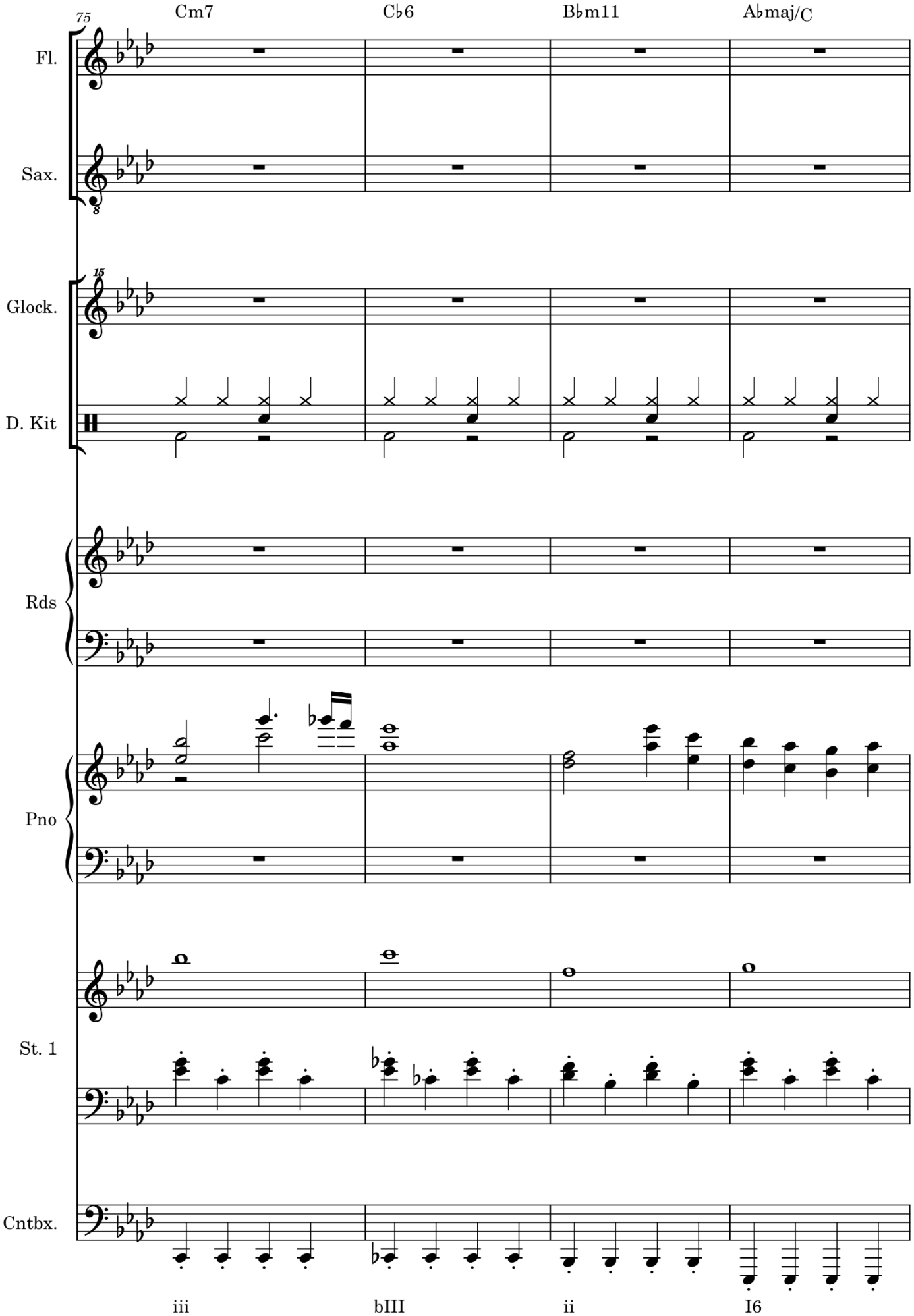

53
Db sus2(7M)
Cm7
Cb maj7
Db maj9
Eb7
Fl.
Sax.
15
Glock.
D. Kit
Rds
Pno
St. 1
Cntbx.
IV7M
iii7
bIII7M
IV7M
V7
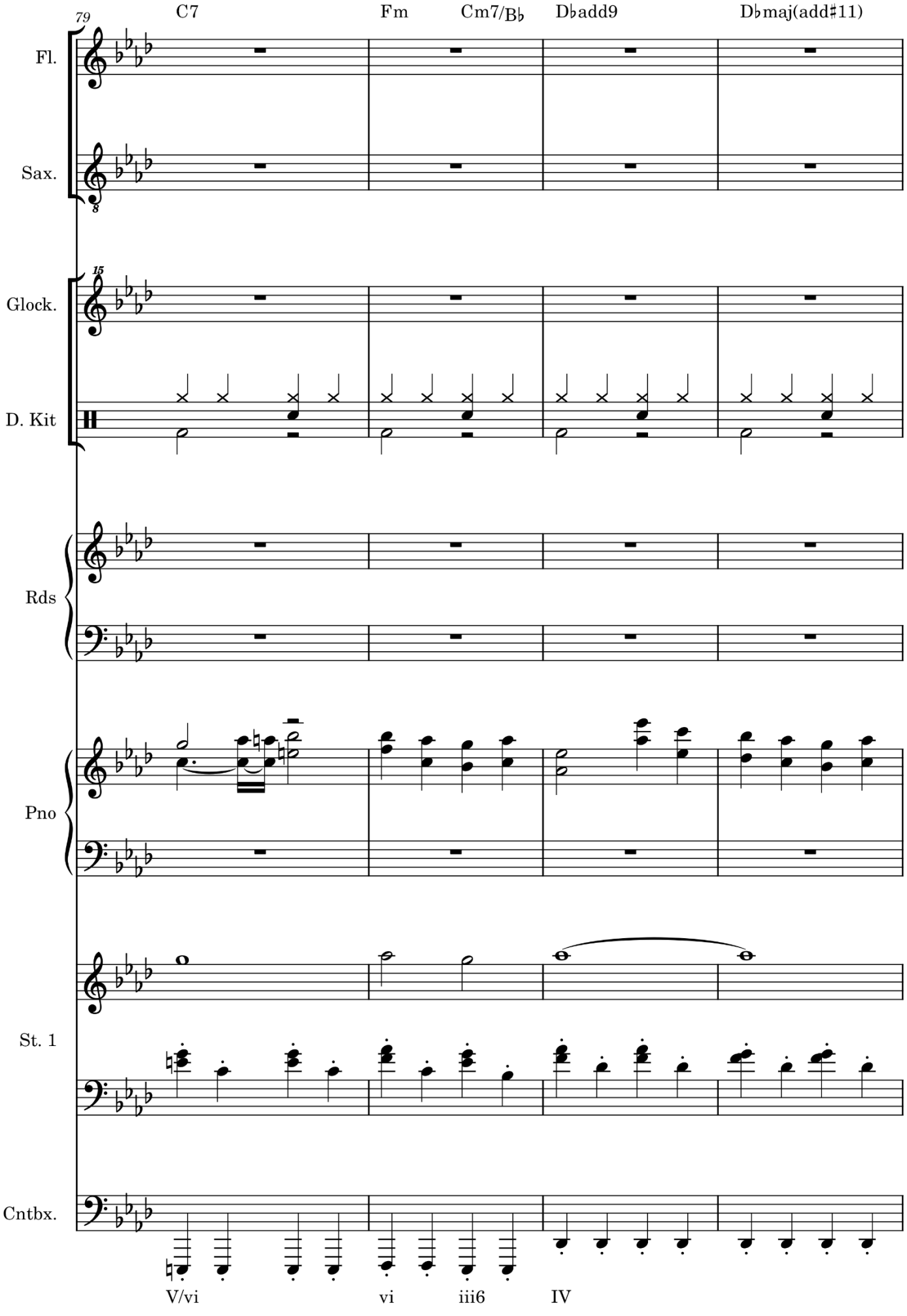

57
D♭add9
D♭maj(add♯11)
Cm7
C♭6
B♭m11
Fl.
Sax.
15
Glock.
D. Kit
Rds
Segmento b
Pno
p
St. 1
f
Cntbx.
IV
iii
bIII
ii
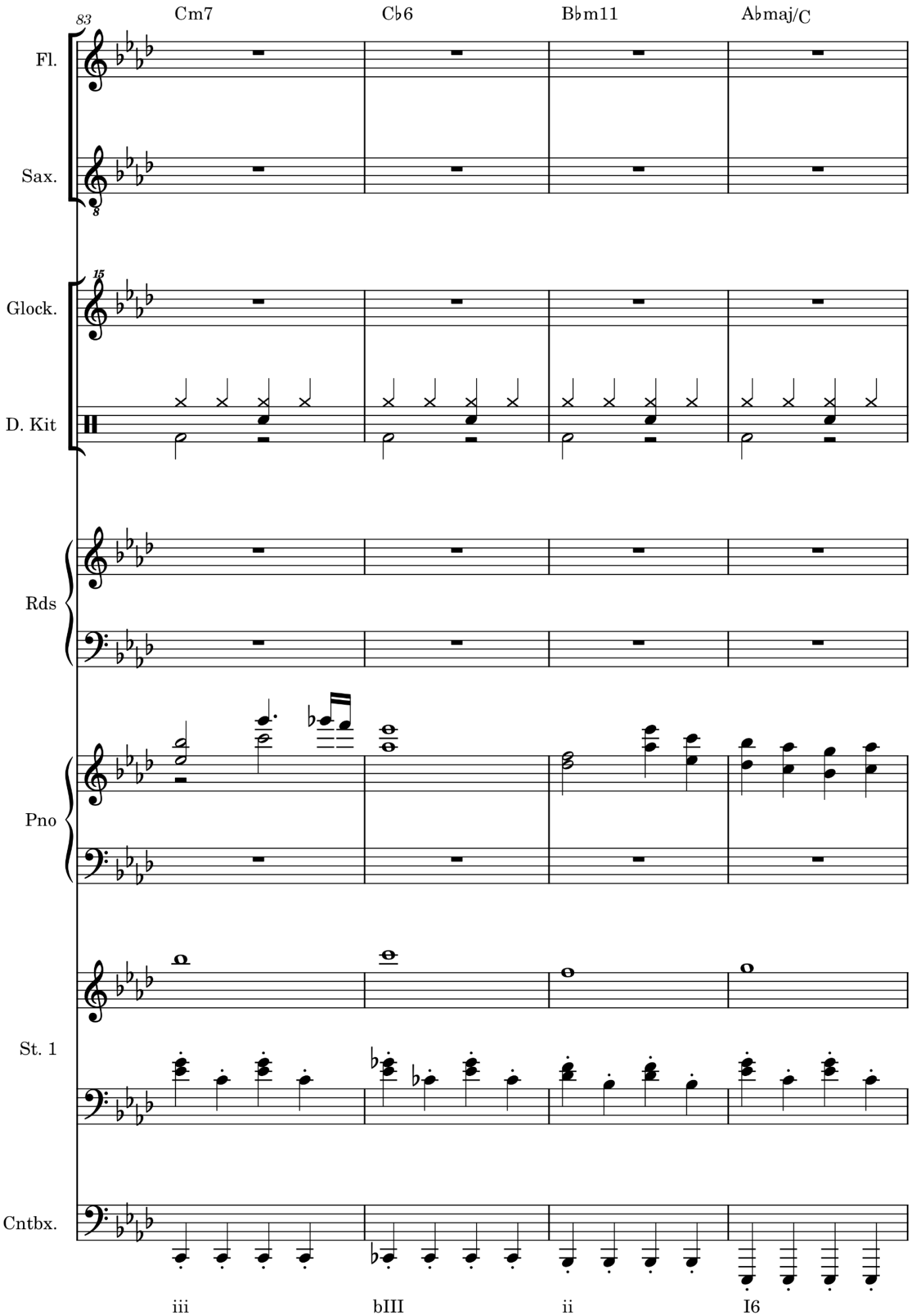

62
A♭maj/C
C7
Fm
Cm7/B♭
D♭add9
D♭maj(add♯11)
Fl.
Sax.
15
Glock.
D. Kit
Rds
Pno
St. 1
Cntbx.
I6
V/vi
vi
iii6
IV
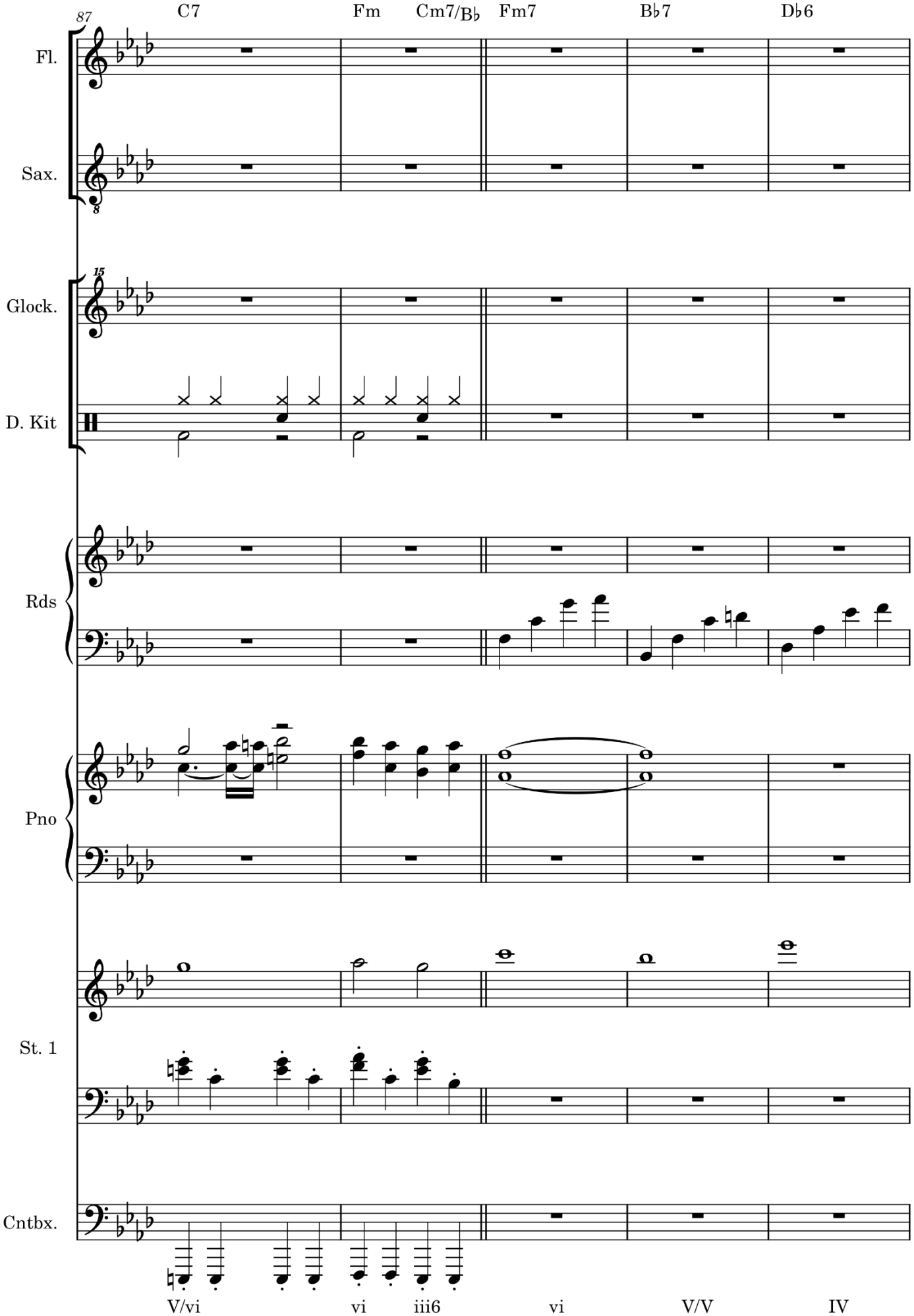

67
Cm7
C♭6
B♭m11
A♭maj/C
Fl.
Sax.
15
Glock.
D. Kit
Rds
Pno
St. 1
Cntbx.
iii
bIII
ii
I6
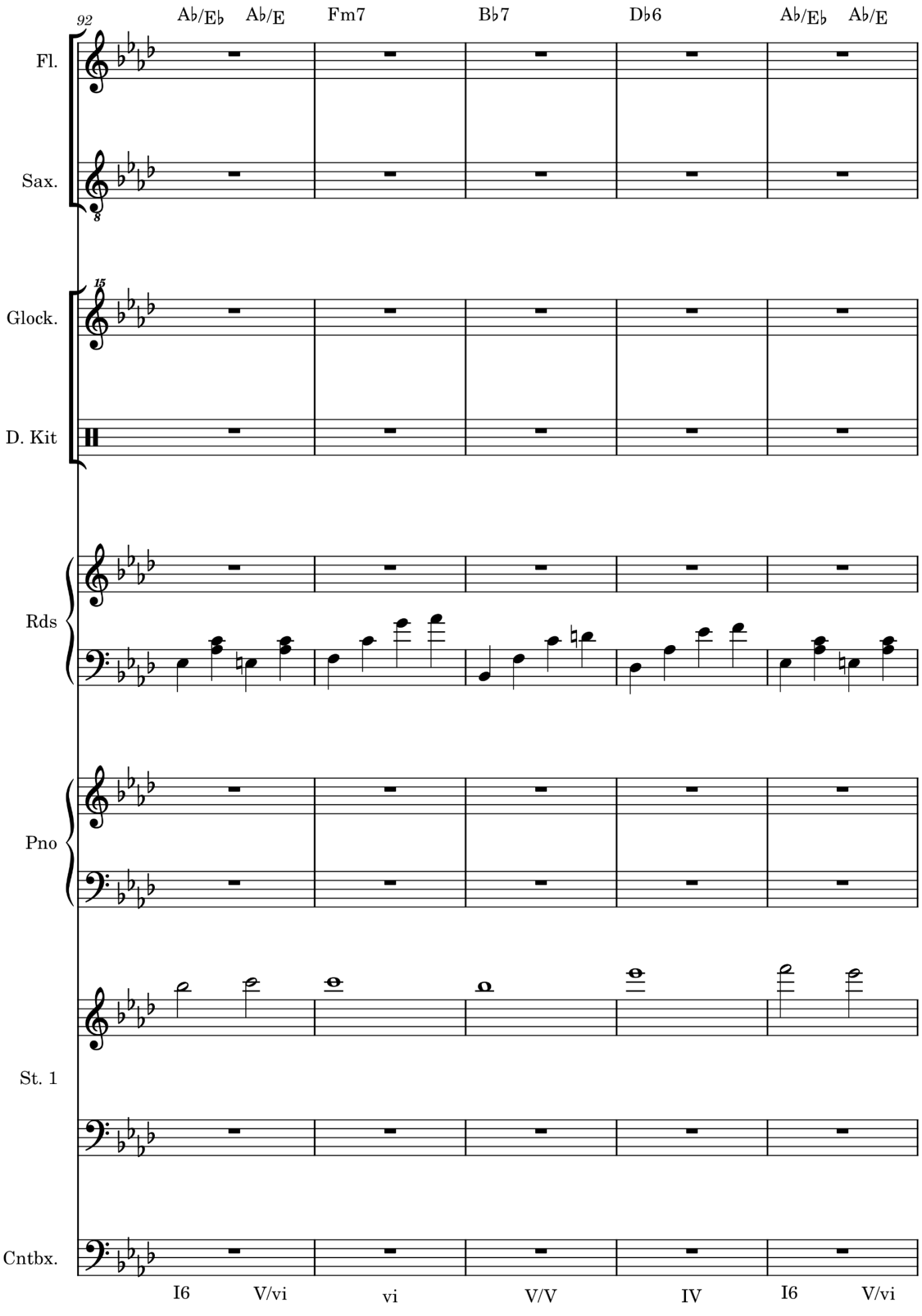

71
C7
Fm
Cm7/B♭
D♭add9
D♭maj(add♯11)
Fl.
Sax.
15
Glock.
D. Kit
Rds
Pno
St. 1
Cntbx.
V/vi
vi
iii6
IV
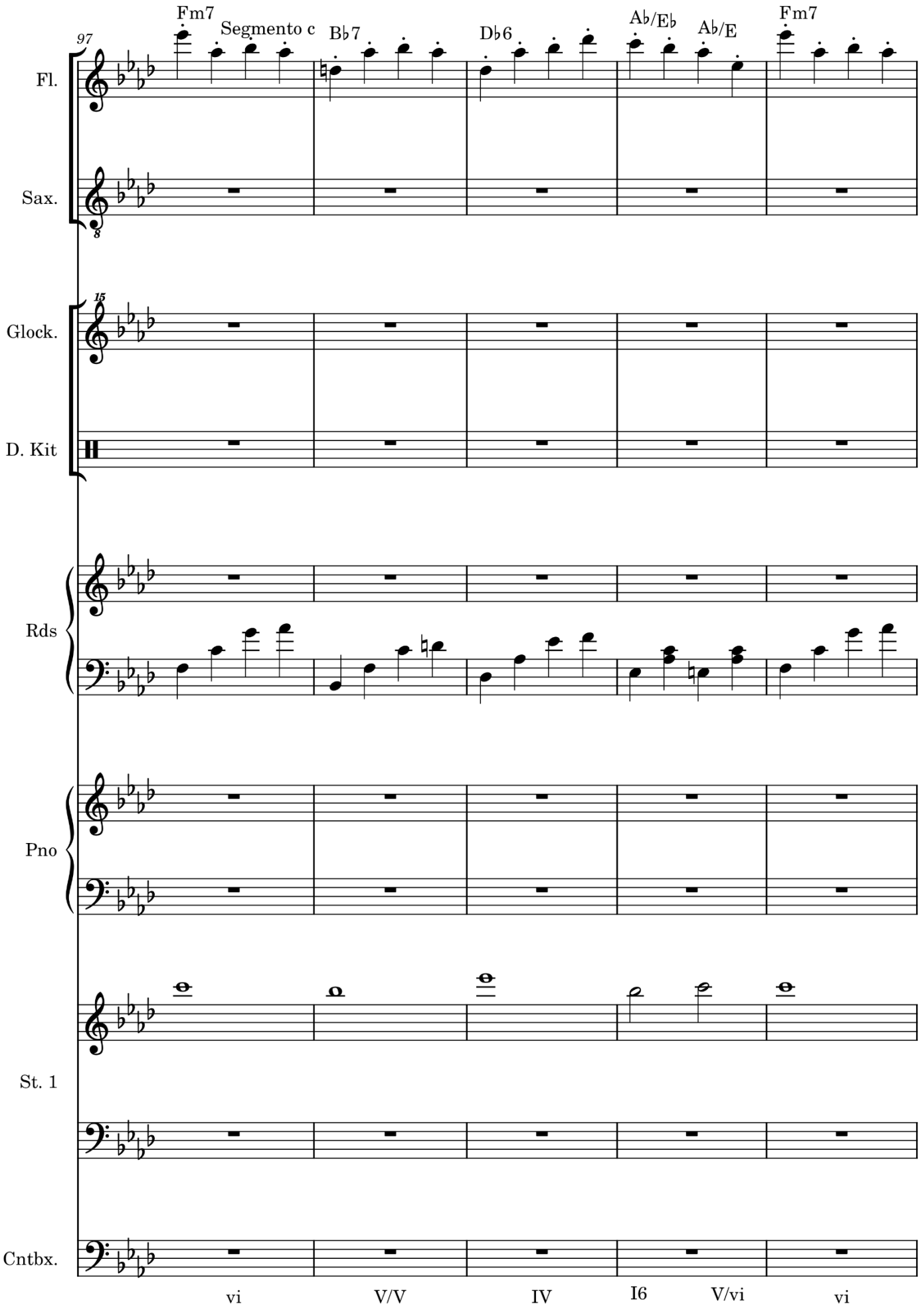

75
Cm7
C♭6
B♭m11
A♭maj/C
Fl.
Sax.
15
Glock.
D. Kit
Rds
Pno
St. 1
Cntbx.
iii
bIII
ii
I6
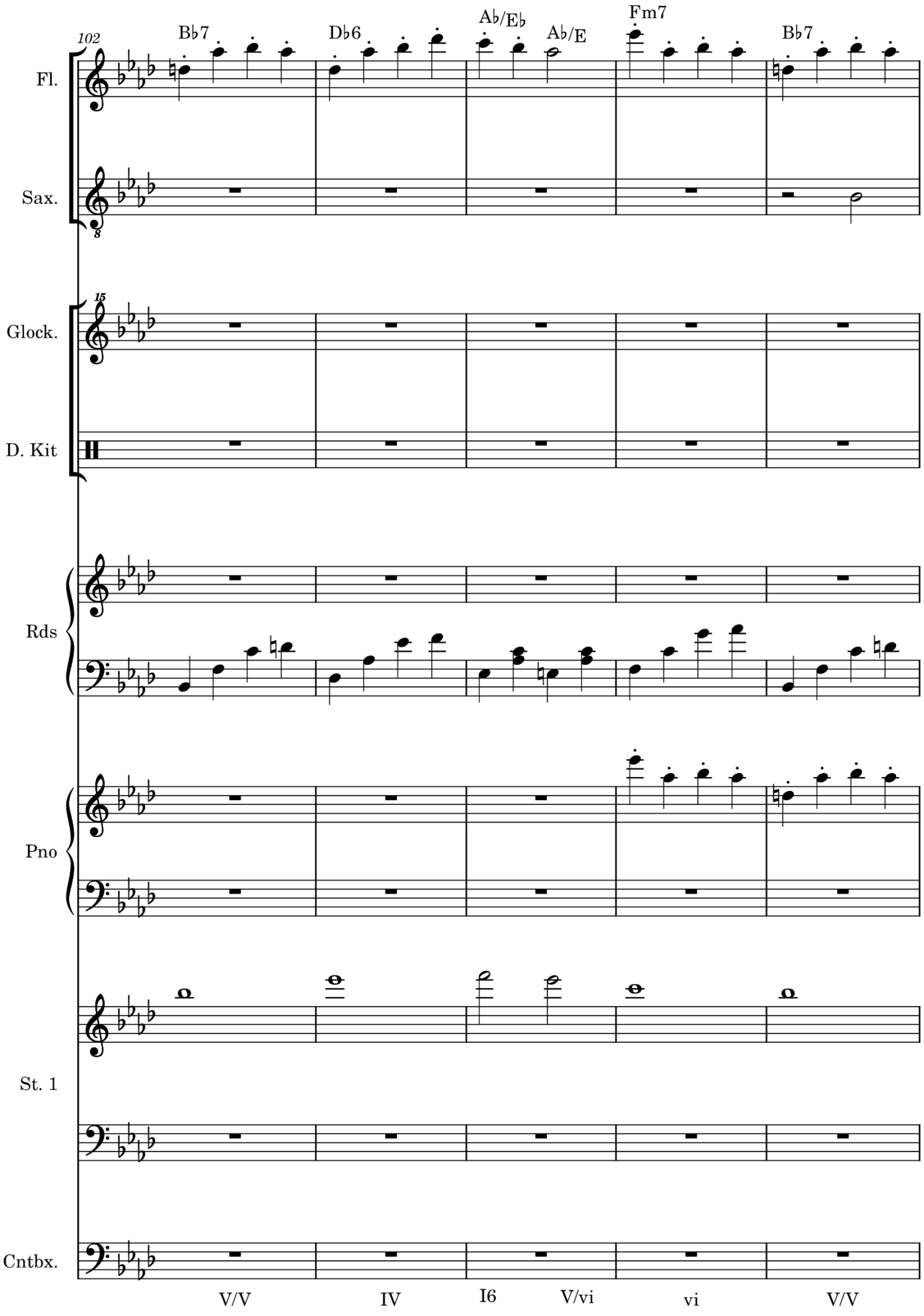

79
C7
Fm
Cm7/B♭
D♭add9
D♭maj(add♯11)
Fl.
Sax.
15
Glock.
D. Kit
Rds
Pno
St. 1
Cntbx.
V/vi
vi
iii6
IV
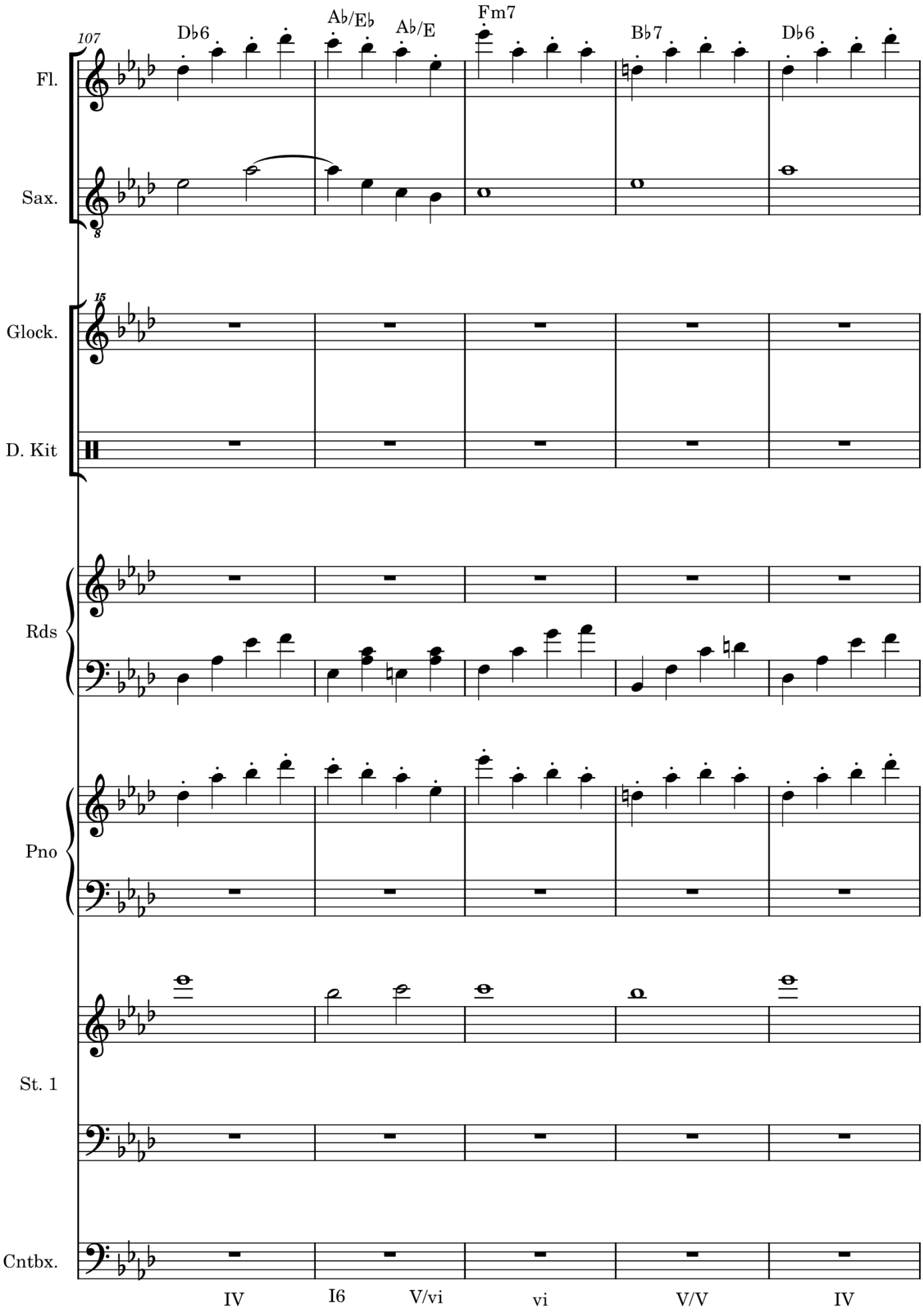

83
Cm7
C♭6
B♭m11
A♭maj/C
Fl.
Sax.
15
Glock.
D. Kit
Rds
Pno
St. 1
Cntbx.
iii
bIII
ii
I6
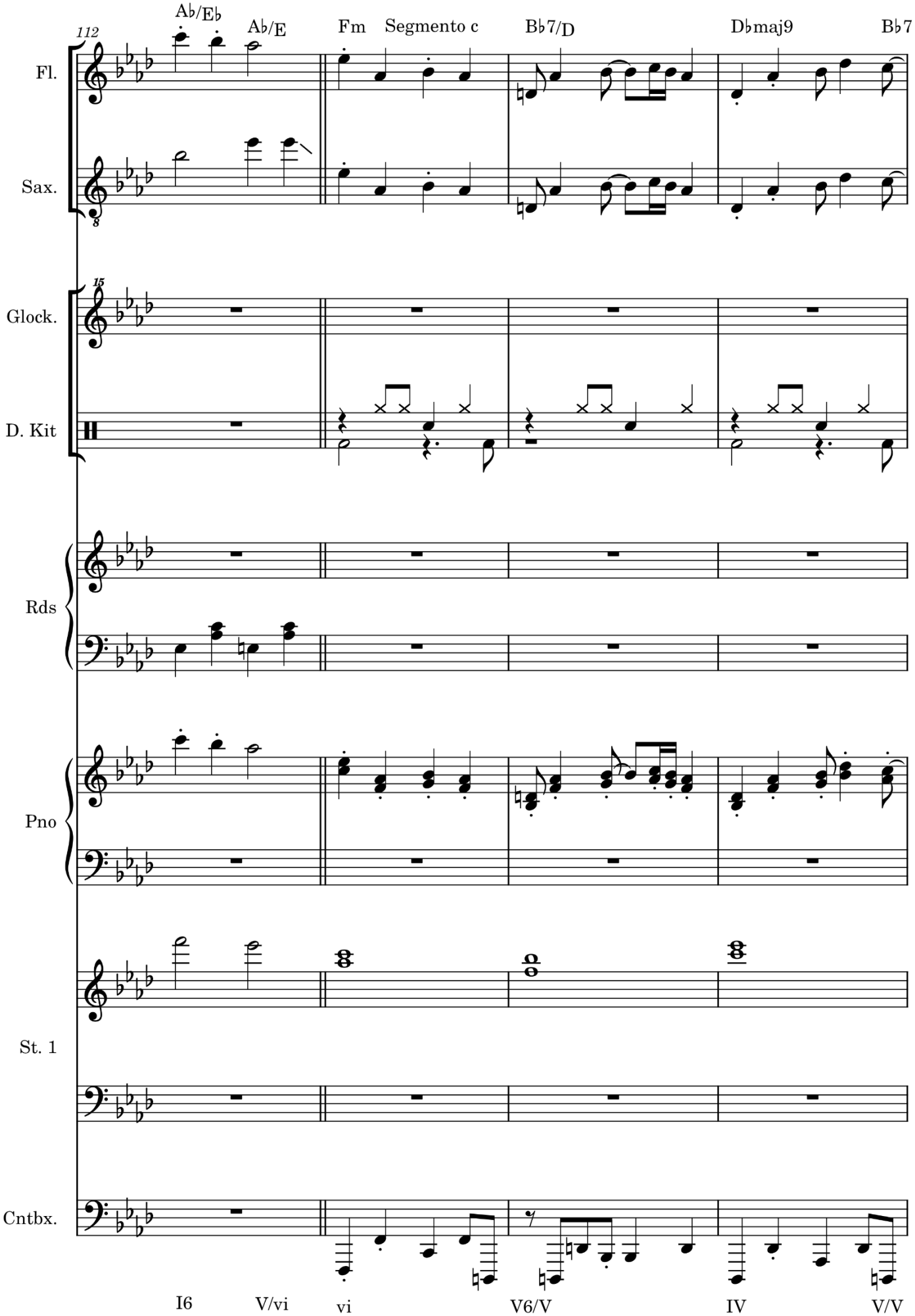

87
C7
Fm
Cm7/B♭
Fm7
B♭7
D♭6
Fl.
Sax.
15
Glock.
D. Kit
Rds
Pno
St. 1
Cntbx.
V/vi
vi
iii6
vi
V/V
IV
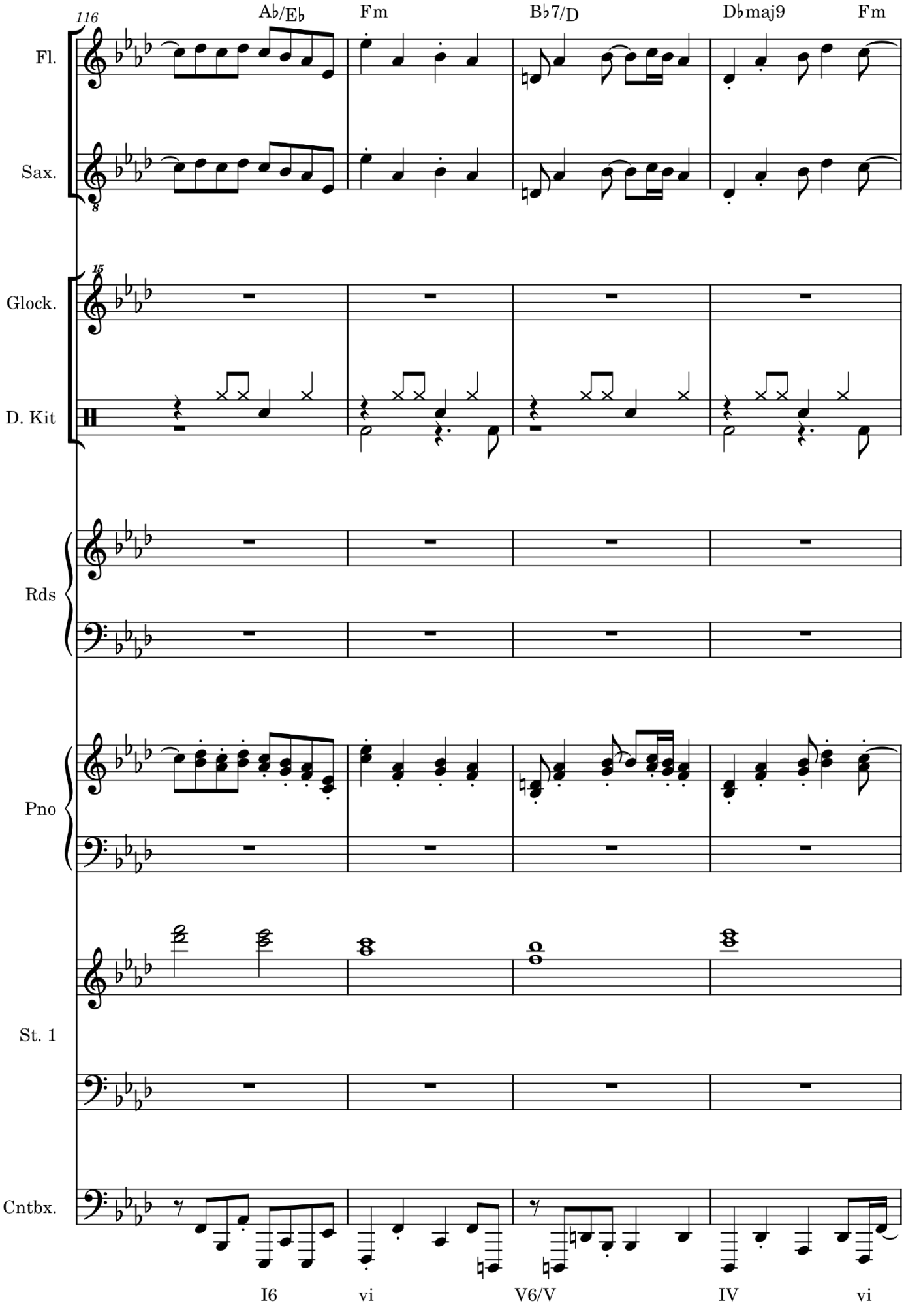

92
A♭/E♭ A♭/E
Fm7
B♭7
D♭6
A♭/E♭ A♭/E
Fl.
Sax.
8
15
Glock.
D. Kit
Rds
Pno
St. 1
Cntbx.
I6 V/vi
vi
V/V
IV
I6 V/vi
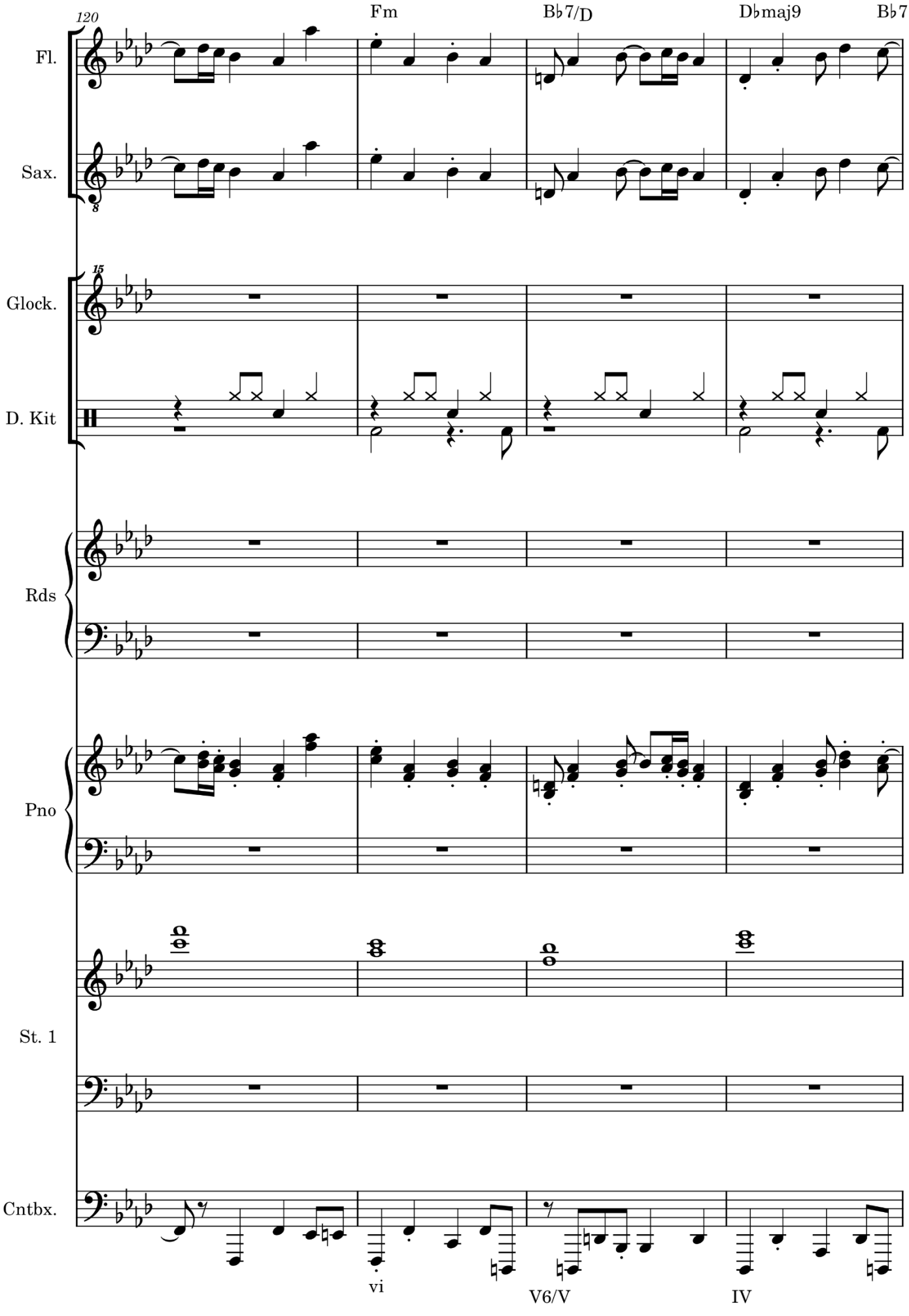

Fm7
Segmento c
B♭7
D♭6
A♭/E♭
A♭/E
Fm7
97
Fl.
Sax.
15
Glock.
D. Kit
Rds
Pno
St. 1
Cntbx.
vi
V/V
IV
I6
V/vi
vi
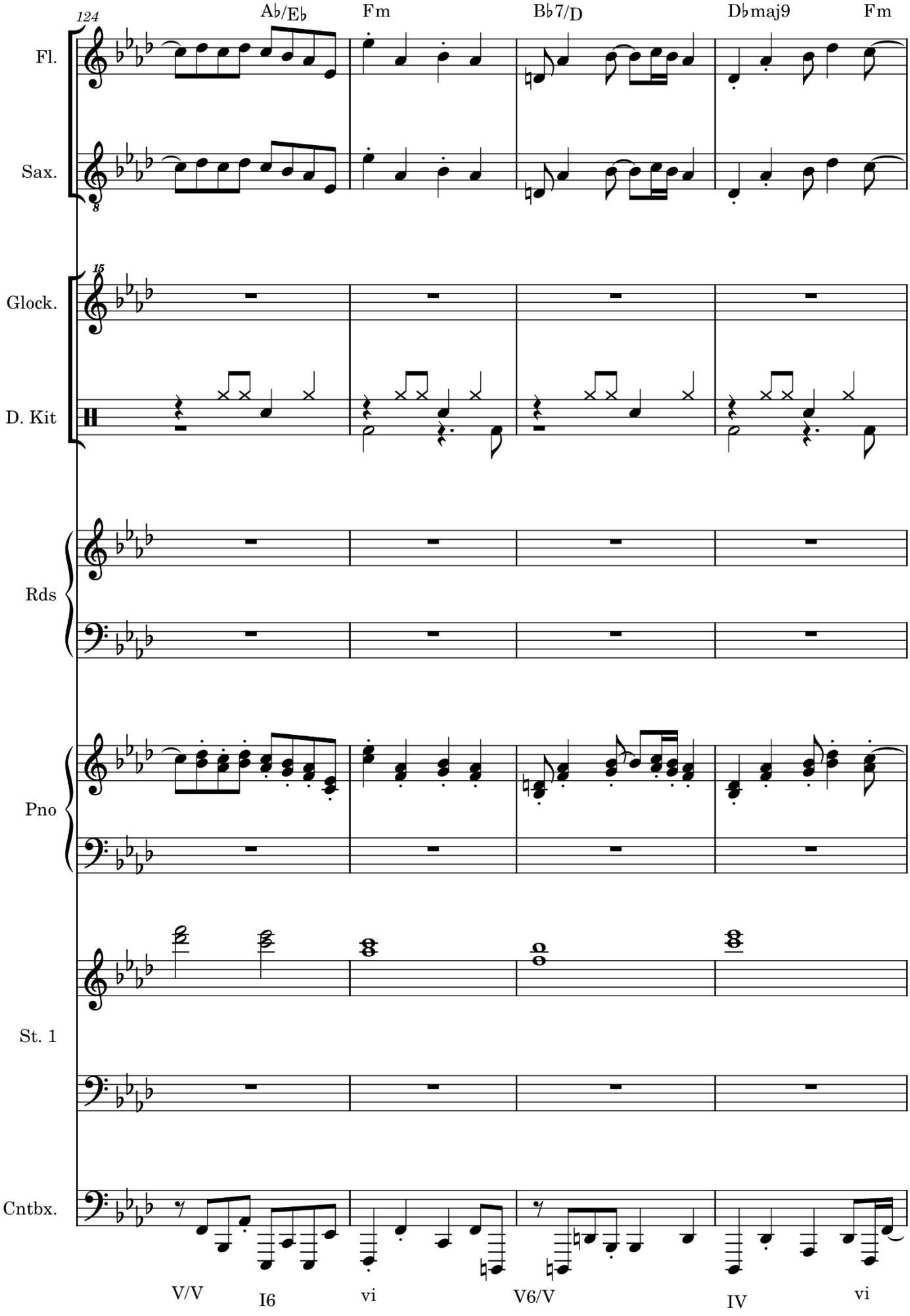

102
B♭7
D♭6
A♭/E♭
A♭/E
Fm7
B♭7
Fl.
Sax.
15
Glock.
D. Kit
Rds
Pno
St. 1
Cntbx.
V/V
IV
I6
V/vi
vi
V/V
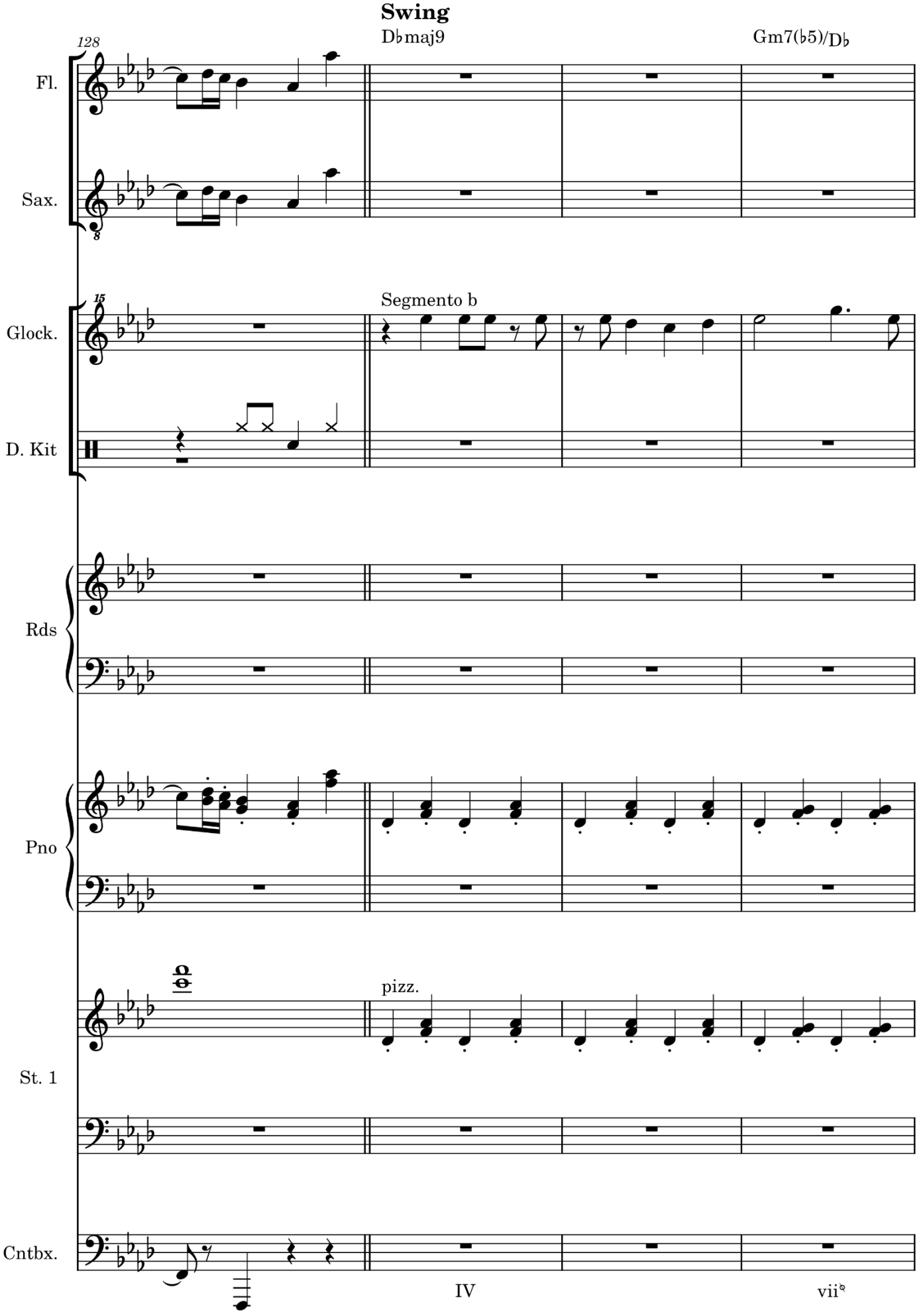

107
Db6
Ab/Eb
Ab/E
Fm7
Bb7
Db6
Fl.
Sax.
15
Glock.
D. Kit
Rds
Pno
St. 1
Cntbx.
IV
I6
V/vi
vi
V/V
IV
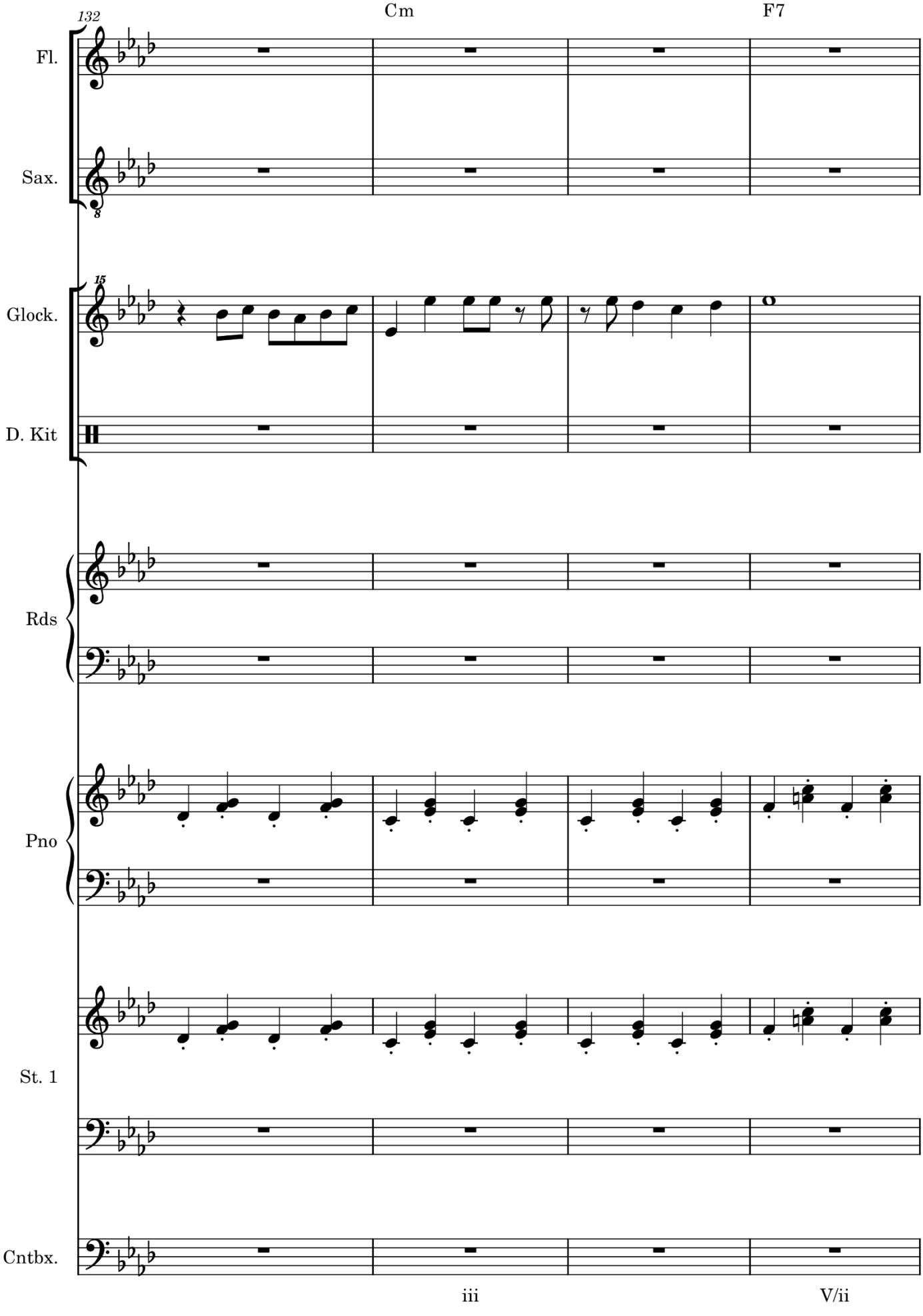

112
Ab/Eb
Ab/E
Fm
Segmento c
Bb7/D
Dbmaj9
Bb7
Fl.
Sax.
15
Glock.
D. Kit
Rds
Pno
St. 1
Cntbx.
I6
V/vi
vi
V6/V
IV
V/V
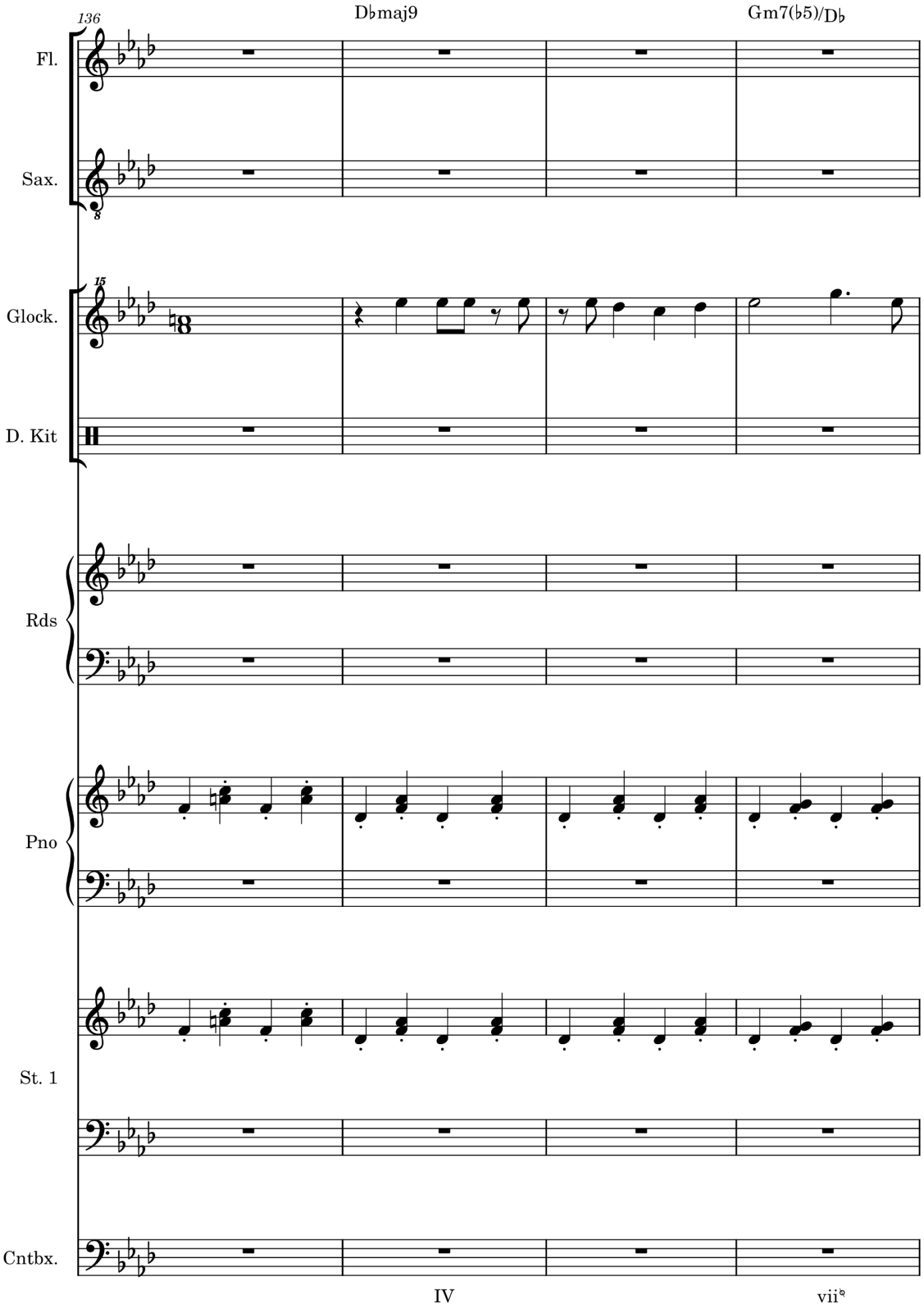

116
A♭/E♭
Fm
B♭7/D
D♭maj9
Fm
Fl.
Sax.
15
Glock.
D. Kit
Rds
Pno
St. 1
Cntbx.
I6
vi
V6/V
IV
vi
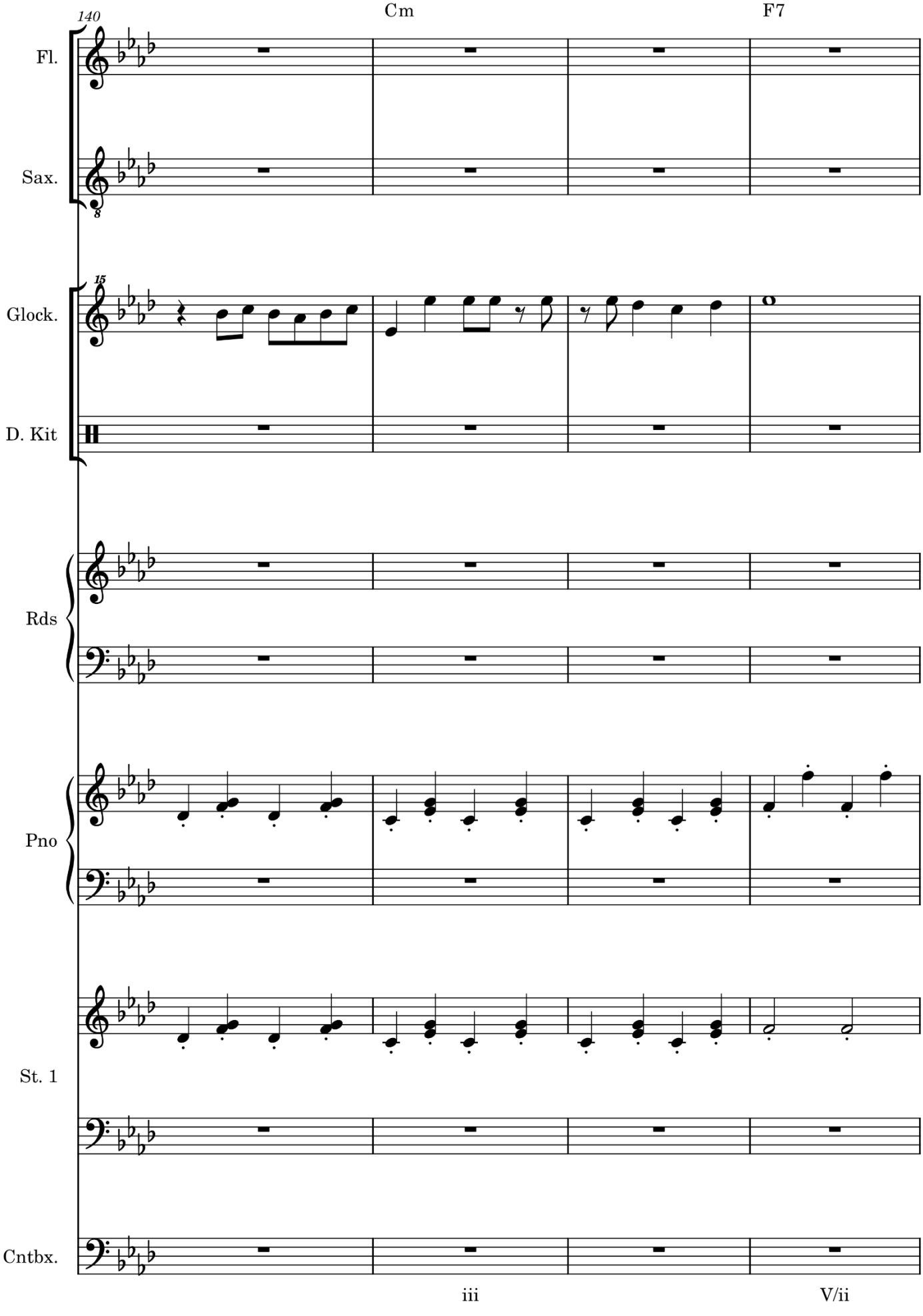

120
Fm
B♭7/D
D♭maj9
B♭7
Fl.
Sax.
15
Glock.
D. Kit
Rds
Pno
St. 1
Cntbx.
vi
V6/V
IV


124
Ab/Eb
Fm
Bb7/D
Dbmaj9
Fm
Fl.
Sax.
15
Glock.
D. Kit
Rds
Pno
St. 1
Cntbx.
V/V
I6
vi
V6/V
IV
vi


Swing
128
D♭maj9
Gm7(♭5)/D♭
Fl.
Sax.
15
Segmento b
Glock.
D. Kit
Rds
Pno
pizz.
St. 1
Cntbx.
IV
vii°


Cm
F7
132
Fl.
Sax.
15
Glock.
D. Kit
Rds
Pno
St. 1
Cntbx.
iii
V/ii


136
D♭maj9
Gm7(♭5)/D♭
Fl.
Sax.
15
Glock.
D. Kit
Rds
Pno
St. 1
Cntbx.
IV
vii°


Cm
F7
140
Fl.
Sax.
15
Glock.
D. Kit
Rds
Pno
St. 1
Cntbx.
iii
V/ii

Straight

144

Db5

Ab/C

Fl.

Sax.

Glock.

D. Kit

Rds

Pno
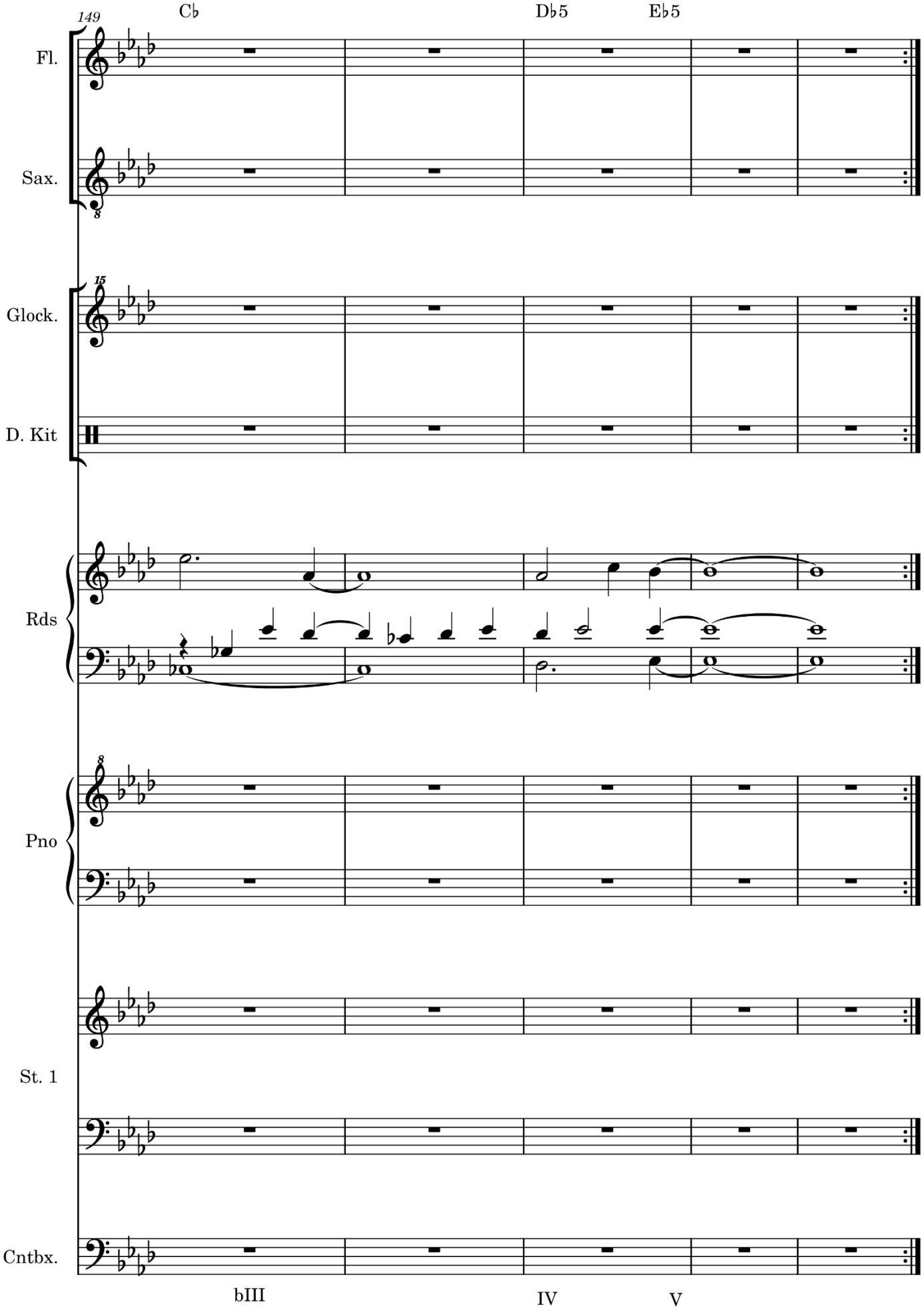
arco

St. 1

Cntbx.

IV

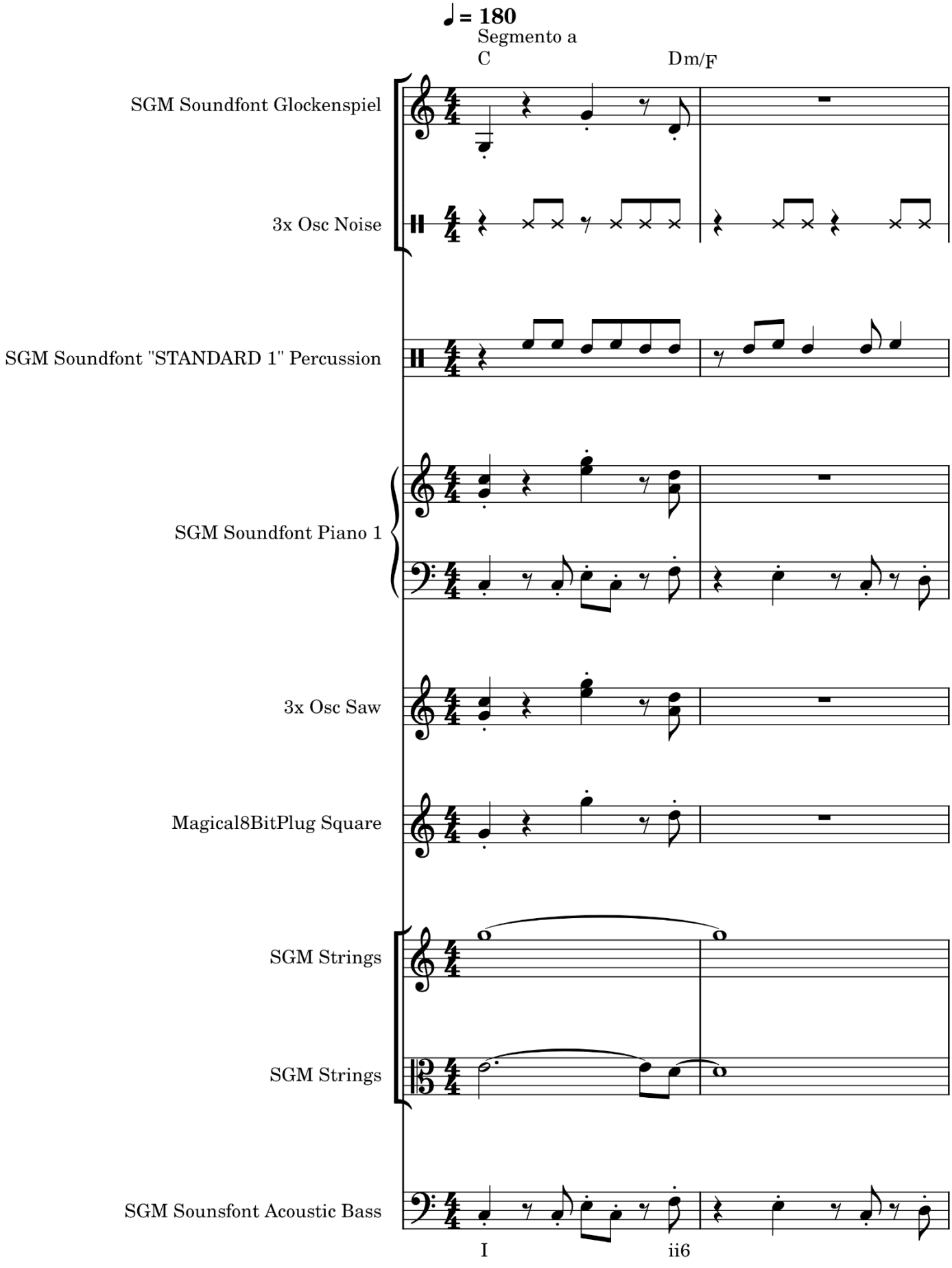
I6
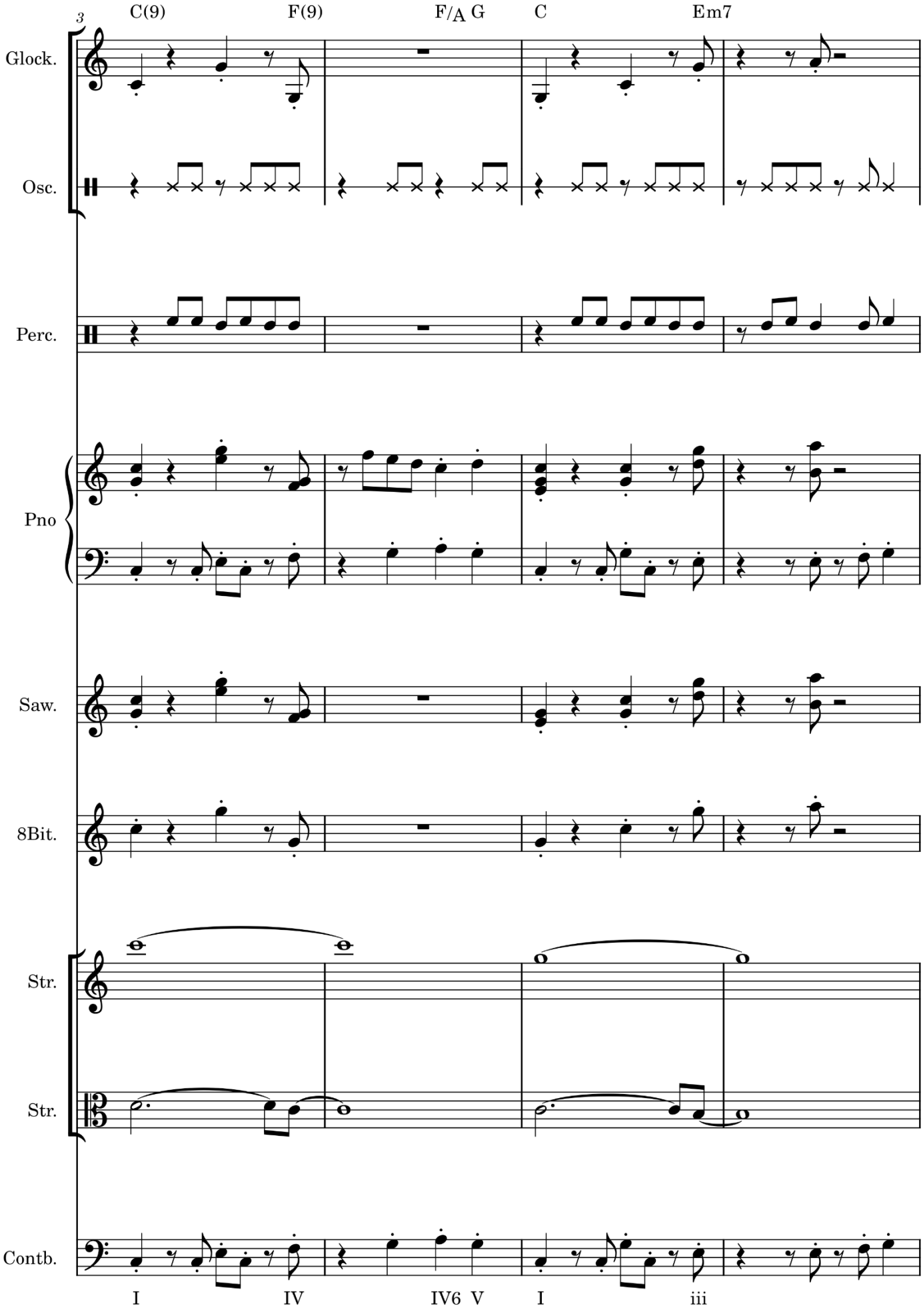

149
C♭
D♭5
E♭5
Fl.
Sax.
15
Glock.
D. Kit
Rds
Pno
St. 1
Cntbx.
bIII
IV
V
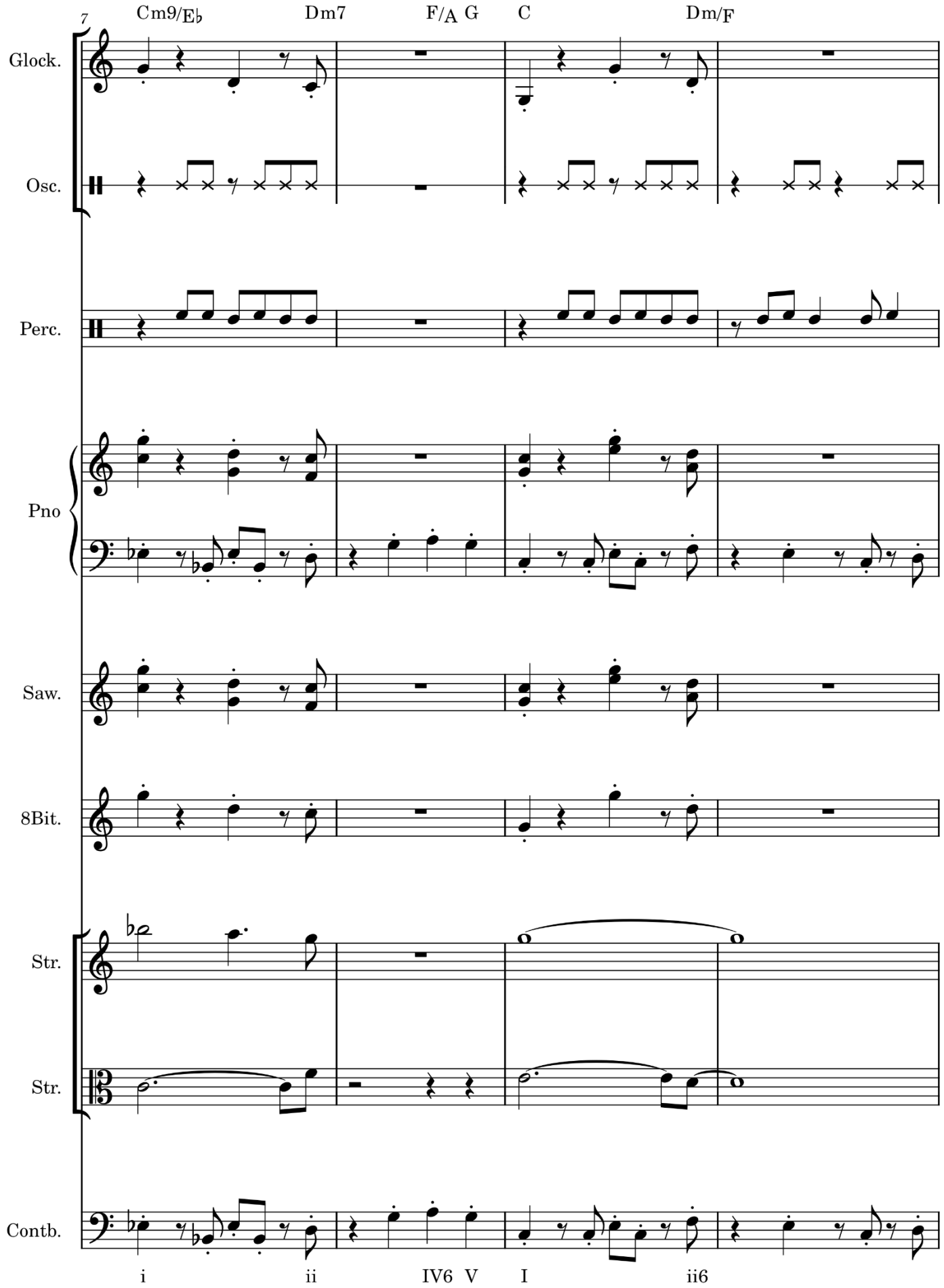
Menu (Full)
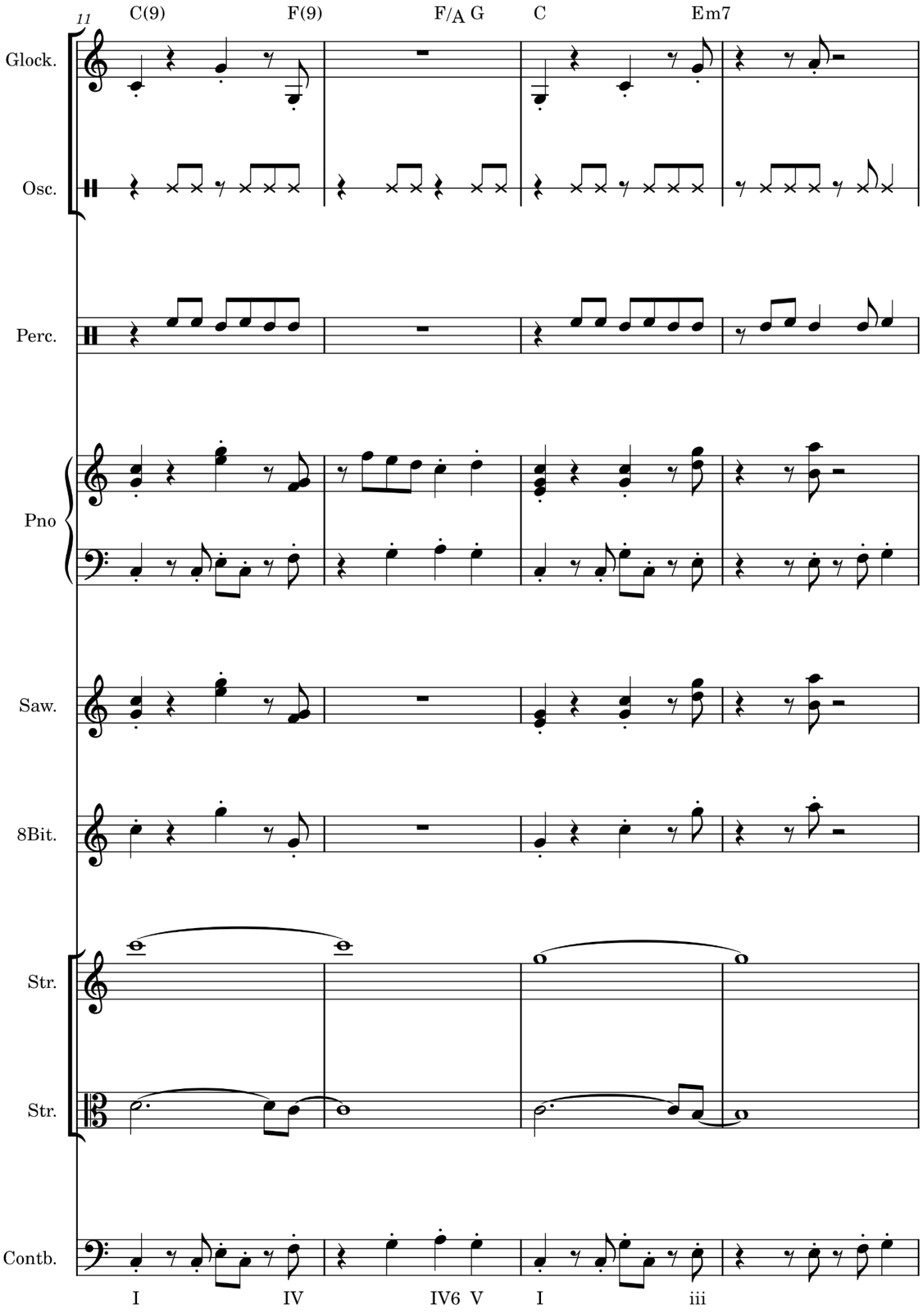
Toby Fox - Undertale
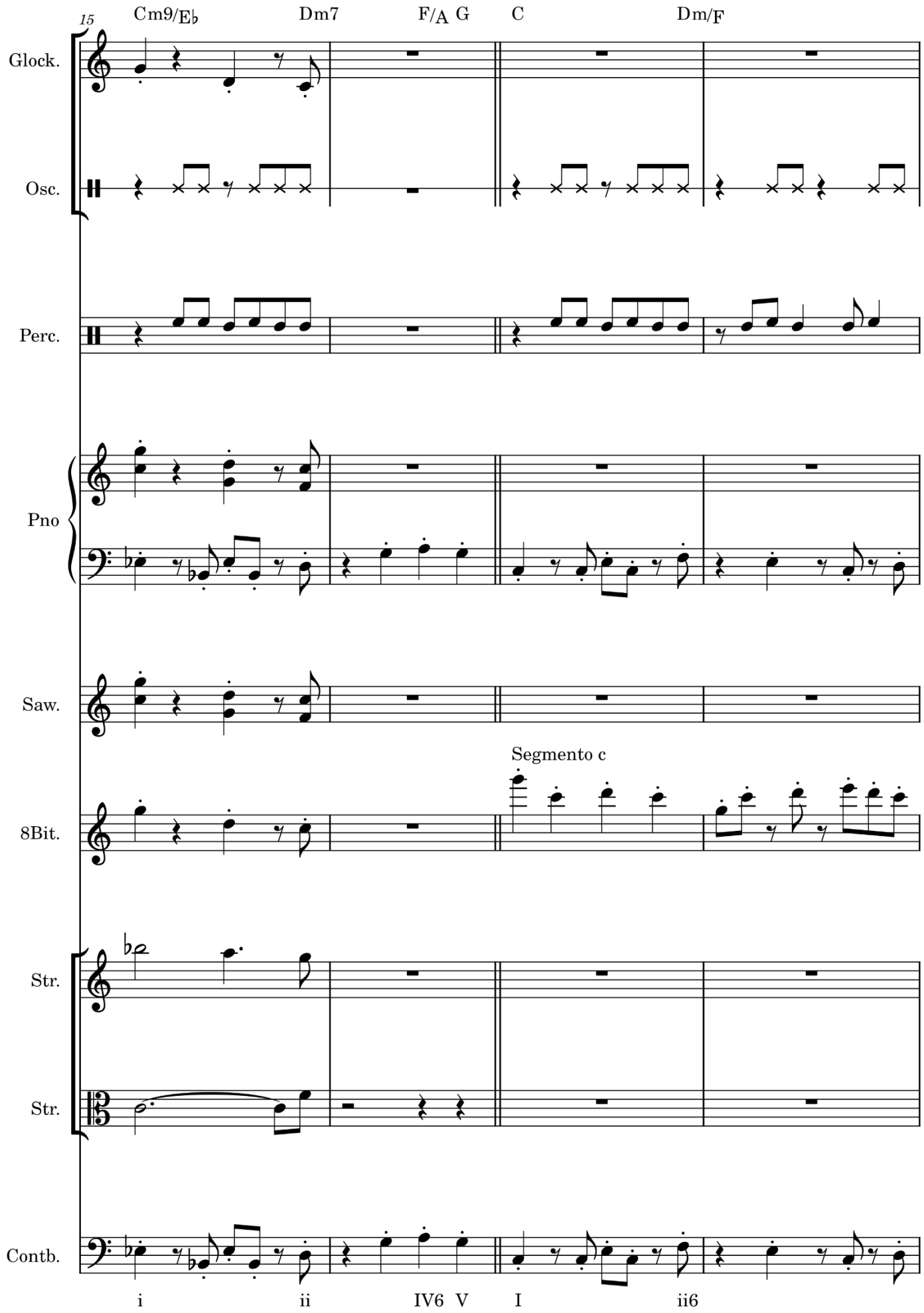
Carlos Limaverde
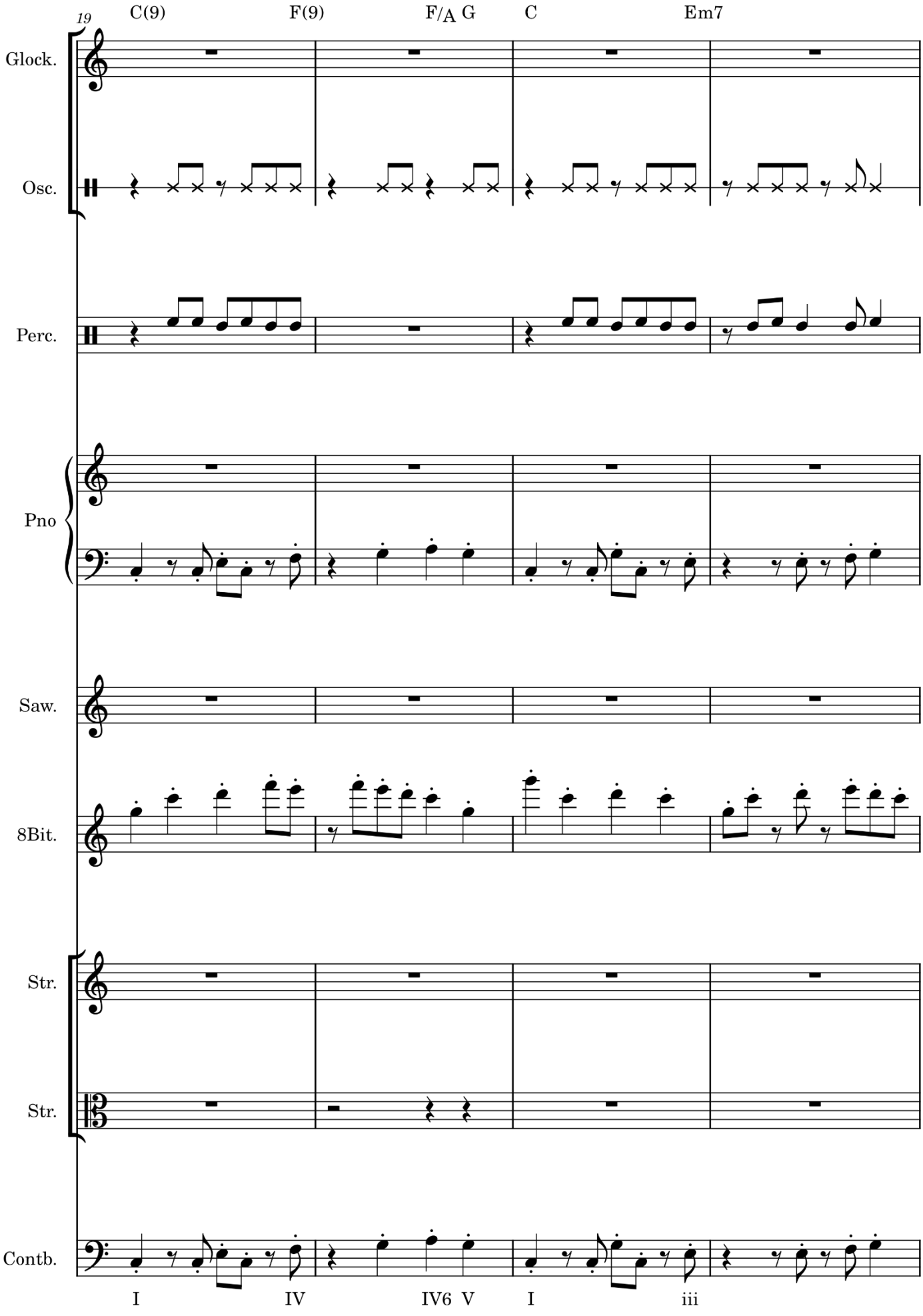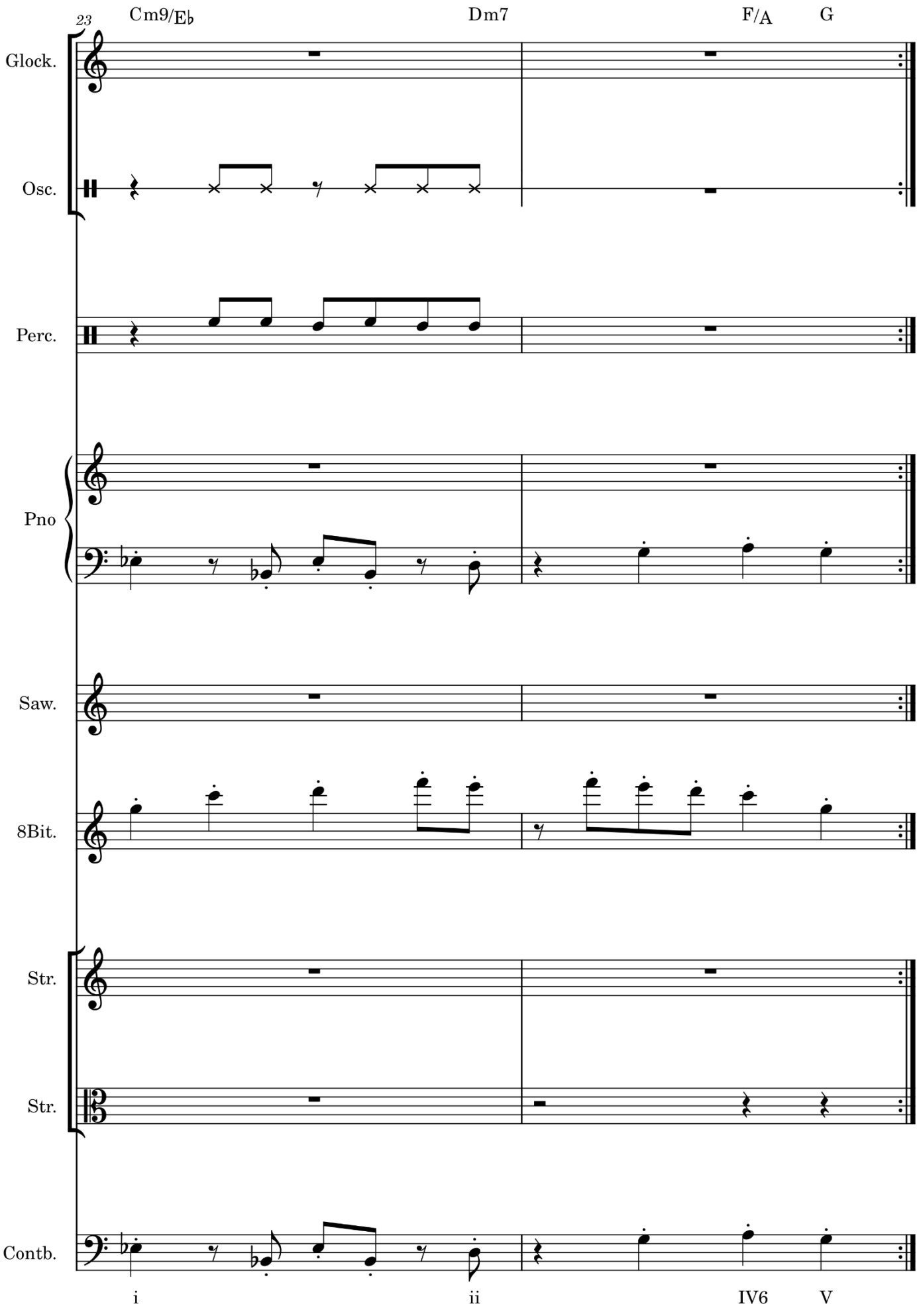



3
C(9)
F(9)
F/A G
C
Em7
Glock.
Osc.
Perc.
Pno
Saw.
8Bit.
Str.
Str.
Contb.
I
IV
IV6 V
I
iii


7
Cm9/E♭
Dm7
F/A
G
C
Dm/F
Glock.
Osc.
Perc.
Pno
Saw.
8Bit.
Str.
Str.
Contb.
i
ii
IV6
V
I
ii6


11
C(9)
F(9)
F/A G
C
Em7
Glock.
Osc.
Perc.
Pno
Saw.
8Bit.
Str.
Str.
Contb.
I
IV
IV6 V
I
iii


15
Cm9/E♭
Dm7
F/A G
C
Dm/F
Glock.
Osc.
Perc.
Pno
Saw.
Segmento c
8Bit.
Str.
Str.
Contb.
i
ii
IV6 V
I
ii6
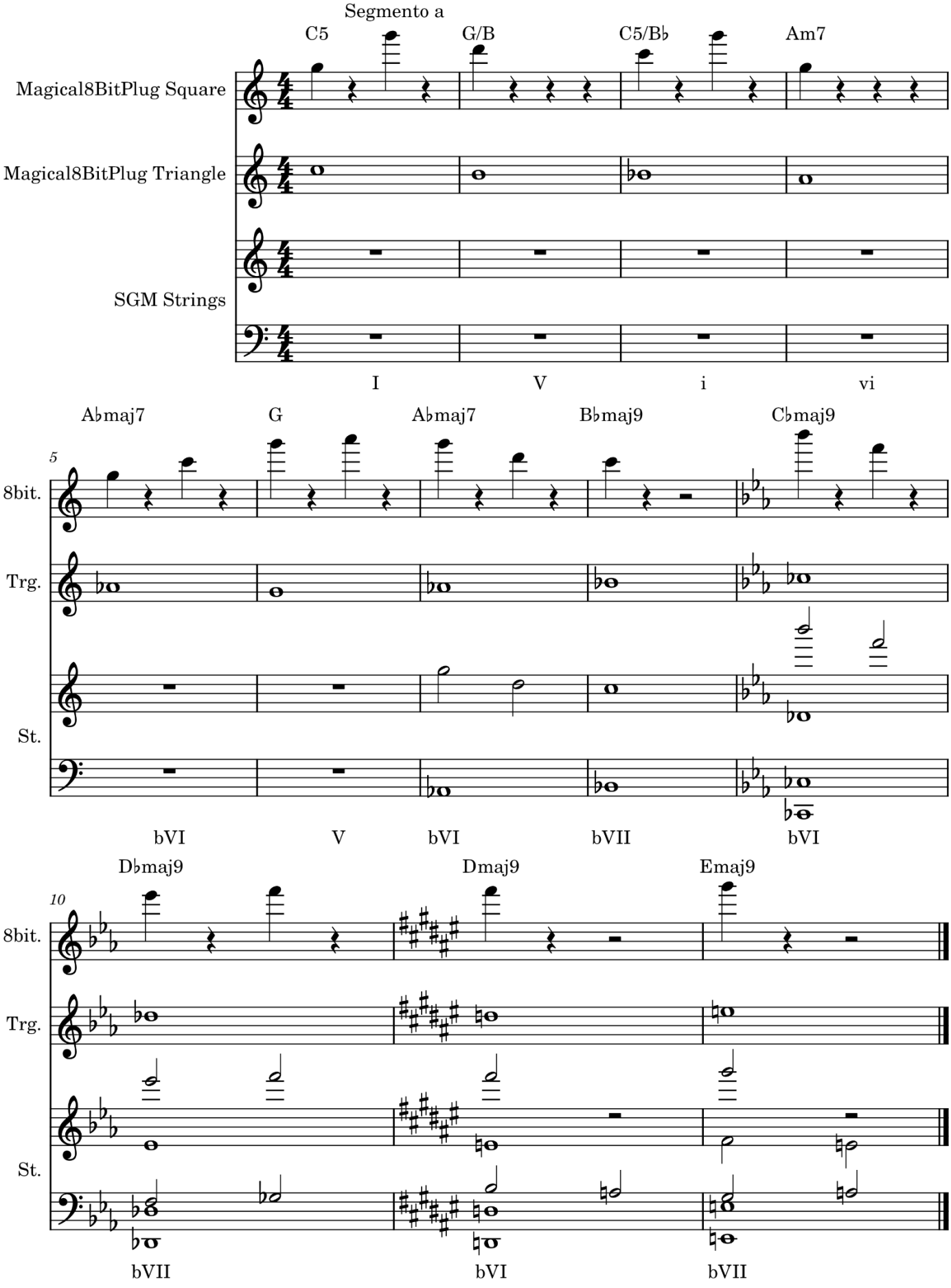

19
C(9)
F(9)
F/A G
C
Em7
Glock.
Osc.
Perc.
Pno
Saw.
8Bit.
Str.
Str.
Contb.
I
IV
IV6 V
I
iii


23
Cm9/E♭
Dm7
F/A
G
Glock.
Osc.
Perc.
Pno
Saw.
8Bit.
Str.
Str.
Contb.
i
ii
IV6
V

Bring it in, Guys! (Final)

Undertale - Toby Fox

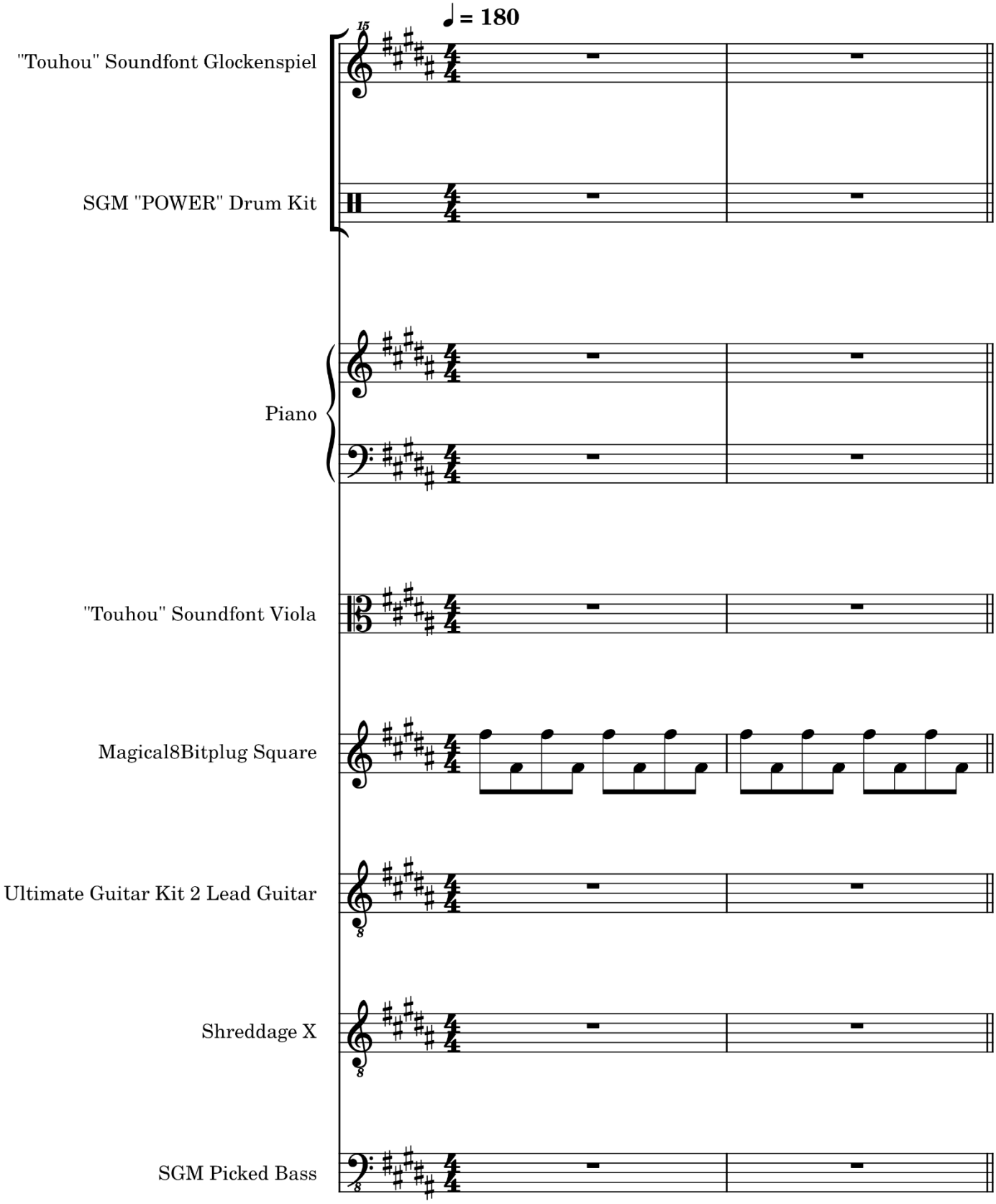
Transcrição: Carlos Limaverde
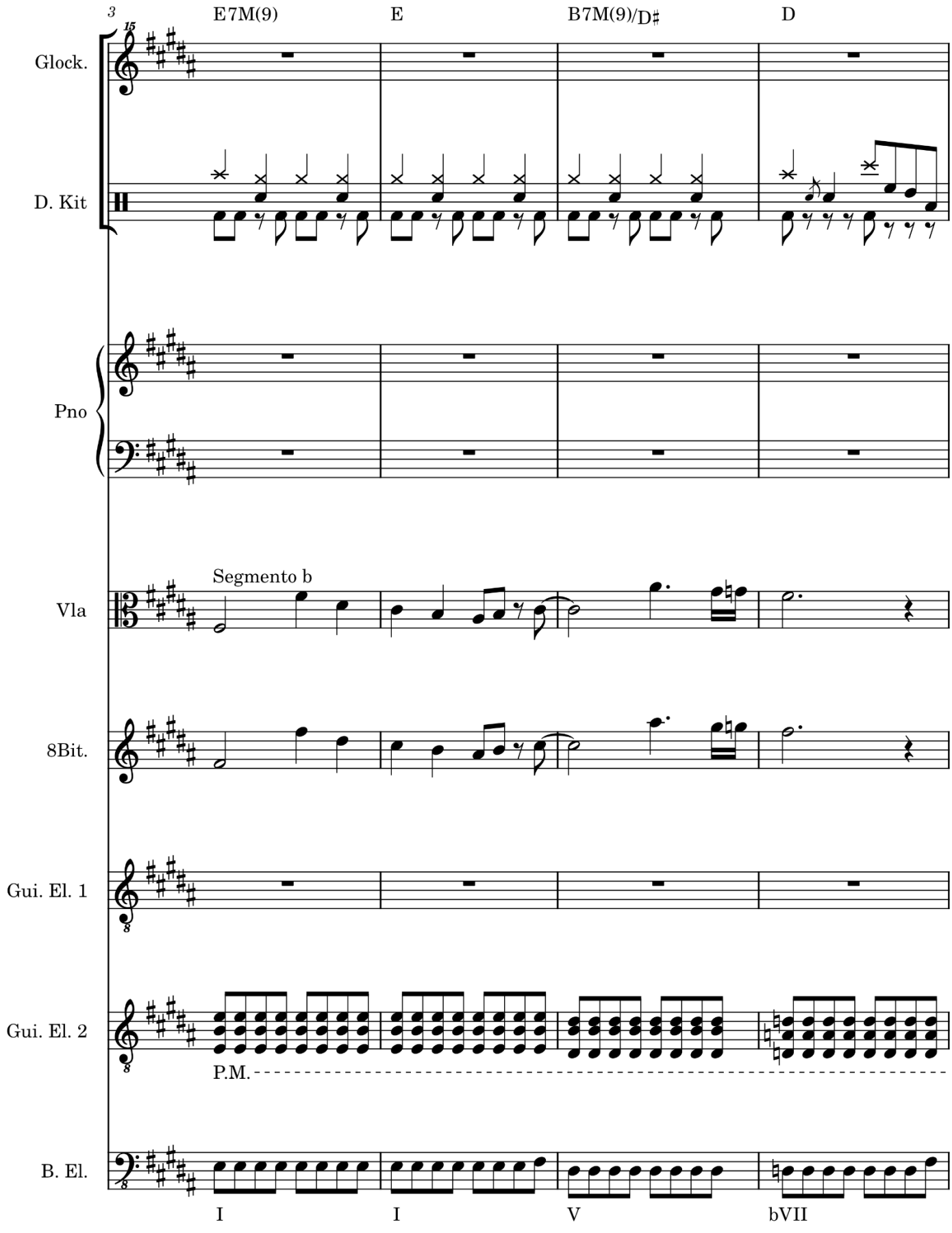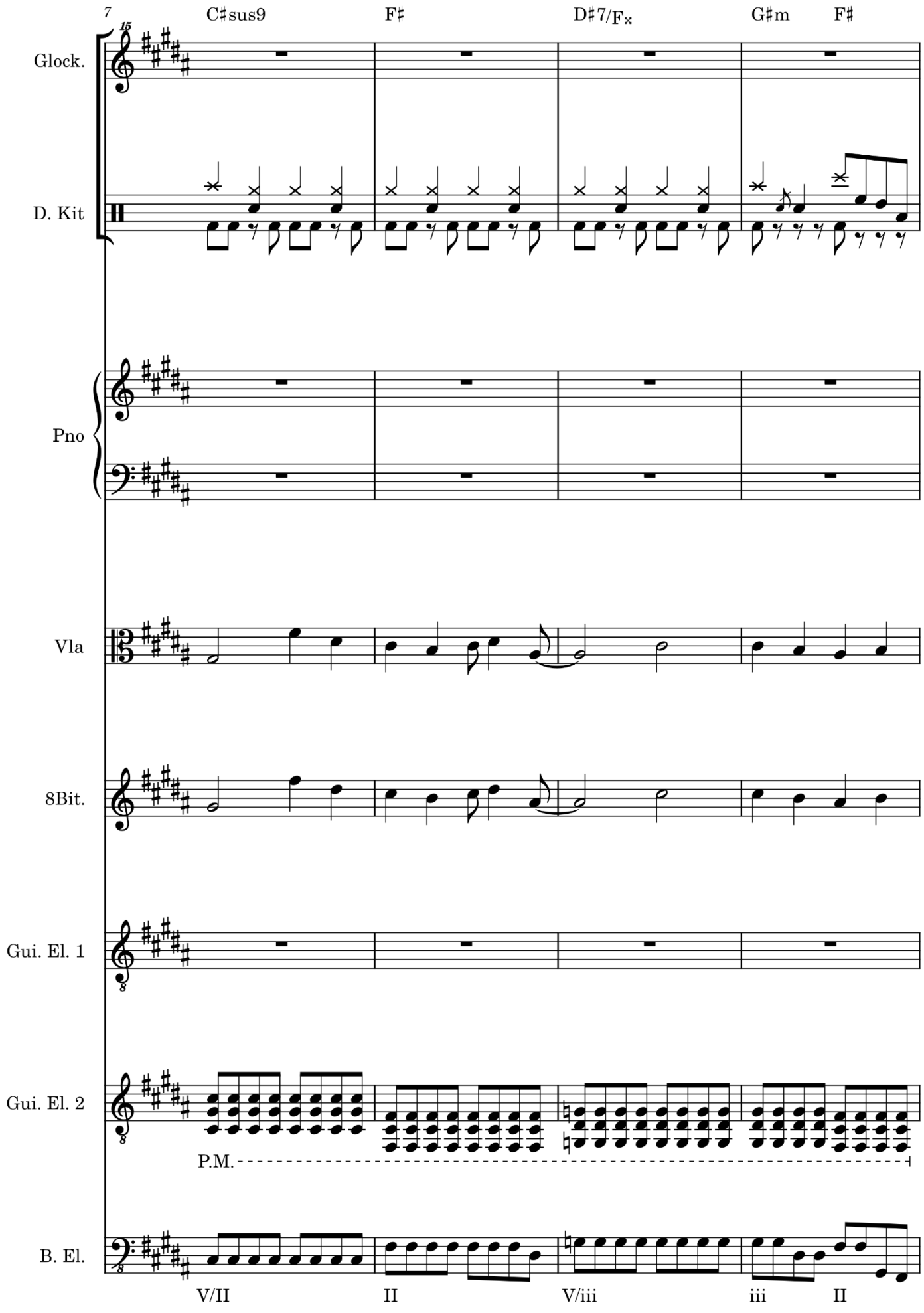


Last Goodbye
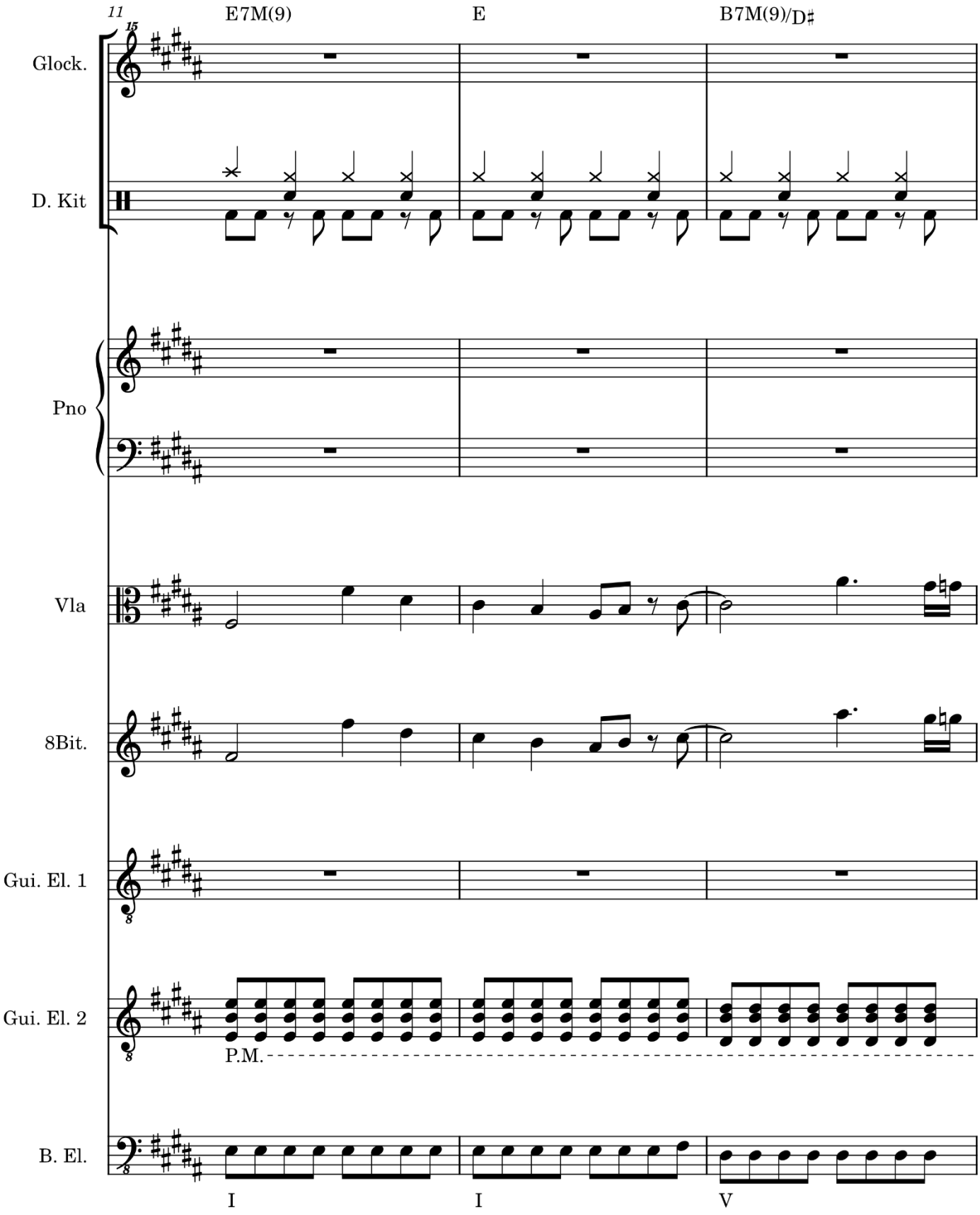
Undertale - Toby Fox
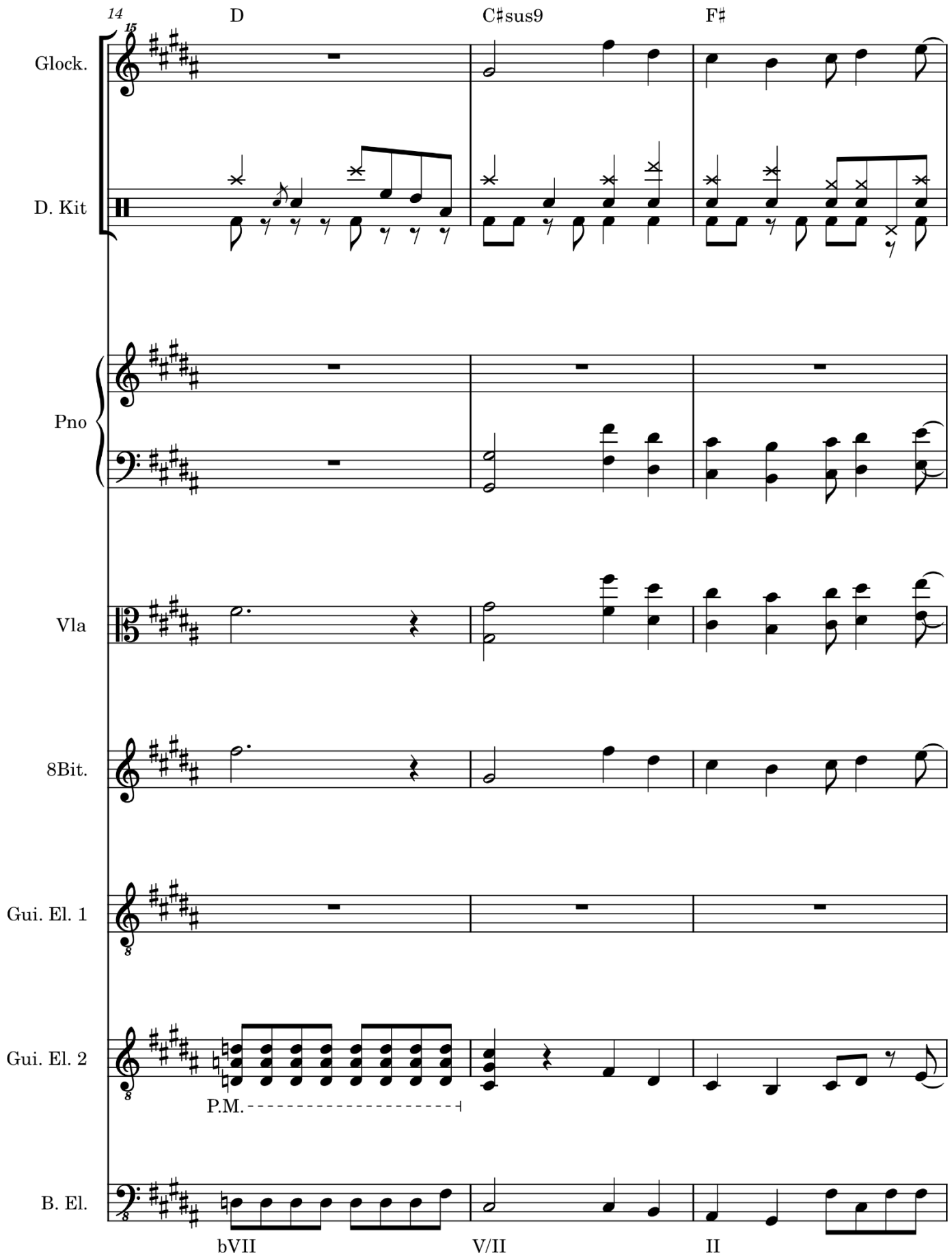
Transcrição - Carlos Limaverde
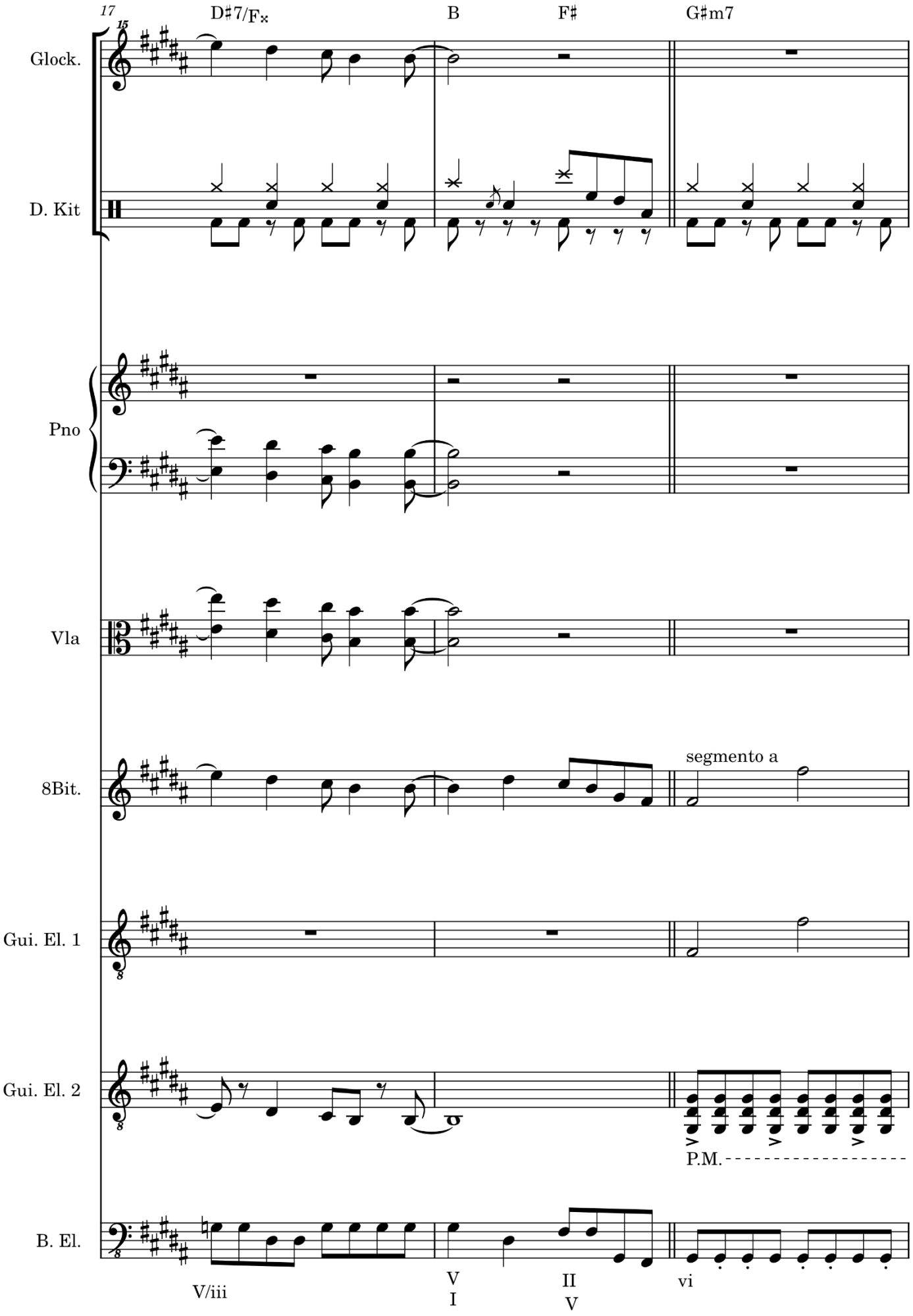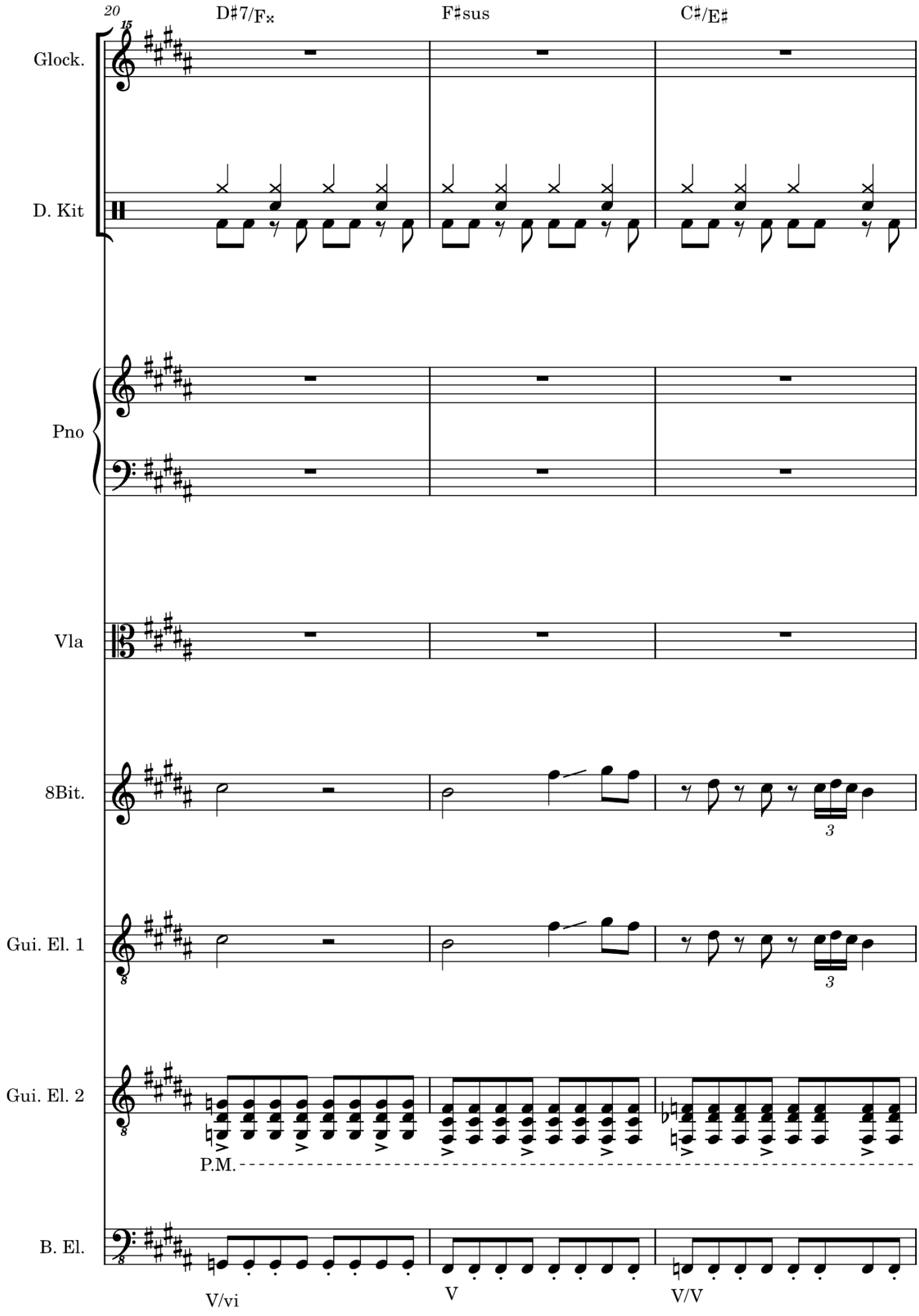



3
E7M(9)
E
B7M(9)/D♯
D
Glock.
D. Kit
Pno
Segmento b
Vla
8Bit.
Gui. El. 1
Gui. El. 2
P.M.
B. El.
I
I
V
bVII
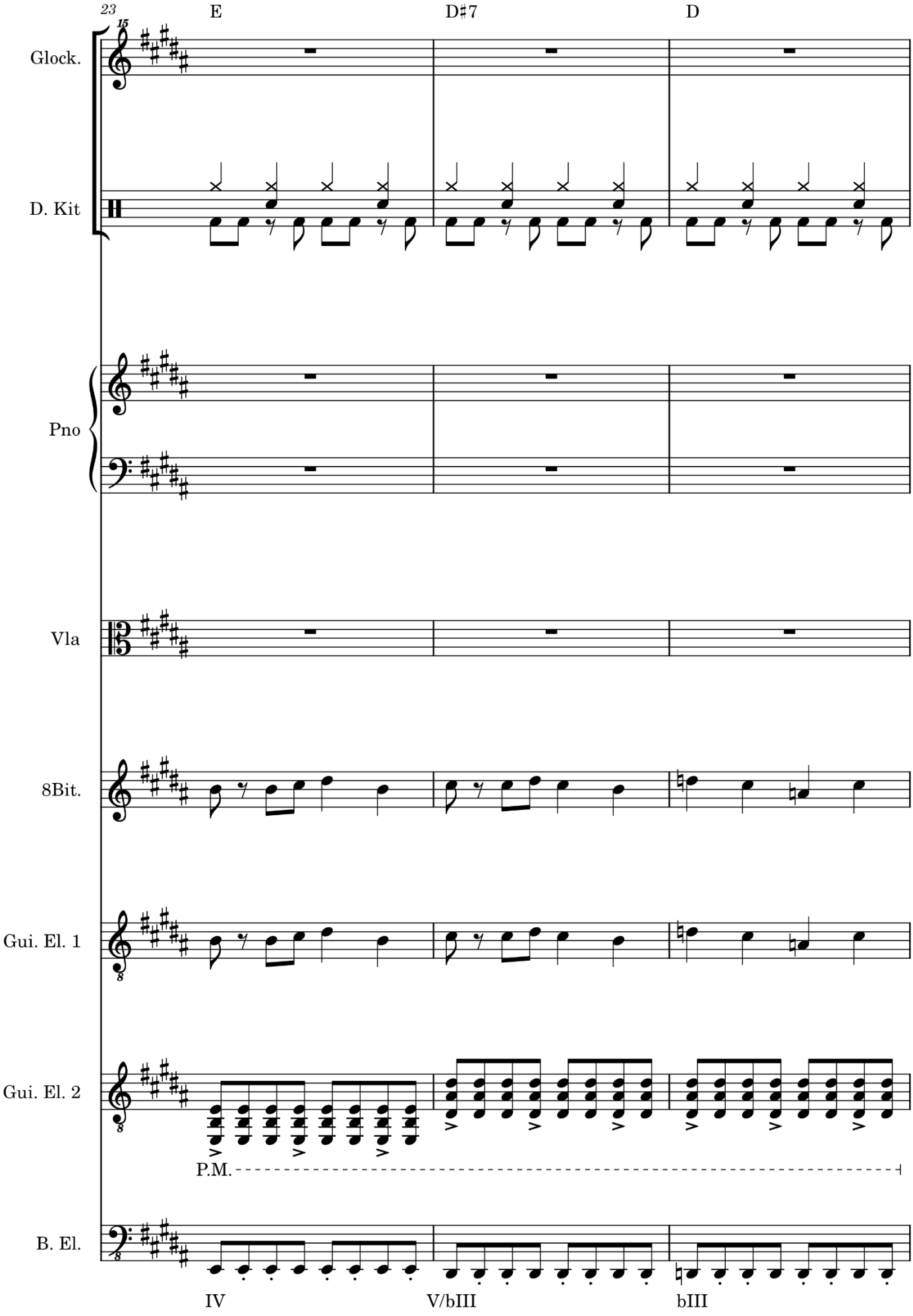

7
C♯sus9
F♯
D♯7/F×
G♯m
F♯
Glock.
D. Kit
Pno
Vla
8Bit.
Gui. El. 1
Gui. El. 2
P.M.
B. El.
V/II
II
V/iii
iii
II
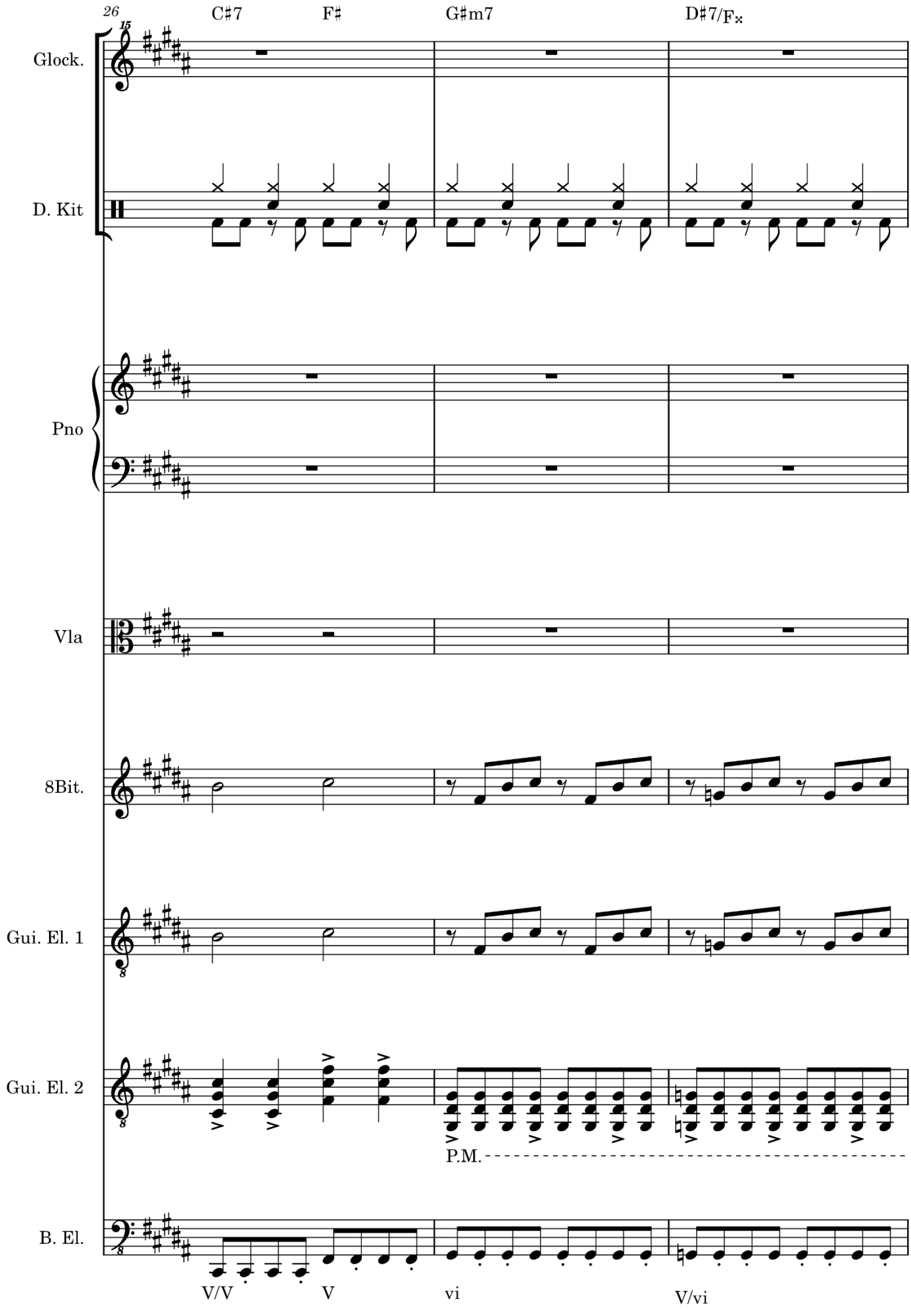

11
15
E7M(9)
E
B7M(9)/D♯
Glock.
D. Kit
Pno
Vla
8Bit.
Gui. El. 1
Gui. El. 2
P.M.
B. El.
I
I
V
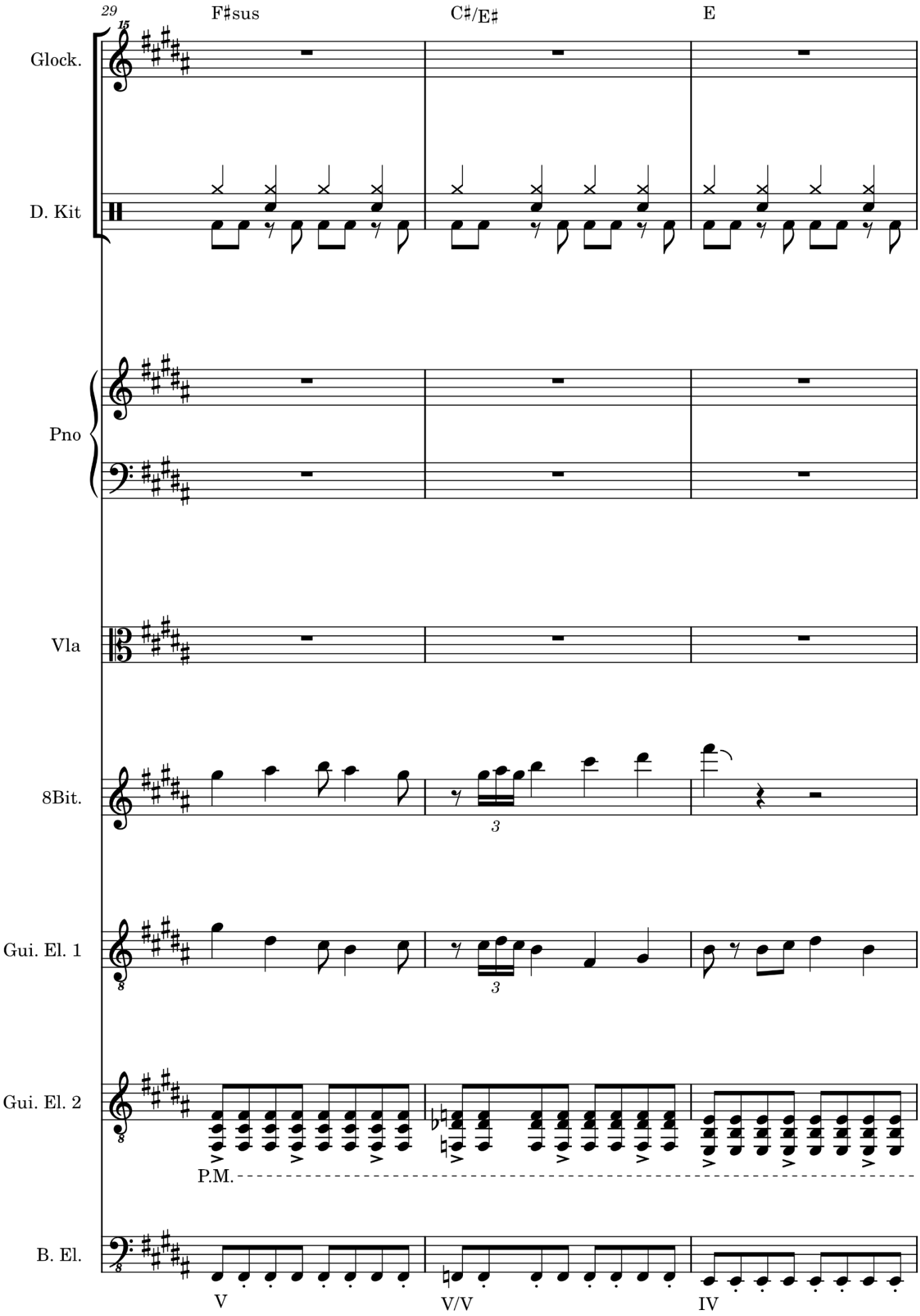

14
15
D
C♯sus9
F♯
Glock.
D. Kit
Pno
Vla
8Bit.
Gui. El. 1
Gui. El. 2
P.M.
B. El.
bVII
V/II
II
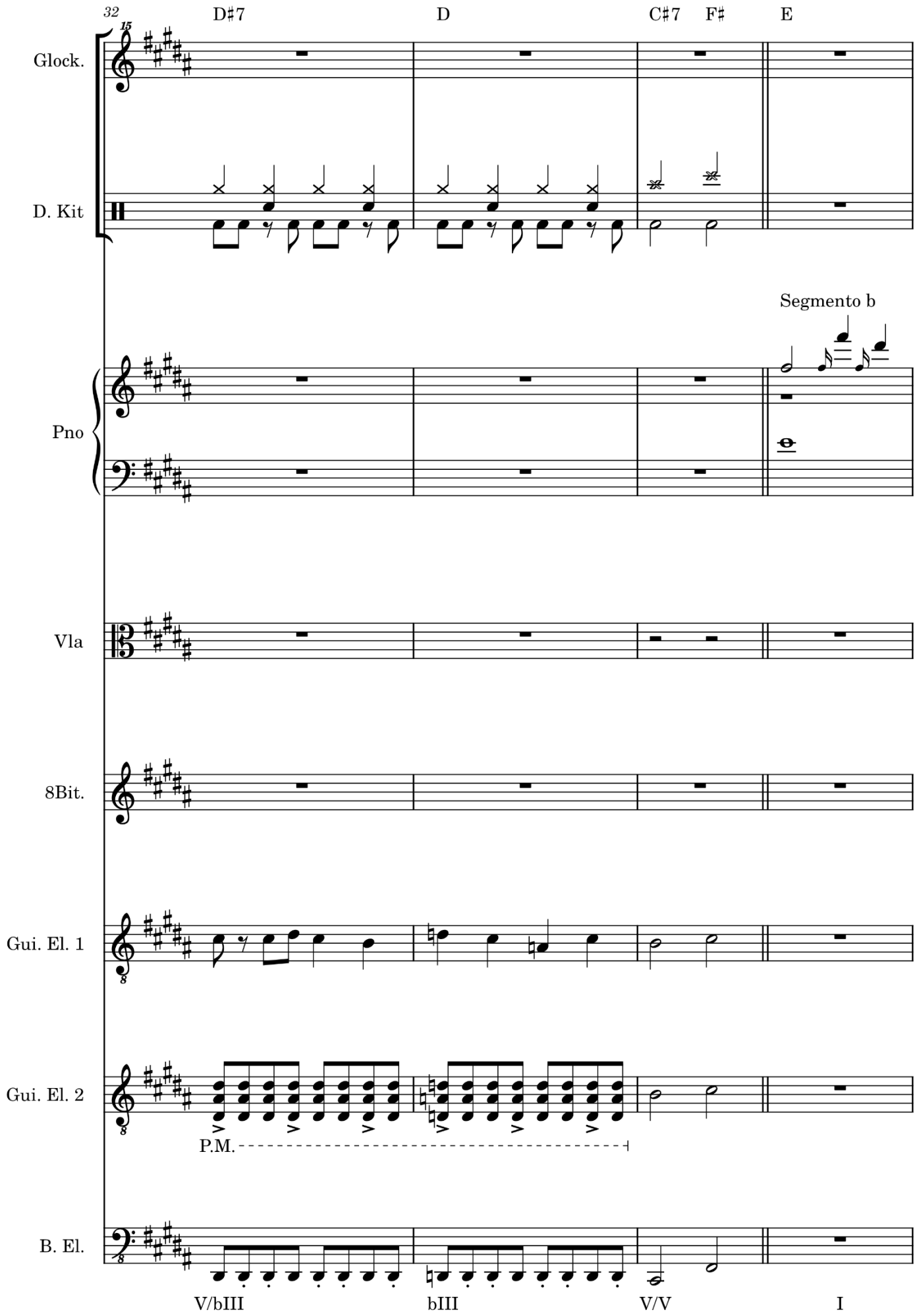

17
15
D♯7/F×
B
F♯
G♯m7
Glock.
D. Kit
Pno
Vla
8Bit.
segmento a
Gui. El. 1
Gui. El. 2
P.M.
B. El.
V/iii
V
I
II
V
vi
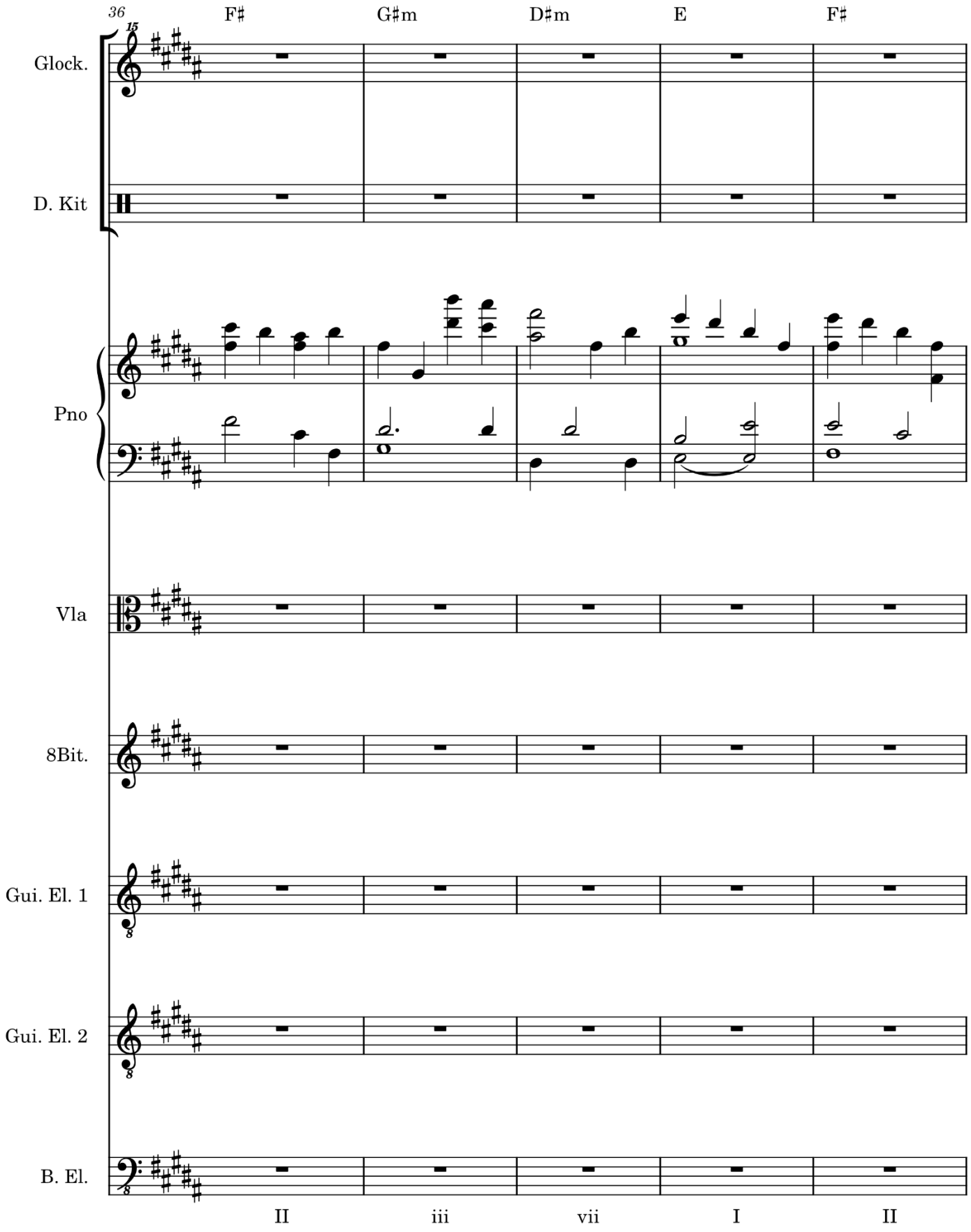

20
D♯7/F×
F♯sus
C♯/E♯
Glock.
D. Kit
Pno
Vla
8Bit.
3
Gui. El. 1
3
Gui. El. 2
P.M.
B. El.
V/vi
V
V/V
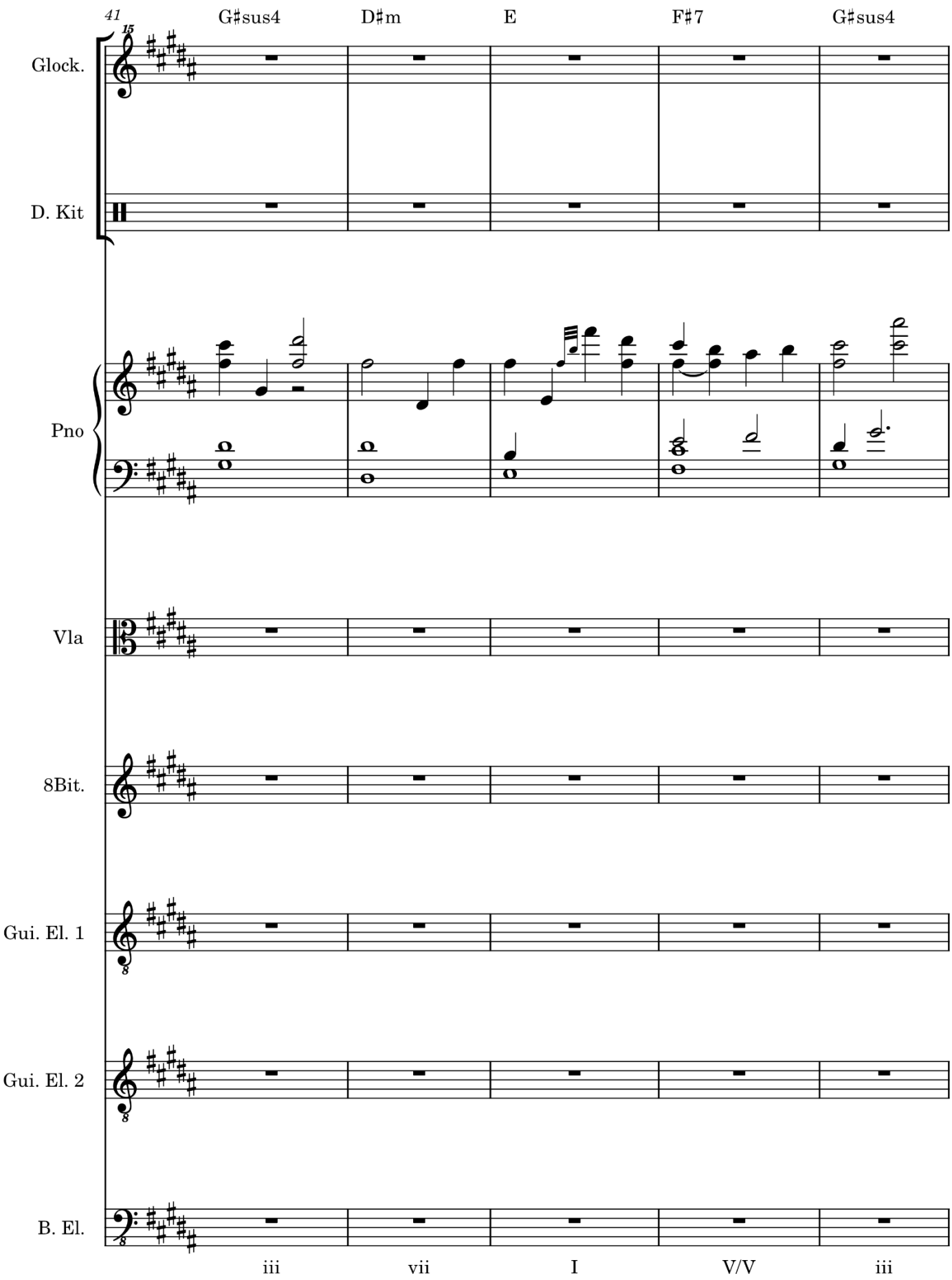

23
E
D♯7
D
Glock.
D. Kit
Pno
Vla
8Bit.
Gui. El. 1
Gui. El. 2
P.M.
B. El.
IV
V/bIII
bIII
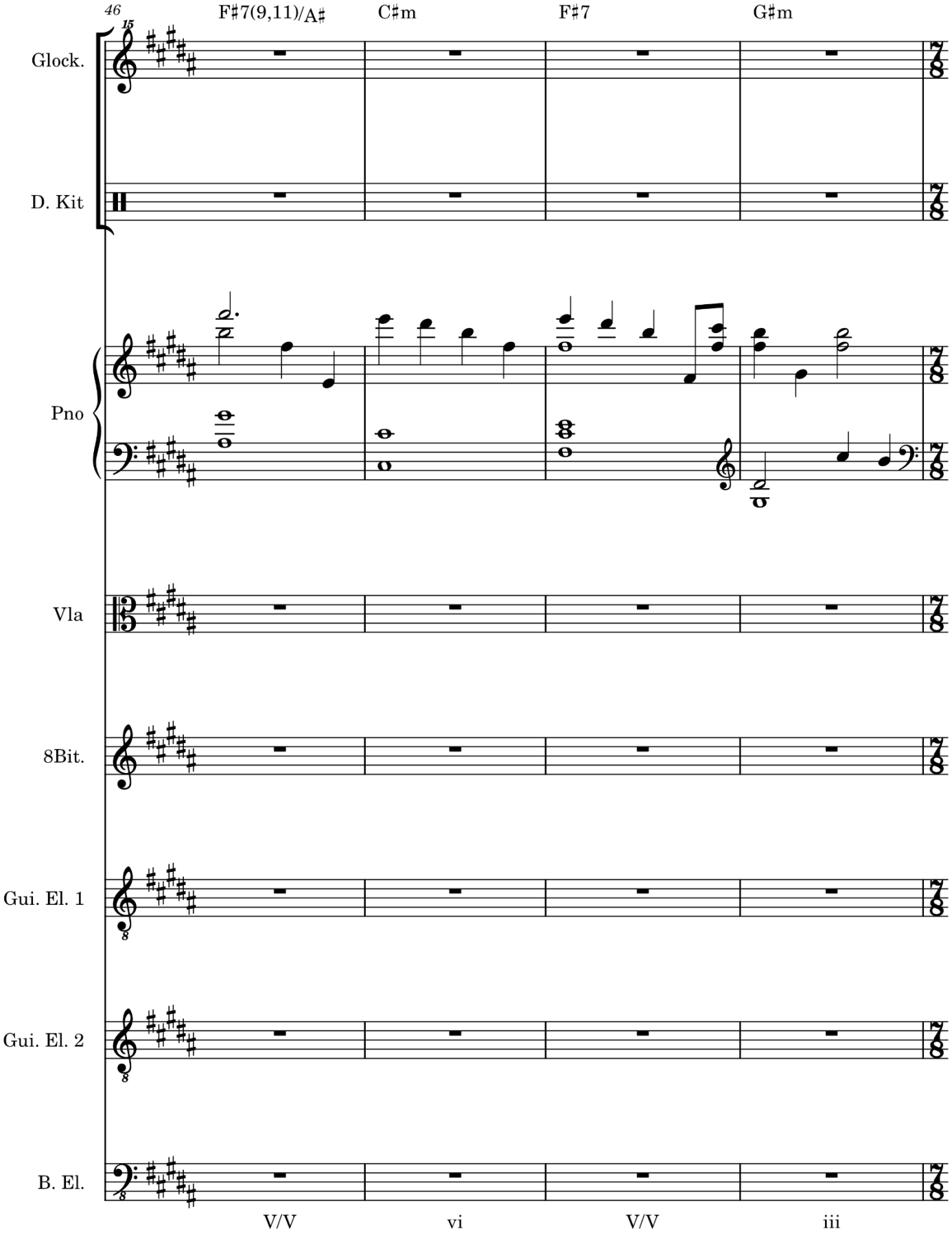

26
C♯7
F♯
G♯m7
D♯7/F×
Glock.
D. Kit
Pno
Vla
8Bit.
Gui. El. 1
Gui. El. 2
P.M.
B. El.
V/V
V
vi
V/vi
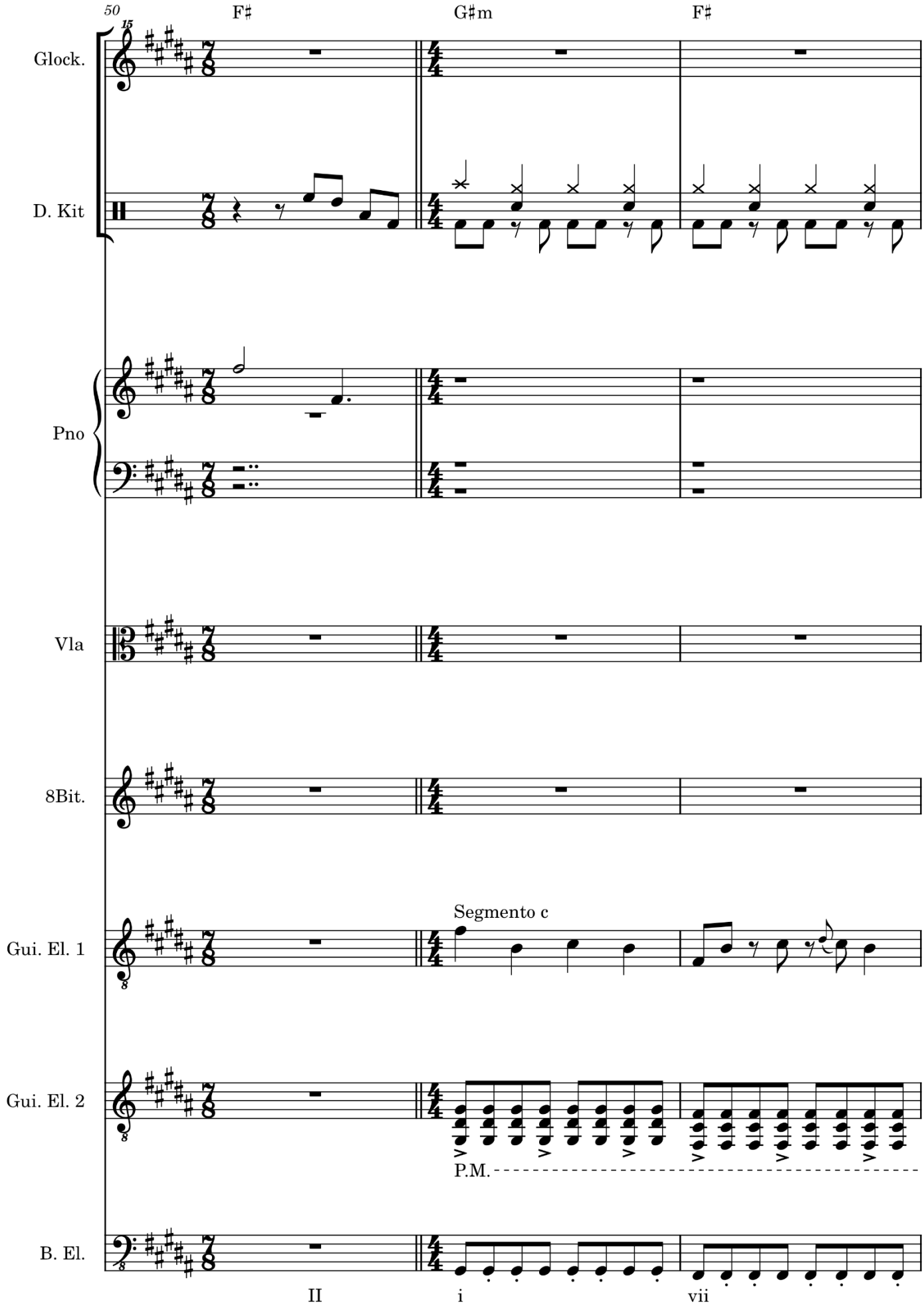

29
15
F♯sus
C♯/E♯
E
Glock.
D. Kit
Pno
Vla
8Bit.
3
Gui. El. 1
3
Gui. El. 2
P.M.
B. El.
V
V/V
IV
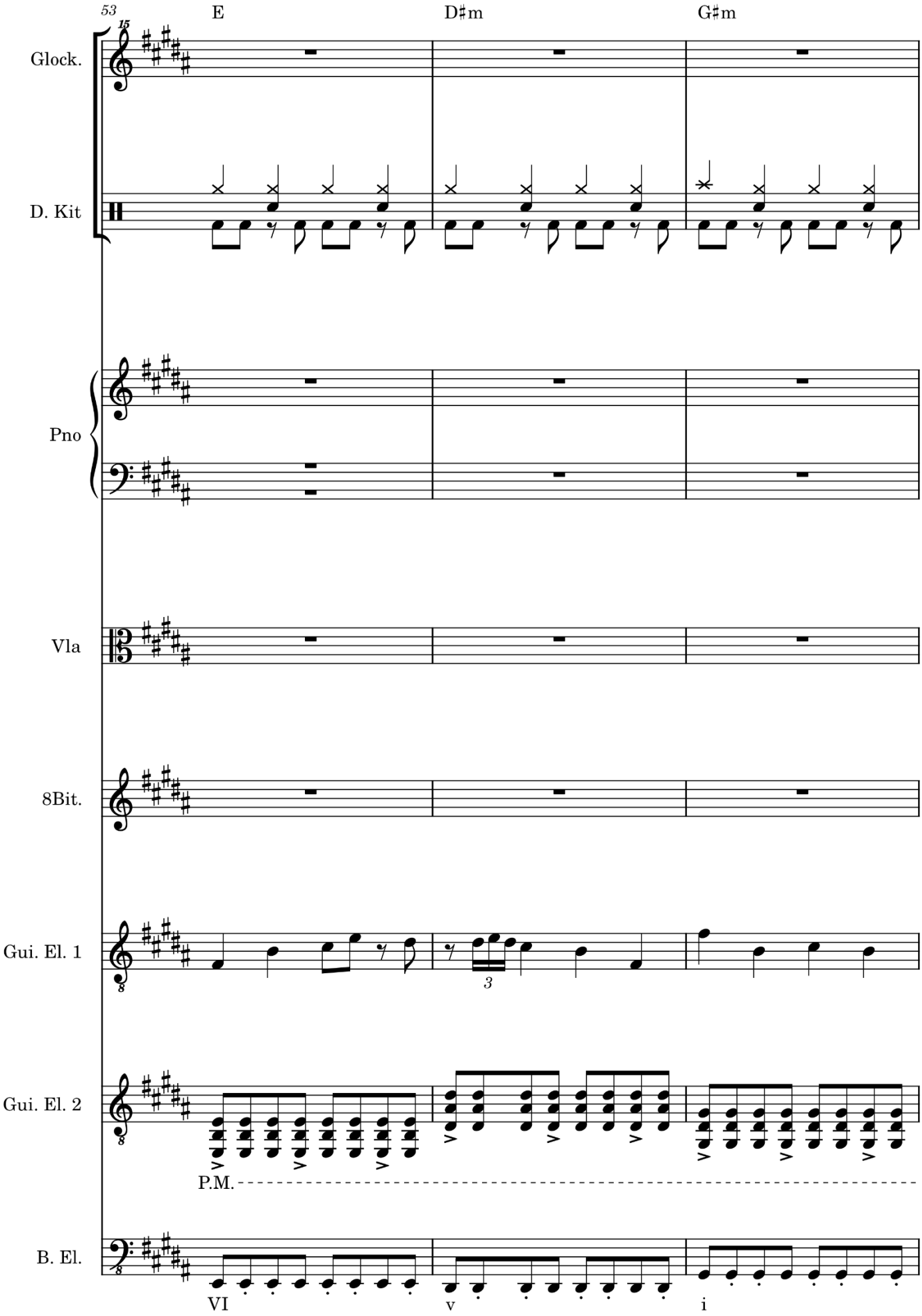

32
D♯7
D
C♯7
F♯
E
Glock.
D. Kit
Segmento b
Pno
Vla
8Bit.
Gui. El. 1
Gui. El. 2
P.M.
B. El.
V/bIII
bIII
V/V
I
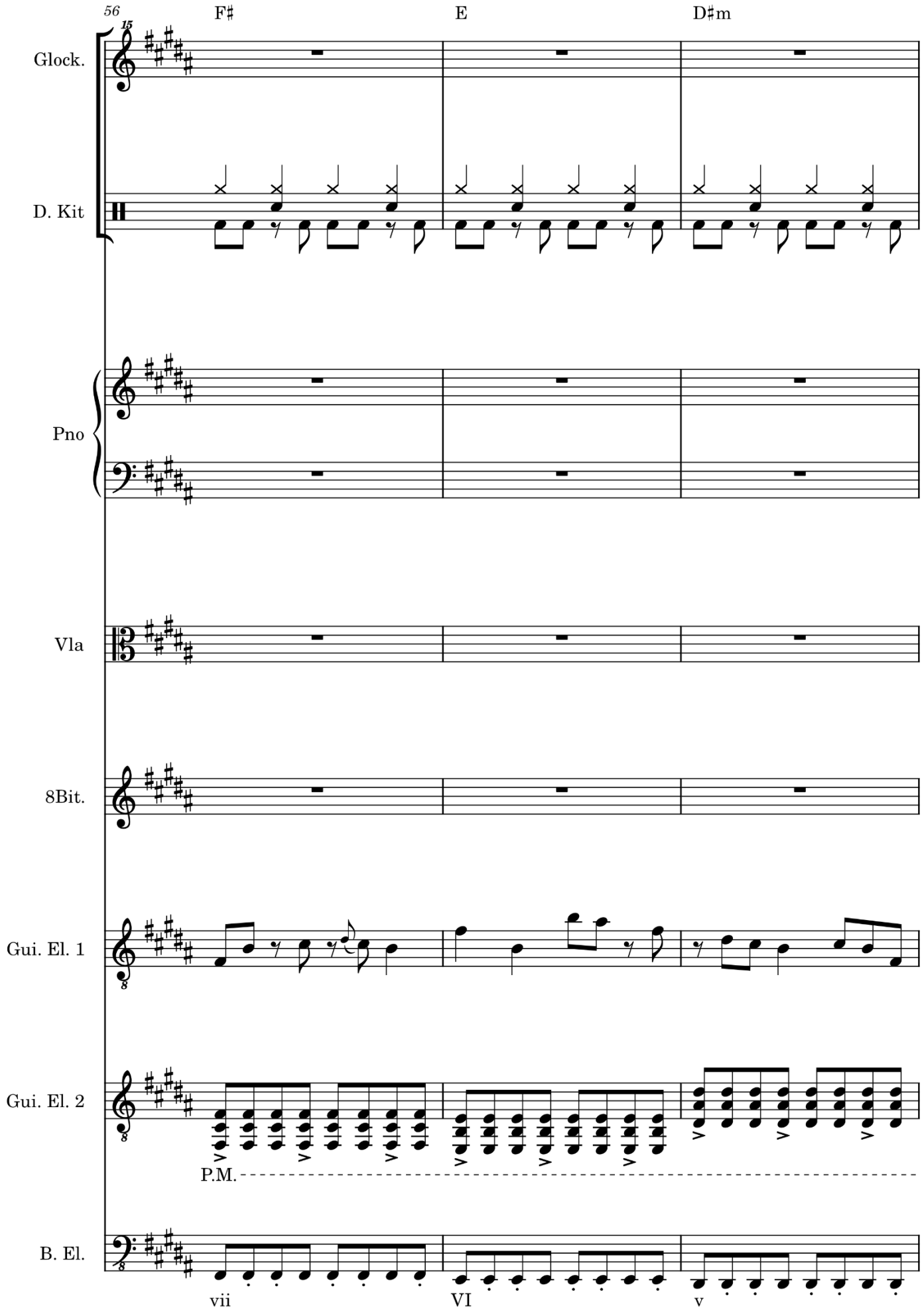

36
F♯
G♯m
D♯m
E
F♯
Glock.
D. Kit
Pno
Vla
8Bit.
Gui. El. 1
Gui. El. 2
B. El.
II
iii
vii
I
II
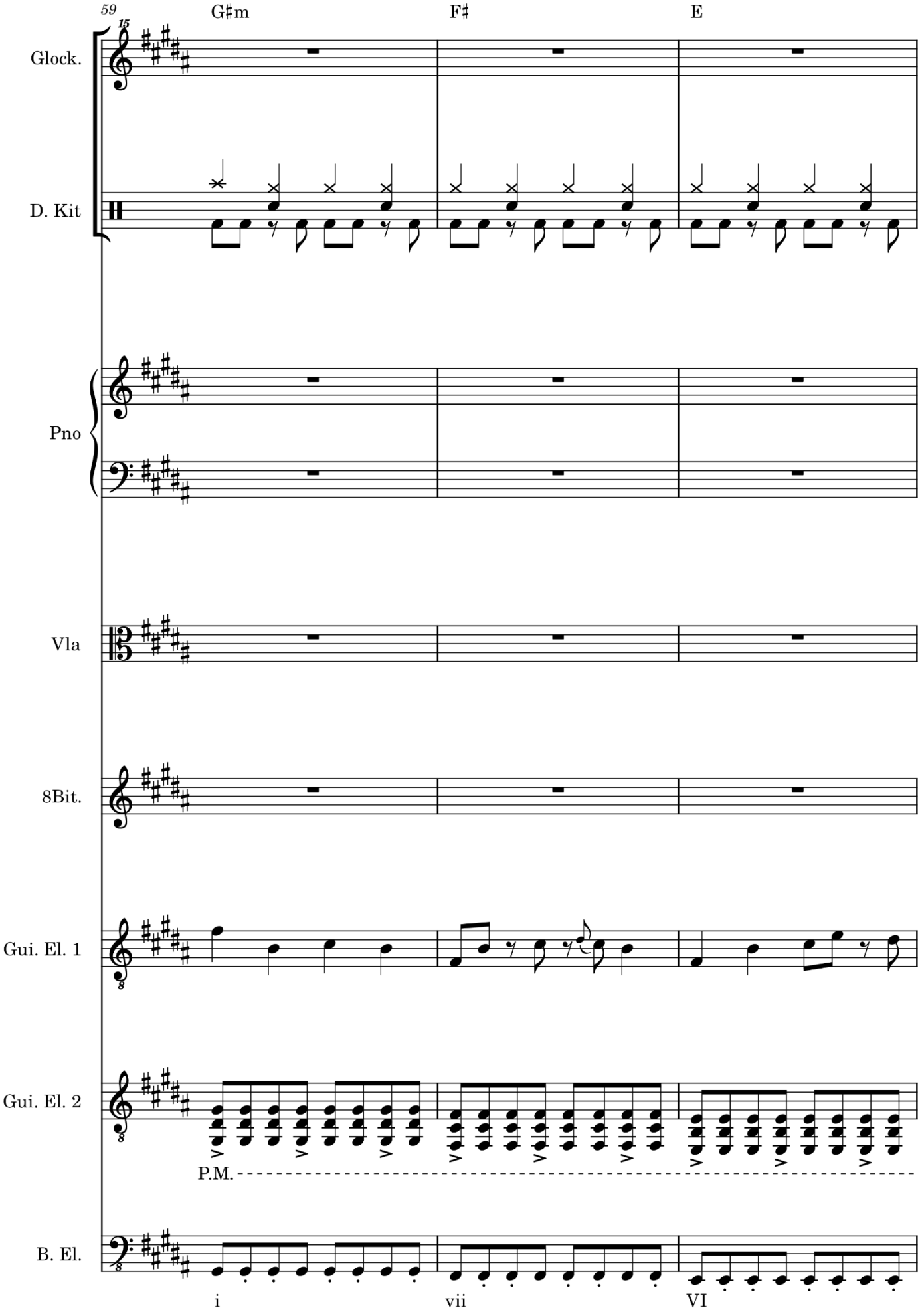

41
G♯sus4
D♯m
E
F♯7
G♯sus4
Glock.
D. Kit
Pno
Vla
8Bit.
Gui. El. 1
Gui. El. 2
B. El.
iii
vii
I
V/V
iii
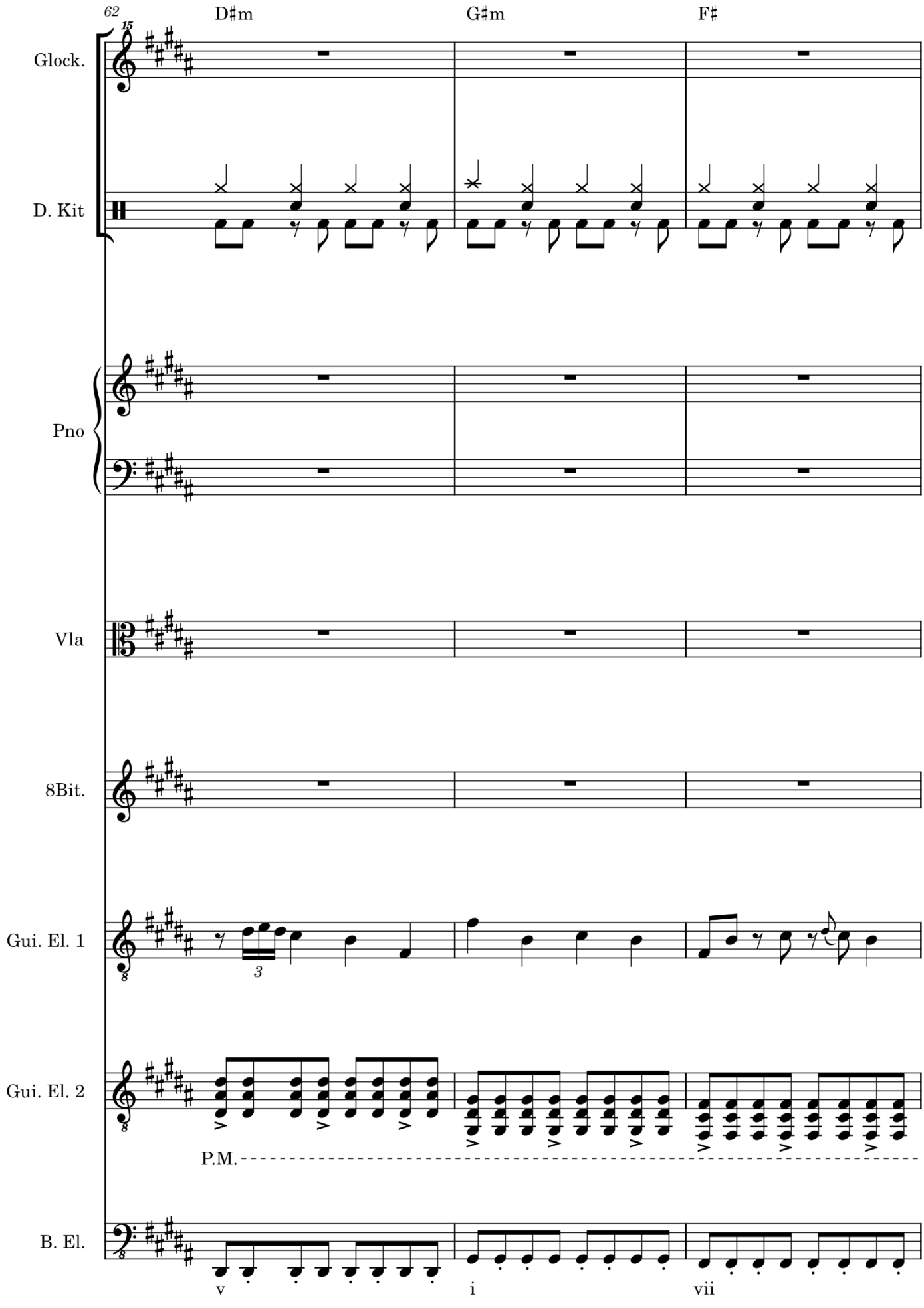

46
F♯7(9,11)/A♯
C♯m
F♯7
G♯m
Glock.
D. Kit
Pno
Vla
8Bit.
Gui. El. 1
Gui. El. 2
B. El.
V/V
vi
V/V
iii
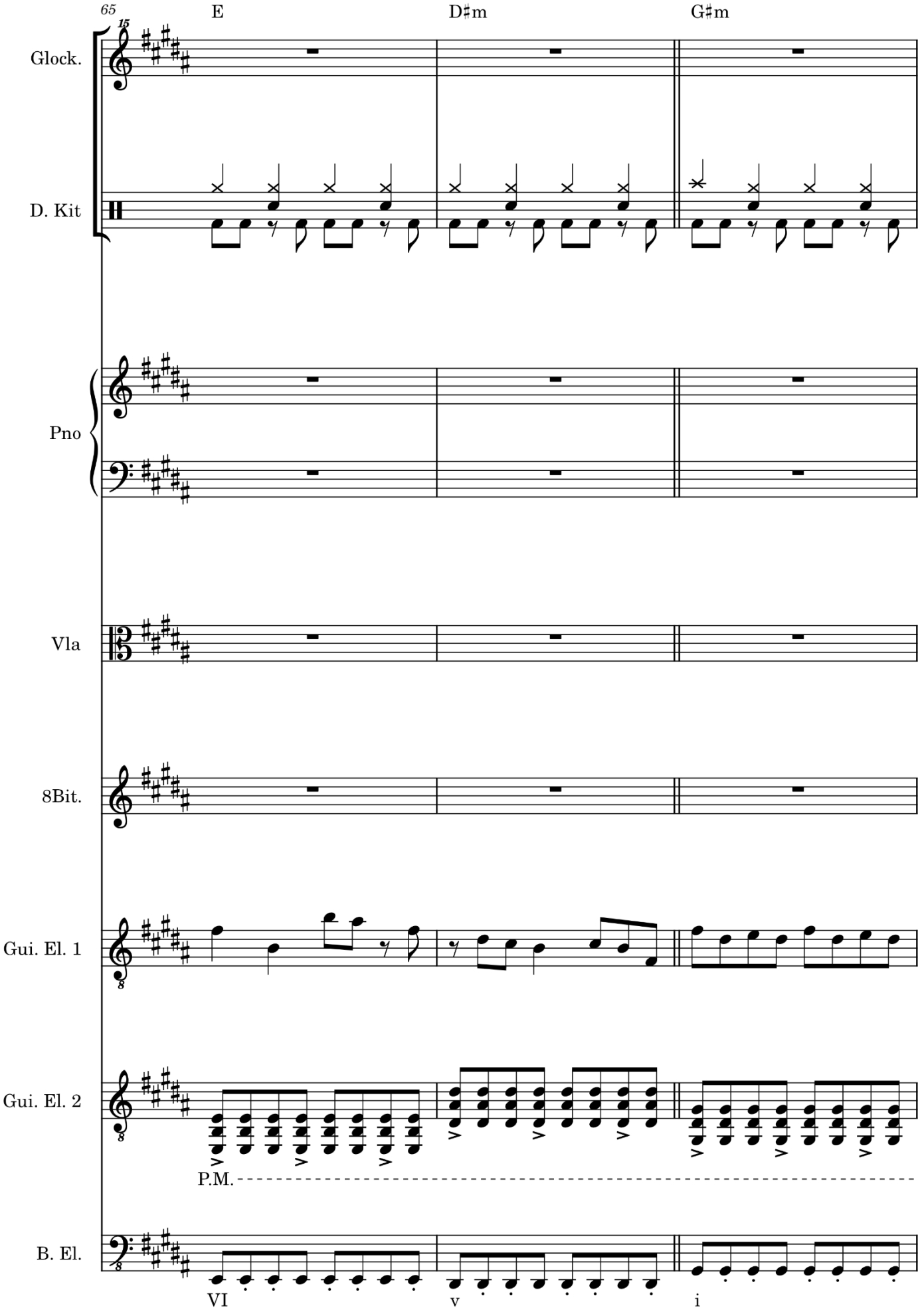

50
15
F♯
G♯m
F♯
Glock.
D. Kit
Pno
Vla
8Bit.
Gui. El. 1
Segmento c
Gui. El. 2
P.M.
B. El.
II
i
vii
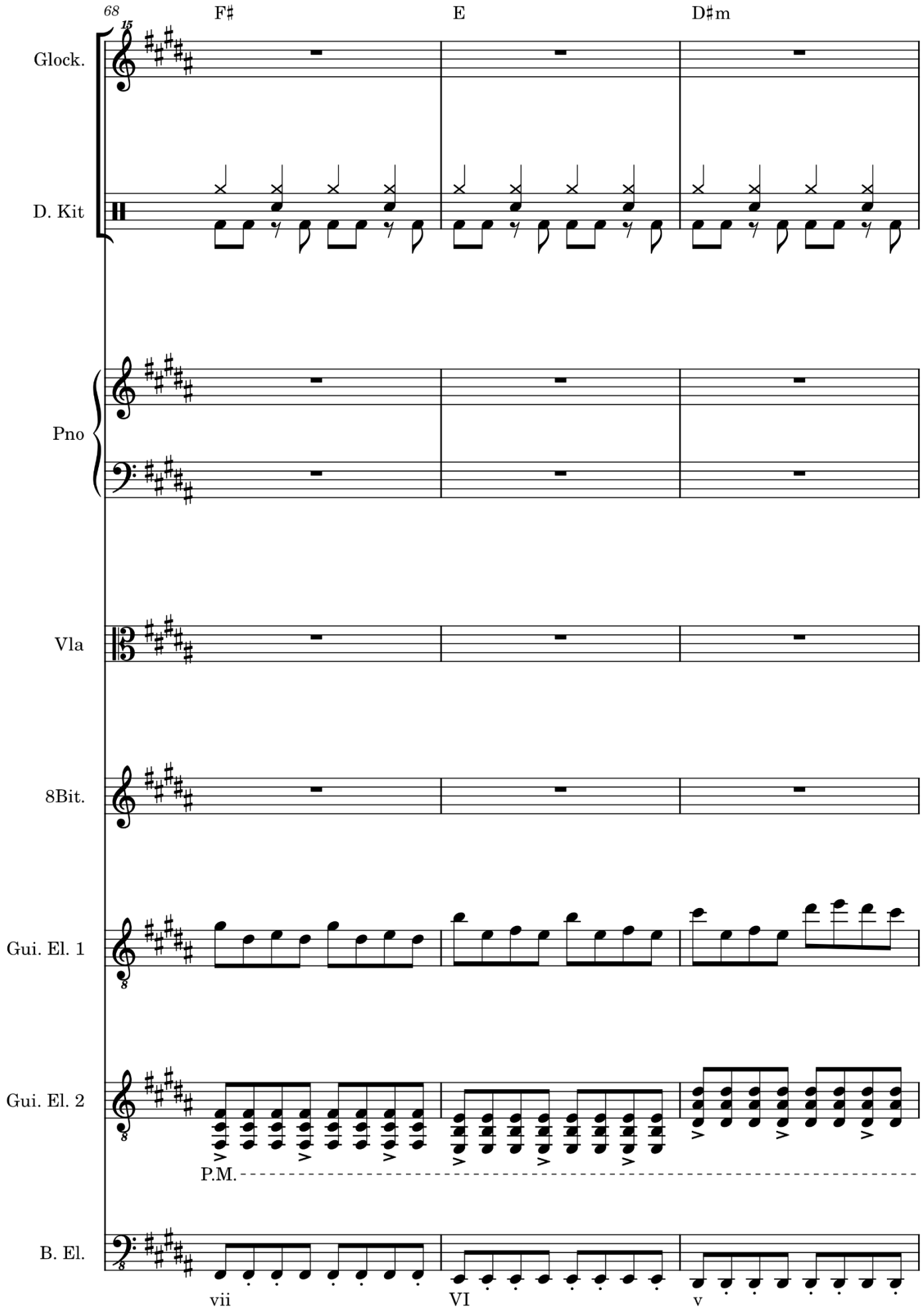

53
E
D♯m
G♯m
Glock.
D. Kit
Pno
Vla
8Bit.
Gui. El. 1
Gui. El. 2
P.M.
B. El.
VI
v
i
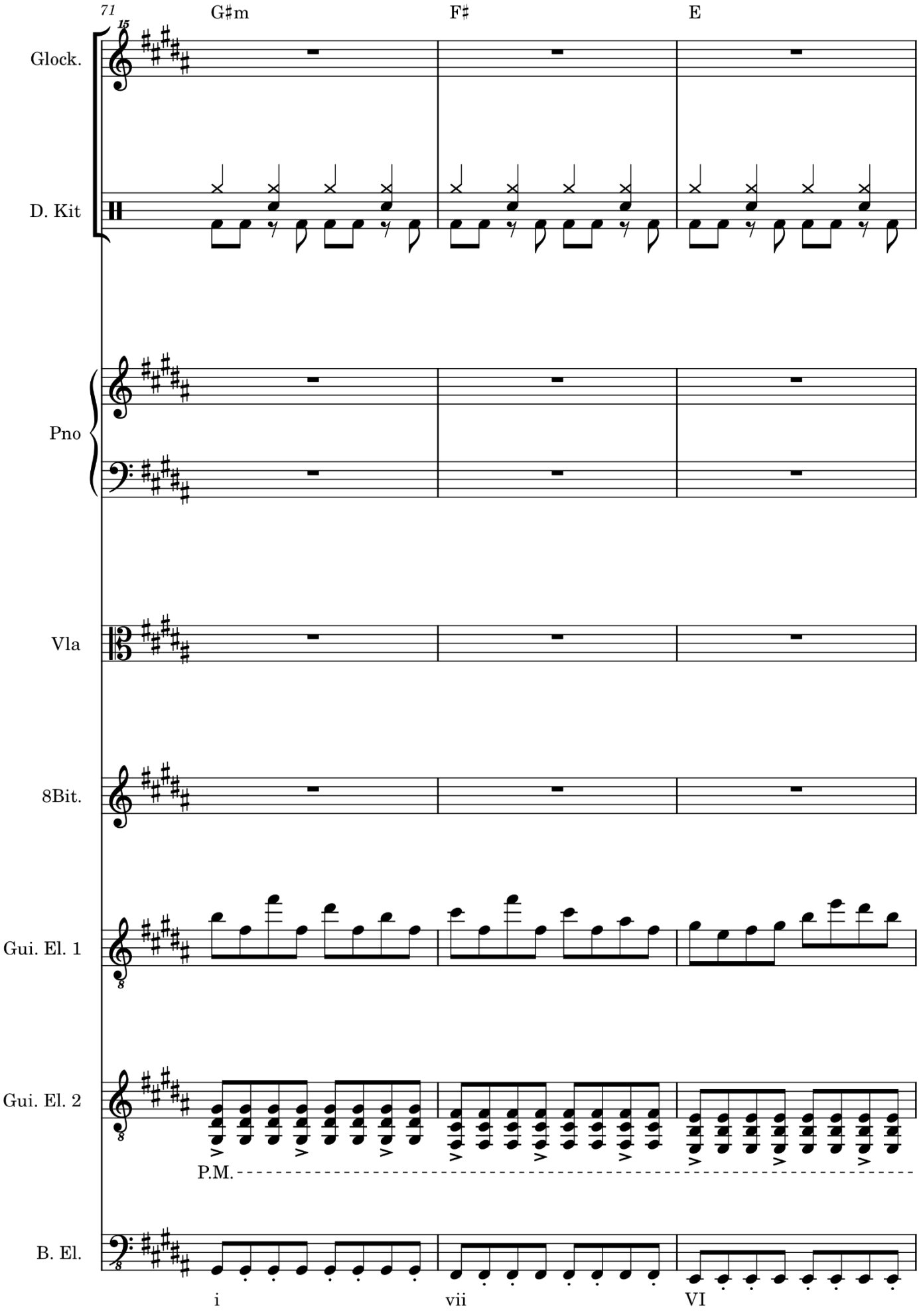

56
F♯
E
D♯m
Glock.
D. Kit
Pno
Vla
8Bit.
Gui. El. 1
Gui. El. 2
P.M.
B. El.
vii
VI
v
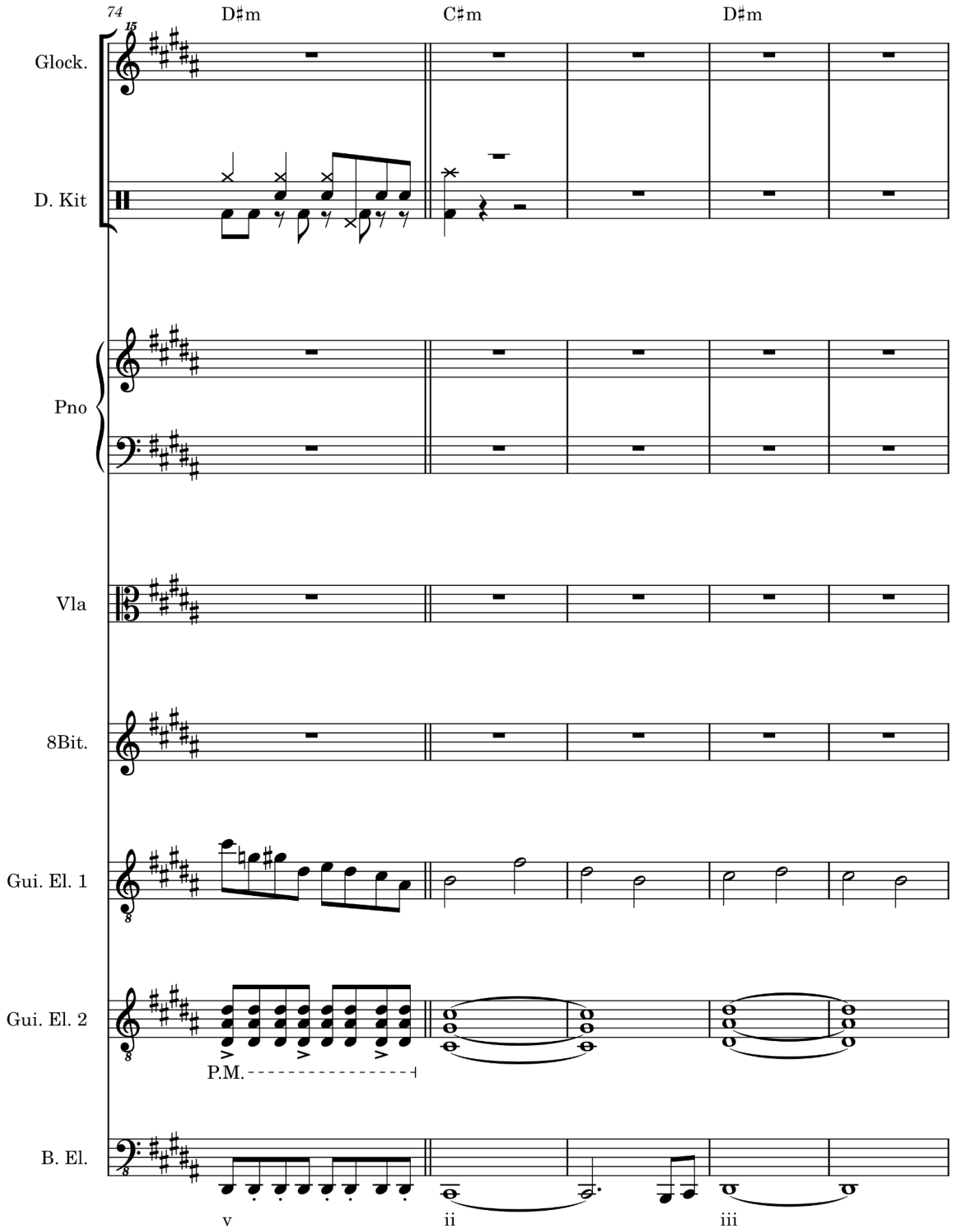

59
G♯m
F♯
E
Glock.
D. Kit
Pno
Vla
8Bit.
Gui. El. 1
Gui. El. 2
P.M.
B. El.
i
vii
VI
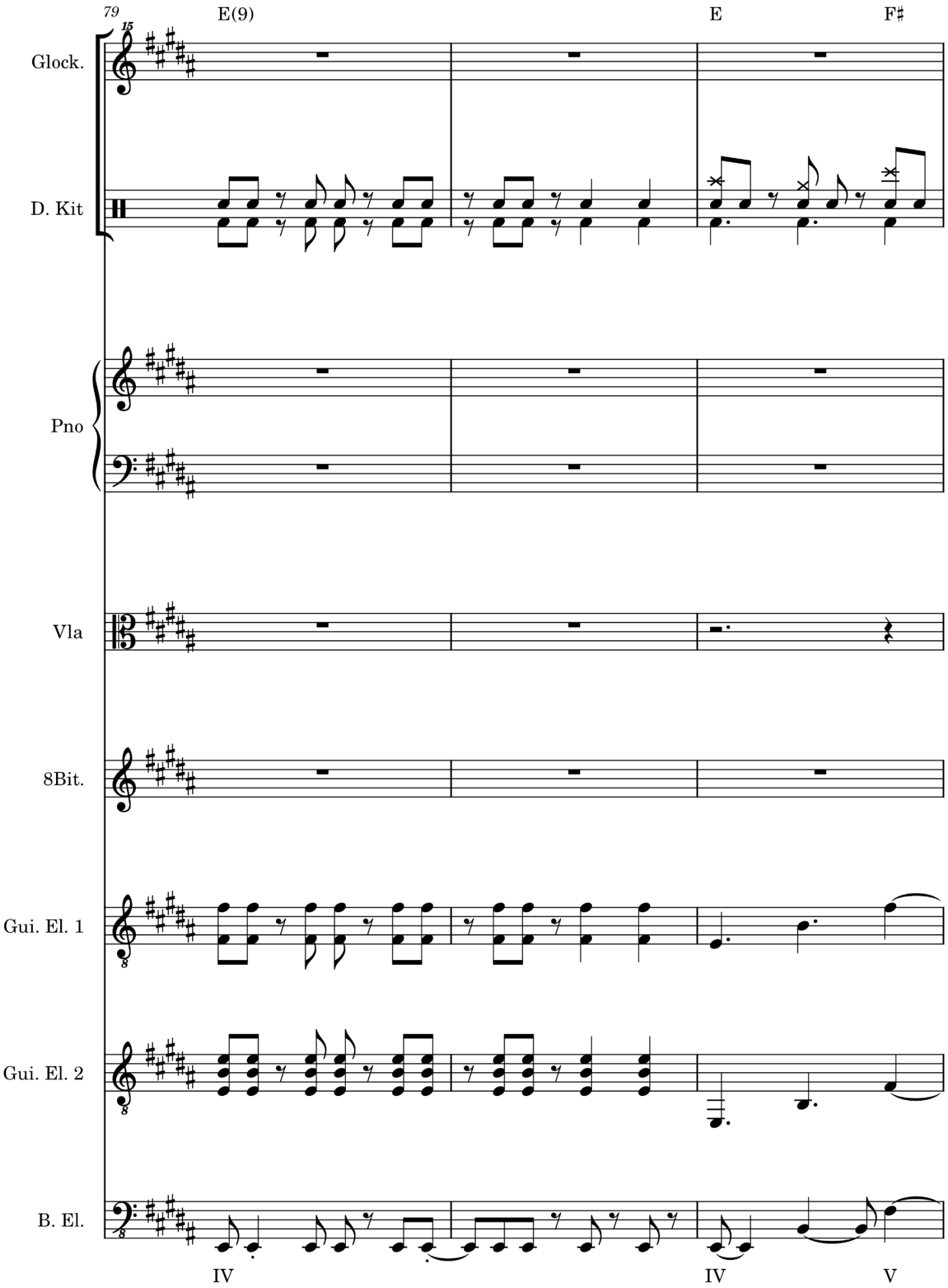

62
D♯m
G♯m
F♯
Glock.
D. Kit
Pno
Vla
8Bit.
Gui. El. 1
Gui. El. 2
P.M.
B. El.
v
i
vii
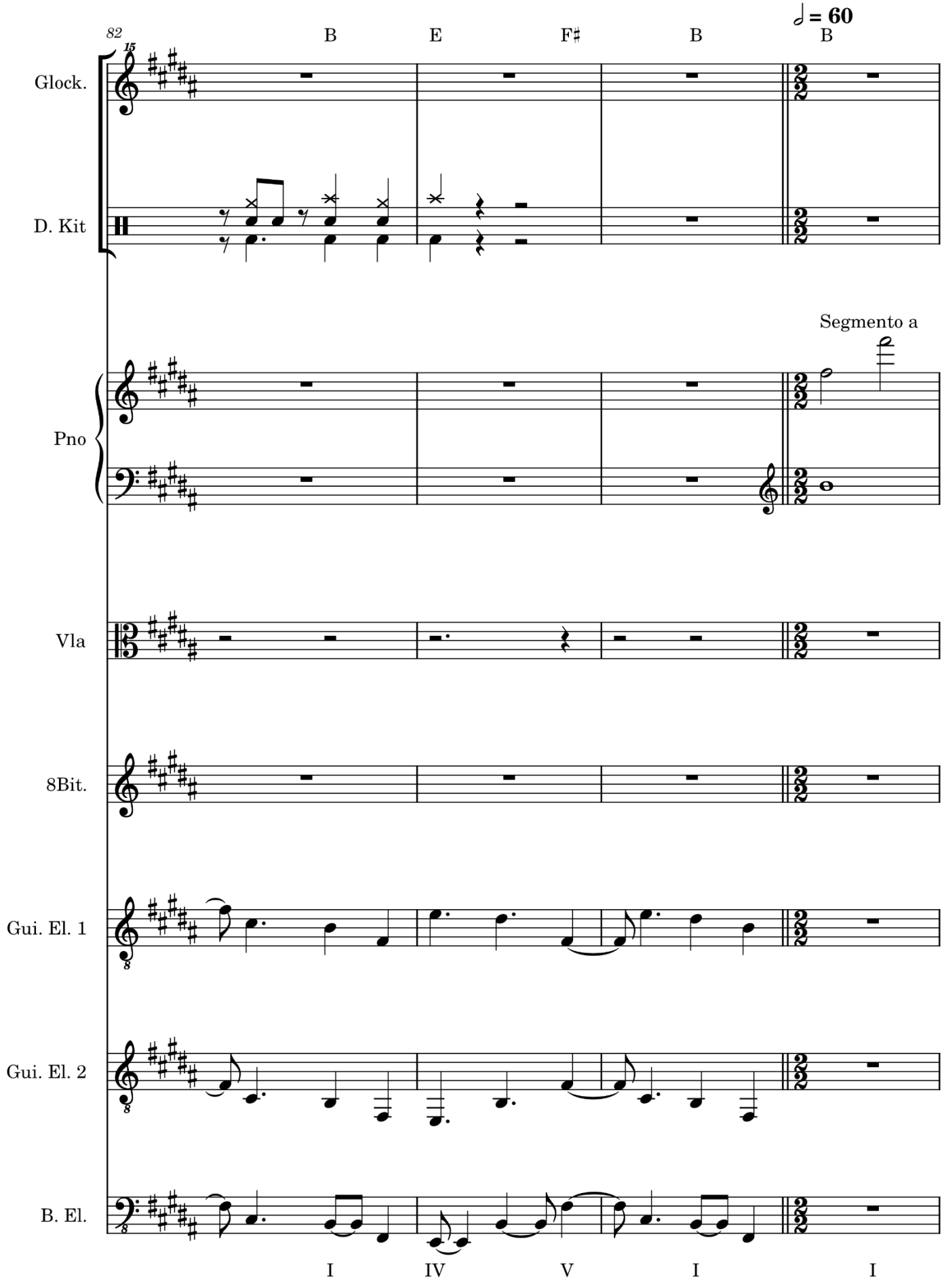

65
E
D♯m
G♯m
Glock.
D. Kit
Pno
Vla
8Bit.
Gui. El. 1
Gui. El. 2
P.M.
B. El.
VI
v
i
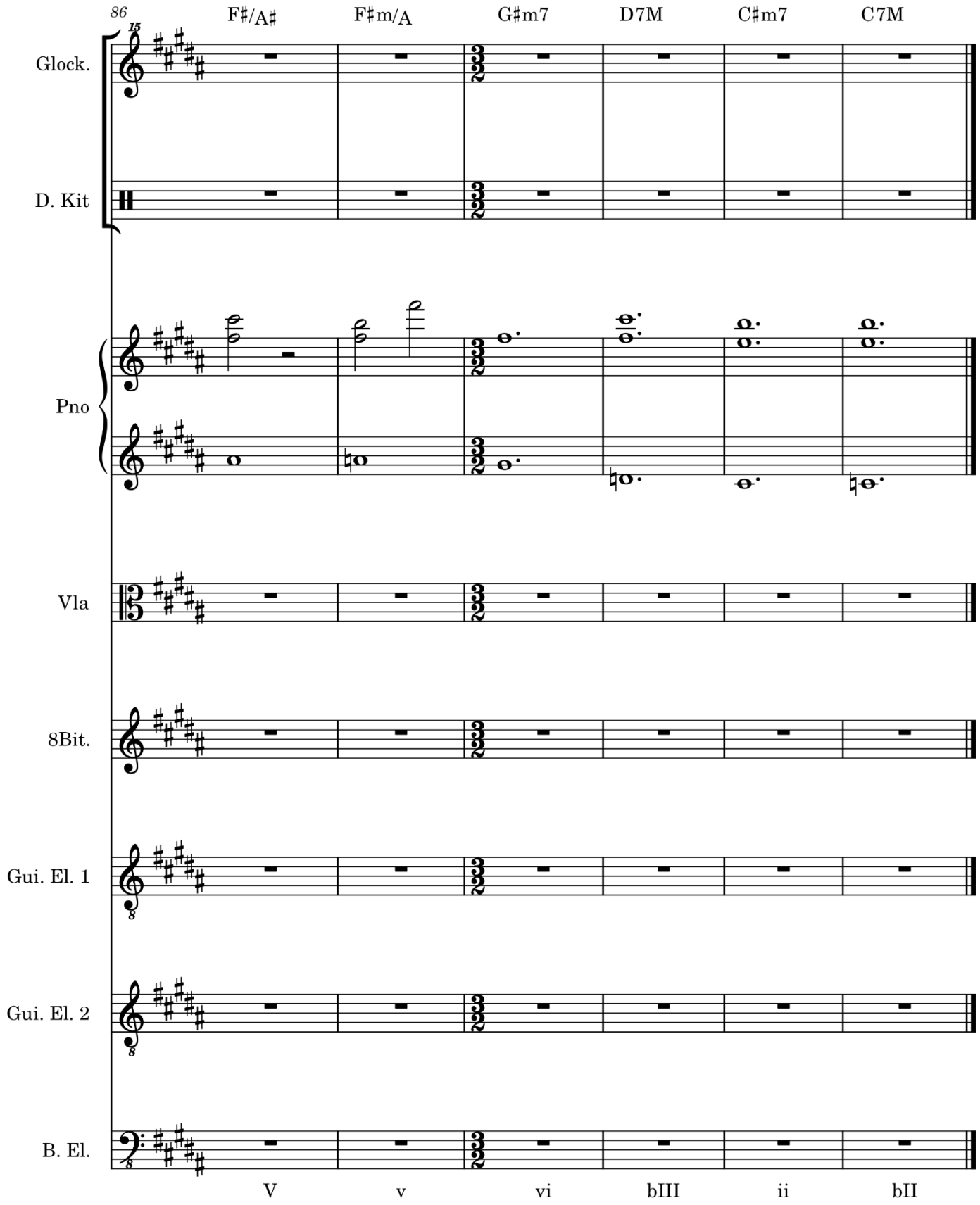

68
F♯
E
D♯m
Glock.
D. Kit
Pno
Vla
8Bit.
Gui. El. 1
Gui. El. 2
P.M.
B. El.
vii
VI
v


71
G♯m
F♯
E
Glock.
D. Kit
Pno
Vla
8Bit.
Gui. El. 1
Gui. El. 2
P.M.
B. El.
i
vii
VI


74
D♯m
C♯m
D♯m
Glock.
D. Kit
Pno
Vla
8Bit.
Gui. El. 1
Gui. El. 2
P.M.
B. El.
v
ii
iii


79
15
E(9)
E
F♯
Glock.
D. Kit
Pno
Vla
8Bit.
Gui. El. 1
Gui. El. 2
B. El.
IV
IV
V


82
B
E
F♯
B
B
♩ = 60
Glock.
D. Kit
Segmento a
Pno
Vla
8Bit.
Gui. El. 1
Gui. El. 2
B. El.
I
IV
V
I
I


86
F♯/A♯
F♯m/A
G♯m7
D7M
C♯m7
C7M
Glock.
D. Kit
Pno
Vla
8Bit.
Gui. El. 1
Gui. El. 2
B. El.
V
v
vi
bIII
ii
bII