

FACULDADE DE MÚSICA SOUZA LIMA

RODRIGO JUNJI MARQUES TORIHARA

**OS ASPECTOS NARRATIVOS DA TRILHA DE JOE HISAISHI EM
PRINCESA MONONOKE**

São Paulo-SP

2021

FACULDADE DE MÚSICA SOUZA LIMA

Rodrigo Junji Marques Torihara

**OS ASPECTOS NARRATIVOS DA TRILHA DE JOE HISAISHI EM
PRINCESA MONONOKE**

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado à Faculdade de Música Souza Lima
como requisito básico para a conclusão do
Bacharel de Música Popular com especialização
em Composição e Arranjo.

Orientador: Professor Mestre Douglas Martins Costa Fonseca

São Paulo

2021

Torihara, Rodrigo Junji Marques.

Os aspectos narrativos da trilha de Joe Hisaishi em Princesa Mononoke. / Rodrigo Junji Marques Torihara. - 2021. 60 f. ilustr. Color.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) apresentado à Faculdade Souza Lima, São Paulo, 2021.

Área de Concentração: Composição Arranjo.

Orientador: Prof. Me. Douglas Martins Costa Fonseca.

1. Trilha Sonora. 2. Leitmotiv. 3. Joe Hisaishi. 4. Princesa Mononoke. I. Fonseca, Douglas Martins Costa (orientador). II. Título.

Bibliotecária responsável: Daniela da Silva Oliveira CRB 8/10189

" O que é ganhado na infância, mesmo que difícil de mensurar a forma que pode tomar, tem uma influência decisiva àquela criança. Para essa criança, cinco minutos pode ter tanto valor quanto um ano para um adulto." (MIYAZAKI, 2012, p. 75) (tradução do autor)

Resumo

A trilha sonora é um dos principais componentes de um filme; seja por reforçar algo diretamente representado na narrativa, ou por trazer algum sentido, clima ou ideia, externa ao contexto visual. Somado a isso, o uso de *leitmotifs* se tornou cada vez mais comum nas trilhas sonoras. Considerando esses aspectos, pode-se observar uma forte construção a partir de músicas com signos culturais, espirituais e sociais representados por pequenos fragmentos musicais. Este trabalho tem como objeto de estudo o compositor Joe Hisaishi, mais especificamente o seu trabalho na composição da trilha sonora do filme Princesa Mononoke (1997), com o objetivo de observar e compreender as diferentes técnicas utilizadas para reforçar o discurso narrativo do filme através de sua música.

Palavras-chave: Trilha Sonora, Leitmotiv, Joe Hisaishi, Princesa Mononoke.

Abstract

The score of a movie is one of its main components; whether to reinforce something directly from the story, or to bring a different meaning, idea, or mood external to the visual context. In addition, the usage of *leitmotifs* became even more common in the midst of film scoring. Considering these aspects, it can be observed as a strong foundation demonstrating cultural, spiritual and social signs through musical fragments. This essay has the composer Joe Hisaishi, more specifically his work on the soundtrack for Princess Mononoke (1997) as its object, with the intent to observe and comprehend the different techniques used to reinforce the narrative discourse of the movie through music.

Keywords: Film Scoring, Leitmotiv, Joe Hisaishi, Princess Mononoke.

LISTA DE IMAGENS

1. Captura de Tela 1 - A luta entre Eboshi e San	18
2. Captura de tela 2 - Tatarigami	20
3. Captura de tela 3 - O Deus Cervo	32
4. Captura de tela 4 - O Andarilho Noturno	34
5. Captura de tela 5 - San ataca a vila de ferro	37
6. Captura de tela 6 - San sendo absorvida por Okkoto	39

LISTA DE FIGURAS

1. "Ashitaka" compassos 1, 2 e 3	16
2. "Ashitaka" compassos 3, 4 e 5	16
3. Redução de "The Demon God"	21
4. Análise de "Demon God III"	23
5. <i>Leitmotiv</i> "Jornada"	24
6. "The Encounter"	26
7. <i>Leitmotiv</i> "Power"	28
8. <i>Leitmotiv</i> "M1"	30
9. Acorde "S2"	31
10. "S1"	31
11. The Forest of the God	33
12. <i>Leitmotiv</i> "Eboshi"	35
13. <i>Leitmotiv</i> "M2"	36
14. <i>Leitmotiv</i> "D"	40
15. "D" em "The World of the Dead"	41

SUMÁRIO

Introdução	9
1.Contextualização.....	10
1.1. A Música de Cinema e as suas Funções Narrativas.....	10
1.2. <i>Leitmotiv</i>	11
1.3. O Cinema Japonês.....	12
1.4. Sobre o Compositor.....	13
1.5. Sobre o Filme.....	13
2. Análises dos Leitmotivs.....	15
2.1. "ASHITAKA"	15
2.2. "TATARIGAMI"	20
2.3. "JORNADA"	24
2.4. "POWER"	28
2.5. "M1"	30
2.6. "S1" e "S2"	31
2.7. "EBOSHI"	35
2.8. "M2"	36
2.9. "D"	39
3. CONCLUSÃO	42
4. APÊNDICE.....	44
4.1. Glossário	44
4.2. Gráficos e Tabelas	46
4.2.1 <i>Cue Sheet</i>	46
4.2.2. Intensidade das <i>Cues</i>	50
4.3. Transcrições	51
5. Referências	59

INTRODUÇÃO

A trilha do filme Princesa Mononoke (1997) possui um grande destaque dentro da obra de Joe Hisaishi, seja pela utilização do Hibridismo Japonês, da técnica proveniente da ópera chamada *Leitmotiv*¹ ou até mesmo pela personalidade e unidade sonora da obra. Este trabalho, dividido em três partes, busca compreender os fatores que colaboram para a notoriedade da trilha e analisar os aspectos narrativos dentro do filme com o objetivo de apontar o que faz uma trilha sonora funcionar a favor do filme, com reforço ou ruptura do discurso narrativo.

No primeiro Capítulo, serão discutidos os conceitos base para a pesquisa. Assuntos como um panorama das funções narrativas da trilha sonora ao longo da história do cinema ocidental, uma explicação um pouco mais aprofundada sobre o *Leitmotiv*, um panorama histórico do cinema japonês, um breve resumo do filme, e um pouco da trajetória profissional de Joe Hisaishi.

No segundo capítulo, será feito um trabalho de transcrição e análise dos fragmentos denominados de: "Ashitaka", "Tatarigami", "Jornada", "Power", "M1", "S1", "S2", "Eboshi", "M2", e "D", com o intuito de compreender como essas ideias colaboram para a funcionalidade narrativa da trilha. A pesquisa será apresentada com uma abordagem semelhante à análise feita por Janet K. Halfyard, no livro "Danny Elfman 's Batman: A Film Score Guide" (2004). Essas análises seguirão a ordem cronológica de aparição dos fragmentos durante o filme, de acordo com a Cue Sheet no segmento "Tabelas e Gráficos". Tópicos como Instrumentação, Clima, e Textura e Contexto Narrativo serão considerados, sempre buscando compreender como cada fragmento musical pode assumir diferentes facetas e evocar diferentes sensações durante o filme. Além disso, haverá também uma análise contextual, relacionando os conceitos narrativos abordados por Ney Carrasco em seu livro "SYGKHRONOS: a formação da poética musical do cinema" (2003).

Finalmente, serão levantadas algumas conclusões a respeito da trilha sonora e se as seguintes perguntas puderam ser respondidas; quais aspectos permitem a mudança dos sentimentos evocados na trilha? Existe alguma ligação direta entre a técnica dos *Leitmotifs* e o impacto narrativo da trilha? Se sim, como elas foram aplicadas nesse caso?

Além das análises textuais e da *Cue Sheet* do filme, também poderão ser encontradas no Apêndice uma tabela de intensidade das faixas musicais da trilha semelhante ao que foi feito por Rayburn Wright em "Inside The Score" (1982), e também as transcrições de "The Legend of Ashitaka", "Departure - To the West", "The Encounter" e "The Forest of the God" em "Transcrições" no final deste trabalho

¹ Técnica composicional popularizada nas Óperas, para mais informações visite o glossário no final do trabalho.

1. Contextualização

1.1. A Música de Cinema e as suas Funções Narrativas

No ocidente, a música sempre esteve em conjunto com o cinema, desde os seus primórdios. Inicialmente, havia uma desconexão da música executada em relação às imagens exibidas, visto que durante o cinema mudo, orquestras ou até mesmo um único instrumentista se encarregaram de musicar o filme em simultaneidade à exibição. Essa falta de padronização foi se dissolvendo ao longo do desenvolvimento criativo de compositores e diretores. Os *cue sheets*² foram uma tentativa de padronização sonora durante a exibição fílmica em diversas salas de cinema.

Além desse primeiro método e ainda no cinema mudo, outras formas de padronização foram criadas, como as coletâneas e a partitura original. As coletâneas também eram compilados de partituras, que possibilitaram uma maior praticidade para o músico executante ao material sonoro. Em simultaneidade com as *cue sheets* houve uma maior proximidade à padronização musical (CARRASCO, 2003 p. 82).

A terceira tentativa de padronização antes do cinema sincronizado foi a partitura original, onde os materiais musicais apresentavam uma proximidade ainda maior ao que conhecemos hoje, com as faixas e os seus respectivos momentos indicados dentro da partitura.

Com o avanço tecnológico e o surgimento do cinema sincronizado, a trilha sonora passou a ser um dos principais componentes dessa forma de arte, e pode assumir inúmeras funções e significados dependendo do seu contexto. Além disso, a própria sonoridade da trilha agora podia ser concebida durante a leitura do roteiro do filme, como afirmam Karlin e Wright (2004, p. 27) "Ler o roteiro pode trazer uma grande quantidade de informações base; podem ainda ter indicações musicais específicas dentro dele" (tradução do autor)³.

Adicionalmente, o discurso poético e narrativo da música no cinema possui uma herança que pode ser ligada até formas dramáticas anteriores a esse formato, como discute Carrasco (2003, p. 6):

O surgimento do cinema é um marco divisor de nossa história. Um marco que separa a era artesanal da industrial, da cultura de massa, da arte reproduzível. Mas não é com o advento do cinema que têm início as associações de música com outras linguagens. A linguagem complexa do cinema é herdeira de toda uma tradição dramática musical da cultura ocidental. Nessa tradição, muitas são as manifestações nas quais a música

² Cue sheets: Um conjunto com contextos e climas sem faixas musicais específicas, com uma indicação de qual momento elas devem ser executadas, inicialmente implementado na primeira década do século XX (Ver Glossário)

³ "Reading the script can provide you with a lot of basic information; there even may be specific music indications in it"

combina-se com a fala, com a estrutura dramática, com o gesto, com a ação e com o movimento.

Ao considerar esses aspectos sobre a tradição musical e a influência que ela tem dentro do cinema, podemos compreender um aspecto narrativo dentro do contexto de cada trilha sonora. Seja por um repertório associativo culturalmente construído através de tropos históricos, ou por uma combinação de outros conceitos, a música em contraponto às imagens e diálogos tem um poder de reforço ou ruptura do discurso dramático.

1.2. *Leitmotiv*

Popularizada por Richard Wagner em suas óperas, essa técnica se tornou ainda mais utilizada nas trilhas sonoras do cinema sincronizado, em contrapartida ao que era de praxe no cinema mudo. Podendo ser uma representação de um personagem, ideia, lugar, grupo, ou objeto, o *leitmotiv* potencializou ainda mais a narrativa do cinema, por trazer signos e significados tanto contrastantes quanto afirmativos ao drama visual.

Para Hisaishi, no entanto, a ideia do *leitmotiv* é diferente do conceito wagneriano inicial (ROEDDER Apud PEREIRA, 2019, p. 91);

O que era incomum era a explicação de Hisaishi do *leitmotiv*. Em vez do conceito padrão Wagneriano de um leitmotiv como um bloco estrutural motivacional que pode ser adaptado e modificado, mas ainda se referir a uma parte do filme, Hisaishi revelou que ele pensa em um "leitmotiv" como o tema de um filme. [...] Outras melodias ou idéias musicais que a maioria dos analistas chamaria de leitmotivs, são para Hisaishi "temas de caráter" ou apenas "temas". É certo que a fronteira entre "tema de personagem" e "leitmotiv" no cinema é uma área cinza muito espessa, mas a maioria dos filmes de Hollywood tem mais de um tema de leitmotiv ou de personagem, onde quer que o limite seja desenhado entre os dois.

A ótica de Hisaishi permitiu com que ele abordasse a trilha de uma forma um pouco menos convencional para o ouvinte ocidental. Embora o ponto de vista do compositor seja distinto do conceito mais tradicional do *leitmotiv*, o objetivo deste trabalho é compreender e assimilar as formas que Hisaishi utilizou para complementar, contrastar e reforçar os pontos narrativos do filme.

1.3. O Cinema japonês

O cinema japonês possui uma característica específica no seu desenvolvimento; como aponta Pereira (2019, p. 15):

Historicamente o cenário musical do cinema japonês é composto por elementos da música tradicional, conhecida como hōgaku (邦楽), e da música em estilo ocidental, conhecida como yōgaku (洋楽). Essa prática híbrida se fez presente desde os tempos do cinema mudo, em que eram feitas performances ao vivo envolvendo narração, sonoplastia e música (FREIBERG, 1987). As performances eram realizadas pelo Benshi, mestre de cerimônia que interpretava papéis e criava efeitos sonoros, dando tom emocional aos filmes. Acompanhado por um grupo de músicos que mesclavam instrumentos japoneses e ocidentais (NOVIELLI, 2007, p. 20), o Benshi utilizava um tipo de técnica vocal derivada das artes dramáticas clássicas como Kabuki, Nô e Bunraku (DYM, 2000, p. 509-536)

As trilhas japonesas, principalmente com a abertura do país após a Segunda Guerra Mundial, se chocaram com a identidade musical anteriormente vigente; de um lado havia os tradicionalistas preservando a sonoridade japonesa, e do outro, uma ruptura vinda pela implementação dos instrumentos ocidentais e de conceitos europeus na música. Dentro desse cenário surge o hibridismo japonês (PEREIRA, 2019), que busca mesclar conceitos modernos da música europeia e ainda sim preservar a sonoridade da música tradicional japonesa.

Essa escola tem como um de seus principais representantes o compositor Joe Hisaishi (nome artístico de Mamoru Fujisawa), que se destaca por seu trabalho, tendo recebido uma das maiores honras que um cidadão japonês pode receber (a Medalha de Honra com Faixa Roxa)⁴, por seu trabalho como compositor em mais de 100 trilhas sonoras diferentes,⁵ reconhecido internacionalmente principalmente pelo seu trabalho com Hayao Miyazaki.

Uma de suas principais obras é a trilha sonora do filme *Mononoke Hime* (Princesa Mononoke, no Brasil), dirigido por Hayao Miyazaki, considerado tanto pelo diretor quanto pelo compositor um divisor de águas na filmografia japonesa, especialmente no aspecto musical, como afirma Roedder em uma entrevista para o Shimbun Akata Nichiyouban, em 2012 "O próprio Hisaishi concorda que seu estilo começou a mudar em torno de Mononoke,

⁴ "In November (2009), he was awarded with a Medal of Honor with purple ribbon by the Government of Japan." Disponível em: <http://www.joehisaishi.com/biography.php> Acessado em 08/06/2021

⁵ Disponível em: <https://vgmdb.net/artist/752> Acessado em 08/06/2021

embora ele não tenha me dado uma razão específica.” (ROEDDER Apud PEREIRA, 2019, p. 120)

O que mais chama atenção em relação à trilha é como o mundo construído por Miyazaki ganha vida, veracidade e força com a trilha de Hisaishi. Somado ao hibridismo incorporado, pode-se observar o uso constante de *Leitmotifs* para descrever o mundo, os personagens e os conflitos da narrativa do filme, reforçando a construção visual do diretor Miyazaki.

1.4. Sobre o Compositor

Joe Hisaishi é um dos principais compositores de trilha sonora na atualidade, tendo participações em inúmeras obras premiadas. O filme em questão é considerado um divisor de águas tanto para a sua trajetória como um todo, quanto para o cinema japonês e para a produção cinematográfica mundial. Princesa Mononoke (1997) se destaca como uma das principais animações já feitas pelo Studio Ghibli, tendo recebido inúmeros prêmios nacionais e internacionais⁶. Essa importância se dá por desenvolver uma narrativa extremamente complexa e madura, e por uma execução brilhante em aspectos técnicos, em especial na trilha sonora, por pontuar, contrastar e reforçar pontos do discurso narrativo do longa.

1.5. Sobre o Filme

Princesa Mononoke (1997) é uma animação japonesa, dirigida por Hayao Miyazaki e produzida pelo Studio Ghibli. O drama conta a história épica de um príncipe que foi amaldiçoado por um demônio e sai em uma jornada para um lugar desconhecido em busca de encontrar a cura. Ao longo dessa viagem, Ashitaka encontra San, a Princesa Mononoke, filha adotiva da deusa lobo Moro. Ambos os personagens se identificam um no outro, de maneira quase complementar; San é a filha de uma deusa que carrega ódio pelos humanos, mesmo sendo biologicamente humana, e Ashitaka, príncipe de um povo quase extinto, foi amaldiçoado pelo ódio de um deus, e busca reverter essa situação.

Rompendo com vários maniqueísmos e representações convencionais, essa história aborda temas e conflitos incorporados às diversas nuances dentro de personagens. Tanto o protagonista quanto outras figuras apresentam camadas de esferas positivas e negativas em suas ações e personalidades.

⁶ Disponível em: https://www.imdb.com/title/tt0119698/awards?ref_=tt_awd Acessado em 08/06/2021

Ao longo do filme, observa-se um grande desenvolvimento dos assuntos abordados no conflito; a devastação da natureza, o ódio, a vingança, e a ideia de que, virtualmente, nenhuma dessas personagens é completamente boa ou ruim.

A sua conclusão é chegada no ponto em que após muitas reviravoltas, a maldição de Ashitaka e outros conflitos colaterais são resolvidos ao custo da vida do espírito da floresta. Com isso, os personagens passam a construir as suas novas vidas, com uma ideia de viver de forma mais harmoniosa com a natureza.

2. Análises dos Leitmotivs

2.1. "ASHITAKA"

O primeiro elemento com o qual se tem contato no filme é o logo do Studio Ghibli, e a *cue* "The Legend of Ashitaka"⁷ (00:00:00), que começa com alguns ataques de um tambor japonês da família dos *Taikos*⁸ (Odaiko). A utilização do instrumento nessa situação fortalece a sugestão de uma localização através da instrumentação; visto que os *Taikos* possuem uma sonoridade fortemente atrelada à música japonesa.

Logo em seguida, pode-se escutar o grave registro das cordas, com uma breve contextualização do mundo de *Princesa Mononoke*: "*Em tempos antigos, a terra era coberta por florestas que, em eras passadas, viviam os espíritos dos deuses*"⁹ (Tradução do autor). Este é o texto que inicia a narrativa do longa, sendo exibido na tela durante o seu início.

A utilização de uma imagem panorâmica somada ao material textual potencializam a atenção do ouvinte para a música, possibilitando uma maior imersão e distanciamento do mundo real. Sobre esse tipo de técnica, Carrasco discorre (2003, p.146):

A função da abertura é a de situar o espectador em relação ao que se seguirá, possibilitando o seu afastamento do tempo cronológico e do mundo que o cerca para a imersão no tempo e no universo da narrativa. Mas as possibilidades específicas do cinema permitem que ela atinja uma outra dimensão.

Após a apresentação do texto inicial, as madeiras e um sintetizador são introduzidos à música. O plano se desloca para uma floresta densa e fechada, com uma figura misteriosa, violinos e violas começam a soar, e logo em seguida as trompas. Com um plano fechado na pegada dessa criatura, o *leitmotiv* denominado de "Ashitaka" é apresentado de forma heroica e épica, juntamente com o título do filme. A sequência seguinte mostra o protagonista Ashitaka, montado no seu alce Yakul, cavalgando na floresta. A sonoridade épica da faixa é implicada principalmente pelo *crescendo*, os pratos e as cordas em um registro agudo com dinâmica *forte*.

⁷ A transcrição completa desta faixa pode ser encontrada na seção de "Transcrições" deste trabalho

⁸ Família de instrumentos de percussão japoneses (Ver glossário)

⁹ "*In ancient times, the land lay covered in forests where, from ages long past, dwelt the spirits of the gods*"

Esse *leitmotiv* é um dos mais importantes do filme. Em sua primeira aparição, o *leitmotiv* age como identificador do nosso protagonista, além de introduzir o espectador ao universo do filme.



FIGURA 1: "Ashitaka" compassos 1, 2 e 3 (Fonte: do autor, 2021)

O motivo é iniciado por um salto de quarta justa ascendente, seguido de uma quinta justa ascendente. Em seguida, a fundamental é repetida, e se revela o modo de Fá Eólio. A sonoridade modal é reforçada pela harmonia, que progride de forma paralela com essa estrutura de quintas paralelas. Contudo, na segunda metade da melodia observamos o uso de um Ré natural, que transforma o Fá Eólio em Fá Dórico.



FIGURA 2: "Ashitaka" compassos 3, 4 e 5 (Fonte: do autor, 2021)

Esse contraste entre Eólio e Dórico, somado a um acompanhamento harmônico relativamente econômico no naipe das cordas traz o destaque para a melodia no clímax da faixa e da cena. Além disso, toda a faixa é praticamente uma preparação para que o *leitmotiv* seja introduzido; com trompas e cordas fazendo movimentos semelhantes à melodia principal, em um registro mais grave, quando finalmente os violinos dobrados em oitavas o tocam em sua forma completa, temos o máximo de tensão sendo resolvida com um rulo de tambor e um ataque de pratos. Em seguida, observamos uma queda de dinâmica na faixa, com a movimentação do personagem na tela, e a introdução de ação e diálogos.

A próxima vez que esse *leitmotiv* será ouvido no filme será em "Land of the Impure" (00:15:50). Nesta cena, o recém introduzido Jiko conversa com Ashitaka sobre a sua maldição e de como o mundo todo também está amaldiçoado por pobreza e fome.

Nesta sequência, Jiko fala sobre os Emishi, um povo supostamente extinto quinhentos anos atrás. Durante a descrição do personagem, escutamos pela segunda vez a melodia de "Ashitaka", no mesmo tom (Fá Eólio/ Fá Dórico) que "The Legend of Ashitaka", mas com uma instrumentação diferente; ao invés de uma orquestra, ouvimos uma flauta, uma harpa, e em sua última repetição, uma viola. Aqui o *leitmotiv* é utilizado para representar o povo e a cultura do protagonista, com um clima mais sereno e reflexivo. Essa serenidade é muito associada pelo uso da flauta, que apresenta o tema em um registro menos estridente e o executa de forma mais suave, somado a isso, o acompanhamento da harpa reforça a serenidade da *cue*. Nesse momento, o espectador aprende um pouco sobre o povo que teria sido liderado por Ashitaka.

A terceira aparição do *leitmotiv* será em "Lady Eboshi" (00:38:53), momento em que o protagonista é convidado por Eboshi a conhecer os seus segredos. A chefe da vila leva Ashitaka para uma oficina de armas, onde leprosos fabricam e consertam as mais novas armas de fogo. Ashitaka confirma que a bola de ferro que transformou Nago em um Tatarigami (deus demônio) foi disparada por Eboshi. Tomado pelo ódio, o braço amaldiçoado de Ashitaka pega a sua espada para atacar a chefe da vila. Todavia, ele é parado pela fala de Osa, um leproso que compreende o lado de ambas as partes, e aconselha a Ashitaka a não seguir no caminho do ódio e da vingança. Osa segue explicando que mesmo que Eboshi tenha causado destruição, ela também foi a única que mostrou compaixão e respeito pelos leprosos, tomando conta deles.

Neste caso, a melodia é tocada transposta (E menor) em um oboé, e no seu final, uma flauta e o naipe das cordas assumem a melodia e o acompanhamento. O *leitmotiv* representa a nobreza, empatia e sensibilidade de Ashitaka, também indicando as outras nuances de Eboshi. A sonoridade do tema nessa *cue* traz os sentimentos de reflexão e contemplatividade, com o oboé solo. O tema do protagonista é apresentado de forma nobre e contida, mas logo em seguida, observamos as cordas trazerem a faixa para um viés mais melancólico.

Essas nuances e a empatia do protagonista demonstram a complexidade dos conflitos; por um lado, Ashitaka está amaldiçoado por causa do desmatamento da floresta e da briga de Eboshi com os deuses da montanha, mas por outro, os moradores da vila tiveram a oportunidade de sair de situações de sofrimento, miséria e doença por causa dessa cidade. Segundo Miyazaki (2014, p. 84):

Seria fácil resolver os problemas dos seres humanos se nós julgássemos os que dizimam e destroem florestas como selvagens e maus. Pelo contrário, a tragédia dos seres humanos é que aqueles que se esforçam

para trazer as mais virtuosas partes da humanidade, são aqueles que acabam destruindo a natureza. (tradução do autor)

Outra instância em que o *leitmotiv* "Ashitaka" aparece é em "The Young Man from The East" (00:49:51). Nessa cena, a Princesa Mononoke já tendo invadido a vila de ferro, está cercada pelos moradores brigando com Eboshi. A selvageria das duas é muito evidente; tomadas pelo ódio e pela vingança, as duas lutam dentro da roda formada pelos moradores, que torcem por Eboshi e xingam San. Ashitaka ao observar essa imagem, se dirige ao centro da vila, onde a luta está acontecendo.

Começa então, "The Young Man from The East". Essa cue se assemelha muito com "The Legend of Ashitaka", possuindo a mesma tonalidade e com mesma introdução e uma instrumentação orquestral. No entanto, o motivo não é precedido por tanta tensão, mas sim apresentado pelas cordas logo após a frase com as madeiras e sintetizador. Com um tom menos intenso do que no início do filme, a música introduz uma nova sessão, com um novo material melódico.

Captura de Tela 1 - A luta entre Eboshi e San



Fonte: Do autor (2021)

"The Young Man from The East" é uma clara afirmação do protagonismo de Ashitaka, que busca enxergar o conflito entre humanos e deuses com "olhos livres de ódio" (tradução do autor), como lhe foi dito pela anciã dos Emishi. Nesta *cue*, vemos o príncipe demonstrar o seu sofrimento pela maldição jogada por Nago, e também pelo ódio de Eboshi e San. Ashitaka passou por um amadurecimento na jornada dele. O príncipe separa as duas e as nocauteia. Após entregar Eboshi para os moradores da vila, ele se dirige para a floresta carregando San.

A próxima aparição do motivo será na parte final do filme na *cue* "The Demon God III" (01:47:12). Nessa cena, Ashitaka busca San, que estava lutando junto com o Clã dos Javalis na última guerra contra os humanos. Após a sua derrota, o deus-javali Okkoto, começa a se transformar em um Tatarigami. Entretanto, San tenta avisá-lo que ele está sendo enganado mais uma vez pelos humanos, e acaba sendo absorvida nessa transformação.

Nessa *cue*, é possível observar o uso de três *leitmotivs*; "M2", "Tatarigami" e "Ashitaka". A instrumentação é a mesma que "The Demon God" e "The Demon God II -The Lost Mountain-", com cordas e metais assumindo o plano principal, e conseqüentemente, trazendo uma sonoridade de ação e suspense. O *leitmotiv* "Ashitaka" nessa *cue* é executado em C menor, conotativamente é "absorvido" pelo tema do deus demônio. O sentido atrelado ao motivo do Ashitaka nesse caso é literal, representando o próprio personagem, que está confrontando Okkoto durante a sua transformação para salvar San.

A próxima aparição do *leitmotiv* não é tão evidente quanto as anteriores; em uma variação da *cue* "World of the Dead" (02:00:02) que não é listada na trilha sonora oficial do longa. Nela, há uma breve introdução que aparenta citar a ideia melódica apresentada pelo Sintetizador nos compassos 6 e 7 em "The Legend of Ashitaka". Nesta cena, o Andarilho Noturno busca por sua cabeça, roubada pelos humanos, cegamente destruindo tudo à sua volta.

A melodia também é transposta para C, igualmente executada pelo Sintetizador, e transmite uma sensação de tensão. Esse instrumento pode ser uma denotação para a maldição de deuses na narrativa, visto que uma das formas de representar o lado divino neste filme é com o uso de Sintetizadores.

A última vez que se observa o *leitmotiv* é na *cue* "The Legend of Ashitaka (Ending)" (02:09:59). Essa faixa é tocada durante os créditos do filme, e é executada no mesmo tom, com a mesma instrumentação que "The Legend of Ashitaka", com exceção do Odaiko. Além disso, múltiplas variações na instrumentação podem ser escutadas, sempre buscando uma sonoridade épica orquestral.

2.2. "TATARIGAMI"

O Segundo *leitmotiv* que é possível de observar ao longo do filme, é o que foi denominado neste trabalho como "Tatarigami" (ou deus demônio). Esse material é inicialmente ouvido na *cue* intitulada de "The Demon God" (00:02:32) e nela se pode ver a figura monstruosa de Nago, um deus javali que foi consumido pelo ódio e agora quer se vingar dos humanos. O conflito se passa nas redondezas da vila de Ashitaka, enquanto o príncipe tenta pedir para que o deus acalme a sua ira.

Captura de tela 2 - Tatarigami



Fonte: Do autor (2021)

A sonoridade dessa cena traz um elemento já apresentado, mas agora na sua camada primária: o Sintetizador¹⁰. Neste filme, o sintetizador é utilizado para representar os deuses como um todo. Essa escolha timbrística traz um contraste direto com o resto da trilha, visto que a grande maioria da instrumentação é orquestral. Seja com ondas sonoras mais quadradas ou suaves, o sintetizador estará presente na ilustração sonora de deuses serenos ou caóticos.

Sobre "The Demon God", existe uma grande quantidade de ideias na *cue*, no entanto o foco será em alguns elementos rítmicos e melódicos gerais. O motivo "Tatarigami" na sua primeira aparição irá ser uma conexão literal e direta com o personagem do deus demônio; representando-o musicalmente em contraponto a sua imagem.

¹⁰ Sintetizador Esse instrumento tem como princípio a síntese sonora, que consiste em uma somatória de sons a partir de uma onda fundamental. O seu formato e comprimento influenciam diretamente no timbre. (Ver Glossário)

The image shows a musical score for three instruments: Taiko, Kane, and Contrabaixo. The tempo is marked as quarter note = 200. The time signature is 4/4. The Taiko and Kane parts play a rhythmic pattern of eighth notes, while the Contrabaixo part features parallel fifths. The score is divided into two systems, with the second system starting at measure 5.

FIGURA 3: Redução de "The Demon God" (Fonte: do autor, 2021)

Dois dos principais aspectos dessa faixa são o ritmo de colcheia pontuada e semicolcheia apresentado pelo *Taiko* e *Kane*¹¹, e as quintas paralelas nos contrabaixos. Esse elemento rítmico pode ser observado em acompanhamentos para músicas de festivais japoneses (*Matsuris*), como o *Awa Odori*, uma dança tradicional de Tokushima (PEREIRA, 2019, p. 142).

Contando com uma instrumentação orquestral na peça, posteriormente as quintas paralelas irão para os metais e madeiras, com texturas e camadas extremamente dissonantes. A *cue* apresenta uma grande carga de tensão e suspense ao espectador, tanto pela melodia inicialmente executada em um registro grave, quanto pela escolha de trompas na instrumentação, além da percussão de *Taiko* e *Kane*. Sobre essa peça, Pereira (2019, p. 142) discorre:

A melodia cromática e a linguagem harmônica moderna, contribuem para uma atmosfera tensa e agressiva, características que passam longe dos gêneros usados nos festivais de rua. Podemos reconhecer influências de

¹¹ Um tipo de sino em forma de prato (Ver glossário)

Shostakovich, Bartók e Stravinsky em diversas partes da trilha, no entanto, essa música em específico traz o estilo desses compositores de forma mais acentuada.

A próxima aparição do motivo será em "Land of The Impure" (00:15:55), quando Ashitaka pergunta para Jiko sobre a bola de ferro que perfurou e matou Nago. O *leitmotiv* está representando a maldição rogada em Ashitaka pelo deus javali. Nessa *cue*, o motivo está levemente alterado, todavia, a estrutura de quintas cromáticas no naipe das madeiras é mantida. O contexto de tensão é breve, como uma memória, e logo é dissolvido pela entrada das cordas, com uma certa tristeza assumindo o plano principal. A instrumentação da trilha também é orquestral, mas a parte na qual escutamos o *leitmotiv* possui apenas o naipe das cordas e madeiras. A instrumentação reduzida ajuda a formular uma sonoridade ameaçadora e imponente, mas sem evocar um clima de ação.

Posteriormente, a *cue* "The Demon God II - The Lost Mountain" (00:35:25) também possui o *leitmotiv* do Tatarigami; nessa cena, os homens da vila de ferro contam a Ashitaka sobre o conflito entre eles e os Javalis. Inicialmente apenas as cordas em quintas estão presentes, emanando um clima sombrio ao som das risadas dos homens da vila. Em seguida, a segunda parte da música é sincronizada com Eboshi e seus guerreiros exterminando os animais. A instrumentação é igual à "The Demon God", contando com a orquestra e os elementos percussivos do *Taiko* e *Kane*. Essa sobreposição da imagem dos humanos com o motivo do Tatarigami traz uma ideia de que Eboshi e seus homens são tão cruéis e brutais quanto os deuses e animais da natureza, novamente reforçando a ruptura do paradigma maniqueísta do filme. Somado a isso, pode-se também traçar uma certa representatividade do ódio dos humanos através dessa trilha, iniciando o ciclo vicioso da vingança.

Em seguida, o *leitmotiv* é escutado em uma *cue* não listada na trilha sonora oficial. Neste trabalho, ela está indicada como "The Demon God (Okkoto)" (01:43:28). Na cena, Okkoto sofre com a derrota dos humanos, e começa a se transformar em um demônio. A *cue* é bastante semelhante à primeira "The Demon God" apresentando a melodia nos metais, e retirando a atenção da percussão. Neste caso, o *leitmotiv* representa o demônio de Okkoto, assim como o demônio Nago do início do filme.

Uma das aparições mais interessantes e curiosas desse material é em "The Demon God III" (01:47:12), onde novamente, escutam-se os elementos do *Taiko* e *Kane* em plano de igualdade com a melodia de "The Demon God". No entanto, agora existe uma representação literal andando de forma homofônica com os planos visuais do filme; San foi absorvida por Okkoto na sua transformação, e Ashitaka está à procura da Princesa dos Lobos. A trilha traz uma sensação de tensão e urgência, com o contraponto dos metais

fazendo as melodias de Mononoke e Okkoto, e as cordas ilustrando Ashitaka. A representação de Ashitaka pelas cordas incita o heroísmo do protagonista, e o uso dos metais para San e Okkoto evocam um tom de urgência e suspense à situação dos dois.

The image displays a musical score for "Demon God III" in 4/4 time, marked with a tempo of $J = 92$. The score is divided into two main sections, A and B.

Section A (Measures 1-13): This section is characterized by a "Tensão nas cordas" (Tension in strings) in the upper register. The lower register features a "Fragmento do tema de Mononoke nos metais" (Fragment of the Mononoke theme in metals) and "Percussão" (Percussion). A red bracket highlights "Acordes do Tatar-Gami" (Tatar-Gami chords) in the upper register.

Section B (Measures 14-26): This section features a "Tema de Ashitaka nas cordas" (Ashitaka theme in strings) in the upper register. The lower register continues with the "Tema do Tatar-Gami nos metais" (Tatar-Gami theme in metals) in red. The score includes various musical notations such as dynamics (f , ff), articulation marks, and phrasing slurs.

FIGURA 4: Análise de "Demon God III" (PEREIRA, 2019, p. 147)

A última aparição do *leitmotiv* "Tatarigami" será em "Adagio of Life and Death" (01:50:25), quando, após tirar a vida de Okkoto e Moro, o Deus Cervo começa a se transformar no Andarilho Noturno. Nesse momento, Eboshi vê uma abertura e inicia a preparação para atacar o deus. O *leitmotiv* está fragmentado nessa *cue*; escutamos apenas o movimento e quintas paralelas nos metais diferente da forma original de "Tatarigami", com uma certa ambiguidade narrativa; por um lado, é possível sentir o suspense da transformação do Deus Cervo, e por outro, se relembra aquela agressividade e violência de Eboshi, como em "The Demon God II - The Lost Mountain". Mesmo que indiretamente representado, essa cena quebra com o maniqueísmo novamente, trazendo nuances para ambos os lados do conflito.

2.3."JORNADA"

Outro *leitmotiv* recorrente no filme é o denominado de "Jornada", que aparece pela primeira vez em "Departure - To the West" (00:10:00). Este *leitmotiv*, assim como "Ashitaka", é um dos mais importantes da narrativa. Na *cue*, Ashitaka descobre que a sua maldição o trará a morte, e que ele precisará ir para o Oeste para tentar encontrar uma cura. Contudo, o príncipe dos Emishi não poderá retornar após essa jornada pelo seu povo permanecer oculto na floresta após a sua derrota contra os Yamada.

Com esse contexto são entendidos os motivos e as consequências que o agora renegado príncipe terá que arcar. Com a anciã da vila explicando a seriedade da jornada, e como isso significará o fim dos Emishi, começa "Departure - To the West". A trilha é iniciada por cordas se movendo por quartas em um registro médio grave. Após a rápida introdução, são adicionadas as madeiras gradualmente, de forma bastante doce e serena. Em seguida, escuta-se o motivo tocado em terças por duas flautas.

Simultaneamente à trilha, vemos planos de Ashitaka e Yakul (o seu alce) durante a viagem para longe da vila. Essa sequência anda de forma paralela à adição textural; saindo de planos fechados dentro da vila (com poucos instrumentos sendo tocados), para planos mais abertos com muito destaque ao ambiente amplo (e com uma instrumentação mais densa).



FIGURA 5: *Leitmotiv* "Jornada" (Fonte: do autor, 2021)

Em seguida, pela primeira vez, serão escutados instrumentos tradicionais japoneses fazendo a melodia da *cue*; o *Ryuteki*¹², e *Hichiriki*¹³. Outra característica muito relevante é o senso de expansão da faixa, com a sua introdução tímida e intimista feita pelas cordas, e o seu clímax grandioso com a orquestra inteira tocando em uma dinâmica forte o motivo principal. O *leitmotiv* "Jornada" irá representar, então, essa viagem do protagonista e a missão dele de se livrar da maldição oriunda do ódio de Nago.

Além de suas peculiaridades timbrísticas, o *Ryuteki* e a *Hichiriki* trazem significados e sonoridades do *gagaku* (música de corte japonesa). Segundo Pereira (2019, p. 158):

(O) *gagaku*, é usado sempre no contexto em que há alguma relação com o divino ou com a bondade. Conhecida como a música cerimonial da corte e dos rituais xintoístas, o *gagaku* tem um forte significado espiritual para cultura japonesa.

Considerando essa relação do *gagaku* através da instrumentação, é possível traçar um paralelo com a representação musical do lado divino da narrativa. A localização geográfica da trama também é sugerida através da música. Sobre esse tipo de técnica, Karlin e Wright (2004, p. 133) afirmam:

Uma forma de organizar as opções é restringir a sua análise à *função* da música no filme como um todo e em cada cena a ser musicada. Duas das principais funções de músicas etnicamente influenciadas são: (1) sugerir a localização do filme, e (2) caracterizar o povo da narrativa e expressar o drama temático geral (tradução do autor)

Além de "Departure - To the West", nessa altura do filme o espectador já teve contato com outras duas *cues*; "The Legend of Ashitaka", e "The Demon God". Ambas as faixas incorporam elementos de percussão japoneses e fortalecem, logo no início da narrativa, essa localização.

A segunda aparição de "Jornada" acontece em "Land of the Impure" (00:15:55), em que o protagonista, após um diálogo com o monge Jikobo segue em sua Jornada para o oeste. O fragmento é tocado no final da faixa, introduzido por um ataque de pratos em contraste à atmosfera sombria e misteriosa anteriormente construída. Além disso, a melodia principal é tocada pelo *Ryuteki* novamente em adição à orquestra, com criando uma sensação de epicidade principalmente com os planos abertos da viagem de Ashitaka.

¹² *Ryuteki*: uma flauta transversal de bambu (Ver glossário)

¹³ *Hichiriki* um instrumento de palheta dupla (Ver glossário)

A próxima aparição do motivo da Jornada será em "The Encounter" (00:22:29). Nessa faixa, o protagonista avista San pela primeira vez. Após o conflito com Eboshi e seus homens, San remove a bala que perfurou a deusa Moro, e Ashitaka resgata os vaqueiros feridos na outra margem do rio.

Musicalmente, essa *cue* apresenta uma grande riqueza, ilustrando o encontro dos dois protagonistas através da melodia. Ashitaka, neste momento, não é representado pelo seu *leitmotiv* homônimo, mas sim por "Jornada", e San será representada pelo motivo "M1" que será analisado posteriormente.

Nessa cena acontece o primeiro diálogo entre os dois protagonistas. Quando o plano se fecha para San e Moro, escutamos os acordes de sintetizador, representando ambas as personagens diretamente. Em seguida, há um corte para Ashitaka, e a harpa começa a tocar o motivo "Jornada" quando o príncipe inicia a sua fala.

A instrumentação da cena é composta por sintetizadores, cordas, harpa e as duas flautas japonesas; *Ryuteki* e *Hichiriki*, novamente reforçando a ideia do lado divino de Ashitaka, San e Moro. A faixa traz um clima de serenidade e calma em contraponto à tensão visual da tela principalmente pela instrumentação reduzida e pela dinâmica *piano* da *cue*. A transcrição completa desta faixa pode ser encontrada na seção de "Transcrições" deste trabalho

The Encounter
Transcrição de Rodrigo Junji Marques Torihara Joe Hisaishi

♩ = 66

The musical score for "The Encounter" is presented in a standard orchestral format. It begins with a tempo marking of ♩ = 66. The score is divided into two sections, A and B. Section A is in 4/4 time with a key signature of one sharp (F#). Section B is in 2/4 time with a key signature of two sharps (D#). The instruments listed are Ryuteki, Hichiriki, Sintetizador, Trompa em F, Harpa, Violins I e II, Violas, Violoncellos, and Contrabasses. The Harpa part is circled in red and labeled "M1", and the Trompa em F part is circled in blue and labeled "Jornada". Dynamics include piano (p) and mezzo-forte (mf).

FIGURA 6: "The Encounter" (Fonte: do autor, 2021)

Posteriormente, "Will to Live" (00:55:20) também apresenta o *leitmotiv* "Jornada"; nessa cena Ashitaka conversa com San, muito ferido. A instrumentação é mais leve e reforça o tom melancólico da cena com um solo de harpa tocando o motivo no início da faixa, em seguida um oboé assume a melodia (acompanhado pelas cordas), e finalmente, a *Hichiriki* e o *Ryuteki* tocam apenas um fragmento do motivo para encerrar a cena. Nesse caso, "Jornada" representa esse atrito entre os humanos e deuses da natureza. Existe uma forte carga melancólica e de sofrimento no diálogo dos dois protagonistas: San explica como ela não teme a morte, e faria de tudo para expulsar os humanos da floresta; Ashitaka diz à princesa que ela deve viver. Sobre essa mensagem, Miyazaki (2014, p. 54):

No fim das contas, precisamos decidir se queremos escrever uma história da perspectiva do ódio e de insatisfações não resolvidas. Eu acho que nós precisamos deixar aqueles que morreram com eles mesmo, e aqueles que vivem precisam ligar os feitos do mundo primordialmente à perspectiva de estarem vivos. Após muitas frases sugeridas por Shigesato Itoi, nós finalmente escolhemos a mais simples de todas: "Viva". Isso me fez perceber que nós precisamos dessa perspectiva para viver o nosso amadurecimento. (tradução do autor)

Há várias mensagens e conflitos retratados no filme, e muitas vezes, acabam sendo atrelados ao *leitmotiv* "Jornada". Visto que o próprio Ashitaka é forçado a enfrentar dificuldades e situações cheias de ódio, dor e sofrimento, a mesma jornada assume diversos significados; a busca pela cura da maldição do príncipe, resolver o conflito da devastação a natureza, acalmar os deuses de sua fúria, entre muitos outros.

Outra instância em que se pode observar o *leitmotiv* "Jornada" é em "San and Ashitaka in the forest of the Deer God" (00:58:08). Nessa cue, Ashitaka é levado por San à floresta do deus cervo para morrer em paz. Aparentemente, o protagonista falhou na tarefa de se curar da maldição. O motivo é tocado pelas flautas, com as cordas em segundo plano. Novamente observamos o forte clima de melancolia na faixa, com uma baixa densidade textural e dinâmicas *piano*.

A última vez que o motivo "Jornada" aparece é em "The World of the Dead II" (01:56:03). Depois de decapitado, o deus cervo busca furiosamente pelo seu membro perdido. San também fica furiosa com os humanos e proclama mais uma vez o seu ódio deles. Todavia, Ashitaka afirma mais uma vez que ele é humano assim como San, e se desculpa por não ter conseguido salvar o deus da floresta.

Nesse momento, o espectador escuta o *leitmotiv* tocado pelo *Ryuteki* mais uma vez, representando a conclusão trágica da jornada de Ashitaka; nem a sua maldição, nem o ódio e nem o deus da floresta foram salvos. Após isso, o príncipe aparece, relutando com a tristeza e pedindo ajuda a San para reverter a situação. Essa reviravolta é ilustrada por uma modulação tocada pelos metais no final do motivo, transformando a melancolia e tristeza em heroísmo e esperança. Em seguida, o motivo ainda é tocado por metais, madeiras e piano agora em *stacatto*, além de uma última preparação longa com as cordas.

Outro aspecto narrativo interessante é o de que o fragmento "Jornada" está presente na cadência final da melodia de "Princess Mononoke Theme Song", com o mesmo contorno melódico. Uma possibilidade narrativa desse uso pode ser o fato de que San acabou sendo um ponto chave para a Jornada de Ashitaka; ela seria, então, o tema ou até mesmo o destino do protagonista.

2.4. "POWER"

Outro *leitmotiv* relevante para essa análise é "Power", que aparece pela primeira vez em "Demon Power" (00:13:33). Nessa cena, Ashitaka descobre o poder de seu braço amaldiçoado ao tentar defender os camponeses que estão sendo atacados por samurais. Após o disparo de uma flecha, a música se inicia.



FIGURA 7: Motivo "Power" (Fonte: do autor, 2021)

Esse motivo apresenta três camadas importantes: a figura de quintina (Compasso 1) que dá início à *cue*, o *ostinato* cromático, e o tema inicialmente tocado nos violoncelos. "Demon Power" se destaca entre as outras faixas da trilha principalmente por seu contexto narrativo; esse novo poder do protagonista não é retratado de forma positiva, mas sim como uma aberração. Mesmo que a maldição tenha agraciado Ashitaka com um poder descomunal, se compreende sem nenhum diálogo que essa força não pode trazer nada de bom. A instrumentação dessa faixa é reduzida; com a predominância das cordas, e

madeiras, também se pode escutar um trompete tocando as quiálteras, reforçando a sensação de tensão e ação.

Outra situação em que "Power" aparece é em "Demon Power II" (01:31:12), que é muito semelhante à primeira "Demon Power". Nessa cena, Ashitaka está saindo da vila de ferro à procura de Eboshi para avisá-la do ataque feito pelos samurais do lorde Asano. Ao avistarem o fugitivo, os samurais iniciam um ataque contra Ashitaka. A *cue* é iniciada, novamente, com um disparo de flecha, mas não foi o protagonista que a disparou, e sim um samurai. A sensação de tensão também é ilustrada através da música, que possui a mesma instrumentação e tonalidade da faixa anterior. O perigo na narrativa é demonstrado principalmente pelo fato de os samurais serem um obstáculo temporal para o protagonista, visto que seu poder é muito maior que o dos inimigos. A tensão vem pela urgência de proteger os moradores da vila, e de avisar Eboshi antes que as barreiras da cidade caiam.

Apesar das semelhanças, essa faixa é executada em um andamento mais lento e também é mais duradoura, com seus 2:30. Sobre a textura, é dada uma maior atenção ao naipe dos metais, inserindo também um piano na camada principal da música. Somado a isso, também se observa a percussão, e as mesmas cordas e madeiras da *cue* anteriormente analisada, também abandonando o *ostinato* das cordas. Nessa cena, o motivo é utilizado para demonstrar a última alternativa do protagonista para resolver o conflito; a força bruta fomentada pelo ódio.

A última aparição do *leitmotiv* "Power" é um pouco menos direta, em "Retreat" (01:38:10). Após a derrota dos animais, San, seu irmão lobo e Okkoto recuam para o lago do deus cervo, a pedido do javali. A *cue* inicia de forma sutil e tensa; uma frase tocada na região grave nas cordas anuncia um próximo evento. O lobo percebe algo errado, animais fogem, e os macacos aparecem, culpando os lobos pelo desastre por criarem "coisas que não são nem homens nem animais" (tradução do autor), se referindo aos caçadores que usaram a pele dos javalis como disfarce para se infiltrar na floresta.

O motivo é escutado e repetido algumas vezes, trazendo a sensação de perigo. Nesse caso, esse fragmento musical representa uma aberração vista pelos próprios animais. Talvez se aproxime do espanto causado pela brutalidade da maldição de Ashitaka, mas agora com a ótica contrária; um "animal amaldiçoado" recebe esse tipo de poder, e por isso tanto medo.

2.5. "M1"

O próximo fragmento musical a ser analisado é um *cluster* cujo nome dado neste trabalho foi "M1". Esse motivo é um de dois motivos utilizados para representar a Princesa Mononoke. A primeira vez em que "M1" é introduzido ao filme é na *cue* "The Encounter" (00:22:29), anteriormente analisada.



FIGURA 8: Motivo "M1" (Fonte: do autor, 2021)

Essa estrutura harmônica foi apontada como uma referência indireta do *Shô*¹⁴, também utilizado no *gagaku*. Segundo Pereira (2019, p. 238):

Quanto a harmonia, esta também pode ser encontrada na música tradicional japonesa. No entanto, ela se desenvolve de uma forma muito particular. No *gagaku* por exemplo, enquanto temos a melodia principal tocada pelas flautas *ryûteki* e *hichiriki*, uma espécie de órgão de boca chamada de *shô* executa os acordes formados por intervalos de quartas e segundas, sendo as notas graves de cada acorde correspondente aos tons principais da melodia.

Além da referência ao *Shô* com acordes, também é possível apontar o paralelo com a representação divina de San, por ser uma filha da deusa Moro, e se identificar como lobo. Somado a isso, essa estruturação de quartas e segundas são constantes em diversas faixas da trilha, novamente reforçando a localização geográfica, e denotando o aspecto etéreo e divino da narrativa.

A outra vez em que "M1" vai aparecer será em "Princess Mononoke Theme Song (Vocal)" (01:18:20). A *cue* se inicia com o próprio motivo "M1", durante um diálogo de Eboshi com as mulheres da vila. Após essa conversa, o filme corta para uma caverna no meio da floresta e a voz toma o plano principal tanto da *cue* quanto do filme. Nesse caso, a ideia "M1" é um gesto introdutório e preparatório para a Princesa Mononoke; uma vez que esses acordes imediatamente são relacionados com a protagonista devido ao seu uso direto na faixa "The Encounter".

¹⁴ *Shô*: Órgão de boca tradicional japonês. (Ver glossário)

2.6. "S1" e "S2"

A referência dos acordes de *Shô* não é feita apenas durante a ideia "M1"; ela é uma das principais características utilizadas na ilustração musical do deus cervo da floresta (ou, em japonês, *Shishigami* [シシ神]). Os próximos motivos serão utilizados para representar o mais poderoso e mais respeitado espírito do filme, foram destacadas duas ideias chamadas de "S1" e "S2".

A primeira ideia a ser analisada é "S2", um acorde de quartas e segundas reminiscente do *Shô*. Esse acorde, além de trazer a sonoridade tradicional do *gagaku*, é executado em um registro agudo dos violinos, trazendo um timbre semelhante ao do órgão de boca japonês.

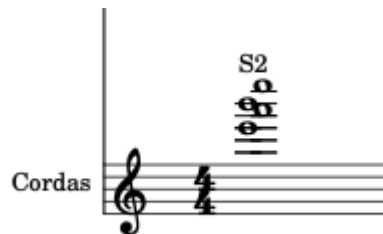


FIGURA 9: Acorde "S2" (Fonte: do autor, 2021)

O outro material a ser analisado é o *leitmotiv* "S1", que se utiliza de cromatismos e uma certa instabilidade tonal. Esse motivo é executado por sintetizadores, mais uma vez reforçando a ideia dos deuses serem representados pelos instrumentos digitais.



FIGURA 10: "S1" (Fonte: do autor, 2021)

A primeira vez em que essas ideias serão executadas na trilha é na faixa "Kodamas" (00:24:19). Após o seu encontro com San, Ashitaka agora resgata dois homens de Eboshi que foram feridos no conflito contra os lobos. Para chegar à cidade mais rápido, Ashitaka decide seguir através da floresta. A *cue* se inicia em um plano fechado, com os personagens atravessando a floresta, acompanhados pelos *Kodamas*, espíritos da floresta.

Essa faixa se apresenta de forma alegre e etérea; cordas em *pizzicato*, e sintetizadores para fazer respostas aos arpejos. Após um breve diálogo entre Ashitaka e o vaqueiro Kohroku, os personagens chegam em uma lagoa e decidem parar para descansar.

Nesse momento se escuta "S1" e "S2", trazendo uma grande mudança na atmosfera sonora. O que antes era um clima alegre e descontraído agora se fecha, e há uma mudança de expressão dos personagens. Uma quiáltera no contrafagote pontua ainda mais a ideia de algo estranho ao mundo dos homens, com um clima de tensão e mistério. Finalmente, a trilha se encerra.

Captura de tela 3 - O Deus Cervo



Fonte: Do autor (2021)

Logo após a cena anterior, o espectador se depara com alguns momentos de silêncio, com todo o foco nos planos visuais do filme; não há diálogo e nem trilha, apenas os sons da floresta. Essa sequência é muito importante por contrastar tanto visual quanto sonoramente com a cena que a precede.

Em seguida, Ashitaka aparece observando, à distância, alguns cervos andando pela floresta. Após avistar uma figura que possui chifres como galhos de árvore, contra uma luz dourada, a *cue* "The Forest of the God"¹⁵ (00:27:28) se inicia. A faixa possui uma grande semelhança com a segunda parte de "Kodamas"; mesma tonalidade e mesma instrumentação. Todavia, o contexto narrativo agora é diferente, pois há um suspense ainda maior no ar. Essa tensão assume o primeiro plano, com a representação do deus cervo sendo de uma figura misteriosa e ameaçadora.

¹⁵ A transcrição completa desta faixa pode ser encontrada na seção de "Transcrições" deste trabalho

The Forest of the God
 Transcrição por Rodrigo Junji Marques Torihara

Joe Hisaishi

The musical score for "The Forest of the God" is presented in four staves. The top staff is for Contrafagote (Bassoon), the second for Sintetizador (Synthesizer), the third for Cordas (Strings), and the bottom for Contrabasso (Double Bass). The tempo is indicated as quarter note = 66. The Contrafagote and Contrabasso parts are marked with *ff* and a '6' (sexta). The Sintetizador part features a melodic phrase circled in blue and labeled "S1". The Cordas part features a sustained chord circled in red and labeled "S2". The score concludes with a *dim.* (diminuendo) marking.

FIGURA 11: The Forest of the God (Fonte: do autor)

A próxima aparição de "S1 e "S2" será em "Ashitaka and San in the forest of the Deer God" (00:58:08). A *cue* se inicia quando San e Yakul levam Ashitaka, gravemente ferido, para a floresta do deus cervo. A Princesa Mononoke deixa o protagonista em uma ilha, para que o espírito da floresta possa tirar a sua vida. É importante apontar a representação do espírito da floresta e da natureza nesse filme. Sobre a natureza, Miyazaki afirma¹⁶ (2014, p. 85):

Enquanto uma faceta da natureza é maravilhosa, gentil e inspira boas sensações em nós, outra faceta é de crueldade e brutalidade. (...) Isso é o motivo de eu não querer olhar à natureza por uma perspectiva ecológica que está na moda atualmente. Eu preferi mostrar a natureza do jeito que os humanos a enfrentaram. (tradução do autor)

Ao considerar a perspectiva de Miyazaki em relação à natureza, pode-se, então, compreender o que Hisaishi brilhantemente retrata em sua música, principalmente através da representação do espírito da floresta. Na cena de "Ashitaka and San in the Forest of the Deer God", escuta-se o mesmo tema que "The Forest of the God", mas, novamente o seu significado é alterado: agora, essa trilha não denota suspense e tensão, mas sim o sentimento de algo etéreo e divino.

¹⁶ "While one facet of nature is wonderful, gentle, and inspires good feelings within us, another facet is that of frightening and brutal cruelty. Civilization has tried to tame this aspect and as a result risks destroying nature itself. (...) This is why I didn't want to look at nature from the currently trendy ecological perspective. Rather, I wanted to show nature the way humans have faced it"

Logo após a mesma ideia de "The Forest of the God" ser executada, o motivo "Jornada" é introduzido, como anteriormente analisado. Nessa trilha, os motivos "S1" e "S2" representam tanto a floresta, quanto o deus cervo; visto que o animal e o local são como uma coisa só.

A última vez em que se escutam as ideias "S1" e "S2" é em uma faixa não listada na trilha sonora oficial do filme. Neste trabalho ela foi denominada de "The forest of the Deer God (Didarabochi)" (01:00:26). A *cue* se inicia após San libertar Yakul, e os Kodamas deixarem de observar Ashitaka. O plano então, corta para o um panorama do amanhecer na floresta. Nesta faixa, os acordes de "S2" são seguidos de outro material melódico, com cordas, trompas e harpa, trazendo uma atmosfera mais calma e grandiosa.

Em seguida, observa-se uma sequência mostrando os *kodamas* em cima das árvores, fitando o andarilho noturno. Instantes depois de sua figura aparecer, escutamos "S1" agora executados por um sintetizador e um oboé. Essa associação nos indica diretamente, que o andarilho noturno é o deus cervo. Após escutar o *leitmotiv*, os *kodamas* começam a chacoalhar as cabeças, e o andarilho inicia a sua transformação para cervo. Nessa trilha, diferentemente das outras, percebe-se uma representação mais fantástica e épica do andarilho noturno, principalmente pela mudança de instrumentação.

Captura de tela 4 - O Andarilho Noturno



Fonte: Do autor (2021)

Na faixa não listada, pode-se observar a importância da música para a narrativa do filme; uma vez que não há nenhum elemento que indique o fato de aquela figura ser o deus

cervo, a não ser o *leitmotiv* tocado. Além disso, agora, esse material sonoro passa a ser mais atrelado ao espírito que a floresta propriamente dita.

2.7. "EBOSHI"

Eboshi é uma das personagens chave da trama, sendo retratada com muita influência socioeconômica e política no filme. Embora pouco recorrente, podemos observar um *leitmotiv* atrelado à chefe da vila de ferro, que neste trabalho foi chamado de "Eboshi".



FIGURA 12: *Leitmotiv* "Eboshi" (fonte: do autor, 2021)

Esse fragmento aparece pela primeira vez em "Evening at the fireworks" (00:32:58). Nessa cena Ashitaka conhece a cidade de ferro de Eboshi após resgatar dois de seus homens.

Além de cordas e metais compondo a instrumentação da faixa, também há uma flauta e uma trompa executando o tema principal. Outra peculiaridade dessa *cue* é o uso da *Tabla*¹⁷, que traz uma nova sonoridade, de forma paralela à vila de ferro, um lugar chave para a narrativa. Na cena, observa-se o cotidiano dos moradores da vila, com uma atmosfera feliz e serena representada pela música. Nesse caso, o *leitmotiv* está para Eboshi assim como a floresta está para o deus cervo; nessa situação, representa a vila e não a personagem.

A outra vez em que "Eboshi" aparece é em "Lady Eboshi" (00:38:53). Nessa cena, Eboshi leva Ashitaka até a sua oficina de armas, ministrada por leprosos que foram resgatados por ela. Essa cena é muito importante para a construção de Eboshi, adicionando uma nova ótica à personagem. Sobre Eboshi, Miyazaki (2014, p.61) descreve:

Eu imagino Eboshi como o ideal de uma pessoa do século XX. Ela diferencia seus meios e seus fins, toma ações arriscadas, mas não perde

¹⁷ *Tabla*: Instrumento de percussão indiano (Ver glossário)

seus ideais. Ela é forte ante a obstáculos e é capaz de se recuperar repetidamente dos mesmos. É assim que eu a imagino. (tradução do autor)

Na *cue* "Lady Eboshi" o *leitmotiv* é apresentado de forma mais serena, após uma introdução de sintetizadores e cordas, se inicia o tema. A melodia é inicialmente exposta na flauta, passa para uma trompa, e depois retorna para a as madeiras. Agora, o *leitmotiv* representa diretamente Eboshi juntamente com os seus ideais. Nessa cena, Ashitaka e Eboshi discutem sobre as suas visões do mundo, e, em contraponto à chefe da vila, escutamos o motivo de "Ashitaka", já analisado anteriormente.

2.8. "M2"

A ideia utilizada para representar San melodicamente foi chamada de "M2" neste trabalho. Em contraste ao fragmento "M1", "M2" será apresentado pela primeira vez apenas na *cue* "The Furies" (00:47:29), beirando à metade do filme. Na cena, a Princesa Mononoke invade a vila de ferro, em busca de se vingar de Eboshi. Ao preparar uma emboscada, Eboshi se posiciona no centro da praça principal. Após o plano fechar na figura de San, a trilha se inicia. A sequência corta para os moradores da vila se preparando para combater a protagonista. O *leitmotiv* inserido na faixa é um representante literal da Princesa Mononoke, sendo diretamente interligado à sua figura visual.



FIGURA 13: *Leitmotiv* "M2" (Fonte: do autor, 2021)

A cena da *cue* traz, juntamente com a sua ação, uma carga de tensão. Segundo Carrasco (2003, p. 89):

A transformação do legado dramático-musical conduz a música de cinema a resultados originais. Aos poucos, ela vai formando o seu próprio inventário. (...) para cada tipo de situação começava a existir um tipo diferenciado de música. As características comuns acumulam-se entre as várias peças destinadas a um mesmo fim. Começa a se formar um inventário associativo. (...) Esse inventário associativo, originado naquele

período, marcou profundamente a música de cinema e seus reflexos podem ser ainda hoje observados.

Esse inventário associativo apontado por Carrasco pode ser observado nessa cena de ação, tanto timbrística quanto ritmicamente. Os metais e a percussão na instrumentação dessa faixa reforçam a atmosfera de tensão e ação da cena; seja pelo uso da caixa, ou pelas trompas na melodia.

Captura de tela 5 - San ataca a vila de ferro



Fonte: Do autor (2021)

Outra cena em que "M2" é utilizado é em "Requiem" (00:52:20). Nessa sequência, Ashitaka está tentando sair da vila com San, após ser acidentalmente baleado. A trilha se inicia com cordas fazendo alguns arpejos menores, após as mulheres da fornalha verem o protagonista sangrando. Em seguida, a melodia "M2" é apresentada por uma flauta, eventualmente dobrada por um oboé. Essa faixa traz uma forte carga melancólica, principalmente por demonstrar o resultado do ódio carregado por San e Eboshi; a ferida de uma pessoa inocente. O *leitmotiv*, nessa situação, não está representando San de forma tão direta quanto em "The Furies", uma vez que a personagem desacordada não interfere diretamente na sequência.

Posteriormente, pode-se observar "M2" em "Princess Mononoke Theme Song" (01:05:40). Essa sequência é bastante interessante por representar o lado humano de San; após ser curado pelo deus cervo de sua ferida, Ashitaka acorda, ainda com a maldição de

Nago. A cue se inicia com os acordes introdutórios de "Departure - To the West", representando a "Jornada" de Ashitaka. Em seguida, San começa a contar o que aconteceu para o protagonista, e começa a cuidar do príncipe, com um tom de delicadeza e melancolia. O tema principal é baseado no *leitmotiv* "M2", e se inicia quando a protagonista entra em cena, novamente a representando de forma direta. Textualmente, a faixa é iniciada pela seção das cordas e a *Ryûteki* apresenta a melodia, e gradualmente, flautas, harpa, oboés, e clarinetes, com uma atmosfera reflexiva e melancólica.

A próxima aparição de "M2" é em "Princess Mononoke Theme Song (Vocal)" (01:18:20). Após o diálogo de Eboshi com as mulheres da vila, o plano corta para uma caverna na floresta, e Ashitaka aparece após recuperar a sua consciência. San está ao lado do protagonista, dormindo, e nesse contexto que se escuta o tema da Princesa Mononoke. Nessa *cue*, observa-se o uso de "M1" e "M2" representando San também de forma direta; o tema se inicia e logo ela entra em cena. A faixa apresenta a voz sempre em primeiro plano, acompanhada por sintetizadores, flauta, harpa, e violão, com um clima contemplativo. O uso desses sintetizadores pode ser uma representação, novamente, do lado espiritual de San, visto que a protagonista foi criada pela deusa Moro como uma filha.

É interessante apontar também que é apenas em "Princess Mononoke Theme Song (Vocal)" que se escutam "M1" e "M2" tocados em sequência. Essa escolha pode ser justificada pelo contexto narrativo da cena; é nessa sequência que o espectador (juntamente com Ashitaka) descobre a história do passado de San, e consegue compreender o motivo de seu ódio e repulsa pelos humanos, é nessa cena que o espectador *escuta* San por inteira.

Outra relação interessante em relação ao uso dos sintetizadores como representação do lado espiritual que se pode traçar é com a *cue* "The Legend of Ashitaka" em que também escutamos o instrumento eletrônico. Todavia, o uso do instrumento no tema de Ashitaka é menos predominante que no tema de San; é possível entender uma ideia de que ambos os personagens têm contato com o mundo espiritual e humano. Para Ashitaka, há um grande respeito aos espíritos, mas ele se identifica como humano acima de tudo, e para San, há um rancor e ódio aos humanos, e a autoidentificação dela como um lobo transparece o lado espiritual predominante.

A relação quase que contrapontística entre o diálogo e a música é analisada por Carrasco (2003), destacando a música como um componente vital do cinema como o conhecemos atualmente. É possível observá-la quando a canção tema de San continua, até o início de um diálogo entre Ashitaka e Moro. Quando os personagens começam a conversar, a melodia passa a ser cantarolada, mantendo assim, o foco no diálogo entre o humano e a deusa.

Em seguida, "M2" é observado na faixa "The Demon God III" (01:47:12), já analisada neste trabalho. O motivo, neste caso, é utilizado para representar literalmente a personagem que está sendo absorvida pela transformação de Okkoto em um deus demônio.

Captura de tela 6 - San sendo absorvida por Okkoto



Fonte: Do autor (2021)

A última aparição de "M2" é na *cue* "Princess Mononoke Theme Song (Vocal Ending)" (02:08:40). Essa faixa toca durante os créditos finais. Após uma longa seção *acapella*, o resto da instrumentação é introduzido gradualmente, seguindo a mesma instrumentação e atmosfera de "Princess Mononoke Theme Song".

2.9. "D"

O último *leitmotiv* a ser analisado neste trabalho será o "D", diretamente relacionado à figura do Andarilho Noturno. Esse material é um *ostinato* descendente, com um intervalo de quarta justa e quinta justa, respectivamente. O motivo tem a sua primeira aparição na faixa "Requiem II" (01:10:07). A ideia associada ao andarilho aparece pela primeira vez durante um diálogo entre Moro, San, Ashitaka, Okkoto e os javalis. Os deuses e humanos discutem sobre o motivo de o espírito da floresta ter curado Ashitaka, e de não ter curado Nago.

Ao explicar aos outros javalis da maldição rogada em seu braço, o protagonista é abordado pelo deus javali cego. Nesse momento, após uma introdução melancólica nas cordas, a trilha introduz o motivo "D" nos violinos. O fragmento é apresentado em sincronia

com Okkoto cheirando a mão de Ashitaka e confirmando que foi Nago quem impôs a maldição.



FIGURA 14: *Leitmotiv "D"* (Fonte: do autor, 2021)

Juntamente com o *leitmotiv*, uma atmosfera épica é explicitada através da música principalmente pelo *ostinato* (contornando uma estrutura de uma quinta justa e oitava), sobreposto a harmonia em quintas no naipe das cordas. Excepcionalmente nessa *cue*, o andarilho noturno não aparece; todavia, a figura do deus da floresta é mencionada mais de uma vez, exercendo um impacto indireto nos personagens. Somado a isso, imediatamente após o final da faixa, a figura do deus cervo entra em cena ao som de silêncio.

A próxima aparição de "D" será em "The World of the Dead" (01:53:26). Nessa cena o Andarilho Noturno foi decapitado durante a sua transformação, e conseqüentemente inicia uma busca destrutiva do seu membro perdido. A trilha é iniciada por um sintetizador no registro grave, harmônicos nos violinos, e algumas frases executadas por uma voz. Essa textura traz uma atmosfera estranha e de suspense ao ouvinte; sincronizada com planos da floresta morrendo e os *Kodamas* desaparecendo, há uma angústia evocada no espectador.

O *leitmotiv* é introduzido durante o diálogo de Eboshi e Jikobo, após a chefe entregar a cabeça do cervo ao monge. O motivo apresentado possui uma alteração: ao invés de ser constituído por duas colcheias repetidas como em "Requiem II", em "The World of the Dead" a ideia é apresentada por apenas uma colcheia por nota, ainda com o mesmo intervalo e altura que a faixa anterior. Somado à maior densidade melódica desse *ostinato*, o andamento mais rápido potencializa o suspense da cena.



FIGURA 15: "D" em "The World of the Dead" (Fonte: do autor, 2021)

Outra situação em que se pode observar "D" é em "The World of the Dead II" (01:56:03). A *cue* se inicia após Ashitaka abraçar San e se desculpar por não ter conseguido impedir o ataque de Eboshi. Seguido de uma introdução com *Ryuteki* e madeiras, o motivo "D" é novamente apresentado. Agora com um fragmento de "Jornada" nas trompas executado como uma espécie de resposta ao *ostinato*. Essa faixa traz uma carga melancólica na sua introdução, com as flautas tocando ao fundo enquanto a floresta continua a ser destruída. Posteriormente, o motivo traz uma ideia de grandiosidade tanto pela introdução das trompas quanto pela maior densidade melódica da faixa, sincronizada com a abertura dos planos com o Andarilho vagando pelas montanhas e destruindo a floresta.

A última aparição de "D" é em uma faixa não listada na trilha sonora oficial, que foi denominada de "The World of the Dead F" (02:00:02). Essa sequência mostra a chegada do Andarilho na Vila de Ferro, iniciada musicalmente com um sintetizador citando a introdução de "The Legend of Ashitaka" no registro grave. Com a cidade já destruída e os moradores evacuados, o *leitmotiv* é apresentado nas cordas, com a introdução dos metais. Rapidamente, a *cue* é interrompida por Ashitaka, que fala com Jiko.

3. Conclusão

Após discutir a pluralidade e versatilidade da técnica do *Leitmotiv*, é possível afirmar alguns pontos no que se diz respeito à trilha sonora do filme "Princesa Mononoke". Principalmente pela grande variedade de personagens, o uso dessa ferramenta composicional possibilita uma rápida associação do espectador dos temas musicais ao âmbito dramático. Além disso, as diferentes instrumentações somadas aos *leitmotifs* dos personagens facilitam a manipulação de sensações e climas criados pelo compositor ante a situações narrativas distintas.

Essa versatilidade musical narrativa permite também um desenvolvimento mais profundo dos personagens; visto que as relações musicais serão diretamente refletidas no filme, é possível realizar conexões diretas e indiretas a partir dessa técnica; seja pela representação indireta do fragmento "Jornada" nas cadências finais de "Princess Mononoke Theme Song" (Vocal, Instrumental e Final), ou pela representação literal dos personagens pelos *leitmotifs* em "The Demon God III".

É intuitivo imaginar que a faixa principal seria o tema homônimo ao título do longa, todavia, identifica-se uma relevância igual senão maior de temas que representam Ashitaka, ou até mesmo a sua jornada ao longo do drama. O universo musical da trilha só pode ser compreendido considerando a relação entre os temas, assim como o universo narrativo só pode ser compreendido considerando os outros personagens além de Ashitaka e San.

Além do uso dos fragmentos melódicos/harmônicos para representar os personagens, situações ou ideias, há um contraste timbrístico bem amplo que também contribui para essa significação musical. O hibridismo, como foi observado por Pereira (2019), desenvolve o lado espiritual e regional e unifica a trilha. Essa escolha textural pode ser vista tanto no uso de instrumentos do *Gagaku* como o *Ryuteki* e o *Hichiriki*, quanto na citação indireta de acordes como os formados pelo *Sho*. Esses instrumentos afirmam uma sonoridade japonesa, e somando-a à orquestra, pode-se obter um resultado simultaneamente regional e específico, e que possui uma maior acessibilidade para espectadores estranhos à cultura e música local.

Essa escolha da instrumentação híbrida permitiu também uma construção de unidade e personalidade para a trilha, contando com instrumentos e ideias japonesas e com a orquestra agindo como um fio condutor e espaço para o desenvolvimento de ideias. Além disso, a utilização desses instrumentos reafirma o local geográfico da narrativa (KARLIN, WRIGHT, 2004); é possível concluir que o drama se passa no Japão somente pela música, pelo uso dos instrumentos tradicionais.

A outra escolha timbrística feita por Hisaishi foi o uso de sintetizadores em contraste às duas outras instrumentações (*Gagaku* e orquestral). Os sintetizadores estão

posicionados estrategicamente em faixas cujo contexto envolve a presença de algum deus, direta ou indiretamente. Os sintetizadores, somados à orquestra e aos instrumentos japoneses, novamente reforçam a personalidade dessa trilha, que além de seguir com escolhas de texturas mais tradicionais, também explora essa instrumentação mais moderna.

Dois exemplos dessa escolha aparecem em "The Forest of the God", e "The Legend of Ashitaka". A primeira sendo a utilização direta do sintetizador, como camada primária da faixa ao executar a melodia principal, e a segunda sendo uma forma indireta de inferir a ideia divina, com o sintetizador pontuando um momento específico da trilha. Em simultaneidade a essas representações musicais, observam-se as contrapartes narrativas; em "The Forest of the God", o principal aspecto representado é o deus cervo, e em "The Legend of Ashitaka", a maldição do braço de Ashitaka é "prevista" visto que ela só apareceria momentos depois dessa faixa inicial.

Com o repertório associativo dessa perspectiva eurocêntrica que o espectador ocidental possui (CARRASCO, 2003), é possível compreender diversas convenções utilizadas, como o registro grave de cordas como algo ameaçador, o uso de metais para representar ação ou heroísmo, e o uso de cordas para entoar tristeza. Essas escolhas feitas por Hisaishi apenas reforçam o tom épico e melancólico do drama, potencializando os pontos destacados pela música.

Finalmente, pode-se discutir sobre as perguntas inicialmente levantadas neste trabalho; Quais aspectos permitem a mudança dos sentimentos evocados na trilha? A instrumentação, dinâmica, e densidades harmônica e melódica são fatores que alteram diretamente o clima de faixas diferentes com o mesmo material musical. A outra pergunta levantada foi: Existe alguma ligação direta entre a técnica dos *Leitmotivs* e o impacto narrativo da trilha? Se sim, como elas foram aplicadas nesse caso? Pelo que foi analisado e contestado neste trabalho, sim. Existem relações musicais que afetam diretamente no desenvolvimento dramático do filme, seja por quaisquer dos fatores indicados na primeira resposta. E com essas duas afirmações, ainda permanece um outro tópico de pesquisa a se explorar mais profundamente seria investigar por quê o compositor decidiu utilizar o *Leitmotiv* "Jornada" nos temas da Princesa Mononoke, e se existe alguma outra relação como esta ao longo da trilha.

4. Apêndice

4.1. Glossário

Leitmotiv: Uma representação de uma ideia, personagem, lugar, entidade, ou outro componente da ação dramática da obra musical. "*Leitmotiv* designa um tema ou outra ideia musical coerente, claramente definido por uma identidade formal, a qual permite a sua identificação, mesmo que modificado, em aparições subsequentes, a partir da sua primeira exposição" (SOUSA, 1999, p. 53-54)

Cue: Termo utilizado para nomear as músicas inseridas ao longo do evento dramático musical.

Taiko: Grupo de instrumentos percussivos tradicionais japoneses, utilizado em músicas de corte, teatros e em festivais. Com variações de tamanho, um dos mais conhecidos é o taiko do teatro *noh*, com aproximadamente 26 centímetros de diâmetro e quinze centímetros de altura. Seu couro pode ser de couro de cavalo ou de boi. (MALM, 2000, p. 140) (tradução do autor)

Kane: Um gongo de latão utilizado em festivais. Normalmente segurado pela mão esquerda e tocado com uma baqueta com a ponta de osso. Pode ser tocado no centro do prato ou nas paredes, com o músico abafando ou não o prato com os três dedos da mão que o segura. (MALM, 2000, p. 58)

Ryūteki: Uma flauta de bambu de origem chinesa com sete furos, utilizada para músicas de *tōgaku*, sendo a maior flauta dentro do *gagaku*. (MALM, 2000, p. 109)

Hichiriki: Um instrumento curto de palhetas duplas utilizado no *gagaku*, feito de bambu e enrolado com casca de cerejeira ou wistéria. Possui um som semelhante ao de um oboé, mas especialmente mais amplo devido à espessura das palhetas. (MALM, 2000, p. 107-109)

Shō: Um conjunto de dezessete tubos de ar que são posicionados em uma espécie de cuia. Ao assoprar nessa tigela, uma série de acordes pode ser formada. (MALM, 2000, p. 110)

Tabla: Um par de tambores indianos utilizado na música clássica hindustani, o tambor da direita é feito de madeira, e o da esquerda de metal ou argila. (RANDEL, 2003, p. 864)

Sintetizador: Uma máquina que produz e modifica sons à partir da síntese musical, através da alteração de parâmetros como o formato intensidade e duração de ondas sonoras, podendo ou não somar ondas umas com as outras (tradução do autor)¹⁸.

Minyō: Música popular folclórica japonesa, canções de trabalho ou diversão, com temáticas de lavoura, pesca e outras atividades cotidianas. (MALM, 2000)

¹⁸(disponível em: <https://www.britannica.com/art/music-synthesizer> Acesso em 13 de dezembro de 2021).

4.2. Gráficos e Tabelas

Cue Sheet

Início/Fim	Cue	Clima	Leitmotiv	Instrumentação	Inst. japoneses	Contexto
00:00:00/0 0:01:39	The Legend of Ashitaka	Misterioso/Épico/Triunfante	Ashitaka	Cordas, Harpa, Glockenspiel, Madeiras, Trompas, Synth, Percussão	Odaiko	Apresentação do mundo, introdução à história
00:02:32/0 0:03:24	Tatarigami (Demon God)	Tensão/ Ação	Tatarigami	Synth, Cordas, Metais, Clarinetes, Piano	Taiko, Kane	Conflito com um demônio
00:10:00/0 0:12:32	Departure - To the West	Reflexivo/Épico	"Jornada"	Cordas, Harpa, Madeiras, Trompas, Percussão	Ryuteki, Hichiriki	Início da jornada de Ashitaka
00:13:33/0 0:14:09	Demon Power	Ação/Tensão	Power	Cordas, Madeiras, Metais		Conflito samurais de Asano/ Poderes de Ashitaka
00:15:55/0 0:18:54	Land of the Impure	Humor/Mistério/Melancolia/Épico	Ashitaka/Tatarigami/"Jornada"	Cordas, Harpa, Synth, Madeiras, Trompas	Ryuteki	Introdução do Jiko
00:22:29/0 0:23:21	The Encounter	Calmo/Misterioso	M1/"Jornada"	Cordas, Synth, Harpa	Ryuteki, Hichiriki, Shô*	Primeiro encontro de San e Ashitaka
00:24:19/0 0:26:46	Kodamas	Alegre/Etéreo	S1/S2	Synths, Cordas, Percussão, Piano, Contrafagote	Shô*	Kodamas guiando Ashitaka pela floresta
00:27:28/0 0:28:08	The Forest of the God	Misterioso/Etéreo	S1/S2	Synths, Cordas, Clarone	Shô*	Aparece a figura do Shishigami
00:32:58/0 0:33:37	Evening at the Fireworks	Sereno/Alegre	Eboshi	Cordas, Madeiras, Metais, Tabla		Apresentação da Iron Town

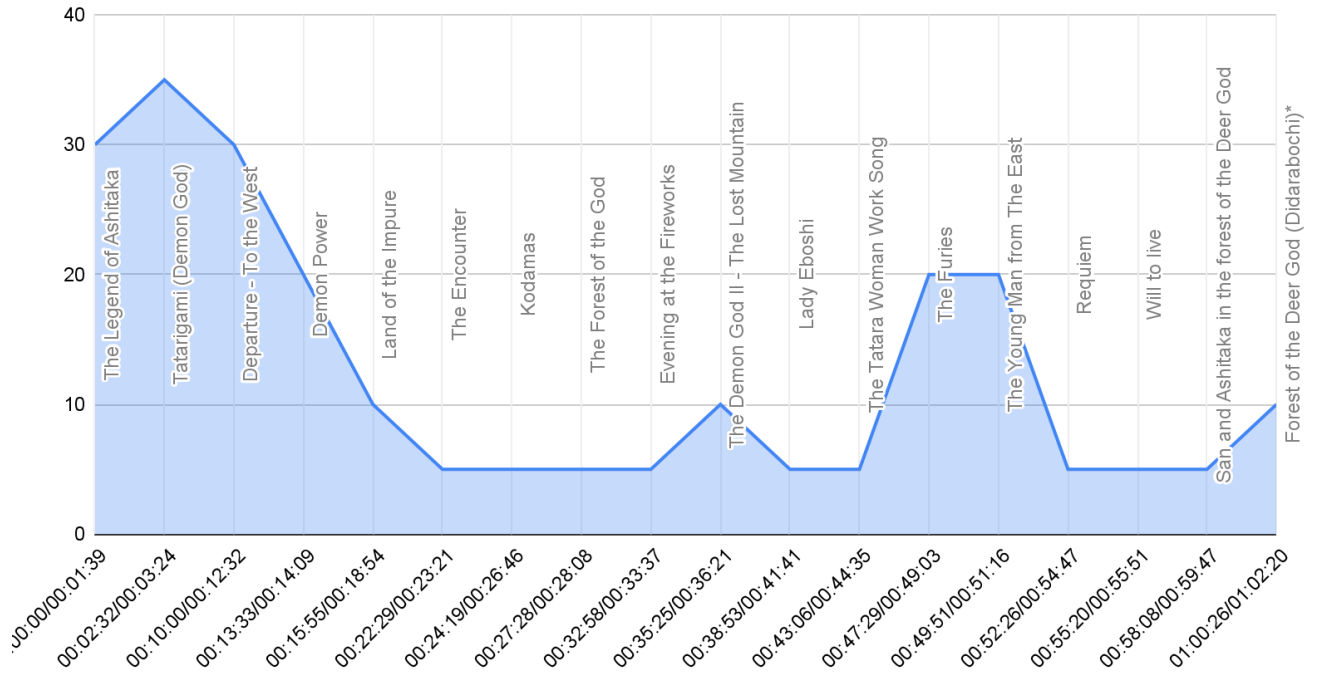
00:35:25/0 0:36:21	The Demon God II - The Lost Mountain	Tensão/ Ação	Tatarigami	Cordas, Percussão, Metais, Madeiras	Taiko, Kane	História de como Eboshi derrotou o Nago
00:38:53/0 0:41:41	Lady Eboshi	Serena/Melancólica	Eboshi/Ashitaka	Synth, Cordas, Trompa, Oboé, Harpa, Flauta		Eboshi mostra as armas feitas pelos leprosos
00:43:06/0 0:44:35	The Tataru Woman Work Song	Serena		Synth, Coro, Tabla, Percussão	Uta (minyo ¹⁹)	Mulheres da vila trabalhando
00:47:29/0 0:49:03	The Furies	Tensão/Ação	M2	Timpano, Percussão, Metais, Madeiras, Cordas		San invade a vila
00:49:51/0 0:51:16	The Young Man from The East	Calmo/Melancólico/Heróico	Ashitaka	Cordas, Harpa, Madeiras, Trompas, Synth, Percussão		Ashitaka tenta separar a briga entre San e Eboshi
00:52:26/0 0:54:47	Requiem	Melancólico	M2	Cordas, Madeiras		Ashitaka sai da vila, ferido acidentalmente
00:55:20/0 0:55:51	Will to live	Melancólico	"Jornada"	Harpa, Cordas, Madeiras, Trompa	Hichiriki, Ryuteki	Ashitaka desmaia, e San conversa com seus irmãos
00:58:08/0 0:59:47	San and Ashitaka in the forest of the Deer God	Misterioso/Etéreo/Melancólico	S1/S2/"Jornada"	Synths, Cordas, Madeiras, Harpa	Ryuteki, Hichiriki, Shô*	San leva Ashitaka para a floresta do deus Cervo
01:00:26/0 1:02:20	Forest of the Deer God (Didarabochi)*	Misterioso/Etéreo	S1/S2	Synths, Cordas, Madeiras, Harpa	Shô*	O Andarilho noturno se transforma em Cervo
01:03:59/0 1:04:35	Battle Drums A*	Ação/Tensão		Percussão	Taiko	Javalis se preparam para a guerra
01:05:40/0	Princess	Melancólico	M2	Cordas, Harpa, Synth, Madeiras	Ryuteki	O deus Cervo cura a ferida de Ashitaka, mas não

¹⁹ **Minyo:** Música folclórica japonesa (ver glossário)

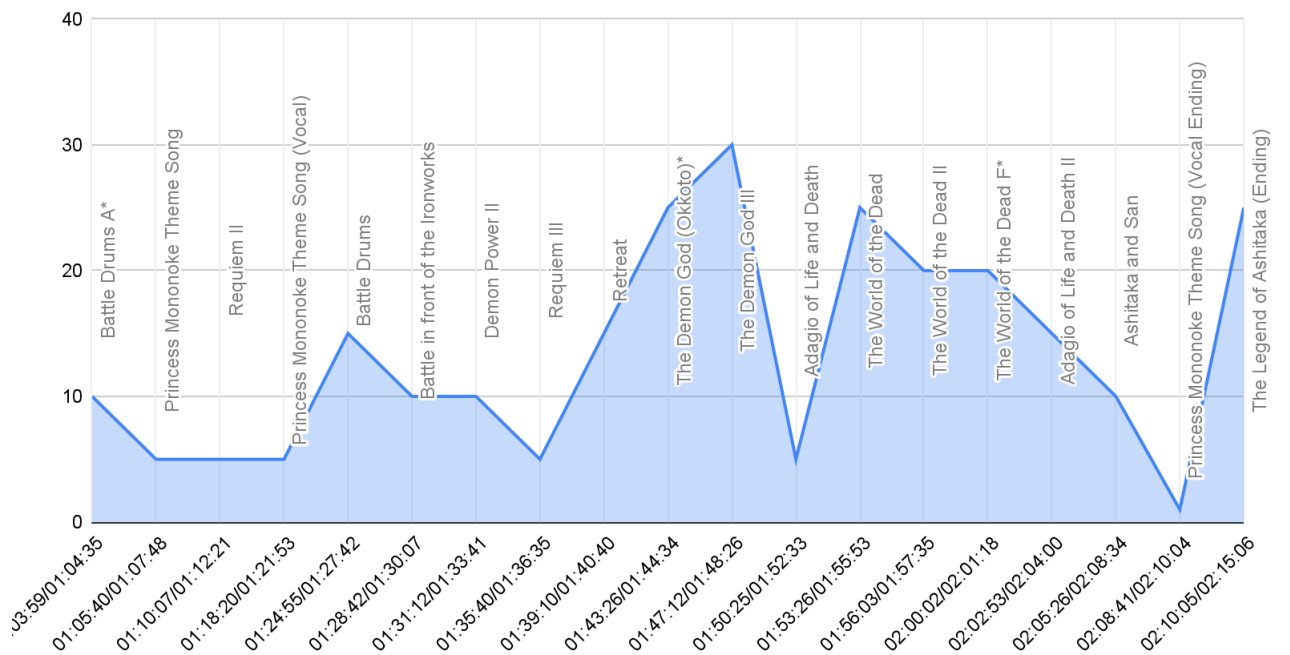
1:07:48	Mononoke Theme Song					a maldição
01:10:07/0 1:12:21	Requiem II	Melancólico	D	Cordas, Madeiras, Synth		Ashitaka conta a Okkoto sobre a maldição de Nago
01:18:20/0 1:21:53	Princess Mononoke Theme Song (Vocal)	Melancólico	M1/M2	Synth, Piano, Voz, Cravo, Harpa	Ryuteki	Ashitaka acorda depois de desmaiar com os javalis
01:24:55/0 1:27:42	Battle Drums	Ação/Tensão		Percussão	Taiko	Todos se preparam para uma última guerra entre deuses e humanos
01:28:42/0 1:30:07	Battle in front of the Ironworks	Ação/Tensão		Cordas, Piano, Madeiras, Metais		Ashitaka se depara com os samusais de Asano atacando a vila
01:31:12/0 1:33:41	Demon Power II	Ação/Tensão	Power	Cordas, Piano, Madeiras, Metais, Tímpanos, Glockenspiel		Ashitaka luta com os samurais para falar com Eboshi
01:35:40/0 1:36:35	Requiem III	Melancólico		Cordas, Madeiras		Kohroku conta da guerra
01:39:10/0 1:40:40	Retreat	Misterioso/Tensão	Power	Cordas, Percussão, Metais, Madeiras		Humanos perseguem Okkoto, que volta para a floresta por seus ferimentos
01:43:26/0 1:44:34	The Demon God (Okkoto)*	Ação/Tensão	Tatarigami	Synth, Cordas, Metais, Clarinetes, Piano		Okkoto começa a se transformar em demônio, junto com San
01:47:12/0 1:48:26	The Demon God III	Ação/Tensão	M2/Ashitaka/Tatarigami	Cordas, Metais, Percussão		Ashitaka encontra o demônio Okkoto, buscando por San
01:50:25/0 1:52:33	Adagio of Life and Death	Melancólico/Tensão	Tatarigami	Cordas, Trompa, Madeiras		O deus Cervo aparece para matar Okkoto e Moro, e é atacado por Eboshi
01:53:26/0 1:55:53	The World of the Dead	Melancólico/Tensão/Épico	D	Synths, Percussão, Cordas, Metais		Depois de decaptado, o deus Cervo se transforma e começa a procurar sua cabeça
01:56:03/0 1:57:35	The World of the Dead II	Melancólico/Épico	D/"Jornada"	Synth, Madeiras, Metais, Cordas, Piano	Ryuteki	Ashitaka consola San, e pede sua ajuda

02:00:02/0 2:01:18	The World of the Dead F*	Melancólico/Te nsão/Épico	D/Ashitaka	Synth, Cordas		O Andarilho noturno destrói a vila
02:02:53/0 2:04:00	Adagio of Life and Death II	Melancólico/Te nsão/Triumfante		Synth, Cordas, Piano, Madeiras, Metais, Percussão		San e Ashitaka devolvem a cabeça para o Andarilho
02:05:26/0 2:08:34	Ashitaka and San	Sereno/Alegre		Synth, Piano, Cordas, Madeiras, Glockenspiel, Harpa		O conflito se resolve, e os personagens planejam como reconstruir suas vidas de uma forma melhor
02:08:41/0 2:10:04	Princess Mononoke Theme Song (Vocal Ending)	Melancólico	M2	Voz, Synths		Créditos
02:10:05/0 2:15:06	The Legend of Ashitaka (Ending)	Heroico	Ashitaka	Cordas, Glockenspiel, Madeiras, Trompas, Percussão, Piano	Ryuteki	Créditos

Intensidade das Cues (Parte 1)



Intensidade das Cues (Parte 2)



4.3. Transcrições

The Legend of Ashitaka
Transcrição por Rodrigo Junji Marques Torihara

Joe Hisaishi

A
Rubato

$\text{♩} = 75$

Flutes
Oboes
Clarinets in Bb
Bassoons
Horns in F
Glockenspiel
Bumbo de Concerto
Odaiko
Pratos
Sintetizador
Harpa
Violins I
Violins II
Violas
Violoncellos
Contrabasses

p *mp* *mf* *f* *fff* *pp* *ppp* *fff*

2

22

Fl.

Ob.

Bs Cl.

Bsn.

F Hn.

Glock.

Bumb. Conc.

Odk.

Cym.

Synth.

Hrp.

Vln. I

Vln. II

Vla.

Vc.

Cb.

ff

f

mf

mp

p

rit.

p rit.

f

mf

p rit.

f

mf

p rit.

f

mf

p rit.

f

mf

p rit.

Departure -To the West-

Transcrição de Rodrigo Junji Marques Torihara

Joe Hisaishi

J = 66 **A** **B** **C**

Ryuteki
Hichiriki
Flute 1
Flute 2
Oboe
B♭ Clarinet
Bassoon 1 & 2
F Horn 1 & 2
Base Drum
Cymbal
Harp
Violina 1
Violina 2
Violas
Violoncellos
Contrabaixes

mp *mf* *p* *mp* *p* *mp* *p*

2

25 **D** $\text{♩} = 122$ $\text{♩} = 66$ **E** **F**

Ryu.

Hchi.

Fl. 1

Fl. 2

Ob.

B♭ Cl.

Ban. 1, 2

F Hn. 1, 2

B. Dr.

Cym.

Hrp.

Vln. 1

Vln. 2

Vla.

Vcl.

Cha.

The Encounter

Transcrição de Rodrigo Junji Marques Torihara

Joe Hisaishi

♩ = 66

A

Ryuteki

Hichiriki

Sintetizador

Trompas I e III

Trompas II e IV

Harpa

Violins I e II

Violas

Violoncellos

Contrabasses

p

p

mf

p

p

mf

mf

2

5 **B**

Ryu. *mf*

Hichi.

Synth.

Trom. I e III

Trom. II e IV

Hrp. *mf*

Vln. I e II

Vlas

Vc.

Cb.

9

Ryu.

Hichi.

Synth.

Trom. I e III

Trom. II e IV

Hrp.

Vln. I e II

Vlas

Vc.

Cb.

mf

mf

p

p

p

p

Detailed description: This is a page of a musical score, page 57, rehearsal mark 9. The score is for a large ensemble. The instruments and their parts are: Ryu. (flute), Hichi. (oboe), Synth. (synthesizer), Trom. I e III (trumpets), Trom. II e IV (trombones), Hrp. (harp), Vln. I e II (violins), Vlas (viola), Vc. (cello), and Cb. (double bass). The key signature is one sharp (F#). The tempo and meter are not explicitly shown. The score is divided into four measures. The Ryu. part starts with a melodic line in the first measure, followed by a rest in the second, and then continues in the third and fourth. The Hichi. part has a rest in the first two measures, then enters in the third measure with a melodic line. The Synth. part has rests in all four measures. The Trom. I e III part has a melodic line in the first measure, a rest in the second, and then continues in the third and fourth. The Trom. II e IV part has a melodic line in the first measure, a rest in the second, and then continues in the third and fourth. The Hrp. part has rests in all four measures. The Vln. I e II part has a melodic line in the first measure, a rest in the second, and then continues in the third and fourth. The Vlas part has a melodic line in the first measure, a rest in the second, and then continues in the third and fourth. The Vc. part has a melodic line in the first measure, a rest in the second, and then continues in the third and fourth. The Cb. part has a melodic line in the first measure, a rest in the second, and then continues in the third and fourth. Dynamics include *mf* (mezzo-forte) and *p* (piano).

The Forest of the God

Transcrição por Rodrigo Junji Marques Torihara

Joe Hisaishi

♩ = 66

This system contains the first four measures of the score. It features four staves: Contrafagote (Bassoon), Sintetizador (Synthesizer), Cordas (Strings), and Contrabass (Double Bass). The Contrafagote and Contrabass parts begin in measure 4 with a sixteenth-note scale starting on B-flat, marked *ff* and including a sixteenth rest. The Cordas part plays a sustained chord of G4, B4, and D5, marked *ppp*. The Synthetizador part is silent.

This system contains measures 5 through 8. It features four staves: Cbsn (Clarinet Bassoon), Pno. El. (Electric Piano), Crds. (Strings), and Cb. (Double Bass). The Cbsn part has a quarter rest in measure 5. The Pno. El. part plays a melodic line starting in measure 5, marked *mf*. The Crds. part plays a sustained chord of G4, B4, and D5, marked *ppp*, with a *dim.* marking in measure 8. The Cb. part has a quarter rest in measure 5.

5. Referências

Livros, teses, e artigos

- BELLANO, Marco **From Albums to Images. Studio Ghibli's Image Albums and their impact on audiovisual strategies.** Trans. Revista Transcultural de Música, núm. 16, 2012, pp. 1-16 Sociedad de Etnomusicología Barcelona, España
- CARRASCO, Claudiney Rodrigues. **Syghkronos - a formação da poética musical do cinema.** Via Lettera Editora, 2003.
- HALFYARD, Janet K. **Danny Elfman's Batman: A film Score Guide.** 1. ed. Laham, Maryland: Scarecrow Press Inc., 2004.
- KARLIN, Fred; WRIGHT, Rayburn. **On the Track: a guide to contemporary film scoring.** 2. ed. Nova Iorque: Routledge, 2004.
- MALM, William P. **Traditional Japanese Music and Musical Instruments.** 2. ed. Tóquio, Nova Iorque, Londres: Kodansha International, 2000.
- MIYAZAKI, Hayao. **TURNING POINT 1997-2008** San Francisco. VIZ Media, 2014.
- PEREIRA, Renan Ventura. **Hôgaku Yôgaku no Cinema Japonês: a música de Joe Hisaishi no filme Mononoke Hime.** 2019. Dissertação (Mestrado) - Curso de Pós-Graduação Música em Contexto, Música, Universidade de Brasília, Brasília, 2019.
- RANDEL, Don Michael. **The Harvard Dictionary of Music.** 4 ed. Cambridge, Massachusetts, and London, England. Harvard University Press, 2004.
- SOUSA, Elisabette Marques Jesus de. **A TÉCNICA DO LEITMOTIV EM DER RING DES NIBELUNGEN DE RICHARD WAGNER E EM BUDDENBROOKS DE THOMAS MANN.** 1999. Tese de mestrado em Literatura, Faculdade de Letras da Universidade de Lisboa, Lisboa 1999
- SABOIA, Ricardo Troccoli de Nogueira. **PROCESSO DE COMPOSIÇÃO DE TRILHA SONORA A PARTIR DA ANÁLISE DA MÚSICA DE HANS ZIMMER NA CENA FINAL DO FILME A ORIGEM.** 2018. TCC (Graduação) - Curso de Bacharelado em Música Com Especialização em Arranjo e Composição, Faculdade de Música Souza Lima, São Paulo, 2018.
- SILVA, Andre Eduardo Rodrigues da; CARRASCO, Claudiney Rodrigues; LEÃO, Carolina Morgado. **A relação entre a música de Joe Hisaishi e a direção de Hayao Miyazaki.** In: XXVI CONGRESSO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA UNICAMP, 2018, Campinas. Revista dos Trabalhos de Iniciação Científica da UNICAMP. Campinas: Universidade Estadual de Campinas, 2018.
- WRIGHT, Rayburn. **INSIDE THE SCORE.** Delavan, New York: Kendor Music Inc., 1982

Websites

IMDB. **Princess Mononoke: box office mojo**. Box Office Mojo. Disponível em:

https://www.boxofficemojo.com/title/tt0119698/?ref=bo_se_r_1. Acesso em: 08 jun. 2021.

Britannica, The Editors of Encyclopaedia. "**music synthesizer**". *Encyclopedia Britannica*, 27 Jan. 2016, Disponível em: <https://www.britannica.com/art/music-synthesizer> . Accessed 14 December 2021.

HISAISHI, Joe. **Joe Hisaishi - Official Website**. Biography. Disponível em:

<http://www.joehisaishi.com/biography.php>. Acesso em: 08 jun. 2021.

VGMDb. **Joe Hisaishi**: Discografia. Disponível em: <https://vgmdb.net/artist/752>. Acesso em: 08 jun. 2021.

Mídias

HISAISHI, Joe. **もののけ姫 サウンドトラック: Mononoke Hime Saundotorakku** [Princess Mononoke Soundtrack]. Tokuma Japan Communications TKCA-71168, 1997, compact disc.

MONONOKE Hime [Princesa Mononoke]. Direção Hayao Miyazaki. Música de Joe Hisaishi. 1997. Brasil: Versátil Home Video, 2016. DVD, 133 minutos.