



FACULDADE DE MÚSICA SOUZA LIMA

ANA BEATRIZ FRANCISCO SOUZA DE FREITAS

**O uso do *leitmotif* no cinema: uma análise da trilha sonora da animação
*Como Treinar o Seu Dragão***

São Paulo
2023

ANA BEATRIZ FRANCISCO SOUZA DE FREITAS

**O uso do *leitmotif* no cinema: uma análise da trilha sonora da animação
*Como Treinar o Seu Dragão***

Trabalho de Conclusão de Curso submetido ao
Curso de Composição e Arranjo da Faculdade de
Música Souza Lima como requisito parcial para a
obtenção do título de Bacharel em Música com
especialização em Composição e Arranjo.

Orientador: Prof. Me. Rodrigo de Castro Lopes

São Paulo
2023

Freitas, Ana Beatriz Francisco Souza de.

O uso de leitmotif no cinema: uma análise da trilha sonora da animação Como Treinar o seu Dragão. / Ana Beatriz Francisco Souza de Freitas. – 2023.

44 f. ilust.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) apresentado à Faculdade Souza Lima, São Paulo, 2023.

Área de Concentração: Análise.

Orientador: Prof. Me. Rodrigo de Castro Lopes.

1. Leitmotif. 2. Trilha Sonora. 3. Análise. 4. Animação. I. Lopes, Rodrigo de Castro (orientador). II. Título.

Bibliotecária responsável: Daniela da Silva Oliveira CRB 8/10189

Dedico este trabalho à minha família e em especial à minha avó Celia (in memoriam).

AGRADECIMENTOS

Agradeço a todos que me ajudaram a tornar este trabalho possível. A minha família, em especial meu avô Evandro que disponibilizou muito de seu tempo para me ajudar com este trabalho. Agradeço também meus amigos da faculdade Souza Lima e todos os meus amigos da vida. Agradeço, por fim, a todos os professores que me ajudaram e em especial meu orientador Prof. Me. Rodrigo de Castro Lopes e ao Prof. Jorge Shy que me ajudou muito no processo de preparação para o vestibular.

"Por menores que sejamos, devemos sempre lutar pelo que acreditamos estar certo. E eu não quero dizer lutar com o poder dos nossos punhos ou das nossas espadas... E sim com o poder de nossos cérebros e nossos pensamentos e nossos sonhos."

Como Treinar o Seu Dragão, 2010

RESUMO

Este trabalho propõe analisar o uso de *leitmotifs* nas composições da trilha sonora da animação *Como Treinar o Seu Dragão* e identificar os principais temas que aparecem no decorrer do filme. Além disso, apresentaremos um contexto histórico da utilização de *leitmotifs*, explicando como este recurso foi utilizado por Richard Wagner em suas óperas no século XIX, tendo como base o livro *Understanding the Leitmotif: From Wagner to Hollywood Film Music* de Matthew Bribitzer-Stull, o livro Fundamentos da Composição Musical de Arnold Schoenberg além de outros artigos relacionados ao tema.

Palavras-chave: Leitmotif. Como Treinar o Seu Dragão. Trilha sonora. Análise. Animação. John Powell.

ABSTRACT

This work proposes to analyze the use of leitmotifs in the compositions of the soundtrack for the animation *How to Train Your Dragon* and identify the main themes that appear throughout the film. Furthermore, we will present a historical context of the use of leitmotifs, explaining how this resource was used by Richard Wagner in his operas in the 19th century, based on the book *Understanding the Leitmotif: From Wagner to Hollywood Film Music* by Matthew Bribitzer-Stull, the book *Fundamentals of Musical Composition* by Arnold Schoenberg as well as other articles related to the topic.

Keywords: Leitmotif. *How to Train Your Dragon*. Soundtrack. Analysis. Animation. John Powell.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Representação do tema de Giants.....	16
Figura 2 - Representação do tema de Fafner as Dragon.....	16
Figura 3 - Representação do CIN traduzido.....	18
Figura 4 - Representação de Indy's Feelings for Marion.....	19
Figura 5 - Representação do CIN de Indy's Feelings for Marion traduzido.....	19
Figura 6 - Representação da redução de Hiccup's Theme pt 1.....	23
Figura 7 - Representação da redução de Hiccup's Theme pt 1.....	23
Figura 8 - Representação da redução de Hiccup's Theme pt 2.....	24
Figura 9 - Representação dos Viking's.....	24
Figura 10 - Representação da redução de Viking's Theme.....	25
Figura 11 - Representação da redução da ponte de Viking's Theme.....	25
Figura 12- Representação da redução de Dragon's Theme.....	26
Figura 13 - Representação dos dragões.....	26
Figura 14 - Representação da personagem Astrid.....	27
Figura 15 - Representação da redução de Romantic Theme.....	27
Figura 16 - Representação do personagem Banguela.....	28
Figura 17 - Representação da redução de Toothless Theme.....	29
Figura 18 - Representação da redução de Toothless Theme em Ré maior....	32
Figura 19 - Representação da redução de Toothless Theme em Sol menor..	33
Figura 20 - Representação da redução de Toothless Theme em Si maior.....	34
Figura 21 - Representação da redução da variação da segunda parte de Hiccup's Theme.....	34
Figura 22 - Representação da redução da primeira parte de Test Drive.....	35
Figura 23 - Representação da redução do refrão de Test Drive.....	36
Figura 24 - Representação da redução da ponte de Test Drive.....	37
Figura 25 - Representação da redução da modulação de Test Drive.....	38
Figura 26 - Representação da redução da variação de Toothless Theme.....	39
Figura 27 - Representação da redução de Romantic Theme.....	41
Figura 28 - Representação da redução da variação de Toothless Theme.....	41
Figura 29 - Representação da redução de Toothless Theme.....	42
Figura 30 - Representação da redução da primeira parte de Hiccup's Theme... 42	
Figura 31 - Representação da redução de Hiccup's Theme.....	43

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	11
2 JOHN POWELL.....	13
3 LEITMOTIF.....	14
3.1 ANÁLISE DE UM LEITMOTIF.....	17
4 O LEITMOTIF COMO FERRAMENTA NA COMPOSIÇÃO.....	21
5 LEITMOTIF NA ANIMAÇÃO.....	23
5.1 HICCUP'S THEME.....	23
5.2 VIKING'S THEME.....	24
5.3 DRAGON'S THEME.....	25
5.4 ROMANTIC THEME.....	27
5.5 TOOTHLESS THEME.....	28
6 LEITMOTIFS NAS MÚSICAS.....	30
6.1 THIS IS BERK.....	30
6.2 DRAGON BATTLE.....	30
6.3 DOWNED DRAGON.....	31
6.4 FORBIDDEN FRIENDSHIP.....	33
6.5 TEST DRIVE.....	35
6.6 ROMANTIC FLIGHT.....	38
6.7 COMING BACK AROUND.....	39
CONCLUSÃO.....	44
REFERÊNCIAS.....	45

1 INTRODUÇÃO

Como Treinar o Seu Dragão é um filme de animação computadorizada produzido pela DreamWorks Animation e dirigido por Chris Sanders e Dean DeBlois. O filme foi lançado em 2010 e é baseado no livro homônimo de Cressida Cowell. Em resumo, a história se passa em uma ilha *Viking* chamada Berk, onde seus habitantes lutam contra dragões que atacam suas casas e seu gado. O personagem principal é um jovem *Viking* chamado Soluço, que sonha em mostrar seu valor para a tribo, mas ele acaba fazendo amizade com um dragão chamado Banguela e juntos ensinam aos moradores de Berk que é possível viver em harmonia com os dragões.¹

Quem compôs a trilha sonora da animação foi o renomado compositor britânico John Powell. Ele é conhecido por criar músicas para filmes de grande sucesso como *Rio*, *Kung Fu Panda*, *Happy Feet*, além da trilogia de *Como Treinar o Seu Dragão*, cujo reconhecimento o nomeou para o prêmio BAFTA em 2011 e para o Oscar em 2010.² Um recurso narrativo utilizado por Powell para compor a trilha sonora, é conhecido como *leitmotif*. É um mecanismo em que se cria um tema para um personagem, lugar ou sentimento que é repetido toda vez que o elemento em que está relacionado aparece ou é mencionado no filme. O uso de *leitmotifs* é muito comum em filmes de ação e aventura, por conectar emocionalmente o público com os personagens e a história. Embora o *leitmotif* seja conhecido por seu uso no cinema, Richard Wagner, o maestro e compositor alemão, foi quem popularizou o uso deste recurso em suas óperas anos antes do cinema ser criado. Wagner utilizou o *leitmotif* em diversas óperas como Lohengrin que teve sua estreia em 1850 e na ópera *The Ring* (do alemão *Der Ring des Nibelungen*) que estreou em 1876 que consiste em um ciclo de quatro óperas épicas.³ O uso de *leitmotifs* de Wagner teve uma influência na música no século XX, inspirando compositores posteriores como Arnold Schoenberg, Bernard Herrmann e John Williams.

O objetivo deste trabalho foi, por meio da análise da trilha sonora da animação *Como Treinar o Seu Dragão*, mostrar o uso de cinco *leitmotifs* criados por John Powell e como se comportam de acordo com o personagem, suas emoções durante

¹ Resumo da história feito pela autora.

² Disponível em: John Powell age, hometown, biography. 2018.

³ BRIBITZER-STULL, Matthew, *Understanding the Leitmotif: From Wagner to Hollywood Film Music*, 2015.

o filme e a interação dos temas entre si, levando em conta mudança de tonalidade e mudanças rítmicas em determinadas situações.

2 JOHN POWELL

John Powell nasceu no dia 18 de setembro de 1963 em Londres, Reino Unido. Quando pequeno, tocava violino e logo ingressou na Trinity College of Music em Londres. Powell participou por um breve período do movimento rock e jazz, quando tocou para a banda de soul Faboulistics.

Powell começou sua carreira como compositor de comerciais e em 1995 foi co-fundador da produtora Independently Thinking Music, em Londres, tendo produzido músicas para mais de cem comerciais ingleses e franceses. Trabalhou como assistente de Patrick Doyle, compositor escocês famoso por compor para filmes como *Harry Potter e o Cálice de Fogo*, *Eragon* e *Thor*.

Seu trabalho com Doyle fez com que conhecesse o diretor John Woo, que pediu para Powell compor a trilha sonora para seu filme *Face Off* de 1997, quando se mudou para Los Angeles. A trilha foi produzida pelo lendário compositor Hans Zimmer. Até que em 1998, Powell compôs pela primeira vez para a DreamWorks Animation, junto com Harry Gregson-Williams para o filme *FormiguinhaZ*, sendo este o marco de uma longa parceria com Gregson-Williams e com a DreamWorks Animations.

Powell continuou trabalhando com Gregson-Williams em filmes como *A Fuga das Galinhas* e o vencedor do Oscar, *Shrek*. Além de trabalhar com a DreamWorks Animation, Powell também trabalhou com a Blue Fox Studios, onde compôs para *A Era do Gelo 2* em 2006 e para *A Era do Gelo 3* em 2009. Outros trabalhos de John Powell para animações incluem o vencedor do Oscar, *Happy Feet* em 2006 e a animação que é o foco deste trabalho, *Como Treinar o Seu Dragão* em 2010. John Powell trabalhou novamente em conjunto com Hans Zimmer na animação da DreamWorks Animation, *Kung Fu Panda* em 2008.

Muitos acreditam que o trabalho que Powell fez em *Como Treinar o Seu Dragão* foi uma de suas melhores trilhas, sendo indicada para o Oscar como Melhor Trilha Original em 2010. Em 2013, tirou um ano sabático de seu trabalho em trilhas sonoras, quando, em abril de 2014, retornou fazendo a trilha sonora da sequência *Como Treinar o Seu Dragão 2* e *Rio 2*, assim como o último filme da franquia *Como Treinar o Seu Dragão 3* em 2019.⁴

⁴ Disponível em: John Powell age, hometown, biography.

3 LEITMOTIF

Leitmotif é um recurso narrativo utilizado que, no universo do cinema, ajuda o público a se conectar com um personagem. Adicionalmente, o recurso pode ser utilizado para criar um motivo relacionado a um sentimento, despertando sensações de alegria, medo, amor, entre outras, sem ser relacionado a algum personagem específico.⁵

Bernard Herrmann foi um grande compositor e maestro americano, que compôs grandes trilhas sonoras como *Psicose* de 1960, do diretor Alfred Hitchcock. Herrmann não utilizava frequentemente *leitmotifs*, mas disse que foi necessário o uso em *Cidadão Kane* de 1941, de Orson Welles. Foram utilizados motivos curtos, mas sem associá-los a algum personagem.

"Embora eu não acredite muito na técnica do "leitmotif" para a música cinematográfica, a natureza deste filme exigiu alguns "leitmotifs" para ligar as várias justaposições temporais".⁶

Herrmann utilizava este recurso voltado para ideias e não personagens em si, a fim de criar uma conexão da música com a história. Como dito acima, o *leitmotif* foi utilizado para ligar justaposições temporais, o que enfatiza a importância narrativa do *leitmotif*.

O *leitmotif* consiste em criar um motivo melódico, harmônico ou rítmico para um personagem ou sentimento, que vai ser repetido toda vez em que ele está em cena ou é mencionado. Um motivo é uma ideia musical curta, podendo ser melódica, harmônica, rítmica ou qualquer combinação desses três.⁷ A palavra *leitmotif* tem origem alemã, mas traduzida para o inglês significa *leading motive* ou motivo guia. O *leitmotif* foi popularizado pelo maestro e compositor alemão, Richard Wagner.

Richard Wagner nasceu em 1813 em Leipzig, no leste da Alemanha. Ele era autodidata e começou a estudar piano e contraponto com apenas 11 anos. Sempre muito talentoso, com 35 anos iniciou o processo de composição da ópera *The Ring* (do alemão *Der Ring des Nibelungen*). Esta ópera foi uma das composições em que Wagner utilizou *leitmotifs* e uma das mais famosas. *The Ring* ou *O Anel do*

⁵ BRIBITZER-STULL, Matthew, *Understanding the Leitmotif: From Wagner to Hollywood Film Music*, 2015.

⁶ Disponível em: Film Music Notes. 2013. Tradução própria: although I am not a great believer in the technique of the "leit-motiv" for motion picture music, the nature of this film demanded some "leit-motifs" in linking together the various time juxtapositions.

⁷ SADIE, Stanley, *Dictionary of Music and Musicians*, 2001.

Nibelungo é um conjunto de quatro óperas épicas interligadas: *O ouro do Reno*, *A Valquíria*, *Siegfried* e *O Crepúsculo dos Deuses*. Wagner conta as histórias com a orquestra e utilizando o recurso *leitmotif*. Em que pese o fato de Wagner ter utilizado *leitmotifs* em suas óperas, este recurso acabou tendo seu uso efetivamente disseminado na indústria do cinema.⁸

Um exemplo de *leitmotif* criado por Wagner está na ópera *Siegfried*, que faz parte do conjunto de óperas que compõem *The Ring*. Na ópera, Fafner é um gigante que, por possuir um anel, se transformou em um dragão. No livro, *Understanding the Leitmotif: From Wagner to Hollywood Film Music* de Matthew Bribitzer-Stull, temos uma comparação de dois temas da ópera de Wagner, uma chamada *Giants* e outra chamada *Fafner as Dragon*.

Um *leitmotif* é uma frase ou tema musical curto e descomplicado, geralmente de um a três compassos, que é empregado e reutilizado pelo compositor quando ele o considera importante para a composição. No caso de Wagner e *The Ring*, o *leitmotif* tornou-se um tema musical representativo de uma figura, um evento, uma emoção, um pensamento, uma ideia ou um conceito no drama, tema que ele repetiu, muitas vezes de forma sutil, mas distinta, tom, tom e/ou intensidade variados e muitas vezes moderados de acordo com as demandas interpretativas de seu argumento dramático.⁹

A Figura 1 está representando o tema de *Giants*, enquanto a Figura 2 está representando *Fafner as Dragon*. Bribitzer-Stull circulou, em ambas as partituras, um conjunto de semicolcheias e semifusas que possuem uma relação. De acordo com o autor, essas figuras são anacruses que são comuns nos dois temas, além de um intervalo de quarta representado na figura como P4 e que na segunda partitura, esse intervalo deixa de ser uma quarta justa e passa a ser uma quarta aumentada, representada por +4.

⁸ Disponível em: Coleção Folha de Música Clássica. 2005.

⁹ CORD, 1995 apud BRIBITZER-STULL, 2005, p. 8. Tradução própria: A leitmotif is a short, uncomplicated musical phrase or theme, usually one to three measures, which is employed, and reused, by the composer when he deems it important to the composition. In the case of Wagner and his Ring, the leitmotif became a musical theme representative of a figure, an event, an emotion, a thought, an idea, or a concept in the drama, which theme he repeated, often in subtle but distinct, varying, and often tempered pitch, tone, and/or intensity according to the interpretive demands of his dramatic argument

Figura 1 - Representação do tema de Giants

(a)

(Fasolt und Fafner, beide in riesiger Gestalt, mit starken Pfählen bewaffnet, treten auf)

nun!

Sehr wichtig und zurückhaltend im Zeitmass

Dotted rhythms

ff

Anacrusis "smear"

P4

Fonte: Matthew Bribitzer- Stull

Figura 2 - Representação do tema de *Fafner as Dragon*

(b)

Träg und schleppend

pp

pp

Anacrusis "smear"

+4

6

sempre pp

poco marcato

pp

"Dragon" Fragments

Fonte: Matthew Bribitzer- Stull

Segundo Bribitzer-Stull, há uma mudança de tonalidade em *Fafner as Dragon*, indo para Fá menor quando então temos uma mudança na melodia indicada, que em *Giants* é marcado por um intervalo de quarta justa e em *Fafner as Dragon* passa a ser uma quarta aumentada. O autor completa dizendo que essas características são marcadores musicais apropriados para a natureza brutal que Fafner mantém em ambas as formas¹⁰.

3.1 ANÁLISE DE UM LEITMOTIF

O *leitmotif* possui algumas características, como conexão com um elemento específico, ou seja, uma melodia, tema ou frase musical que está associada a um elemento de uma obra, seja ele um personagem, um lugar ou uma emoção.

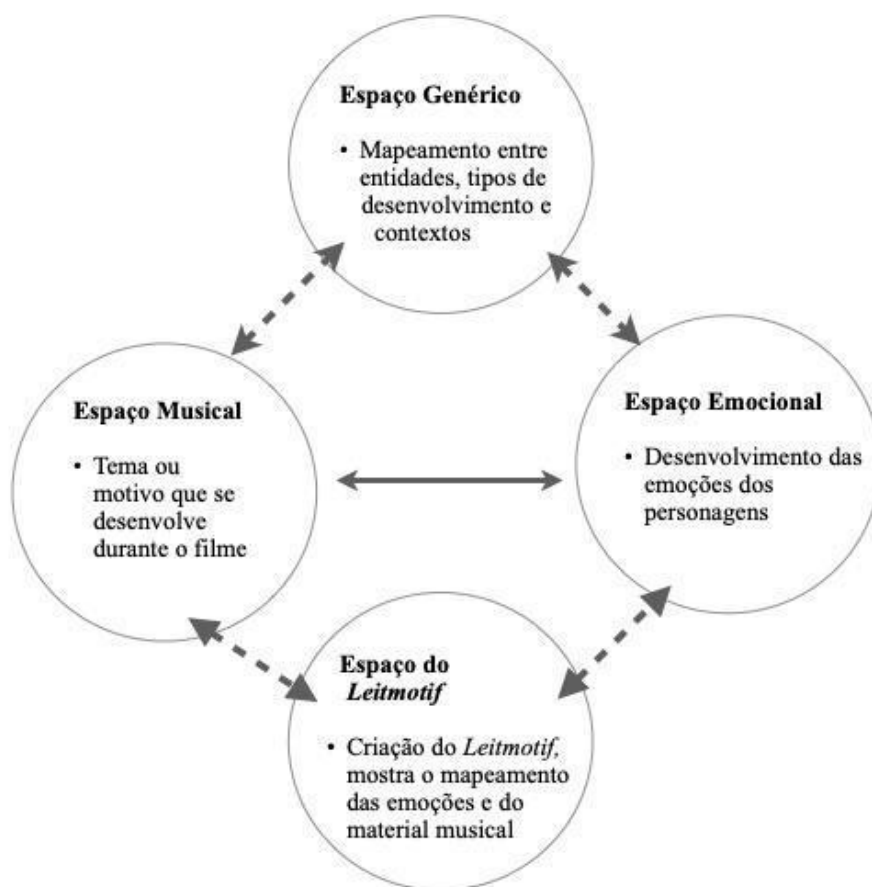
Um *leitmotif* é repetido ao longo da obra, geralmente quando o elemento em que ele está relacionado aparece na narrativa, e por conta dessa repetição frequente, é criada uma identificação imediata pelo público, automaticamente fazendo a conexão da música com o elemento representado. O compositor pode criar variações de um *leitmotif* para expressar diferentes emoções ou desenvolvimentos na narrativa, alterando a forma como um *leitmotif* é executado, dependendo da situação. E, por último, um dos objetivos principais do *leitmotif* é criar uma conexão emocional entre a música e a história. Através das músicas, os sentimentos, características e desenvolvimentos do elemento associado são comunicados ao público.

Novamente em *Understanding the Leitmotif: From Wagner to Hollywood Film Music* de Matthew Bribitzer- Stull, ao analisar um *leitmotif*, são utilizadas 4 esferas: Espaço Genérico; Espaço Emocional; Espaço do *Leitmotif* e Espaço Musical, como representado na figura abaixo. Esse tipo de análise é conhecido por *Conceptual Integration Network* (CIN)¹¹, traduzido do inglês, Rede de Integração Conceitual.

¹⁰ BRIBITZER-STULL, Matthew, *Understanding the Leitmotif: From Wagner to Hollywood Film Music*, 2015. p. 2-3.

¹¹ Conceptual Integration Network é uma operação cognitiva geral equivalente à analogia, recursão, modelagem mental, categorização conceitual e enquadramento.

Figura 3 - Representação do CIN traduzido



Fonte: Matthew Bribitzer- Stull

O Espaço do *Leitmotif* é a criação do *leitmotif* e mostra o mapeamento das emoções e do material musical. No Espaço Musical, temos o motivo ou tema que se desenvolve durante o filme. No Espaço Genérico, encontramos o mapeamento das entidades, que podem ser sons musicais ou emoções, além de tipos de desenvolvimento, que podem ser musical ou dramático, tendo por fim os tipos de contexto que também poderá ser musical ou dramático. Por último, o Espaço Emocional é o desenvolvimento das emoções dos personagens.

Para entender essas 4 esferas citadas no livro de Bribitzer-Stull, podemos citar o trecho da trilha sonora do filme *Indiana Jones: Os Caçadores da Arca Perdida*, conhecido como *Indy's Feelings for Marion*, de John Williams.

Figura 4 - Representação de *Indy's Feelings for Marion*

(c) Tempo rubato

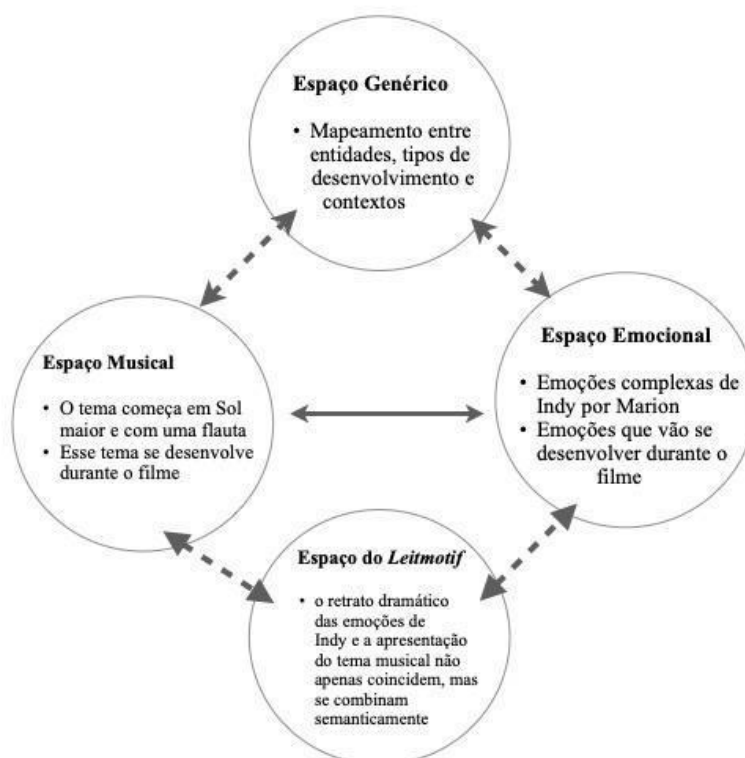
Usual harmonic progression : G A[♭] e A[♭]

original statement dovetails into "Ark" theme

Fonte: Matthew Bribitzer-Stull

A figura abaixo representa a análise feita por Bribitzer-Stull de *Indy's Feelings For Marion* utilizando o CIN.

Figura 5 - Representação do CIN de *Indy's Feelings for Marion* traduzido



Fonte: Matthew Bribitzer- Stull

Utilizando o exemplo de Bribitzer-Stull, que foi analisado com as 4 esferas do CIN, temos no Espaço do *Leitmotif*, a representação das emoções e do material musical que cria o *leitmotif*. No Espaço Musical, é representado como o material musical se desenvolve durante o filme, sendo observado que o tema, representado na figura acima, está na tonalidade de Sol maior e durante o filme varia para a tonalidade menor. No Espaço Genérico, temos o mapeamento das emoções e da música, assim como o desenvolvimento musical e dramático. Por último, no Espaço Emocional, é claro que os sentimentos de Indy por Marion são complexos e que essas emoções vão se desenvolver durante o filme.¹²

Ao analisar um *leitmotif*, é possível perceber sua dupla importância: primeiro como tema, um componente da estrutura musical; e segundo como entidade associativa, um componente de significado musical.¹³

¹²BRIBITZER-STULL, Matthew, *Understanding the Leitmotif: From Wagner to Hollywood Film Music*, 2015. p. 14.

¹³ *ibid.*, preface.

4 O LEITMOTIF COMO FERRAMENTA NA COMPOSIÇÃO

Como dito anteriormente, o *leitmotif* é um recurso muito utilizado no mundo do cinema, tendo por precursor Bernard Herrmann, mas sendo importante pontuar que sua popularização inicial se deu através das óperas de Richard Wagner. O *leitmotif* pode ser manipulado de diversas maneiras, seja com mudanças rítmicas, mudanças de tonalidade ou mudanças na melodia. Geralmente, a mudança de tonalidade ocorre de acordo com as emoções do personagem ou a situação em cena, assim como as mudanças no ritmo e na melodia.

O compositor John Powell, manipula os *leitmotifs* da trilha sonora da animação *Como Treinar o Seu Dragão*. Nos próximos capítulos deste trabalho, será analisado como os temas dos personagens, lugares e emoções foram manipulados e sua relação com o que está acontecendo em cena. Mas é importante ressaltar esses movimentos que Powell fez, pois nem todos os compositores que utilizam este recurso narrativo fazem essas mudanças. Foi dito por Powell, em uma entrevista, que ele não compõe *leitmotifs* para personagens, mas sim, para ideias e que por esse motivo consegue ter essa liberdade de manipular os temas de acordo com o elemento que está relacionado.

[...] Tento não atribuir *leitmotifs* aos personagens, mas sim às ideias. É um pouco difícil nos filmes, se o *leitmotif* for estabelecido apenas nos personagens. As histórias não são construídas dessa forma... Quer dizer, temos uma música que chamamos de “a verdade sobre os dragões”, e ter um título anexado a uma ideia dá, ao tema, a flexibilidade para trabalhar em muitos aspectos, diferentes caminhos. Você pode fazer uma música sombria sobre dragões, ou pode fazer uma música leve sobre dragões, mas é a verdade. A ideia é que se a história tem uma dúvida de que houve uma mentira sobre algo e eventualmente seus personagens aprendem a verdade, isso permite que você pegue essa melodia e anexe-a a essas ideias, seja ou não a mentira ou seja a revelação. Acho que é mais claro para o subtexto ao qual você está tentando se vincular.¹⁴

Por causa dessa liberdade que John Powell diz ter sobre os temas, uma das variações que mais fez na trilha sonora foi a mudança de tonalidade, voltada para as

¹⁴ Burden, 16:23- 17:28. Tradução própria: "I try not to attach *leitmotifs* to characters, but to ideas. It's a little hard in films if the *leitmotif* is just established purely on characters. The stories aren't constructed in that fashion... I mean we have a tune we called “the truth about dragons,” and having a title attached to an idea gives the theme the flexibility to work in lots of different ways. You can make it a dark tune about dragons, and you can make it a light tune about dragons but it's the truth. The idea is if the story has a question that there's been a lie about something and eventually your characters learn the truth, it allows you to take that tune and attach it to those ideas whether or not it's the lie or whether it's the revelation ... it's clearer I think for the subtext which is what you're trying to attach yourself to.

emoções dos personagens além das mudanças rítmicas. A seguir veremos como estas mudanças têm relação com a cena e o personagem.

Minutos depois, a segunda parte do tema de Solução é apresentada. Dessa vez o compositor muda a fórmula de compasso de 4/4 para 6/8 e o tom deixa de ser Fá maior e passa para um tom abaixo, Mi bemol maior, conforme mostrado na figura abaixo. É perceptível, uma mudança rítmica, pois a primeira parte possui semínimas e mínimas compondo a melodia, enquanto na segunda parte temos semínimas pontuadas, semínimas, colcheias e colcheias pontuadas. A melodia nesta parte passa a ser tocada pelos instrumentos de sopro com acompanhamento dos violinos na orquestra. Esta parte do tema tem a característica de um refrão, que vai ser repetida em outros momentos ao longo da animação.

Figura 8 - Representação da redução de *Hiccup's Theme pt 2*



Fonte: autor

5.2 VIKING'S THEME

Este é o tema dos *Vikings*, que são os moradores da cidade onde se passa a animação, chamada Berk.

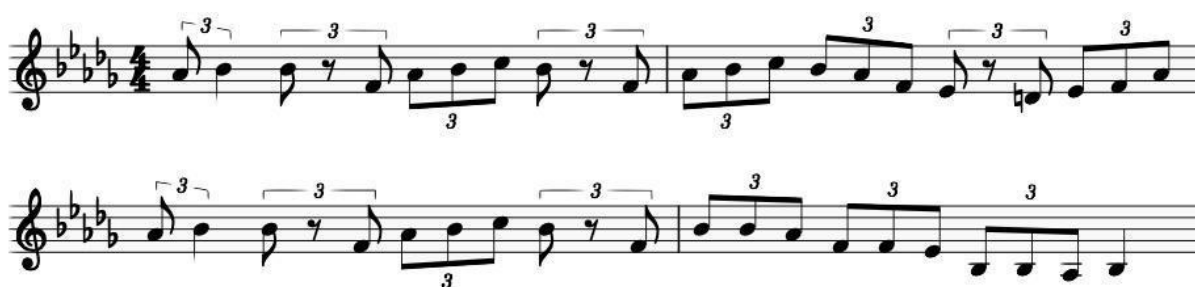
Figura 9 - Representação dos *Viking's*



Fonte: IAMAG Inspiration

Interessante ressaltar que este tema é tanto dos *Vikings* quanto de Berk. Na figura abaixo, é possível observar que a fórmula de compasso é em 4/4 e o tom é Si bemol menor. Ao ouvir o tema, é passado um ar de heroísmo e força, elementos que eram característicos dos *Vikings*. Este tema é tocado pelos violinos e o ritmo é caracterizado por tercinas, assim como a melodia, que possui movimentos cromáticos.

Figura 10 - Representação da redução de *Viking's Theme*



Fonte: autor

A ponte de *Viking's Theme* aparece em outros momentos do filme, sendo importante analisá-la. Nesta parte, os instrumentos de sopros graves tocam a melodia, mantendo a mesma tonalidade e fórmula de compasso. Na melodia, temos movimentos conjuntos de oitavas e movimentos cromáticos, com o uso de semínimas, mínimas e algumas tercinas. Com as notas marcando o tempo, é passado um ar de marcha, como se fosse algo militar relacionado à guerra por estar acontecendo um conflito na cena em que aparece.

Figura 11 - Representação da redução da ponte de *Viking's Theme*



Fonte: autor

5.3 DRAGON'S THEME

A figura abaixo representa o tema dos dragões, que estão sempre perturbando os moradores de Berk, comendo as suas ovelhas e queimando suas casas. Este tema é tocado pelos instrumentos de sopros graves, podendo trazer

tensão e poder, representando os dragões e o conflito que eles têm com os moradores de Berk, além do que, a música é iniciada com uma caixa, que pode remeter novamente à guerra pelo conflito entre os dragões e os *Vikings*.

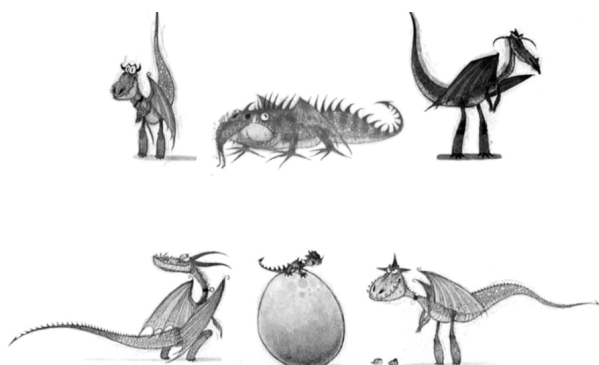
Figura 12- Representação da redução de *Dragon's Theme*



Fonte: autor

O tema está em 4/4 e, assim como na primeira parte do Hiccup's Theme, a tonalidade também muda, indo para Ré menor. O ritmo deste tema varia entre notas rápidas, como colcheias e semicolcheias, e notas longas como mínimas e semibreves. Ao ouvir este tema, e por conta de estar sendo tocado pelos instrumentos de sopros graves da orquestra e por estar em tonalidade menor, é passado um ar de tensão e até medo algo que representa o que os dragões são, criaturas medonhas e misteriosas.

Figura 13 - Representação dos dragões



Fonte: IAMAG Inspiration

5.4 ROMANTIC THEME

Este tema, diferente dos outros, não está relacionado a um personagem ou grupo de personagens, mas sim a um sentimento. Neste caso, o sentimento é o amor. O tema é apresentado quando o interesse amoroso de Solução, Astrid, aparece em cena. Este *leitmotif*, é um ótimo exemplo de que é possível criar um motivo melódico ou harmônico voltado a um sentimento e não apenas a personagens.

Figura 14 - Representação da personagem *Astrid*



Fonte: IAMAG Inspiration

O tema está em Si maior e tem algumas mudanças de fórmulas de compasso no decorrer da música, como por exemplo, o uso do 3/4, que pode ter o intuito de remeter a uma valsa ou algo romântico. São utilizadas figuras rítmicas de longa duração, de uma forma calma e o instrumento que toca este tema é o violino.

Figura 15 - Representação da redução de *Romantic Theme*



Fonte: autor

5.5 TOOTHLESS THEME

Este é um dos temas principais do filme, ele pertence ao dragão Banguela, melhor amigo de Soluço. No decorrer do filme, este tema varia bastante em quesito tonalidade e ritmo, assim como o de Soluço.

Figura 16 - Representação do personagem *Banguela*



Fonte: IAMAG Inspiration

O tema está na tonalidade de Ré maior, mas quando aparece pela primeira vez no filme, a tonalidade é Sol menor. Porém, o tema tocado em Ré maior é o que ficou marcante no filme. Este tema tem um ritmo constante composto por colcheias, como se fosse um ostinato, sendo tocado pelos violinos e trocando de oitava na segunda parte da música. Ao escutar este tema em tonalidade menor pela primeira vez, é passado um sentimento de mistério pela criatura ser um dragão. Mas ao escutar o tema em tonalidade maior, ele passa um ar de algo majestoso, exatamente o que os dragões são.

Figura 17 - Representação da redução de *Toothless Theme*



Fonte: autor

6 LEITMOTIFS NAS MÚSICAS

Na animação, os *leitmotifs* apresentados acima aparecem em 7 músicas durante o filme. Nesta parte do trabalho, será analisado como esses motivos aparecem e seu contexto com o decorrer das cenas.

6.1 THIS IS BERK

Essa é a primeira música do filme e é nela que 3 dos 5 *leitmotifs* são apresentados, o *Hiccup's Theme*, o *Viking's Theme* e o *Romantic Theme*. Como foi mencionado antes, o *Hiccup's Theme* é o primeiro tema que aparece. Nesta parte, o protagonista Soluço (*Hiccup*), está contando como é a vida na cidade de Berk e seu tema é tocado de forma tranquila e calma, apresentando ao espectador a cidade e quem ele é.

O tema de Soluço acaba e em seguida é tocado o *Viking's Theme*, neste momento temos um conflito acontecendo em cena. Os *Vikings*, que são os moradores de Berk, estão lutando contra seus inimigos, os dragões.

Na cena, os moradores de Berk tentam apagar os focos de incêndio criados pelos dragões e, ao mesmo tempo, confrontam as feras. Este é um tema forte, passando um ar de heroísmo e poder, principalmente quando o chefe da tribo, Estoico, que é o pai de Soluço aparece em cena. Enquanto o tema é tocado, Soluço conta como é o comportamento dos *Viking's*, de como são teimosos, corajosos e fortes.

Em seguida, o *Romantic Theme* é tocado. Nesta parte, Soluço está apresentando ao espectador os adolescentes da ilha e o tema é tocado quando o interesse amoroso de Soluço, Astrid, aparece em cena. Astrid é uma garota valente e corajosa, que gosta de lutar contra os dragões.

6.2 DRAGON BATTLE

Esta música é uma continuação da música anterior e elas são tocadas na mesma cena, tendo contudo sido separadas em duas faixas pelo compositor. Nessa música, o *Dragon's Theme* é apresentado enquanto Soluço narra aos espectadores acerca das raças dos dragões e seus comportamentos. Na cena, os dragões são

apresentados um por um e é falado, principalmente, de um tipo de dragão que nunca foi capturado, chamado de Fúria da Noite.

No fim do tema, a música fica mais calma. Neste momento Solução se concentra para tentar capturar um Fúria da Noite. Após capturá-lo, Solução comemora e chama a atenção de um dragão que estava por perto. O dragão começa a persegui-lo e quando está perto de atacar Solução, o *leitmotif* dos dragões (*Dragon's Theme*) volta a ser tocado e Estoico vai ao encontro do filho para salvá-lo e confrontar o dragão. Nesta cena de conflito entre o dragão e Estoico, o *Viking's Theme* volta a tocar por um breve momento, sendo tocado por menos instrumentos e acabando rapidamente quando Estoico espanta o dragão.¹⁵

6.3 DOWNED DRAGON

Esta música começa a ser tocada quando Solução está em busca do corpo do dragão Fúria da Noite, para provar ao seu pai e os Viking's' que conseguiu finalmente matar um dragão. Ao encontrar o dragão, que mais tarde será chamado de Banguela, Solução começa a festejar que conseguiu concluir seu objetivo, até perceber que o dragão está vivo. Neste momento, o menino se assusta e um movimento é feito pelos violinos como se fosse um susto, caracterizando o sentimento de Solução na cena. Logo em seguida, Banguela abre os olhos e seu tema *Toothless Theme* começa a tocar.

Nesta parte, Solução começa a falar que vai matar Banguela, pois é um Viking e precisa mostrar seu valor. Quando Solução ameaça Banguela, a ponte de *Viking's Theme* começa a tocar de maneira sutil e, junto dela, como se fosse um ostinato, *Toothless Theme* também é tocada. Ambos os temas são tocados juntos na cena, pois Solução está ameaçando Banguela, mostrando seu poder *Viking* e Banguela é a vítima que está machucada.¹⁶

Porém, como foi dito anteriormente, na primeira vez em que o *Toothless Theme* é tocado, a tonalidade está em Sol menor. Por estar em uma tonalidade menor, pode ser que a intenção do compositor tenha sido passar para os espectadores a dor do dragão, por ele estar machucado ou triste. Além da mudança de tonalidade é possível observar uma variação melódica e rítmica do tema. Na

¹⁵ Descrição feita pela autora.

¹⁶ Descrição feita pela autora.

cena, Solução se arrepende de ter tentado matar Banguela e solta as cordas da armadilha que o prende, quando então Banguela ataca Solução e nessa parte, *Toothless Theme* é tocado, ainda em Sol menor, com variações sobre o tema. É possível observar que, no *Toothless Theme* em Ré Maior, o ritmo é composto por colcheias e a melodia possui movimentos cromáticos repetitivos, criando ostinatos.

Figura 18 - Representação da redução de *Toothless Theme* em Ré maior



Fonte: autor

No *Toothless Theme* em Sol menor, as figuras rítmicas deixam de ser colcheias e passam para semínimas com algumas appoggiaturas¹⁷ fazendo a melodia, com mínimas fazendo um acompanhamento como se fosse um pedal da nota Sol. No livro *Fundamentos da Composição Musical* de Arnold Schoenberg, no capítulo 3 é falado sobre motivos, algo que está mais do que relacionado com o principal elemento deste trabalho. Segundo Schoenberg, todos os elementos rítmicos, intervalares, harmônicos e de perfil estão sujeitos a diversas alterações.¹⁸ Nesse caso, temos uma modificação da duração das notas e adição de notas auxiliares.

¹⁷ Pequenas notas escritas ao lado da nota grande que devem ser tocadas rapidamente, quase junto com a nota grande.

¹⁸ SCHOENBERG, Arnold, *Fundamentos da Composição*, 1991. p. 37.

Figura 19 - Representação da redução de *Toothless Theme* em Sol menor



Fonte: autor

É importante ressaltar a escolha do autor ao mudar a tonalidade, que pode ser de acordo com as emoções do personagem. Como foi dito, *Toothless Theme* está na tonalidade de Sol menor ao aparecer pela primeira vez. Ao analisar a cena, o dragão está machucado e triste por estar preso, por isso, o autor pode ter feito *Toothless Theme* em tonalidade menor por causa do que o dragão está sentindo naquele momento.

6.4 FORBIDDEN FRIENDSHIP

Essa é a oitava música tocada no filme, quando Solução tenta se aproximar de Banguela para descobrir mais a fundo sobre a espécie. Solução fica mais intrigado e curioso para saber sobre Banguela depois de ter lido um livro específico sobre dragões e não ter encontrado nenhuma informação sobre a espécie Fúria da Noite.

Nesta música, ouvimos logo no início *Toothless Theme*, que não está mais em tonalidade menor, sendo tocado em Si Maior pela harpa. O tema está sendo tocado de uma forma calma e divertida, já que na cena, Banguela tem certas atitudes engraçadas quando Solução tenta se aproximar, como sorrir para Solução quando o mesmo sorri ou ficar ignorando Solução e revirando seus olhos. O tema tem uma leve variação rítmica, ao invés de ser tocado com colcheias e de forma rápida, são utilizadas semínimas e mínimas passando um ar mais calmo, como representado na figura abaixo.

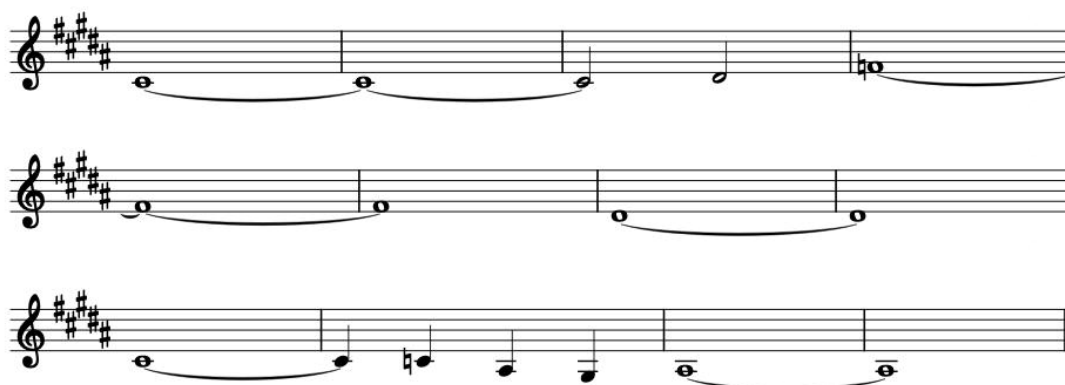
Figura 20 - Representação da redução de *Toothless Theme* em Si maior



Fonte: autor

No minuto 2'02" da música, temos uma leve referência da segunda parte do *Hiccup's Theme*, sendo tocado levemente pelos violinos. Na cena, Banguela está pendurado em uma árvore, dormindo, quando percebe a ausência de Soluço, olhando em volta o procurando. Quando Banguela encontra Soluço, a referência de *Hiccup's Theme* começa a tocar e Banguela vai ao encontro de Soluço que está distraído desenhando a figura do dragão na terra. Esta variação que temos do tema de Soluço é feita por semibreves, mínimas e semínimas, como representado na figura abaixo. Neste tema, temos uma semelhança de quando *Toothless Theme* aparece pela primeira vez, como adição de notas, modificação da duração das notas e uma leve modificação dos intervalos em relação ao original.

Figura 21 - Representação da redução da variação da segunda parte de *Hiccup's Theme*



Fonte: autor

Esta cena é uma das mais importantes do filme, pois no fim de *Forbidden Friendship*, Soluço consegue finalmente encostar em Banguela, conseguindo a sua confiança e mostrando que, diferente dos outros *Vikings*, Soluço não tem intenção de matar um dragão e sim compreendê-los.

6.5 TEST DRIVE

Esta é a principal música do filme, pois nela temos os temas de Solução e Banguela sendo tocados juntos. Solução continua observando Banguela para entender sua espécie, quando percebe que uma parte de sua cauda está faltando devido à queda quando foi capturado por Solução e, por esse motivo, Banguela não consegue voar. Então, Solução decide fazer esta parte da cauda que falta com tecidos e objetos na marcenaria em que trabalha na vila, além de uma cela para conseguir montar em Banguela e voar junto com ele, já que Banguela não consegue controlar essa nova cauda sozinho.

Esta música é tocada quando Solução decide testar para ver se seu projeto está funcionando e se consegue voar com Banguela, por isso o nome *Test Drive*, sendo também a primeira vez em que os dois voam juntos. A música está em Ré Maior e começa com *Toothless Theme* sendo tocado pelas gaitas de fole, para então, logo em seguida ser tocada a primeira parte de *Hiccup's Theme*, utilizando-se fagotes nos 4 primeiros compassos e depois os clarinetes em Si bemol entram nos 4 compassos restantes. *Toothless Theme* está representado nos 2 primeiros compassos com ritornelo, seguido nos próximos 4 compassos, pelo *Hiccup's Theme*.

Figura 22 - Representação da redução da primeira parte de *Test Drive*

The image displays a musical score reduction for the first part of the 'Test Drive' scene. It consists of three staves of music in the key of D major (indicated by two sharps). The first staff, labeled 'Toothless Theme', begins with a treble clef, a key signature of two sharps, and a 7/8 time signature. It features a short melodic phrase followed by a double bar line and a repeat sign, then continues with a sequence of eighth and quarter notes. The second and third staves are grouped together in a large rectangular box and labeled 'Primeira parte de Hiccup's Theme'. The second staff starts with a treble clef, a key signature of two sharps, and a 4/4 time signature, showing a sequence of half and quarter notes. The third staff continues this sequence with similar note values. The entire score is presented in a clean, black-and-white format with standard musical notation.

Fonte: autor

Logo depois, a segunda parte de *Hiccup's Theme* é tocada, caracterizando um refrão assim como no começo do filme. Na cena, Solução está tentando controlar

estruturas e elementos musicais como um todo coeso. Então, nesta cena, podemos criar esta conexão do movimento do dragão junto com a música.²⁰

Após o refrão, tem uma pequena ponte sendo tocada pelas violas e pelos violoncelos, para voltar para a primeira parte de *Hiccup's Theme* e, junto ser tocado, em ostinato pelos violinos, uma melodia de acompanhamento. Na clave de Sol, temos os violinos fazendo o acompanhamento e na clave de Fá, temos uma redução do que está sendo tocado pelas violas e pelos violoncelos em uníssono, fazendo a melodia da ponte.

Figura 24 - Representação da redução da ponte de *Test Drive*



Fonte: autor

Como foi dito anteriormente, após a ponte, a primeira parte de *Hiccup's Theme* volta a ser tocada. Porém, ao invés de voltar para o refrão (segunda parte de *Hiccup's Theme*) a música vai para um momento de tensão. Na cena, Soluço se empolga e faz com que Banguela voe muito alto e, com isso, o papel das instruções com as posições da cauda se desprende da sela, assim como o cinto que prendia o menino ao dragão. Os dois começam a cair em queda livre enquanto Soluço tenta fazer com que o dragão pare de rodar para conseguir montar novamente e assumir o controle da situação. Nesta parte, temos um conjunto de glissandos e tremolos sendo tocados por alguns instrumentos da orquestra, enquanto outros tocam voicings²¹ que sugerem acordes menores.

Quando Soluço consegue montar em Banguela novamente e tirá-los daquele momento de medo, temos uma subida feita pelos instrumentos de sopro, preparando

²⁰ MORAIS, Claryssa de Pádua; FIORINI, Carlos Fernando. A teoria da Gestalt aplicada à música, 2019.

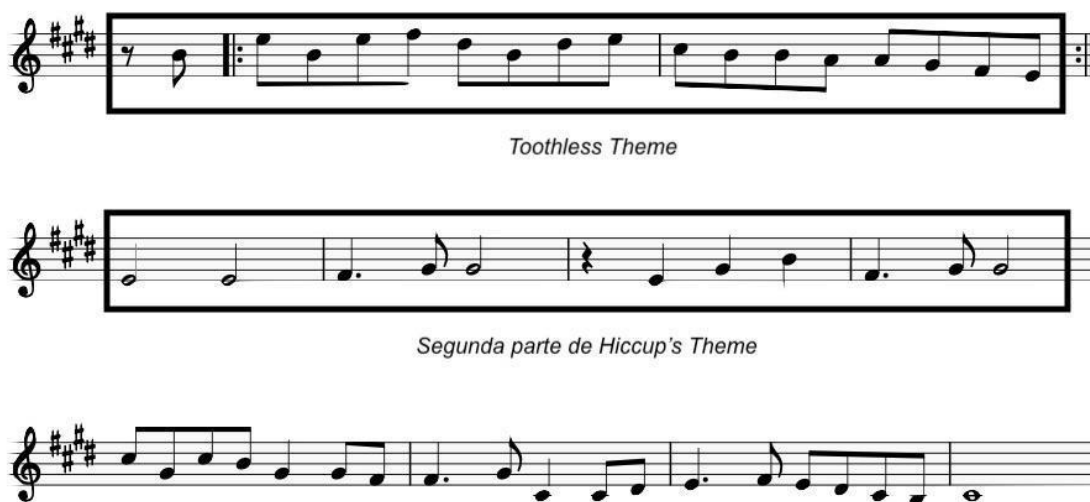
²¹ É uma determinada disposição de notas.

para a modulação que está por vir. Logo em seguida, a música deixa de estar em Ré maior e passa a ser tocada um tom acima, em Mi maior.

Após essa preparação feita pelos instrumentos de sopro, *Toothless Theme* começa a ser tocada na nova tonalidade. Na cena, Soluço tenta segurar Banguela para que ambos não caiam no chão, enquanto tenta ler o papel das instruções que foi recuperado mas, por conta do vento, o papel fica impossível de ser lido, então o menino desiste e arrisca tentar controlar a cauda do dragão sozinho.

Quando Soluço consegue, com êxito controlar, as posições da cauda de Banguela sozinho, o refrão (segunda parte de *Hiccup's Theme*) volta a ser tocado dando a sensação do clímax da música. A modulação para Mi maior pode representar o sentimento de alegria de Soluço, pois conseguiu voar com Banguela além de ser o primeiro *Viking* a voar com um dragão.

Figura 25 - Representação da redução da modulação de *Test Drive*



Fonte: autor

6.6 ROMANTIC FLIGHT

Esta é a décima quinta música tocada no filme. Nesta música, temos a repetição do *leitmotif* que representa uma emoção - o amor -, como dito anteriormente. Na cena, Astrid, que é o interesse amoroso de Soluço, descobre que o menino criou uma amizade com um dragão, indo contra aquilo que a aldeia prega, de que os dragões são feras perigosas e que precisam ser exterminadas.

Soluço então decide mostrar para a menina que não é bem assim, que os dragões, na verdade, são criaturas incompreendidas e que tudo o que se sabe sobre eles está errado. Astrid então decide dar uma chance a Soluço, que a leva para um voo com Banguela.

A música está em Lá maior e, logo que começa, o tema principal sendo o *leitmotif* do amor já é tocado. Os violinos tocam o tema sendo acompanhados por um coro e algumas melodias sendo feitas pela harpa.

O *leitmotif* é voltado para a emoção que Soluço sente por Astrid, mesmo sentimento que está começando a florescer na menina. Durante a cena, Banguela voa sobre as nuvens deixando Astrid impressionada com o momento que está vivendo, criando uma confiança em Banguela e nos dragões. Durante a música, ocorre uma modulação, indo para Ré bemol maior. Quando a modulação ocorre, o *leitmotif* de Banguela é tocado pelos violinos com algumas variações rítmicas. Pode ser, que *Toothless Theme* seja tocado tanto pelo fato do dragão estar em cena, quanto pela confiança que Astrid está começando a ter pelas criaturas.

Figura 26 - Representação da redução da variação de *Toothless Theme*



Fonte: autor

Nessa variação do tema de Banguela, existem repetições das notas, recurso citado no livro de Schoenberg, mas o uso de colcheias continua assim como seu tema original. Portanto, nesta música, temos um *leitmotif* representando o sentimento entre Soluço e Astrid e um *leitmotif* representando a presença de Banguela em cena.

6.7 COMING BACK AROUND

Essa é a última música do filme, nela três *leitmotifs* são tocados. Após Estoico e os *Vikings* partirem em busca do ninho dos dragões para destruí-lo, Soluço e os outros adolescentes da ilha partem em direção aos *Vikings* para impedi-los de

matarem as criaturas. Os *Vikings* acabam encontrando o ninho e junto com ele, o dragão alfa. O alfa é um dragão gigantesco, bem maior do que o resto dos dragões, que começa a incendiar os barcos dos *Vikings* tentando matá-los.

Soluço e os jovens chegam ao ninho e juntos tentam impedir o alfa. Soluço e Banguela começam a lutar contra o dragão fazendo o mesmo voar, quando então tem início uma batalha para tentar salvar os moradores de Berk. A batalha termina com Banguela incendiando o alfa, que começa a cair levando junto o dragão e Soluço, que estava montado em Banguela. O menino acorda já de volta em Berk e percebe que por conta da queda, sua perna foi amputada, reparando também que Banguela está dentro de sua casa. Soluço fica assustado e diz para ele que precisa ir embora antes que algum *Viking* o veja, mas ao abrir a porta de sua casa se depara com inúmeros dragões em Berk. Um detalhe na cena que vale destacar, é quando Banguela ajuda Soluço a andar até a porta e conseguimos perceber que agora os dois são "iguais". Inicialmente Banguela perdeu a parte esquerda de sua cauda e Soluço o ajudou a voar novamente, agora Soluço perdeu sua perna esquerda e Banguela o ajuda a andar.

Estoico e os *Vikings* vem em direção a Soluço, felizes que o menino tenha acordado. O pai do menino então diz que o mesmo abriu seus olhos sobre os dragões mostrando que não são criaturas perigosas que precisam ser destruídas, pelo contrário, são criaturas maravilhosas e que agora vivem em harmonia com os moradores de Berk.²²

Quando Soluço sai de sua casa, *Romantic Theme* começa a tocar e pode ser que esse *leitmotif* não esteja só relacionado ao amor de forma romântica, mas também em forma de amor fraterno.²³

Ou seja, esse *leitmotif* foi tocado em *Romantic Flight* de forma romântica por causa de Astrid e Soluço mas também na forma do amor que Soluço sente por Banguela, da mesma forma que sentimos um amor por um amigo/animal de estimação. Então, a execução de *Romantic Theme* assim que Soluço vê os dragões em Berk, pode ser interpretada desta forma, já que os *Vikings* adotaram os dragões como animais de estimação.

²² Descrição da autora.

²³ Existem 3 tipos de amor segundo os gregos, que são eles Eros, Fília e Ágape. Eros é o tipo de amor romântico e sexual, que sentimos por um amante e que na mitologia grega conhecemos como cupido. Fília é a forma de amor pela amizade, o que sentimos por um amigo e, por último, Ágape é a forma de amor espiritual, o que sentimos por um santo ou por um deus.

Figura 27 - Representação da redução de *Romantic Theme*



Fonte: autor

Diferente na música *Romantic Flight* em que *Romantic Theme* é executada em Si maior, na música *Coming Back Around* está um tom abaixo, em Lá maior. A música ainda está em 3/4, mas ela não muda para 4/4 no quarto compasso, permanecendo na mesma fórmula de compasso até o fim da melodia. Em seguida, temos uma modulação para Ré bemol maior e é tocada uma variação do tema de Banguela que é a mesma tonalidade que *Romantic Flight* foi modulada, antes de ser tocada a mesma variação do tema de *Toothless Theme*.

Figura 28 - Representação da redução da variação de *Toothless Theme*



Fonte: autor

Essa variação de *Toothless Theme* é tocada pelo glockenspiel e é possível observar mais pausas e notas diferentes em comparação ao *leitmotif* original.

Romantic Theme fica tocando por um breve período e, logo em seguida, uma sequência que remete à música *Test Drive*, começa a ser executada. Solução ganha uma sela nova com uma adaptação para sua prótese mecânica e quando o menino monta no dragão, *Toothless Theme* começa a ser tocada, como se estivessemos na cena de *Test Drive*, em que Solução voa com Banguela pela primeira vez.

Figura 29 - Representação da redução de *Toothless Theme*



Fonte: autor

Quando *Toothless Theme* é tocada, a tonalidade não está mais em Ré bemol maior, mas sim, em Mi maior, que é a tonalidade para a qual foi modulada em *Test Drive*, quando ambos conseguem voar. Assim que Soluço levanta vôo com Banguela, a primeira parte de *Hiccup's Theme* começa a tocar semelhantemente ao começo do filme, quando Soluço começa novamente a narrar sobre como é a vida em Berk, do comportamento dos *Vikings*, mas dessa vez, ao invés de falar sobre as pragas que seriam os dragões, Soluço fala que a melhor coisa da ilha são seus animais de estimação e que, diferentemente de outros lugares em que as pessoas têm cachorros ou gatos, eles têm dragões.

Figura 30 - Representação da redução da primeira parte de *Hiccup's Theme*



Fonte: autor

A segunda parte de *Hiccup's Theme* também é tocada em seguida, novamente caracterizando um refrão. E, com isso, o filme chega ao fim, mas na faixa lançada no álbum da trilha sonora da animação a música continua, voltando para a primeira parte de *Hiccup's Theme*, desta feita com um acompanhamento instrumental feito com instrumentos percussivos, como a caixa que é tocada de forma marcante, além de a tonalidade ter voltado para Lá maior, como no começo, quando *Romantic Theme* é tocada.

Figura 31 - Representação da redução de *Hiccup's Theme*



Fonte: autor

CONCLUSÃO

A partir da análise feita neste trabalho, podemos concluir que o recurso *leitmotif* pode não só ser usado em um certo momento do filme mas como pode compor grande parte de uma trilha sonora. Além de poder ser manipulado facilmente. Como demonstrado ao longo do trabalho, a mudança de tonalidade e a variação rítmica ou melódica são elementos comuns que o *leitmotif* proporciona.

Embora uma das características do *leitmotif* seja a repetição dos motivos para criar uma associação para o público, não necessariamente o *leitmotif* precisa aparecer a todo momento. Após concluir esta análise, foi visto que o tema *Dragon's Theme* aparece apenas uma vez, que é na música *This is Berk* quando o protagonista Soluço está explicando sobre os tipos de dragões.

No livro *Understanding the Leitmotif: From Wagner to Hollywood Film Music* de Matthew Bribitzer-Stull, é falado que o *leitmotif* não é apenas uma rotulagem musical, mas também uma questão de memória musical, para lembrarmos de coisas que apareceram vagamente e que podemos dar a elas um novo contexto. Tendo em mente que apenas o dragão protagonista possui um tema, sendo esse *Toothless Theme*, enquanto os outros dragões aparecem vagamente no filme.

A utilização deste recurso voltado para um sentimento, também é um elemento que pode ser muito útil para contar uma história a partir da trilha sonora, como foi visto com *Romantic Theme*. Ao aparecer pela primeira vez na música *This is Berk*, poderíamos deduzir que este seria o tema da personagem Astrid, mas com as suas repetições em *Romantic Flight* e *Coming Back Around*, percebemos que o tema está claramente voltado para o sentimento do amor e todas as suas formas.

Sendo este um tema de amor romântico, representando o sentimento de Astrid e Soluço, assim como um amor pela amizade, caracterizando aquilo que Soluço sente por Banguela e o que os moradores de Berk começam a sentir pelos dragões.

Este trabalho teve o intuito de analisar o uso de *leitmotifs*, que é um elemento muito interessante utilizado no mundo do cinema em diversos filmes e tendo como exemplo uma animação que usou em grande parte de sua trilha sonora esta técnica.

REFERÊNCIAS

BRIBITZER- STULL, M. Understanding the Leitmotif: From Wagner to Hollywood Film Music. Cambridge: **Cambridge University Press**, 2015.

BURDEN, T. "In Training with John Powell." *Film Score Monthly* 19, no. 5 (2014). Disponível em: <http://fsmo-media.filmscoremonthly.com/fsmonline/mp3/V19N5/FEATURES/19.5Powell_Interview1.mp3> Acesso em: 27 out. 2023.

COLEÇÃO Folha de Música Clássica. 2005. Disponível em: <<https://musicaclassica.folha.com.br/cds/09/biografia.html>> Acesso em: 17 jun. 2023.

CONCEPTUAL integration networks. 31 dez. 1999. Disponível em: <<https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S036402139980038X>> Acesso em: 29 nov. 2023.

FILM Music Notes. 2013. Disponível em: <<https://filmmusicnotes.com/citizen-kane-leitmotifs-and-rachmaninoffs-isle-of-the-dead/>> Acesso: 29 dez. 2023.

GESTALT-TERAPIA- ABG. 2023. Disponível em: <<https://gestalt.com.br/institucional/a-associacao/>> Acesso em: 29 nov. 2023.

IAMAG Inspiration. Disponível em: <<https://www.iamag.co>> Acesso em: 11 out. 2023.

JOHN, Powell age, hometown, biography. 18 set. 2018. Disponível em: <<https://www.last.fm/music/John+Powell/+wiki>> Acesso em: 13 set. 2023.

MORAIS, Claryssa de Pádua; FIORINI, Carlos Fernando. A teoria da Gestalt aplicada à música. Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2019.

MOREIRA QUADROS, Elton. Eros, Fília e Ágape: o amor do mundo grego à concepção cristã. Universidade Estadual de Maringá, Maringá, 2011.

SADIE, Stanley. Dictionary of Music and Musicians. **Grove**, 2001.

SCHOENBERG, A. Fundamentos da Composição Musical. **Edusp**, 1991.