



**FUNDAÇÃO  
ARAUCÁRIA**

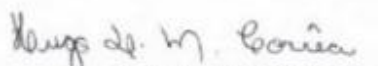
**Apoio ao Desenvolvimento Científico  
e Tecnológico do Paraná**

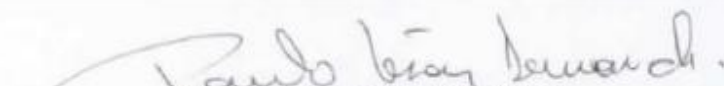
PROGRAMA DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA – PIC  
COORDENAÇÃO: JORGE AUGUSTO SCHEFFER  
ORIENTADOR(A): Prof. PAULO CÉSAR DEMARCHI  
ALUNO(S): HUGO LEONARDO MARTINS CORREA

## **ANÁLISE DA TRILHA SONORA DA ANIMAÇÃO FAIRY TAIL**

Relatório contendo os resultados finais do Projeto de Iniciação Científica vinculado ao Programa PIC-Embap UNESPAR e financiado pela Fundação Araucária

Curitiba, 24 de agosto de 2014

  
Assinatura do(a) Bolsista

  
Assinatura do(a) Orientador(a)

## RESUMO

A pesquisa aqui proposta se baseia na análise do primeiro CD lançado da trilha sonora do animê (animação de origem japonesa) *Fairy Tail*, criada por Hiro Mashima e com as músicas compostas por Yasuharu Takanashi. Contendo 36 músicas, foi possível encontrar uma relação com a arquitetura, com a característica das personagens, com as situações cotidianas e com outros materiais não musicais presentes na trama, basicamente uma relação música-cena.

**Palavras-chave:** análise, animê, música-cena.

## SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO .....	3
2 DESENVOLVIMENTO .....	5
A) Lista das músicas e minutagem .....	5
B) Sinopse do anime .....	6
C) Aspectos gerais de composição .....	7
D) Músicas temas e músicas atmosféricas.....	8
E) Relações entre música e elementos visuais .....	9
F) Comentário individual das músicas .....	10
3 CONCLUSÕES .....	22
4 BIBLIOGRAFIA .....	23
5 ANEXOS .....	24

## 1 INTRODUÇÃO

Em meados de 1960, a cultura pop japonesa se disseminou por todo mundo. O Brasil não foi exceção, contudo, a grande explosão ocorreu somente nos anos 90, com o avanço dos meios de comunicação, onde um elemento em especial se destacou e perdura até os dias de hoje, as animações, também conhecidas como animês.

A grande demanda desses desenhos animados é um fato em todo o mundo. Uma pesquisa realizada pela “Shoukan! Research”<sup>1</sup> mostrou que 42,2% de 137.734 japoneses se consideram “otakus”, gíria essa que representa uma pessoa extremamente interessada em animês e mangás<sup>2</sup>.

No Brasil podemos ilustrar a quantidade de fãs do gênero citando os inúmeros eventos que ocorrem frequentemente sobre o tema, como por exemplo: *Shinobi Spirit*, *Matsuri*, *Anime Friends*, *Aniventure*, *Hanamachi*, *Anime Gakuen*, *Anime Dreams*, *Anime Fantasy*, *Anime Summer*, etc. Não só nesses eventos, mas também na internet e nos mais diversos meios de comunicação a música desses desenhos tem um destaque especial. Alvo de discussões e reflexões, essas trilhas sonoras conseguem muitas vezes fazer uso dos mais diversos estilos musicais com naturalidade.

O título escolhido, *Fairy Tail*, criado por Hiro Mashima, é um dos mangás mais vendidos da atualidade<sup>3</sup>, e uma das animações que obteve maior índice de audiência nos países em que foi ao ar, estando na lista como um dos mais conceituados em diversos sites, como por exemplo, o “The Top Tens”<sup>4</sup>. Sobre sua trilha sonora, podemos dizer que é extensa e diversificada, contudo, dois gêneros predominam: o metal e a música celta. Composta por Yasuharu Takanashi, a trilha já rendeu quatro CDs. As obras do compositor já estiveram em vários outros desenhos, filmes e até mesmo em jogos de videogame.

Os objetivos dessa pesquisa são:

---

<sup>1</sup> Em < <http://shunkan-news.com/archives/6184> >. Acesso em: 28 de abril de 2013.

<sup>2</sup> Em < <http://www.dicionarioinformal.com.br/significado/otaku/54/> >. Acesso em: 28 de abril de 2013.

<sup>3</sup> Em < <http://www.animenewsnetwork.com/news/2012-12-02/30-top-selling-manga-in-japan-by-series/2012> >. Acesso em: 28 de abril de 2013.

<sup>4</sup> Em < <http://www.the-top-tens.com/lists/greatest-anime-all-time.asp> >. Acesso em: 28 de abril de 2013.

- Suprir a falta de estudos na área de música para animês;
- Destacar o valor musical e técnico desses materiais;
- Investigar a relação entre música e cena;
- Propiciar mais entendimento aos fãs sobre o gênero, bem como aos profissionais que atuam nesse mercado, como os dubladores, produtores e compositores.

O fato de que desenvolver uma pesquisa sobre um tema incomum como é o caso, mostra que realmente é possível estudar e retirar conteúdo relevante de desses materiais, contribuindo assim para o desenvolvimento científico, e possivelmente aumentando o número de interessados em realizar pesquisas sobre o tema.

## 2 DESENVOLVIMENTO

O anime *Fairy Tail* ainda está em exibição, contando com mais 190 episódios e quatro CDs de sua trilha sonora. Contudo, para esta análise foi utilizado somente o primeiro CD denominado “Fairy Tail Original Soundtrack VOL.1” e seu respectivo uso nos 50 primeiros episódios.



Figura 1- Capa do CD Fairy Tail Original Soundtrack VOL.1

Segue abaixo a tabela com a lista das músicas e sua respectiva minutagem:

<b>A) Lista das músicas e minutagem</b>		
<b>Nº</b>	<b>NOME DA MÚSICA</b>	<b>MINUTAGEM</b>
01	Main theme	02m32s
02	Erza no theme	02m54s
03	Invoke magic	01m47s
04	Dragon Slayer	01m59s
05	Tower of Paradise	01m51s
06	Guild darkness	01m59s
07	Mirajane theme	01m50s
08	A busy street	01m25s

09	Fairy tail	01m21s
10	Magical spirit stars	00m25s
11	Rushii insist	01m45s
12	Gray no theme	02m11s
13	The Theme of Multiflora	01m55s
14	Predestination	02m51s
15	Shadows creeping	01m34s
16	Rakusasu runaway	01m43s
17	Fearirou	02m00s
18	's Peers	02m27s
19	Home	01m38s
20	Rushii theme	01m30s
21	Dust Ice	01m56s
22	Ghost	01m51s
23	I darkness, Tsudoe!	01m50s
24	Aizenvaruto	00m24s
25	Madou Black Patent	02m28s
26	Salamander	02m16s
27	Flying ice edge	02m15s
28	Against Magic	01m40s
29	Past Story	02m13s
30	Deriora devil	03m14s
31	Armor Titania	01m39s
32	Fists blazing	01m36s
33	Magic last	01m35s
34	Anger Guren	01m58s
35	Dignified-Rock version	02m02s
36	Slow version Main Theme	02m34s

## B) Sinopse do anime

“A história de Fairy Tail gira em torno das aventuras de seus protagonistas, Lucy e Natsu, tendo o gato falante Happy como coadjuvante. Lucy Heartphillia é uma jovem maga de 17 anos que deseja tornar-se uma maga evoluída. Para isso, ela terá que entrar em uma guilda de magos, para

ganhar dinheiro para sobreviver e também para aprimorar suas habilidades. Assim sendo, ela chega até a cidade de Harujion, onde Natsu Dragneel e Happy desembarcam para procurar Igneel, o dragão que criou Natsu como se fosse um filho, e que um dia repentinamente sumiu. Lucy encontra Natsu e Happy ocasionalmente, após se envolverem com um perigoso criminoso que tenta transformar Lucy em sua escrava. Após salvar Lucy, Natsu, que é mago de uma das guildas mais famosas, a Fairy Tail, convida a garota a juntar-se a guilda. Assim, Lucy entra para a Fairy Tail, onde começa a viver todo tipo de missão perigosa junto com Natsu e Happy.

Fairy tail se passa em um lugar conhecido como Mundo Mágico, uma terra onde a magia é usada em larga escala e os magos gozam de um alto status quo. Para organizar e facilitar a vida dos magos, surgem as guildas, organizações de magos controladas pelo Conselho, por sua vez, controlado pelo governo. Uma guilda funciona como uma agência de empregos: um cliente encomenda um serviço, um mago escolhe este serviço e se o completar com sucesso recebe uma recompensa que varia de acordo com o grau de dificuldade e periculosidade da “missão”. Porém, assim como existem guildas pacíficas como a Fairy Tail, também existem guildas de mercenários, com fins e objetivos escusos.”<sup>5</sup>

### C) Aspectos gerais de composição

O japonês Yasuharu Takanashi já compôs pra diversos animes e videogames, sendo que um de seus trabalhos mais famosos é a trilha do anime *Naruto*, onde ele utiliza instrumentação e escalas típicas japonesas. Contudo, em Fairy Tail os estilos musicais predominantes são o *heavy metal*, uma das principais influências do compositor, e a música celta. Durante toda a trilha esses dois estilos se misturam, caracterizando uma espécie de *Folk Metal*, estilo semelhante ao de algumas bandas como *Mago de Oz* e *Eluveitie*.

Além desses dois, podemos ver influência da música barroca, clássica, de estilos folclóricos como o *barndance*, entre outros. Essa mistura de estilos resulta no gênero musical denominado épico, amplamente utilizado no mercado cinematográfico.

Quanto à instrumentação, se destacam o uso da gaita de fole *uilleann pipes*, do whistle, das vozes femininas e do trio: guitarra, baixo e bateria. A guitarra elétrica é elucidada em diversos momentos, com linhas melódicas muito bem trabalhadas onde muita técnica é exigida do intérprete.

Em músicas mais lentas existe uma tendência quanto ao uso das cordas, da harpa e do piano. Os efeitos digitais também são utilizados, especialmente quando

---

<sup>5</sup>Fairy Tail. Em: Wikipedia, a enciclopédia livre. Disponível em <[http://pt.wikipedia.org/wiki/Fairy\\_Tail](http://pt.wikipedia.org/wiki/Fairy_Tail)>. Acesso em 28.06.2014.



somados as dissonâncias, criando assim um clima pesado e sombrio, passando sensações como tensão e mistério.

Salvo alguns exemplos de atonalismo e modalismo, prevalece o uso das escalas: pentatônica, maior e menor.

Um dos pontos mais interessantes da pesquisa é o fato de que as músicas não são cronometradas de acordo com a animação, ao contrário dos desenhos da Disney, forçando o diretor de som a mudar e cortar subitamente as composições durante os episódios.

#### **D) Músicas temas e músicas atmosféricas**

As faixas presentes na trilha sonora se dividem em duas categorias: as músicas tema e as músicas atmosféricas.

As músicas temas são utilizadas especificamente para determinados personagens, lugares ou ações. Marcada pelo uso de motivos repetitivos que nos remete a dois conceitos: o *leitmotiv* e as *Jigs*.

“Leitmotiv (do alemão, motivo condutor), em música, é uma técnica de composição introduzida por Richard Wagner em suas óperas, que consiste no uso de um ou mais temas que se repetem sempre que se encena uma passagem da ópera relacionada a uma personagem ou a um assunto.[...]”<sup>6</sup>

As *jigs* são melodias típicas da música celta geralmente em compasso composto (6/8, 9/8, 12/8), também marcadas pela repetição. O compositor mistura esses dois estilos, utilizando uma *jig* como *leitmotiv*. Contudo, para evitar a monotonia, ele utiliza trechos contrastantes entre as repetições para evitar a monotonia.

Já nas músicas atmosféricas o compositor se desprende do uso de um motivo (embora haja exceções) e objetiva ambientar atmosferas como: tensão, medo, mistério, tristeza, alegria. Os elementos utilizados variam desde efeitos digitais até instrumentações tipicamente usadas pra ambientações, como é o caso do órgão, que ficou eternizado em *Drácula* como música de tensão.

---

<sup>6</sup> Leitmotiv (música). Em: Wikipedia, a enciclopédia livre. Disponível em <[http://pt.wikipedia.org/wiki/Leitmotiv\\_\(m%C3%BAsica\)](http://pt.wikipedia.org/wiki/Leitmotiv_(m%C3%BAsica))>. Acesso em 28.06.2014.

### E) Relações entre música e elementos visuais

A primeira relação clara que é possível observar se dá entre a arquitetura e a música. O estilo arquitetônico das construções é tão variado quanto à diversidade musical da trilha, contudo, predominam as construções medievais e clássicas, nos mostrando um dos principais motivos do uso da música celta.

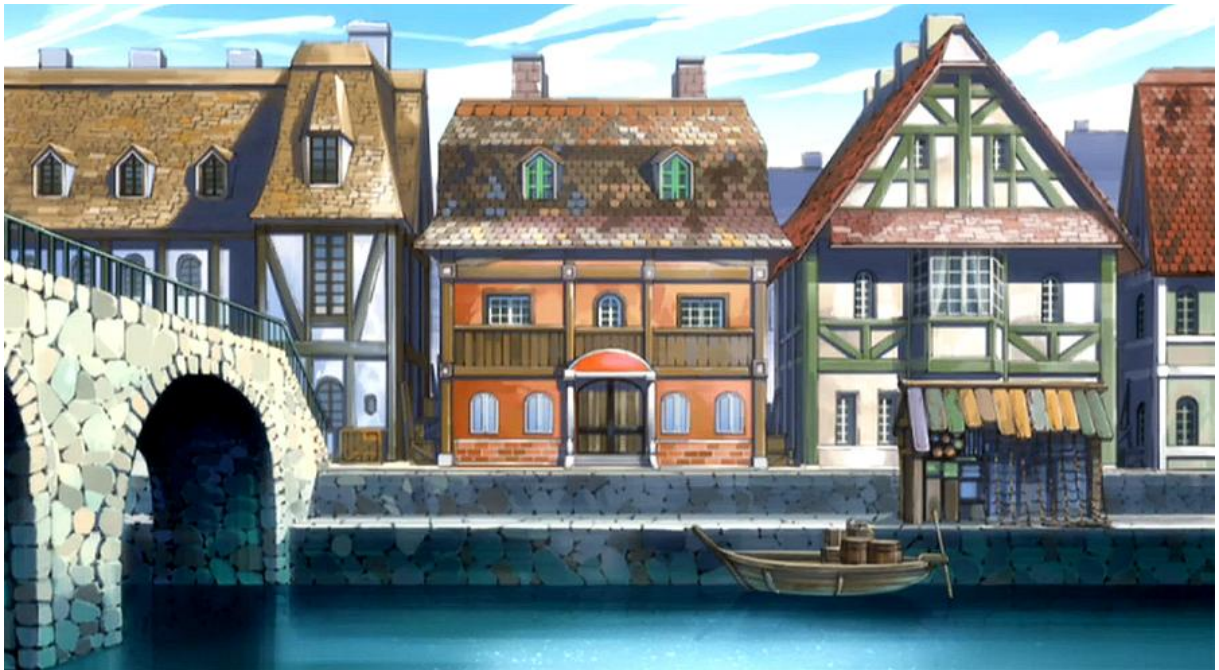


Figura 2 - Exemplo de arquitetura medieval

Obviamente a arquitetura celta é muito diferente da arquitetura medieval, contudo, a influência da mídia e da indústria cinematográfica nas pessoas é indubitável. Um exemplo disso são as trilhas do filme de Alfred Hitchcock, que definiram dissonância como algo tenso dentro do mercado das trilhas. E assim se deu com a música celta, que é amplamente associada com o período medieval.

Já a escolha do outro estilo predominante, o *metal*, vem da característica nada calma dos protagonistas, que não passam um dia sem criar confusão ou destruir algo.

Outra relação existente é entre os personagens e seus temas, que funcionam como extensão da sua personalidade. Obviamente se um personagem é agitado, o compositor utilizou um andamento e linhas melódicas rápidas, contudo, uma questão um pouco mais profunda foi levada em conta, o desenvolvimento dos personagens.

Uma das características das músicas temas são motivos repetitivos, que a cada repetição são acrescidos de algum instrumento, se relacionando com a evolução dos personagens, que começam pequenos e constroem seu poder com o tempo.

## F) Comentário individual das músicas

### 01. Main Theme

A faixa número 1 do CD é também o principal música do desenho. Enquadra-se em ambas as categorias: música atmosférica e música tema. Pois além de ser o tema da construção principal ela ainda é utilizada nos momentos de triunfo. Composta para: bateria, baixo, guitarra, cordas, gaita de fole (*uilleann pipes*), voz feminina (soprano ou mezzo soprano), whistle.

Na tonalidade de ré menor e com um andamento em média de 110bpm, possui fórmula de compasso quaternária onde temos o tema principal na escala pentatônica.

A obra possui uma *jig* na gaita de fole que é repetida várias vezes, contudo, a cada repetição inclui-se um instrumento. O que mais se destaca nessa música é a mistura entre música céltica e o *metal*, resultando exatamente no gênero épico.



Figura 3 - *jig* da música *Main theme*.

### 02. Erza no theme

Outra faixa que se enquadra na categoria “música tema”. Instrumentada para: Voz feminina (soprano ou mezzo soprano), cravo, bateria, baixo, guitarra e cordas.

O andamento da música vai formando uma sequencia lento-rápido-lento-rápido. A sonoridade possui uma clara influência do *metal* e da música barroca, pois além da linha melódica extremamente trabalhada do cravo vemos uma sonoridade semelhante ao *Caprice No. 5* de *Niccolò Paganini* especialmente nos solos de guitarra e a voz feminina nos remete as árias barrocas.

Possui forma ternária simples (a-b-a'), e é utilizada sempre que a personagem *Erza* aparece.

A personagem possui uma personalidade forte e é muito poderosa dentro da realidade do desenho, traços esses que Yasuharu reforçou. No início o baixo número de instrumentos e o tema na voz referencia a feminilidade da personagem, porém logo o ritmo se acelera e temos uma série de *staccatos*, característica típica da música épica, referenciando a força de *Erza*.

O motivo melódico principal não deriva das *jigs*, contudo, a insistência da repetição é igual.

### 03. Invoke magic

Outra música que se encaixa na categoria “música tema” e no gênero *folk metal*. Instrumentada para: bateria, baixo, guitarra, violão, violino, whistle e voz feminina (soprano ou mezzo soprano).

Está na tonalidade de mi menor, possui andamento em torno de 120bpm organizado na fórmula de compasso quaternária simples.

Novamente vemos uma *jig* interpolada por uma seção contrastante, constituindo a fórmula ternária simples (a-b-a'). Conforme é repetida, mais instrumentos são acrescentados ao motivo principal.

The image displays a musical score for the piece 'Invoke magic'. It features a complex arrangement of instruments. The top two staves show a melodic line with dynamic markings of *mf* and *f*. Below these are several staves for other instruments, including a bass line, a guitar/violin line, and a drum line. The score is organized into measures, with a clear structure of repetition and contrast. The dynamic markings *mf* and *f* are used to indicate changes in volume throughout the piece.

Figura 4 - jig da música Invoke magic com instrumentos de base.

Assim como diz o seu nome, ela é utilizada durante as batalhas enquanto as personagens - especialmente os protagonistas - utilizam seus poderes.

#### 04. Dragon Slayer

A faixa “Dragon Slayer” se enquadra na categoria “música tema”. Instrumentada para: bateria, baixo, guitarra, violão, cordas, voz feminina (soprano ou mezzo soprano), whistle e gaita de fole (*uilleann pipes*).

Um típico exemplo de *jig*, com fórmula de compasso 12/8 e com mais de uma parte contrastante entre as repetições, definindo a forma como a de um rondó (a-b-a-c-a-d-a).

Na tonalidade de mi menor e com andamento de 110bpm aproximadamente, esta faixa é utilizada como tema das personagens *Dragon Slayers* (personagens com um determinado tipo de magia).

As principais características destes personagens são a natureza agitada, o grande poder e a solidão, pois foram criados por dragões que os abandonaram em um determinado momento. Pra expressar essa tristeza o compositor utiliza uma melodia melancólica na gaita de fole com poucos instrumentos acompanhando, após isso temos a entrada do tema principal, um *folk metal*, que por sua vez ilustra o poder e a natureza nada calma deles.

Embora o protagonista da animação pertença a esse grupo, boa parte dos *Dragon Slayers* são inicialmente vilões, por isso a *jig* principal da música utiliza a escala pentatônica buscando uma sonoridade de tensão, enquanto todas as seções contrastantes buscam aliviar esse clima utilizando a escala maior relativa.

#### 05. Tower of Paradise

Essa música faz parte da categoria “música tema”. Além dos efeitos digitais temos cravo, gaita de fole (*uilleann pipes*), whistle, órgão, uma soprano, cordas sintetizadas.

Além de utilizar microtons, especialmente no vocal, se destaca a ausência de motivo, pois durante toda a música a melodia vai mudando, passando de um

instrumento pra outro, que, somada as dissonância geram um efeito de mistério e tensão, exatamente o ambiente da “Torre do Paraíso”, local do qual a música é tema.

#### 06. Guild darkness

Um exemplar da categoria “música atmosférica”. Instrumentada pra bateria, baixo, guitarra, violão, cordas, gaita de fole.

Organizada em compassos quaternários, temos um destaque especial pro ostinato do piano e pras técnicas de guitarra, que variam entre o *palm mute* (técnica no qual se abafa as cordas pra tocar) e o *let ring* (traduzido como “deixar soar”).

Possui forma ternária simples (a-b-a’), contudo, a parte b pode ser dividida em duas devido ao tamanho e a riqueza em motivos.

Também marcada por dissonâncias, mas dessa vez com um acompanhamento típico do *metal*, essa música é utilizada em climas de tensão e mistério, geralmente quando aparece algum vilão.

#### 07. Mirajane theme

Talvez um dos melhores exemplos de música tema. Instrumentada pra Whistle, harpa, soprano e cello.

Com andamento lento, organizada em 2/2, na tonalidade de mim menor, essa música nos lembra a *Entr’acte* da ópera *Carmen* de *Bizet*.



Figura 5 - Melodia feita pela soprano e pelo whistle na música Mirajane theme.

Esta faixa é utilizada como canção tema da personagem *Mirajane*, que durante boa parte do animê é calma e doce, natureza essa ilustrada pelo lirismo da linha da soprano e pelo andamento lento. Contudo, ela possui um passado triste, ilustrado pela tonalidade menor e melodias melancólicas, especialmente do whistle.

### 08. A busy street

Uma das músicas mais puramente *folk* da trilha, marcada pela rítmica dançante e uma clássicas *jigs* em 6/8 tocada na gaita de fole (*uilleann pipes*). Essa música se enquadra no gênero “música atmosférica”, geralmente utilizada para ilustrar ambientes calmos e livres de perigos, como cidades e restaurantes.

Uma percussão ao fundo marca os passos de um sapateado, somando ao tradicional estilo celta da gaita.

### 09. Fairy tail

Aqui temos o primeiro exemplar de música orquestral do CD, que se enquadra na categoria “música atmosférica”.

Com muitas conversações entre os instrumentos, a levada rítmica marca pelo stacatto conduz a música, especialmente no naipe dos metais e percussão. A fórmula de compasso é 6/8 e a forma é a-b-a.

Utilizado quando os protagonistas conseguem resolver algum problema, situação ou luta, ou quando temos algum discurso sobre a ética e leis da guilda dos quais os protagonistas fazem parte.

### 10. Magical spirit stars

Está é uma miniatura utilizada somente nos momento em que a personagem *Lucy* utiliza seus poderes. Marcada por arpejos e um tema constante e alegre esta música pertence a categoria “música tema”.

Se analisado harmonicamente, veremos basicamente uma cadência ii-V-I.

### 11. Rushii insist

Um exemplar da categoria “música tema”. Instrumentada para: bateria, baixo, guitarra, cordas e harpa, embora esta última apareça muito pouco. Organizada em compassos quaternários esta faixa possui forma ternária simples (a-b-a’).

Destacam-se as linhas melódicas das guitarras, que trabalham boa parte da música em terças. O uso da escala maior gera uma sensação de alegria e descontração da personagem *Lucy* do qual a música é tema. O significado do título

é “trabalhe duro Lucy”, que o compositor tenta elucidar com um andamento rápido e uma sonoridade feliz. É utilizada sempre que a personagem consegue se superar em algum aspecto.

### 12. Gray no theme

Música tema do personagem *Gray*. Instrumentada pra bateria, baixo e guitarra possui uma levada de rock clássico, utilizando riffs no estilo *AC/DC* e *Deep Purple*.

Com fórmula de compasso 4/4 temos uma atenção maior pro baixo, o deixando com linhas melódicas ao invés de simplesmente fazer a base como nas outras músicas. No modo de mi dórico, o andamento rápido nos remete a personalidade agitada e impaciente do personagem. Como seus combates são muito violentos, a levada de punk rock combina perfeitamente.

### 13. The Theme of Multiflora

Mais um exemplo de *Folk Metal* que se enquadra na categoria “música tema”. Contudo, esse é um dos temas mais repetidos durante a animação pelo fato de ser usado para o personagem principal *Natsu*.



Figura 6 - Natsu Dragneel, protagonista de Fairy Tail.

Sobre as questões técnicas: a fórmula de compasso é 4/4; a tonalidade é ré menor; vemos o uso de uma *jig* como tema principal, que é repetida duas vezes, porém, entre as repetições temos três ideias melódicas, onde se destaca o solo virtuosístico de guitarra; além de guitarra elétrica temos na instrumentação bateria, baixo, flauta, coro feminino, e cordas. Embora seja possível observar em outras



músicas, nesta fica muito mais claro a ideia de antecedente e conseqüente nas frases da *jig*.

Quanto às relações com o personagem: o andamento e as células rítmicas rápidas ilustram o comportamento agressivo e descontrolado do personagem. Outro fato interessante é que a cada repetição da *jig* temos a inclusão de algum instrumento, assim como a evolução de *Natsu*, que conforme passa o tempo vai desenvolvendo suas habilidades.

#### 14. Predestination

Música atmosférica utilizada exclusivamente pra momentos tristes. O compositor buscou representar um lamento celta com a melodia melancólica da gaita de fole (*uilleann pipes*) e das vozes femininas (sopranos ou mezzos).

Possui forma ternária simples (a-b-a'), onde as harpas e as cordas ficam responsáveis pela base harmônica. Alguns efeitos de percussão são utilizados para que a música atinja seu ápice, que acontece na terceira parte (a'). Ainda na parte "b" temos um órgão que gera um clima de tensão, que logo se resolve.

#### 15. Shadows creeping

Outro exemplar de música atmosférica. Com um ostinato na harpa e uma gaita de fole (*uilleann pipes*) e um violino tocando notas dissonantes, essa música objetiva criar e colaborar com o clima de tensão e mistério no anime. Vários efeitos digitais são acrescentados para deixar o clima mais pesado e prender a atenção do espectador.

#### 16. Rakusasu runaway

Possui características semelhantes à música acima, contudo a gaita de fole é substituída por vários efeitos digitais de percussão. Também uma música com objetivo de criar a atmosfera de tensão através de dissonância e uma melodia sem estrutura de frase.

Contudo, além de ser usada em momentos de tensão, ela está associada ao personagem *Lexus*, que a princípio é perverso e malvado.

### 17. Fearirou

Mais um exemplar de música orquestral, contudo aqui vemos uma influência da música celta no uso na gaita de fole. Esta composição funciona como tema para a habilidade *Fairy Law*, uma habilidade especial que apenas dois personagens sabem usar.

O órgão de tubo, o ostinato rítmico da caixa e o uso das dissonâncias objetivam criar um clima de mistério e tensão, colaborando com a inicial falta de informações que gera curiosidade nos espectadores.

### 18. 's Peers

Música atmosférica. Instrumentada para bateria (possivelmente com uma meia lua de acessório), guitarra, flauta, violão, baixo, violino.

Embora seja possível ver a influência celta devido ao uso de uma *jig* e da sua usual fórmula de compasso (6/8), o metal é substituído por elementos da música pop, como o efeito de phaser da guitarra e suas linhas melódicas menos elaboradas, a base feita pelo violão e a levada da bateria.

Através de uma instrumentação mais leve e motivos no tom maior a música objetiva colaborar com a criação de um ambiente alegre e amistoso, assim como o nome da música, que significa “Companheiros”.

### 19. Home

Com andamento e linhas melódicas lentas na tonalidade maior, fazendo brincadeiras timbrísticas, o compositor cria uma sonoridade calma e aconchegante. A instrumentação nessa música possui poucos instrumentos, sendo eles: harpa, gaita de fole, violino e flauta.

Organiza em compassos ternários, a leveza dessa música faz com que o diretor de som a utilize pra introduzir ambientes onde não há nenhuma hostilidade.

### 20. Rushii theme

A música tema da personagem *Lucy*. Possui uma semelhança muito grande o *barndance* (estilo tradicional de música *folk* irlandesa e escocesa).

Aqui vemos o uso do acordeom na trilha, que juntamente com a sonoridade da escala maior cria uma sensação alegre, leve e bem humorada, assim com a personalidade da personagem.



Figura 7 - Lucy Heartfilia, personagem da animação Fairy Tail.

Assim como outros temas utiliza-se da *jig*, com seções contrastantes entre as repetições.

#### 21. Dust Ice

Esta música é utilizada exclusivamente em batalhas tensas, a definindo como música atmosférica. Possui claras influências do *Heavy Metal*, vistas na instrumentação (guitarra, baixo e bateria), no uso do modo frígio gerando tensão, na linha das guitarras que trabalham em terças em alguns momentos e no uso do efeito *wah wah*.

#### 22. Ghost e 23. I darkness, Tsudoe!

Mais duas das músicas que objetivam a atmosfera da tensão e mistério. Instrumentadas para: cordas, harpa, cravo, sino, efeitos digitais e coro masculino.

Como visto anteriormente, o uso das dissonâncias é a principal ferramenta que o compositor utiliza para criar um ambiente pesado.

#### 24. Aizenvaruto

Música tema da guilda *Eisenwald*, que compõe o lado malvado da animação, por isso o compositor optou novamente por dissonâncias e o registro grave do coro masculino para gerar um clima sufocante e pesado.

Esta miniatura possui uma sonoridade extremamente semelhante a música *Those Chosen by the Planet* do jogo *Final Fantasy VII*, do qual, segundo especulações de internautas Yasuharu Takanashi seria um grande fã.

#### 25. Madou Black Patent

Música atmosférica que objetiva além da tensão, realçar a personalidade dos personagens antagonistas. Sua grande diferença é a influência do *metal*, que faz com que suas guitarras e bateria se destaquem das demais músicas que possuem a mesma função.

O modo frígio maior (escala cigana espanhola) e o uso do carrilhão de orquestra colaboram para criar aflição no espectador.

#### 26. Salamander

Esta música cumpre ambos os papéis: música atmosférica e música tema. Pois além de ser utilizada em reviravoltas e vitórias, é usada como o tema dos ataques do protagonista *Natsu*.

O estilo *Folk Metal* volta a aparecer, com andamento rápido e solos virtuosísticos de guitarra, novamente com o objetivo de ressaltar a natureza dos personagens.

#### 27. Flying ice edge

Música tema dos ataques do personagem *Gray*. Novamente vemos a influência do *rock* clássico e do *punk rock*. A natureza agressiva do personagem é representada da mesma maneira, através do andamento rápido e da sonoridade do modo dórico.

#### 28. Against Magic

Música atmosférica para utilizada durante as batalhas. Instrumentada para: bateria, baixo, guitarra, soprano (ou mezzo soprano), violino, harpa.

O modo menor garante a tensão, mas nessa faixa o compositor não explora tanto as dissonâncias, estimulando menos a tensão e destacando a competitividade e ação das batalhas.

### 29. Past Story

Esta música se enquadra na categoria música atmosférica, pois, através da sua instrumentação leve, com apenas piano, whistle e violino e linhas melódicas melancólicas ela objetiva o sentimento da tristeza.

É usada durante *flashbacks* de personagens que possuem um passado infeliz, sentimento esse assegurado pela tonalidade menor e sonoridade típica de um lamento celta.

### 30. Deriora devil

Uma das mais icônicas músicas da trilha Sonora de Fairy Tail, a música “Deriora devil” possui uma influência clássica. Com uma orquestra, órgão, celesta e um coro feminino, o compositor utiliza essa canção tema para um demônio chamado *Deriora*.

Pertencendo ao gênero musical épico, o compositor tenta através de um clima misterioso e hostil gerado pelas dissonâncias ilustrar o terror sigiloso e desconhecido do vilão aqui retratado.

Possui forma ternária simples (a-b-a’). Dentre os elementos de contraste entre a seção a e a’ o compositor utiliza um conceito definido por Ígor Stravinsky, o da justaposição.

### 31. Armor Titania

Esta faixa pode ser colocada em ambas as categorias: música atmosférica e música tema. Pois além de ser utilizado nas batalhas da personagem *Erza*, podemos perceber o uso desta música em situações de tensão, que são acentuadas pelas dissonâncias presentes na obra.

A mistura de *Folk*, *Metal* e tensão são as principais características desta composição, que além de uma orquestra utiliza órgão e um coro masculino.

### 32. Fists blazing

Música atmosférica utilizada nos momentos de tensão e em batalhas, instrumentada para bateria, baixo, guitarra, cordas, gaita de fole (uilleann pipes).

Novamente vemos a tensão caracteriza por dissonâncias e pelas escala frígio maior, que revela uma influência do *metal* e da música espanhola. Além de garantir um clima pesado é utilizada pra elucidar a ação de algumas lutas.

### 33. Magic last

Música de caráter atmosférico que ilustra o momento em que os protagonistas conseguem se superar. Para destacar e caracterizar esse momento o compositor optou por uma orquestra, um andamento rápido e o artifício rítmico do *staccato*, já característico no gênero musical épico.

### 34. Anger Guren

Música de caráter atmosférico que utiliza incessantemente dissonâncias e microtons para gerar o efeito de tensão. Destaca-se o uso exagerado da alavanca na guitarra e a linha melódica dissonante da gaita de fole.

### 35. Dignified-Rock version

A única obra do CD que não é uma composição de Yasuharu Takanashi, e sim um arranjo da obra March No. 1 in D de Edward Elgar, mais especificamente da parte do trio.

Usando instrumentação típica do metal, o arranjo acarretou numa mistura de *rock* e fanfarra, que, na animação é utilizada em momentos de vitória e triunfo.

### 36. Slow version Main Theme

Novamente um arranjo, mas dessa vez de sua própria composição. Yasuharu Takanashi utiliza o tema principal na versão lenta. Utilizada em momentos de aprendizado, geralmente lições de moral.

### 3 CONCLUSÕES

Em Fairy Tail encontramos um exemplar de trilha que se enquadra perfeitamente no gênero “Épico” devido as varias influências, tendências e sonoridades utilizadas. Contudo, mesmo com a diversidade, Yasuharu não perdeu a coerência, especialmente pela predominância dos estilos celta e metal, que ambientaram o anime e ilustraram as características das personagens.

As mais importantes conclusões ficam por conta do papel fundamental que a repetição tem nessa trilha, sendo que em diversas faixas a ideia do *leitmotiv* e das *jigs* é notória, do uso das dissonâncias para gerar o efeito de tensão, da influência que a indústria cinematográfica pode gerar nas pessoas e principalmente do potencial técnico e funcional que a trilha sonora dessa animação possui.

A divulgação já foi realizada no Encontro de Iniciação Científica do Campus EMBAP (anexo A).

#### 4 BIBLIOGRAFIA

ADLER, Samuel. The Study of Orchestration. 2ª edição. Editora W. W. Norton and Company. Nova York, 2002.

KOSTKA, S.; PAYNE, D. Tonal Harmony with an Introduction to Twentieth-Century Music. : 5. ed. New York: Mac Graw Hill, 1984.

LUYTEN, Sônia M. Bibe (org.). Cultura pop japonesa. Editora Hedra. São Paulo, 2005.

MARCONI, M. de A.; LAKATOS, E. M. Metodologia científica. 5.ed. Editora Atlas, São Paulo, 2007.

MONTE, Sandra. A presença do anime na TV brasileira. Editora Laços. São Paulo, 2010.

SCHÖENBERG, Arnold. Fundamentos da composição musical. 3ª edição. EDUSP; São Paulo, 2012.

\_\_\_\_\_, Arnold. Harmonia. Unesp. São Paulo, 1999.

TAKANASHI, Yasuharu. FAIRY TAIL ORIGINAL SOUNDTRACK VOL. 1. Studio A-tone e Sound City Studio, 1 cd (60 + min): digital, estéreo.

TRAGTENBERG, Livio. Música de cena. Editora Perspectiva. São Paulo, 1999.



## 5 ANEXOS

## Anexo A




**UNESPAR**  
Universidade Estadual do Paraná  
Campus de Curitiba I - Embap


## V ENCONTRO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA

## CERTIFICADO

Certificamos que HUGO LEONARDO MARTINS CORREA apresentou o trabalho intitulado "ANÁLISE DA TRILHA SONORA DA ANIMAÇÃO FAIRY TAIL" na modalidade de comunicação oral durante o V ENCONTRO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA DA EMBAP/UNESPAR, realizado em 11 de agosto de 2014.

Curitiba, 11 de agosto de 2014.

  
Me. Jorge Augusto Scheffer  
Coord. do Programa de Iniciação Científica  
Embap/UNESPAR

  
Prof. Dr. Fabio Guilherme Poletto  
Chefe de Divisão de Pesquisa e Pós-Graduação  
Embap/UNESPAR


  
Profª Drª Maria José Justino  
Diretora da Embap/UNESPAR

Rua Comendador Macedo, 254  
Curitiba - Paraná - Brasil - CEP 80.060-030  
Fone (41) 3026-0029 - www.embap.br



Certificado registrado sob o nº. 1023  
página nº 29 do livro nº 01 de Eventos de  
Pesquisa e Pós-Graduação da Escola de  
Música e Belas Artes do Paraná - EMBAP  
UNESPAR.

Curitiba, 12 de agosto de 2014.

  
Prof. Dr. Fabio Guilherme Poletto  
Chefe de Divisão de Pesquisa e Pós-Graduação  
Embap/UNESPAR