



Instituto Politécnico
de Castelo Branco

Instituto Politécnico de Castelo Branco

Moreira, José Maria Forjaz de Lacerda Pinheiro

**Música para contexto de desenho animado :
adaptação e sonorização de um episódio de anime
e criação da sua banda sonora**

<https://minerva.ipcb.pt/handle/123456789/3606>

Metadados

Data de Publicação	2020
Resumo	O presente relatório destina-se a descrever o processo criativo por detrás de uma adaptação, desenvolvida por mim entre os meses de Junho e Setembro, de um episódio de animação japonesa (ou anime) proveniente da série Bish#jo Senshi S#r# M#n, habitualmente conhecida apenas como Sailor Moon....
Editor	IPCB. ESART
Palavras Chave	Sonorização, Animação
Tipo	report
Revisão de Pares	Não
Coleções	ESART - Música - Variante de Música Eletrónica e Produção Musical

Esta página foi gerada automaticamente em 2024-04-28T22:35:34Z com informação proveniente do Repositório



Instituto Politécnico de Castelo Branco
Escola Superior de Artes Aplicadas

Música para contexto de desenho animado

Adaptação e sonorização de um episódio de *anime* e criação da sua
banda sonora

José Maria Forjaz

3ºAno de Licenciatura em Música Electrónica e Produção Musical

Orientador:
Prof. Rui Dias

Projecto Individual II
Setembro de 2018

ÍNDICE

1. Introdução	4
2. Contextualização histórica	7
3. Nos bastidores de <i>A Magnífica Transformação da Usagi Choramingas</i>	12
3.1. A escrita do argumento	12
3.2. A escolha do elenco	14
3.3. Sessões de gravação	16
4. Banda sonora	18
4.1. Música	18
4.1.1. Instrumentos	20
a) Flauta	21
b) Oboé	21
c) Clarinete	21
d) Fagote	22
e) Cordas	22
f) Pandeireta	24
g) Corne inglês	24
h) Glockenspiel	24
i) Xilofone e Marimba	25
j) Piano	25
k) Sintetizador	26
l) Triângulo	26
m) Guitarra eléctrica	26
n) Pratos orquestrais	27
o) Trompa, Trompete, Trombone e Eufónio	27
p) Vibrafone	29
q) Tímpanos	29
r) Outros instrumentos	29
4.1.2. Faixas	30
1) “ <i>Moon Prism Power, Make Up!</i> ” e “ <i>Moon Tiara Action!</i> ”	34
2) “ <i>Beryl!</i> ” e “ <i>Luna!</i> ”	36
3) “ <i>Cabeça de Almôndega / Usagi Atrasada para a Escola!</i> ”	39

4) “Amigos e Família” (1 & 2)	40
5) “Transições” (1, 2 & 3)	42
6) “Plano Maligno” (1 & 2).....	44
7) “Jadeite”	45
8) “Youma” (1 & 2)	46
9) “Sou a Sailor Moon!”.....	48
10) “Tuxedo Mask”	48
11) “Introdução”, “Eyecatch” e “Fim de Episódio”	49
4.2. Efeitos sonoros	51
5. Conclusão	57
6. Anexos	59
7. Bibliografia.....	60
8. Webgrafia	60

1. Introdução

O presente relatório destina-se a descrever o processo criativo por detrás de uma adaptação, desenvolvida por mim entre os meses de Junho e Setembro, de um episódio de animação japonesa (ou *anime*) proveniente da série *Bishōjo Senshi Sērā Mūn*, habitualmente conhecida apenas como *Sailor Moon*.

Este *anime* é, em si, uma adaptação da banda desenhada (ou *manga*) do mesmo nome criada por Naoko Takeuchi, tendo estreado a 7 de Março de 1992 nas televisões japonesas (pouco tempo após da publicação dos primeiros capítulos da *manga* na revista mensal *Nakayoshi*, a 28 de Dezembro de 1991), e concluído a sua emissão a 8 de Fevereiro de 1997, compreendendo um total de duzentos episódios, subdivididos entre cinco temporadas consistentemente populares (três longas-metragens foram também produzidas e exibidas entre 1993 e 1995). O sucesso de *Sailor Moon* verificou-se conseqüentemente a nível internacional: em 1993, Espanha e França foram os primeiros países a transmitir o programa fora do Japão, sucedendo-se de muitos outros que adquiriram a série para dobragem e transmissão nos seus respectivos territórios, incluindo Portugal, cuja versão - intitulada *Navegante da Lua* - passou no canal S.I.C durante todo o ano de 1996; reemissões seguiram-se em 2000 (T.V.I.), em 2002 e em 2011 (ambas no Canal Panda, a primeira consistindo somente nas últimas três temporadas).

Foi através desta dobragem, realizada em português, que obtive o meu primeiro contacto com o universo de *Sailor Moon* e é nela que, no presente ano, encontro o incentivo para inserir este *anime* no âmbito da disciplina de Projecto Individual II. A versão portuguesa, gravada no estúdio Novaga por um pequeno grupo de actores (contando com a direcção artística de dois deles, Fernanda Figueiredo e António Semedo) contém o seu encanto e apela certamente à nostalgia de um público que outrora foi jovem ou criança e que acompanhou a série com regularidade, merecendo igualmente o seu devido crédito por introduzir com êxito o *franchise* em Portugal; no entanto, várias

particularidades distinguem-na por razões talvez menos louváveis, como por exemplo *performances* exageradamente histriónicas e/ou desadequadas (tal como frequentemente repetitivas, dado o número reduzido de talento vocal disponível), diálogos que não se inserem no contexto da história (muitos deles conhecidos por fãs como “pérolas”, podendo ser encontrados facilmente no *YouTube*) e a invulgar troca de sexos de duas personagens de relevo, que se encontram presentes ao longo de todas as temporadas. Mais uma vez, admito a idiossincrasia que estas alterações conferem à versão portuguesa, embora tenha sempre mantido que o programa poderia ter sido abordado de forma mais cuidada.

Com estes pontos em mente, propus-me então a criar a minha própria adaptação, em português, de um episódio da *Sailor Moon*, à qual se acrescentou a inclusão de uma nova banda sonora da minha autoria; este era um aspecto que não constava na minha proposta inicial, devido à minha alta estima pelas composições de Takanori Arisawa (1951 - 2005), o compositor responsável pela música presente na série original, embora tenha, após alguma ponderação, aceitado este desafio adicional.

Para a realização deste projecto, delineei diversas etapas de produção que frequentemente se sobrepuseram ao longo destes últimos quatro meses. Estas circunstâncias verificaram-se devido ao facto de acumular em mim todas as funções que possibilitaram a sonorização do produto final (refiro apenas a sonorização pois o conteúdo visual era, como já foi mencionado, pré-existente), tendo realizado tarefas - e, por consequência, atravessado obstáculos - nas áreas de escrita para argumento (incluindo localização), *casting*, direcção de actores, composição musical (direccionada para animação), criação de efeitos sonoros e até mesmo representação. O trabalho realizado na vertente composicional é o ponto de foco deste relatório, sendo que o que proveio de todos os outros encargos assistiu a música, e, por sua vez, se uniu a ela, de maneira a criar uma estrutura sonora completa que complementasse a natureza visual e narrativa do meio em que se iria encaixar (neste caso, um desenho animado).

Ao longo deste percurso, tive a oportunidade de aprofundar uma variedade de conhecimentos relativos a composição para desenhos animados (apesar da quantidade limitada de literatura referente a este tópico), ficando a par de diversos dos seus precedentes históricos, aspectos da indústria e estatuto global, tal como ainda de aprimorar as minhas competências como compositor e/ou orquestrador. Em adição, reutilizei conhecimentos previamente adquiridos na área do cinema, sobretudo de escrita para guiões e gravação de efeitos sonoros, que, ao inserir no contexto de animação (mais concretamente de dobragem, cuja execução inclui especificidades extra), pude tratar sob uma perspectiva diferente.

Foram sempre de grande interesse pessoal muitas das particularidades associadas à produção de dobragens e programas de animação. Aliando esta curiosidade à minha apreciação pelo *franchise* de *Sailor Moon*, dediquei-me à criação de um trabalho que exprimisse ambas estas noções e honrasse um *anime* que em vários pontos me marcou, através das suas personagens, ideologias, estética e, especialmente, a sua banda sonora, cuja influência ressoa frequentemente em diversas das minhas peças de música, independentemente do estilo.

As seguintes páginas dedicar-se-ão então a descrever o projecto, precedidos ainda por uma breve contextualização histórica relativamente à composição de música para desenhos animados.

2. Contextualização histórica

A presença de música em desenhos animados tornou-se uma realidade no ano de 1926 após a estreia de uma curta-metragem de animação chamada “*My Old Kentucky Home*”, produzida por **Max Fleischer** (1883 - 1972) como parte da série “*Song Car-Tunes*” (1924 - 1927), que consistia em pequenas adaptações animadas de canções populares e/ou tradicionais, integrando igualmente uma prática do qual foi pioneira: a “bola saltitante” (ou “*bouncing ball*” em inglês). Esta deslocava-se sobre as letras das respectivas canções - que passavam também no ecrã - e permitia que a audiência pudesse segui-las e cantá-las à medida que o *cartoon* decorresse. Inicialmente, os “*Song Car-Tunes*” eram mudos e o seu acompanhamento musical era providenciado ao vivo por um organista ou pianista mas tudo isso mudou com a chegada do *Phonofilm*, um procedimento de gravação de áudio desenvolvido por **Lee DeForest** (1873 - 1961), juntamente com **Theodore Case** (1888 - 1944) e **Earl I. Sponable** (1895 - 1977), em que as vibrações captadas por um microfone - convertidas seguidamente em impulsos eléctricos - eram registadas fotograficamente numa das extremidades da película cinematográfica sob a forma de linhas paralelas, podendo ser depois reconvertidas em sinais sonoros quando o filme fosse projectado. A música passou então a poder integrar-se “efectivamente” na animação embora, com o passar do tempo, o *Phonofilm* tenha entrado em desuso, não conseguindo competir com os seus sucessores mais aprimorados, como, por exemplo, o *Vitaphone* e o *Fox Movietone*.

Os “*Song Car-Tunes*” foram apenas razoavelmente populares e por isso o seu legado é habitualmente atribuído ao primeiro *cartoon* sonoro de **Walt Disney** (1901 - 1966), “*Steamboat Willie*”, estreado em Novembro de 1928, que contava não só com música, vozes e efeitos sonoros em perfeita sincronia com a imagem mas também pós-produção de áudio, o que o tornou no primeiro a incluir esta etapa na sua concepção, tal como ainda numa das

curtas de animação mais emblemáticas da sua época (houve ainda um pequeno *cartoon* que sucedeu a série dos Estúdios Fleischer e precedeu por dois meses “*Steamboat Willie*” na sua inclusão de uma banda sonora sincronizada. Este intitulava-se “*Dinner Time*” e foi realizado por **Paul Terry** [1887 - 1971], fundador do estúdio *Terrytoons*, hoje em dia defunto, mas não conseguiu atingir o mesmo nível de sucesso).

Disney tornar-se-ia então num dos grandes expoentes da inclusão de som e, principalmente, música, em desenhos animados, explorando ao máximo as suas capacidades expressivas no formato, estilos musicais e métodos de gravação e reprodução inovadores. Em 1929, lançou nos cinemas “*The Skeleton Dance*”, a primeira das suas *Silly Symphonies* (uma colectânea de curtas-metragens animadas - produzidas até 1939 - em que as imagens eram criadas conforme a música composta e não o contrário), cuja sincronização rigorosa entre a música e os movimentos e acções das personagens deu origem ao termo “*mickey-mousing*”. A partir daí deixou claro o seu interesse pela inserção de música, dos mais variados tipos, nas suas produções de animação, tal como ainda pela forma como esta se integrava no universo das imagens e era posteriormente escutada pelos espectadores nos cinemas, sendo que todas estas vertentes foram exploradas ao máximo naquele que pode ser considerado o seu projecto mais ambicioso: “*Fantasia*”, estreado em 1940, que não só contava com cerca de duas horas de interpretações visuais de obras icónicas do repertório clássico (gravadas através de métodos altamente inovadores para a época) mas também um sistema de reprodução próprio e altamente complexo denominado *Fantasound*, que fez dele o primeiro filme comercial a ser exibido estereofonicamente.

O entusiasmo de Disney sobre estas questões foi também inicialmente estimulado por **Carl Stalling** (1891 - 1971), um indivíduo que antes de o conhecer era acompanhador musical de curtas e longas-metragens silenciosas no Teatro Isis em Kansas City (tal como ainda maestro) e que se veio a tornar numa das figuras mais revolucionárias na área da composição para desenhos animados, em conjunto com um número selecto de contemporâneos. Stalling

foi o compositor responsável pela música de “*The Skeleton Dance*” e trabalhou com Disney até 1936, quando se mudou para os estúdios da Warner Bros, onde permaneceu como director musical até 1958. Foi nesta fase da sua carreira que o seu estilo composicional, previamente solidificado com os seus arranjos para as curtas de Disney, se tornou verdadeiramente consolidado e, apesar de nunca ter verdadeiramente sofrido grandes mudanças, foi sendo constantemente aperfeiçoado. O seu forte assentava na sua abordagem de *pastiche* de diversas frases provenientes das mais variadas fontes musicais, que abrangiam desde o clássico até ao *pop*, o *blues* e o *jazz*, às quais juntava igualmente deusas compostas por si, em arranjos perversamente subtis nas suas citações (a sua sensibilidade para a prática foi descrita pelo músico **John Zorn** [1953 -] como “Ivesiana”, em referência ao compositor americano Charles Ives [1874 - 1954]) e sonicamente arrebatadores, inclusivamente exigentes para os intérpretes. Era também extremamente prolífico, produzindo uma partitura completa a cada semana (em média estas continham cerca de quinhentos compassos no total, distribuídos por dez secções), algo que também concretizava com a colaboração do arranjador **Milt Franklyn** (1897 - 1962), o seu sucessor como director musical do departamento de animação da Warner Bros., tendo igualmente concebido um sistema de gravação sincronizada de música para *cartoons* animados, que precedeu a hoje muito utilizada *click track*: este provinha da análise do que pode ser chamado de “**folhas de exposição**” (“*exposure sheets*” em inglês [documentos de papel tabelados onde eram inseridos múltiplos dados relativamente à animação a ser produzida, nomeadamente o enquadramento visual e a sequência de eventos, por cada fotograma; é como que um guião do animador e não está relacionado com película sensível]), das quais se convertiam o número de fotografias a cada segundo para uma unidade temporal e depois para um andamento musical na partitura, sendo que Stalling gravou consequentemente vários “tiques” a diferentes “batidas”, isto é, *frames* por segundo, que pudessem depois ser ouvidos pelos músicos durante as sessões de gravação, através de auriculares ligados a uma consola de mistura, ao qual estava conectado um fonógrafo (a verdadeira fonte do “metrónomo”).

Stalling não foi, no entanto, o único a cimentar o som do clássico *cartoon* americano. Entre outros nomes de referência encontram-se: Milt Franklyn, previamente mencionado, e que serviu como director musical dos desenhos animados da Warner Bros. entre 1958 até à sua morte (o seu estilo era muito semelhante ao de Stalling mas por vezes um pouco mais requintado em termos de orquestração), **William Lava** (1911 - 1971 [o último compositor e director musical da era clássica de *cartoons* da Warner Bros., tendo ocupado o cargo após o falecimento de Franklyn até 1969; atravessou uma época conturbada de cortes no financiamento de animação a um nível geral, tendo adaptado o seu estilo aos recursos limitados a que tinha acesso, embora este fosse naturalmente menos refinado do que os de Stalling e Franklyn, compreendendo maior uso de metais e saxofones, tal como ainda de atonalidade e *world music*]), **Scott Bradley** (1891 - 1977 [director musical do departamento de animação dos estúdios Metro-Goldwyn-Meyer, ou MGM, entre 1938 e 1954 e, juntamente com Carl Stalling e Winston Sharples [ver abaixo], uma das personalidades mais importantes no desenvolvimento da arte de composição para desenhos animados; o seu estilo partilhava inicialmente de algumas características do de Stalling embora se tornasse, na realidade, nalgo completamente diferente: Bradley não só fazia intenção de inserir as suas próprias deixas de música em quase todas as circunstâncias mas as suas orquestrações eram também mais complexas em termos de exploração tímbrica, introduzindo igualmente diversas técnicas como a escala dodecafónica de Arnold Schoenberg [1874 - 1951]. Era também um promotor ávido das possibilidades de expressão musical associadas à composição para animação]), **Winston Sharples** (1909 - 1978 [tal como Stalling e Bradley, é dos três compositores que definiu o som do *cartoon* de Hollywood, introduzindo no mundo da composição para desenhos animados o *leitmotiv*, algo que nunca tinha sido aplicado às personagens da MGM e da Warner Bros. pelos compositores anteriores e que foi utilizado extensivamente por si para pontuar a aparição de quase todas as figuras animadas das produções dos estúdios Famous]) e **Hoyt Curtin** (1922 - 2000 [o seu *background* na criação de *jingles* para anúncios publicitários poderá explicar a sua facilidade em criar

melodias memoráveis num espaço de poucos minutos; foi o principal director musical do estúdio de animação Hanna-Barbera, entre 1957 e 1986, compondo não só quase todos os temas de abertura dos *cartoons* produzidos pela companhia durante esse período mas também centenas de deixas de música instrumental que pudessem ser utilizadas em diversos momentos ao longo de uma série]).

3. Nos bastidores de “*A Magnífica Transformação da Usagi Choramingas*”

Este capítulo dedicar-se-á a descrever como foi redigido o argumento - adaptado ao contexto do projecto - tal como ainda a sua posterior interpretação por parte dos actores, no decorrer das sessões de gravação dos seus diálogos.

3.1. A escrita do argumento

Após tomar a decisão de adaptar um episódio da série animada *Sailor Moon*, vi-me momentaneamente incerto sobre qual iria dobrar. Com duzentos episódios à escolha e grandes momentos espalhados por muitos deles, a selecção era vasta e variada. Por fim, julguei pertinente optar pelo primeiro de todos: o seu enredo cativante e facilmente assimilável é a introdução perfeita ao programa para quem o desconheça, desencadeando os primeiros eventos de uma história que se desenrola ao longo de cinco temporadas. A escolha de qualquer outro episódio teria deixado as acções e motivações das personagens descontextualizadas aos olhos de quem iria assistir, pelo que com o primeiro isso não se verificaria, e o espectador poderia apreciar o conteúdo trabalhado sem se distrair com questões secundárias.

Atravessado este período de incerteza, procedi então à escrita do guião, que designei de “*A Magnífica Transformação da Usagi Choramingas!*”, uma tradução quase literal do título atribuído ao episódio original (“*Nakimushi Usagi no karei naru Henshin*”). A sua elaboração foi um processo moroso e algo cansativo, requerendo muita tentativa e erro e atendendo a uma constante e hábil conjugação de diversos factores, para que a narrativa, previamente concebida, pudesse ser competentemente acomodada a uma nova audiência (em específico portuguesa, cuja língua, valores e cultura variam consideravelmente dos da japonesa) sem sair prejudicada. A este procedimento dá-se o nome de **localização** e o seu uso está presente na

adaptação de muitos outros formatos (ex: longas e curtas-metragens, videojogos, obras literárias, *software* digital, ...) a mercados específicos, podendo ocasionalmente gerar alguma controvérsia. Isto verificou-se com a primeira dobragem norte-americana de *Sailor Moon*, produzida no Canadá na década de 90, que se tornou notória pela grande quantidade de mudanças a que foi submetida (particularmente nas duas primeiras temporadas, que contam, inclusivamente, com uma banda sonora alternativa), nas quais se incluem: cortes e filtragens recorrentes de planos (utilizados por vezes para ajustar o programa ao seu horário de emissão mas também para censurar conteúdo tido como inadequado), omissões de episódios (seis no total), inconsistências narrativas, alterações de género e/ou orientação sexual de diversas personagens proeminentes, entre outras. No entanto, há que ter em conta dois factores que exercem uma influência considerável sobre qualquer localização de um produto e que determinaram igualmente o carácter desta versão, sendo estes a **altura em que foi transmitida** e o **público-alvo que estava a tentar atingir** (neste caso, crianças entre os seis e os dez anos de idade, ao invés de pré-adolescentes no Japão), tornando-a verdadeiramente num “fruto da época” que, apesar de tudo (e à semelhança da dobragem portuguesa), estabeleceu o *franchise* com grande sucesso na América do Norte (tal como ainda no Reino Unido e na Austrália) e despoletou um novo interesse nas audiências locais em animação de origem japonesa.

No que toca à minha adaptação, tentei que se mantivesse o mais fiel possível às suas origens, obedecendo porém a condições específicas (algumas delas impostas intencionalmente por mim):

- a) Sincronização máxima dos diálogos adaptados com os movimentos de boca das personagens;
- b) Alteração de expressões ou termos que não traduzem bem do japonês para o português e/ou que reflectem noções e ideais ultrapassados;

- c) Substituição ou remoção de frases redundantes, que pouco oferecem em termos de caracterização das personagens ou das suas interacções;
- d) Readaptação de certas falas para atribuir maior coerência ao enredo e subtileza na forma como é exposto;
- e) Inclusão de algumas expressões com que os espectadores portugueses se possam identificar, maioritariamente para efeito cómico;
- f) Reconhecimento do legado da primeira dobragem portuguesa, como por exemplo através das invocações da personagem principal ao transformar-se (“Pelo Poder Sagrado do Prisma Lunar!”) e ao atacar (“Tiara Lunar, Acção!”).

Acredito que por seguir os princípios compreendidos nas “cláusulas” anteriores pude conceber algo que não se destina a ser apreciado exclusivamente por fãs da série - o público que tinha em mente - mas também por qualquer outro indivíduo, miúdo ou graúdo, graças à natureza mais sofisticada do guião, que combina uma escrita mais madura com o charme característico da versão original (aspecto este que atrai decididamente o sector infanto-juvenil); o gosto pelo conteúdo está depois ao critério de cada um.

3.2. A escolha do elenco

Ocasionalmente são produzidas animações sem diálogos. Contudo, na maioria dos casos, são realizadas sessões de *casting* para seleccionar o talento vocal que acabará por dar vida às personagens no ecrã. A estes indivíduos dá-se o nome de *dobradores* e as suas vozes, para além de terem de possuir o timbre certo, dependem apenas de si próprias para transmitir todas as particularidades de uma personagem, desde a sua personalidade, desejos e motivações até ao modo como esta se move e reage aos estímulos a que é exposta. Do dobrador é requerida, entre outras competências, uma aptidão para identificar e reproduzir um vasto leque de *nuances* e cadências discursivas, de forma a manter as suas interpretações consistentemente expressivas e credíveis aos ouvidos de quem as escuta.

Para a execução do meu projecto, recrutei um elenco composto maioritariamente por **não-actores**, ou seja, actores não profissionais (apenas dois membros apresentavam alguma experiência de representação), entre os quais nenhum possuía qualquer tipo de formação em dobragem para desenhos animados. As suas vozes foram criteriosamente escolhidas e no decurso das sessões de gravação - com a minha direcção e confiança depositada nas suas capacidades - cada elemento acabou por desempenhar o seu papel com incrível convicção e expressividade, um feito notável considerando a inexperiência de todos na área. Porém, o meu instinto falhou-me várias vezes na selecção de algumas das vozes necessárias, particularmente no caso de Usagi Tsukino (a figura central do episódio e a mais difícil de interpretar), cuja personagem passou por seis possíveis candidatas, tendo encontrado a sua voz na última, após esta ter gravado algumas linhas de diálogo de fundo. Gostaria de acrescentar que também eu fiz parte do elenco, prestando a minha voz a duas personagens secundárias, tal como a muitas outras de terceiro plano.

Segue-se então uma lista completa dos intérpretes participantes no projecto, acompanhados das suas respectivas personagens: **Sofia Gonçalves** (Usagi Tsukino / *Sailor Moon*, vozes miscelâneas), **Inês Santos** (Naru Osaka), **Sandra Costa** (Luna, Haruna Sakurada), **José Maria Forjaz** (Gurio Umino, Mamoru Chiba / *Tuxedo Mask*, vozes miscelâneas), **Manuela Esteves** (Ikuko Tsukino), **Andrea Vertessen** (Shingo Tsukino), **Mafalda Fonseca** (Rainha Beryl, vozes miscelâneas), **João Senna** (Jadeíte), **Gabriela Forjaz** (Mayumi Osaka / Morga) e **Cristina Bisca** (A Mulher Gorda). Vozes de fundo adicionais providenciadas por **Mariana Canaveira**, **Joana Periquito**, **Cristina Machado** e **Júlia Martins**.

3.3. Sessões de gravação

As sessões de gravação decorreram entre meados de Julho e o princípio de Setembro, no meu quarto, em Carcavelos. A única peça de equipamento utilizada para o efeito foi o microfone Røde NT-USB, ligado directamente ao programa Vegas Pro 14, onde estava a ser efectuada toda a edição e justaposição do áudio com o vídeo.

De modo a que os actores pudessem gravar as suas deixas no exacto momento em que as personagens moviam os lábios, foram-lhes providenciadas marcas que delimitavam o período de tempo em que tinham de falar (uma para o início e outra para o fim), embora se pudessem guiar também pela acção que ocorria no ecrã do meu computador (correspondente ao episódio) ou por um gesto extra da minha parte (que sinalizava mais precisamente o começo das suas falas).

O nível de desconforto face a este processo variou consideravelmente de actor para actor, sendo que alguns necessitaram de mais orientação do que outros para cumprir os seguintes objectivos:

- Sincronizar a voz com os movimentos de boca da personagem;
- Respeitar os intervalos a que as frases estão confinadas;
- Posicionar a boca perante o microfone num ângulo que evite o realce de sons plosivos;
- Atentar às emoções / acções da personagem e transmiti-las conformemente;
- Manter o tom de voz da personagem consistente;
- Falar com naturalidade (mas não “como na vida real”).
- Evitar movimentos corporais bruscos que possam ser captados pelo microfone;
- Direcctionar a voz para o microfone e não noutros sentidos;
- Não comer sílabas, a menos que solicitado;
- Entoar com expressividade, sem que as frases pareçam lidas.

A lista anterior põe em evidência o quão desafiante pode ser o trabalho de um dobrador, pois compila um conjunto de técnicas que não só têm de ser aplicadas em simultâneo como também consideradas com o mesmo grau de importância, de forma a garantir um bom funcionamento e aproveitamento das sessões de gravação. Tendo reunido uma equipa de actores não qualificados - sobretudo no que toca a dobragens - interiorizei-me previamente de como se poderiam sentir, e efectivamente se sentiram, assoberbados com a tarefa que tinham em mãos, sendo que, no decorrer dos nossos encontros, muitos deles se mostraram apreensivos, inibidos, confusos ou frustrados por terem de conjugar tantos procedimentos num só. Gravar um *take* era, por vezes, um feito irrealizável, e nessas ocasiões optava por uma de três decisões: prosseguir com a captação de outras falas, fazer um intervalo de dez minutos - após o qual retomava a sessão - ou insistir com o actor, dependendo das circunstâncias. Cada linha de diálogo (incluindo reacções e exclamações) foi gravada múltiplas vezes com o intuito de, mais tarde, poder ter à disposição uma ampla gama de ficheiros de áudio com que trabalhar. Muitos dos diálogos presentes no produto final são, na verdade, o resultado de um processo minucioso de “corte e costura” (o que prova que é sempre melhor ter a mais do que a menos), implementado no sentido de conceber às frases a inflexão que procurava; no entanto, contam-se ainda algumas deixas cujos ficheiros não necessitaram de qualquer tipo de edição, e/ou que foram gravadas correctamente à primeira tentativa, aliviando assim a minha carga de trabalho.

Creio que foi essencial manter-me confiante no desempenho das pessoas com que trabalhei, pois desde que as seleccionei que me apercebi do seu talento palpável - mas inexplorado - para a dobragem de desenhos animados, e, no caso do meu projecto, daquilo que poderiam trazer às personagens que lhes foram atribuídas. Preservo fortemente a noção de que se esconde por detrás de muitos indivíduos “normais” a capacidade de se “tornarem” num desenho animado, uma crença que penso ter sido validada pelas reacções surpreendidas dos membros do *cast* às suas próprias performances.

4. Banda sonora

Esta secção focar-se-á em todos os aspectos relacionados com a criação de música para o projecto, desde a sua conceptualização até à sua construção, tal como ainda da elaboração de efeitos sonoros.

4.1. Música

Compor a música para este trabalho partiu da forma como o formato em que se ia inserir foi considerado: tanto como **um elemento de um todo**, isto é, um episódio pertencente a uma série que evolui a partir dos seus acontecimentos, como ainda **um produto isolado**, de narrativa conclusiva e autocontida. Esta linha de raciocínio determinou as minhas escolhas criativas, reflectindo uma conciliação consciente entre duas metodologias de composição (chamar-lhes-ei X e Y) - uma que se adequasse mais à primeira configuração e outra que se adequasse mais à segunda - sendo elas: X) **elaboração de deixas musicais que não só contenham pontos-chave onde possam ser editadas** (isto é, encurtadas ou alargadas, consoante a cena) **mas que também possam ser integradas em eventos semelhantes de episódios posteriores**, e Y) **composição de música que se alinhe perfeitamente com determinados momentos do episódio que adaptei**. O método X foi certamente o mais utilizado, tendo o Y (que assenta na sincronização de música para animação à moda dos clássicos *cartoons* norte-americanos) sido aplicado exclusivamente em introduções cénicas e nas ocasiões em que *Sailor Moon* se transforma e ataca.

Outro aspecto a considerar foi a estética musical das minhas composições, que quis, essencialmente, assemelhar à do compositor Takanori Arisawa, cujo som orquestral, requintado e multifacetado é um elemento emblemático do *anime* original e rapidamente reconhecido pela comunidade de fãs. Não obstante, também me inspirei ocasionalmente na música composta para a adaptação canadiana das duas primeiras temporadas de *Sailor Moon*, cuja apreciação é também considerável: esta foi elaborada

exclusivamente a partir de sintetizadores (muitos deles imitadores de instrumentos reais) e conta com uma sonoridade mais épica - e, por sua vez, “americanizada” - que se distribui por quase toda a duração dos episódios, providenciando menos momentos de silêncio disponíveis entre cada deixa musical (esta é uma característica que, pessoalmente, me causa alguma irritação, pois creio que o uso constante de música retira frequentemente impacto às cenas e não permite ao episódio “respirar”, embora, do ponto de vista musical, tenha gosto pelas composições em si). É de notar como estas bandas sonoras reflectem na sua constituição os métodos composicionais indicados no parágrafo anterior, sendo que a japonesa corresponde claramente ao método X e a norte-americana ao método Y.

A tabela que se segue compila, por ordem alfabética, as deixas de música que compus para o projecto, acompanhadas dos seus tempos de duração e data em que foram concluídas. No capítulo **Anexos** encontram-se *links* de *YouTube* para as faixas de Arisawa que vieram a ser substituídas pelas que aqui se encontram (com os mesmos números correspondentes aos da coluna lateral esquerda).

Tabela de deixas musicais			
Nº	Nome	Duração	Data de completação
1	Amigos e Família	1:30	29/06/2018
2	Amigos e Família 2	1:16	19/07/2018
3	Beryl	2:14	30/06/2018
4	Cabeça de Almôndega (Usagi Atrasada para a Escola)	0:59	25/06/2018
5	Escolhida para Ser Uma Guerreira? (Fim de Episódio)	1:40	04/08/2018
6	Eyecatch	0:14	10/08/2018

7	Introdução	0:13	18/07/2018
8	Jadeíte	1:10	06/07/2018
9	Moon Prism Power, Make Up! (Pelo Poder Sagrado do Prisma Lunar!)	0:42	14/06/2018
10	Moon Tiara Action! (Tiara Lunar, Acção!)	0:33	23/06/2018
11	Presença Misteriosa (Luna)	2:04	04/08/2018
12	Plano Maligno	0:37	04/07/2018
13	Plano Maligno 2	1:47	14/08/2018
14	Sou a Sailor Moon!	0:20	17/07/2018
15	Transição 1	1:18	03/07/2018
16	Transição 2	0:21	04/07/2018
17	Transição 3	0:20	21/07/2018
18	Tuxedo Mask	1:16	31/07/2018
19	Youma	2:10	11/08/2018
20	Youma 2	1:54	06/07/2018

Toda a música composta por mim foi criada por meio de escrita em partitura, tendo sido utilizado o *software* de notação musical **Notion** como ferramenta principal, do qual foram directamente extraídos os ficheiros de áudio definitivos.

4.1.1. Instrumentos

Seguem organizados por secções os principais instrumentos para que escrevi, juntamente com a sua funcionalidade no contexto da banda sonora e em que faixas podem ser ouvidos:

a) Flauta

» **Presente nas faixas:** *“Cabeça de Almôndega / Usagi Atrasada para a Escola”, “Eyecatch”, “Escolhida para ser Uma Guerreira? / Fim de Episódio”, “Introdução”, “Moon Prism Power, Make Up! / Pelo Poder Sagrado do Prisma Lunar!”, “Plano Maligno”, “Sou a Sailor Moon!”.*

» **Particularidades:** é talvez o instrumento de sopro ao qual estão associados conceitos mais específicos, nomeadamente resolução e heroísmo (exs: *“Moon Prism Power, Make Up!”*, *“Sou a Sailor Moon!”*) e tranquilidade ou segurança (exs: *“Fim de Episódio”, “Eyecatch”*). Embeleza igualmente peças com outros perfis musicais, tais como *“Plano Maligno”* e *“Usagi Atrasada para a Escola”*, e é complementado ocasionalmente pelo flautim.

b) Oboé

» **Presente nas faixas:** *“Cabeça de Almôndega / Usagi Atrasada para a Escola”, “Transição 2”.*

» **Particularidades:** integra-se essencialmente em contextos cómicos, conferindo-lhes ainda um pouco de elegância (uma forma de salientar a beleza das vivências do dia-a-dia).

c) Clarinete

» **Presente nas faixas:** *“Amigos e Família”, “Amigos e Família 2”, “Escolhida para Ser Uma Guerreira? / “Fim de Episódio”, “Introdução”, “Presença Misteriosa / Luna”, “Youma”.*

» **Particularidades:** adapta-se a uma grande variedade de contextos, à semelhança do **fagote** e da secção de **cordas**,

embora seja menos empregue que ambos. Devido à versatilidade do seu timbre, o seu uso estende-se tanto a situações pitorescas e humorísticas (“*Amigos e Família*” [1 e 2]) como de mistério e aflição (“*Luna*”, “*Youma*”). Na faixa “*Luna*” é acompanhado por um **clarinete baixo**, que acrescenta à música de carácter misterioso e transcendental uma dimensão extra de maturidade e profundidade.

d) Fagote

» **Presente nas faixas:** “*Amigos e Família*”, “*Amigos e Família 2*”, “*Beryl*”, “*Cabeça de Almôndega / Usagi Atrasada para a Escola*”, “*Introdução*”, “*Luna*”, “*Plano Maligno*”, “*Plano Maligno 2*”, “*Youma*”, “*Escolhida para Ser Uma Guerreira? / Fim de Episódio*”.

» **Particularidades:** como já foi mencionado, é utilizado de forma muito semelhante ao **clarinete** e às **cordas**, adaptando-se com facilidade a músicas de carácter mais alegre e jocoso (exs: “*Amigos e Família*” [1 e 2]) ou sério e assustador (exs: “*Plano Maligno*” [1 e 2], “*Youma*”). Possui particular preponderância no tema “*Beryl*”, onde demonstra um misto de emoções e experiências que variam entre malvadez, frieza e calculismo até mágoa e tragédia, sendo acompanhado por um **corne inglês** e suportado por uma secção de **cordas** completa.

e) Cordas

» **Encontram-se presentes em todas as faixas excepto:** “*Amigos e Família*”, “*Amigos e Família 2*”.

» **Particularidades:** são utilizadas simultaneamente como “cama” para os restantes instrumentos musicais ou como líderes de um determinado conjunto, marcando a sua presença em quase todas as faixas compostas (algumas das faixas em que o

tema principal está a seu cargo incluem “*Tuxedo Mask*”, “*Transição 1*”, “*Moon Prism Power, Make Up!*” e “*Moon Tiara Action!*”). Delas extraem-se diversas sonoridades que se adequam a uma multiplicidade de situações: *tremolos* para momentos de frenesim ou ameaça (exs: “*Usagi Atrasada para a Escola*”, “*Beryl*”, “*Plano Maligno*”, “*Plano Maligno 2*”, “*Youma 2*”), *tremolos dedilhados* para denotar graciosidade e vitalidade (exs: “*Usagi Atrasada para a Escola*”, “*Moon Prism Power, Make Up!*”, “*Luna*”, “*Moon Tiara Action!*”), *staccatos* para assinalar energia, dinamismo e entusiasmo (exs: “*Moon Tiara Action!*”, “*Eyecatch*”, “*Youma*”, “*Youma 2*”, “*Transição 1*”, “*Sou a Sailor Moon!*”) e *pizzicatos* para demonstrar tanto jovialidade como mistério (exs: “*Transição 3*”, “*Tuxedo Mask*”, “*Beryl*”, “*Jadeíte*”); muitas destas técnicas são também aplicadas de forma um pouco mais intuitiva consoante a progressão das faixas. Outro aspecto a notar neste parágrafo é a ausência de contrabaixos nas composições “*Fim de Episódio*”, “*Transição 1*” e “*Jadeíte*” (embora na última a linha de baixo seja tocada por um contrabaixo a solo, substituindo o mais frequentemente utilizado **baixo eléctrico**), cujo carácter leve e suave teria sido perturbado pelo som caracteristicamente denso do instrumento. Por último, a secção de cordas é igualmente responsável por conferir coerência à banda sonora na sua totalidade e é frequentemente realçada por um ou mais **trompetes**, **trombone** e/ou **glockenspiel**.

f) Pandeireta

» **Presente nas faixas:** *“Amigos e Família”, “Amigos e Família 2”, “Cabeça de Almôndega / Usagi Atrasada para a Escola”, “Transição 1”, “Transição 2”, “Escolhida para Ser uma Guerreira? / Fim de Episódio”.*

» **Particularidades:** insere-se exclusivamente em faixas de natureza cômica, que destaca com o seu som inconfundível em apontamentos precisos.

g) Corne inglês

» **Presente nas faixas:** *“Cabeça de Almôndega / Usagi Atrasada para a Escola”, “Beryl”, “Plano Maligno 2”.*

» **Particularidades:** é utilizado geralmente como instrumento complementar, integrando-se tanto em peças energéticas como sombrias. Possui uma presença mais marcada na faixa *“Beryl”*, contrapondo o seu registo agudo e timbre brilhante - mas não tão penetrante como o do **oboé** - com o do **fagote** (esta dupla de sopros junta-se novamente em *“Plano Maligno 2”*, cuja música está igualmente associada a vilania).

h) Glockenspiel

» **Presente nas faixas:** *“Cabeça de Almôndega / Usagi Atrasada para a Escola”, “Eyecatch”, “Escolhida para Ser Uma Guerreira? / Fim de Episódio”, “Introdução”, “Moon Prism Power, Make Up! / Pelo Poder Sagrado do Prisma Lunar!”, “Transição 1”, “Transição 3”.*

» **Particularidades:** está intimamente ligado à personagem de Usagi, dando um toque de doçura e jovialidade a todas as faixas em que está presente, quer estas sejam de perfil sereno, agitado ou esplendoroso. Tal como as **cordas**, é um instrumento unificador em termos da identidade musical da banda sonora.

i) Xilofone e Marimba

» **Presentes nas faixas:** “*Transição 2*”, “*Cabeça de Almôndega / Usagi Atrasada para a Escola*”, “*Amigos e Família*” (apenas a marimba), “*Amigos e Família 2*”.

» **Particularidades:** estes dois instrumentos encontram-se quase sempre em conjunto, excepto na faixa “*Amigos e Família*”, em que o xilofone está ausente. Inserem-se somente em contextos musicais relacionados com o quotidiano da personagem principal, destacando momentos de humor, alvoroço e troça.

j) Piano

» **Presente nas faixas:** “*Escolhida para Ser Uma Guerreira? / Fim de Episódio*”, “*Jadeíte*”, “*Presença Misteriosa / Luna*”, “*Sou a Sailor Moon*”, “*Transição 1*”.

» **Particularidades:** apresenta uma função semelhante à da secção de cordas, na medida em que serve como suporte aos instrumentos que acompanha, embora seja empregue mais esporadicamente e possua uma presença mais discreta. Enriquece imensamente a sonoridade de diversas faixas mas fá-lo sempre de forma subtil, normalmente através de sequências de acordes prolongados (“*Jadeíte*”) ou, inversamente, mais ritmados (“*Transição 1*”). Foi uma escolha deliberada não sobreutilizá-lo e manter a sua performance contida (o que parece contraditório e, talvez, “auto limitativo”, dadas as capacidades do instrumento) de maneira a que, quando fosse utilizado, causasse um impacto maior. Isto verifica-se na faixa “*Luna*”, em que a contribuição por parte do piano não só é mais proeminente como é perceptivelmente mais elaborada (apesar da sua incrível simplicidade), libertando-se das suas convenções habituais e demonstrando pequenos apontamentos melódicos e floreios.

k) Sintetizador

» **Presente nas faixas:** “*Moon Prism Power, Make Up! / Pelo Poder Sagrado do Prisma Lunar!*”, “*Jadeíte*”, “*Presença Misteriosa / Luna*”, “*Moon Tiara Action / Tiara Lunar, Acção!*”.

» **Particularidades:** embora seja pouco utilizado, quando o é, serve como símbolo do que é fantástico e desconhecido, tal como de “energia”, isto é, capacidades mágicas de tanto heróis como vilões (ver secção 4.2. “Efeitos sonoros” do presente capítulo para detalhes adicionais). A sua presença é particularmente notória nas introduções dos temas “*Moon Prism Power, Make Up!*” e “*Moon Tiara Action!*”.

l) Triângulo

» **Presente nas faixas:** “*Beryl*”, “*Plano Maligno*”

» **Particularidades:** utilizado como veículo de tensão, está relacionado com as noções de perigo eminente e mau presságio.

m) Guitarra eléctrica

» **Presente nas faixas:** “*Plano Maligno 2*”, “*Youma*”, “*Youma 2*”.

» **Particularidades:** substitui o **triângulo** no sentido de encarnar sonicamente um conceito de perigo mais tangível, que já não é somente uma ameaça mas sim uma realidade; a sua sonoridade está igualmente associada a momentos de acção.

n) Pratos orquestrais

» **Presentes nas faixas:** *“Beryl”, “Presença Misteriosa / Luna”*

» **Particularidades:** integram-se somente em duas faixas que, por sinal, apresentam vários paralelos entre si, tornando estes mais evidentes em conjunto com outros instrumentos e técnicas. A sua presença aponta para a superioridade e autoridade de determinadas personagens em relação à principal, acrescentando ainda suspense.

o) Trompa, Trompete, Trombone e Eufónio

» **Presentes nas faixas:** Trompa - *“Amigos e Família”, “Amigos e Família 2”, “Eyecatch”, “Jadeíte”, “Sou a Sailor Moon!”, “Tuxedo Mask”, “Youma 2”*; Trompete - *“Amigos e Família”, “Amigos e Família 2”, “Moon Tiara Action! / Tiara Lunar, Acção!” (x2), “Eyecatch” (x2), “Moon Prism Power, Make Up! / Pelo Poder Sagrado do Prisma Lunar!” (x2), “Sou a Sailor Moon!” (x2), “Tuxedo Mask”, “Youma 2” (x2)*; Trombone: *“Cabeça de Almôndega / Usagi Atrasada para a Escola”, “Amigos e Família”, “Amigos e Família 2”, “Jadeíte”, “Moon Prism Power, Make Up! / Pelo Poder Sagrado do Prisma Lunar!”, “Escolhida para Ser Uma Guerreira? / Fim de Episódio”, “Eyecatch”, “Moon Tiara Action! / Tiara Lunar, Acção!”*, *“Sou a Sailor Moon!”*, *“Transição 2”, “Youma 2”*; Eufónio: *“Amigos e Família 2”, “Moon Prism Power, Make Up! / Pelo Poder Sagrado do Prisma Lunar!”, “Sou a Sailor Moon!”*.

» **Particularidades:** em geral, estes quatro instrumentos adaptam-se a praticamente qualquer contexto musical, desde o mais ligeiro até ao mais agressivo. Ainda assim, apenas tocam todos em conjunto em dois temas - *“Amigos e Família 2”* e *“Sou a Sailor Moon!”*, sendo o segundo um dos mais grandiosos musicalmente. Quando considerados individualmente, as suas

contribuições ajustam-se a contextos mais específicos. O **eufónio**, por exemplo, enquadra-se em apenas três temas, dois deles relacionados com a faceta heróica da personagem principal; no terceiro, “*Amigos e Família 2*”, adota um papel mais humorístico, tocando notas de forma “saltitante”, como o faz o **trombone** nas peças “*Usagi Atrasada para a Escola*” e “*Transição 2*” (isto permite ao trombone responder às linhas melódicas do **xilofone**). A **trompa** é talvez o mais suplementar dos quatro, enriquecendo a paleta sonora de cada faixa em que figura mas sem nunca chamar muita atenção para si própria. Tal como o **eufónio**, possui um som aveludado que se enquadra particularmente bem em temas mais delicados como “*Eyecatch*” e, principalmente, “*Tuxedo Mask*”. É talvez em “*Jadeite*” que lhe é dada maior proeminência, através do seu acompanhamento à melodia central tocada por um **saxofone tenor**. No que toca ao **trompete**, este surge tanto a solo como em grupos de dois. A sua sonoridade natural integra-se em faixas mais graciosas e elegantes como “*Tuxedo Mask*”, “*Moon Prism Power, Make Up!*” e “*Eyecatch*” mas quando usado com surdina, o seu timbre penetrante torna-se sinónimo de energia e movimento, estendendo-se por momentos de comédia, determinação ou aflição vividos pela personagem principal. Individualmente, possui uma intervenção de relevo ao longo de “*Amigos e Família*” e, em conjunto com um par, acrescenta brilho e vigor a determinados arranjos (habitualmente em sintonia com as **cordas** ou outros metais), como no caso de “*Moon Tiara Action!*” e “*Youma 2*”. O **trombone** é o metal mais utilizado, algo que está em concordância com a sua versatilidade em termos tímbricos e de extensão. Poderá dizer-se que possui a presença do **trompete** com um registo mais próximo dos da **trompa** e **eufónio**; conseqüentemente, integra nas suas funções um misto de todas as dos restantes metais, fazendo tanto contribuições mais directas (exs: “*Usagi Atrasada para a Escola*”, “*Transição*

2”, “Amigos e Família 2”) como subtis (exs: “Jadeíte”, “Sou a Sailor Moon!”, “Eyecatch”, “Youma 2”, “Moon Prism Power, Make Up!”), sobre os mais variados temas musicais.

p) Vibrafone

» **Presente nas faixas:** “*Tuxedo Mask*”, “*Plano Maligno 2*”.

» **Particularidades:** o seu timbre airoso e etéreo, tal como o seu envolvimento num número muito selectivo de faixas, fazem-no ganhar um destaque imediato (em comparação, por exemplo, com o clarinete e o sintetizador) na transmissão de facetas mais misteriosas e elusivas na música, quer estas estejam relacionadas directamente com uma personagem enigmática (“*Tuxedo Mask*”) ou com a ocorrência de uma operação malévola em andamento (“*Plano Maligno 2*”).

q) Tímpanos

Presente nas faixas: “*Plano Maligno*”, “*Plano Maligno 2*”, “*Sou a Sailor Moon!*”

» **Particularidades:** o seu papel é fundamentalmente complementar, injectando potência e drama nos arranjos em que participa. No seu som comporta tanto a audácia dos heróis como a crueldade dos vilões.

r) Outros instrumentos

Neste parágrafo incluem-se os restantes instrumentos para que escrevi, dividindo-se estes em duas categorias: 1) Instrumentos aos quais não estão associados nenhum conceito em particular e 2) Instrumentos que se inserem exclusivamente numa faixa, de modo a destacar ainda mais as suas intenções. Na categoria 1 encontram-se a **bateria** e o **baixo eléctrico**, que

forneem, respectivamente, acompanhamento rítmico e linha melódica de suporte (a primeira não consta nas faixas “*Eyecatch*” [é substituída por uma única tarola], “*Beryl*”, “*Presença Misteriosa / Luna*” e “*Plano Maligno*”, e o segundo não participa nas três últimas faixas anteriores, em adição a “*Jadeíte*” [um **contrabaixo** toma o seu lugar], “*Cabeça de Almôndega / Usagi Atrasada para a Escola*”, “*Transição 2*” e “*Sou a Sailor Moon!*”). Quanto à categoria número dois, nela integram-se a **harpa** (“*Presença Misteriosa / Luna*” [faz também uma breve aparição em “*Transição 3*”, no seguimento dos eventos que precedem a utilização desta faixa]), **maracas** (“*Introdução*”), **flexatone** (“*Amigos e Família*”), **vibraslap** (“*Escolhida para Ser Uma Guerreira? / Fim de Episódio*”), **clarinete baixo** (na mesma faixa que a **harpa**), **contrafagote** (“*Plano Maligno*”), **saxofone tenor** (“*Jadeíte*”), **saxofone alto** (x3, em “*Moon Prism Power, Make Up! / Pelo Poder Sagrado do Prisma Lunar!*”), **choca / cowbell** (“*Youma 2*”), **bongós** (“*Moon Tiara Action! / Tiara Lunar, Acção!*”), **guitarra acústica e castanholas** (estes dois ambos em “*Tuxedo Mask*”).

4.1.2. Faixas

Antes de proceder a uma análise conceptual das peças que compus, gostaria de contextualizar um pouco a sua criação. As primeiras faixas que completei foram as que se enquadram nas sequências de transformação e de ataque da personagem principal, sendo estas “*Moon Prism Power, Make Up! / Pelo Poder Sagrado do Prisma Lunar!*” e “*Moon Tiara Action! / Tiara Lunar, Acção!*”. Apesar dos seus temas serem consideravelmente diferentes dos da banda sonora original, partilham algumas das suas características, nomeadamente a forma como progridem no tempo, a sua introdução e, principalmente, a escala em que foram compostos; este último factor tornou-se um alicerce da

minha metodologia de composição visto que me fez associar determinadas tonalidades a certos grupos de faixas de modo a tornar a sua distinção mais clara, juntamente com a sua instrumentação, estilo e motivos musicais. Da mesma maneira que os temas de Takanori Arisawa para a transformação e o ataque foram escritos em Mi e em Lá respectivamente, os meus também o foram. Embora não saiba o que motivou Arisawa para atribuir estas escalas às suas faixas, penso que poderá estar relacionado com o facto de elas estarem intimamente ligadas e apoiadas no ciclo de quintas; Arisawa compunha igualmente grande parte dos temas associados ao mal na tonalidade de Lá (algo que se verifica em todas as temporadas da série), uma manobra que também repeti.

Após estas reflexões, tinha em mãos as tonalidades elementares da minha banda sonora, sendo que Mi estaria relacionado com a personagem de Usagi e o seu universo pessoal, não olvidando a sua transformação em *Sailor Moon* (apliquei esta regra mais rigidamente do Arisawa), e Lá associar-se-ia a uma noção geral de maligno e vilanesco, tal como ainda ao ataque de *Sailor Moon*, que esta utilizaria contra os membros das forças opostas. São estas as realidades tão antitéticas, mas tão interligadas, que permitem ao enredo materializar-se e que não vivem uma sem a outra, paralelamente a qualquer tónica e sua dominante num contexto musical. Pude então, a partir delas, seleccionar as restantes tonalidades para as minhas composições:

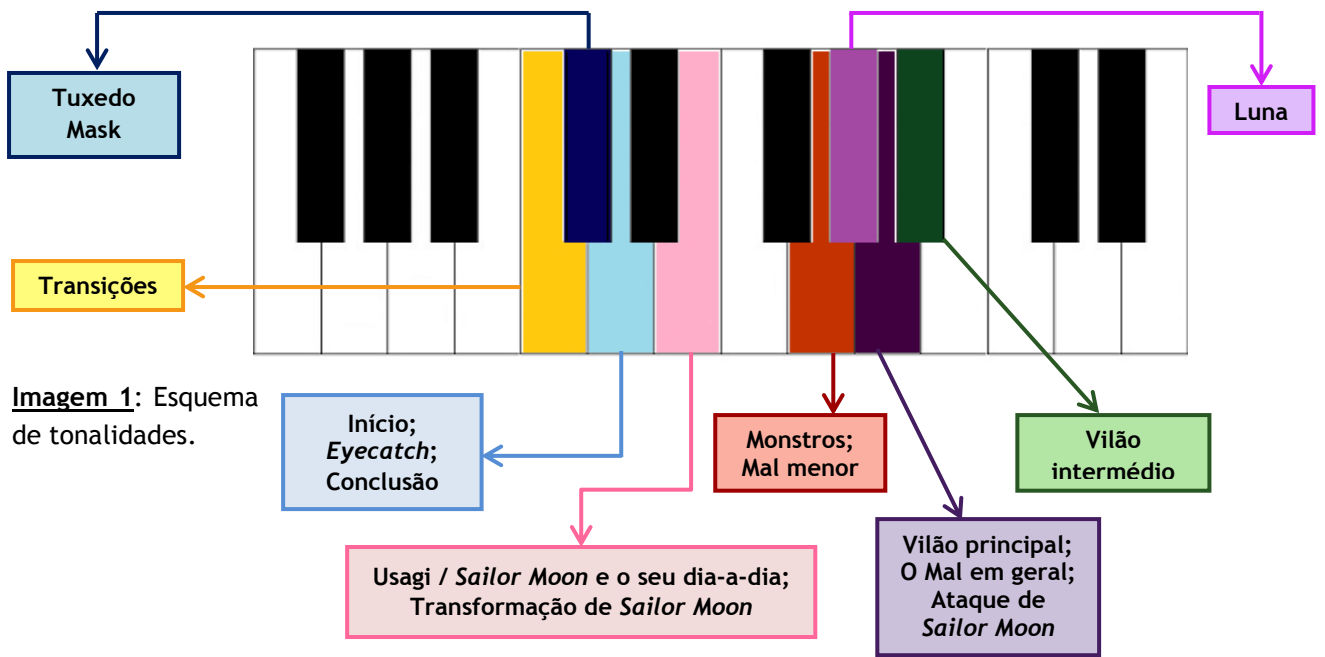


Imagem 1: Esquema de tonalidades.

A imagem acima evidencia vários tipos de correlações, sendo a mais importante a forma como as notas se relacionam entre si e, por sua vez, se relacionam às suas respectivas personagens ou circunstâncias da história (atentar também ao seu posicionamento no teclado). Contudo, esta esquemática sofreu algumas alterações (duas, para ser preciso), graças à forma como os instrumentos soavam em determinadas escalas, influenciando assim a sonoridade da música pela negativa: o tema da personagem Luna, uma gata mágica que se torna mentora de *Sailor Moon*, começou por ser escrito em Fá Maior, com a intenção de posicioná-lo acima da tonalidade de Usagi - Mi - mas ao seu lado (aludido ao facto de se tornarem amigas e companheiras contra o mal); no entanto, o arranjo soava-me “pesado” e com as sonoridades dos instrumentos demasiado condensadas umas nas outras, pelo que acabei por transpor o tema uma terceira menor acima, concedendo à música a claridade que tanto necessitava e aproveitando para tornar mais evidentes os paralelos entre Luna e a Rainha Beryl (cujo tema se encontra em Lá menor). O tema de Jadeíte, um vilão a quem

Beryl delega missões, situava-se na escala de Lá bemol menor, em concordância com o estatuto da personagem como vilão intermédio, ou seja, abaixo da Rainha mas acima dos seus súbditos monstruosos. Foi igualmente transposto pelas razões descritas acima, passando a integrar-se na tonalidade de Si bemol menor e ganhando, desse modo, uma relação mais directa com a tonalidade dos monstros - mais concretamente, de relativa maior (na série, os vilões intermédios trabalham sempre em grande proximidade com estas criaturas, sendo que estas últimas quase nunca entram em contacto directo com o “grande chefe”). Com esta transposição, a tónica de Lá parece ficar conceptualmente mais isolada, o que considero como deveras adequado, dada a natureza da(s) personagem(ns) a que está conectada: a única relação directa que mantém no plano musical é com a sua tónica dominante, à qual está associado o conceito de bem (personificado por Usagi), da mesma forma que Beryl (e por sinal, todos os vilões principais de cada temporada) é apenas verdadeiramente contrastada por *Sailor Moon*, conservando na sua personagem uma presença mais distinta do que a de todos os seus subordinados; ela é portanto a encarnação, ou a face, do mal na primeira temporada do *anime* e o seu verdadeiro obstáculo é, acima de tudo, a representação da força oposta - Usagi Tsukino.

Quanto às outras tonalidades, estas mantiveram-se sempre as mesmas, pelo que talvez a de Ré tenha sido a que foi escolhida de forma mais arbitrária. Sobram-nos então as de Sol, Dó e Dó suspenso: a primeira abrange temas que representam uma extensão do mal superior, mais concretamente os monstros e as suas artimanhas, a segunda está associada a momentos de passagem entre cenas ou eventos nelas contidos (achei que a escala de Dó se enquadrasse bem com o conceito de “transição”, dada a sua simplicidade) e a terceira é representativa da

personagem *Tuxedo Mask*, um indivíduo misterioso que se alia a *Sailor Moon* nas suas batalhas e cuja verdadeira identidade é de um estudante universitário chamado Mamoru Chiba (ambos Usagi e Mamoru se encontram reencarnados na Terra após atravessarem circunstâncias trágicas em vidas passadas e estão destinados a encontrar-se e a apaixonar-se, tal como nesse tempo. Ele é um herói como ela mas age sempre como o seu “braço direito”, daí estar associado à tonalidade de Dó suspenso, a relativa menor de Mi).

Passarei então a descrever, em parágrafos concisos, os temas compostos para o episódio que adaptei:

1) ***“Moon Prism Power, Make Up!” e “Moon Tiara Action!”***

Como já referi anteriormente, estas foram as primeiras peças de música a serem compostas, tendo traçado o esquema composicional que iria seguir. A primeira possui um dos arranjos mais sumptuosos de toda a banda sonora (juntamente com *“Sou a Sailor Moon!”*), contando com a participação de catorze instrumentos diferentes - vários deles em grupos de dois ou de três - incluindo o saxofone alto (x3), que faz uma aparição exclusiva como símbolo de feminilidade e encanto, graças ao seu timbre simultaneamente terno e vigoroso (pode ser descrito como o de um “clarinete metálico”), e que confere à composição uma sonoridade mais requintada e robusta. Em termos musicais, esta faixa é um caso curioso, na medida em que, em vez do baixo seguir a melodia (como é o caso em todas as outras faixas), a melodia parece

seguir o baixo, tendo igualmente a particularidade de não ser tocada por um instrumento específico mas sim parecer ser “partilhada” por todos os instrumentos que integram o conjunto, tornando assim as suas contribuições indispensáveis. Comparativamente à faixa composta por Takanori Arisawa para a mesma situação, é substancialmente diferente à exceção do início, que aproveita do tema original na forma de uma sequência icónica de quartas perfeitas ascendentes, que eventualmente incorporar-se-ia em muitos outros temas da série. Uma outra característica a notar é o aparecimento de dois motivos musicais que permeiam por toda a progressão melódica da peça, um em *staccato* - o mais frequente - e outro em *legato* (este integrar-se-ia na faixa “*Eyecatch*”, transposto para a tonalidade de Ré Maior e ligeiramente adaptado).

The image displays two musical staves. The first staff, marked with a circled '1', shows a sequence of notes starting with a quarter rest, followed by a quarter note, a dotted quarter note, and a half note, all with a dynamic marking of *mf*. The second staff, marked with a circled '2', shows a sequence of notes starting with a quarter note, followed by a dotted quarter note, and a half note, all with a dynamic marking of *mf*.

Imagem 2: os motivos musicais mais frequentes na faixa “*Moon Prism Power, Make Up!*”, ambos tocados na tonalidade de Mi Maior (mais concretamente, no modo mixolídio em Mi), neste caso por uma flauta transversal (número um; uma oitava acima do que está no exemplo) e por violoncelos (número dois).

A segunda faixa, “*Moon Tiara Action!*”, possui um carácter igualmente optimista mas mais dançável, inspirado por música salsa e *disco*, sendo estruturalmente mais simples e priorizando o ritmo

acima da “intercomunicação” entre instrumentos. É, no final de contas, um tema de acção, composto no entanto sob a perspectiva da personagem *Sailor Moon*, o que torna a sua sonoridade muito menos agressiva comparativamente a outros temas que se inserem nos mesmos contextos (ex: “*Youma 2*”). Tal como “*Moon Prism Power, Make Up!*”, invoca a introdução do tema original composto por Arisawa para a mesma sequência, embora seja essencialmente diferente. Conta com a presença de um novo instrumento, os **bongós**, que acentuam o perfil animado e dinâmico da faixa e ajudam a destacá-la sonicamente do resto da banda sonora.

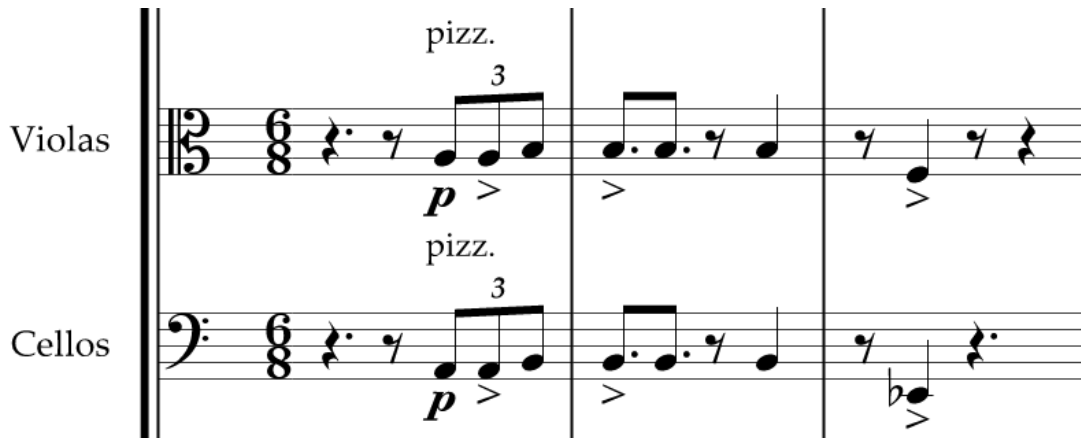
Estes dois temas foram escritos nas tonalidades de Mi e Lá respectivamente, previamente apresentadas como opostas em termos simbólicos (ver imagem 1, pág. 26). O primeiro alude à força interior de Usagi, a um poder que preserva mas que nunca é imediatamente aparente, e ao facto de esta entrar em contacto consigo própria, numa preparação para os obstáculos que tem de enfrentar; o segundo representa Usagi em contacto directo com o mal, no momento em que lida com ele, ultrapassa-o e aniquila-o.

2) “*Beryl*” e “*Luna*”

As semelhanças entre as personagens Luna e Beryl já foram ocasionalmente mencionadas. São ambas duas figuras femininas maduras que se tornam fulcrais na vida de Usagi, pois alteram o seu curso, e fazem-na aceitar um novo destino com o qual ela não se identifica inicialmente. A forma como o

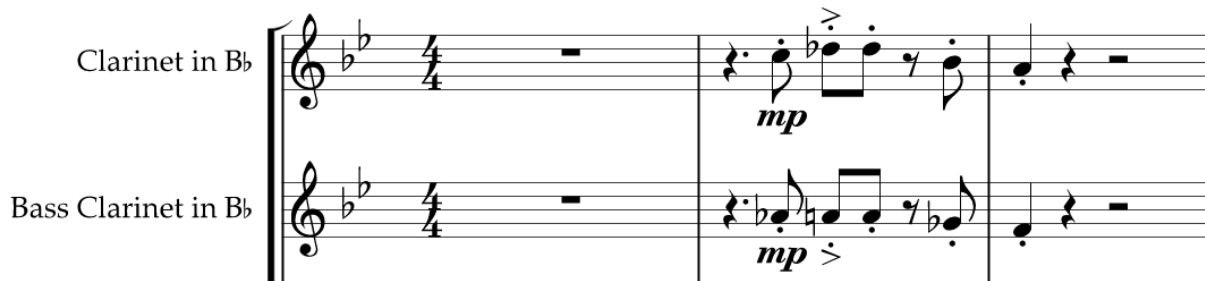
provocam é, contudo, bastante diferente, sendo que Beryl é talvez o verdadeiro catalisador para esta mudança, pois é através das suas acções que Luna se vê forçada a “acordar” o poder escondido dentro de Usagi; Luna torna-se então sua mentora, amiga e confidente e Beryl a dificuldade a atravessar (as duas exercem portanto o mesmo tipo de influência, só que uma fá-lo de forma directa e a outra fá-lo de forma indirecta). Estas características reflectem-se nos temas de ambas, não só em termos estruturais mas em termos sonoros. “*Beryl*” e “*Luna*” são as composições mais lentas e talvez das mais personalizadas em toda a banda sonora. Ambas possuem uma secção introdutória (que se sincroniza com o começo das cenas em que são oficialmente introduzidas [ver **metodologia de composição Y**, secção 3.1. “Música”]) e contam com a participação de **pratos orquestrais**, que sinalizam a aura misteriosa e similitudes entre as duas personagens (os pratos estão mais presentes em “*Beryl*”, pois são símbolo de causa para alarme; em “*Luna*”, surgem meramente na introdução). Tanto um tema como o outro são liderados por instrumentos de sopro: a Rainha é representada por um duo de **fagote e corne inglês** e Luna por dois **clarinetes** (um **baixo**, que representa a sua maturidade perante Usagi), complementados por um fagote que estabelece uma ponte entre o seu tema e o da sua oposta; ambos são sustentados por todos os membros da família das **cordas**, sendo que no tema de Beryl estas se mantêm num registo médio-grave muito restrito, enquanto atingem tons mais agudos no de Luna.

O tema “*Beryl*” contém um *leitmotiv* na sua introdução, que não só é altamente modificado para se integrar em “*Luna*” como também é utilizado numa versão quase inalterada - todavia transposta para Sol - na peça “*Plano Maligno*”. Ei-lo abaixo:



The image shows a musical score for two string instruments: Violas and Cellos. The music is written in 6/8 time and features a pizzicato (pizz.) texture. The melody consists of a triplet of eighth notes followed by a dotted quarter note, then a quarter note, and finally a dotted quarter note. The first two measures are marked with a piano (*p*) dynamic and an accent (>). The third measure has an accent (>) and a flat sign under the final note. The Violas part is on a higher staff than the Cellos part.

Imagem 3: o tema de Beryl na sua forma original, tocado por violas de arco e violoncelos em *pizzicato*.



The image shows a musical score for two woodwind instruments: Clarinet in Bb and Bass Clarinet in Bb. The music is written in 4/4 time and features an adapted version of the 'Beryl' theme. The melody consists of a quarter note, a dotted quarter note, an eighth note, and a quarter note. The first two measures are marked with a mezzo-piano (*mp*) dynamic and an accent (>). The third measure has an accent (>) and a flat sign under the final note. The Clarinet in Bb part is on a higher staff than the Bass Clarinet in Bb part.

Imagem 4: o tema de Beryl adaptado à tonalidade de Luna e a uma nova métrica. Surge apenas por breves instantes mas remete imediatamente para o seu tema de origem.

Outros aspectos a apontar:

- “*Beryl*”: 1) É o tema mais austero de todos, contando com a participação de apenas quatro instrumentos (um deles aparece somente no final - o triângulo), apoiados por uma base de cordas; 2) No contexto do episódio, a sua sonoridade contrasta imediatamente com a de todos os outros temas

ouvidos até então, representativos da realidade de Usagi (todos eles possuem diversos instrumentos em comum, como a **bateria**, o **baixo eléctrico** e, sobretudo, a **pandeireta**); 3) Através da sua sonoridade densa e contida, apresenta um perfil sério, frio e impenetrável, no qual se esconde solidão e um passado de tragédia.

- **“Luna”**: 1) tal como **“Beryl”** e **“Plano Maligno”**, não contém nenhuma percussão “rítmica”, apenas “atmosférica” (estes são os únicos temas em que isto se verifica); 2) destaca-se ainda mais pela presença de **piano** e **harpa**, sendo que o primeiro possui nesta faixa a sua participação de maior relevo; 3) a sua linha de baixo, tocada por contrabaixos em *pizzicato*, é baseada na canção de embalar **“Twinkle, Twinkle, Little Star”** (**“Brilha, Brilha, Estrelinha** em português), apontando para o facto de Luna ser uma criatura felina vinda do espaço, com uma missão “em patas” de encontrar a sua princesa reencarnada na Terra, juntamente com *Sailor Moon* e as suas futuras companheiras (a letra da canção em si é interpretada sobre a melodia de um cantiga popular francesa chamada *Ah! Vous dirai-je, maman*, adaptada posteriormente por Mozart [1756 - 1791] na sua composição *Doze Variações sobre “Ah vous dirai-je, Maman”*).

3) **“Cabeça de Almôndega / Usagi Atrasada para a Escola”**

À excepção do tema **“Introdução”**, esta é a primeira faixa que é efectivamente ouvida no episódio. Para além de se encontrar em Mi, introduz muitos dos elementos musicais que caracterizam os

restantes temas relacionados com Usagi, nomeadamente a **pandeireta**, a **marimba**, o **xilofone** e o ***glockenspiel***, colocando igualmente grande ênfase no contraste entre timbres e padrões rítmicos, servindo quase como que um prefácio sónico de tudo o que se irá ouvir (e experienciar). É uma das raras faixas em que a linha de baixo não é tocada por um **baixo eléctrico** mas sim por **contrabaixos**, complementados ocasionalmente por um **trombone**, tendo sido composta com o intuito de parecer apressada e “tosca”, dado que o tema se insere em momentos de frenesim e atrapalhão. A faixa possui algumas semelhanças mais perceptíveis com a peça de Arisawa em que se baseou, principalmente entre os compassos treze e vinte e oito (em que os sopros parecem responder uns aos outros por turnos) embora lhe tenha sido aplicado o meu toque pessoal, de modo a soar simultaneamente original e familiar.

4) “*Amigos e Família*” (1 & 2)

Estes temas aplicam-se a momentos mais corriqueiros do dia-a-dia de Usagi, servindo como plano musical às suas interações, especialmente de cariz cómico. Possuem uma sonoridade mais intimista, mais focada na figura central da série, em grande parte devido à ausência de **cordas** na sua estrutura (as únicas instâncias em que isto se verifica), mas também devido ao conjunto de instrumentos que assimilam. O primeiro “*Amigos e Família*” apresenta maior flexibilidade em termos da sua aplicação pois conserva uma sonoridade mais casual e genérica, em que se destaca todavia o

flexatone e um trompete a solo, que a fazem sobressair aos ouvidos de um apreciador. A faixa “Amigos e Família 2” é que possui diversas particularidades que a tornam algo especial:

» Foi composta de propósito para o episódio, dado que o tema de Arisawa que veio a substituir é o mesmo que “Amigos e Família” substituiu;

» Baseia-se em “Amigos e Família” em termos de progressão e instrumentação mas demonstra características de outras deixas musicais: reintroduz na sua constituição o xilofone e descarta o flexatone, adapta a linha de baixo “desnorreada” de “Usagi Atrasada para a Escola” e “Transição 2” à sua estrutura (tocada por um eufónio) e encontra-se num andamento ligeiramente mais acelerado que o da sua faixa-irmã (cento e cinquenta batidas por minuto, em comparação com cento e quarenta e duas).

» Adapta-se a um contexto mais específico, sendo este de gozação, pois faz uso de um motivo musical popularmente cantado em circunstâncias deste género mas cujas origens desconheço.



Imagem 5: o famoso motivo tocado por um xilofone em “Amigos e Família 2”, na escala de Mi Maior. Múltiplas variações desta frase são implementadas como respostas a ela, para que a música se assemelhe a dois ou mais indivíduos a ripostar um(uns) contra o(s) outro(s).

5) “*Transições*” (1, 2 & 3)

Tal como os seus títulos indicam, as “*Transições*” inserem-se todas em ocasiões de transição, quer seja entre cenas ou entre momentos nelas contidos. Estas são as suas características:

- “*Transição 1*”: no que toca ao seu estilo e progressão no tempo, é deveras semelhante ao tema que veio a substituir. Ainda assim, musicalmente, apresenta o meu toque, tal como ainda um nível mais elevado de contraponto melódico, visto que ouvinte pode seguir tanto os **violinos**, como o **glockenspiel**, o **baixo**, os **violoncelos** ou o **piano**, e nunca sentir que não está a ouvir a melodia principal, dado que todos estes instrumentos parecem estar a tocá-la ao mesmo tempo mas de formas diferentes. É, juntamente com “*Transição 3*”, umas das únicas faixas onde não figuram instrumentos de sopro.

- “*Transição 2*”: bebe um pouco da faixa de Arisawa mas é fundamentalmente baseada no meu próprio tema “*Usagi Atrasada para a Escola*”, do qual retira diversos componentes: a sua linha de baixo, o uso de **oboé** e **xilofone** e o seu carácter frenético (ainda mais acentuado, devido ao andamento de 150bpm em que foi composto), tal como ainda a utilização de um pequeno motivo melódico nele presente, tocado por uma **marimba**, que altera ligeiramente e transpõe para a sua respectiva escala (Dó Maior).

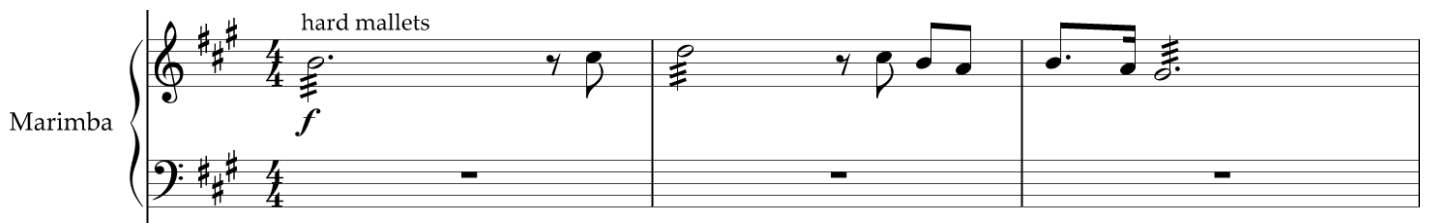


Imagem 6: o leitmotiv na sua forma original em “Usagi Atrasada para a Escola”.



Imagem 7: uma adaptação do mesmo leitmotiv em “Transição 2”, tocado também por uma marimba mas em Dó Maior.

- “*Transição 3*”: tal como a primeira “*Transição*”, progride harmónica e temporalmente de forma análoga à faixa que substituiu. Contudo, as diversas frases melódicas que a formam parecem conjugar-se de modo menos interdependente e são ritmicamente mais sincopadas. Esta peça contém igualmente uma pequena introdução sob a forma de um *glissando* de harpa.

Todas as “*Transições*” que compus inserem-se em momentos isentos de tensão, daí o seu carácter alegre. Faixas com a mesma funcionalidade teriam sido compostas num estilo mais sombrio se o episódio que adaptei as integrasse; como não foi o caso, foram criadas apenas estas três.

6) “Plano Maligno” (1 & 2)

Ambos estes temas se associam a instâncias em que os vilões planeiam ou põem em prática o seu próximo esquema. Sonicamente são ambos muito distintos, estando inclusive compostos em escalas diferentes (o primeiro em Sol menor e o segundo em Lá menor). Eis as suas particularidades:

- “*Plano Maligno*”: representa musicalmente uma extensão do perigo imposto por Beryl, quando personificado por um monstro seu súbdito. Possui uma instrumentação semelhante à deixa musical da Rainha mas introduz mais alguns elementos como o **contrafagote**, o **tímpano** e a **flauta** (num papel puramente ornamental). As suas parecenças com o tema de Beryl são ainda postas em maior evidência graças ao seu aproveitamento do motivo que o caracteriza, cuja forma original se encontra exposta na imagem 3, página 32.



Imagem 8: o motivo musical que simboliza Beryl, novamente reaproveitado e praticamente inalterado na sua inclusão em “*Plano Maligno*”. Neste exemplo encontra-se na escala de Sol menor e é igualmente tocado por violas de arco e violoncelos embora surja também interpretado por um fagote e contrafagote em conjunto.

- **“Plano Maligno 2”**: com este tema, o Mal começa a revelar as suas intenções, tornando-se mais sinistro e, sobretudo, real. Musicalmente marca um ponto de viragem na representação do que é maligno, conjugando novos componentes sonoros com outros provenientes de **“Plano Maligno”**: são mantidas as cordas, o tímpano e o fagote, o triângulo e o contrafagote são substituídos por uma guitarra eléctrica e um corne inglês, respectivamente, e a flauta desaparece por completo; a adição de bateria e baixo eléctrico torna a composição um pouco mais dinâmica e o vibrafone confere uma camada de mistério. Esta faixa contém diversas citações ao tema de Arisawa que veio a substituir embora soe significativamente diferente graças não só à sua batida mais irregular e “ondulante” (composta deste modo para simbolizar tanto a insegurança de quem se depara com o Mal como ainda o plano de um vilão que se encontra em moção [são tidas portanto duas perspectivas em conta]) mas também ao seu andamento, que é consideravelmente mais lento (90bpm) do que o da faixa em que se inspira (aproximadamente 122bpm).

7) **“Jadeíte”**

Estilisticamente e estruturalmente assemelha-se bastante ao tema de Arisawa que repõe, embora a sua melodia principal seja efectivamente diferente. Tem como função salientar a atitude glacial mas confiante e persuasiva de Jadeíte, tal como ainda o seu charme, que é somente superficial. Destaca-se facilmente de todas as outras faixas que constituem a banda sonora devido ao género de música em que

se inspira - o *swing* - e à sua instrumentação, onde concilia instrumentos mais comumente utilizados, como **cordas**, **bateria**, **trombone** e **trompa**, com outros menos utilizados - **piano** e **sintetizador** - e até exclusivos - **saxofone tenor** que, ao contrário do **alto**, representa masculinidade através do seu registo mais grave e timbre mais profundo; é também, como já foi mencionado, um dos raros temas em que o **baixo eléctrico** é trocado por um **contrabaixo** a solo na linha melódica de base. Um pormenor adicional é o facto de fazer uso da **trompa** e não do **trompete**, visto que o registo desta é menos agudo que o do trompete e a sua sonoridade é menos estridente, o que cria a noção de densidade extra no arranjo.

8) “*Youma*” (1 & 2)

Youma é uma de diversas palavras do vocabulário japonês que se refere a “monstro”. É assim que as criaturas com que *Sailor Moon* tem de batalhar durante toda a primeira temporada são denominadas, daí ter intitulado estes dois temas desta forma.

Ambos estes temas são completamente diferentes dos que estão presentes no episódio original, partindo directamente do conceito estabelecido por “*Plano Maligno 2*” e aproveitando o seu *ensemble* básico de instrumentos como alicerce musical. Vejamos as suas características:

- “*Youma*”:
encontra-se composto no que é essencialmente um compasso 4/4 mas notado como 3+3+2/4, de modo a que os seus tempos fortes acentuem a noção de inquietação e de algo insistente e persecutório. Ao contrário de “*Plano Maligno 2*”, no qual se baseia, apresenta um carácter mais confrontativo e intimidante, tal como ainda uma batida menos irregular. Com as suas raízes no *metal* - uma escolha estilística invulgar, dado o meu reduzido conhecimento relativamente ao género - possui uma sonoridade igualmente barroca ao acrescentar na sua instrumentação todos os membros da família das cordas, um clarinete (em lugar do *corne inglês* presente em “*Plano Maligno 2*”) e um fagote, que impedem a música de entrar em total discordância com o resto da banda sonora. Por fim, denota-se que, conceptualmente, esta é mais uma faixa que foi escrita tanto sobre o ponto de vista dos vilões como das suas vítimas.

- “*Youma 2*”:
possui certamente o arranjo mais bombástico de todas as faixas da banda sonora, soando intencionalmente como um tema de perseguição de carros num filme de acção. Substitui o clarinete e o fagote por um quarteto de metais (uma trompa, dois trompetes e um trombone, todos com surdina) e introduz um instrumento que passa a associar-se directamente com sequências de batalha: a *choca*. Por substituir a mesma peça usada no momento em que Usagi se transforma em *Sailor Moon* (esta é portanto utilizada duas vezes no episódio original), quis que aludisse a esse aspecto concedendo à *bateria* o mesmo padrão rítmico base

da faixa “*Moon Prism Power, Make Up!*”; de certa forma, é quase como se tivesse injectado a presença da heroína principal num tema que se relaciona com as suas batalhas e, acima de tudo, com os monstros enfrentados nessas batalhas. Este tema é, sonicamente, uma extensão da música contida na faixa com o mesmo nome, da mesma maneira que “*Plano Maligno*” o é a “*Beryl*” (encontra-se também na tonalidade de Sol, enquanto “*Youma*” foi escrito em Lá).

9) “*Sou a Sailor Moon!*”

Este tema insere-se no momento em que *Sailor Moon* faz o seu célebre discurso antes de entrar em modo de batalha, complementando a sua atitude determinada quando o faz e engrandecendo o seu estatuto. Comparativamente à deixa originalmente composta por Takanori Arisawa para esta sequência, apresenta diversos aspectos em comum, fazendo-me considerar esta faixa quase como um tributo à original pois retém muitas das suas características, conseguindo, apesar de tudo, soar “fresca”. Em termos de instrumentação, é uma das mais complexas de toda a banda sonora e apresenta a particularidade de não possuir uma linha concreta de baixo, sendo a única em que isto se verifica.

10) “*Tuxedo Mask*”

Apesar de ser um pouco mais extensa, esta faixa assenta nos mesmos princípios explorados por Arisawa na composição do seu tema para *Tuxedo Mask*. Dado que o visual da personagem se assemelha ao do Zorro em diversos pontos - as

vestes negras, a capa comprida, a máscara, a bengala (em lugar de uma espada) - segui a mesma estética musical que Arisawa e acabei por compor algo na mesma veia que ele, num estilo que já se tornou sinónimo com a aparição de *Tuxedo Mask* e que é imediatamente reconhecido por fãs. Este estilo tem como inspiração a música *tango*, sendo que a faixa conta com a participação de dois instrumentos que permitem definir a sua identidade: a **guitarra acústica** e as **castanholas**. Estas são complementadas pelos membros da secção de **cordas**, um **trompete**, uma **trompa** e um **vibrafone**.

11) **“Introdução”, “Eyecatch” e “Fim de Episódio”**

Estas são as três faixas compostas em Ré Maior e que assinalam o começo, intervalo e conclusão do episódio que adaptei. Possuem todas instrumentações semelhantes, partilhando de diversos elementos em comum como a **flauta**, as **cordas** e o **glockenspiel**. Abaixo encontram-se as características de cada uma:

- **“Introdução”**: é talvez o tema que, musicalmente, mais retira da faixa composta por Arisawa para o mesmo efeito, constituindo numa adaptação quase idêntica do mesmo. O meu gosto por ele fez-me, nesta instância, querer ouvir algo que lhe fosse muito parecido mal reproduzisse a minha adaptação. **“Introdução”** foi também o tema que me fez compor as outras duas faixas desta categoria em Ré Maior, em que se subentendem os conceitos de pausa e tranquilidade para se retornar à aventura.

- “*Eyecatch*”: esta peça de música integra-se num segmento animado com o mesmo nome que sinaliza não só uma pausa na transmissão do programa como também o seu regresso posterior (nesse período de espera são passados anúncios televisivos). Em termos musicais, não tem qualquer parecença com o tema originalmente composto por Arisawa mas, à semelhança do dele, baseia-se igualmente na faixa que criei para a sequência de transformação de *Sailor Moon* (“*Moon Prism Power, Make Up!*”).



Imagem 9: o motivo musical número dois (ver imagem 2, pág. 29) da faixa “*Moon Prism Power, Make Up!*”, adaptado à tonalidade de Ré e tocado em *staccato* (neste exemplo por um flautim e uma flauta transversal).

Conceptualmente, esta faixa foi criada de modo a soar como se fizesse parte de uma grande revelação, semelhantemente a um espectáculo de circo ou teatro em que uma figura é introduzida pelo rufar de um tambor - ou de uma tarola - e revelada quando a cortina a destapa ou a luz de um projector a atinge. Dado que esta imagética é semelhante à da animação contida no *eyecatch*, achei apropriado compor algo que reflectisse essas características.

- “*Fim de Episódio*”: este é o último tema ouvido no episódio (excluindo o dos créditos finais) e, como tal, reflecte uma resolução do seu pequeno arco narrativo que é, neste caso, positiva. Sonicamente, é como que uma condensação de todos os elementos musicais presentes ao longo da história, que não estejam relacionados com os vilões, retratando paz, bem-estar, humor e introspecção, não só no ambiente cénico mas também na personagem principal. Possui um arranjo simples como o da faixa que substitui mas, ainda assim, elabora um pouco mais sobre alguns detalhes, nomeadamente o papel da **flauta** e do **piano** e alguma ornamentação, contando ainda com mais quarenta segundos de duração.

4.2. Efeitos sonoros

No contexto do projecto, o termo “efeitos sonoros” refere-se a sons que pontuam e evidenciam acções ou eventos periódicos (quer visíveis, quer externos ao plano imagético) ou que complementam o campo emocional de uma cena; ambiências de locais estão também incluídas.

Semelhantemente à música, quis manter esta dimensão sonora o mais idêntica possível à do *show* original para, mais uma vez, promover a ideia de que se estaria a ver um dos seus episódios (diga-se, uma dobragem “oficial”) tal como passaram na televisão. Para tal, a primeira decisão que tomei foi a de preservar na minha adaptação sons icónicos da série e que permitem identificá-la rapidamente. Estes sons, ou sequências de sons, correspondem aos seguintes segmentos/personagens:

- Transformação, discurso e ataque primário de *Sailor Moon*, a heroína titular;
- Aparição da rosa de *Tuxedo Mask*;
- Movimentos - passos e saltos - de Luna, a gata, tal como ainda o momento em que Usagi lhe retira um penso da cabeça;
- Sucessão de *flashbacks* de uma guerreira misteriosa - Sailor V;
- Certos momentos cómicos, como que de embaraço de uma personagem (acompanhada por uma indicação visual ubíqua em *anime* - uma ou mais gotas de suor) ou, num caso mais específico, quando Usagi acorda de manhã em sobressalto.

De seguida, cuidei de produzir ou adquirir os restantes efeitos sonoros. Muitos deles são de cariz musical (tendo sido igualmente notados em partitura e extraídos do *software* Notion), variando entre recriações de sons que constavam no episódio original e ideias autênticas. Este tipo de sons adaptava-se tanto a representar acções como a demonstrar - sonicamente - emoções expressas ou sentidas por uma personagem. Alguns destes sons incluem: **tremolo em crescendo de um tímpano** (antecipação; juntamente com mais alguns elementos sonoros, precede o momento em que Usagi invoca a sua transformação pela primeira vez), **acordes em sintetizador** (magia e premonição; servem como pano de fundo para várias ocasiões em que algo é pressentido ou uma habilidade mágica é utilizada, como por exemplo quando Luna lê a aura de Usagi [nesta instância é também empregado o som de um padrão rítmico revertido, escrito para bateria], ou quando Usagi, transformada em *Sailor Moon*, amplifica incrivelmente o seu choro), **arpejos descendentes e ascendentes em xilofone ou harpa** (movimentos e reacções rápidas; usados quando Usagi se levanta para almoçar ou retira irritadamente um papel das mãos de Mamoru), **arpejos de *glockenspiel*** (gravados por mim ou compostos no *Notion*, inserem-se em diversos momentos - por vezes com a velocidade e o tom alterados - tais como quando o medalhão entregue a Usagi por Luna se materializa magicamente, quando Usagi reage histericamente a um saldo de jóias [aqui em conjuntura com leves estalidos] ou até mesmo quando o título da série se dispõe no ecrã durante o *eyecatch* [isto é uma

característica que não consta na versão japonesa e que achei ser uma adição apropriada, para conceder às palavras uma qualidade mais “resplandecente”]), **impactos curtos e prolongados em pratos e gongo** (colisões e choques; são utilizados frequentemente, como por exemplo quando Usagi e Naru são empurradas por uma mulher gorda [neste momento acrescentam-se também um tímpano e um idiofone de madeira], quando Usagi é expulsa de casa por Ikuko, a sua mãe, ou quando se espanta ao ver que Mamoru vê a sua má nota num teste [é possível ouvir-se também um acorde de piano extremamente dissonante]), **padrão metronómico em blocos de madeira e flexatone** (reconstrução de um efeito sonoro presente no episódio original, reflecte a apreensão de Usagi ao perceber que Ikuko sabe do seu teste e irá ralhar com ela), **sinos** (utilizados em três ocasiões distintas e de formas muito diferentes: 1) quando Luna, entrando pela janela do quarto de Usagi, se revela subitamente de frente dela e fá-la sobressaltar-se; o plano é acompanhado por um acorde formado pelas notas Dó - Fá - Sol - Sib, de sonoridade incerta mas não negativa, alusiva a uma sensação de “boa nova”; 2) quando a campainha da escola de Usagi dá o toque de começo de aulas; é aplicada uma curta - e popular - linha melódica, composta pelas notas Dó - Mi - Ré - Sol/Sol - Ré - Mi - Dó; 3) quando Usagi é deixada fora da sua sala de aula, de castigo; é possível ouvir-se a combinação de uma nota de sino com um tinir metálico, proveniente de uma grade de corrimão que atingi com um martelo), entre muitos outros.

Os restantes efeitos sonoros foram obtidos a partir das seguintes fontes/métodos:

- Biblioteca sonora do estúdio de animação **Hanna-Barbera** (hoje em dia defunto, responsável por *cartoons* como *The Flintstones*, *The Jetsons*, *Wacky Races* e *Scooby Doo, Where Are You!*), que se encontra no domínio público;
- Internet (maioritariamente ambiências);
- Captação realizada por mim.

Cada uma das vias acima mencionadas foi explorada de acordo com intenção ou necessidade. Da primeira extraí um tipo de efeitos sonoros que já se

integravam nos episódios da série original e que penso complementarem muito bem a sua estética, principalmente em momentos mais cómicos e absurdos. Ainda assim, para o episódio que adaptei, procurei não empregar os mesmos efeitos sonoros nos momentos em que era suposto inseri-los, tendo procurado por outros que pudessem servir para o mesmo efeito e acrescentado mais alguns em momentos que achasse pertinente; alguns destes efeitos podem ser ouvidos quando Haruna, a professora de Usagi, lhe aproxima o seu teste à cara (e, por sinal, o faz ao espectador) ou em quase toda a cena em que Usagi é posta fora de casa pela mãe e troçada pelo irmão. Da segunda obtive, como já indiquei, diversas ambiências que se adequassem aos locais em que a história se desenrola (a única ambiência da minha autoria foi captada na cidade de Castelo Branco e possui um carácter calmo, definido por pássaros a chilrear suavemente e carros distantes) mas também alguns sons que tive dificuldade, ou não consegui reproduzir, como por exemplo o de uma garrafa a partir-se (pode ouvir-se quando uma mulher hipnotizada tenta atingir *Sailor Moon* com uma garrafa e acerta com ela no chão), certas portas a abrirem e a fechar-se (excluem-se as ocasiões em que Ikuko, enxotando Usagi para fora de casa, fecha a porta violentamente, ou a janela do quarto de Usagi se abre e se encerra devido a corrente de ar [sequências gravadas por mim]) e algumas quedas.

De resto, todos os outros efeitos sonoros são da minha autoria, desde texturas de materiais até à totalidade dos passos das personagens. A tabela que se segue regista algumas das formas criativas de utilização de objectos e técnicas para criar sons com a mesma função que os precedentes.

Tabela de exemplos sonoros			
Acção/objecto a sonorizar	Método utilizado	Cena	Descrição da acção
Porta corrediça	Sobreposição de duas sonoridades “deslizantes”: <ul style="list-style-type: none"> • Mala de viagem; • Aquecedor eléctrico. 	V	Haruna dirige-se ao corredor onde deixou Usagi de castigo, fazendo deslizar a porta da sala de aula.

Folha de papel	Papel vegetal (possui mais densidade sonora do que papel regular).	XI	Usagi leva aos olhos o seu teste, machuca-o agressivamente e lança-o fora, atingindo a cabeça de Mamoru.
Colar	Sobreposição das seguintes sonoridades: <ul style="list-style-type: none"> Berlindes numa saqueta de pano; Chocalhar de diversas jóias ao mesmo tempo. 	XV	Ao ser-lhe sugada a energia vital, uma mulher gorda tomba no chão, despedaçando o seu colar com o impacto.
Janela (abrir e fechar)	a) Abrir - sequência de três sons: bater de unhas em superfície de madeira, manipulação de maçaneta de porta, ranger de porta; b) Fechar - mais três sons: porta a chiar, punhada em madeira, pancada em estrutura de vidro fina e vacilante.	XVI	Usagi encontra-se deitada na sua cama de olhos fechados. A janela atrás de si abre ligeiramente, e Luna entra-lhe no quarto. A janela fecha-se subitamente, e o estrondo fá-la despertar.
Noção de movimento	<i>Sweeps</i> de ruído branco criados a partir de um sintetizador analógico Doepfer.	XIX	Uma a uma, ou em grupos, mulheres hipnotizadas lançam-se a <i>Sailor Moon</i> para a atacar; Morga estende o seu braço na direcção de <i>Sailor Moon</i> de modo a poder estrangulá-la.
Estrangulação	Manipulação de uma cesta de vime (com a aplicação extra de um filtro alterador de <i>pitch</i>).	XIX	Morga estrangula Naru impiedosamente.
Torcer de pescoço	Sobreposição de duas sonoridades: <ul style="list-style-type: none"> Torcer de garrafa de plástico; Sons de saliva (+ ligeira alteração de <i>pitch</i>). 	XIX	Morga roda o seu pescoço, por vezes num ângulo de cento e oitenta graus.
Roncar de estômago	“Coaxar” produzido por mim através de fonação invertida (com a adição posterior de um filtro passa-baixos).	V	O estômago de Usagi produz um ronco ruidoso.

Ventos / aragens	Expirações produzidas por mim, variando a posição bucal (efeitos de eco e reverberações posteriormente aplicados).	VII	A Rainha Beryl dirige-se aos seus súbditos no seu esconderijo subterrâneo, por onde passam brisas geladas e distantes.
Roupa de cama	Apertar / arranhar / esticar de um lençol sobre um edredão.	XVI	Usagi encontra-se deitada na sua cama e move-se ocasionalmente.
Capa	Sobreposição de duas sonoridades: <ul style="list-style-type: none"> • Abanar de lenço de cetim; • Abanar de lençol comprido. 	XIX	<i>Tuxedo Mask</i> , após dirigir-se a <i>Sailor Moon</i> , parte com a sua capa a esvoaçar.

Como denotei previamente à tabela, constam nela apenas **alguns** exemplos de sons criados por mim, para pôr resumidamente em perspectiva que género de trabalho esteve envolvido nesta etapa.

5. Conclusão

Tal como descrevi no capítulo introdutório deste documento, a música não ia ser uma vertente a explorar no âmbito deste projecto, visto que tencionava adaptar o primeiro episódio do *anime Sailor Moon* de forma a fazê-lo soar, como também já referi anteriormente, o mais “oficial” possível, mantendo a banda sonora original quase intacta, isto é, utilizando o máximo de efeitos sonoros que conseguisse extrair do episódio em si e preservando a presença das composições musicais de Takanori Arisawa, dobrando apenas os diálogos e gravando alguns sons que fossem necessários. No entanto, ao ser-me proposto exercer mais controlo criativo sobre estas áreas, em particular a música, o meu trabalho tornou-se mais complexo, personalizado e deveras gratificante, embora, em última análise, extremamente esgotante: com tantas (diga-se, todas) as funções a desempenhar, desde a escrita do argumento até à sonoplastia, surpreendo-me de como consegui efectivamente realizar este projecto num espaço de apenas quatro meses e terminar a jornada com um produto em que sinto não constarem praticamente “pontas soltas”. Contudo, se tivesse de avaliar este período de trabalho de um ponto de vista puramente temporal e de como isso, inevitavelmente, pôs em detrimento diversos aspectos pessoais, tal como por vezes o próprio processo criativo, concluiria que seria uma experiência a não repetir.

Ainda assim, considerarei as diversas áreas que explorei separadamente pois só assim consigo perspectivar a enorme quantidade de conhecimentos que adquiri - e readaptei - ao realizar este projecto, conhecimentos estes que não só sempre fizeram parte do meu conjunto inerente de interesses como também provocaram uma consideração ainda maior pelos profissionais de cada campo explorado. Foi deveras interessante adaptar o enredo de um episódio proveniente de um programa estrangeiro, foi deveras interessante dirigir as *performances* de não-actores - aos quais agradeço mais uma vez - e atestar as suas capacidades escondidas, foi deveras interessante aperceber-me das minhas qualidades e defeitos como dobrador e de como poderia

corrigir ou contornar os últimos, foi certamente interessante arranjar diferentes maneiras de caracterizar sonicamente as acções e movimentos das personagens no ecrã e, acima de tudo, foi incrivelmente interessante dissecar e desconstruir a banda sonora de Takanori Arisawa, um processo inicialmente difícil devido à tendência natural para apreciar a música mais emocionalmente, tal como ainda de muitos outros indivíduos cujas obras ouvi por motivos de pesquisa (contam-se desde os compositores americanos Carl Stalling, Scott Bradley, Hoyt Curtin, Raymond Scott e o canadiano Bob Summers [responsável pela música incluída nas primeiras duas temporadas da versão norte-americana de *Sailor Moon*, produzida pela DiC Entertainment] até aos japoneses Yoko Kanno, Joe Hisaishi, Toshio Masuda, Michiru Oshima e Kenji Kawai, inclusivamente muita música clássica), de modo a perceber as suas motivações e conseqüentemente transportá-las para o meu método de trabalho.

É certo que as minhas composições poderão ser menos sofisticadas do que as de Arisawa mas creio que fiz um uso mais clínico dos instrumentos, não só possivelmente pelas minhas limitações como compositor em comparação a ele (das quais ultrapassei várias ao longo deste processo) mas também porque acredito na eficiência desse método para tornar as suas contribuições mais significativas e impactantes. De resto, creio que a música pode perfeitamente ser apreciada por si só, independentemente do conceito que a rodeia, dado que, em suma, ela é a única que pode falar por si.

Realizar este projecto foi, portanto, não só uma consolidação de diversos conhecimentos relativos a áreas às quais estou receptivo como também, de certa forma, um sonho tornado realidade, pois integrei-os num contexto que sempre me foi próximo.

6. Anexos

Neste capítulo encontram-se listadas hiperligações para as deixas musicais de Takanori Arisawa que substituí durante o processo de adaptação do episódio. Os seus números correspondem aos mesmos das faixas contidas na tabela de deixas musicais (ver capítulo 4, secção 4.1 - “Música”).

Nota: ignorar títulos dos vídeos. Apesar de muitos deles se adequarem ao tema musical, na grande maioria não são os títulos originais.

- 1) <https://www.youtube.com/watch?v=CHwtxMYnXcg>;
- 2) Mesma faixa que em 1. Foi criado um tema novo para o efeito;
- 3) <https://www.youtube.com/watch?v=68QnfHs6G1I>;
- 4) <https://www.youtube.com/watch?v=QaVaAhVwG-4> (a partir de 0:16);
- 5) https://www.youtube.com/watch?v=7dv_IW5uW38;
- 6) <https://www.youtube.com/watch?v=KjWGXqdpkrl>;
- 7) <https://www.youtube.com/watch?v=H18Pbn4Zix0> (a partir de 0:28);
- 8) <https://www.youtube.com/watch?v=uMujzSNjou8>;
- 9) <https://www.youtube.com/watch?v=L1xAPQgGZ0U> (desde o início até 0:38);
- 10) <https://www.youtube.com/watch?v=DJFuGbXEMEk>;
- 11) <https://www.youtube.com/watch?v=To8J45VxzQU>;
- 12) <https://www.youtube.com/watch?v=mJd2QJQM7sl>;
- 13) <https://www.youtube.com/watch?v=wrjMdMXvw3U>
- 14) <https://www.youtube.com/watch?v=oEsGj0tCT4E>;
- 15) <https://www.youtube.com/watch?v=h81HMIAG-c4>;
- 16) Mesmo *link* que em 4, mas do início até 0:16;
- 17) <https://www.youtube.com/watch?v=3Vtrqoe-QzY> (desde o início até 0:14);
- 18) https://www.youtube.com/watch?v=zy02zX_rSjc
- 19) <https://www.youtube.com/watch?v=CJoIYjkX74E> (a partir de 0:14 até ao fim);
- 20) Mesmo *link* que em 9, mas a partir de 0:38 até ao final. É essencialmente o tema da transformação mas estendido e com um final alterado; compus então um tema novo para o efeito.

7. Bibliografia

- GOLDMARK, Daniel; TAYLOR, Yuval. *The Cartoon Music Book*. 1ª ed. Chicago, Illinois, EUA: A Capella Books, 2002.
- DRAZEN, Patrick. *Anime Explosion: The What? Why? & How of Japanese Animation*. 2ª ed. Berkley, California, EUA: Stone Bridge Press, 2014.

8. Webgrafia

- KUROZUKI (tradução, data desconhecida) *Interview with Takanori Arisawa*, KUROZUKI. Disponível em <http://www.kurozuki.com/takeuchi/anime/arisawa.html>, data de consulta a 15-09-2018.
- CUNNINGHAM, Patrick (data desconhecida) *The Music of Arisawa Takanori*, SAILORMUSIC.NET. Disponível em <https://sailormusic.net/the-music-of-arisawa-takanori/>, data de consulta a 15-09-2018
- DALGAARD, Johan (2013) *Cartoon Music*, JOHAN DALGAARD'S BLOG. Disponível em <https://johandalgaard.wordpress.com/2013/09/16/cartoon-music/>, data de consulta a 17-09-2018.
- MCNALLY, Victoria (2014) *A Ridiculously Comprehensive History of Sailor Moon - Part 1: Made in Japan*, THE MARY SUE. Disponível em <https://www.themarysue.com/sailor-moon-history-part-1/>, data de consulta em 15-09-2018.
- MCNALLY, Victoria (2014) *A Ridiculously Comprehensive History of Sailor Moon - Part 2: Coming to America*, THE MARY SUE. Disponível em

<https://www.themarysue.com/sailor-moon-history-part-2/>, data de consulta em 15-09-2018

- TOMITA, Akihiro (2014) *Interview: Anime Soundtracker Yoko Kanno*, RED BULL MUSIC ACADEMY DAILY. Disponível em <http://daily.redbullmusicacademy.com/2014/11/yoko-kanno-interview>, data de consulta 21-09-18.
- CABO, Maria Miguel (2015) *Perdidos e Achados - Dobragens* (reportagem), SIC. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=XCD6WN6rX0g>, data de consulta a 14-09-2018.
- NEVILL, Jacob (2016) *The Music of Mushi-Shi: How an anime taught me to write with simplicity*, JACOBNEVILL. Disponível em <http://www.jacobnevill.com/blog/2016/4/29/the-music-of-mushi-shi-how-an-anime-taught-me-to-write-with-simplicity>, data de consulta a 20-09-2018.
- BARON, Reuben (2016) *Anime vs Cartoons: A Comparative Analysis*, MYANIMELIST. Disponível em https://myanimelist.net/featured/1737/Anime_vs_Cartoons_A_Comparative_Analysis, data de consulta a 15-09-2018.
- EFFECT, The Canipa (2016) *A Guide to Anime Music Composers Part 1*, YOUTUBE. Disponível em https://www.youtube.com/watch?v=_AY91LQRwAk, data de consulta a 12-09-2018
- EFFECT, The Canipa (2016) *A Guide to Anime Music Composers Part 2*, YOUTUBE. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=MT2EqFFWsmM>, data de consulta a 12-09-2018

- TOOLE, Mike (2016) *Interview: Sword Art Online Composer Yuki Kajiura*, ANIME NEWS NETWORK. Disponível em <https://www.animenewsnetwork.com/feature/2016-12-27/interview-sword-art-online-composer-yuki-kajiura/.110210>, data de consulta a 15-09-2018.
- MATHWIZ (2017) *Naruto: Composing an Iconic Soundtrack*, YOUTUBE. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=rriZwWJ7jZg>, data de consulta a 12-09-2018.
- GIGGUK (2017) *Music in Anime*, YOUTUBE. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=5xBR8O3EF-k>, data de consulta a 12-09-2018.
- YAMASHIRO, Shōji (2018) *Akira Influences W/ Dr. Yamashiro* (emissão de rádio), NTS Radio. Disponível em <https://www.mixcloud.com/NTSRadio/akira-influences-w-dr-yamashiro-11th-june-2018/>, data de consulta a 25-09-18.
- MANDELIN, Clyde (2018) *When Is It Okay to Localize and Not Localize?*, LEGENDS OF LOCALIZATION. Disponível em <https://legendsoflocalization.com/when-is-it-okay-to-localize-and-not-localize/>, data de consulta a 20-09-18.
- *Sailor Moon in Portugal* (página editada pela última vez a 5 de Setembro de 2018, às 14:30), WIKIMOON. Disponível em https://wikimoon.org/index.php/Sailor_Moon_in_Portugal, data de consulta a 14-09-2018.
- *Sailor Moon in North America* (página editada pela última vez a 29 de Abril de 2018, às 18:31), WIKIMOON. Disponível em http://wikimoon.org/index.php/Sailor_Moon_in_North_America, data de consulta a 14-09-2018.