



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS  
CENTRO DE ARTES  
COLEGIADO DOS CURSOS DE CINEMA**

**THAYNA MARCELINO DE FREITAS**

**QUADRINHOS E CINEMA: UMA ANÁLISE ESTILÍSTICA DO  
LONGA-METRAGEM DE ANIMAÇÃO WOLFWALKERS**

Pelotas/RS

2023

THAYNA MARCELINO DE FREITAS

**QUADRINHOS E CINEMA: UMA ANÁLISE ESTILÍSTICA DO  
LONGA-METRAGEM DE ANIMAÇÃO WOLFWALKERS**

Artigo científico apresentado como requisito  
parcial para a obtenção do grau de Bacharel em  
Cinema de Animação no Centro de Artes da  
Universidade Federal de Pelotas.

Orientador: Prof. Guilherme Carvalho da Rosa

Pelotas/RS

2023

THAYNA MARCELINO DE FREITAS

**QUADRINHOS E CINEMA: UMA ANÁLISE ESTILÍSTICA DO  
LONGA-METRAGEM DE ANIMAÇÃO WOLFWALKERS**

Artigo científico apresentado como requisito  
parcial para a obtenção do grau de Bacharel em  
Cinema de Animação no Centro de Artes da  
Universidade Federal de Pelotas.

Aprovada em (data da banca por extenso).

Banca Examinadora:

---

Prof. Guilherme Carvalho da Rosa (orientador)

---

Profª. Carla Schneider

---

Prof. Alexandre Severo Masotti

## **RESUMO**

O trabalho propõe uma análise estilística do longa-metragem de animação *Wolfwalkers* (Cartoon Saloon, 2020), com especial interesse no diálogo de opções estilísticas do filme com elementos visuais oriundos das histórias em quadrinhos (HQs). Sendo assim, leva-se em consideração as apropriações e seus limites com relação à transposição de uma mídia para a outra e uma diferença inerente entre o gráfico e o audiovisual. Como caminho de pesquisa, propõe-se uma análise de estilo (BORDWELL, 2013) de cenas escolhidas do longa-metragem onde essas diferenças estejam presentes, à primeira vista. Após, tais sequências serão observadas empiricamente com relação a aspectos específicos abordados no estilo. Por fim, a observação é concebida em conjunto com o foco da pesquisa: as tensões e tangentes entre HQs e o cinema de animação.

**PALAVRAS-CHAVE:** Wolfwalkers; HQs; Animação; Cartoon Saloon.

## **ABSTRACT**

This article aims to conduct a stylistic analysis of the animated feature film *Wolfwalkers* (Cartoon Saloon, 2020), with a special interest in the dialogue between the movie stylistic options and comics visual elements. Therefore, the appropriations and its limits will be put into consideration when it comes to a media transposition to another and the inherent difference between graphics and cinematography. As a research path, it's proposed a stylistic analysis (BORDWELL, 2013) of the chosen scenes from the feature where these differences make themselves noticeable at first sight. Afterwards, such sequences will be observed empirically in relation to specific aspects in style. At last, the observation is conceived in alignment with the focus of this research: the tensions and tangents related to comics and animation cinema.

**KEYWORDS:** Wolfwalkers; HQs; Animation; Cartoon Saloon.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Mebh e Robyn se divertem na floresta	p. 9
Figura 2 - Cenário com perspectiva bidimensional atrás de Robyn	p. 10
Figura 3 - Explosão após o tiro de canhão	p. 15
Figura 4 - Robyn fica desacordada	p. 16
Figura 5 - Lorde Protetor fica apavorado	p. 16
Figura 6 - Abstração da mordida do Bill	p. 17
Figura 7 - Imagem panorâmica abstrata de Pica-Pau	p. 18
Figura 8 - Lorde Protetor cai no chão	p. 19
Figura 9 - Arma é colocada contra o chão por Bill	p. 19
Figura 10 - Lorde Protetor dá uma investida com a adaga	p. 20
Figura 11 - Robyn corre até o lorde e ele a encara	p. 22
Figura 12 - Quebra de eixo dos olhares entre Robyn e Lorde Protetor	p. 22
Figura 13 - Lorde Protetor e Bill são surpreendidos	p. 23
Figura 14 - Bill fica enfurecido	p. 24
Figura 15 - Lorde Protetor se levanta para confrontar Bill	p. 25
Figura 16 - O reencontro de Robyn e Bill	p. 25

## **LISTA DE TABELAS**

Tabela 1 - Marcas Estilísticas de Wolfwalkers

p.12

## **SUMÁRIO**

<b>INTRODUÇÃO</b>	p.8
<b>1) O estilo das cenas de Wolfwalkers</b>	p.11
1.1) Observação e Análise da Batalha Final	p. 14
1.2.1) Fundo Expressivo Cinestético	p. 14
1.2.2) Símbolos Linguísticos Abstratos	p. 18
1.2.3) Divisão de Tela	p. 20
1.2.4) Mudança de Aspecto	p. 23
1.2.5) Estilo	p. 25
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b>	p. 27
<b>REFERÊNCIAS</b>	p. 29
<b>ANEXO 1 - Sequência de imagens da luta final em Wolfwalkers</b>	p. 30

## INTRODUÇÃO

O presente artigo propõe uma análise estilística do longa-metragem de animação 2D *Wolfwalkers* (Cartoon Saloon, 2020), com especial interesse no diálogo de opções do filme com elementos visuais oriundos das histórias em quadrinhos (HQs). Como questão, coloca-se o diálogo dos elementos procedentes das HQs com o estilo do filme, tendo em vista as apropriações e seus limites com relação à transposição de uma mídia para a outra e uma diferença inerente entre o gráfico e o audiovisual. Como caminho de pesquisa, farei uma análise de estilo (BORDWELL, 2013) de cenas escolhidas do longa-metragem onde essas diferenças estejam presentes, à primeira vista. Como quadro teórico serão utilizados autores sobre estilo, com especial atenção às imagens animadas e às histórias em quadrinhos. Como ferramenta de análise, escolho a observação de *staging* e composição das cenas, dentro do conjunto estilístico da animação que, nos estudos sobre estilo empreendidos por David Bordwell e Kristin Thompson (2013), tendo como referência o *live-action*, podem ser transpostos, respectivamente, em encenação e o conjunto visual entre cenário e personagem.

A justificativa para a escolha dessa temática provém da arte do *storyboard* ser a etapa de produção que pretendo seguir profissionalmente. Saber quais decisões estéticas tomar para o bom funcionamento da narrativa visual cinematográfica é uma competência importante e primordial para a carreira. Sendo *Wolfwalkers* uma obra que mostrou cuidado narrativo executado de maneira precisa e não convencional, creio que o artigo terá relevância para estudantes e profissionais envolvidos no Cinema de Animação em geral. À medida que a grande maioria das pesquisas científicas sobre a temática de intermedialidade entre HQs e cinema tem como objeto os produtos *live-action*, e não de animação, pretendo trazer mais visibilidade para a animação e suas especificidades, além de também trazer um conteúdo voltado para os animadores que buscam por estratégias de composição de tramas e enquadramentos narrativos. Em suma, o estudo permitirá que o campo tenha melhor compreensão de uma forma de arte que busca proporcionar uma experiência única ao público se utilizando de uma abordagem singular da narrativa visual.

O longa-metragem *Wolfwalkers* (Cartoon Saloon, 2020), é uma obra pertencente à Trilogia de Folclore Irlandês de Tom Moore e parte de uma crítica ao impacto que a sociedade civilizada trouxe à ordem da natureza, delimitando um espaço entre a civilização e a magia selvagem. Passando-se em meados de 1650 em Kilkenny, Irlanda, a história do filme segue

Robyn Goodfellowe e seu pai caçador, Bill Goodfellowe, que acabam de se mudar para a cidade, não muito receptiva. O local possui um Lorde Protetor com a missão de domar a terra local que está infestada por lobos e rumores da presença de *wolfwalkers*. Estes são irlandeses nativos que se transformam em lobos enquanto dormem, retornando para sua forma humana ao acordar. A aventura começa quando Robyn tenta provar para seu pai que ela consegue ser uma caçadora tão boa quanto ele e, por acidente, acaba sendo mordida por Mebh, uma *wolfwalker*, tornando-se uma também. Ao encontrar-se numa dualidade entre colonizadora e nativa, percebe mais atentamente que as intenções do Lorde Protetor são muito opressoras para os nativos. Juntas, Robyn e Mebh tentam lutar contra essa colonização e repressão da cultura irlandesa.



**Figura 1** - Mebh e Robyn se divertem na floresta  
Fonte: Imagem capturada pela autora

O estúdio de animação que proporcionou esse longa foi o Cartoon Saloon, com base em Kilkenny, Irlanda, fundado em 1999 por Paul Young, Tomm Moore e Nora Twomey. Em uma era pós-digital do cinema, na qual há uma busca incessante pelo fotorrealismo e reprodução do real através de técnicas de animação 3D ou CGI, o estúdio irlandês trouxe uma nova proposta, recorrendo a um visual que remonta a era de animação clássica<sup>1</sup> e ilustrada,

---

<sup>1</sup> Na pesquisa, todas as vezes que for feita menção de uma animação clássica ou desenho animado clássico, o leitor deve interpretar o estilo da direção de arte, com cenários detalhados e personagens simplificados, presente em filmes como os pertencentes à era de animação 2D do estúdio Disney. Por exemplo: *Bambi* (1942), *Mogli* (1967), *Lilo e Stitch* (2002), entre outros.

como pode ser observado na Figura 1. Dando origem, entre outras obras, à Trilogia de Folclore Irlandês de Tom Moore, composta pelos filmes *The Secret of Kells* (2009), *Song of the Sea* (2014) e *Wolfwalkers* (2020), a trilogia é repleta do folclore irlandês, integrada pela mitologia celta, na tentativa de valorizar uma raiz cultural que foi desencorajada e oprimida na época da colonização inglesa. Tendo essa intenção em mente, além de um visual de desenho animado clássico já mencionado anteriormente, com personagens simples e cenários detalhados, o desenvolvimento visual dos filmes optou por se aprofundar na representação desse universo folclórico. Assim, com a simplicidade da animação feita à mão permitindo um maior foco em detalhes, foram implementados diversos elementos iconográficos inspirados na arte celta e medieval ao longo das cenas.

Além disso, a Cartoon Saloon também trouxe um estilo de animação bidimensional (Figura 2) muito característica das ilustrações de artefatos celtas, adotou uma perspectiva “plana, com falsa perspectiva e muita cor”, segundo o próprio Moore, contrastando novamente com o realismo proeminente nas animações contemporâneas tridimensionais. Dessa maneira, para deixar a disposição desse espaço e ações que ocorrem nele evidentes e sendo esse um fator muito importante para o princípio de *staging* de uma animação, tornou-se uma opção viável dentro do estilo do filme recorrer a aspectos da linguagem de composição dos quadrinhos para transmitir a ideia imagética como pretendido.



**Figura 2** - Cenário com perspectiva bidimensional atrás de Robyn  
Fonte: Imagem capturada pela autora

Tal escolha nos traz à questão fundamental que norteia esse estudo: como ocorre o diálogo entre elementos oriundos das HQs com o estilo presente na animação 2D *Wolfwalkers*? Conseqüentemente, esse questionamento leva então para outro tópico necessário a ser aprofundado na análise a respeito de quais são as tensões entre o gráfico e o audiovisual nas cenas analisadas. Para responder à indagação central, de como acontece essa conversa de elementos HQs e estilo da animação, é utilizado um método de observação da narrativa visual e estilo usando *staging* e composição como parâmetros. O filme *Wolfwalkers* foi assistido com a finalidade de recortar trechos ou cenas que pontuem o tema em foco. Essa etapa, também tem o apoio da pesquisa bibliográfica, a qual dispõe de conceitos sobre linguagem de história em quadrinhos, animação e estilo cinematográfico para nortear na escolha e dar mais embasamento teórico. A base teórica do trabalho é composta pelos seguintes autores: David Bordwell (2013) e Bruce Block (2010) para estudo de estilo audiovisual, Thomas Lamarre (2009) e Eric Goldberg (2008) para estrutura conceitual de animação e Will Eisner (1989) e Scott McCloud (1995) para embasamento sobre arte sequencial e HQs.

A análise consiste em um mapeamento dos elementos e recursos utilizados para composição da sequência de planos em que o tópico em discussão se mostra mais evidente, localizada no último ato do longa. As pontuações serão feitas a partir da presença de pontos de convergência do estilo entre quadrinhos e a cena, por exemplo existência de linhas de ação, divisão de tela, entre outros, e também em que momento se distinguem. A seguir, o trabalho apresenta uma observação das cenas, ainda sem adentrar as questões, partindo de uma análise empírica. Após, tal observação é posta em diálogo com as questões centrais a respeito do diálogo entre audiovisual e quadrinhos.

### **1) O estilo das cenas de *Wolfwalkers***

O primeiro passo para começar o estudo foi mapear os trechos em que era possível observar elementos marcantes da narrativa visual típica da linguagem de quadrinhos. No caso de *Wolfwalkers*, muitas cenas possuem tais características estilísticas. Em princípio, interessam as questões próprias do universo dos quadrinhos, ainda sem considerar a tensão ou o diálogo com os elementos filmicos. Essas questões são oriundas de várias fontes. Inicialmente, elas provêm da literatura encontrada sobre os quadrinhos partindo de Scott McCloud (1995), mas também consideram termos elaborados empiricamente pela pesquisa. Os termos oriundos do autor referem-se a: *cinestética*, uma arte que busca unir diferentes formas de arte que agrega os sentidos, como a expressão gráfica de sentimentos e emoções; e

símbolos linguísticos abstratos, quando há uma ênfase gráfica para representar o invisível. Abaixo, apresento o levantamento, feito no longa-metragem, de todos esses momentos, com thumbnails das cenas, minutagem e marca estilística dos quadrinhos:

Thumbnail	Descrição	Minutagem	Marca Estilística
	Robyn se depara com um ataque de lobos.	12 à 14min	Símbolos linguísticos abstratos e fundos expressivos cinestéticos.
	Robyn encontra Mebh e é mordida.	20 à 22min	Símbolos linguísticos abstratos e fundos expressivos cinestéticos.
	Guardas dormem.	39min	Divisão de tela em trípticos.
	Robyn começa a limpeza do castelo.	40min e 21s	Divisão de tela em trípticos.
	Robyn realiza afazeres domésticos.	40min e 21s	Divisão de tela em 4.
	Guardas dormem.	44min	Divisão de tela em trípticos.
	Bill se depara com a filha transformada em lobo e corre para pegar sua arma.	44min e 58s à 45min e 4s	Divisão de tela em dois e símbolos linguísticos abstratos.
	Robyn em forma de lobo foge de flechas e aldeões se assustam.	52min	Divisão de tela em trípticos, símbolos linguísticos abstratos e fundos expressivos cinestéticos.

	Robyn realiza afazeres domésticos, Mebh aguarda por Robyn e Bill segue ordens do Lorde simultaneamente.	62min e 19s	Divisão de tela em trípticos.
	Aldeões riem de Bill ao tentar segurar Mebh e Lorde Protetor se enfurece.	69min e 40s	Divisão de tela em 3.
	Bill atira uma flecha na mãe de Mebh.	77min	Símbolos linguísticos abstratos e fundos expressivos cinestéticos.
	Bill, detido por Lorde Protetor, leva a filha adormecida em seus braços.	80min e 40s	Divisão de tela em trípticos.
	Bill e Robyn lutam contra Lorde Protetor.	87min à 91min	Divisões de tela, símbolos linguísticos abstratos e fundos expressivos cinestéticos.

**Tabela 1** - Marcas Estilísticas de *Wolfwalkers*

Fonte: Tabela desenvolvida pela autora

A partir da coleta de planos, nota-se que eles são majoritariamente pertencentes aos momentos de maior tensão da história e sequências mais dinâmicas. A apresentação desses recursos visuais acontece tanto de formas convencionais quanto inusitadas, sendo algumas mais evidentes na semelhança com HQs e outras mais sutis. Uma das formas que diz respeito à estrutura e é comumente utilizada em obras audiovisuais, e portanto mais explícita, é o uso de tela dividida a qual em *Wolfwalkers* aparece constantemente remetendo às calhas que separam um quadrinho do outro. Enquanto isso, a outra forma requer um olhar mais atento de análise, pois trata do estilo, como símbolos linguísticos abstratos e fundos expressivos cinestéticos, os quais *Wolfwalkers* faz uso por intermédio das pinturas do cenário ou efeitos visuais.

### **1.1) Observação e Análise da Batalha Final**

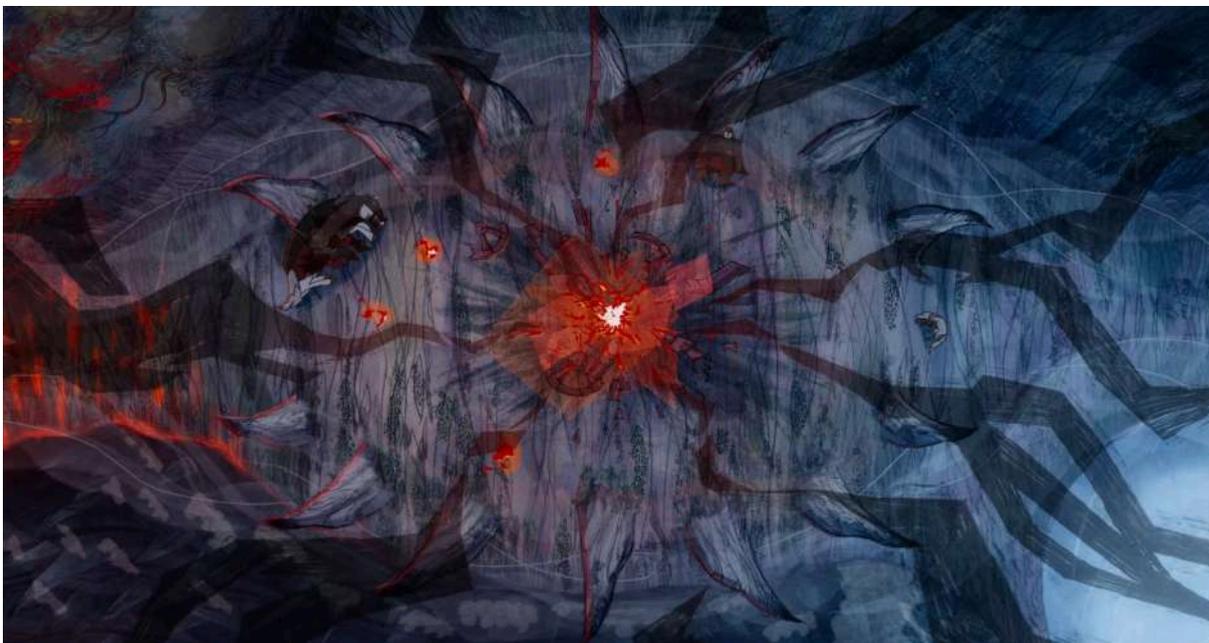
Neste momento, partimos para a observação e análise da cena escolhida para esta investigação. A cena é a da Batalha Final que representa o clímax do filme na estrutura dramática. Nela se desenrola o momento de maior tensão do confronto direto entre os protagonistas e o antagonista. Decidido em exterminar a ameaça representada pelos lobos para sua autoridade, o Lorde Protetor reúne os soldados completamente munidos de armas até a localização recém-descoberta do covil da alcateia, enquanto Bill, acorrentado e levando sua filha adormecida nos braços, acompanha a tropa, agora com sentimentos extremamente conflitantes entre o medo de seu superior e a intenção de ajudar sua filha a defender seus novos amigos. A cena tem início quando chegam em frente ao covil e Robyn, em sua forma de lobo, vem em defesa do local, ato que é imediatamente respondido com uma retaliação de tiros de canhão que quase a acertam e deixam a loba desacordada e ferida. Ao ver sua filha em perigo, prestes a levar um tiro fatal, Bill finalmente vence seus temores e se coloca do lado de Robyn se rebelando contra a opressão do Lorde Protetor e também assumindo sua forma de lobo. Juntos, eles o derrotam e reatam seu laço de confiança entre pai e filha. Devido a ser uma cena de ação com maior dinamismo na narrativa, há uma maior recorrência de elementos dos quadrinhos na estilística fílmica.

A observação empírica dos quadros principais dessa sequência da luta têm base nas marcas estilísticas citadas na Tabela 1, começando primeiro pelas características que são intrínsecas e mais notórias do universo dos quadrinhos, como os símbolos linguísticos abstratos e fundos expressivos cinestéticos, para depois discorrer sobre as características que também são comuns à linguagem audiovisual, como a divisão de tela e a mudança do aspecto da tela.

#### **1.2.1) Fundo Expressivo Cinestético**

Como o próprio nome diz, essa marca da linguagem de HQs é responsável por transmitir emoções do momento retratado de uma maneira mais gráfica, normalmente através de linhas que realçam o foco do enquadramento. No caso de *Wolfwalkers*, é possível notar a presença dessas linhas em diversos momentos, mas, principalmente na sequência de luta, elas cumprem um papel de destacar ações de impacto. Na Figura 3, momento logo após o Lorde Protetor quase atingir Robyn (caída à direita do quadro), essa expressividade funciona como a animação de efeito da fumaça de um canhão que acabou de atingir o solo e, assim, fragmenta

a tela em várias partes como se estivesse quebrada pelo impacto. Esse efeito também enfatiza o caos do confronto armado com seu desenho mais abstrato.



**Figura 3** - Explosão após o tiro de canhão  
Fonte: Imagem capturada pela autora

Logo em seguida, aparece o plano da Figura 4, mostrando uma visão mais aproximada da protagonista que está desacordada e suja pela pólvora da explosão. Nele, o fundo expressivo cinestético se mantém, entretanto agora não é um efeito especial animado e sim está sutilmente compondo o cenário. No solo, as linhas e pinceladas da pintura da grama quebram a continuidade do plano anterior (uma escolha não usual no audiovisual), para enfatizar a emoção importante para o plano atual. Essa é uma escolha estética do filme *Wolfwalkers* que ocorre frequentemente em sua duração.



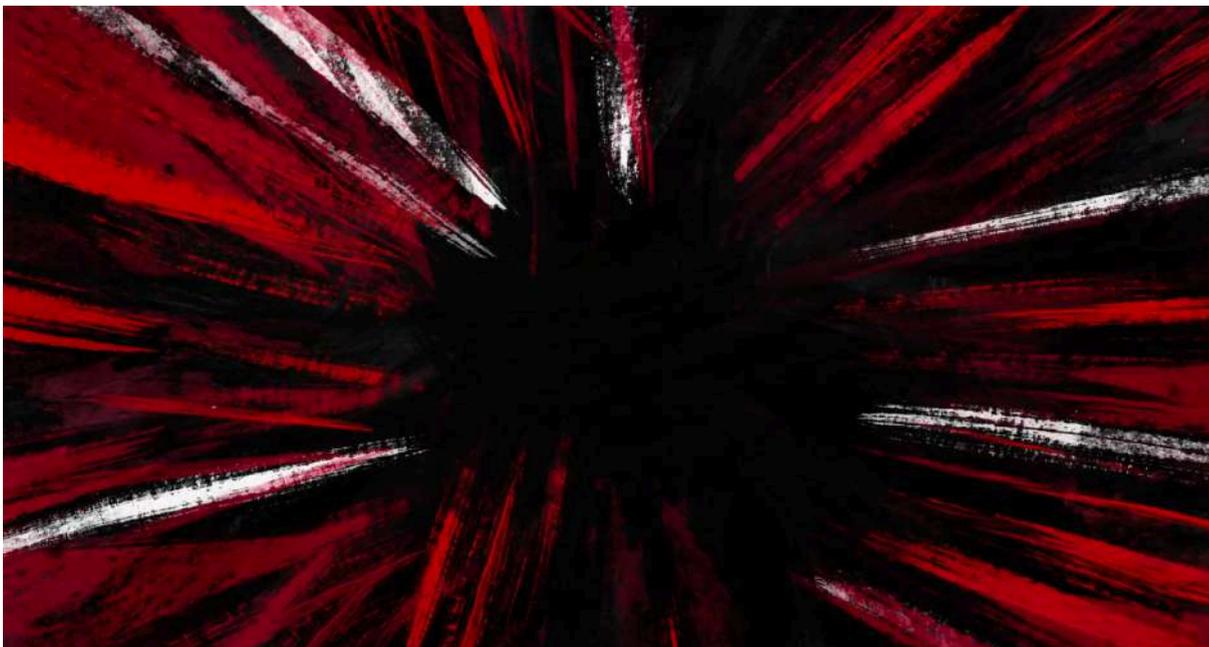
**Figura 4** - Robyn fica desacordada  
Fonte: Imagem capturada pela autora



**Figura 5** - Lorde Protetor fica apavorado  
Fonte: Imagem capturada pela autora

Já mais adiante na batalha, esse recurso dos quadrinhos também é encontrado de outras maneiras, como na Figura 5, na qual as linhas representam um momento de tensão onde percebe-se o pavor do Lorde Protetor ao ser alvo de ataque de Bill em sua forma de lobo. Esses traços se fecham em torno do personagem como se fossem o perigo se aproximando e o sufocando.

Além disso, o fundo expressivo cinestético muitas vezes também é utilizado no filme como uma forma de enfatizar a força da mordida de um lobo, por exemplo, como na Figura 6, em que as linhas estão sozinhas em um vermelho contrastando com o fundo preto em um desenho repleto de abstração.



**Figura 6** - Abstração da mordida do Bill  
Fonte: Imagem capturada pela autora

Exemplos do uso da abstração na animação para representar uma sensação como essa não são incomuns, já no século XX, no episódio *The Loose Nut* (1945) da série de desenhos animados estadunidense, Pica-Pau (*Woody Woodpecker*), há um efeito parecido. Nesta obra, quando o protagonista Pica-Pau vai com um rolo compressor contra um galpão de suprimentos para esmagar um cimenteiro, antagonista no episódio, é desencadeada uma sequência de sete segundos de técnicas cinemáticas *avant-garde*. Esse experimento visual se tornou posteriormente material de estudo de Tom Klein (2010) que descreve uma imagem desta sequência de maneira muito similar às presentes em *Wolfwalkers* (Figura 7) a partir do trabalho do animador James “Shamus” Culhane:.

A imagem mais chocante que ele contém é uma visão panorâmica de uma pintura abstrata. Não uma sequência de acetato animada, mas a própria tentativa de Culhane em arte moderna — fitas de pinceladas de tinta vermelha com grossas linhas azuis irradiando, um planeta com anéis e uma explosão de linhas onduladas percorrendo atrás dele. Os vermelhos, azuis e marrons combinando com a paleta de cores dos planos anteriores, como se o desenho animado estivesse sendo

reinterpretado em uma tela na Galeria de Arte Contemporânea. (KLEIN, 2010, p.50, tradução própria)<sup>2</sup>



**Figura 7** - Imagem panorâmica abstrata de Pica-Pau animada por Culhane  
Fonte: Imagem capturada pela autora, retirada da entrevista de Tom Klein para LMU<sup>3</sup>

### 1.2.2) Símbolos Linguísticos Abstratos

Essa marca estilística das histórias em quadrinhos ocorre quando a intenção é enfatizar graficamente um movimento, ou seja, um desenho que ajude a simbolizar o acontecimento de uma ação. No longa animado em questão, há uma variedade de ocorrências desse recurso visual, em especial na sequência de luta, já que o dinamismo das ações que acontecem nela exigem muito movimento. Embora tenha um aspecto semelhante ao fundo expressivo cinestético, é importante enfatizar que são elementos distintos à medida que os símbolos estão unicamente conectados ao movimento de um personagem ou objeto em tela e não com o sentimento. Em todos os casos observados no filme, a representação dos símbolos linguísticos abstratos se dá através do uso de linhas retas. Na Figura 8, elas estão no chão no momento de contato do corpo do Lorde Protetor com o solo após a queda para realçar quando ele atingiu o chão e a força do impacto. O mesmo ocorre na Figura 9 quando a mão do Lorde que segura a arma é colocada contra o chão pela pata do lobo Bill. Enquanto na Figura 10, as linhas demonstram a velocidade com que o golpe empunhando a adaga é realizado pelo Lorde Protetor.

<sup>2</sup> The most startling image that it contains is a panning view of an abstract painting. Not a cel sequence, but Culhane's own attempt at modern art – ribbons of red paint strokes with thick blue lines radiating out, and a ringed planet with a burst of wavy lines streaming behind it. The reds, blues and browns match the color palette of the previous shots, as if the cartoon were being re-interpreted on a canvas at the American Contemporary Gallery. (KLEIN, 2010, p.50)

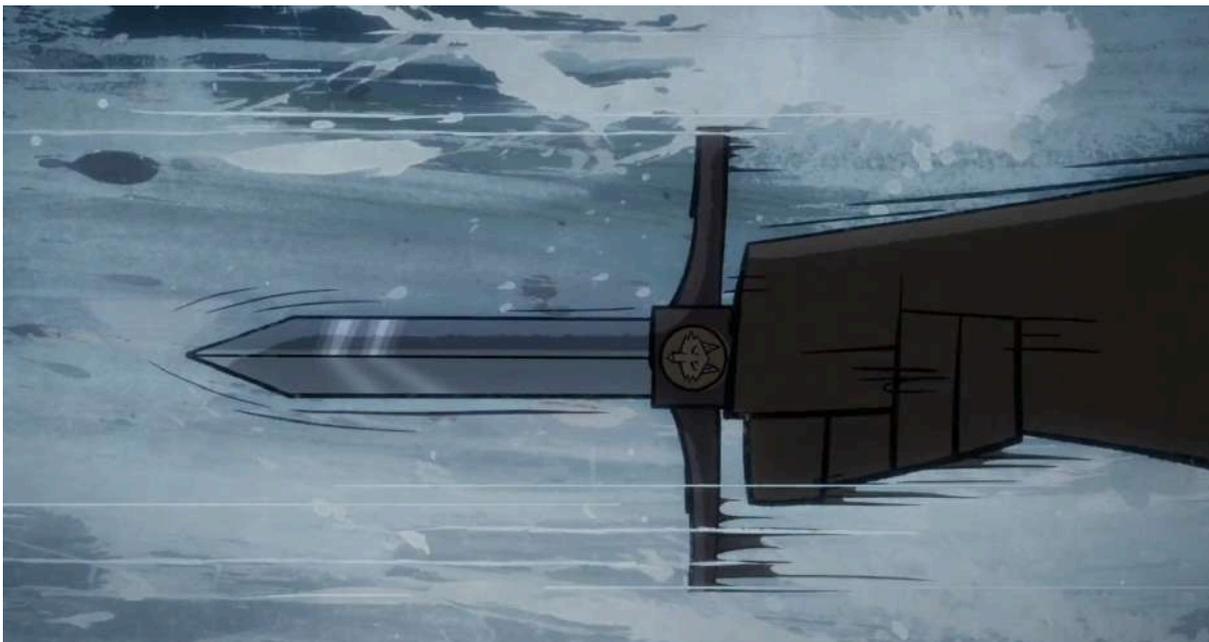
<sup>3</sup> Disponível em: <<https://youtu.be/bQelEzP1gKk>>. Acesso em: 06 mar. 2024.



**Figura 8** - Lorde Protetor cai no chão  
Fonte: Imagem capturada pela autora



**Figura 9** - Arma é colocada contra o chão por Bill  
Fonte: Imagem capturada pela autora



**Figura 10** - Lorde Protetor dá uma investida com a adaga  
 Fonte: Imagem capturada pela autora

Ao mesmo tempo, as linhas presentes na Figura 10, misturam-se com um efeito da animação muito usado para distorcer ações rápidas e que não é visível em movimento, como o borrão de cor que pode ser notado na base da adaga e mão do Lorde Protetor que pode ser classificada estilisticamente como *smear*. Segue abaixo uma definição de Eric Goldberg (2008) sobre o efeito de *smear*:

Estes desenhos são muitas vezes substitutos mais apelativos do que apenas linhas para o desfoque, por funcionar mais como o desfoque de *live-action* ao distorcer a área com cores amplas e rápido o bastante para o olho nu não detectar o “efeito” específico. Eles também são bons para compressões de tempo ao serem usados para levar de um lugar para outro completamente diferente em três quadros! [...] (GOLDBERG, 2008, p.194, tradução própria)<sup>4</sup>

### 1.2.3) Divisão de Tela

Quando se trata do recurso visual de divisão de tela, não é possível alegar simplesmente que ele advém do quadrinho e não do audiovisual, pois há registros de seu uso em filmes desde o começo do cinema. Esse processo, segundo Bordwell (2013), consiste na composição de duas ou mais imagens em tela simultaneamente, cada uma com duas dimensões e formas diferentes dentro do enquadramento maior. Em seu primórdio, eram

<sup>4</sup> These drawings are often a more eye-pleasing substitute for blur lines, as they work more like a live-action blur by distorting the areas of broad color quickly enough for the eye not to detect a specific “effect”. They’re also good for time-compression as they can be used to get from one area to a completely different one in about three frames! [...] (GOLDBERG, 2008, p.194)

muito utilizadas para simular conversas telefônicas, principalmente em comédias dos anos 1960 como *Bye bye Birdie*. Esse divisor de superfícies, como é chamado por Bruce Block (2010), pode ser representado por objeto em cena, pelo próprio cenário ou até mesmo pela iluminação, mas ele também pode ser ótico ao ter literalmente uma tarja preta colocada pela edição que separa as imagens.

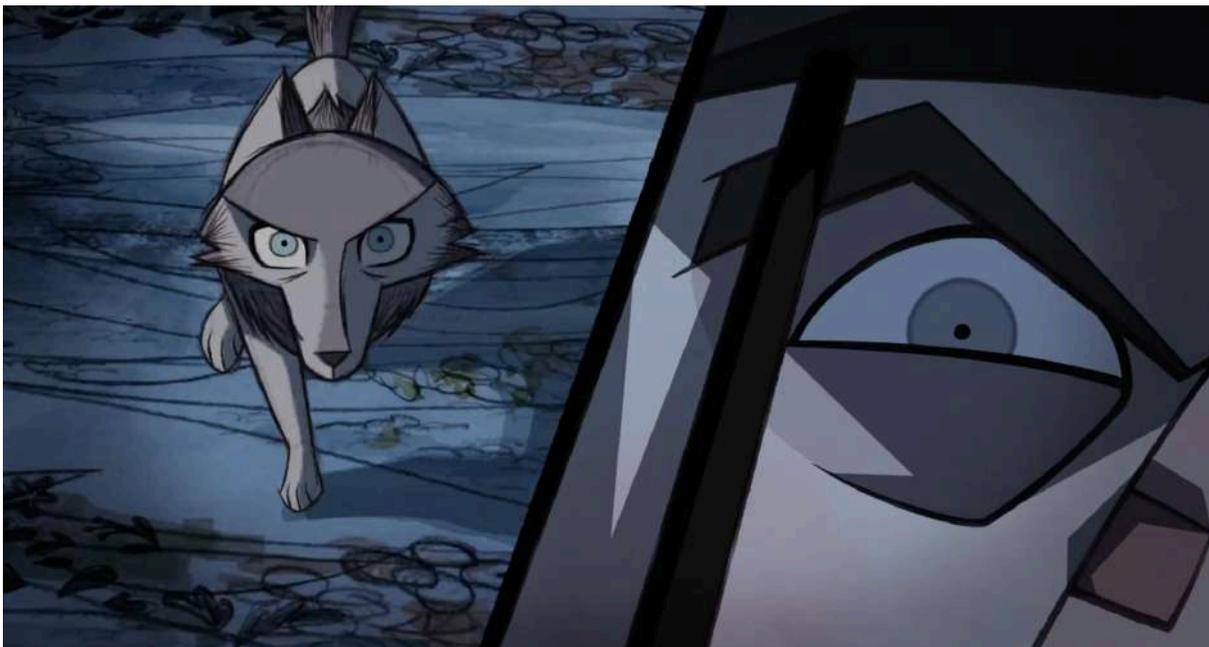
Claro que, nesse caso, o fato de remeterem às calhas que separam os quadrinhos serve à escolha estética de *Wolfwalkers* por já ter sua narrativa visual muito inspirada nas HQs, como foi possível observar até agora. Na Figura 11, acontece o início do confronto entre Robyn e o Lorde Protetor e, com a divisão de tela, é possível ter o plano e o contraplano simultaneamente, exibindo Robyn com o *plongée* da perspectiva do antagonista e o Lorde com um *contraplongée* do olhar da protagonista. Esse fato permite acompanhar ao mesmo tempo a reação de dois personagens que se olham com determinação, o que torna o momento ainda mais intrigante e emerge o público na ação prestes a acontecer.

Em contrapartida, essa divisão de tela permite uma quebra de eixo no quadro seguinte, na Figura 12, quando a troca de olhares entre os personagens é rompida e o Lorde Protetor aparece de um outro ângulo mais de perfil, revelando assim um terceiro olhar para esse trecho que é, no caso, a visão de Bill. Ainda assim, essa mudança é coordenada e faz a atenção do espectador ricochetear de uma imagem para outra. Isso acontece porque a animação é uma mídia essencialmente integrada por multiplanos, como analisa Lamarre (2009), ou seja, a separação da imagem em múltiplos planos ou camadas. Tal fragmentação da imagem é substancial para que ocorra movimentos de câmera na obra animada, permitindo uma maior liberdade para o potencial de experimentações da imagem em movimento, o que provavelmente, se apresentadas em um produto *live-action*, provocariam certo estranhamento no espectador.

A animação traz consigo um diferente leque de possibilidades e convenções em relação ao movimento e percepção. A abertura de um buraco entre camadas da imagem tem uma sensação distinta na animação. Enquanto no cinema essa lacuna tende a ser percebida como um artefato de filmes de baixo orçamento ou de cinematografia não qualificada, na animação é mais provável que isso seja aceito como arte ao invés de um erro. (LAMARRE, 2009, p.8, tradução própria)<sup>5</sup>

---

<sup>5</sup> Animation brings with it a different set of possibilities and conventions vis-à-vis movement and perception. Opening a gap between layers of the image has a distinctive feel in animation. Where in cinema such a gap tends to be perceived as an artifact of low-budget or unskilled film making, in animation are more likely to accept it as art rather than artifact. (LAMARRE, 2009, p. 8).



**Figura 11** - Robyn corre até o lorde e ele a encara  
Fonte: Imagem capturada pela autora



**Figura 12** - Quebra de eixo dos olhares entre Robyn e Lorde Protetor  
Fonte: Imagem capturada pela autora

Há até planos em que existe uma mistura de marcas estilísticas, com o uso do fundo expressivo cinestético para enfatizar a tensão dos personagens e deixando também a tarja preta da divisão de tela mais expressiva como as pinceladas da Figura 13.



**Figura 13** - Lorde Protetor e Bill são surpreendidos  
 Fonte: Imagem capturada pela autora

#### 1.2.4) Mudança de Aspecto

Com as descrições dos elementos visuais apresentados na pesquisa até o momento, as semelhanças com a estética dos quadrinhos se faz evidente, mas até que ponto essas compatibilidades se tangenciam? Ao se deparar com um processo como a mudança de aspecto da tela, ainda é uma característica do quadrinho ou é pertencente ao audiovisual? Se forem colocados os estudos das duas mídias lado a lado, tanto para Will Eisner quanto para Bordwell essa mudança do aspecto do quadro funciona como recurso narrativo. Contudo, a respeito das HQs, Eisner (1989) dá uma nomenclatura diferente para o que se conhece como *aspect ratio* no cinema, que seria o requadro, o ato de experimentar diferentes formas de limitação da linha que cerca o quadro, até mesmo sua inexistência. Enquanto no cinema, Bordwell (2013) diz que essa relação e escolha da forma eram primariamente limitadas ao retângulo, sendo sua largura e altura a relação do aspecto de tela, que mudavam de acordo com a estrutura de exibição da obra.<sup>6</sup>

Foi em 1921, que o pintor e animador alemão, Hans Richter, quebra a representação clássica do enquadramento de câmera com o curta-metragem *Rythmus 21*. Em sua duração, o curta trouxe a espacialidade de elementos geométricos animados, sem qualquer presença de personagens humanos ou qualquer outra representação de objetos, eram apenas quadrados e

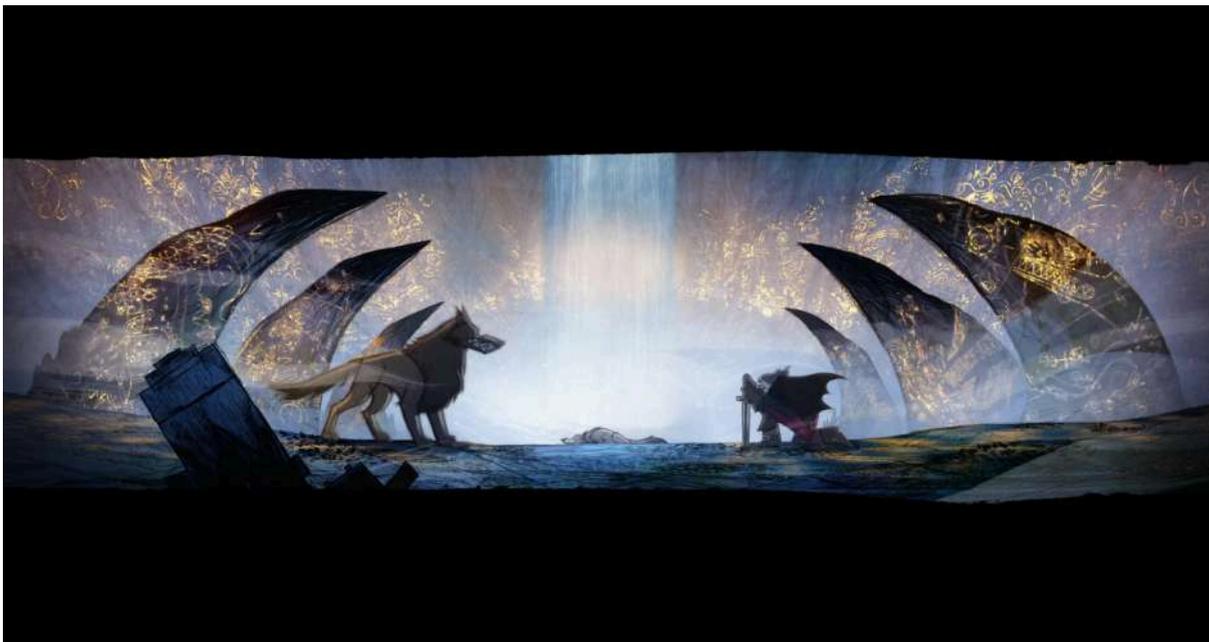
<sup>6</sup> Há uma ampla variedade que vai desde o formato 4:3 das telas de televisão clássicas, 16:9 dos monitores de alta definição, 2.40:1 do Cinemascope das modernas salas de cinema.

retângulos brancos que se moviam em uma tela escura. Segundo Phillipe-Alain Michaud (2014), a obra abstrata de Richter, reduz a forma a um sentido elementar com exploração do fenômeno do chamado “olho variável”: o olhar não é mais emprisionado pelo enquadramento, tendo, ao invés disso, a percepção jogada para as bordas do quadro. Não havia mais diferença entre a tela e o que aparecia em tela, tornando-a um objeto que também fazia parte da narrativa.

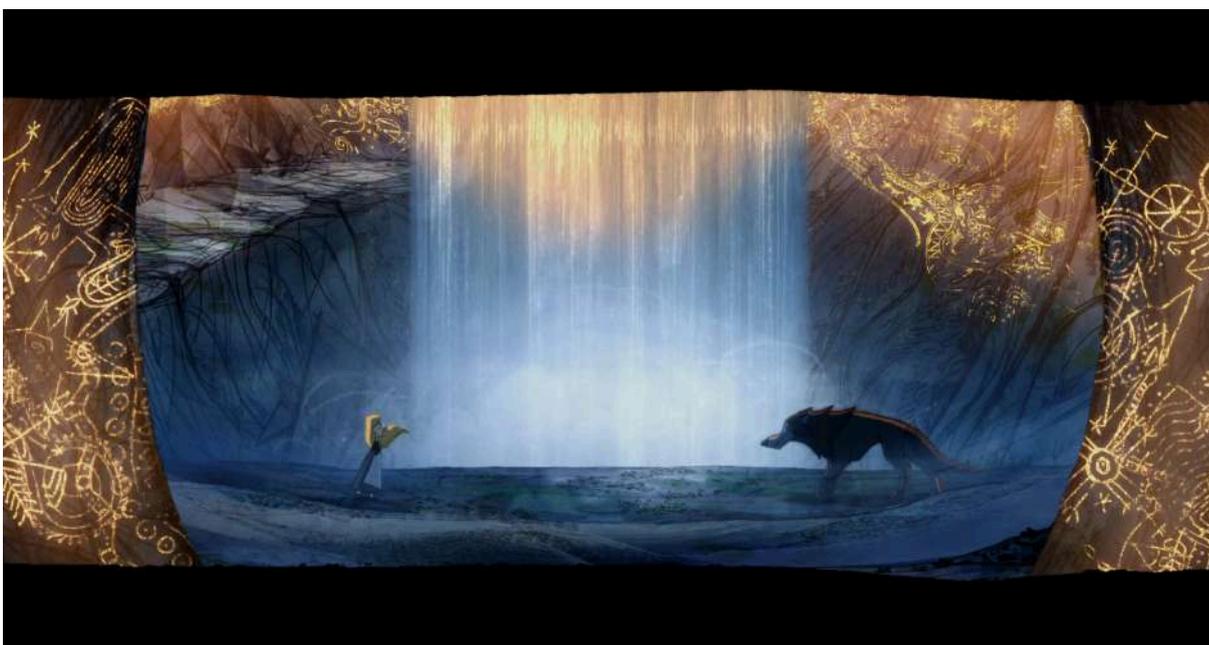
Dessa forma, com o tempo, os diretores foram introduzindo sua importância narrativa para expressar a emoção particular de um plano. Conforme a introspecção nos sentimentos dos personagens ou do ambiente se aprofunda, as bordas do enquadramento também se estreitam. As Figuras 14, 15 e 16 apresentam uma progressão do aspecto de tela, sendo as duas primeiras fortes referências do estilo de filmes faroeste. Na primeira imagem, as bordas não passam de uma mera tira na diagonal recortando a fúria nos olhos de Bill. Esse recurso é utilizado no plano para colocar o espectador mais próximo do personagem. Em seguida, na segunda imagem, o plano mais aberto foca nos dois personagens prestes a se enfrentar. Não é possível enxergá-los ou ver suas emoções nitidamente, o importante deste enquadramento não são os personagens em si, mas a interação, ou seja, situar onde estão e o que ocorrerá entre eles. Por fim, na última imagem, as bordas vão se afastando e se tornando menos perceptíveis, já que a intenção é realmente passar a sutileza do momento, o confronto foi resolvido e agora a distância, tanto física quanto emocional, entre Robyn e Bill chegará ao fim.



**Figura 14 - Bill fica enfurecido**  
Fonte: Imagem capturada pela autora



**Figura 15** - Lorde Protetor se levanta para confrontar Bill  
Fonte: Imagem capturada pela autora



**Figura 16** - O reencontro de Robyn e Bill  
Fonte: Imagem capturada pela autora

### 1.2.5) Estilo

Tendo em vista como e onde aparecem os elementos oriundos das histórias em quadrinhos que compõem o filme em análise e a linha tênue entre eles e o que provém do

audiovisual, tudo leva ao tópico final para se levar em consideração, o estilo do filme. Antes de adentrar mais profundamente no assunto, é importante entender o que define o conceito de estilo. Para Bordwell (2013), padrões estilísticos são partes importantes de um filme, sejam eles característicos de um cineasta em particular devido à técnicas recorrentes que ele aplica em um sistema de filmes — como o visual excêntrico e bucólico dos filmes de Hayao Miyazaki, por exemplo — ou de um grupo estilístico como o expressionismo alemão. Claro que o estilo é um conjunto das limitações históricas, da tecnologia e dos recursos disponíveis para realizá-lo e também das escolhas deliberadas do diretor dentro daquilo que for considerado essencial empregar. Inclusive, o público também está conectado ao estilo cinematográfico, o diretor dirige a percepção e molda a reação do público, podendo confirmar, modificar ou até mesmo desafiar suas expectativas.

Além disso, Bordwell delimita quatro passos gerais para entender o estilo de um determinado filme: determinar a estrutura organizacional, identificar as técnicas proeminentemente usadas, determinar os padrões das técnicas e propor funções para as técnicas proeminentes e para os padrões que elas formam. Entretanto, como esta pesquisa tem foco somente nos trechos em que a estética conecta o filme em pauta aos quadrinhos, não serão colocados em questão outras técnicas que englobam o estilo do filme, como o enredo, trilha sonora, design de personagens, entre outros.

Desse modo, para determinar o estilo e padrões estéticos de *Wolfwalkers*, é interessante ter a seguinte frase de Bordwell (2013, p.474) em mente: “filmes que estabelecem fortes contrastes narrativos muitas vezes os reforçam com diferenças estilísticas pronunciadas”. Nota-se que essa dicotomia é a essência do filme em questão: há o tempo todo um forte contraste entre vários pontos da obra, irlandeses nativos contra ingleses, cidade contra a floresta, Lorde Protetor contra os lobos. Tais dualidades estão ali o tempo todo e são muito realçadas visualmente na direção de arte, com os traços dos personagens e cenários da cidade limpos e geométricos, simbolizando a polidez artificial e rigidez da civilização, enquanto a floresta e lobos têm linhas soltas e orgânicas, o que denota uma liberdade de expressão e naturalidade. Até mesmo a técnica de animação em si tem um complexidade e fluidez de movimentos maior quando retrata os as ações dos *wolfwalkers*.

Sendo assim, como a linguagem dos quadrinhos faz parte do estilo de *Wolfwalkers*? As marcas estilísticas da Tabela 1, que foram explicadas ao longo da pesquisa — entre outras tantas presentes nos quadrinhos e não no filme em específico — são fundamentais para o entendimento da narrativa de HQs, como a presença do texto e a ordem que os quadros se dispõem ao longo da página, sendo no formato ocidental de esquerda para direita, ou no

oriental como os mangás, da direita para esquerda. Todavia, a lógica de um filme, que tem movimento e som, não requer tais recursos que as histórias em quadrinhos necessitam, não há tecnicamente porque ter indicações de movimentos ou sentimentos de maneira tão gráfica. Até mesmo o tempo é entendido de maneiras distintas nas duas mídias, enquanto um filme dita sua duração e quanto tempo o espectador terá para assimilar cada quadro, o quadrinho depende completamente do tempo que seu leitor quer levar.

Por essa razão, é a escolha de estilo cinematográfico que torna o uso desses elementos narrativos visuais de HQs uma decisão artística. Utilizar esses recursos da linguagem dos quadrinhos não é essencial para o entendimento da narrativa, como eles são para um quadrinho ser compreendido, mas compõe a estética particular e o estilo que o filme propõe. Essas escolhas visuais partem desde a decisão da obra ser uma animação 2D e do direcionamento da direção de arte remontar às misturas de mídias mais gráficas e tradicionais, com a influência de aquarela, guache, xilogravuras e até histórias em quadrinhos.

Ademais, é necessário retomar que o diretor Tomm Moore desejou referenciar o desenho animado clássico, com personagens simples e cenários detalhados, com inspiração na arte celta e medieval. Da mesma forma, para contrastar ainda mais com produtos realistas sendo produzidos em massa nos últimos anos, o estilo de animação bidimensional com perspectiva plana reforça a busca por uma estética mais gráfica e cartunesca, justificando a direção recorrer a aspectos da linguagem de composição dos quadrinhos para transmitir a ideia pretendida para o filme.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Esse artigo propôs fazer um estudo estilístico do longa-metragem animado *Wolfwalkers* com especial interesse no diálogo entre os elementos da linguagem visual de histórias em quadrinhos, encontrados no filme, e a estrutura da obra como um produto cinematográfico. Tendo em mente que essas apropriações poderiam ter limites devido à transposição de uma mídia para a outra e uma diferença inerente entre o gráfico e o audiovisual. Dessa forma, o objetivo central visou responder a problemática da pesquisa de como ocorre esse diálogo além das tangentes e tensões que o mesmo promove.

Partindo de conceitos encontrados com embasamento teórico de estudiosos da área de HQs como Will Eisner e Scott McCloud, percebeu-se que, de acordo com a definição dos autores referenciados, haviam componentes visuais no longa que correspondiam a alguns dos elementos que compõem um quadrinho. Estes receberam a nomenclatura pela autora de

marcas estilísticas que se dividem em fundo expressivo cinestético, símbolos linguísticos abstratos e divisão de tela. Então, uma delimitação dos significados dessas marcas permitiu coletar os trechos do filme em que era possível identificar a presença das mesmas e estruturar uma tabela para nortear a pesquisa.

Com a coleta realizada, foi perceptível que a maioria das marcas estava presente no último ato da narrativa por consequência de seu dinamismo, sendo por isso selecionado como recorte da pesquisa. Isto posto, foi possível aplicar os conhecimentos reunidos de quadrinhos e de outros autores do cinema, mas principalmente de Bordwell, na sequência escolhida para uma comparação entre teorias das duas mídias. Foi então que este estudo compreendeu que não há uma resposta absoluta: essa tensão existente entre recursos gráficos e audiovisuais é muitas vezes complexa para definir com certeza quando um elemento pertence a um ou a outro lado. Mesmo quando parecia evidente que algumas marcas se originaram dos quadrinhos, como o fundo expressivo ou os símbolos linguísticos, elas ainda sim se colidiram com técnicas comumente utilizadas na animação. Por outro lado, conteúdos que estavam presentes desde o primórdio do cinema como a tela dividida e a mudança de aspecto também compartilhavam funções similares às calhas e requadros das HQs. Deste modo, foi entendido que, independentemente do meio que provinham, esses elementos eram intrínsecos e característicos do estilo de técnicas gráficas mistas que configuram o estilo contrastante do longa-metragem irlandês.

Entretanto, é relevante reforçar que esta análise foi feita a partir da interpretação da autora acerca do filme retratado e do que foi compreendido a partir dos autores utilizados como base, podendo assim gerar uma divergência de opiniões acerca das afirmações e mapeamentos aqui presentes. Além disso, o método utilizado na pesquisa não é descrito em um lugar estabelecido e portanto não deve ser levado como absoluto e é extremamente incentivado que futuros pesquisadores que se interessem no mesmo tema proponham novas formas de se analisar.

Por fim, é igualmente importante salientar que este artigo buscou um recorte e análise específico, de forma que se vê possibilidades de complementá-lo, ou ainda, analisar o mesmo objeto de estudo dentro de inúmeras possibilidades. Dentro da mesma temática, pode-se aprofundar essa presença das marcas dos quadrinhos em outros trechos do filme e como elas funcionam em diferentes pontos da narrativa, ou até mesmo buscar por marcas diferentes das que estão no estudo presente. Ademais, também restam questões englobando *Wolfwalkers* para pesquisas futuras como, o contraste do design de personagens da cidade e da floresta, a experimentação de mídias aguadas para compor o cenário de um produto digital, o uso da

técnica de 3D para abrir possibilidades de movimentos de câmera na animação 2D (como é o caso dos momentos de filme chamados de *wolf vision*) ou até mesmo o quão profundas e onde estão as referências ao folclore irlandês, não somente no visual como também no enredo.

## **REFERÊNCIAS**

BLOCK, Bruce. **A narrativa visual: criando a estrutura visual para cinema, TV e mídias digitais**. São Paulo: Elsevier, 2010.

BORDWELL, David. **Sobre a história do estilo cinematográfico**. Campinas: UNICAMP, 2013.

BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin,. **A arte do cinema: uma introdução**. Campinas: UNICAMP, São Paulo: USP, 2013.

EISNER, Will. **Quadrinhos e a arte sequencial**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

GOLDBERG, Eric. **Character Animation Crash Course**. Los Angeles: Silman-James Press, 2008.

KLEIN, Tom. Woody Abstracted: Film Experiments in the Cartoons of Shamus Culhane. **SAGE Journals** 6, n. 16, 2010.

LAMARRE, Thomas. **The Anime Machine: A Media Theory of Animation**. Minneapolis and London: University of Minnesota Press, 2009.

McCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: Makron Books, 1995.

MICHAUD, Philippe-Alain. **Filme: Por Uma Teoria Expandida Do Cinema**. Rio de Janeiro: CONTRAPONTO, 2014.

**ANEXO 1 - Sequência de imagens da luta final em Wolfwalkers**

















