

UNIVERSIDADE ESTADUAL DO SUDOESTE DA BAHIA

LARA TORRES SIMÕES

O SEGREDO DE KELLS: UMA ANÁLISE VISUAL

Vitória da Conquista, 2019.

LARA TORRES SIMÕES

O SEGREDO DE KELLS: UMA ANÁLISE VISUAL

Monografia apresentada à  
Universidade Estadual do Sudoeste  
da Bahia como um dos pré-  
requisitos para a obtenção do grau  
de bacharel em Cinema e  
Audiovisual.

Prof. Márcio Antonio Sales Venancio

Vitória da Conquista, 2019.

LARA TORRES SIMÕES

O SEGREDO DE KELLS: UMA ANÁLISE VISUAL

Monografia apresentada à  
Universidade Estadual do Sudoeste  
da Bahia como um dos pré-  
requisitos para a obtenção do grau  
de bacharel em Cinema e  
Audiovisual.

Aprovada em: \_\_\_\_ / \_\_\_\_ / \_\_\_\_.

BANCA EXAMINADORA

.....  
Prof. Esp. Márcio Antonio Sales Venancio  
Orientador  
Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia - UESB

.....  
Prof. Ms. Patricia Moreira Santos  
Avaliadora Interna  
Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia - UESB

.....  
Dra. Amanda Souza Ávila Lobo  
Avaliadora Externa  
Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia - UESB

## Dedicatória

Aos professores e alunos do curso  
de Cinema e Audiovisual

## AGRADECIMENTOS

Ao mentor, Márcio, e ao auxílio externo, Murilo.

Eu vi sofrimento nas trevas.  
Ainda, vi a beleza triunfar nos lugares mais frágeis.  
Eu vi o livro. O livro que transformou escuridão em luz.

Aisling

## RESUMO

O presente trabalho tenta analisar visualmente a animação de longa-metragem irlandês *The Secret of Kells*. Por meio do estudo da forma, cor, cinematografia e suas significações na construção da narrativa cinematográfica. O referido filme é uma tentativa de resgate da cultura e história local a partir de pesquisa sobre o Livro de Kells, obra sacro-literária medieval do séc. VIII que foi preservado ao longo do período histórico da formação do estado irlandês. A pesquisa nasce da vontade de conhecer o processo criativo e de pesquisa de uma obra cinematográfica, e de temática restrita, que conseguiu projeção mundial.

**PALAVRAS-CHAVES:** livro de kells, análise visual, cinematografia, cor.

## LISTA DE IMAGENS

Imagem 01 .....	13
Imagem 02 .....	14
Imagem 03 .....	15
Imagem 04 .....	15
Imagem 05 .....	30
Imagem 06 .....	31
Imagem 07 .....	32
Imagem 08 .....	32
Imagem 09 .....	33
Imagem 10 .....	33
Imagem 11 .....	34
Imagem 12 .....	35
Imagem 13 .....	36
Imagem 14 .....	36
Imagem 15 .....	37
Imagem 16 .....	38
Imagem 17 .....	39
Imagem 18 .....	40
Imagem 19 .....	41
Imagem 20 .....	43
Imagem 21 .....	44
Imagem 22 .....	45
Imagem 23 .....	45
Imagem 24 .....	46
Imagem 25 .....	47
Imagem 26 .....	48
Imagem 27 .....	48
Imagem 28 .....	49
Imagem 29 .....	49
Imagem 30 .....	50
Imagem 31 .....	51
Imagem 32 .....	52
Imagem 33 .....	53
Imagem 34 .....	54
Imagem 35 .....	54
Imagem 36 .....	55
Imagem 37 .....	56
Imagem 38 .....	57
Imagem 39 .....	58

Imagem 40 .....	59
Imagem 41 .....	59
Imagem 42 .....	60

## SUMÁRIO

Introdução .....	11
2 Breve histórico da animação .....	12
3 Referencial teórico .....	16
3.1 Monomito ou Jornada do herói .....	16
3.2 Roteiro .....	17
3.3 Personagem .....	18
3.3.1 Protagonista e antagonista .....	18
3.4 Princípios de animação .....	19
3.5 Cinematografia .....	20
3.5.1 Quadro .....	20
3.5.2 Plano .....	20
3.5.3 Composição .....	21
3.5.4 Profundidade .....	21
3.5.5 <i>Mise-en-scène</i> .....	21
3.6 Cor .....	22
3.7 Gestalt .....	22
3.7.1. Categorias conceituais .....	23
3.7.1.1 Fundamentais .....	23
3.7.1.1.1 Harmonia .....	24
3.7.1.1.2 Desarmonia .....	24
3.7.1.1.3 Equilíbrio .....	24
3.7.1.1.5 Contraste .....	25
3.7.1.2 Técnicas visuais aplicadas .....	25
3.7.1.2.1 Clareza e simplicidade .....	25
3.7.1.2.2 Complexidade e profusão .....	26
3.7.1.2.3 Arredondamento .....	26
3.7.1.2.4 Transparência sensorial e opacidade .....	26
3.7.1.2.5 Espontaneidade e sutileza .....	26
3.7.1.2.6 Profundidade .....	27
3.7.1.2.7 Sequencialidade e sobreposição .....	27
3.8 Análise cinematográfica .....	27
3.8.1 Os instrumentos da análise filmica .....	28
3.8.1.1 A descrição de imagens .....	28
3.8.2 Análise da imagem .....	29
4 Análise visual .....	31
4.1 Semelhanças visuais com o manuscrito .....	31

4.2 Aspectos gerais da composição dos quadros .....	32
4.3 Usos de efeito de profundidade de campo .....	32
4.4 Colorimetria e sua interpretação na obra.....	35
4.5 O trabalho com formas e linhas .....	37
4.6 Cenário e aspectos metafóricos .....	38
4.6.1 Dentro da Muralha .....	39
4.6.1.1 Torre .....	39
4.6.1.2 <i>Scriptorium</i> .....	43
4.6.2 Fora da Muralha .....	44
4.6.2.1 Floresta .....	44
4.6.2.2 Caverna .....	47
4.7 Design das personagens .....	48
4.7.1 Brendan .....	49
4.7.2 Aisling .....	50
4.7.3 Cellach .....	53
4.7.4 Aiden .....	54
4.7.4.1 Análise comparativa de personagens por meio da <i>mise-en-scène</i> .....	55
4.7.5 Pangur Bán .....	57
4.7.6 Vikings .....	58
4.7.7 Crom Cruach .....	60
5 Considerações finais .....	61
6 Referências .....	62

## INTRODUÇÃO

*The Secret of Kells* (2009)<sup>1</sup> é uma animação irlandesa, com produção franco-belga dirigida por Tomm Moore e Nora Twomey, produzida pela *Cartoon Saloon*; um estúdio de animação irlandês conhecido pelas obras *The Secret of Kells*, *Song of the Sea* e *The Breadwinner*<sup>2</sup>. O estúdio é uma parceria entre os animadores Tomm Moore, Nora Twomey e Paul Young. Baseada na obscura origem de um dos manuscritos mais preciosos do Reino Unido e da Europa, o chamado Livro de Kells; produzido na Irlanda, Escócia e Inglaterra no final do século VI e começo do IX.

Moore (2016) afirmou sobre algumas de suas referências em animação com temáticas ancestrais e regionais, como a norte-americana *Mulan* (Disney, 1997), a série animada *Samurai Jack* (Cartoon Network, 2001) e *The Thief and the Cobbler* (1993). Porém as principais referências visuais desta obra vem do manuscrito homônimo Livro de Kells; utilizando as inúmeras ilustrações de iluminuras que preenchem as páginas como pano de fundo para contar a história.

O Livro de Kells é um manuscrito iluminado<sup>3</sup> católico produzido por monges celtas, no século VIII, no ano de 800 AD<sup>4</sup>, na região da Irlanda e Escócia; conhecido também como O Grande Evangeliário de São Columba<sup>5</sup>. Realizado em estilo de arte insular<sup>6</sup>, o manuscrito contém os quatro Evangelhos do Novo Testamento em latim e escritos em pergaminho, além de notas explicativas e inúmeras iluminuras.

Acredita-se que o livro está incompleto e uma das hipóteses levantadas é que durante as invasões dos exploradores nórdicos/escandinavos, houve pilhagens na região em que a obra se encontrava na época e o manuscrito teve a sua capa, que era decorada por jóias, arrancada, juntamente com as primeiras e últimas páginas que estavam costuradas a sua estrutura.

<sup>1</sup> No Brasil, o longa-metragem chegou com dois títulos, a saber: *O Segredo de Kells* e *Uma viagem ao mundo das fábulas*.

<sup>2</sup> No Brasil, os longa-metragens chegaram com os títulos, a saber: *A Canção do Mar* e *A Ganha-pão*, respectivamente.

<sup>3</sup> São livros, geralmente produzidos na Idade Média, escritos e decorados a mão por ilustrações feitas com ouro, prata e cores luminosas, conhecidas como iluminuras (BIBLIOTECA DIGITAL MUNDIAL, 2019).

<sup>4</sup> Abreviatura da expressão em latim *Anno Domini*, utilizada comumente no Ocidente para marcar os anos seguintes ao ano 1, conhecido em português como “depois de Cristo” (DESTINO HISTÓRIA, 2019).

<sup>5</sup> Foi um missionário irlandês de grande importância na Escócia, responsável por reintroduzir o cristianismo na era medieval entre os povos pictos (ENCYCLOPEDIA BRITANNICA, 2019).

<sup>6</sup> Também conhecida como arte hiberno-saxônica, é o estilo artístico produzido após o Império Romano nas Ilhas Britânicas, tendo a Inglaterra, Irlanda, Escócia e o reino da Nortúmbria, como os mais notáveis centros de arte da época (OXFORD BIBLIOGRAPHIES, 2019).

A obra foi realizada entre o final do século VI e início do IX, entretanto, a sua origem precisa permanece misteriosa, com pelo menos cinco versões distintas, sendo a mais disseminada e aceita é da dupla nacionalidade do manuscrito, que pode ter sido realizado entre as abadias/monastérios de Iona e Kells, situadas na Escócia e Irlanda respectivamente. Desde do século XVII, o manuscrito encontra-se em posse do Trinity College, em Dublin, República da Irlanda e permanece em exposição em sua biblioteca há dois séculos.

*The Secret of Kells* reconta por meio de um longa-metragem de animação, o percurso histórico deste manuscrito e como esse artefato é uma expressão artística da sociedade da Irlanda medieval.

A história acompanha o crescimento e amadurecimento de Brendan, jovem aprendiz que vive pacatamente na abadia de Kells, sob a proteção de seu tio, o Abade Cellach. Após a chegada do famoso iluminador da ilha de Iona, Aiden, Brendan embarca em uma jornada mágica para terminar um misterioso manuscrito iluminado. Com a ajuda de uma fada da floresta, Aisling e o gato de seu mentor, Pangur Bán, o menino vai em busca de sua identidade em meio ao iminente ataque dos povos vikings na sua terra.

Este trabalho pretende analisar e compreender os aspectos visuais do longa-metragem de animação e os significados simbólicos e narrativos presentes na obra. Para tanto, será necessário se empenhar em referências acerca do universo cinematográfico e da comunicação visual com a intenção de alcançar a vasta e complexa construção de um longa-metragem de animação.

Este trabalho está dividido em: 1) um breve histórico sobre a animação; 2) o referencial teórico acerca da narrativa, princípios de animação, composição visual e análise fílmica; 3) a análise visual da animação que consiste em discorrer sobre os aspectos cinematográficos e plásticos do filme; 4) considerações finais, abordando a conclusão deste trabalho acadêmico; 5) por fim, as referências utilizadas ao longo do processo de escrita.



## 2 Breve histórico da animação

A palavra animação se origina da palavra latina *animare* que pode ser traduzida como *dar vida*. (BARBOSA JÚNIOR, 2005. p. 28). O autor aponta que os primeiros indícios de estudos de movimentos por meio de desenhos vêm das pinturas rupestres, em que os humanos da dita era pré histórica, representavam a movimentação dos animais acrescentando pernas ao desenho.

As civilizações egípcias e gregas continuaram a avançar no estudo da movimentação dos corpos. É possível perceber a tentativa de reprodução dos movimentos através das ilustrações presentes em vasos, edificações e até em papiros da época. Além das ilustrações, também possível identificar a inclusão de narrativas, em geral, sobre guerras e colheitas.

A primeira tentativa que se sabe de projetar imagens veio de 1640, quando o clérigo Athonasius Kircher desenhou figuras em distintos pedaços de vidro, as quais usou cordas para mover e refletir na parede; posteriormente esse aparelho foi batizado de Lanterna Mágica. (WILLIAMS, 2016. pp. 12-13).

Após a invenção da fotografia no final da década de 1820, surgiram pesquisas para análise com sequências fotográficas de movimentos humano e animal. Neste ramo temos dois nomes importantes da época: o médico francês Etienne Jules Marey e Eadweard Muybridge, fotógrafo anglo-americano.

Marey contribuiu para o aperfeiçoamento da tecnologia disposta no período, desenvolvendo um dispositivo que verificava o pulso, o esfimógrafo, com o objetivo de estudar o trote do cavalo. Muybridge montou uma bateria inicialmente com doze câmeras numa pista de corrida, no momento exato que o cavalo passava, ia tocando nos fios que serviam de alavancas para os obturadores. Este experimento comprova que momentaneamente as quatro patas do cavalo ficam suspensas durante durante a corrida.



Imagem 01 - Fotografias de um cavalo em movimento (MUYBRIDGE, 2014).

Em 1824 Peter Mark Roget reintroduziu o conceito da persistência da visão, princípio no qual consiste que os olhos tem a capacidade de reter uma imagem por um determinado período de tempo (BARBOSA JÚNIOR, 2005. p. 34). A partir disso surgiram inúmeros aparelhos que simulavam o movimento das imagens como o Taumatoscópio, Fenaquistoscópio, *Zoetrope* e o *Flip book* (2005. pp. 34-35).

De 1877 surge o Praxinoscópio, do pintor Emile Reynaud que posteriormente aprimorou a técnica em 1882 e criou o Teatro Praxinoscópio. Reynaud refinou a sua criação mais uma vez com o Teatro Óptico de 1892, e chamou seus filmes de *pantomimes lumineuses*; obras com duração de quinze minutos, com centenas de desenhos coloridos, apresentados por uma narrativa e trilha sonora (2005. pp. 36-37).

Considerado como o primeiro passo para a técnica de animação foi um processo muito utilizado por Georges Méliés, conhecido como substituição por parada e ação, que consistia em parar o rolo do filme e trocar o objeto em cena por outro, retomando a filmagem logo em seguida. Essa técnica origina um gênero chamado *trickfilm* ou filme de efeitos.

Em 1914, o cartunista norte-americano Winsor McCay, apresenta a animação *Gertie*, o dinossauro que pode ser considerada a primeira animação com personagem. Em 1918, é apresentado o primeiro filme de animação com intenções propagandísticas e políticas, *O naufrágio do Lusitânia* reconstrói o afundamento de um navio inglês por submarinos alemães no contexto da Primeira Guerra Mundial. (WILLIAMS, 2016. pp. 16-17).



Imagem 02 - À direita, a personagem *Gertie* (1914). À esquerda, fotograma do filme *O naufrágio do Lusitânia* (1918) ambos de Winsor McCay.

Em 1918 surge o carismático *Gato Félix*. E, em 1928, os estúdios Disney apresentam o personagem *Mickey Mouse* no icônico *Steamboat Willie*. (WILLIAMS, 2016. p. 17).

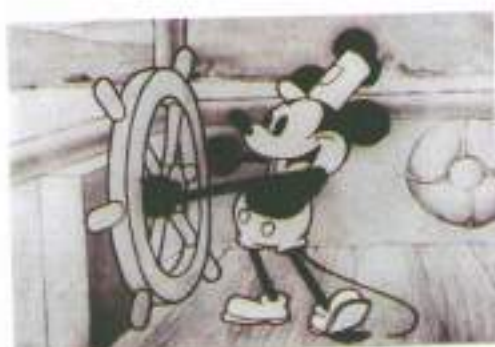


Imagem 03 - À esquerda, fotograma de *Steamboat Willie* (1928). À direita, o *Gato Félix* (1918).

Com o advento da televisão, na década de 1950, por conta da demanda, as produções se tornam rápidas e simples do ponto de vista da produção. Nesse contexto, tem-se a *United Productions of America* - UPA como seu maior representante (WILLIAMS, 2016, p. 20).

Em 1982, o filme de ficção científica *Tron* marca a história da animação como primeiro longa-metragem a utilizar animação gerada por computador. Tal feito, pode ser considerado revolucionário pois estabelece novos paradigmas e possibilidades técnicas e estéticas dentro da indústria da animação que reverberam até o presente momento. (BARBOSA JÚNIOR, 2005, p. 159)

Nos anos de 1995 e 1996, são lançados os primeiros longas metragens produzidos totalmente em computadores, o americano *Toy Story* e o brasileiro *Cassiopeia*.



Imagem 04 - À direita, *frame* do longa-metragem *Toy Story* (1995). À esquerda, *Cassiopeia* (1996).

O percurso do desenvolvimento da animação é marcado por evoluções técnicas e estéticas que, a cada período histórico, contribuíram fortemente para o estabelecimento da arte cinematográfica nos mais diferentes meios, da sala de cinema, aos serviços de *streaming*.

### 3 REFERENCIAL TEÓRICO

#### 3.1. Monomito ou Jornada do Herói

Campbell (2007) estabelece o conceito de monomito, que é definido como uma construção arquetípica de mito presente em diversas sociedades ao redor do mundo e adaptadas nas expressões artísticas da humanidade, principalmente na literatura, teatro e cinema. Um dos exemplos mais clássicos cinematográficos que utilizou em sua construção narrativa o conceito da Jornada do herói, foi a saga de ópera espacial *Star Wars* (1977).

O monomito é mais conhecido pelo termo Jornada do Herói, que pode ser dividida em três grandes estágios: separação ou partida, provas ou iniciação e retorno ou reintegração a sociedade. As etapas são: 1) o chamado da aventura, consiste em circunstâncias ou eventos que desafiam a personagem em seu mundo cotidiano a se lançar na aventura; 2) a recusa do chamado, evidencia a fragilidade e a insegurança humana perante o desconhecido; 3) o auxílio sobrenatural, nessa etapa a personagem recebe orientação ou ajuda de algo ou alguém real ou mágico dentro da realidade narrativa; 4) a passagem do primeiro limiar, é um portal, físico ou simbólico, que a personagem atravessa se lançando além da vida presente/ordinária à jornada; 5) o ventre da baleia, seria a metamorfose da personagem no arquétipo de herói.

A ideia de que a passagem do limiar mágico é uma passagem para uma esfera de renascimento é simbolizada na imagem mundial do útero, ou ventre da baleia. O herói, em lugar de conquistar ou aplacar a força do limiar, é jogado no desconhecido, dando a impressão de que morreu. (CAMPBELL, 2007. p. 91).

6) o caminho de provas, nesta etapa da jornada mitológica, o herói se forma através da superação das provações impostas durante sua iniciação; 7) o encontro com a deusa, “costuma ser representada como um casamento mítico (*hierógamos*) da alma-herói triunfante com a Rainha-Deusa do Mundo.” (CAMPBELL, 2007. p. 111); 8) a mulher como tentação, é uma situação que o herói, após vencer as provações, se descobre senhor do mundo pós-portal. Nela, o herói precisa decidir sobre a sua permanência em meios as benesses do novo mundo ou ao retorno a sua penosa jornada, é um momento de auto reflexão de ordem ética. Normalmente esta etapa é representada por um arquétipo de uma atraente e/ou protetora figura feminina; 9) sintonia com o pai, é uma etapa que pode ser relacionada com a valorização da postura austera em contraposição da luxúria da etapa anterior, o herói precisa vivenciar o sofrimento da renúncia da tentação e retornar a jornada; 10) a apoteose, é o momento em que o herói vence a

escuridão de sua humanidade e alcança a iluminação durante a trajetória mística; 11) a benção última, é a etapa que o herói recebe ou furta algum artefato/alimento/poder mágico que o ajuda a seguir na jornada com mais segurança; 12) a recusa do retorno, é um momento de fraqueza e dúvida do herói, que se torna inseguro; 13) a fuga mágica, consiste no cumprimento da tarefa de pegar o elixir e levá-lo para o seu mundo real. Porém, existem duas consequências possíveis nessa etapa: a primeira, o herói recebe o apoio na captura ou o próprio elixir das mãos dos deuses/guardião e é auxiliado na sua volta para casa; a segunda ocorre quando não é permitido pelos guardiões do elixir, que o herói o leve para o seu mundo, conseqüentemente, a fuga mágica torna-se uma perseguição árdua e sofrida para o herói (2007. p. 198); 14) o resgate com auxílio externo, pode ser um instrumento ou personagem no mundo externo do universo onírico que ajuda o herói em sua fuga; 15) a passagem pelo limiar do retorno, etapa na qual o herói regressa do universo mágico, podendo passar pelo mesmo portal do primeiro limiar ou uma nova saída encontrada na narrativa; 16) senhor dos dois mundos, é a consagração do herói como detentor da sabedoria; 17) liberdade para viver, é o retorno pleno do herói ao seu novo mundo ordinário.

Vogler (2006) constatou que A Jornada do Herói pesquisada e organizada por Joseph Campbell, era uma decodificação dos mitos mundiais e empregados a incontáveis histórias do cinema, tornando-se uma prestigiosa ferramenta narrativa de uma influência cinematográfica incalculável, servindo de base para roteiros até hoje.

### 3.2 Roteiro

Field (2001) traz o conceito aristotélico de ação dramática que consiste em tempo, espaço e ação. O autor ainda esclarece que, diferentemente de uma obra literária e teatral, o roteiro cinematográfico deve ser “uma história contada por imagens” (2001. p. 2). Uma história representa o todo articulado às suas partes, a saber: ação, personagens, cenas, seqüências, incidentes, episódios, música entre vários outros elementos de uma estrutura dramática.

Toda história tem início, meio e fim, mesmo que não sejam dispostos nesta ordem cronológica, é o que dá forma ao roteiro cinematográfico. Na concepção de Field (2001), o roteiro, em geral, é dividido em: Ato I, a apresentação; Ato II, a confrontação e Ato III, a resolução. O Ato I é o início da narrativa, nele ocorre a apresentação do contexto, personagens implicados e a premissa dramática. Inicia-se no Ato II, a confrontação com a apresentação do

*plot point*, ou seja, a descoberta do problema ou conflito a ser vivido ou solucionado pelos personagens. É nessa etapa que é evidenciada a necessidade dramática do roteiro.

Necessidade dramática é definida como o que o seu personagem principal quer vencer, ganhar, ter ou alcançar durante o roteiro. (...) Todo drama é conflito. Sem conflito não há personagem; sem personagem, não há ação; sem ação, não há história; e sem história, não há roteiro. (FIELD, 2001. p. 15).

No Ato III convergem os desdobramentos do Ato anterior com vistas em uma solução possível para o problema ou personagem. Em geral, é nessa etapa do roteiro onde se encontra o clímax da história. A resolução ou Ato III soluciona a história, não a termina; o fim é a cena ou sequência que termina o filme, não é a solução (2001. p. 6). Diante do exposto, é possível compreender o roteiro cinematográfico como uma estrutura textual que visa auxiliar o desenvolvimento da prática da escrita cinematográfica.

### 3.3 Personagem

Aumont e Marie (2003) trazem o conceito da etimologia grega do termo latino *persona*, que intitulava a máscara, a forma que chamavam o papel interpretado pelo ator; no entanto, o teatro ocidental aplicou essa definição em outro aspecto: a personagem foi sendo identificada mais com o artista que a encarna, o que gerava identificação no público (2003. p. 226). O cinema por sua vez, combinou esses aspectos distantes entre si, o personagem como um papel e a imagem do intérprete.

#### 3.3.1 Protagonista e antagonista

Field (2001) aponta que o protagonista pode, normalmente, ser visto como a razão da história acontecer, muitas vezes, ele ou ela, que movimenta a trama. Vogler (2006) traz em detalhes o arquétipo do herói, que em muitas narrativas, é o protagonista e figura central da história. Portanto, a partir dessa analogia, o protagonista ou herói, costuma estar em busca de sua identidade, com uma capacidade de aprendizado e crescimento psicológico ao deparar-se com o desconhecido e os conflitos, podendo ser a personagem mais ativa dentro do roteiro (2003. pp. 52-54). O anti-herói é um tipo de variação do arquétipo clássico, não o seu oposto (2003. p. 58), muitas vezes pode ser uma personagem com princípios éticos questionáveis, o que acrescenta profundidade ao protagonista com camadas na adição de defeitos e comportamentos destrutivos.

O arquétipo conhecido como *sombra* costuma ser designado para os vilões, antagonistas ou inimigos (VOGLER, 2006. p. 83), “O conceito psicológico do arquétipo da Sombra é uma metáfora útil para compreendermos os vilões e antagonistas em nossas histórias, e também para captarmos os aspectos do herói que não se manifestam, ou ficam ignorados, ou ocultos.” (VOGLER, 2006. p. 86). Pode exibir virtudes em sua personalidade e não se limita à características maniqueístas, “é melhor que sejam humanizadas por um toque de bondade, ou alguma qualidade admirável.” (VOGLER, 2006. p. 85). O antagonista não é necessariamente o inimigo ou vilão da história, pode ser apenas uma força ou personagem que possui interesses ou visões dissidentes do herói ou protagonista.

### 3.4 Princípios de animação

A animação, em seu percurso histórico, foi iniciada, como atividade de espetáculo, por artistas plásticos e ilustradores que somaram suas artes a aparato técnico do cinema que surgira no século XIX. Muitos foram os esforços para compreender o movimento e transpô-lo para película cinematográfica. OLLIE; THOMAS (1995), após anos de produção nos estúdios Disney, conseguiram sistematizar 12 princípios para a produção de animação (1995. p. 47), em especial para o desenho de animação. São eles: 1) *squash e stretch*, é o princípio de esticamento e achatamento físico dos objetos e personagens durante a animação. Sua função é conferir elasticidade e flexibilidade ou rigidez e dureza; 2) *antecipation*, que pode ser definido como movimento que antecede a ação principal e que ocorre no sentido oposto. Sua função é chamar atenção do espectador para o movimento que ocorre em seguida, 3) *staging*, efetivamente este princípio está associado a atuação dos personagens no espaço cenográfico da animação; 4) *straight ahead action and pose to pose*, refere-se ao processo de produção da animação, se construída instintivamente em forma linear ou planejada a cada movimentos através de posições-chaves; 5) *follow through and overlapping*; o princípio de continuidade e sobreposição de movimentos, sugere que cada elemento da animação deve ter o seu comportamento e movimento particularizado; 6) *slow in and slow out*; versa sobre o uso de aceleração e desaceleração em elementos da animação; 6) *arcs*; sugere o uso de movimentos e construção de trajetória em forma de arcos; 7) *secondary actions*; ações auxiliares a ação principal, sua aplicação enriquece e aumenta complexidade da animação; 8) *timing*; é o tempo necessário para cada elemento da animação; 9) *exaggeration*; o exagero visa ampliar as expressões e as emoções na animação; 10) *solid drawing*; ou desenho volumétrico visa

trabalhar a profundidade espacial da cena, 11) *appeal*, por fim o apelo busca aproximar o espectador da narrativa ou da personagem da animação.

### 3.5 Cinematografia

Brown (2012) indica que o termo conhecido no cinema como cinematografia, possui raízes gregas e o seu significado é explicado pela frase “escrever com movimento” (2012. p. 2), “é toda a gama de métodos e técnicas utilizados para adicionar camadas de significado e subtexto ao ‘conteúdo’ do filme” (BROWN, 2012. p. 2).

#### 3.5.1 Quadro

O quadro na cinematografia deve ser criteriosamente planejado e deve servir as intenções da narrativa. A escolha do quadro define a visão do autor privilegiando temas em detrimento de outras informações. Para AUMONT; MARIE (2003. p. 248), o quadro é o limite da imagem, a delimitação entre a evidência dos elementos e a omissão visual dos mesmos.

#### 3.5.2 Plano

O plano pode apresentar três representações significativas na linguagem cinematográfica, a saber: 1) imagem filmica projetada em uma superfície plana (2003. p. 230.); 2) a palavra plano pode ser utilizada em equivalência ao quadro ou enquadramento (2003. p. 230); 3) assim como, aplicada para nomear uma imagem unitária no filme, “o que resta de uma tomada efetuada no momento da filmagem” (AUMONT; MARIE, 2003. p. 230.).

Brown (2012) elucida e apresenta as principais expressões e ramificações do plano, que são: 1) plano aberto, ou *wide shot*, consiste no enquadramento que abarca toda a cena (2013. p. 17); 2) plano geral ou *full shot*, faz parte da classificação de planos de personagem, é a imagem do corpo da *persona* por inteiro no quadro; 3) plano americano, enquadra a personagem do meio das pernas, até a parte superior de sua cabeça; 4) plano médio, é relacionado ao tema da cena, capta as personagens da cintura para cima; 5) plano transição, não faz parte da cena mas, funcionam como a transição de uma para outra; 6) *close-up*, é a aproximação da câmera com o intuito de detalhar um aspecto importante para a dramaticidade da cena (2012. pp. 17-27).

### 3.5.3 Composição

A composição é a forma que as informações no quadro são organizadas e apresentadas com o objetivo de criarem percepção, estrutura visual e direcionamento do olhar. (BROWN, 2012. p. 38).

### 3.5.4 Profundidade<sup>7</sup>

Está diretamente relacionado com o campo tridimensional, sendo subdividida principalmente em: 1) tamanho relativo, elemento visual utilizado para manipular a percepção (2012. p. 42) ; 2) localização vertical, equivale ao uso da gravidade como componente fundamental da profundidade; 3) localização horizontal, é a utilização da maneira como os olhos fazem a varredura do quadro, para criar um direcionamento do olhar; 4) perspectiva linear, uso da perspectiva geométrica; 5) escorço, fenômeno óptico que faz os objetos mais próximos parecerem maiores (2012. p. 44); 6) *chiaroscuro*<sup>8</sup>, gradações de luz e sombra (2012. p. 44); 7) perspectiva atmosférica ou aérea, termo inventado por Leonardo Da Vinci e consiste na visibilidade de objetos por meio do distanciamento, figuras afastadas possuem menos detalhes visíveis; 8) sobreposição

### 3.5.5 *Mise-en-scène*

Rabiger (2007) traz o conceito dessa expressão francesa que significa colocar em cena. Todos os elementos integrantes deste termo são: 1) marcação de cena, consiste no planejamento das posições de atores, do cenário e o posicionamento de câmera (RABIGER, 2007. p. 253); 2) câmera, implicando na escolha da lente, movimentos e composição (2007. p. 253); 3) projeto da imagem, relacionado ao emprego da cor, profundidade, perspectiva e tratamento espacial, ambientação e iluminação (2007. p. 253); 4) conteúdo dramático, constitui dos ritmos, ponto de vista, temas, metáforas visuais e sonoras (2007. p. 253).

## 3.6 Cor

<sup>7</sup> Com o objetivo de evitar redundâncias teóricas, o item Sobreposição será apresentado no capítulo da Gestalt.

<sup>8</sup> Junção italiana das palavras luz (*chiara*) e sombra (*scuro*) (BROWN, 2012).

Ambrose e Harris (2009, p. 105) esclarecem que as cores possuem simbologia e que afetam a percepção visual e psicológica, no entanto, seus significados são passíveis de mudança dependendo da cultura e vivência de determinadas sociedades, indicando que cores idênticas podem assumir significações distintas.

A cor pode organizar e evocar emoções (GOLOMBISKI; HAGEN, 2012, p. 113.). Ela pode assumir um papel narrativo dentro do filme, tendo o poder de acentuar o que está sendo mostrado ou revelar o que não foi dito. Pode ter a capacidade de confundir, criando o contraste entre o tom do filme e seus personagens; uma personagem explosiva pode usar a cor branca, que no Ocidente carrega o valor de pureza e paz, portanto, há uma camada oculta que foi executada para exprimir a dúvida no público e revelando o verdadeiro significado desta cor nesta obra.

Pedrosa (2013) fornece uma rica explanação sobre as sensações cromáticas como, por exemplo, o vermelho, contraditório, indecomponível e de alto grau de cromaticidade, é a cor do fogo e do sangue, é a cor de Dionísio para os pagãos e do amor divino para os cristãos; o amarelo, uma das faixas do espectro solar, pode representar o calor, a energia; e o verde, que pode ser a cor do conhecimento e da calma.

A utilização das cores serve para capturar a atenção (GOLOMBISKI; HAGEN, 2012, p. 112) e reforçar a mensagem, atingindo de diferentes maneiras os sentidos do espectador. Por isso, o uso planejado da cor é fortemente utilizado na produção audiovisual, e, em maior detalhamento e complexidade, nos filmes.

### 3.7 Gestalt

Gomes Filho (2013) apresenta a visão da Gestalt sobre a arte, "se funda no princípio da pregnância da forma" (GOMES FILHO, 2013, p. 17). A Gestalt é uma escola de psicologia experimental, e esse movimento "atuou principalmente no campo da teoria da forma" (GOMES FILHO, 2013, p. 18).

As leis difundidas pelo movimento são: 1) unidades, constitui um elemento que se encerra em si próprio; 2) segregação, é a percepção de separar, identificar, evidenciar, notar ou destacar unidades (2013, p. 30); 3) unificação, essa lei "consiste na igualdade ou semelhança dos estímulos produzidos pelo campo visual" (GOMES FILHO, 2013, p. 31); 4) fechamento, acontece para que haja a formação de unidades (2013, p. 32); 5) continuidade, é uma impressão

visual que explora a sucessão de formas e organiza o espaço (2013. p. 33); 6) proximidade, elementos que ao serem vistos juntos, causam uma sensação de conjunto; 7) semelhança, são elementos possuidores de características iguais, que também tendem a serem classificados como uma unidade; 8) pregnância da forma, é a lei fundamental desse sistema de leitura visual e sua significância se deve por "As forças de organização da forma tendem a se dirigir tanto quanto o permitam as condições dadas, no sentido da harmonia e do equilíbrio visual" (GOMES FILHO, 2013. p. 36).

Alguns elementos que podem compor a forma são: 1) ponto, é a estrutura mínima e mais simples do visual, essa configuração precisa ser um centro de atração visual que se destaque de uma composição ou unidade solitária (2013. p. 42); 2) linha, é formada por um conjunto de pontos que por estarem próximos, geram uma cadência direcionada; 3) plano, é composto por uma sequência de linhas que formam uma estrutura com duas dimensões, conhecidos como comprimento e largura; 4) volume, é um elemento que encontra-se projetado em 3 dimensões espaciais; 5) configuração real, consiste na representação de um objeto que seja identificável por características específicas; 6) configuração esquemática, é a "representação por meio do conceito de esqueleto estrutural, de objetos ou coisas" (GOMES FILHO, 2013. p. 47).

### 3.7.1 Categorias conceituais

"Além das leis da Gestalt, foram acrescentadas duas classes de categorias conceituais para complementar este sistema de leitura visual e torná-lo mais eficaz" (GOMES FILHO, 2013. p. 49) que são chamadas de categorias conceituais fundamentais e categorias conceituais de técnicas visuais aplicadas.

#### 3.7.1.1 Fundamentais

Compondo a classe fundamental estão: harmonia, desarmonia, equilíbrio, desequilíbrio e contraste; sendo que cada item, se subdivide em várias características complementares e diferentes.

##### 3.7.1.1.1 Harmonia

O que é chamado por harmonia visual detém a significação de “disposição formal bem organizada e proporcional” (GOMES FILHO, 2013, p. 52), ou seja, elementos que pela coerência de sua distribuição e organização, conseguem ser entendidos claramente. É subdivida em: ordem e regularidade. A harmonia por ordem decorre a partir de uma produção uniforme entre as unidades e o conjunto (2013, p. 53). A regularidade é baseada na constância do padrão uniforme, não permitindo irregularidades como “desvios, desalinhamentos, desproporções” (GOMES FILHO, 2013, p. 53).

#### 3.7.1.1.2 Desarmonia

Constituída na oposição do visual harmônico, equivale a desarticulação dos elementos de ordem e regularidade; é subdividida em: desordem e irregularidade. Desarmonia por desordem é a discordância entre elementos que fazem parte de um todo. Por irregularidade, é definida pela ausência de ordem, nivelamento e inconstância da forma (2013, p. 56).

#### 3.7.1.1.3 Equilíbrio

Consiste em duas forças contrárias com a mesma resistência que se compensam, uma composição equilibrada precisa que os elementos contidos na sua forma, sejam necessários visualmente (2013, p. 57); os componentes são: peso e direção, simetria e assimetria.

Peso e direção caracterizam-se por criar um certo grau de dinamismo e movimento respectivamente, sendo que o primeiro oferece um ponto no quadro que tenha mais importância visual e pode também ser contrabalanceado, já o segundo, pode indicar o sentido da movimentação a um centro de atração.

A questão da simetria sustenta-se na quantidade e disposição dos elementos ou unidades, igualmente, podendo ser encontrados na vertical, horizontal e diagonal. A assimetria é a inexistência de uma organização simétrica, os elementos que posicionam-se em locais opostos, não são iguais.

#### 3.7.1.1.4 Contraste

No contraste, os componentes são: 1) luz e tom, definidos no contraste pela oposição entre claro-escuro e na composição entre sombra-luz (2013. p. 64); 2) cor, no contraste é relacionada à iluminação, seja natural, artificial ou ambas, podendo alterar a linguagem e a assimilação de novos sentidos; 3) vertical e horizontal, geralmente, formas horizontais tendem a exprimir estabilidade por estarem próximas ao chão, enquanto que as verticais, instabilidade e leveza (2013. p. 66); 4) movimento, funciona ao apresentar “objetos por meio de qualidades perceptivas, tais como forma de cunha, direção oblíqua, superfície sombreada, linhas ou volumes ondulados, (...), transmitirá impressão de movimento.” (GOMES FILHO, 2013. p. 67); 5) dinamismo, relacionado a movimentos que exprimem velocidade (2013. p 68); 6) ritmo, um movimento regrado e contínuo (2013. p. 69); 7) passividade, seria a forma em equilíbrio absoluto (2013. p. 70); 8) proporção, uma relação entre medidas de um objeto e o espaço ocupado por ele (2013. p. 71); 9) proporção e escala, “Um elemento é grande ou pequeno, claro ou escuro” (GOMES FILHO, 2013. p. 72), um comparativo entre elementos juntos no campo visual (2013. p. 72); 10) agudeza, linhas retas e formas geométricas rígidas, causam desconforto e sensação de “ferir” (2013. p. 73).

#### 3.7.1.2 Técnicas visuais aplicadas

Os elementos presentes aqui são: clareza, simplicidade, minimidade, complexidade, profusão, coerência, incoerência, exageração, arredondamento, transparência física, transparência sensorial, opacidade, redundância, ambiguidade, espontaneidade, aleatoriedade, fragmentação, sutileza, diluição, distorção, profundidade, superficialidade, sequencialidade, sobreposição, ajuste óptico e ruído visual.

##### 3.7.1.2.1 Clareza e simplicidade

A clareza, tem como característica ser bem organizada e de fácil entendimento, à proporção que a simplicidade no contraste é identificada por causa de uma “organização mais harmoniosa e unificada possível” (GOMES FILHO, 2013. p. 78);

##### 3.7.1.2.2 Complexidade e profusão

A complexidade possui inúmeros elementos na sua organização como objeto, sendo que a profusão é uma complexidade expandida para numerosas unidades na formação de um objeto ou composição.

#### 3.7.1.2.3 Arredondamento

O arredondamento, tem a particularidade de aparentar ser suave e delicado, por exemplo, sendo, majoritariamente, mais agradável de se ver do que formas geométricas rígidas e possuidoras de pontas. A técnica está relacionada com o fator de continuidade, fator que possibilita observar a forma sem dificuldades (2013. p. 85).

#### 3.7.1.2.4 Transparência sensorial e opacidade

A transparência sensorial é atribuída às técnicas pictóricas tradicionais e computadorizadas como pinturas, gravuras e desenhos (2013. p. 87). A opacidade é antagônica as transparências, os objetos com essa técnica estão isentos de qualquer visualização através deles, podendo ser utilizados como bloqueadores da visão, culminando na valorização da sua própria forma.

#### 3.7.1.2.5 Espontaneidade e sutileza

A espontaneidade sugere uma organização mais fluida e orgânica, “É uma técnica natural, instintiva, quase sempre não premeditada” (GOMES FILHO, 2013. p. 91). Por sua vez, a sutileza “é utilizada, normalmente, para estabelecer ou conferir uma distinção tênue, afinada, delicada e de grande refinamento visual em relação ao todo ou às partes de uma composição ou de um objeto.” (GOMES FILHO, 2013. p. 94).

#### 3.7.1.2.6 Profundidade

A profundidade é equivalente a profundidade de perspectiva, no emprego de imagens retilíneas e sua organização no espaço (2013. p. 97), apresentando figuras de configurações diversas como linhas, planos, cores, sombras e outros exemplos, é possível construir uma imagem tridimensional (2013. p. 97). O ângulo de desenho ou tomada, injeta significados na perspectiva, “é sabido que tomadas feitas de baixo para cima geralmente dramatizam o assunto, sobretudo quando associadas a variações angulares do próprio equipamento.” (GOMES FILHO, 2013. p. 97).

#### 3.7.1.2.7 Sequencialidade e sobreposição

A técnica da sequencialidade é a organização dos elementos em sequência e continuamente (2013. p. 99) sendo que essa ordem pode se dar por meio de “linhas, planos, volumes, cores, texturas, brilhos etc., dispostos em profundidade, em espiral, em justaposição, em sobreposição, alinhado lado a lado, de forma circular, e assim por diante.” (GOMES FILHO, 2013. p. 99). Em contrapartida, a sobreposição é a composição de elementos “uns em cima de outros” (GOMES FILHO, 2013. p. 100), essa ordem de amontoamento pode ser praticada com elementos translúcidos e opacos.

### 3.8 Análise cinematográfica

Aumont e Marie (2004) discorrem sobre o questionamento entre as diferenças que distinguem o crítico do analista cinematográfico, concluindo que a função e a abordagem de ambos perante ao objeto, indica as divergências.

O crítico informa e oferece um juízo de apreciação; o analista deve produzir conhecimento. Ele propõe-se descrever meticulosamente o seu objecto de estudo, decompor os elementos pertinentes da obra, integrar no seu comentário o maior número possível de aspectos desta, e desse modo oferecer uma interpretação.  
<sup>9</sup>(AUMONT; MARIE, 2004. p 14).

Outro questionamento apresentado é sobre a análise e interpretação, pois essa pode ser rotulada como subjetiva e delirante se sua posição for exclusivamente interpretativa (2004. pp. 16-17), “a análise bem sucedida será a que consegue utilizar essa faculdade interpretativa, mas

<sup>9</sup> Tradução portuguesa.

que a mantém num quadro tão estritamente verificável quanto possível.”<sup>10</sup> (AUMONT; MARIE, 2004. p. 17).

Os autores defendem que as análises filmicas possuem singularidades e uma definição universal sobre o caráter e a forma com que essas obras meticulosas são feitas, seria restritiva e simplista; podem existir inúmeros métodos e que esses são independentes e válidos entre si. (2004. pp. 14-15). “Por outras palavras seria preferível que o que está em questão é a possibilidade e a maneira de analisar um filme, mais do que o método geral de análise dos filmes”. (AUMONT; MARIE, 2004. p. 15).

Portanto, os autores sugerem 3 princípios comuns para o entendimento e construção de uma análise: 1) não existe um método universal para analisar filmes; 2) a análise do filme é interminável, pois sempre existirá um aspecto novo ou que não foi desenvolvido ainda; 3) é necessário conhecer a história do cinema e a história dos discursos que o filme escolhido suscitou para não os repetir (2004. p. 39).

#### 4.8.1 Os instrumentos da análise filmica

Há três tipos principais de instrumentos que são utilizados pelos analistas de cinema: 1) instrumentos descritivos, aqueles que servem como atenuantes da dificuldade de memorização e apreensão da obra estudada (AUMONT; MARIE, 2004. p. 45); 2) os citacionais, que desempenham uma função semelhante aos descritivos; 3) os instrumentos documentais, que se valem de informações que enriquecem o objeto, contudo, são conhecimentos externos e que não pertencem ao filme. Dentro dos instrumentos descritivos, encontram-se: a decomposição plano a plano, a segmentação, a descrição de imagens do filme, e por fim, quadros, gráficos e esquemas.

##### 4.8.1.1 A descrição de imagens

A descrição de imagem tem como alicerce um profundo estudo dos aspectos visuais da obra filmica, contudo, há uma escolha do analista no direcionamento do olhar, existindo uma inclinação e apuração dos temas a serem examinados, “não se trata de descrever “objectivamente” e exaustivamente todos os elementos presentes numa imagem, e a escolha

---

<sup>10</sup> Tradução portuguesa.

utilizada na descrição resulta sempre, no fim de contas, do exercício de uma hipótese de leitura, explícita ou não.” (AUMONT; MARIE, 2004, p. 64).

Um dos maiores empecilhos da descrição analítica imagética é a significação da imagem e as múltiplas interpretações na semiologia visual, o que pode ocasionar problemas práticos. As imagens possuem, pelos menos, elementos informativos e simbólicos; durante a descrição, precisa-se identificar e nomear os componentes, o que pode ocorrer confusões quanto a natureza de algum objeto, ambiente, etc, devido a nacionalidades diferentes, por exemplo. Os elementos simbólicos acarretam um distinto nível de dificuldade, esses estão carregados de informações históricas, culturais e simbolismos presentes dentro do filme, sendo problemáticos de serem compreendidos se o analista não possuir conhecimento sobre os aspectos citados. (2004, p. 67).

#### 4.8.2 Análise da imagem

Existem pontos de confluência entre as análises pictóricas e as cinematográficas em termos de avaliação e interpretação (2004, p. 155). Como exemplos de análises de pinturas, para fins comparativos com a construção analítica fílmica, é possível utilizar os exemplos de *Pesca Noturna em Antibes*, de Picasso, (ARNHEIM, 19??) e *Fausto*, de Murnau, (ROHMER, 19??).

##### *Pesca Noturna em Antibes:*

Distingue três zonas principais na tela de Picasso: o painel vertical à esquerda, que representa a vila e o castelo medieval de Antibes, o medalhão central dos dois pescadores no seu barco, rodeado de luz e de peixes, e no painel da direita duas raparigas sobre um molhe de pedra.<sup>11</sup> (AUMONT; MARIE, 2004, p. 158).

##### *Fausto:*

Rohmer começa assim por definir três tipos de espaço que coexistem no filme, e a que ele chama espaço *pictórico* (= a imagem cinematográfica como representação de um mundo), espaço *arquitectural* (= partes do mundo, naturais ou fabricadas, providas de uma existência objectiva) e espaço *fílmico* (= “um espaço virtual reconstituído no espírito, com a ajuda dos elementos fragmentários que o filme lhe fornece”). (AUMONT; MARIE, 2004, pp. 160-161).

<sup>11</sup> Tradução portuguesa.



Imagem 05 - A primeira imagem, à direita, apresentada é *Pesca Noturna em Antibes* (PICASSO, 1939). A segunda, à esquerda, um *frame* do filme *Fausto* (MURNAU, 1926).

Posteriormente, os autores discorrem mais objetivamente sobre os parâmetros visuais analíticos, sintetizando-os em: 1) a análise do enquadramento e do ponto de vista, que “antes de ser um significante do ponto de vista das personagens (...) um enquadramento é também um significante do ponto de vista da instância narradora e da enunciação” (AUMONT; MARIE, 2004. p. 163); 2) a montagem, a relação campo/fora-de-campo, consiste em examinar para além dos enquadramentos, podendo-se partir do princípio que o objeto analisado pode ser a própria montagem (2004. p. 169); 3) o espaço narrativo, significa que quando o lugar é analisado, é possível perceber que esse mesmo lugar tem uma narrativa dentro da história, o espaço faz parte da construção da cena e dos acontecimentos; 4) por fim, a *figuratividade* da imagem fílmica, é o exame minucioso da plasticidade, retórica e culturalidade (2004. p. 182).

## 4 ANÁLISE VISUAL

### 4.1 Semelhanças visuais com o manuscrito

A animação reconta o processo de criação do manuscrito Livro de Kells, utilizando como base estética inúmeras referências das iluminuras e padrões usados em suas ilustrações. A fonte escolhida que serve de molde para o título da obra, provavelmente possui influências das letras usadas em manuscritos medievais, destacando as letras S e K. O dourado empregado no título da abertura, serve para destacar as letras da escuridão do segundo plano.

As ilustrações que acompanham a fonte são embelezamentos das iluminuras presente no manuscrito de Kells, apresentadas à esquerda pela primeira imagem. As formas livres e delicadas das ilustrações, são uma continuidade dos incontáveis traços e ornamentos que vão desde às aplicações nas margens e capitulares, até às intrincadas composições mais elaboradas. No frame que se encontra a direita, é empregada a sutileza, o traço refinado das múltiplas ilustrações que compõem as letras, trazem formas que se assemelham a plantas florescendo e entrelaçando seus corpos nas letras principais do título.



Imagem 06 - À esquerda, o detalhe do fólio 110r do Livro de Kells. Ao lado, o título do filme inspirado nas iluminuras do manuscrito.

No III Ato do filme, há a transcrição exata do fólio 34r, a página *Chi Rho*<sup>12</sup>, feita por Brendan e orientado pelo iluminador Aiden. Nos últimos segundos do filme, a iluminura é utilizada para contar toda trajetória do protagonista, servindo também para mostrar para o abade Cellach o crescimento do sobrinho, ilustrando a juventude do protagonista até a idade adulta.

A transcrição precisa de todos elementos deste fólio, pode ter sido realizada para incorporar ao material fonte uma narrativa, colocando a imagem do protagonista da animação como autor. Essa apropriação injeta uma significação fictícia e humaniza a história do manuscrito, dando identidade a uma autoria desconhecida.

<sup>12</sup> É um monograma para o nome Jesus Cristo (ALETEIA, 2019).



Imagem 07 - À esquerda, temos o fôlio 34r do Livro de Kells, especificamente o monograma *Chi Rho*. Ao lado, o frame da animação transcrito do manuscrito.

#### 4.2 Aspectos gerais da composição dos quadros

A animação tende a planificação na composição das cenas, mostrando os cenários e acontecimentos criativamente, mudando a proporção de um corpo abruptamente durante o deslocamento entre objetos, por exemplo. As passagens de quadro foram construídas baseadas na estruturação de histórias em quadrinhos: desenhando uma sequência de imagens do deslocamento da personagem e dividindo os quadros para expor situações ocorrendo simultaneamente.



Imagem 08 - Na primeira imagem, temos o deslocamento da personagem no espaço. À direita, a divisão do quadro foi feita para mostrar acontecimentos simultâneos.

#### 4.3 Usos de efeito de profundidade de campo

Existe a valorização da profundidade (*solid drawing*) nos planos para que estes não se tornem evidentemente bidimensionais, monótonos e sem movimento, colocando imagens em primeiro plano e pontos e linhas de fuga no ambiente para alongar o campo de visão para dentro da ação fílmica, podendo nos oferecer uma sensação de pertencimento dentro da trama.

No primeiro frame temos dois personagens atrás de uma entrada de pedra em uma composição tendendo a simetria. O caminho de árvores posicionado em segundo plano, mostra a distância entre a posição que os personagens estão e a floresta ao fundo, sendo indicado pelas formas, cores e uso de sombras.

No segundo frame da mesma sequência, existe um corte para um plano médio de Aisling e Pangur Bán, evidenciando o uso da perspectiva sobre a cabeça da personagem, indicando novamente uma profundidade de campo; ao mesmo tempo em que o uso da sobreposição, compõe uma imagem centralizada e homogênea pela divisão de seus elementos a partir do corpo.



Imagem 09 - À esquerda, o uso da profundidade pelo uso das cores e formas. À direita, a sobreposição da figura dividindo a tela simetricamente.

Na sequência de imagens abaixo, pode-se observar o mesmo processo de composição simétrica acima: a figura centralizada e o teto em formato de túnel, atrás. Diferente da composição anterior, esta possui um formato circular que estreita-se as costas da personagem, sendo enfatizado pelo uso de *close-ups* a crescente emocional da cena. Ao aproximar a câmera gradativamente do rosto da figura, ocorre a revelação do estado psicológico desta, aumentando a dramaticidade da ação criando expectativa.



Imagem 10 - Sequência de frames que exemplificam a utilização de movimento de câmera que enfatiza a dramaticidade da tomada.

Nas imagens que se seguem, pode-se observar os enquadramentos empregados neste momento do filme e as duas composições que tendem a simetria. É evidente uma construção da tensão na cena por conta das cores do ambiente que mudam durante a caminhada da personagem, criando uma atmosfera sombria.

A primeira imagem exhibe a profundidade guiada pela cabeça de Brendan, e a repetição das formas afiadas que compõem o caminho até a caverna à frente. A floresta apresenta uma mudança de iluminação e as cores perdem saturação; esta afirmação pode ser percebida a partir

das duas tomadas que captam a reação da personagem e o objeto observado. Pelo fato de estar posicionado no meio do caminho e entre as estacas, ele fragmenta o ambiente em dois: o que está atrás do protagonista é mais colorido, no entanto, a sua frente, as cores perdem a exuberância, anunciando a entrada da caverna.

O primeiro frame possui um enquadramento frontal e a tomada capta a figura humana da cintura para cima, o que pode evidenciar a personagem e o cenário concomitantemente. Há um alinhamento vertical de espaços escuros e claros, exemplo das estacas que coincidem com as silhuetas das árvores ao fundo. O olhar da personagem e sua própria figura estão sincronizados com a verticalidade; todos os elementos estruturais apontam para cima.

A disposição da câmera muda de perspectiva e de enquadramento, desloca-se do rosto para as costas de Brendan. Ocorre uma mudança no eixo e a imagem passa a ser vista por cima, um plongée suave apresenta o espaço a frente, a passo que o local ganha protagonismo, a figura humana torna-se coadjuvante na cena. Consegue-se perceber que o caminho, por conta da profundidade e do enquadramento, aparenta ser desnivelado que visualmente segue para baixo; o que pode significar o declínio, um local perigoso e misterioso no qual o herói precisa atravessar ou será tentado para que seja desviado de sua trajetória na história.



Imagem 11 - À sequência de frames acima, evidencia as formas agudas, a iluminação e o eixo da câmera.

Existe também a profundidade vertical feita neste plano abaixo: o ponto focal está precisamente no meio, onde encontra-se o começo das escadas. Visualmente, há uma semelhança com a cena das escadas do suspense *Vertigo* (HITCHCOCK, 1958) porém, o sentido da verticalidade dentro da narrativa nas duas obras são distintas: em *Vertigo* essa tomada tem uma carga dramática atrelada ao medo de altura da personagem e a vertigem sentida ao olhar para baixo; na animação, o desenho aparenta transparecer a sensação de grandiosidade da construção, como também sugere visualmente o caminho labiríntico do interior da torre.

A ilustração da escadaria é sugestiva, o aparente círculo espiral descendente pode servir como ilusão de movimento. A parte superior por permanecer próxima à câmera, aparenta ser maior do que a estrutura inferior. Observa-se que ao fixar os olhos no centro da imagem, é possível imaginar a continuidade da escadaria.. Foi utilizada a perspectiva para construir o movimento, o que conseguiu injetar dinamismo em uma tomada fixa. O traço principal externo da espiral foi desenhado levemente torto, para que tenhamos a impressão de que existem níveis na mudança de andar.

A movimentação das personagens contribui para a dinâmica da imagem: as figuras sobem, enquanto que a escada *desce*. A divisão do frame é simétrica, o traço e a animação de Brendan e Pangur Bán seguem para o topo da escada, porém a disposição de seus corpos é paralela. A cabeça do gato equivale a capa do menino, a passo que a extremidade superior do protagonista, equipara-se à cauda do animal.



Imagem 12 - À esquerda, é possível observar a movimentação das personagens por meio da equivalência corporal e a profundidade vertical. A segunda imagem, uma comparação com a tomada do filme *Vertigo* e sua composição.

#### 4.4 Colorimetria e sua interpretação na obra

O cenário é coberto de texturas e uma vasta gama de cores que conduzem a trama e os diferentes tons do filme. A paleta de cores é diversificada, contendo tons de laranja, vermelho, marrom, verde, azul, violeta, cinza, branco e preto. Existem momentos em que é possível enxergar uma possível intenção de semelhança com a técnica de aquarela no uso da coloração dos cenários, empregada principalmente na vegetação. A transição de cores apresenta um leve borrão da própria técnica, como também salienta o uso da transparência em determinadas partes do quadro.

A primeira imagem apresenta uma coloração vívida, apontando pequenos pontos no chão que provavelmente representam flores selvagens; o nível de detalhe da aplicação das cores atinge o fundo da cena, mostrando as transições utilizadas na ilustração do céu. Pode-se

perceber que as marcas desenhadas nas árvores, vão diminuindo a intensidade de acordo com a distância dos objetos da câmera, implicando um nível imagético semelhante a obras plásticas.

A segunda foto opta pelo uso de transparências usadas nas folhas das árvores, cujas formas foram simplificadas para podermos enxergar a sutileza da pintura. A luz penetra e atravessa em forma de cor as folhas, intensificando a claridade em determinados pontos. A iluminação consegue criar densidade a uma superfície que aparentemente, não possui formas complexas, gerando sombras dentro da própria transparência.



Imagem 13 - Na foto da esquerda, as cores misturam-se e criam uma aparência de serem pintadas pela técnica de aquarela. A segunda fotografia, expõe o uso de transparência e luz para conceber sombras em formas elementares.

As cores foram utilizadas como um impulso narrativo e indicadoras de momentos de densidade dramática nas cenas. Os segmentos nos quais os personagens encontram-se tranquilos e seguros, a paleta de cores é diversificada; já em situações de perigo, essa mesma paleta é reduzida (MOORE, 2016a.). As imagens a seguir, retratam o momento anterior a primeira morte na história, evidenciando o uso da névoa e dos tons monocromáticos para intensificar a sensação de incerteza e insegurança.

Na imagem 14, o frame da esquerda mostra uma personagem servindo de guia para quem está aportando, e a da direita mostra a chegada dos vikings no porto. Revelando gradativamente os barcos, há uma antecipação nervosa sobre o que está escondido por trás da neblina e causando desconforto por ser difícil enxergar através dela. Ao apresentar apenas as silhuetas negras destacadas do fundo mais claro, cria-se uma dramatização dos acontecimentos; atingindo o ápice ao enquadrar as embarcações dos invasores.



Imagem 14 - À esquerda, a aplicação da névoa para criar uma tensão pela falta de visibilidade. A segunda imagem, dramatiza a apresentação dos vikings por meio do enquadramento.

Ainda discutindo o perigo sendo revelado pelas cores, o quadro abaixo apresenta uma cena violenta de ataque expressa pelo uso do vermelho, remetendo ao sangue derramado e ao fogo que queima a vila. A imagem 15 apresenta uma personagem sendo encurralada e para que a carga dramática fosse elevada ao máximo, a cor invade o ambiente por meio de uma paleta monocromática extremamente carregada de expressão pela iluminação e uso de sombras. A variação dos tons de vermelho, origina uma profundidade pela cor, pontos mais claros e escuros espalhados pelo quadro, foram acrescentados o branco e o preto em determinados blocos para atingir essa característica irregular semelhante a manchas de sangue.



Imagem 15 - *Frame* referente ao uso da cor vermelha exprimindo violência e morte.

#### 4.5 O trabalho com linhas e formas

As linhas e formas salientam o significado das cores da *mise-en-scène*, surgindo como esqueleto para a sustentação da imagem desenhada e exibida nos quadros. Os formatos mais aplicados durante a construção do filme foram os círculos, arcos, espirais, quadrados, labirintos e triângulos com pontas angulosas. Nesta animação a execução dessas formas serve para o entendimento dos acontecimentos, as configurações de linhas auxiliam a trama e apontam significados ocultos.

Os círculos em *The Secret of Kells* são utilizados basicamente de duas maneiras: a primeira, carrega a sensação de conforto e segurança, sendo que a segunda, traz a ideia de perigo. Essa dualidade pode ser percebida pelo uso da cor, luminosidade e trilha sonora. Na imagem 16, o frame da esquerda contém a multiplicidade de cores saturadas, iluminação diurna, a postura de deleite performada pelos braços abertos em satisfação e a estrutura semi aberta da disposição das árvores. Brendan está rodeado por árvores cadenciadas, representando o deslumbramento que a personagem sente perante a natureza e o preenchimento libertário da floresta, além do envolvimento em um ambiente mítico.

Ocorrendo exatamente o oposto no frame da direita, no qual o medo e insegurança são trazidos pelo enclausuramento em meio as árvores e a escassez da pluralidade cromática. O círculo é harmonioso, todavia, é perceptível a mudança de significado nesse momento, evidenciando as sensações de aprisionamento e solidão por meio da tomada aérea utilizada com o objetivo de engrandecer a floresta e diminuir o menino, aumentando assim a sensação de encontrar-se perdido, assustado e sozinho.



Imagem 16 - O círculo da primeira imagem mostra um momento de deslumbramento da personagem, acentuado pelo uso expressivo das cores, pelo formato vazado da própria estrutura circular e a posição de braços abertos de Brendan. No segundo momento, obtemos um resultado sensorial divergente, sendo expresso pelo enquadramento o tamanho da personagem comparado a floresta, como também uma limitação na aplicação das cores.

#### 4.6 Cenário e aspectos metafóricos

Os cenários do filme são divididos pela muralha que protege a Abadia de Kells, portanto, os ambientes serão analisados de acordo com a mesma separação feita no filme: o que está dentro e o que encontra-se fora. Dentro da muralha temos: a torre do Abade e o *scriptorium*<sup>13</sup> dos iluminadores. Do lado externo, encontram-se: a floresta e a caverna de Crom Cruach.

<sup>13</sup> Espaço utilizado nos mosteiros para a produção de manuscritos na Europa medieval (E-DICIONÁRIO DE TERMOS LITERÁRIOS, 2019).

A construção da Muralha pode ser interpretada como uma tentativa católica de conter a diversidade cultural e religiosa vinda de fora da região assolada pela dominação cristã e por isso que a chegada dos vikings estremece a hegemonia do catolicismo instaurado desde as invasões romanas. Essa possível leitura, pode ser interpretada por meio de simbolismos como a destruição da cruz durante o ataque nórdico, e sua restauração após o massacre dos invasores por lobos na floresta, estabelecendo a vitória do catolicismo ante ao paganismo.



Imagem 17 - À esquerda, a cruz está em evidência e intacta. Posteriormente, a cruz destruída pelo ataque dos vikings. A terceira, apresenta sua restauração simbólica após a derrocada dos invasores, as espadas caem alinhadas em formato de cruz.

#### 4.6.1 Dentro da Muralha

##### 4.6.1.1 Torre

A torre do abade de Kells, fica precisamente no centro do ambiente, sendo enquadrada inúmeras vezes durante a história, evidenciando sua importância narrativa. Por ser longilínea a estrutura serve de abrigo contra qualquer invasão que ocorrer na região; sua elevada altura consiste em estar acima das demais construções, situação física que foi utilizada como a personificação de um vigilante atento aos perigos. A forma que é usada durante a animação transformou sua imagem em um personagem feito de pedra, detentor de simbologias e significados.

Sua presença pode ser assimilada como uma personagem que detém camadas de complexidade em sua construção interna, sendo passível de ajudar ou aprisionar os moradores da abadia. Partindo de uma visão benéfica ou maléfica, encontraremos resultados diferentes sobre a mesma figura, para decifrá-la, é preciso constatar a existência de três níveis significativos correlacionados. Na superfície, a torre foi construída para abrigar o chefe da abadia, servir de porto seguro durante um ataque e talvez, conseguir avistar se há aproximação de invasores.

O segundo nível desta camada está em um aprofundamento da ideia do vigilante, possuindo um caráter mais dramático que clama urgência durante a narrativa. A maioria dos

planos aéreos feitos da torre, focam em sua posição estratégica, e durante os breves momentos que a tomada capta esse posicionamento, é possível perceber a semelhança dela dentro de um círculo com um relógio solar. A relação com o tempo é constante pois os vikings estão chegando a Kells e a torre serve exatamente como lembrete dessa aproximação, mostrando pelo sombreamento no chão, a passagem dos dias.

Percebendo a segunda camada, conseguimos chegar a subsequente que contém uma carga psicológica que dialoga com os medos dos personagens e com a opressão hierárquica entre o abade e os monges. A constante lembrança dos iminentes ataques que a abadia pode vir a sofrer, causa tormentos no abade, que precisa constantemente lembrar a população sobre o risco que todos correm ao não finalizarem a muralha, usando o medo como combustível para a máquina de segurança que ele almeja construir. Essa opressão aparece em inúmeros momentos nos quais personagens parecem ser engolidos pela presença da torre e sua representação humana, Cellach.

Na imagem 18, a torre é apresentada em atmosferas diferentes e em todas tem um significado dentro da história. A primeira foto apresenta a abadia no começo da animação, a cor verde da floresta e da vegetação da abadia, transmite uma impressão que o lugar enfatizado é cheio de vida, o discreto tom de amarelo dentro deste verde, passa a impressão que o local é caloroso e tranquilo, inundado pela luz solar que traz segurança nessa história.

O frame do meio, a apresenta parcialmente envolta na névoa noturna, insinuando visualmente que algo ameaçador pode ou vai acontecer em seguida. A escuridão serve como um motivo visual para que a névoa destaque-se na tela, o contraste entre o fundo escuro e o tom mais esbranquiçado da neblina detém um poder imagético maior do que se fosse utilizado um fundo iluminado. O corvo saindo do quadro serve como prenúncio que aumenta a intensidade da cena, a ave servirá durante todo filme como agente causador de distúrbio da paisagem, como se estivesse avisando ao público que posteriormente o perigo será concretizado.

O terceiro frame mostra a cena de ataque da abadia pelos vikings, composta basicamente de vermelho, branco e preto. Como foi dito acima, uma das leituras feitas sobre a torre foi que sua aparência em conjunto com o círculo da muralha, assemelha-se à passagem de tempo contabilizada por um relógio, conseqüentemente, a mudança de estação. A cena retrata a chegada do inverno, explicando a neve branca usada no chão, destacando os tons de vermelho empregados na representação do sangue.



Imagem 18 - Primeira imagem serve como apresentação do ambiente, as cores usadas passam calma e tranquilidade ao público. Frame do meio mostra a quebra dessa sensação tranquila, servindo de aviso para os futuros percalços da história. Por último, vemos a devastação da torre e de seu núcleo, sendo desfigurada pela fumaça vermelha que refere ao sangue dos aldeões e monges.

O vermelho capturado pela forma de fumaça, desequilibra a estrutura do círculo na muralha, simbolicamente, em referência ao sangue, e diretamente, ao fogo. O chão está coberto de neve, porém, durante as mortes, podemos perceber uma leve coloração avermelhada que sinaliza a matança. A comparação entre as fotos é contraditória devido a situação apresentada pelo primeiro e último frame; a torre sofre mudanças drásticas em sua estrutura e em sua representação. A leveza que é sentida na primeira foto, em contrapartida à derrocada, em que o vermelho domina e corrói o ambiente.

O interior da torre faz alusão ao psicológico obsessivo e angustiado do Abade, externado pelo traço e iluminação. Primeiramente, a pouca luminosidade provoca apreensão, a única fonte de luz vem da janela, promovendo uma iluminação marcada que recorta a personagem da escuridão. O feixe direcionado que vem de fora, aparentemente induz a uma interpretação esperançosa, que conforta a escuridão interior. É possível que a penumbra sirva também para mostrar a cegueira da personagem, que após ficar imersa no escuro, esteja cega pela explosão de luz vinda da janela, não conseguindo enxergar nada além do vazio.

Os desenhos exibidos na parede frisam o desconforto interno, as linhas em formatos pontiagudos sugerem um ataque, ideia transmitida pela semelhança com objetos cortantes capazes de ferir e matar. Brendan aparece sendo rodeado por triângulos pontiagudos semelhantes a dentes no segundo frame; o menino encontra-se levemente curvado, movimento que aparenta medo. O ato de encolher-se na cena não é por causa das linhas, e sim pela conversa entre ele e o tio, no entanto, a visualidade do retraimento emoldurado pelas pontas, conecta o ambiente com o emocional e o diálogo, o que transforma o cenário em elemento narrativo.



Imagem 19 - À esquerda, o uso feito da iluminação recorta a personagem da escuridão do ambiente, servindo como metáfora a condição mental que ele está preso. À direita, as linhas parecem ferir Brendan, indicando uma atmosfera opressiva.

A última cena da animação passa-se dentro dos aposentos do Abade na torre com o retorno de Brendan já adulto. O cenário permanece na escuridão até a chegada do sobrinho, e os desenhos agressivos nas paredes ainda aparentam ferir o residente. No momento que Cellach, agora um senhor recluso, reencontra Brendan após muitos anos de separação, o ambiente ganha uma tonalidade dourada que faz alusão com o amanhecer e a dispersão da escuridão, a quebra do ciclo de tormentos e a culpabilidade que o idoso vivia desde da ameaça e ataque dos vikings.

No entanto, na imagem 20 em que Brendan conforta o tio, as ilustrações sugerem assumir um novo significado: simbolicamente, a cabeça do jovem possui traços que relacionam-se com as figuras atrás de seu rosto; o olho, o formato do perfil e cabeça de ambos podem ser equivalentes por conta da sobreposição. Nenhum traço apresenta uma ameaça ou agride a personagem, ao contrário, aparentam engrandecer a figura que está em sua frente. O que pode demonstrar que não apenas houve desenvolvimento do Abade dentro da história, como o cenário aparentemente evoluiu de um recinto hostil para um espaço de reintegração, onde há luz e serenidade.

A similaridade entre a imagem ilustrada e o rosto de Brendan sugere uma representação mítica da personagem por meio de desenhos e não da transformação física que acomete outros personagens durante a história. O conjunto de traços forma uma imagem semelhante ao rosto do protagonista, a linha do nariz e queixo, o contorno da cabeça levemente arredondado, o alinhamento do olho da personagem com o círculo que pode representar o olho do desenho. Há traços abstratos que compõem a imagem atrás de Brendan; formas geométricas intrincadas que sugerem a existência de uma armadura, podendo representar o papel de libertador, da saga do herói que tornou-se adulto, cumpriu o seu papel e trouxe luz à escuridão aquela região após tantos anos.

Existe uma linha pontilhada que direciona o olhar de Cellach ao rosto do sobrinho, e que atravessa sua cabeça e desce até a possível armadura do herói mítico; o que pode representar a constatação do crescimento do protagonista fisicamente e espiritualmente. Ocorre uma mudança drástica nos papéis de ambos personagens: Brendan ocupa uma posição mais alta que o tio no quadro; no entanto, essa nova dominância não carrega uma sensação de subjugação, e sim de conforto e segurança.



Imagem 20 - Desenho alinhado ao rosto de Brendan, sugere uma representação heróica.

#### 4.6.1.2 *Scriptorium*

O *scriptorium* usado pelos iluminadores, possui uma atmosfera acolhedora e quente, sensação alcançada pelo uso das cores empregadas no ambiente. O cenário utiliza tons terrosos e avermelhados para esquentarem visualmente o lugar, aproveitando os toques dourados e fazendo alusão às iluminuras dos manuscritos da época. Na imagem 21, os dois frames escolhidos para análise, trazem o uso dessa mescla de tons, sendo divididos em duas situações: na primeira uma composição que representa um momento real, e a segunda, uma mistura do ambiente com ilustrações que remetem a uma atmosfera encantada.

O primeiro frame está coberto pela coloração dourada que ajuda a destacar as variações de marrom, tornando o tom predominante da cena monocromático. Existe uma inversão na forma em que foram desenhadas as linhas dos fundos escuros e claros que realça os padrões presentes em ambos. Os objetos cênicos com fundos mais amarronzados, valem-se de detalhes relativamente dourados, enquanto que o dourado é escurecido e transformado em marrom

escuro com uma leve adição de vermelho. Essa inversão é usada justamente para inserir detalhes nos objetos; uma massa de cor escura é detalhada por linhas mais claras, e vice-versa.

O segundo frame equivale a uma interpretação dos momentos de ensinamentos entre Aiden e Brendan, romantizando o processo que o menino passa para tornar-se um iluminador e terminar o livro. O arco que abriga os personagens é recortado do fundo e colocado sobre a cor azul com padrões dourados, atingindo uma imagem onírica; a atmosfera construída aqui lembra ilustrações usadas em livros de contos de fada, escapando da imagem mais realista do primeiro frame. O cenário transforma-se por causa da forma que Brendan recebe o conhecimento e como Aiden compartilha do mesmo, ambos personagens possuem uma criatividade infantil de encantamento que transborda para o ambiente.

O fundo azul é refinado pela coloração dourada das espirais e essa junção pode conter o significado de iluminação e pureza espiritual. A cor azul, em uma de suas inúmeras representações, foi utilizada na coloração de mantos e véus das virgens em pinturas sacras; já o ouro, por sua vez, foi aplicado com a intenção de indicar superioridade em espírito e posição social, o que pode emular o conhecimento passado do iluminador para o aprendiz, uma vez que existe uma conotação religiosa e mágica. Contudo, poucas pessoas no período medieval podiam ler e dedicar-se aos estudos, o que indica a existência da diferença social entre os monges e os aldeões da região, os que detém conhecimento e os demais que permanecem incultos.



Imagem 21 - À esquerda, Brendan e Aiden no cenário cobertos por uma atmosfera dourada e reconfortante. À direita, a representação onírica do aprendizado do ofício de iluminador.

#### 4.6.2 Fora da Muralha

##### 4.6.2.1 Floresta

Na imagem 22, a introdução imagética da floresta é feita por uma falha na estrutura da muralha, na qual Brendan vê as árvores pela primeira vez; é invadida por uma luz esverdeada,

que prende a atenção da personagem. O segundo frame é uma aproximação da câmera focando a mesma falha, mostrando com mais detalhes o exterior. Essas pequenas aproximações foram feitas para instigar a personagem principal, apresentando gradativamente a parte desconhecida do mundo para ela.



Imagem 22 - O primeiro frame serve como apresentação da floresta, o que é percebido pelas imagens seguintes. O frame à direita, mostra claramente as formas das árvores e as cores do lado de fora.

O formato da muralha cria um contraponto com a floresta; o recorte anguloso da falha é demonstrado por formas retangulares e transmitem a ideia de uma construção feita em pedra, enquanto que a região externa utiliza arcos, círculos e formas retorcidas dos galhos. O contraste entre esses dois ambientes está na dicotomia de formas e cores entre a construção e a natureza. A muralha ainda em edificação, contém entulhos de sua estrutura exposta, a cor predominante em sua superfície é cinza; por sua vez, a floresta dispõe de uma paleta esverdeada, que denota vida e esperança. As copas das árvores maiores estão em formato de arco, dividindo o espaço com as menores que possuem formas circulares, já a passagem que serve de entrada também possui aspecto de arcos; os raios solares atravessam a imagem e sugerem uma visão mística do ambiente. A floresta apresenta - se para Brendan de forma convidativa, fez-se uso da cor verde para passar segurança, o plano está alinhado e retilíneo, denotando tranquilidade na composição.

Quando Brendan decide explorar a região, existe um espaço não preenchido por volumes e sim por cores, mescladas em forma de borrões e gradação tonal, mostrando o caminho que será percorrido. O aparente espaço vazio pode ter sido evidenciado para antecipar os detalhes visuais aplicados nos planos seguintes, gerando expectativa sobre a beleza escondida dentro da mata.



Imagem 23 - Os arcos e círculos das árvores e do portal foram articulados para gerarem tranquilidade. O segundo frame apresenta o espaço em branco enriquecido pelo emprego das cores.

Na imagem 24, o frame da esquerda destaca uma árvore em um plano que engrandece sua figura. Espirais e um símbolo semelhante a triquetra, fazem parte das padronagens abstratas da planta, fomentando a ideia de que a floresta é um território ancestral e mágico. A iluminação que atravessa os galhos serve para criação de uma composição complexa, exacerbando o uso de detalhes intrincados das espirais. Enquanto que os ramos e folhas crescem para cima, a luz vinda do firmamento, desce para iluminar o solo, gerando uma ilusão de grandiosidade muito maior por causa desses movimentos inversos do traço.

O frame da direita enquadra a moldura natural que abarca as personagens no centro da tela, o formato foi desenhado organicamente, com galhos retorcidos servindo de ornamento para o quadro. Existem ainda, delicadas hastes dentro da estrutura que adorna as crianças e emergem do centro para as laterais, com pontas espiraladas e finas.



Imagem 24 - A primeira imagem evidencia as texturas e o movimento direcionado da iluminação e galhos. À direita, uma moldura natural feita por galhos que abriga as personagens.

O conjunto de camadas sobrepostas na imagem 25, é apresentado pelos galhos e os demais elementos imagéticos, sendo que a densidade da floresta é confirmada pelo utilização do emaranhado de hastes retorcidas. Os galhos apontados para a personagem, direcionam a atenção da imagem, servindo como sinalizadores da mensagem expressa no quadro. Suas ramificações sugerem profundidade na ilustração, preenchendo espaços para que haja complexidade na imagem.

Usando cor como preenchimento, a inserção das folhas foi usada para desempenhar o papel de ponte entre luz e escuridão, como também ser o ponto colorido do ambiente além do protagonista. O elemento final da camada é a presença do céu, inserido na imagem por uma brecha no topo das árvores. Enquanto que os ramos causam uma sensação de expansão para fora do quadro, ascendendo do chão para cima; o firmamento e os raios solares, fazem o movimento de invasão descendente, entrando no plano.

Por meio dessa redoma de luz em contraste com a escuridão, é ilustrada a importância desta personagem na história. O formato circular da auréola impõe uma representação divina dentro de culturas religiosas e Brendan está em destaque exatamente pela simbologia de iluminação dentro do filme, sendo que sua cabeça é o ponto focal do frame; a luz, a escuridão e os galhos evidenciam isso.



Imagem 25 - O frame apresenta por meio de simbologia imagética a importância da personagem dentro da filme, sendo alcançado pelo uso das formas, cores e iluminação cênica.

A relação entre a redoma iluminada ou auréola como uma personificação divina, pode ser vista em inúmeras ilustrações, pinturas e afrescos. Três imagens foram escolhidas para comparação com o frame acima: *Kommenos Mosaic*<sup>14</sup>, o fólio 28v do *Livro de Kells*, e *A Virgem do Caramanchão de Rosas*<sup>15</sup>. Geralmente essas redomas angelicais são coloridas em tons dourados, ora são vazadas ou completamente cobertas pela cor, a maioria presentes e desenhadas ao redor da cabeça. A tonalidade remete ao ouro, metal precioso utilizado nas artes em geral para retratar poder aquisitivo e superioridade espiritual; pode-se observar que o

<sup>14</sup> Mosaico datado do século XII, na Catedral de *Hagia Sophia*, construída pelo Império Romano do Leste em Istambul na época do Império Bizantino (HAGIA SOPHIA MUSEUM, 2019).

<sup>15</sup> Pintado por volta de 1440, de Stefan Lochner (GOMBRICH, 1950).

douramento está presente nas três obras, representando nestes casos os seres divinos da religião católica.



Imagem 26 - O mosaico da esquerda é *Kommenos Mosaic*. A segunda imagem é do fólio 28v do *Livro de Kells*. A última imagem é *A Virgem do Caramanchão de Rosas*.

#### 4.6.2.2 Caverna

Na imagem 27, o primeiro frame apresenta o caminho que leva à caverna de Crom Cruach, possui estacas pontiagudas, as quais acusam o iminente perigo do lugar. A repetição das formas evidencia essa passagem, implicando ritmo visual à cena. A atmosfera foi preparada pela iluminação cênica aparentando a estética dos filmes de horror, principalmente; à medida que, na segunda imagem, há o destaque dos pés do protagonista que está prestes a ser tocado por linhas pretas. As marcas negras retorcidas e finas, passam a sensação de propagação da escuridão desse ser mitológico; esse tipo de detalhe costuma ser relacionado à seres demoníacos ou espíritos maléficos que permeiam obras fantásticas, tendo em uma de suas representações simbólicas visuais, o aprisionamento, destruição ou sedução das personagens.



Imagem 27 - Primeira foto, é evidenciado o caminho até a caverna. A segunda, à direita, as linhas retorcidas representando de Cruach.

As paredes do interior da caverna, possuem uma tonalidade verde fosforescente e revestida de ilustrações emblemáticas de Crom Cruach. O frame abaixo enquadra o protagonista no momento pontual em que o seu corpo está na boca afiada da ilustração, significando uma leitura estática e profética do que irá acontecer quando Brendan entrar no plano mitológico que a criatura reside para roubar o artefato que ajudará na finalização do livro.



Imagem 28 - Interior da caverna de Crom Cruach, coberto pela cor verde e ilustrações.

#### 4.7 Design de personagem

A expõem os designs das personagens principais e, simultaneamente, mostra as diferenças de cor, tamanho, espécie e gênero, levando em consideração os variados aspectos de idade e função narrativa. Os traços faciais principais resumem-se a linhas finas, e foram acrescentadas características específicas como pêlos e formatos que diferenciam facilmente o rosto de cada personagem, todos possuem identidades visuais particulares.



Imagem 29 - Respectivamente: Cellach, Aiden, Pangur Bán, Aisling e Brendan.

##### 4.7.1 Brendan

É o protagonista da história, detentor da configuração mais simples dentre os personagens principais. Sua estrutura corporal permanece constante durante quase todo o filme, havendo uma diferenciação apenas na passagem de tempo na qual ele se torna adulto. Possui cabelos ruivos de um laranja saturado, pele levemente corada que demonstra uma aparência considerada saudável e sua expressão é jovial e inocente. A sua personalidade é extremamente

ligada à sua movimentação corporal em cena: os pulos de excitação perante uma conquista, o curvamento do corpo por melancolia e a doçura em seus olhos ao sorrir. A cor de suas vestes é marrom, considerada como um símbolo da terra e humildade, vestimenta simples e característica dos monges medievais.

Os olhos de Brendan podem ser considerados o seu atributo visual de maior expressão e singularidade, sendo enquadrados constantemente como ponto focal dos planos. Seu olhar abarca inúmeras emoções durante a animação, evoluindo em sintonia juntamente com o arco dramático da personagem. As emoções expressas por eles passam da candura, medo, determinação, criatividade e serenidade, e todas essas complexidades progridem a trama e seu desenvolvimento interno.



Imagem 30 - Primeira foto, os olhos assustados. A do meio, os três estágios de sua vida. A terceira, os olhos em curiosidade.

#### 4.7.2 Aisling<sup>16</sup>

Aisling é uma garota-fada que ajuda a personagem principal ensinando tudo sobre a floresta que cerca a abadia. A animação de seus movimentos é fluida, detém agilidade e suavidade, mostrando que o seu corpo não possui barreiras físicas e é mais leve. Aisling é coberta por branco e cinza, remetendo a aparência da névoa. Como a personagem é misteriosa e mágica, sua tonalidade é suave e etérea. Branco pode representar pureza e iluminação; enquanto que o cinza pode significar frieza, sendo associado com a depressão. A utilização desses tons podem representar sua natureza espiritual e o luto por ter perdido seu povo.

Sua habilidade de transformar - se em diferentes animais, trouxe para personagem uma aparência selvagem. O traço de suas sobrancelhas é mais grosso, coberta por tons escuros, quebrando a harmonia dos tons claros de seu corpo e a leve coloração em suas bochechas cria uma aparência angelical. Os extremos de seu corpo são maiores que seu dorso: sua cabeça e cabelos são levemente exagerados para causar uma imagem apelativa que exprime infantilidade; suas pernas no entanto, são largas porque a personagem é ágil e atlética.

<sup>16</sup>Gênero literário irlandês popular no século XVIII, normalmente apresentado em forma de poema, significa "sonho" ou "descrição de uma visão" (ENCYCLOPEDIA BRITANNICA, 2019).

Na imagem 31, o primeiro frame exemplifica os pontos citados acima, o contraste entre uma aparência inocente expresso pelo traço delicado e a coloração de sua pele, contra selvagens sobrancelhas espessas e escuras. Seus dentes caninos emergem neste exato momento para causar medo, como usar mãos com dedos afiados podem indicar semelhança com garras de pássaros. Sua cabeça tende ao formato circular, provavelmente desenhada para exprimir doçura, o que dialoga com o tamanho de seus olhos e rosados da bochecha.

O segundo frame demonstra o contorno do corpo de Aisling e a função dada a ele pelos animadores. A simplicidade do traço dialoga com a função de seu corpo pequeno, ágil e a baluarte de sua estrutura é fortificada. Os membros inferiores são robustos e servem de contrapeso para balancear o tamanho de sua cabeça, moderadamente maior que o resto. As unhas e pés afiadas ajudam a menina escalar a torre do Abade com facilidade.



Imagem 31 - À esquerda, é possível observar o contraste entre a delicadeza dos traços da personagem e um dos aspectos de sua personalidade. À direita, a segunda imagem mostra o design do corpo de Aisling aplicado a ação.

A imagem 32, apresenta a sequência de frames que relata o momento no qual Aisling transforma-se de sua forma animalasca, no caso um(a) lobo(a), para uma menina. Consegue-se fazer um paralelo entre as duas imagens partindo de pontos comuns exibidos em ambas formas. O verde dos olhos prevalece, assim como a aplicação equivalente do cabelo e pêlo, já as marcas das bochechas, assemelham-se com a coloração do focinho.

As mudanças estão na ausência de sobrancelhas, no formato dos olhos e da cabeça, e na pigmentação de sua pele. As sobrancelhas insinuam uma ponte entre sua forma humanóide e animal, porque destoa de sua configuração harmônica de cor, portanto, a inexistência pode ser justificada pela própria transformação bestial. O formato dos olhos equivalem a um formato delicado e menos infantilizado, possibilitando uma abordagem mais madura desse outro lado da personagem.

A sua cabeça sofre uma deformação na base da mandíbula para enfatizar a existência do focinho, o que torna sua face menos arredondada e reforça a imagem de predador. O seu cabelo é equivalente a pelagem do animal, portanto cobre a sua pele humana que precisa de

vestes; a cor branca utilizada nos cabelos da personagem é usada completamente no corpo da loba.



Imagem 32 - À esquerda, a constituição de sua figura transfigurada em loba. Em contrapartida, à direita, é possível realizar comparações entre sua forma humanóide e animalésca.

Dois momentos do enfraquecimento de Aisling são apresentados na imagem 33, quando seu corpo sofre pela presença do seu antagonista, Crom Cruach. Ao chegar perto da caverna de Crom, Aisling desfigura-se e perde força, precisando ser afastada do local por Brendan. Os frames apresentam dois níveis destrutivos da personagem: no primeiro presenciamos a fase mais leve de sua destruição, e na segunda, um nível avançado.

O frame à esquerda a apresenta assustada, com linhas verticais em sua boca; essa verticalização pode representar traços adquiridos na velhice, significando a perda do viço da juventude. A perda da mocidade pode referenciar algum poder interno que ela possui e que é drenado a partir do momento da confrontação de seu medo. Por conseguir fugir da ameaça, seu corpo sofre uma leve deformação como bolsas ao redor dos olhos, seu corpo e suas pupilas contraem. As linhas pretas que contornam seus olhos destacam-se pela palidez doentia de sua pele apresentada na cena, a expressão carregada denota pavor e desespero.

O segundo frame expõe um momento no qual Aisling aceita a tarefa de ajudar Brendan a enfrentar o seu antagonista, e conseqüentemente, a drenagem de seu espírito por meio da aparência. Uma das abordagens viáveis desta situação é que ao aceitar sua função de proteger o amigo e ajudá-lo na concretização de seus objetivos, ela consegue enfrentar a criatura que matou o seu povo. Ao observarmos sua fisionomia cadavérica e sombria, podemos pensar que a personagem morre, o que não acontece; o avanço da narrativa mostra que ela sobrevive.

Ao aceitar que uma parte de sua energia fosse sacrificada, a menina repete a frase inicial do prólogo “Transformando luz em escuridão”, fazendo referência direta a realização do Livro de Kells, as iluminuras feitas de ouro, e a simbologia de trazer as pessoas presas nas trevas para luz. É razoável a ideia de que a personagem sofreu uma regeneração interna ao confrontar o medo que a atormentava, permitindo que uma parte dentro de si tenha morrido e fechado o seu arco dramático.

A fisionomia e aparência chocam pela sua densidade dramática, difunde uma impressão de que algo muito nefasto dominou a menina. Formas negras e retorcidas enlaçam o seu corpo como galhos de árvores, tomando o controle do movimento de seus membros. Sua face adquire uma expressão cadavérica, salientando os olhos rodeados por linhas pretas grossas, intensificando a versão anterior comentada acima.



Imagem 33 - A primeira imagem exibe o enfraquecimento de sua figura. A segunda, apresenta a desfiguração de seu corpo em um nível avançado.

#### 4.7.3 Cellach

Um dos personagens mais complexos da animação é o Abade<sup>17</sup> de Kells, Cellach. O seu caráter rigoroso, serve como pilar de proteção para os monges e aldeões. Sua posição social equivale à sua elevada estatura, trazendo a separação dos outros residentes da abadia. Cellach possui uma austeridade que é evocada em sua constante expressão carregada, acentuada pelas sombras que a personagem encontra-se; ele representa o medo contra as forças tidas como pagãs. A região está sendo assolada por ataques dos chamados “homens do norte”, os vikings, e Cellach está construindo um muro para proteger a todos que precisem de ajuda.

A imagem 34, equivale a cena de introdução do abade na história. O primeiro frame enquadra seus pés, suas vestes vermelhas e o andar silencioso sobre a grama. A tomada é feita dramaticamente, contudo, com suavidade; o desenho e a animação aparentam sugerir que a presença de Cellach é maléfica, por isso ele é focado primeiro pelos pés e caminhando em silêncio sem ser percebido pelos outros personagens na cena, como também a cor de suas vestes lembram sangue.

No último frame a altura da personagem pode ser comparada com a dos demais monges iluminadores em tela; enquanto todos inclinam-se na direção de Brendan, o que causa uma composição arredondada, Cellach posiciona-se no meio e quebra a organização, desenhando

<sup>17</sup> Cargo ou título superior dos monges de uma abadia (CONCEITO, 2019)

uma linha retilínea vertical. Essa choque de posicionamento e altura, divide a ação no meio, o que causa espanto nos personagens, reforçando a imagem assustadora que o abade emana.

A verticalização no frame é reforçada pela presença da torre ao fundo, equivalente simbolicamente a altura de Cellach por meio da organização espacial do quadro, utiliza-se a distância para sugerir que ambos possuem o mesmo tamanho e estrutura corporal. O torso e os membros inferiores assemelham-se com a base e a extensão da construção; enquanto que o telhado e a ponta superior equipara-se aos ombros e cabeça da personagem.



Imagem 34 - O frame à esquerda aponta a aproximação do abade silenciosamente e cria uma imagem vilanesca aa personagem. A imagem central salienta a proporção simétrica do enquadramento. Por último, vemos o desequilíbrio gerado pela presença de Cellach e da torre na composição arredondada do frame.

Cercado de um peso dramático transposto pelo traço, sua altura é elevada, mas seus ombros são caídos, seus olhos estão cobertos de olheiras de cansaço e todo peso emocional está transcrito apenas no desenho. A seguir, observa-se a representação de sua penúria pela sua sombra, todo sofrimento e exaustão são ilustrados apenas com as linhas curvas representando seu corpo na parede. Cellach não é um vilão, sua postura de proteção severa é necessária na história, é estritamente função dele amparar e defender as personagens da abadia, essa complexidade de sentimentos humaniza e desconstrói a sua figura, criando camadas psicológicas dúbias.



Imagem 35 - Sombra curvilínea de Cellach reflete a pressão e seus conflitos internos associados ao cansaço físico e psicológico.

#### 4.7.4 Aiden

O irmão Aiden, tido nesse universo como o famoso iluminador da ilha de Iona, Escócia, tem uma estatura pequena e delicada, frequentemente é adornado de arcos, mostrando sua personalidade mais calma e reconfortante, representa o mentor do protagonista.

Apesar de sua aparente tranquilidade, é exposto o aspecto trágico da personagem em seu relato sobre a destruição causada pelos vikings em sua terra. As sombras em segundo plano são representações que foram atribuídas aos massacres produzidos pelos homens do norte, e as formas pontiagudas parecem oferecer uma ameaça concreta ao iluminador, usadas para ilustrarem sua memória; esse aparato visual pode ser interpretado como alusão aos traumas dos sobreviventes de guerras e chacinas.



Imagem 36 - O primeiro frame é a introdução da lembrança de Aiden. O fotograma do meio, a apresentação ameaçadora dos vikings. A terceira fotografia, é o testemunho do violento massacre provocado por eles e o trauma exposto do iluminador.

##### 4.7.4.1 Análise comparativa de personagens por meio da *mise-en-scène*

Os frames abaixo (Imagem 37) servem de comparação entre Aiden e Cellach, enquadrados de costas na mesma posição. As diferenças entre a iluminação, cenário, paleta de cores, ajudam na intensificação da postura de ambos.

A paleta de cor de ambos os frames tendem a serem monocromáticas: o frame no qual Aiden está presente é inundado por uma coloração dourada e terrosa, na mesma medida em que a torre de Cellach está tomada por um tom azulado com forte predominância do preto. O dourado pode ser interpretado mais uma vez como ligação entre o ouro utilizado nas iluminuras, a personagem é definida como um iluminador. O segundo cenário carrega a dor emocional do Abade e sua situação como superior solitário.



Imagem 37 - O primeiro frame Aiden é destacado pelas formas arredondadas da lareira, coberta de símbolos tribais. O segundo frame podemos perceber a silhueta de Cellach recortada pela luz vinda da janela pontiaguda.

Os trajes de Aiden estão em harmonia com o ambiente porque sua aparência é similar ao algodão cru, cuja tonalidade é o marrom dessaturado. Cellach por sua vez, está em conflito com a frieza do ambiente: suas vestes vermelha-escuras contrastam e harmonizam-se ao mesmo tempo; a razão é que a cor vermelha costuma destacar-se em fundos mais frios, porém, pelo ambiente possuir um tom de azul muito escuro, a cor de sangue do traje não é realçado com excelência. O tecido que ambos carregam em seus corpos são distintos por conta de suas funções eclesiásticas, o Abade, como autoridade máxima do local, tem a densidade de sua atividade enfatizada pelo peso do próprio tecido desenhado e animado no filme, provavelmente feito de um material mais nobre do que o de Aiden, que aparenta ser mais leve e simples.

A iluminação usada no primeiro frame é a base do fogo da lareira e velas, valorizando a cor do ambiente terroso mesmo durante a noite, deixando o ambiente aconchegante. Valoriza os arcos em cima da lareira e a pintura cenográfica, a variação suave entre o lado menos e mais iluminado é feito de forma gradual, indo do marrom escuro até os tons mais amarelados, sem perder as delicadas sombras amarronzadas dos objetos, como pode-se observar pelos contornos dos arcos que Aiden apoia-se.

No segundo frame, apresenta uma iluminação natural externa que tem como objetivo recortar a personagem da escuridão. A luz que vem de fora não é capaz de atingir muito profundamente o interior do aposento ou iluminá-lo igualmente, desenhando um feixe bem delimitado entre o claro e o escuro do ambiente; neste frame precisamente, a luz serve como ponto focal translúcido que destaca a personagem imerso nas trevas.

As ilustrações nas cenas por sua vez, servem para intensificar o que a paleta comunica: na primeira imagem percebe-se símbolos que lembram ilustrações e escritas de povos ancestrais da região; o segundo frame, ilustra construções complexas como torres e aparatos de engenharia. Pode-se perceber que as formas da segunda imagem são mais retilíneas, rígidas

e pontiagudas comparadas as mais arredondadas e simples da primeira foto. Por conseguinte, mesmo as formas circulares do último frame são permeadas por pontas triangulares, o que mostra como pequenos detalhes da imagem elucidam sobre os personagens e sua construção interna.

#### 4.7.5 Pangur Bán <sup>18</sup>

A organização do design de personagem o fez para ser agradável aos olhos, uma combinação de formas simples e harmônicas. Sua cabeça possui o formato de semicírculo, com uma discreta ponta que abriga seu focinho, indicando uma possível desconfiança em sua personalidade. Suas pernas possuem formato pontiagudo, caracterizando tanto a sua elegância na movimentação e postura, quanto sua unhas animais.

A cauda de Pangur possui a característica de uma pelagem grossa e macia, marcada pela espiral e carregada de leveza, semelhante à uma nuvem. Durante as cenas percebe-se essa característica pela maneira como o rabo foi animado: por ser mais leve que o resto de seu corpo, a cauda sobe com facilidade e cai mais lentamente que os demais elementos físicos da personagem.



Imagem 38 - À direita, é possível observar a delicadeza corporal de Pangur. A segunda imagem, evidencia sua cauda em espiral.

Há dois momentos em que o formato do seu corpo muda drasticamente, representando as versões míticas da personagem. Na primeira temos um guardião deformado e pontiagudo, com dentes à mostra e em posição de ataque expresso pela sombra; na segunda temos outra situação, duas transformações simultâneas: a física e a projetada.

Percebe-se que a primeira projeção das sombras detém uma carga expressiva do uso das formas e linhas, acentuando características físicas felinas e utilizando-se do exagero para expressar a bestialidade da criatura na parede. O arco que a representação exhibe é ameaçador e intrusivo, os dentes proeminentes e saltados da cavidade bucal em conjunto com a língua dividida semelhantes a uma cobra de três cabeças, inclinam-se sobre Brendan e ameaçam atacar. A deformidade de seu corpo desempenha a funcionalidade de assustar rapidamente a criança, desaparecendo em seguida assim que o seu objetivo é finalizado, revelando o delicado corpo que originou a sombra.

<sup>18</sup> É um poema irlandês escrito em torno do século IX, de origem anônima, feito por um monge sobre o seu gato (IRISH ARCHAEOLOGY, 2019).

Quanto à segunda transformação, seu corpo modifica literalmente e simbolicamente, o espírito da névoa e a sombra equivalente a essa transfiguração. O espírito, possui uma coloração esbranquiçada e levemente translúcida, seu corpo não possui membros definidos e sim uma personificação da névoa, sem forma física palpável. A ilustração é muito delicada e fluida, condizente a função narrativa que justifica essa mudança. O espírito de sombra, possui mais semelhança com um animal do que a versão simultânea esfumada. Sua silhueta foi alongada e suas pernas extremamente finas caminham da maneira mais delicada possível, se movimentando no espaço de uma maneira inteiramente diferente do que o espírito da névoa.



Imagem 39 - O frame da esquerda apresenta a personificação da personagem em um guardião feroz, a composição do desenho aponta que sua postura é de ataque para proteger o objeto guardado. O frame da direita, dois paralelos coexistentes, o espírito de névoa e de sombra.

#### 4.7.6 Vikings

Os vikings são compostos de duros traços, geométricos e pontiagudos, por não possuírem rostos, sua presença é principalmente usada para exprimir a violência, tirando a identidade dessas personagens. São apresentados pelas cores vermelho e preto; vermelho para intensificar a tensão e mostrar simbolicamente o sangue derramado, e o preto foi introduzido para destacar suas silhuetas do fundo vermelho, acentuando o peso dramático das cenas de ataque.

Na imagem 40, pelo primeiro frame é perceptível o formato retangular e agudeza dos aparatos em suas cabeças, usados para causarem a impressão cortante e letal destes personagens. A paleta de cor utilizada é monocromática, composta de tons parecidos como o cinza e preto, cores muitas vezes carregadas de sentido negativo e melancólico. As sombras destacadas pelo uso de iluminação dura, servem como agentes de introdução para os Vikings. Observa-se a chuva e relâmpagos como mais um fator indicativo dessa obscuridade trazida pelo grupo invasor.

O frame da direita retrata o momento em que os Vikings queimam cabanas de aldeões. O vermelho do cenário, o preto dos personagens, a cor branca utilizada para colorir o fogo e as bordas da tela, compõem uma metáfora clara sobre a vilanização cristã desses exploradores e a destruição causada por eles. Através do desenho e animação, é possível perceber que os elementos humanos do frame possuem uma postura corporal de satisfação perante à destruição provocada; a silhueta do centro ergue os braços expansivamente, podendo indicar a ausência de medo, mostrando força e dominação.



Imagem 40 - No primeiro fotograma, as silhuetas dos vikings destacadas do fundo pelo uso do preto. À direita, uma representação imaginária de uma cena de ataque.

Uma das leituras possíveis sobre os vikings na animação é o processo de desumanização ocorrida dentro da ação fílmica; ao serem apontados como os verdadeiros inimigos da história, a construção interna das personagens foi simplificada, havendo uma representação meramente vilanesca, com uma aparência dominada pelos chifres que os guerreiros usavam, silhuetas reduzidas a formas pontiagudas, olhos sem vida e rostos sem traços humanóides.

A desumanização sofrida pelos vikings durante a história pode ser facilmente ilustrada na comparação de dois frames: o momento em que Brendan e um dos invasores abrem o Livro de Kells pela primeira vez, reagindo visualmente de formas distintas: a ilustração e a iluminação das cenas diferem drasticamente, havendo uma separação de ambas personalidades e seus papéis narrativos.

Existe um elemento principal que classifica e separa as duas personagens nas cenas, os olhos: o inimigo possui um olhar estático e sem vida; o protagonista tem personalidade, imaginação e capacidade de enxergar a magia contidas nas páginas, representadas pelos símbolos e formas flutuantes.



Imagem 41 - À esquerda, os olhos de um viking isentos de identidade e profundidade psicológica. À direita, os olhos de Brendan inundado de significação e expressividade.

### 5.2.7 Crom Cruach<sup>19</sup>

Crom possui uma configuração física estruturada por linhas e transparências, adornado com ilustrações simbólicas da cultura celta. A coloração empregada em sua pele é similar a cor do interior de sua morada, verde acentuado pela luz fosforescente emitida pela sua essência, uma paleta de cores reduzida e complexa concomitantemente.

O frame da esquerda (imagem 42), percebe-se sua representação física bestial, uma cobra gigantesca que vive em um segundo plano abaixo da terra. Seus dentes foram desenhados levemente separados da linha de sua boca, enfatizando o nível de perigo e beleza do design de personagem.

Seu papel narrativo é de um monstro antagonista, podendo ser considerado um inimigo pelo ponto de vista de Brendan e Aisling. A criatura possui no lugar dos olhos, o olho mágico de Colm Cille, o único artefato capaz de mostrar as belezas contidas fora do plano material, necessário para a finalização da página mais importante do manuscrito.

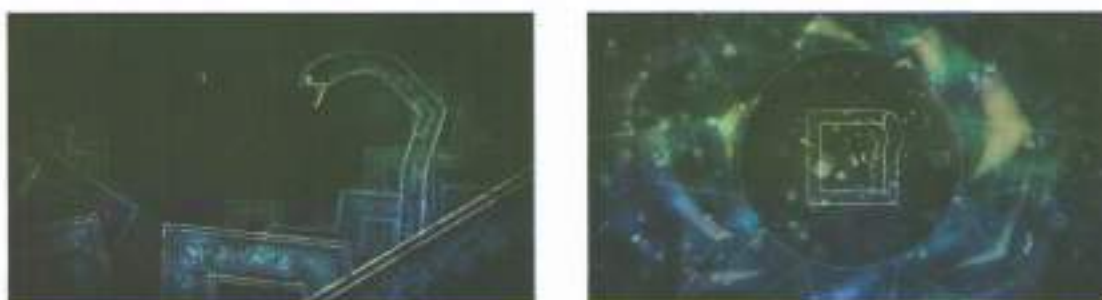


Imagem 42 - Na primeira imagem é perceptível a grandiosidade do corpo de Cruach, sua coloração é esverdeada brilhosa. A segunda fotografia, apresenta a derrocada de sua existência, ato possivelmente relacionado ao símbolo de ouroboros.

<sup>19</sup> Deus pagão da Irlanda pré-cristã. (EMERALD ISLE, 2019).

À direita, quando o protagonista consegue roubar o olho, Cruach fica cego e come o próprio corpo na tentativa de capturar o ladrão. Brendan examina a destruição da entidade através da transparência colorida do elixir capturado. Ao devorar o corpo por causa da cegueira, a personagem passa representar a imagem de um ouroboros<sup>20</sup> na disposição geométrica de sua figura: mesmo sendo um conjunto de linhas rígidas, sua derrocada foi desenhada e animada pela forma circular, aludindo a eterna renovação e recomeço.

---

<sup>20</sup> Conceito que simboliza o ciclo da evolução, eterno retorno e movimento, representado pelo símbolo de um dragão ou serpente devorando a própria cauda. (DICIONÁRIO DE SÍMBOLOS, 2019).

## 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A animação *The Secret of Kells* foi idealizada e desenvolvida a base de mitos irlandeses, um anseio de que os diretores e produtores tinham em criar uma história folclórica sobre aspectos de seu país. A intensa pesquisa estética nas artes pré-históricas celtas, manuscritos medievais iluminados e filmes de animação visualmente exuberantes fincados em histórias que retratavam mitos e culturas remotas, foram suas maiores inspirações para a realização do filme.

A análise visual proposta foi uma tentativa em dissecar e interpretar as inúmeras composições imagéticas presentes e sugeridas pela obra: o uso da cor como determinante da linguagem da narrativa; as formas construídas e reproduzidas com significância psicológica; o *design* de personagens e uma análise comparativa entre eles; as composições criativas dos planos por meio de técnicas aplicadas com excelência e domínio de cinematografia e a apropriação pictórica do Livro de Kells utilizada como estrutura narrativa e visual.

Na tentativa de aprofundamento das possíveis significâncias dentro da obra, foi percebida um nível de complexidade superior ao que fora previsto inicialmente. Cada fotograma continha elementos relevantes para a análise visual, causando uma meticulosa observação e tentativa de organizar esses signos por meio de texto. Há aspectos visuais que não foram desenvolvidas e serão retomadas futuramente com maior nível de detalhamento.

A realização deste trabalho se mostrou de grande valia. Analisar os elementos estéticos e narrativos da obra, apesar de laborioso, mostrou-se bastante prazeroso e enriquecedor. Espera-se que este trabalho possa colaborar para ampliar a compreensão de obras filmicas que articulam prodigiosamente a arte cinematográfica e o requinte técnico comum as grande obras de animação.

## 7 REFERÊNCIAS

- AISLING. In: ENCYCLOPEDIA BRITANNICA. Disponível em: <https://www.britannica.com/art/aisling>. Acessado em: 16 de Agosto de 2019.
- AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. **Design básico**: cor. Porto Alegre: Bookman, 2009.
- ARTE INSULAR. In: 2019. Disponível em:
- AUMONT, Jaques; MARIE, Michel. **Dicionário teórico e crítico de cinema**. Campinas: Papyrus, 2003.
- \_\_\_\_\_. **A Análise do Filme**. 3ª edição. Lisboa: Armand Colin, 2004.
- BARBOSA JÚNIOR, Alberto Lucena. **Arte da animação**: Técnica e estética através da história. 2ª edição. São Paulo: Senac São Paulo, 2005.
- BROWN, Blain. **Cinematografia**: Teoria e Prática: produção de imagens para cineastas e diretores. 2ª edição. Elsevier, 2012.
- CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. São Paulo: Pensamento, 2007.
- FARINA, Modesto; PEREZ, Clotilde; BASTOS, Dorinho. **Psicodinâmica das cores em comunicação**. 6ª edição. São Paulo: Blucher, 2011.
- FIELD, Syd. **Manual do roteiro**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.
- GOLOMBISKY, Kim; HAGEN, Rebecca. **Espaço em branco não é seu inimigo**: guia de comunicação visual para iniciantes em design gráfico. Rio de Janeiro: Elsevier, 2012.
- GOMBRICH, Ernst. **The Story of Art**. London, UK: Phaidon Press, 1950.
- GOMES FILHO, João. **Gestalt do objeto**: sistema de leitura visual da forma. 9ª edição. 3ª reimpressão. São Paulo: escrituras, 2013.
- LIVRO DE KELLS. In:, 2019. Disponível em Acessado em: 18.12.2018.
- MANUSCRITO ILUMINADO. In: Acessado em: 18.12.2018.
- MOORE, Tomm. INTERVIEW W/ TOMM MOORE: The Secret of Kells & Song of the Sea - The Creative Hustlers Show #8. [Entrevista concedida a] Rodrigo Flamenca. **Youtube**. 2016a (36m36s). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=4rMxJ7qnoc4> Acessado em: 10 de Dezembro de 2018.
- MUYBRIDGE, Eadweard. **The human and animal locomotion Photographs**. Cologne, GER: Taschen, 2014.
- NOGUEIRA, Luís. **Manuais de cinema III**: planificação e montagem. Covilhã: Livros LabCom, 2010.
- O SEGREDO de Kells. Direção: Tomm Moore. Produção: Didier Brunner *et al.* Irlanda: Cartoon Saloon, 2009. DVD. (75 min.)

- OLLIE, Johnston; THOMAS, Frank. **The Illusion of Life**: Disney animation. New York: Disney, 1995.
- RABIGER, Michael. **Direção de Cinema**: técnicas e estética. Rio de Janeiro: Elsevier, 2006.
- THE BOOK OF KELLS. TRINITY COLLEGE DUBLIN. Disponível em: <https://www.tcd.ie/visitors/book-of-kells/> Acessado em: 03.05.2018.
- VERTIGO. Direção: Alfred Hitchcock. Produção: Alfred Hitchcock. USA,1958. DVD (128 min.)
- VOGLER, Christopher. **A jornada do escritor**: estruturas míticas para escritores. 2ª edição. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006
- WILLIAMS, Richard. **Manual de animação**: manual de métodos, princípios e fórmulas para animadores clássicos, de computador, de jogos, de stop motion e de internet. São Paulo: Senac São Paulo, 2016.
- WILLIAMS, Robin. **Design para quem não é designer**: noções básicas de planejamento visual. 3ª edição. São Paulo: Callis, 2009.