

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS

LETÍCIA DE ALMEIDA ALVARENGA

O POTENCIAL NARRATIVO DA COR NO CINEMA DE ANIMAÇÃO
UMA ANÁLISE DO *COLOR SCRIPT* DE *WOLFWALKERS* (2020)

Orientadora: **Profa. Dra. Ana Lúcia Andrade**

(FTC / EBA / UFMG)

Belo Horizonte,
2025.

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
ESCOLA DE BELAS ARTES
Curso: CINEMA DE ANIMAÇÃO E ARTES DIGITAIS

LETÍCIA DE ALMEIDA ALVARENGA

O POTENCIAL NARRATIVO DA COR NO CINEMA DE ANIMAÇÃO
UMA ANÁLISE DO COLOR SCRIPT DE WOLFWALKERS (2020)

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Cinema de Animação e Artes Digitais, da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito parcial para obtenção do grau de Bacharel em Cinema de Animação e Artes Digitais.

Orientadora: Profa. Dra. Ana Lúcia M. Andrade
(EBA / UFMG)

Belo Horizonte,
novembro, 2025.

ALVARENGA, Letícia de Almeida.

O POTENCIAL NARRATIVO DA COR NO CINEMA DE ANIMAÇÃO – UMA ANÁLISE DO *COLOR SCRIPT* DE *WOLFWALKERS* (2020) / Letícia de Almeida Alvarenga.

Belo Horizonte: Universidade Federal de Minas Gerais, 2025.

Orientadora: Ana Lúcia Andrade.

Trabalho de Conclusão do Curso de Cinema de Animação e Artes Digitais – Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais, EBA / UFMG, 2025.

28p.

Graduação em Cinema de Animação e Artes Digitais - I. ANDRADE, Ana Lúcia. II. Universidade Federal de Minas Gerais. III. Cinema de Animação. IV. Estratégias Cor. V. *Wolfwalkers*.



UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
EBA - COLEGIADO DE GRADUAÇÃO EM CINEMA DE ANIMAÇÃO E ARTES DIGITAIS

ATA DE DEFESA DE MONOGRAFIA/TCC

Aos 10 dias do mês de dezembro de 2025, às 14h, a estudante LETÍCIA DE ALMEIDA ALVARENGA, matrícula 2021081715, defendeu o Trabalho intitulado “O *POTENCIAL NARRATIVO DA COR NO CINEMA DE ANIMAÇÃO: UMA ANÁLISE DO COLOR SCRIPT DE WOLFWALKERS (2020)*”, de modo remoto, tendo obtido a nota total de 100 (cem pontos).

Participaram da banca examinadora os abaixo indicados, que, por nada mais terem a declarar; assinam eletronicamente a presente ata.

Orientador(a): Ana Lúcia Menezes de Andrade

Examinador(a): Luhan Dias Souza



Documento assinado eletronicamente por **Ana Lúcia Menezes de Andrade, Professora do Magistério Superior**, em 10/12/2025, às 19:17, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Luhan Dias Souza, Professor do Magistério Superior**, em 11/12/2025, às 15:46, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.ufmg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **4766938** e o código CRC **5060F1E6**.

INSTRUÇÕES

Este documento deve ser editado apenas pelo Orientador e deve ser assinado eletronicamente por todos os membros da banca.

Referência: Processo nº 23072.272498/2025-29

SEI nº 4766938

AGRADECIMENTOS

*Aos meus pais, Tarcísio e Margarida, que estiveram presentes em cada passo da minha trajetória e lutaram para que eu pudesse perseguir meus sonhos.
Este trabalho é, antes de tudo, fruto do amor e sacrifício de vocês.*

*Aos meus amigos, que tornaram meu caminho mais leve e colorido.
Sou grata por cada conversa, cada incentivo e cada momento compartilhado.*

À Bea, cujo amor foi força para enfrentar meus medos e anseios.

E aos meus professores, em especial, à minha orientadora Ana, pela dedicação, pelo conhecimento transmitido e pela inspiração ao longo desta jornada.

RESUMO

Esta monografia propõe um estudo sobre o potencial da cor na narrativa cinematográfica, especificamente em animações, por meio da ferramenta do *color script*. Além de um breve panorama histórico, são apontados aspectos da teoria da cor, a partir das observações de Johann Wolfgang von Goethe, em *Theory of Colors* (1810), e como podem ser usados em função da narrativa. Como estudo de caso, foi analisado o *color script* da animação *Wolfwalkers* (Irlanda, 2020), de Tomm Moore e Ross Stewart.

Palavras-Chave: Cinema de Animação; Estratégias Narrativas; Cor; *Wolfwalkers*.

ABSTRACT

This monograph proposes a study on the potential of color in cinematic narrative, specifically in animation, through the tool of color scripting. In addition to a brief historical overview, aspects of color theory are discussed, based on the observations of Johann Wolfgang von Goethe in *Theory of Colors* (1810), and how they can be used in relation to narrative. As a case study, the color script of the animation *Wolfwalkers* (Ireland, 2020), by Tomm Moore and Ross Stewart, was analyzed.

Keywords: Animation Cinema; Narrative Strategies; Color; *Wolfwalkers*.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	07
1. A COR NO CINEMA.....	08
2. TEORIA DA COR.....	10
2.1. Teoria de Goethe.....	11
2.2. Efeito sensível e moral das cores.....	12
2.3. Contexto e culturas.....	13
2.4. Sistemas de cores e principais conceitos.....	14
2.5. Acordes e harmonia.....	15
3. O <i>COLOR SCRIPT</i>	16
3.1. Análise do <i>color script</i> de <i>Wolfwalkers</i>	17
CONCLUSÃO.....	25
REFERÊNCIAS.....	27

INTRODUÇÃO

A escolha das cores no cinema vai além da estética, podendo desempenhar um papel importante na construção da narrativa e na transmissão de emoções e significados. Na animação, experimentações são feitas durante a etapa de pré-produção para uma pré-visualização do filme como um todo. Assim, o roteiro de cor ou *color script* surge como ferramenta visual que auxilia a escolha das cores, permitindo explorar as diversas possibilidades de se contar uma história também através da cor. Devido à carência de estudos sobre a aplicação da cor no cinema de animação, o trabalho surge como uma tentativa de contribuir para que este assunto seja mais difundido.

No primeiro capítulo, *A cor no cinema*, são introduzidos perspectivas e usos da cor ao longo da história do cinema. Desde as primeiras experiências de pintura à mão dos fotogramas, até a chegada de tecnologias que possibilitassem a difusão da cor no meio cinematográfico, abrindo espaço para usos que subvertem a tendência do realismo.

No segundo capítulo, *Teoria da cor*, realiza-se a revisão da literatura acerca da origem e do desenvolvimento da teoria das cores, de modo a compreender de que maneira afetam a percepção humana por meio de seus aspectos fisiológicos, psíquicos e estruturais. Também são abordados os principais conceitos em relação ao sistema de cores, bem como as relações de contraste e seus respectivos efeitos sensíveis.

Em seguida, no capítulo *O color script*, aborda-se a consolidação do roteiro de cor na etapa de pré-produção e sua contribuição dentro da área da animação. Por fim, faz-se uma análise qualitativa do *color script* de *Wolfwalkers* (Irlanda, 2020, de Tomm Moore e Ross Stewart), com o objetivo de identificar os conceitos aplicados para transmitir emoções e ajudar na construção da narrativa visual, além de comparar o uso simbólico das cores com outros filmes que utilizaram relações semelhantes para um dado objetivo dentro da narrativa.

Portanto, por meio da análise qualitativa do *color script*, aliada à revisão bibliográfica investiga-se o papel que a cor desempenha dentro da obra cinematográfica, e como o roteiro de cor pode ser utilizado como ferramenta na animação, estabelecendo

relações através do potencial narrativo das cores. Dessa forma, pode-se compreender como um roteiro de cor é capaz de contribuir expressivamente com uma narrativa funcional, coesa e impactante para o espectador.

1. A COR NO CINEMA

“A cor é a tecla. O olho, o martelo. A alma é o piano de inúmeras cordas. Quanto ao artista, é a mão que, com a ajuda desta ou daquela tecla, obtém da alma a vibração certa”
(Kandinski, 2015).

A cor exerce papel fundamental nas artes em geral, com um potencial sensorial, emocional e afetivo para quem a percebe. Na sétima arte não é diferente. Nos filmes, as cores são capazes de acrescentar profundidade às cenas, transmitindo emoções complexas, além de ajudar a contar histórias.

O teórico Marcel Martin (2003) afirma que a cor não deve ser empregada apenas para retratar a realidade, podendo cumprir uma função expressiva e metafórica, conferindo um valor psicológico e dramático às cenas. Quando o sentido da cor é bem compreendido, possibilita-se transmitir significados profundos e complexos ao espectador, enriquecendo a experiência cinematográfica. Essa percepção foi concebida logo no início da cor no cinema, quando os cineastas constataram seu grande potencial.

De acordo com Aumont e Marie (2009, p. 64), a cor no cinema foi empregada antes de 1900, "sob a forma de coloração; para isso era preciso pintar, à mão (eventualmente com a ajuda de cartões recortados para as partes móveis) cada parte da imagem que devesse ter cor". E, mesmo sendo um processo lento e laborioso, foi bastante utilizado em grande parte dos filmes de Georges Méliès (1861-1938) e de Charles Pathé (1863-1957).

Ainda segundo os autores, entre 1910 e 1920, surgiram procedimentos mais fáceis de se aplicar, como a “tintagem”, colorindo toda a imagem, ou a “viragem”, aplicando cor apenas nas partes negras através de imersões em produto apropriado. A combinação desses procedimentos possibilitava efeitos surpreendentes. “Algumas convenções foram muitas vezes respeitadas, como a tintagem azul para as cenas de

noite, a tintagem amarela ocre para a luz eléctrica dos interiores, o vermelho para o fogo, e muitas outras por vezes simbólicas” (Aumont; Marie, 2009, p. 65).

Inúmeros procedimentos foram desenvolvidos buscando inserir cor na película, sendo o mais célebre o Technicolor, explorado a partir de 1925, “numa versão com duas cores primárias, mas sobretudo entre 1930 e 1960 aproximadamente, numa versão com três primárias, de efeitos sumptuosos, mas de execução difícil e cara” (Aumont; Marie, 2009, p. 65). Com todas as dificuldades técnicas, as cores não foram introduzidas na intenção de tornar as imagens mais realistas. Diferente disso, foi-se consolidando na indústria um cinema não-realista, capaz de representar mundos fantásticos. Dessa forma, os cineastas se apropriaram da liberdade criativa para fazer das cores instrumento da narrativa.

Em obras populares, como *O Mágico de Oz* (*The Wizard of Oz*, EUA, 1938, de Victor Fleming), por exemplo, o mundo real onde Dorothy vive é em preto e branco, enquanto o mundo de Oz é vibrante e repleto de cores intensas que imergem o espectador em um universo fantástico e extraordinário. Esse contraste, na época em que as pessoas estavam acostumadas com o cinema em preto e branco, causou um grande impacto visual. O filme foi pioneiro no Technicolor de três cores, explorando intensamente seu uso para causar a sensação de ser um mundo completamente novo, cheio de magia. Não por acaso, elementos como a estrada de tijolos amarela, a bruxa verde e os sapatos vermelho-rubi são grandes símbolos da história, apesar de não possuírem estas cores no conto original.

Em meados da década de 1950, procedimentos subtrativos, derivados da alemã Agfacolor, do tipo Eastmancolor, pelo seu custo mais baixo, tornaram o cinema em cores majoritário na indústria. Assim, além de ser praticamente hegemônica (com significativas exceções, de cineastas que ainda se utilizam do preto e branco), a cor passou a servir como recurso importante para a narrativa, com inúmeras possibilidades artísticas a serem exploradas.

Entretanto, para que esse potencial expressivo seja alcançado, é importante considerar as teorias e fundamentos acerca da cor, a fim de que seu uso dialogue com a intenção do diretor. Como observa Kalmus (2010), os mesmos princípios de cor e composição que conferem valor artístico a uma pintura também têm o

potencial de transformar um filme colorido em uma obra de arte. Assim, compreender esses princípios torna-se essencial e, por isso, no próximo capítulo, são abordadas as principais concepções sobre o tema.

2. TEORIA DA COR

Aumont e Marie (2009, p. 65) apontam a ausência de leis gerais e verificáveis para justificar a parca teoria sobre a cor no cinema, havendo poucos estudos sobre valores simbólicos e expressivos da cor - “valores muito variáveis segundo as culturas e as épocas”. Entretanto, pesquisadores, cientistas e artistas tentaram, ao longo dos anos, encontrar respostas que explicassem a percepção da cor, o porquê e o como as cores são percebidas, interpretadas e construídas por nós seres humanos. As diversas teorias da cor foram fundamentais para que essas pesquisas se desenvolvessem, apesar de muitas serem divergentes em alguns aspectos.

Leonardo Da Vinci (1452-1519), em seus estudos direcionados a pintores da Antiguidade, já teorizava acerca de cores principais, e aprofundava os conceitos de Leon Battista Alberti (1404-1472). Segundo Pedrosa (2009), apesar do sentido de cor principal entre os antigos não ser exatamente o mesmo que usamos para designar cores primárias, já se pensava em uma hierarquização, considerando as características das cores.

Conforme Barros (2007), mais tarde, Isaac Newton (1643-1727) buscou entender o fenômeno da cor através da luz, sob a perspectiva da Física. Suas descobertas ocorreram em um contexto histórico no qual os avanços científicos eram altamente valorizados e frequentemente tratados como verdades absolutas, conferindo à ciência um papel central na explicação do mundo.

Em contraponto, anos depois, Johann Wolfgang von Goethe (1749-1832) escreveu *A teoria das cores* (1810), obra que propunha compreender as cores como fenômeno fisiológico e psíquico. Seu estudo, no entanto, foi recebido com resistência pela comunidade científica da época, sendo rejeitado como teoria científica. O estudo de Goethe teve certa oposição às leis absolutas de Newton e ao conhecimento dogmático (Barros, 2007).

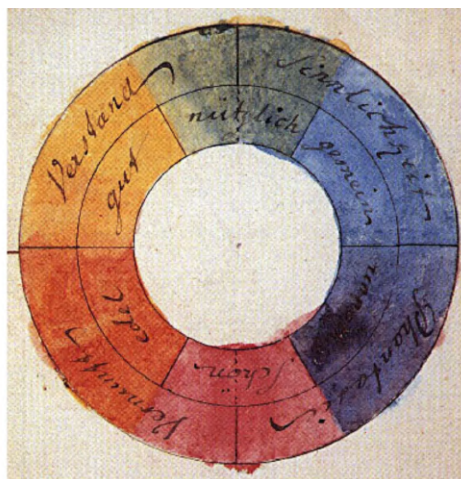
Muitos mestres da cor que vieram depois, inspiraram-se nos conceitos de Goethe e trouxeram novos questionamentos acerca do assunto. A investigação de Goethe abriu novas portas para o conhecimento das cores, em um aspecto multidisciplinar. Posteriormente, surgiram outras teorias clássicas, como a Teoria de Young-Helmholtz (teoria Tricromática), a Teoria de Hering e a Teoria de Ladd Franklin (Farina; Perez; Bastos, 2006).

2.1. Teoria de Goethe

O alemão J. W. Goethe buscava estabelecer uma relação entre a natureza externa do mundo e a natureza interna do homem. Um importante aspecto de sua teoria foi retomar conceitos ancestrais acerca da luz e sombra, determinando que estas são fundamentais para a produção da cor. As chamadas cores fisiológicas por Goethe são aquelas percebidas diretamente pelo olho humano quando a luz entra em contato com a retina. Essa percepção não corresponde à fiel realidade física da luz, pois o sistema do olho humano realiza compensações e interpretações que podem gerar distorções. Assim, a forma como enxergamos as cores é, em parte, uma construção do nosso sistema visual (Barros, 2007).

Em suas investigações, Goethe identificou a ocorrência de seis cores prismáticas: amarelo, azul, vermelho/magenta, laranja, verde e violeta. Ao aprofundar seus estudos referentes à percepção cromática, observou que a retina tende a compensar a presença de uma cor com sua oposta, o que hoje chamamos de cores complementares. O amarelo é compensado pelo violeta, o laranja pelo azul, e o verde pelo púrpura (ou vermelho). A partir desses três pares fundamentais, Goethe propõe um modelo de círculo cromático (Figura 1) que, em muitos aspectos, antecipa o que conhecemos atualmente (Barros, 2007).

Figura 1 - Círculo cromático pintado por Goethe.



Fonte: Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Teoria_das_cores>. Acesso em: 10 out. 2025.

A cada um dos pares, Goethe atribuiu significados opostos que se completam: claro e escuro ao amarelo e violeta; quente e frio ao laranja e azul; e intenso e leve ao vermelho e verde (Barros, 2007). Mais tarde, vão ser compreendidas como cores primárias o amarelo, azul e vermelho, e, partindo da mistura destas, as cores secundárias verde, laranja e violeta.

A descoberta de cores complementares levantou questões sobre a noção de harmonia. Goethe acreditava no princípio da totalidade, no qual a harmonia seria alcançada quando todas as cores do círculo estivessem em equilíbrio. Porém, nem todos os estudiosos vieram a concordar com esse princípio. Johannes Itten (1888-1967) reconhecia que cada cor tem seu efeito expressivo, e que nem toda composição cromática precisa ser harmônica. Wassily Kandinsky (1866-1944) diz algo parecido, e apresenta um universo das combinações alternativas e expressivas, abrindo caminho para um universo infinito de possibilidades (Farina; Perez; Bastos, 2006).

2.2. Efeito sensível e moral das cores

Outro aspecto da teoria de Goethe (1993, p. 140) diz respeito ao efeito psíquico da cor: “cores distintas proporcionam estados de ânimo específicos”. Nota-se que, ao estar em contato direto com determinada cor, esta pode nos causar efeitos sensíveis que variam a depender do contexto no qual a cor está empregada. Goethe exemplifica, ao falar do amarelo, cor que possui um aspecto sereno e animado,

capaz de produzir uma sensação calorosa e agradável. Porém, se colocada no contexto de superfícies impuras pode causar um efeito desagradável de “sujo”.

Retomando *O Mágico de Oz*, enquanto a cor verde é utilizada na Cidade das Esmeraldas como sinal de riqueza e grandeza, a mesma cor é utilizada para representar a maldição, no tom esverdeado da pele da Bruxa Má do Oeste. Ou seja, múltiplos significados podem ser atribuídos a uma mesma cor. Essas associações morais e simbólicas são capazes de adicionar uma profundidade implícita no cinema.

As cores podem produzir impressões, sensações e reflexos sensoriais de grande importância, porque cada uma delas tem uma vibração determinada em nossos sentidos e pode atuar como estimulante ou perturbador na emoção, na consciência e em nossos impulsos e desejos (Farina; Perez; Bastos, 2006, p. 2).

Essa abordagem subjetiva foi ponto de partida para estudos esotéricos, como a cromoterapia, que atribui às cores capacidades curativas, e o pensamento antroposófico, de Rudolf Steiner (1861-1925), em que as cores representariam manifestações de corpos etéreos (Barros, 2007). Em *Do espiritual na arte*, Kandinsky (1996) descreve como cada cor isolada atua sobre a psique humana, associando-as a sentimentos, movimentos, temperaturas e até a sons, revelando o impacto psicológico das cores.

Assim, as cores adquirem diversas camadas de significado, sendo associadas a valores simbólicos, como o azul à serenidade, o vermelho à paixão, e o amarelo à energia, entre outros. Essas correlações podem variar entre culturas, mas também compartilham estruturas comuns e ampliam a compreensão do papel das cores na arte, adentrando o campo da psicologia e até da espiritualidade.

2.3. Contexto e culturas

O valor simbólico que atribuímos às cores também sofre influência do contexto cultural e histórico. Civilizações mais antigas, como da China, Índia e Egito, associavam cores a deuses, expressando grande carga de simbolismo. De acordo com Farina, Perez e Bastos (2006), através da história, descobrimos que as

combinações de cores utilizadas por cada civilização estavam ligadas às respectivas interpretações em relação à vida, em cada período da sociedade.

Isso é evidente quando se comparam os movimentos artísticos em que o uso da cor reflete não apenas escolhas estéticas, mas intenções emocionais. No Barroco, eram utilizadas cores vibrantes e dinâmicas, juntamente com o uso dramático de luz e sombra provocando emoções intensas que buscavam traduzir conflitos religiosos. Por outro lado, o Romantismo era caracterizado por cores espirituais e tranquilas, com destaque às paisagens naturais, evocando uma sensibilidade poética que representaria o estado emocional do artista (Farina; Perez; Bastos, 2006).

Em uma obra cinematográfica, a escolha de cores pode agir como representação cultural e até mesmo um ato político. Por esse motivo, dependendo do tema que a produção aborda, é fundamental que a escolha das cores ocorra com consciência, compreendendo os significados que as cores podem possuir em diferentes contextos sociais. Esse cuidado não apenas enriquece a narrativa visual, como também demonstra respeito ao local, à história e às culturas representadas.

2.4. Sistemas de cores e principais conceitos

Os conceitos de cor-luz e cor-pigmento surgiram posteriormente, baseados nas suas aplicações. A cor-luz refere-se a uma síntese aditiva de cores, em que as cores primárias são o vermelho, o verde e o azul (RGB), e o branco resulta da soma de todas as cores. Essa classificação é utilizada no meio digital, composto por *pixels*. Já a cor-pigmento, refere-se a uma síntese subtrativa das cores. Essa mistura ocorre em materiais físicos, como nas tintas e impressões. As cores primárias, neste caso, são o amarelo, o azul ciano e o magenta (CMYK) (Farina; Perez; Bastos, 2006).

Outros modelos de sistemas cromáticos foram desenvolvidos para organizar e estudar essas tonalidades, a depender de cada finalidade, como os propostos por Wilhelm Ostwald (1853-1932), Albert Munsell (1858-1918) e Alfred Hickethier (1903-1967). De acordo com Cleland (1921), Munsell define três dimensões da cor: *hue* (matiz), *croma* (saturação) e *value* (valor). Esses conceitos são usados universalmente, tendo inspirado a origem de modelos de cor, como HSV, HLS, HSB e outros.

A matiz, também conhecida como tonalidade, corresponde à característica pela qual distinguimos uma cor pura de outra, por exemplo, amarelo, laranja, verde, azul etc. Refere-se ao espectro dos comprimentos de onda da luz visível, que vai de uma extremidade do vermelho a outra, passando por todas as tonalidades possíveis (Cleland, 1921). A matiz é expressa em graus, pois representa a posição da cor no círculo cromático.

A saturação, por outro lado, refere-se à “concentração” de uma cor pura. A cor que não obteve adição de preto e/ou branco é uma cor saturada. A intensidade de uma cor vai depender da quantidade de cinza na sua composição, e esta geralmente é medida num valor percentual de 0 a 100. Já o valor, luminosidade ou brilho, atribui a característica de claro e escuro à cor. Quanto mais próximo do preto, mais escura a cor é. Assim, por meio de uma escala de valor, o percentual de escuro e claro é definido (Cleland, 1921). Na imagem a seguir (Figura 2), pode-se ver um exemplo, a que se refere esses conceitos.

Por fim, há a escala de cinza, também chamada de escala acromática que vai do branco ao preto. Essa escala pode ser classificada em três níveis: baixa, para valores mais escuros; alta, para valores mais claros; e média, quando há pouca variação dos tons saturados (Farina; Perez; Bastos, 2006). A escala de valor é essencial para a análise de profundidade, contraste e composição visual, mesmo na ausência de cor.

Figura 2 - Exemplo de matiz, saturação, luminosidade e escala de cinza.



Fonte: Autoria própria.

2.5. Acordes e harmonia

Segundo Pedrosa (2009), o acorde é a ação de semelhança ou contraste entre cores. O acorde consonante refere-se a um conjunto de cores semelhantes que, no círculo cromático, são vizinhas, chamadas de cores análogas. Já o acorde dissonante refere-se a um conjunto de cores distintas que causam contraste. Quando colocadas lado a lado, alteram a forma como são notadas, já que este efeito pode intensificar ou suavizar o impacto visual das cores, modificando a sua percepção sensível.

Conforme Barros (2007), existem sete contrastes cromáticos descritos por Johannes Itten em sua teoria: contraste entre cores saturadas; contraste de claro-escuro, que explora a luminosidade e valor tonal das cores; contraste de cores quentes e frias, que depende da relação entre matizes, pois um mesmo de roxo pode parecer quente ao lado de cores frias, e frio, ao lado de cores quentes.

Ainda, há o contraste entre cores complementares, opostas no círculo cromático; contraste simultâneo, que diz respeito a uma ilusão de ótica quando o olho produz simultaneamente uma cor oposta; contraste de saturação, que corresponde a cores puras e saturadas ao lado de cores desbotadas, com a presença de muito cinza; e, por fim, contraste de quantidade, referente às áreas ocupadas pelas cores em uma composição.

Pedrosa (2009) estabelece que a harmonia é o equilíbrio presente em um conjunto de partes que formam um todo. Para que se alcance a harmonia em uma composição cromática, é fundamental compreender as vibrações visuais que cada cor emite e a forma como estas vibrações interagem no conjunto. A harmonização entre cores puras tende a ser mais desafiadora, uma vez que provoca maior tensão entre as vibrações, diferentemente das cores com mudança na saturação e luminosidade, que podem apresentar interações mais suaves.

3. O COLOR SCRIPT

O animador Maurice James Noble (1911-2001), no livro *The Noble Approach: Maurice Noble and the Zen of Animation Design*, escrito por Tod Polson (2013),

aborda seu processo, destacando que existem inúmeras variações de um eficaz uso da cor, mas pontua que uma boa aplicação exige compreender o porquê da escolha das cores. Noble sugere que, ao manter a simplicidade e a objetividade, enquanto se busca estabelecer uma relação com o público, o resultado pode ser mais atraente. Ele apresenta o conceito de "acorde de cores", comparando-o a um acorde musical, em que um conjunto de notas tocadas simultaneamente pode inspirar a alma. Da mesma forma, as cores, quando combinadas de certa maneira, podem evocar emoções profundas.

Conforme Polson (2013), a criação de combinações pode se dar de diversas formas. Primeiramente, pode ocorrer através das relações encontradas no círculo cromático, capazes de mudar a maneira como as cores reagem e vibram umas com as outras. Depois, a cor pode ser aplicada como tema, ou seja, utiliza-se uma cor dominante ao longo do filme e em lugares estratégicos, podendo atribuir um significado à narrativa. E, por fim, o esboço de cores, no que diz respeito à experimentação com uma paleta reduzida.

Na mesma linha de pensamento, Belland (2024) diz que é essencial estabelecer quais combinações ou paletas de cor se relacionam com os pontos-chave da história, emocionalmente. Ao considerar a narrativa e o que se deseja comunicar ao público, os criadores podem manter ou quebrar essas relações, criando simbolismos sugeridos ao inconsciente do espectador, estabelecendo uma conexão profunda com a história.

Nesse sentido, o roteiro de cor, ou *color script*, surge com o propósito de auxiliar diretores de arte a estabelecer esses acordes e obter uma visão geral de como a narrativa poderá ser aprimorada. Trata-se de um conjunto de imagens preliminares e simplificadas do filme que sugerem os sentimentos de cada sequência, podendo também indicar a composição das cenas. Embora sua visualidade varie conforme o estilo de cada artista e a intenção do diretor, o roteiro de cor não deixa de cumprir seu objetivo: orientar a construção visual da obra (Salomon, 2020).

No livro *The Art of Pixar: The Complete Colorscripts and Select Art from 25 Years of Animation*, Amid Amidi (2011, p. 15) reúne vários *color scripts* de artistas do estúdio Pixar; e Daisuke Tsutsumi, diretor de arte do estúdio, afirma: "O roteiro de cor não é

sobre o quão bem você pode pintar [...]. Seu trabalho não é fazer belas imagens. É sobre como você pode dar suporte à história com essas imagens e conceitos de iluminação”.¹

Compreender esses princípios não apenas esclarece o papel da cor, como também abre caminho para observar, na prática, como tais conceitos se manifestam em produções cinematográficas. Assim, ao analisar o *color script* de *Wolfwalkers*, a seguir, pode-se identificar como as relações entre as cores escolhidas ocorrem em função da narrativa.

3.1. Análise do *color script* de *Wolfwalkers*

Lançado em 2020, *Wolfwalkers* é um filme de fantasia e aventura, dirigido por Tomm Moore e Ross Stewart. A obra faz parte de uma trilogia inspirada em contos folclóricos irlandeses, junto de *The Secret of Kells* (2009) e *Song of the Sea* (2014). A animação é uma coprodução dos estúdios Cartoon Saloon e Mélusine Productions.

Wolfwalkers conta a história de Robyn, uma jovem aprendiz caçadora que vem da Inglaterra para a Irlanda com seu pai, encarregado de erradicar a última matilha de lobos da região. Ao explorar as terras para além das muralhas da cidade, Robyn acaba fazendo amizade com Mebh, uma menina que pertence a um misterioso povo chamado *wolfwalkers*, humanos que teriam a capacidade de assumir a forma de lobos quando dormem. Em meio à descoberta de um grande segredo, Robyn corre o risco de se transformar naquilo que seu pai prometera destruir.

Logo no início, são apresentadas as lendas que fundamentam o universo narrativo, ambientado em uma época de superstição e magia. O longa se passa na cidade de Kilkenny, na Irlanda, e se apoia nas lendas folclóricas sobre pessoas que se transformam em lobos, metamorfos presentes na mitologia celta.

Nesse contexto, a conexão entre os *wolfwalkers* e a floresta se mostra um reflexo da espiritualidade celta, ligada às forças da natureza e harmonia dos seres. Por outro

¹ Tradução livre do original: “Colorscripting is not about how well you can paint [...]. Your job is not to make beautiful pictures. It’s about how you can support the story with these images and lighting concepts.”

lado, é evidenciada a visão dominadora dos colonizadores ingleses, que enxergavam os lobos como verdadeiros inimigos.

Indicado ao Oscar na categoria de Melhor Filme de Animação em 2021, o filme escolhido para a análise utiliza muitos recursos visuais nas composições das cenas para construir a narrativa: o uso expressivo de formas geométricas e orgânicas; a tridimensionalidade trabalhada com figuras gráficas; a ambientação dos cenários; e, o mais importante para esta análise, as cores. De forma estratégica, as cores adicionam uma camada de interpretação ao espectador, caracterizando os ambientes e as personagens, além de adicionar emoções às cenas de perigo, conflito e calmaria.

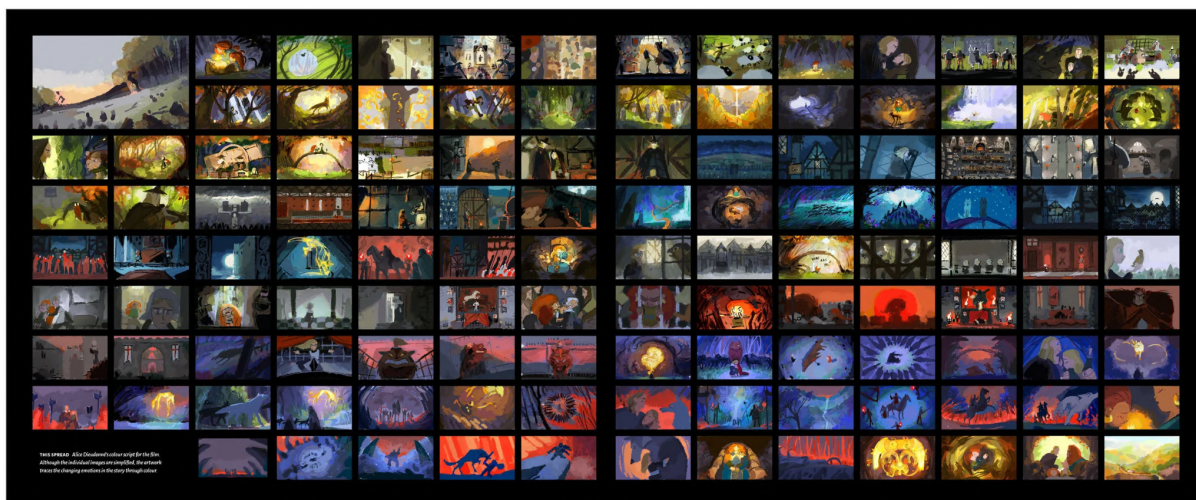
O roteiro de cor de *Wolfwalkers* (Figura 3), criado por Alice Diendonné, apresenta uma visão geral de como a narrativa irá se desenvolver visualmente. Através de pinturas simplificadas, as composições visuais das cenas são idealizadas, sugerindo os sentimentos de cada sequência. Sobre o processo de produção, Diendonné afirma que recebia as cenas como um animador recebe os *key frames* e, a partir destas cenas, ela trabalhava as transições e relações de cor. Segundo ela, as emoções têm de ser reconhecidas pelo *colorscript*, trabalhando as sequências em conjunto. Sendo assim, o todo se faz coerente, mesmo que a narrativa se desenvolva em constante mudança (Salomon, 2020).

Dessa forma, é possível identificar o início, meio e fim da narrativa através do *color script*. O início é marcado por cores quentes e alegres, predominando tons de laranja, amarelo e verde. Aos poucos, são inseridas cores escuras, frias e dessaturadas, trazendo seriedade para o momento e conduzindo a trama para o ápice do conflito. Neste, são utilizados tons vibrantes de azul e vermelho, causando um alto contraste que expressa o combate. No fim, há um retorno das cores utilizadas no começo, indicando a resolução do conflito.

Como diz um dos diretores, Ross Stewart, no *artbook*, foi idealizado desde o início que *Wolfwalkers* possuísse uma cor dominante: o tom alaranjado de outono. Assim como o verde, em *The Secret of Kells* (2009), e o azul, em *Song of the Sea* (2014), o laranja marca a identidade visual do filme. Dessa maneira, a paleta de cores do longa se constrói a partir dessa cor como base. O laranja é acentuado em vários momentos: os longos cabelos ruivos de Mebh e de sua mãe preenchem algumas

cenar com esta cor; na floresta, o tom influencia as cores ao seu redor, como a escolha do verde mais amarelado e até a cor do céu, um azul suave que entra em harmonia com o restante das cores; até no momento de conflito, o vermelho vivo que toma as cenas é levemente alaranjado.

Figura 3 - *Color script* do filme *Wolfwalkers*, por Alice Diendonné.



Fonte: Salomon, 2020, p.132-133.

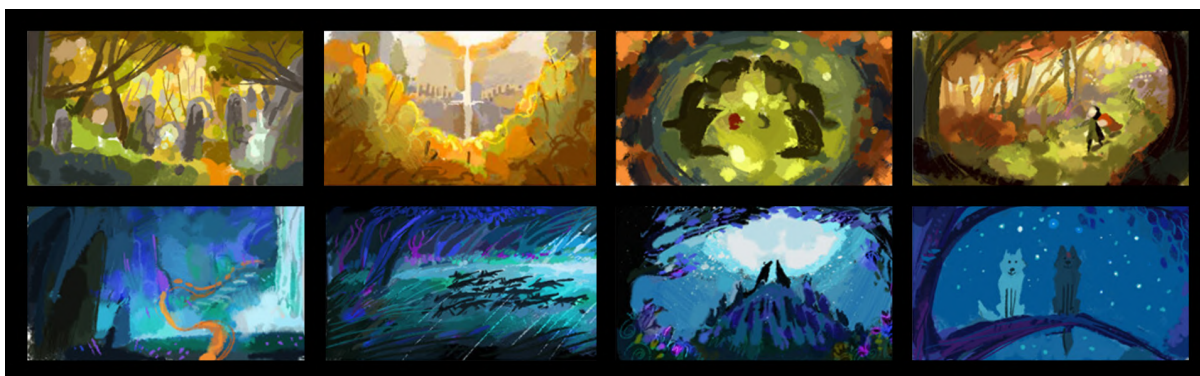
A construção dos cenários da cidade e da floresta revelam lugares completamente distintos. Essa caracterização expressa as relações que existem entre os ambientes e os seres que os habitam. Enquanto a cidade é construída por formas quadradas e geométricas, onde há indivíduos que querem dominar essas terras com uma visão de mundo limitada, a floresta é composta por formas orgânicas e circulares, pois há uma relação de equilíbrio e cíclica entre a natureza e os habitantes. Assim é evidenciada, de um lado, a sensação de aprisionamento, e, do outro, a liberdade.

A saturação das cores também contribui para a composição dos cenários. Na floresta, como no trecho a seguir (Figura 4), predominam cores vibrantes e cheias de vida, que acentuam a autonomia dos seres e compõem a magia que habita a floresta. Durante o dia, essa vida se expressa por meio de cores quentes, com predominância de laranja e verde; já à noite, o ambiente se transforma com cores frias: azul, roxo e verde azulado, criando uma atmosfera mística.

Além disso, o longa é ambientado em uma época quando ocorreu de fato a exploração das florestas nativas na Irlanda. Ou seja, a floresta não é somente o lar dos *wolfwalkers*, mas símbolo de resistência do povo irlandês. Diante desse

significado, as cores assumem um compromisso de representar a floresta de maneira reconhecível como uma floresta irlandesa. O verde muito presente na vegetação, mesmo no outono, é característico da região, devido ao clima.

Figura 4 - Trechos do *color script* de *Wolfwalkers*.

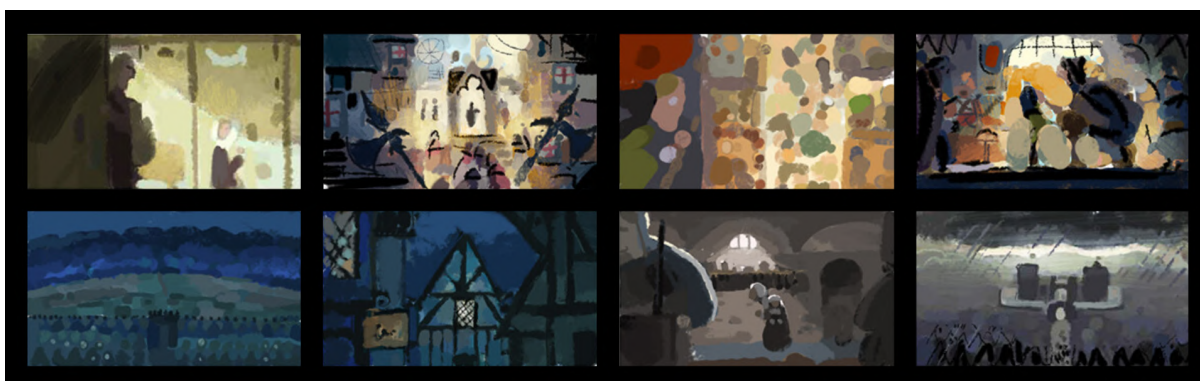


Fonte: Página de Alice Diendonné, no *Artstation*. Disponível em: <<https://alicedieudonne.artstation.com/projects/WKvm4E>>. Acesso em: 20 nov. 2025.

Na cidade (Figura 5), há o emprego de cores predominantemente dessaturadas, quando se compara ao cenário vívido da floresta, com variações de cinza que conferem ao lugar um tom mais sóbrio. Apesar disso, os diretores tomaram o cuidado de ainda parecer uma comunidade agitada, onde as pessoas seguem suas vidas cotidianas.

Embora as cores quentes e frias ainda desempenhem a função de caracterizar o dia e a noite, a paleta permanece contida. Ao longo da narrativa, vai se tornando mais evidente a “falta de cores” pela baixa saturação, que contrasta com o ambiente mágico da floresta, além de tornar-se metáfora visual para a repressão perante o regime autoritário do Lorde Protetor. Tal estratégia narrativa dialoga com o contexto político da época, marcado pela colonização.

Figura 5 - Trechos do *color script* de *Wolfwalkers*.

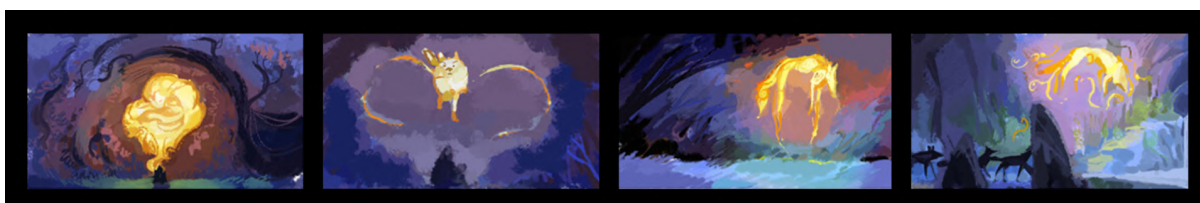


Fonte: Página de Alice Diendonné, no *Artstation*. Disponível em:
<<https://alicedieudonne.artstation.com/projects/WKvm4E>>. Acesso em: 20 nov. 2025.

O amarelo é capaz de manifestar vários significados, desde alegria a ansiedade, inocência e até obsessão. Conforme observa Bellantoni (2005), o amarelo é associado a uma poderosa energia vital quando o relacionamos com o sol. Porém, se torna ainda mais mágico quando este tom se transforma em uma luz dourada, que evoca um universo de memórias e sonhos. Não por acaso, tal luz é muito utilizada em filmes de contos de fadas para representar a magia em um universo encantado, analogia comum em animações clássicas da Disney, como *Peter Pan* (1953) e, até mesmo em produções recentes do estúdio, como *Enrolados* (*Tangled*, 2010).

Em *Wolfwalkers*, a imagem da magia se aproxima desse simbolismo, com a luz dourada remetendo tanto ao sonho quanto à conexão com a energia que vem da natureza. No *color script*, os tons de amarelo formam uma chama dourada no momento de transformação (Figura 6). O roxo da floresta à noite, cor complementar ao amarelo, intensifica esse brilho, criando um contraste que favorece o encanto da cena.

Figura 6 - Trechos do *color script* de *Wolfwalkers*.



Fonte: Página de Alice Diendonné, no *Artstation*. Disponível em:
<<https://alicedieudonne.artstation.com/projects/WKvm4E>>. Acesso em: 20 nov. 2025.

No cinema, é muito comum que o vermelho seja utilizado simbolicamente como indicativo de alerta para um certo perigo que está próximo de acontecer, mesmo que a personagem em cena ainda não o perceba. Em *O Chamado* (*The Ring*, EUA/Japão, 2002, de Gore Verbinski), no momento em que a protagonista (Naomi Watts) se senta para assistir à fita, a luz do sol passa por trás de uma árvore de folhas vermelhas, fazendo com que uma iluminação avermelhada invada o ambiente em que ela está. Assim que termina de assistir à fita, a luz para de iluminar por trás da árvore e as cores da sala voltam ao normal. De forma sutil, é sinalizado ao espectador o perigo que a personagem corre ao assistir à fita.

Com o mesmo objetivo, em *Wolfwalkers*, o vermelho é introduzido aos poucos para indicar o perigo que está por vir. No *color script*, é possível observar essa transição (Figura 7). Primeiramente, em meio ao apático cinza da cidade, as chamas do fogo alaranjadas se destacam. O vermelho vai tomando espaço na tela com a fumaça e a iluminação até o momento em que “acende”, transformando-se em uma cor mais vibrante e saturada. O fogo que os soldados carregam e o fogo aceso ao redor da jaula são intensos ao serem representados por apenas duas cores: vermelho puro e branco. A forma também caracteriza o fogo dos cidadãos da cidade com ângulos retos. Diferente do fogo, o vermelho vibrante na cena em que aparece a sombra de Mebh tem uma forma circular, expondo o medo e aonde as pessoas da cidade enxergam o perigo.

Figura 7 - Trechos do *color script* de *Wolfwalkers*.



Fonte: Página de Alice Diendonné, no *Artstation*. Disponível em: <<https://alicedieudonne.artstation.com/projects/WKvm4E>>. Acesso em: 20 nov. 2025.

Enquanto Lorde Protetor impõe para a população que o verdadeiro inimigo são os lobos, a trama evolui para o ponto alto do conflito, quando os soldados avançam

para queimar a floresta. No *color script* (Figura 8), essa sequência é marcada pelo forte contraste de vermelho e azul suficientemente saturados para causar um conflito visual. Trata-se de cores primárias, dominantes no círculo cromático que, juntas, estão propensas a vibrar e gerar uma tensão visual.

Figura 8 - Trechos do *color script* de *Wolfwalkers*.



Fonte: Página de Alice Diendonné, no *Artstation*. Disponível em: <<https://alicedieudonne.artstation.com/projects/WKvm4E>>. Acesso em: 20 nov. 2025.

O emprego desse contraste entre cores puras para evocar estados emocionais é constantemente utilizado no cinema. Em *Suspíria* (Itália, 1977, de Dario Argento), por exemplo, o uso ousado de azul e vermelho bem saturados ajuda a construir uma atmosfera de terror. Em cenas de conflito, essas cores podem ser usadas para representar dois lados opostos. Na franquia *Star Wars*, o lado sombrio da Força é simbolizado pelo vermelho, enquanto o azul é símbolo do lado bom da Força. Além do contraste de matiz, observa-se a metáfora no contraste de claro e escuro: o mal ligado à sombra, e o bem à luz, reforçando a dualidade em cena.

Em *Wolfwalkers*, outro estudo de cor que parte dessa mesma sequência foi realizado pela artista Almu Redondo (Figura 9). Esse estudo se assemelha mais ao resultado final do filme e, apesar de não utilizar cores saturadas, mantém o contraste por meio dos valores. O contraste de claro e escuro comunica a mesma intenção do anterior, manifestando um forte impacto visual na cena. Neste, o uso de preto e branco na composição realça as formas expressivas, criando molduras e acentuando ângulos.

Figura 9 - Estudo de cor do filme *Wolfwalkers*, por Almu Redondo.



Fonte: Página de Almu Redondo, no Artstation. Disponível em:
<<https://www.artstation.com/artwork/PevPeo>>. Acesso em: 20 nov. 2025.

A análise do *color script* de uma animação tão rica visualmente, como *Wolfwalkers*, permite verificar o quanto o uso da cor pode ser determinante para a funcionalidade (entre forma e conteúdo) narrativa de uma obra, procurando envolver e fascinar o espectador, como afirma o cineasta italiano Michelangelo Antonioni, no livro *A linguagem do cinema*, de Marcel Martin (2003, p. 69): “a cor não existe de maneira absoluta. (...) Pode-se dizer que a cor é uma relação entre o objeto e o estado psicológico do observador, no sentido de que ambos se sugestionam reciprocamente”.

CONCLUSÃO

Quando teve início este trabalho de pesquisa, constatou-se que havia uma dificuldade na etapa de pré-produção de animação em explorar as diversas formas de se contar uma história através da cor. Devido à carência de estudos sobre o assunto e à multiplicidade de interpretações, surge a necessidade de investigação quanto ao potencial narrativo da cor, suas características e como as relações

estabelecidas nesta etapa podem contribuir expressivamente com a narrativa visual do filme.

A pesquisa tinha como objetivo geral compreender como a ferramenta do *color script* poderia ajudar a explorar o potencial da cor em um filme de animação, reconhecendo-a como parte das estratégias narrativas empregadas no filme. Conclui-se que o objetivo foi atingido, pois o trabalho conseguiu identificar no *color script* analisado aspectos que fazem a cor dialogar com a narrativa e conduzir a história.

Os objetivos específicos também foram alcançados. A revisão bibliográfica apresentou um panorama sobre o uso da cor no cinema ao longo da história, fornecendo uma visão geral acerca da teoria das cores e de seus principais conceitos. Posteriormente, esses conceitos foram identificados e analisados no roteiro de cor selecionado, demonstrando sua aplicação prática.

O trabalho, então, investigou como as cores funcionam narrativamente em um roteiro de cor específico, partindo do levantamento de artigos e livros que tratam do assunto para aprofundar a discussão. Diante da metodologia proposta, percebe-se que houve algumas limitações e dificuldades. Em um tema tão vasto de abordagens, a limitação de tempo impediu uma pesquisa mais completa, que poderia abranger visões de outros autores acerca da percepção da cor, e a análise do *color script* de outras obras, no intuito de comparar a aplicação das cores - o que poderia futuramente se desdobrar em novas pesquisas mais aprofundadas.

Entretanto, por meio da análise do roteiro de cor, torna-se mais evidente os pontos levantados na pesquisa bibliográfica. Mediante as perspectivas quanto à percepção da cor, pode-se compreender como esta se relaciona com o ser humano através de três aspectos principais: o sensível, o psíquico e o estrutural. Todos estes estão presentes, de alguma forma, no *color script* de *Wolfwalkers* e foram identificados pela análise: o sensível, no impacto visual causado pelo contraste; o psíquico, nos simbolismos que são atribuídos às cores; e o estrutural, quando a cor assume o compromisso de representar um lugar ou um contexto social.

A teoria das cores e os conceitos de matiz, saturação, luminosidade e valores foram importantes para conceber as relações de contraste estabelecidas no roteiro de cor.

Tais relações são fundamentais de serem percebidas, pois esses principais aspectos são identificados não nas cores isoladas, mas na composição das cenas e sequências como um todo. Assim, foi possível constatar o potencial narrativo explorado pelos artistas que, atribuindo à cor um papel significativo na linguagem cinematográfica, comprovam a relevância do *color script* como ferramenta na etapa de pré-produção em uma animação.

Diante dos resultados obtidos, espera-se que futuras pesquisas ampliem o escopo de investigação, explorando novas perspectivas e analisando um repertório mais abrangente de filmes. Estudos comparativos de roteiros de cores em diferentes gêneros cinematográficos poderiam contribuir para identificar possíveis paralelos visuais e narrativos compartilhados por obras de um mesmo gênero ou estilo.

Além disso, seria enriquecedor incluir relatos de artistas e diretores de arte, a fim de compreender de maneira mais aprofundada seus processos criativos, suas interpretações sobre o uso das cores e os desafios enfrentados na elaboração de um *color script*. Essas contribuições poderiam oferecer uma visão prática e técnica que complementaria o enfoque teórico adotado neste estudo inicial.

REFERÊNCIAS

AMIDI, Amid. **The Art of Pixar: The Complete Colorscripts and Select Art from 25 Years of Animation**. São Francisco: Chronicle Books, 2011.

AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. **Dicionário Teórico e Crítico do Cinema**. Campinas: Papirus, 2009.

BARROS, Lilian ried Miller. **A cor no processo criativo: um estudo sobre a Bauhaus e a teoria de Goethe**. São Paulo: Ed. Senac, 2007.

BELLAND, Charlotte. **Color Scripts: Color Relationships in Support of the Story**. Munsell Color. Disponível em:

<<https://munsell.com/color-blog/color-relationships-film/>>. Acesso em: 4 nov. 2025.

BELLANTONI, Patti. **If it's purple, someone's gonna die**. Oxfordshire: Taylor & Francis, 2005.

CLELAND, Thomas Maitland. **A Grammar of Color**: A Practical Description of the Munsell Color System with Suggestions for Its Use. Munsell Color. Disponível em: <<https://munsell.com/color-blog/grammar-of-color-munsell-book-online/>>. Acesso em: 4 nov. 2025.

COSTA, M. H. B. e V. da. A cor no cinema: signos da linguagem. **Revista Cronos** [S. l.], v. 1, n. 2, p. 129–138, 2016. Disponível em: <<https://periodicos.ufrn.br/cronos/article/view/10884>>. Acesso em: 4 nov. 2025.

FARINA, Modesto; PEREZ, Clotilde; BASTOS, Dorinho. **Psicodinâmica das cores em comunicação**. 5a. ed. rev. e ampl. São Paulo: Edgard Blücher, 2006.

GOETHE, Johann Wolfgang von. **Doutrina das cores**. São Paulo: Nova Alexandria, 1993.

KALMUS, Natalie M. **Colour Consciousness**. Reino Unido: Oxford University Press, 2010.

KANDINSKY, Wassily. **Do espiritual na arte**: E na pintura em particular. São Paulo: Martins Fontes, 1996.

MARTIN, Marcel. **A linguagem cinematográfica**. São Paulo: Brasiliense, 2003.

PEDROSA, Israel. **Da cor à cor inexistente**. São Paulo: Ed. Senac, 2009.

POLSON, Tod. **The Noble Approach**: Maurice Noble and The Zen of Animation Design. California: Chronicle Books, 2013.

SALOMON, Charles. **The Art of Wolfwalkers**. New York: Abrams Books, 2020.

WOLFWAKERS. Direção: Tom Moore, Ross Stewart. Produção: Cartoon Saloon. Irlanda: Cartoon Saloon, 2020.