

# Estilhaços: Uma empatia animada

## *Fragments: An animated empathy*

ELIANE MUNIZ GORDEEFF\*

Artigo completo submetido a 22 de janeiro de 2017 e aprovado a 5 de fevereiro 2017.

\*Brasil, pesquisadora, animadora, designer, professora. Bacharelado, Desenho Industrial, habilitação Programação Visual, Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ). Mestrado em Artes Visuais, UFRJ.

AFILIAÇÃO: Universidade de Lisboa; Faculdade de Belas-Artes (FBAUL); Centro de Investigação e de Estudos em Belas-Artes (CIEBA). Largo da Academia Nacional de Belas Artes, 1249-058 Lisboa, Portugal. E-mail: [gordeeff@quadrovermelho.com.br](mailto:gordeeff@quadrovermelho.com.br)

**Resumo:** O objetivo deste artigo é analisar o uso da hibridização da imagem animada e filmada na criação de uma narrativa que propicia a empatia do público. A obra em questão é o curta-metragem Estilhaços (2016), do animador português José Miguel Ribeiro. Para as análises são desenvolvidas as questões da variação de informação visual e de como o espetador recebe essas imagens — através dos trabalhos de George Sifanos (2012), de André Gaudreault e François Jost (1995) e de Marie-José Mondzaim (2015).

**Palavras-chave:** Hibridização da imagem / Imagem animada / Espetador.

**Abstract:** *The purpose of this article is to analyze the use of hybridization of the animated and filmed image in the creation of a narrative that propitiates the empathy of the public. The work in question is the short film Fragments (2016), by the Portuguese animator José Miguel Ribeiro. The questions of variation of visual information and how the spectator receives these images are developed for the analyzes — through the works of George Sifanos (2012), of André Gaudreault and François Jost (1995) and of Marie-José Mondzaim (2015).*

**Keywords:** *Hybridization of the image / Animated image / Spectator.*

## Introdução

O objetivo deste artigo é analisar o uso da hibridização da imagem cinematográfica — animada e filmada — na criação de uma narrativa que propicia a empatia do público. A obra em questão é o curta-metragem *Estilhaços* (2016a), do animador português José Miguel Ribeiro, que aborda um tema pouco explorado pela animação: as consequências da guerra na vida familiar.

Nascido em 1966, na Amadora, Ribeiro licenciou-se em Artes Plásticas na Escola Superior de Belas-Artes de Lisboa. Estudou cinema de animação na *Lazennec-Bretagne* (Rennes/França) e na *Filmógrafo* (Porto/Portugal), em 1993/94 (curtas.pt, 2017). Ribeiro realizou várias curtas-metragens, sendo *A Suspeita* (1999), a de maior destaque com diversas premiações, inclusive o *Cartoon d'Or* 2000.

Apesar de utilizar o *stop motion* (animação de volumes) na maioria de suas produções — como em *Ovos* (1995) e *A Suspeita* (1999) — Ribeiro também utilizou a mistura de técnicas, como em *Abraço do Vento* (2004), em desenho e pintura sobre papel com animação de volumes; e em *Viagem a Cabo Verde* (2010), em desenho e pintura animada. Mas *Estilhaços* é o seu trabalho visualmente mais sofisticado.

A história é apresentada através do desenho animado e do *stop motion*, aliados à imagem filmada, criando níveis de informação diferenciados. Para analisar esse conjunto híbrido, dois pontos são desenvolvidos nesse artigo: a questão da variação de informação fornecida através das imagens e como o espetador as recebe.

Para tanto são utilizados principalmente os trabalhos de George Sifanos (2012) — sobre a estética animada —; de André Gaudreault e François Jost (1995) — sobre a narrativa cinematográfica. Enquanto o estudo de Marie-José Mondzain (2015) — sobre o espetador — é a base para as análises da relação do público com a imagem.

O drama familiar (Figura 1) é originado pela participação do pai na guerra da Guiné-Bissau. Mesclando lembranças e a imaginação do filho, já adulto, e as memórias do pai, a história vai sendo construída pelo público. E ao mesmo tempo em que este vai sendo absorvido, é remetido para fora da narrativa — como o *punctum* de Barthes (1984), pois a curta-metragem o faz pensar sobre a sociedade portuguesa e o momento em que vivemos.

O curta-metragem já obteve reconhecimentos importantes: no *Festival Mostra* recebeu o prémio de *Melhor Curta-Metragem Portuguesa*; no *Cinanima*, o *Prémio António Gaio* e *Prémio Especial do Júri*; e também recebeu o *Prémio Nacional da Animação* 2016, em Portugal.

### 1. Estilhaços, uma história aos pedaços

Como o próprio Ribeiro (filho de ex-militar), declara, a história foi baseada em uma experiência pessoal: “eu quis encontrar uma forma de falar desta intrusão

que é, um passado traumático que se contagia para além da pessoa que o viveu” (Ribeiro 2016). Investigando sobre as consequências das Guerras Coloniais, ele encontrou um estudo de Mestrado em Psicologia da Universidade de Coimbra, *Traumas da Guerra: Traumatização Secundária das Famílias dos Ex-Combatentes da Guerra Colonial com PTSD* (2008), de Susana Martinho de Oliveira (Estilhaços, 2016b). Este trabalho comprovou que o estresse pós-traumático de guerra, passa dos pais para os filhos, através das mães. O que de forma científica explicava e comprovava coisas que sentia, dando-lhe impulso para desenvolver o projeto, iniciado em 2011 (Ribeiro, 2016).

A animação começa em um momento de comoção popular: um dia de jogo da equipa portuguesa no *Campeonato Europeu de Futebol*, de 2004, em uma cidade lusitana, com um pequeno incidente de trânsito, que desperta a ira de um dos motoristas envolvidos (Figura 2). O jovem, consternado com seu ataque de fúria, vai à casa do pai.

Ao chegar, percebe-se que a relação dos dois não é próxima. O filho pede ao pai que lhe explique de onde vem toda a raiva, e lembra da infância, quando o pai também teve uma briga no trânsito. O filho sente que há algo no passado que não se resolveu. E que apesar de sua tentativa de se distanciar da relação paterna, a violência reprimida o influenciou.

Assim surgem imagens de soldadinhos de brinquedo, como os soldados em uma missão — são as lembranças do filho sobre uma história do pai (Figura 3) — que conta um facto de uma granada armadilhada pelo pelotão. O filho cobra uma explicação: não foi só isso que aconteceu.

Então surge uma sequência híbrida, de imagem filmada e desenho animado (Figura 4 e Figura 5) — “há uma certa cola, mas, por outro lado, um certo contraste. É uma história de coisas que ficaram mal resolvidas, que não estão encaixadas” (Ribeiro, 2016). No dia seguinte à granada armadilhada, ao verificarem o local, parte do pelotão foi morto em uma emboscada, e um dos soldados se mata, por não ter assumido o seu lugar à frente do pelotão, o que acarretou na morte de um companheiro.

Numa passagem de desenho para a imagem filmada surge o filho, que “a partir desse momento [...] recupera uma dimensão que não tinha antes” (Ribeiro, 2016). Mas o pai continua em desenho e à sombra — ele continua no passado. Para finalizar, o animador cria uma grande saída da cena (*zoom out*), através de 3D, abrindo o plano para a visão de vários prédios e pessoas, torcendo com um golo da seleção portuguesa. Há uma ironia nessa imagem, como o próprio Ribeiro (2016) explica: “sair daquela história das duas pessoas, e saber que naquela cidade existiram muitas mais histórias, que naquele momento ninguém está querendo saber”.



**Figura 1** · *Still* de *Estilhaços* (José Miguel Ribeiro, 2016): um drama familiar.

Fonte: <https://www.pracafilmes.pt/>

**Figura 2** · *Estilhaços*. *Still* da cena da briga no trânsito, em um dia de jogo da Eurocup de 2014. Fonte: <http://estilhacos-makingof.blogspot.fr/search/label/Arte%20Final>

**Figura 3** · *Estilhaços*. *Still* da lembrança do filho, sobre a história de guerra contada pelo pai. Fonte: <https://www.pracafilmes.pt/>



**Figura 4** · *Estilhaços*. Still da lembrança do pai, ao contar ao filho o que realmente aconteceu. Fonte: <https://www.pracafilmes.pt/>

**Figura 5** · *Estilhaços*. Still da lembrança do pai, ao contar ao filho o que realmente aconteceu. Fonte: <https://www.pracafilmes.pt/>

**Figura 6** · *Estilhaços*. Still da lembrança de infância do jovem, vendo o pai brigar no trânsito, estética e tecnicamente semelhantes a imagem da Figura 2. Fonte: <https://www.pracafilmes.pt/>

## 2. Os estilhaços narrativos

A história de *Estilhaços* é apresentada ao público como se fosse peças de um quebra-cabeças. O público não é ignorado, mas instigado a construir a história aos poucos, através dos dois narradores: pai e filho.

Como “é uma história sobre o passado, a influência que o passado tem no presente” (Ribeiro, 2016), a presença de analepses e elipses de tempo — de cenas fora de ordem cronológica e de lapsos de tempo — é uma constante. Essa variação temporal cria para o espectador uma certa dificuldade de entendimento.

André Gaudreault e François Jost (1995) apontam que o Cinema criou uma série de códigos visuais (sobreposição e imagens com fundo negro, por exemplo) para indicar ao público o que é ação diegética e o que é imagem mental, em um filme. Mas que desde *Hiroshima mon Amour* (Alain Resnais, 1959) a imagem mental passou a ser uma *ocularização* (Gaudreault & Jost, 1995: 140) interna — uma visão interna do personagem —, mas com a mesma visualidade da ação diegética. Porém, observam que tal situação pode suscitar incertezas quanto ao seu estatuto (Gaudreault & Jost, 1995: 147) — real (da diegese), presente ou passado.

No caso de *Estilhaços*, estas informações são indicadas pela estética adotada para a ação da história e das lembranças — tanto do pai quanto do filho. Estas são determinadas pela variação da técnica animada empregada: *stop motion* para as lembranças de filho; desenho animado e imagem filmada para as do pai.

Todavia, com a predominância do desenho animado na produção, há momentos em que as lembranças do filho (da infância) também feitas em desenho animado, se confundem com o momento presente, na história (Figura 2 e Figura 6). Mas tal facto não impede o entendimento, ao contrário, oferece outro nível de compreensão: uma empatia, pois coloca o público no lugar do rapaz, que vive e lembra a mesma cena (uma briga de trânsito), numa confusão entre passado e presente.

## 3. A imagem multifacetada e o espectador

Logo nos primeiros momentos a história é confusa e picotada. A sequência, feita em desenho animado, é a do trânsito engarrafado, adeptos nas ruas e a briga. São preciso alguns minutos para o espectador entender o que realmente se passa. Já é a representação e a integração do público com a confusão mental dos personagens principais (pai e filho).

Quando o filho chega à casa paterna, se acentuam os contrastes entre claro e escuro. As lembranças de cada personagem são diferenciadas: enquanto as do filho, são representadas por bonecos de exército — uma alusão direta às brincadeiras dos meninos (Ribeiro, 2016) —, as do pai são em imagem filmada e desenho animado. O próprio animador explica essa escolha:

*A imagem real para mim, funciona como um valor simbólico do real, [...]. O desenho é uma representação, uma simplificação da realidade. [...] é uma realidade já transformada. [...] O stop motion é um bocadinho, comparando o desenho animado com a imagem real, [...] está no meio (Ribeiro, 2016).*

George Sifanos também distingue a imagem real da desenhada. Enquanto a primeira é mais detalhada com direção à completude da imagem (como a conhecemos), a segunda é, à principio, mais reduzida, simplificada, mais semelhante à imagem mental — mais abstrata (Sifanos, 2012: 56). “A imagem fotográfica tende a ser considerada como uma realidade objetiva, enquanto a imagem pintada é considerada como subjetiva, não real, criação da imaginação” (Sifanos, 2012: 70).

Já o caso da sequência das lembranças do pai, com o hibridismo da imagem animada e filmada, é um *assemblage*, segundo Sifanos — ou *conjunto/junção*:

*uma justaposição de elementos inteiros e autônomos que não se combinam entre si. Simplesmente eles coabitam. Uma tal ligação fraca, pode provocar uma sensação de não-comunicação, de isolamento ou ainda de tumulto, de alienação ou de artificialidade (Sifanos, 2012: 157).*

A imagem filmada aparece autônoma “dentro” de partes do desenho animado. Ela cria uma discrepância de formas e movimentos que se chocam com os do desenho. É a representação da confusão interna do ex-soldado: realidade e fantasia.

Neste contexto, o espectador, ao receber todos esses estímulos (narrativos-visuais),

*é o criador do espaço disponível e oferecido à criação de um outro. Partilha com todos os outros o julgamento que faz sobre aquilo que vê, é o sujeito da imaginação definida como faculdade de tornar presente uma ausência. [...]. Assiste-se então a uma circularidade indefinida entre criador e o espectador ou via da comunicabilidade de uma verdade ou de um sentido da história (Mondzain, 2015: 289).*

E quando disserta sobre a autoridade do artista, Mondzain afirma que “Dar a ver ou, mais geralmente, a sentir continua a ser dar e, como em qualquer economia da doação, aquele que recebe irá tomar consciência do reconhecimento” (2015: 327). Onde “o gesto da arte é aquele que funda a autoridade do próprio espectador enquanto sujeito da sua ação, enquanto sujeito mais insigne que possa haver, e que é, precisamente, o artista” (Mondzain 2015: 328). Em outras palavras, “a autoridade é uma dominação” (Mondzain, 2015: 329), mas em nível de igualdade e assentimento entre o criador e seu público.

## Conclusão

A hibridização (desenho animado e imagem filmada) apresentada por Ribeiro fornece ao público uma imagem pouco comum e mais complexa, que a de uma produção que apresente somente um tipo de informação visual. Essa variação e diversidade gera no espectador um estado de constante atenção. Não há descanso para o olhar. Não há tempo de se acostumar com um tipo de imagem, pois é estimulado por outro tipo de informação a todo momento (Gleitman, Fridlund, Reisberg, 2014). Tal efeito cria uma ligação praticamente instintiva — para Rudolf Arnheim (1986: 385), “o movimento é a atração visual mais intensa da atenção”. Tal atenção gera uma expectativa — a todo momento há algo novo e diferente.

A própria narrativa também cria uma expectativa pois a história não se apresenta de forma cronológica, ficando o público responsável por encaixar suas partes (o que justifica o título) — que é a mesma expectativa do personagem do filho: entender o seu passado.

Uma outra confusão (no caso, narrativa-visual) é a localização deste drama em um momento histórico português, a disputa da *Eurocopa* — assim como as Guerras Coloniais. Porém este contexto é representado em imagem animada, que “não tem haver” com a realidade, segundo Sifanos. Ou seja, Ribeiro chama a realidade através da subjetividade das imagens e toda a carga emotiva que ela carrega.

Como aponta Marie-José Mondzain, “o homem faz surgir o olhar do homem sobre si” (2015: 56). Assim o realizador cria uma identificação: de país, de povo, de história. A historiadora também avança o conceito de Roland Barthes (1984) para além da fotografia (Mondzain 2015: 260) e afirma: “o *punctum* seria então um patamar, o sítio de uma vacilação temporal que carrega o olhar no enigma interminável do significante” (2015: 261).

Há uma relação de empatia e de microcosmo (drama pessoal/animação) para o macrocosmo (a sociedade portuguesa/o que acontece no mundo): *Estilhaços* se baseia em um conflito português, mas leva a pensar sobre o cotidiano de milhares de pessoas ao redor do globo, que direta ou indiretamente são atingidas por outras guerras. Portanto é uma história local que ultrapassa os limites do individual para um coletivo sem fronteiras.

## Referências

- Arnheim, Rudolf (1986) *Arte e percepção visual: uma psicologia da visão criadora*. Tradução: Ivonne Terezinha de Faria. São Paulo: Livraria Pioneira Editora.
- Barthes, Roland (1984) *A câmera clara*. Tradução: Júlio Castañon Guimarães. 9ª. Impressão. Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira. ISBN: 85-209-0480-7.
- Curtas.pt (2017). *Agencia / José Miguel Ribeiro* [Em linha]. Site do Curtas Vila do Conde. [Consult. 2017-01-15] Disponível em <URL: <http://www.curtas.pt/agencia/realizadores/230/>>.
- Estilhaços* (2016a) [Registro filme]. Portugal: diretor e produtor José Miguel Ribeiro. 18 min, cor, 35mm.
- Estilhaços Making of (2016b) *Pesquisa* [Em linha]. Blog da animação Estilhaços. 2016-01-25. [Consult. 2017-01-10] Disponível em <URL: <https://estilhacos-makingof.blogspot.fr/>>.
- Gaudreault, André; Jost, François (1995). *El Relato Cinematográfico: cine y narratología*. Tradução: Núria Pujol. Barcelona/Buenos Aires: Ediciones Páidos Ibérica. ISBN: 84-493-0092-4.
- Gleitman, Henry; Fridlund, Alan J.; Reisberg, Daniel (2014). *Psicologia*. 10ª. Ed. Tradução: Danilo R. Silva. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian. ISBN: 978-972-31-1370-9.
- Mondzain, Marie-José (2015). *Homo Spectator: ver > fazer ver*. Tradução: Luís Lima. Lisboa: Orfeu Negro. ISBN: 978-989-8327-43-7.
- Origem Da Palavra (2017). *Empatia* [Em linha]. Site de Etimologia. 2010-12-22. [Consult. 2017-01-15]. Disponível em <URL: <http://origemdapalavra.com.br/site/palavras/empatia/>>.
- Ribeiro, José Miguel (2016). *Sobre Estilhaços*. Portugal: Entrevista gentilmente concedida à autora em 04 de maio de 2016, no estúdio de animação do artista em Montemor-o-Novo.
- Sifanos, Georges (2012). *Esthétique du Cinéma d'Animation*. Condé-sur-Noireau/Paris : Editions Cerf-Corlet. ISBN: 978-2-204-09838-0.
- Stanford Encyclopedia of Philosophy (2016). *Empathy* [Em linha]. Site da Universidade de Stanford. 2008-03-31/ 2013-02-14. [Consult. 2017-01-15] Disponível em <URL: [nfordSHttps://plato.stanford.edu/entries/empathy/](https://plato.stanford.edu/entries/empathy/)>.