

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.

AFILIÇÃO: 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

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 espectador 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 / Espectador.

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”.

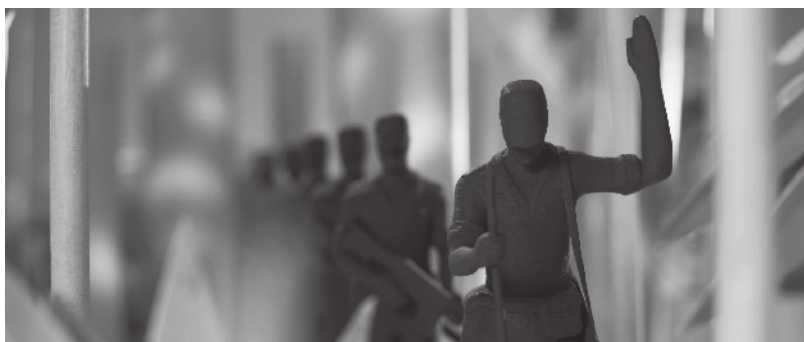


Figura 1 · Still de *Estilhaços* (José Miguel Ribeiro, 2016): um drama familiar.

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

Figura 2 · *Estilhaços*. Still da cena da briga no trânsito, em um dia de jogo da Eurocopa 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/>

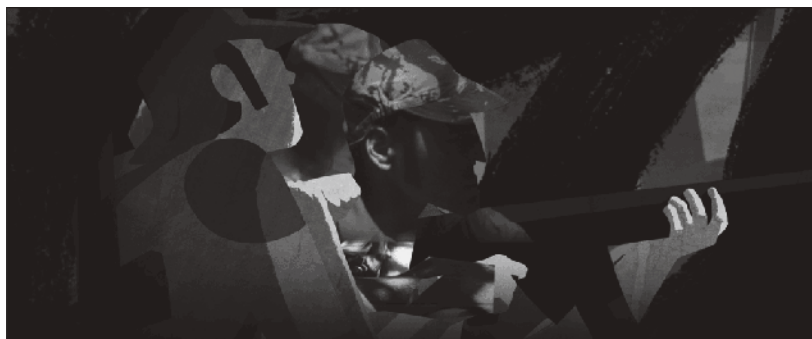


Figura 4 · *Estilhaços*. Still da lembrança do pai, ao contar ao filho o que realmente aconteceu. Fonte: <https://www.pracafilmes.pt/>

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 autónomos 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 autónoma “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 espetador, 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 acção, 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: [nfordSHtps://plato.stanford.edu/entries/empathy/](https://plato.stanford.edu/entries/empathy/)>.