

The impact of non-verbal communication in animation: A case study of “Fragmentos” short animated film

O impacto da comunicação não-verbal na animação: Estudo de caso da curta-metragem “Fragmentos”

António Manuel Rodrigues Ferreira

Universidade do Minho, Portugal

Daniel Brandão

Universidade do Minho, Portugal

Pedro Mota Teixeira

IADE - Universidade Europeia, Portugal

Abstract

*Nonverbal communication constitutes a set of languages developed and adopted by humans over millennia, predating verbal language. In the field of animated cinema, the nonverbal dimension plays a central role, allowing characters, settings, and gestures to convey meanings that go beyond their structural aspects. This study analyzes the short film *Fragmentos* (2020), exploring the nonverbal languages adopted and their symbolic meanings. Through a semiotic analysis, we investigate elements such as gestures, visual composition, and symbolism, and how these contribute to the narrative and emotional communication of the film. This research is part of a broader doctoral research aimed at deepening the impact of animation on human communication.*

Keywords: non-verbal, communication, animation, cinema, semiotic

Introdução

A comunicação não-verbal tem uma história longa e complexa, profundamente enraizada na evolução humana e nas suas dinâmicas sociais, culturais e religiosas. Trata-se de uma forma de comunicação essencial, que antecede a linguagem verbal e escrita, desempenhando um papel vital na interação humana desde os primórdios da sua existência. Antes de pronunciar ou escrever palavras, o ser humano já comunicava através de gestos, expressões faciais e sons (Leucas, 2021). Ao longo da evolução, a comunicação não-verbal tem servido tanto para exprimir intenções e emoções básicas quanto para atender a necessidades mais complexas, como a demonstração de *status*, a formação de alianças e a criação de convenções sociais, religiosas e políticas.

O estudo da comunicação não-verbal remonta a Charles Darwin, que foi pioneiro na análise das expressões emocionais humanas e a sua universalidade. Pesquisadores como Tomkins, Ekman e Izard deram continuidade a essa linha de investigação, demonstrando que certos gestos e expressões são reconhecidos universalmente, enquanto outros possuem significados subjetivos, variando de acordo com a cultura, o país ou a região. Estes gestos podem ser classificados como símbolos, quando possuem significados universais, ou signos,

quando dependem de interpretações culturais específicas (Ferreira, 2013). À luz da semiótica, ambos os tipos de gestos são compostos por três elementos: o referente – o objeto ou gesto em si –, o significante – a forma física ou sonora pela qual é identificado – e o significado – a interpretação atribuída ao gesto.

Além dos gestos corporais, a comunicação não-verbal abrange outras línguas, como a cinésica (expressões faciais e corporais), a proxémica (uso do espaço social), a paralinguística (sinais vocais não-verbais), a aparência física (penteados, roupas, cosméticos), a tacésica (toques físicos), a cronémica (uso do tempo como mensagem), a oculésica (significados do olhar) e os artefactos (objetos manipuláveis que refletem mensagens, como mobiliário ou arte) (Leucas, 2021).

No campo da animação, a comunicação não-verbal desempenha um papel central, permitindo que personagens, cenários e gestos transmitam significados que vão além de suas características visuais (Teixeira, 2013).

A curta-metragem *Fragmentos*, objeto deste estudo, utiliza a comunicação não-verbal de forma simbólica para construir a sua narrativa e transmitir mensagens emocionais. Produzida em 3D digital, a obra recorre a técnicas como modelação, texturização e animação para criar um universo visualmente apelativo. Este artigo foca-se na análise semiótica dos elementos não-verbais presentes no filme, investigando como os gestos, expressões faciais, composição visual e simbolismo contribuem para a narrativa e a comunicação emocional.

Este estudo insere-se numa investigação de Doutoramento, que visa explorar o impacto da animação na comunicação humana. Ao analisar *Fragmentos*, pretende-se compreender como a comunicação não-verbal na animação pode ser utilizada para transmitir significados universais, enquanto se adapta simultaneamente a contextos culturais específicos.

Análise da curta-metragem *Fragmentos*

No início do filme, o enquadramento espacial apresenta um recinto estudantil (Fig. 1). O título “*FRAGMENTOS*” surge em 3D digital, alternando entre dois estados: normal e quebrado. Essa transição dinâmica reforça a carga simbólica do filme, sugerindo desde o início a temática central de fragilidade. A

escolha de apresentar o título nestes moldes prepara o espectador para os eventos que se desenrolarão, estabelecendo uma conexão visual e emocional com a narrativa.



Fig. 1 – Versão de *lettering* normal (topo) e quebrado (baixo) (1º plano)

No terceiro plano (00:09 - 00:11) duas personagens secundárias encontram-se atentas aos respetivos telemóveis e são subitamente distraídas pela presença da personagem principal. Esta última, passa entre ambas, caminhando em profundidade de costas voltadas para o espectador. As personagens secundárias demonstram emoções de surpresa e desprezo (expressões faciais e paralinguística), para com a personagem principal. Na paralinguística enquadram-se os sinais vocais que remetem à emoção de surpresa – 1º som emitido por ambas as personagens secundárias: “Hmm?” – e à emoção de desprezo – 2º som emitido pela personagem ao lado direito: “Humpf...”. Adicionalmente, devido à proximidade entre os três intervenientes, a personagem principal parte para uma ação que distrai e que, por si só, pode motivar as mais variadas reações. Assim, a proxémica pode também ser considerada neste plano, já que a ação poderia não ter perturbado/distraído se a personagem principal preferisse caminhar um pouco mais afastada, ou se não tivesse caminhado especificamente entre ambas. É comum as pessoas olharem atentamente à presença de outra pessoa se esta última se aproximar demasiado, por uma questão de prevenção da integridade física ou de preparação para a fuga – propriedades da emoção do medo (Ekman & Friesen, 2003). Não obstante, a personagem principal caminha pacificamente, sem qualquer alarido e sem qualquer intenção de causar dano, seja ele físico ou psicológico.

Quanto às expressões faciais, a personagem da esquerda demonstra surpresa, aumentando a abertura das descontraídas pálpebras e elevando as sobrancelhas; e a personagem da direita mistura surpresa e desprezo – sobrancelha unilateral levantada e boca aberta – e termina apenas com desprezo – olhos semicerrados, boca neutra e sobrancelhas levantadas.

Assim, graças a estes comportamentos típicos de uma rejeição, conclui-se, nesta fase, que existe algo de possivelmente diferente na personagem central e que existe algo de errado nas personagens secundárias, pois estas últimas possuem fissuras na face.



Fig. 2 - Personagem principal caminha entre outras (3º plano)

De seguida (00:11 - 00:16), numa aula de expressão artística, através de um *travelling* horizontal vemos várias crianças a pintar um quadro e, no plano seguinte (00:16 - 00:22), percebemos que a personagem principal não possui fissuras na face e que está a pintar a representação de um coração sobre a tela (Fig. 3).



Fig. 3 - Personagem principal pinta coração (5º plano)

No entanto, persiste o desprezo (expressão facial e sinal vocal) por parte de um colega de turma, depois deste olhar para a tela da personagem principal.

Adicionalmente, à luz da semiótica, insere-se neste extrato um simbolismo que remete à referida representação do coração (artefactos). A forma visual que vemos representada corresponde a um símbolo universal reconhecido como um coração e que, por sua vez, possui o significado de um sentimento positivo como amor, carinho, bem-estar, entre outros.

Nos quatro planos seguintes (00:22 - 00:38) a personagem principal apercebe-se que outras crianças sussurram entre si e zombam desta nas suas costas (gestos corporais e expressão verbal). É notório um afastamento entre os emissores e a recetora (proxémica) (Fig. 4).



Fig. 4 – Fissuras surgem na personagem principal (7º plano)

Após esta sequência de acontecimentos, as fissuras começam a surgir na personagem principal, que se revelam marcas visíveis que simbolizam a dor, sofrimento e tristeza.



Fig. 5 – Fissuras surgem na personagem principal (8º plano)

Ao longo da sua reação às atitudes rudes dos colegas, a personagem principal exprime na face e no corpo (cinésica) a emoção de surpresa, medo e tristeza. A mistura de medo e surpresa revelam-se na boca aberta com cantos ligeiramente recuados (expressões faciais), é notório o medo no olhar (oculésica) quando a personagem muda várias vezes a direção do olhar enquanto se apercebe que algo não está certo atrás de si, e a tristeza é evidente nas sobrelinhas com extremidades internas subidas e relaxadas (expressões faciais). Após o riso dos colegas, esta reage com tristeza (quase choro) por toda a face.

Adicionalmente, a respiração ofegante revela um efeito psicofisiológico provocado pelo medo e, por fim, a retirada consiste numa reação altamente associada a quem experiencia medo (Ekman & Friesen, 2003).

Assim, a personagem decide bater em retirada (gestos corporais e proxémica), levando consigo a sua tela (artefactos).

A transição de cena é efetuada com recurso a uma transição *seamless* (indetetável), que consiste na adoção de estratégias técnicas para dar continuidade narrativa à ação da personagem, mas com alteração repentina e indetetável do cenário. O resultado resume-se a uma repentina transição entre a sala de aula e a rua, mantendo o ritmo da ação da personagem.

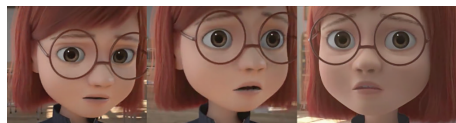


Fig. 6 – Medo, tristeza e surpresa misturados

Na sequência seguinte (00:38 - 00:49), cabisbaixa, a personagem principal caminha lentamente na rua (gestos corporais), quando é surpreendida por um veículo que quase a abalroa (proxémica) (reação: de susto passa para medo). O olhar muda repentinamente de direção (oculésica), quando a personagem se apercebe do evento danoso e tenta afastar-se do mesmo (proxémica). Em suma, o medo passou a surpresa e, por sua vez, passou a alegria (expressões faciais) quando a menina avista uma loja de presentes no outro lado da rua.

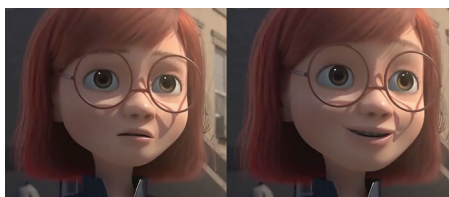


Fig. 7 – Tristeza com indícios de surpresa (esq.); alegria e surpresa (dir.)

Alegre, a menina entra na loja (00:49 - 01:03) e a tentativa de toque (tacésica) e de aproximação (proxémica), ao presente localizado no centro da loja, são subitamente interrompidos pelo proprietário. Este aborda a menina com um tom agressivo, recorrendo à interjeição “ei” (paralinguística) e ao desprezo e raiva que espelha na face (expressões faciais). De imediato o proprietário procede a uma ordem de expulsão, apontando convictamente para a porta de saída (gestos corporais). Este último apresentava fissuras na sua face e, com esta atitude, acentuou as fissuras da menina que bate novamente em retirada – um pouco mais lentamente que a retirada anterior (gestos corporais). A menina exprime uma mistura de surpresa e tristeza, em primeira instância, e apenas tristeza quando se retira (expressões faciais).

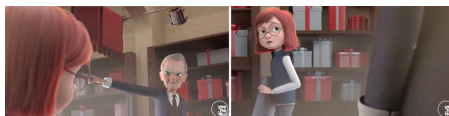


Fig. 8 – Ordem de retirada (esq.) e reação da personagem principal (dir.)

A cena muda subitamente, com outra transição *seamless*, para o interior de sua casa (01:03 - 01:25), onde se encontram os seus pais ocupados, igualmente quebrados, distraídos e afastados um do outro (proxémica). Apesar de entrar triste em casa, a menina olha com alegria (expressões faciais) para os pais enquanto partilha a sua obra de arte – o coração – e emite um som que equivale a uma pergunta (paralinguística); ou seja, ela procurava uma reação dos pais.

Os pais, perante a sua presença, interrompem o que estão a fazer, mas retomam rapidamente (expressões corporais), revelando uma clara indiferença pela sua filha, que reage com um som referente a uma surpresa triste e ao início de um potencial choro (paralinguística).



Fig. 9 – Reação de desinteresse dos pais

As fissuras da menina acentuam-se, a emoção de tristeza sobressai (expressões faciais) e a menina retira-se novamente cabisbaixa (expressões corporais).

A cena muda subitamente para a rua (01:25 - 02:13) e, de novo, a personagem caminha triste, lentamente (expressões faciais e corporais) e senta-se num banco com a tela do coração ao seu lado.



Fig. 10 – Personagem principal sozinha na rua

De repente, surge um sujeito alegre (expressões faciais) que lhe oferece um presente. Primeiramente a personagem principal, como se encontra triste e é surpreendida por algo, revela uma mistura de tristeza com surpresa (expressões faciais) e emite um som característico de quem é surpreendido (paralinguística). No momento em que abre o presente, a menina revela surpresa e alegria (expressões faciais) pois encontra-se um coração novo e brilhante no interior, que, voando, sai da caixa e entra na personagem.

As fissuras são anuladas, a personagem fica surpresa e alegre (expressões faciais e gestos corporais) e dá um abraço ao sujeito (proxémica e táctica) que reage com alegria e carinho (expressões faciais e corporais).



Fig. 11 – Processo de cura das fissuras

A personagem transita muito alegre (expressões faciais e gestos corporais) para a cena da casa dos pais e da loja (02:14 - 02:31), e abraça-os um a um, enquanto estes reagem com surpresa e alegria (expressões faciais). A ação da menina cura as fissuras de todos os visados. No caso dos pais, estes terminam a cena abraçados (proxémica e táctica).



Fig. 12 – Processo de cura das fissuras

De seguida passa para o plano da escola (02:32 - 02:41) e a menina hesita, em primeira instância, revelando um gesto típico de braços associado à emoção de medo (gestos corporais) (Ferreira, Gomes

e Teixeira, 2015) e com uma expressão facial de medo, no entanto, menos intensa que nas cenas anteriores. Num plano aproximado a personagem transita do medo para tristeza e, ganhando coragem, transita para alegria e dirige-se aos amigos, os quais abraça de igual forma.

No exterior da escola o sujeito desconhecido observa alegremente (expressão facial) e revela-se Jesus Cristo, que segura a obra de arte da personagem – o coração (táctica). A curta-metragem encerra com uma mensagem escrita.

Relevância da linguagem não-verbal na animação

No contexto da animação, a comunicação não-verbal é uma ferramenta essencial para criar personagens e narrativas que ressoem emocionalmente com o público, muitas vezes sem a necessidade de diálogo (Cai, 2024). Após uma recolha e análise conjunta do conteúdo não verbal, de seguida debruçamo-nos individualmente sobre cada um dos códigos, destacando a relevância individual no conjunto dos instrumentos comunicacionais.

Cinésica

A cinésica refere-se ao estudo das expressões faciais e corporais como formas de comunicação, sendo uma das principais ferramentas para transmitir emoções e intenções de forma visual e impactante (Bobkina, Romero & Gómez, 2023). Em animação, onde os personagens muitas vezes não possuem diálogos ou linguagem verbal, a cinésica torna-se essencial para criar uma conexão emocional com o público. *Wall-E* (2008) é um exemplo clássico, no qual os personagens principais comunicam quase exclusivamente por meio de expressões faciais e movimentos corporais, demonstrando como a cinésica pode substituir o diálogo verbal e transmitir mensagens universais.

De igual forma, em *Fragmentos*, o discurso verbal está ausente, e as expressões faciais e corporais das personagens assumem um papel central na construção da narrativa. Através de gestos, posturas e microexpressões, o filme explora uma ampla gama de emoções, como tristeza, medo, surpresa, alegria e desprezo. Esses elementos cinésicos ajudam a contar a história e permitem que o público compreenda e sinta empatia pelas personagens, independentemente de barreiras linguísticas ou culturais.

No filme, as expressões faciais são utilizadas para destacar momentos-chave da narrativa. Por exemplo, a personagem principal demonstra tristeza e vulnerabilidade e as personagens secundárias exprimem desprezo e rejeição, através dos gestos faciais já constatados. Estes detalhes cinésicos são cuidadosamente animados para transmitir as dinâmicas emocionais e sociais entre as personagens, reforçando a exclusão e o isolamento da protagonista.

Além das expressões faciais, os gestos e movimentos corporais desempenham um papel igualmente importante. A postura da personagem

principal, frequentemente retraída e hesitante, reflete a sua fragilidade emocional e a sua luta interna. Por outro lado, os gestos de rejeição das personagens secundárias, como virar o rosto ou cruzar os braços, reforçam a distância emocional e social entre elas. No clímax do filme, os gestos de aproximação, como abraços e toques, simbolizam a reconciliação e a cura emocional, demonstrando o poder transformador da empatia e do amor.

A cinésica em *Fragmentos* também é utilizada para criar contrastes visuais e emocionais ao longo da narrativa. Por exemplo, a ausência de fissuras no rosto da protagonista no início do filme é complementada por movimentos suaves e expressões serenas, enquanto as fissuras que surgem posteriormente são acompanhadas por gestos mais tensos e expressões de dor. Estes contrastes ajudam a enfatizar a jornada emocional da personagem e a evolução da narrativa.

Proxémica

A proxémica estuda o uso do espaço físico como forma de comunicação, analisando como a distância entre indivíduos, a ocupação do espaço e a proximidade ou afastamento podem transmitir mensagens sobre relações interpessoais, emoções e hierarquias sociais (McCall, 2024). Em animação, a proxémica é uma ferramenta narrativa poderosa, permitindo que os cineastas expressem dinâmicas emocionais e sociais de forma visual e simbólica (Gimboš, 2012).

Um exemplo notável do uso da proxémica em animação é *Frozen* (2013), onde a distância física entre Elsa e Anna reflete o afastamento emocional entre as irmãs, enquanto a sua eventual aproximação simboliza reconciliação e aceitação. De forma semelhante, em *Fragmentos*, a proxémica desempenha um papel central na construção da narrativa, destacando as relações entre a personagem principal e as outras figuras ao seu redor.

Ao longo do filme, a distância física entre a protagonista e as personagens secundárias é utilizada para simbolizar exclusão social e rejeição. Por exemplo, a personagem principal é frequentemente representada em isolamento, com as outras crianças mantendo uma distância significativa, tanto física quanto emocional. Esta separação é reforçada por ações como sussurros e olhares de desprezo à distância, que criam uma barreira invisível entre a protagonista e o grupo. A escolha de enquadramentos amplos e a composição visual das cenas enfatizam a sensação de isolamento, permitindo que o público perceba a solidão da personagem sem a necessidade de diálogo.

Adicionalmente, a proxémica é utilizada para transmitir tensão e desconforto em momentos de interação. Por exemplo, quando a personagem principal passa entre duas crianças no início do filme, a proximidade física inesperada provoca reações de surpresa e desprezo nas personagens secundárias. Esta cena ilustra como a proximidade pode ser percebida como uma invasão de espaço, especialmente em contextos onde já existe uma dinâmica de rejeição (Kreus & Roberts, 2017).

No clímax do filme, a proxémica é invertida para simbolizar reconciliação e cura emocional. A aproximação física entre a protagonista e as outras personagens, marcada por abraços e gestos de proximidade, reflete a superação das barreiras emocionais e sociais que antes as separavam. Estes momentos de contato físico são acompanhados por mudanças na linguagem corporal e nas expressões faciais, reforçando a ideia de que a proximidade física pode ser um catalisador para a conexão emocional (McArthur, 2016).

Outro exemplo significativo de proxémica em *Fragmentos* é a interação da protagonista com o espaço ao seu redor. A forma como ela ocupa o espaço – caminhando cabisbaixa, sentando-se sozinha num banco ou afastando-se lentamente de situações de rejeição – comunica o seu estado emocional e a sua vulnerabilidade. Por outro lado, a sua aproximação ao presente oferecido no final do filme simboliza a aceitação de uma nova oportunidade de conexão e cura.

Paralinguística

A paralinguística refere-se aos sinais vocais não-verbais que acompanham ou substituem a comunicação verbal, como entonação, volume, ritmo, pausas e interjeições. Estes elementos vocais, embora não sejam palavras, carregam significados emocionais e contextuais que enriquecem a comunicação (Schandorf, 2020). Em animação, a paralinguística é amplamente utilizada para transmitir emoções e intenções de forma subtil, especialmente em obras onde o diálogo é ausente ou limitado (Burt, 2008).

Um exemplo clássico do uso da paralinguística em animação é *The Lion King* (1994), onde os rugidos de Simba e Scar demonstram força e comunicam emoções como raiva, medo ou determinação. Em *Fragmentos*, a paralinguística complementa as expressões faciais e os gestos das personagens para transmitir emoções de forma clara.

No filme, os sons vocais emitidos pelas personagens – como suspiros, murmúrios, interjeições e mudanças no ritmo da respiração – são cuidadosamente utilizados para reforçar o estado emocional de cada cena. Por exemplo, no início do filme, as personagens secundárias reagem à presença da protagonista com interjeições como “*Hmm?*” e “*Humpf...*”, que expressam surpresa e desprezo, respetivamente. Estes sons, embora breves, são suficientes para comunicar a rejeição social e o desconforto que a protagonista enfrenta, sem a necessidade de palavras.

A respiração também é um elemento paralinguístico importante em *Fragmentos*. Em momentos de tensão ou tristeza, a respiração da protagonista torna-se mais pesada e irregular, refletindo o impacto emocional das situações que enfrenta. Por exemplo, quando a protagonista percebe que está a ser zombada pelas outras crianças, a sua respiração ofegante transmite medo e vulnerabilidade, enquanto o som quase inaudível de um suspiro sugere resignação e tristeza.

Outro uso significativo ocorre na interação da protagonista com o proprietário da loja. A interjeição

“Eli”, dita de forma agressiva, transmite autoridade e hostilidade, enquanto o tom de voz elevado e abrupto reforça a rejeição que a protagonista já vinha experienciando. A reação da protagonista, por sua vez, é marcada por um som de surpresa triste, seguido por um murmúrio quase inaudível, que simboliza a sua dor e resignação.

No clímax do filme, a paralinguística é utilizada para transmitir uma transformação emocional. Quando a protagonista recebe o presente que cura as suas fissuras, os sons vocais que emite – um suspiro de surpresa seguido por um riso suave – refletem a transição de tristeza para alegria. Estes elementos vocais, combinados com as expressões faciais e os gestos, criam um momento de grande impacto emocional, permitindo que o público sinta a mesma alegria e alívio que a personagem.

Aparência Física

A aparência física das personagens é um dos elementos mais visíveis e impactantes da comunicação não-verbal em animação. Detalhes como roupas, penteados, cores, texturas e características faciais são cuidadosamente projetados para transmitir informações sobre a personalidade, o estado emocional e o contexto social das personagens. Estes elementos visuais ajudam a construir a identidade das personagens e desempenham um papel narrativo, guiando o público através da história e das emoções que ela evoca (van Rooij, 2019).

Em muitos filmes de animação, a aparência física é utilizada para desafiar estereótipos e transmitir mensagens sobre aceitação e inclusão. Por exemplo, em *O Corcunda de Notre Dame* (1996), a aparência física de Quasimodo, com a sua deformidade e postura curvada, contrasta com a sua bondade interior e a sua capacidade de amar e ser amado. De forma semelhante, em *A Bela e o Monstro* (1991), a aparência assustadora do monstro esconde um coração gentil e uma alma nobre, enquanto a beleza física de Gaston mascara a sua arrogância e maldade. Em *Shrek* (2001), a aparência do ogre desafia os padrões de beleza convencionais, transmitindo uma mensagem sobre a importância de valorizar a beleza interior e a autenticidade.

Em *Fragmentos*, a aparência física das personagens é utilizada de forma simbólica para refletir o estado emocional e as dinâmicas sociais. Um dos elementos mais marcantes são as fissuras no rosto das personagens, que funcionam como uma metáfora visual para fragilidade emocional, sofrimento e desconexão. Estas fissuras não são apenas um detalhe estético, mas um recurso narrativo que evolui ao longo do filme, acompanhando as mudanças emocionais e sociais das personagens.

No início do filme, a protagonista é apresentada sem fissuras no rosto, o que simboliza a sua pureza, resiliência emocional e esperança. Em contraste, as personagens secundárias já apresentam fissuras visíveis, sugerindo vulnerabilidade, imperfeição e uma desconexão emocional que as impede de se relacionar de forma empática com a protagonista. Esta

diferença visual inicial estabelece uma clara distinção entre a protagonista e o restante grupo, reforçando a sua posição de *outsider* no contexto social.

À medida que a narrativa avança, as fissuras começam a surgir no rosto da protagonista, refletindo o impacto emocional das rejeições e dificuldades que enfrenta. Cada interação negativa – seja o desprezo das outras crianças, a indiferença dos pais ou a hostilidade do proprietário da loja – contribui para o aparecimento de novas fissuras, simbolizando como as experiências de dor e exclusão deixam marcas visíveis na sua aparência física. Esta transformação visual visa comunicar o estado emocional da personagem, e também serve como um elemento narrativo que guia o público através da sua jornada de sofrimento e eventual redenção.

No clímax do filme, a aparência física da protagonista sofre uma transformação significativa. Após receber o presente que simboliza cura e esperança, as fissuras no seu rosto desaparecem, restaurando a sua aparência inicial. Esta mudança visual é acompanhada por uma mudança emocional, com a protagonista demonstrando alegria, confiança e empatia. Além disso, a sua interação com as outras personagens – marcada por abraços e gestos de proximidade – resulta na cura das fissuras nos rostos destas, simbolizando o poder transformador do amor e da empatia.

Adicionalmente, a utilização de cores e texturas para reforçar o estado emocional das personagens é mais um aspeto particularmente relevante em *Fragmentos*. A paleta de cores associada à protagonista muda ao longo do filme, começando com tons mais claros e suaves que refletem a sua inocência e esperança, e gradualmente tornando-se mais escura e opaca à medida que enfrenta rejeição e sofrimento. No final do filme, cores mais vibrantes e quentes são utilizadas para simbolizar a sua transformação emocional e a restauração da harmonia.

Oculésica

A oculésica é uma linguagem não-verbal que faz uso da direção, duração e intensidade do olhar e pode transmitir intenções, emoções e relações entre pessoas de forma evidente e subtil (Burgoon, Guerrero & Floyd, K, 2016). Em animação, onde os personagens são criados analogicamente ou digitalmente, o olhar é cuidadosamente projetado para criar uma conexão emocional com o público e para comunicar mensagens que muitas vezes não precisam de palavras (Hooks, 2017).

Em filmes como *O Rei Leão* (1994), o olhar de Simba ao observar o céu estrelado reflete a sua saudade e busca por orientação, enquanto em *A Bela e o Monstro* (1991), os olhares trocados entre ambos durante a dança no salão simbolizam a crescente conexão emocional entre os dois. Em *Shrek* (2001), o olhar de Fiona, que alterna entre vulnerabilidade e determinação, ajuda a revelar as camadas emocionais da personagem. Estes exemplos demonstram como o olhar pode ser usado para transmitir emoções complexas e criar momentos narrativos impactantes.

De forma semelhante, em *Fragmentos*, o olhar da protagonista é um dos principais meios de comunicação emocional ao longo do filme. Através da direção, intensidade e duração do olhar, a protagonista exprime uma ampla gama de emoções, como tristeza, medo, esperança e alegria, permitindo que o público compreenda a sua jornada emocional de forma profunda e universal.

No início do filme, o olhar da protagonista é frequentemente direcionado para baixo ou para longe, evitando o contato visual com as outras personagens. Essa escolha reflete a sua vulnerabilidade, insegurança e desejo de se afastar das situações de rejeição. Por exemplo, em momentos de exclusão social, como quando as outras crianças zombam dela, a protagonista evita olhar diretamente para elas, comunicando o seu desconforto e a sua tentativa de se proteger emocionalmente (Knapp, Hall & Horgan, 2013).

À medida que a narrativa avança, o olhar da protagonista torna-se um reflexo direto do impacto emocional das interações que enfrenta. Em momentos de dor, como quando os seus pais ignoram a sua tentativa de partilhar a pintura do coração, o seu olhar é carregado de tristeza e desilusão, com movimentos lentos e hesitantes que reforçam a sua sensação de abandono. Por outro lado, em momentos de surpresa ou medo, como no momento em que é quase abalroada por um carro, o olhar da protagonista muda rapidamente de direção, transmitindo a sua reação instintiva ao perigo.

No clímax do filme, o olhar da protagonista sofre uma transformação significativa. Após receber o presente que simboliza cura e esperança, o seu olhar torna-se mais direto e confiante, refletindo a sua renovada força emocional e a sua disposição para se reconectar com os outros. Esta mudança é particularmente evidente nas cenas finais, onde a protagonista olha diretamente para as outras personagens enquanto as abraça, simbolizando a superação das barreiras emocionais e sociais que antes os separavam.

O uso do olhar também é evidente nas personagens secundárias, cujos olhares de desprezo, indiferença ou surpresa ajudam a reforçar as dinâmicas sociais e emocionais do filme. Por exemplo, as crianças que zombam da protagonista frequentemente trocam olhares cúmplices entre si, enquanto evitam olhar diretamente para ela, o que reforça a exclusão social. Da mesma forma, o proprietário da loja utiliza um olhar altivo, severo e fixo para intimidar a protagonista, comunicando a sua hostilidade de forma clara e direta.

Artefactos

Os artefactos, ou objetos manipuláveis, são elementos narrativos frequentemente utilizados em animação para transmitir mensagens simbólicas, enriquecer a narrativa e criar conexões emocionais com o público. Estes objetos, muitas vezes carregados de significados profundos, podem representar emoções, valores ou transformações, funcionando como catalisadores para o desenvolvimento das personagens e da história (Wells, 1998).

Em filmes de animação, os artefactos desempenham papéis centrais em diversas narrativas. Por exemplo, em *Toy Story* (1995), os brinquedos em si são artefactos que simbolizam a infância, a amizade e a passagem do tempo. O chapéu de cowboy de Woody, em particular, representa a sua identidade e o seu papel como líder e amigo. Em *O Estranho Mundo de Jack* (1993), a árvore de Natal e os presentes são artefactos que simbolizam a descoberta de um novo mundo e a tentativa de Jack de compreender o espírito natalício. Já em *Kubo and the Two Strings* (2016), o *shamisen* (instrumento musical) de Kubo é um artefacto que carrega memórias familiares e poderes mágicos, sendo essencial para a sua jornada de autodescoberta e superação.

Em *Fragmentos*, o coração pintado pela protagonista é um dos artefactos mais significativos, funcionando como um símbolo universal de amor, esperança e resiliência. A tela com o coração acompanha a protagonista ao longo do filme, representando a sua essência emocional e a sua tentativa de se conectar com os outros. Este artefacto não é apenas um objeto físico, mas também uma extensão da personagem, refletindo os seus sentimentos e a sua busca por aceitação.

Ao longo do filme, a rejeição que a protagonista enfrenta é refletida na forma como os outros ignoram ou desprezam a sua obra. Na escola, os colegas zombam da pintura, enquanto em casa, os pais demonstram indiferença quando ela tenta partilhar a tela com eles. Estas reações negativas reforçam o isolamento emocional da protagonista e simbolizam a dificuldade de encontrar empatia e compreensão no seu ambiente.

No clímax do filme, o presente que a protagonista recebe — um coração novo e brilhante — torna-se um artefacto transformador. Este objeto simboliza a cura emocional e a renovação da esperança, marcando um ponto de viragem na narrativa. Ao aceitar o presente, a protagonista restaura a sua própria força emocional e inspira mudanças nas outras personagens. As fissuras nos rostos das outras figuras desaparecem após interagirem com ela, simbolizando o impacto positivo que a empatia e o amor podem ter nas relações humanas.

Além disso, o coração brilhante transcende o seu papel como um simples objeto, tornando-se um símbolo de transformação coletiva. A sua luz e energia curam a protagonista e ilumina as vidas das outras personagens, reforçando a mensagem central do filme: a importância de se conectar com os outros e de espalhar bondade e empatia.

Em *Fragmentos*, a forma como os artefactos estão integrados na narrativa visual é frequentemente destacada em enquadramentos que enfatizam a sua centralidade na história, como por exemplo, o coração no clímax do filme, que é apresentado com uma iluminação vibrante e movimentos fluidos, simbolizando a sua natureza mágica e transformadora.

Conclusão

A análise de *Fragmentos* demonstra como a comunicação não-verbal pode ser uma ferramenta poderosa para transmitir emoções e construir narrativas que transcendem barreiras linguísticas e culturais. Através das diversas linguagens não-verbais, o filme explora temas universais como exclusão social, empatia, resiliência emocional e transformação. Estes elementos enriquecem a narrativa e também criam uma conexão profunda entre o público e as personagens, permitindo que mensagens complexas sejam transmitidas de forma visual e simbólica.

O coração pintado pela protagonista, as fissuras no rosto das personagens e o uso do olhar são exemplos de como a comunicação não-verbal pode ser utilizada para simbolizar emoções e mudanças ao longo da narrativa. Estes elementos, aliados a uma composição visual cuidadosa, tornam *Fragmentos* uma obra que emociona e que convida à reflexão sobre a importância da empatia e da conexão humana. Uma excelente mensagem para miúdos e graúdos.

Pretendemos continuar os presentes estudos, investigando como diferentes públicos interpretam estes elementos não-verbais, bem como o impacto emocional que eles geram em contextos culturais variados.

Referências bibliográficas

- Bobkina, J., Romero, E. & Gómez O. 2023. Kinesic communication in traditional and digital contexts: An exploratory study of ESP undergraduate students. *System*, 115. <https://doi.org/10.1016/j.system.2023.103034>. Consultado em 02/05/2025.
- Burgoon, J. K., Guerrero, L. K., & Floyd, K. 2016. *Nonverbal Communication* (2nd ed.). Routledge.
- Burt, B. (2008). *Wall-E: The Sound of Silence* [Documentário]. Pixar/Disney.
- Cal.Z. (2024). The Emotional Impact of Animation on Its Audience. *Communications in Humanities Research*, 52, 18-26.
- Leucas, D. 2021. Linguagem Corporal na Comunicação Eficaz. Disponível em: <https://hotmart.com/pt-br/marketplace/produtos/minicurso-linguagem-corporal-na-comunicacao-assertiva/F53671769V>. Consultado em 10/04/2025
- Ekman, P. & Friesen, W. 2003. *Unmasking the Face: A Guide to Recognizing Emotions from Facial Clues*. Cambridge: MA, Malor Books.
- Ferreira, A. 2013. Contributo para o Estudo das Expressões Faciais na Animação. Dissertação de Mestrado. Instituto Politécnico do Cávado e do Ave. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/350298317_CONTRIBUTO_PARA_O_ESTUDO_DAS_EXPRESSOES_FACIAIS_NA_ANIMACAO. Consultado em 10/04/2025.
- Ferreira, A., Gomes, R. e Teixeira, P. 2015. "Estudos de Expressões Corporais para Animação". In *CONFIA - 3ª Conferência Internacional de Ilustração e Animação*, 539-558. Braga, GNRation. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/321251679_Estudos_de_Expressoes_Corporais_para_Animacao. Consultado em 02/05/2025.
- Gimboš, I. 2012. Neverbalna komunikacija u animiranim filmovima: kinezički i proksemički znakovi [Nonverbal communication in animated films: Kinesthetic and proxemic signals]. *CM: Communication Management Quarterly*, 22, 107–122.
- Hooks, E. 2017. *Acting for Animators* (4th ed.). Routledge.
- Knapp, M. L., Hall, J. A., & Horgan, T. G. 2013. *Nonverbal communication in human interaction* (8th ed.). Cengage Learning.
- Kreuz, R., & Roberts, R. 2017. *Getting Through: The Pleasures and Perils of Cross-Cultural Communication*. MIT Press.
- McArthur, J. A. 2016. *Digital proxemics: How technology shapes the ways we move*. Peter Lang Inc., International Academic Publishers.
- McCall, C. 2024. Proxemics. In M. C. Frank & A. Majid (Eds.), *Open Encyclopedia of Cognitive Science*. MIT Press. <https://doi.org/10.21428/e2759450.399d520e>. Consultado em 02/05/2025.
- van Rooij, M. 2019. Carefully Constructed Yet Curiously Real: How Major American Animation Studios Generate Empathy Through a Shared Style of Character Design. *Animation*, 14(3), 191-206.
- Schandorf, M. 2020. Paralanguage (The Cracked Lookingglass of a Servant, or the Uses, Virtues, and Value of Liminality). In J. P. McHale & B. D. Loader (Eds.), *Reimagining Communication: Meaning* (pp. 37–54). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781351007924-3>
- Teixeira, P. M. 2013. A Representação Emocional da Personagem Virtual no Contexto da Animação Digital: do Cinema de Animação aos Jogos Digitais. Tese de Doutoramento. Universidade do Minho, Braga.
- Wells, P. (1998). *Understanding animation*. Routledge.

Notas Finais

Esta investigação foi financiada por fundos nacionais através da FCT – Fundação para a Ciência e a Tecnologia, I.P., no âmbito da Bolsa de Doutoramento com a referência 2022.10351.BD, integrada na tese “Do Artesanal ao Digital: O Impacto da Animação na Evolução da Comunicação Humana”.