A Animação Digital “Torre” como reflexão sobre a Ditadura Militar na perspectiva infantil

The Digital Animation “Tower” as a reflection on the Military Dictatorship from a child's perspective

Natacha de Souza
Mestranda em Artes pela Universidade Federal do Espírito Santo, https://orcid.org/0009-0008-2898-8272, natacha.s.arte@gmail.com
David Ruiz Torres
Pós-doutor em Artes pela Universidade Federal do Espírito Santo, https://orcid.org/0000-0003-2458-2992, david.torres@ufes.br

Recebido em: 18/09/2024 / **Aceito em:** 27/11/2024
DOI: 10.12660/rm.v16n26.2024.92067

Resumo

Nas tecnologias digitais, a animação é usada como agente ativo permitindo formas inovadoras de expressão artística. O documentário animado, intitulado "Torre" (2017), produzido por Nádia Mangolini, utiliza a animação para abordar temas sensíveis relativos à Ditadura Militar Brasileira (1964-1985). O filme explora as memórias da infância dos protagonistas, oferecendo uma visão subjetiva dos impactos do regime. obra não apenas documenta o passado da família diante da perda de um ente querido, como também proporciona uma reflexão crítica sobre como a ditadura afetou a vida dos sujeitos. Ao fazer, o documentário em formato de animação questiona convenções e amplia aceitações de formas inéditas de expressão, contribuindo para uma compreensão mais rica e diversificada da arte e da história.

Palavras-chave: Animação Digital; Documentário animado; Ditadura Militar; Memória; Torre.

Abstract
In digital technologies, animation is used as an active agent enabling innovative forms of artistic expression. The animated documentary entitled “Torre” (2017), produced by Nádia Mangolini, uses animation to address sensitive issues relating to the Brazilian Military Dictatorship (1964-1985). The film explores the protagonists' childhood memories, offering a subjective view of the impacts of the regime. Documents the family's past in the face of the loss of a loved one, but also a critical reflection on how the dictatorship affected the lives of the subjects. In doing so, the documentary in animated format questions conventions and acceptance of unprecedented forms of expression, contributing to a richer and more diverse richer and more diverse understanding of art and history.

Keywords: Digital Animation; Animated documentary; Military dictatorship; Memory; Torre.

Introdução

O cinema e a história mantêm uma relação íntima e extremamente complexa desde o início do século XX, quando o cinema começou a se estabelecer como uma forma de expressão artística poderosa. O cinema, ao mesmo tempo em que se desenvolve como uma linguagem e uma indústria própria, também atua como uma fonte valiosa para a compreensão histórica.

Um exemplo é *Citizen Kane* (pt: Cidadão Kane) de 1941, dirigido e estrelado por Orson Welles (1915-1985), em que devido às suas inovações cinematográficas, como seu uso pioneiro de profundidade de campo, estrutura não linear narrativa e técnicas avançadas de edição e som e montagem, oferece uma análise profunda dos personagens, que, além de suas propostas a fim de destacar a narrativa, proporciona uma visão sobre as perspectivas e preocupações das épocas, funcionando como um documento cultural que pode proporcionar e influenciar a percepção histórica. Ao explorar temas como poder, ambição e solidão, sua abordagem causou um impacto cultural e crítico na qual garantiu que fosse reconhecido como um dos maiores filmes de todos os tempos, influenciando cineastas e moldando o desenvolvimento do cinema moderno.

Da mesma forma, há uma percepção sobre o poder do cinema em relação às transformações de narrativas e em como se enquadra como ferramenta política de controle. *The Birth of a Nation* (pt: O Nascimento de uma Nação) em 1915, dirigido por D.W. Griffith (1875-1948), filme amplamente criticado por seu retrato racista da história estadunidense da Guerra Civil (1861-1865), e que apresenta uma visão distorcida e glorificada do *Ku Klux Klan*, além de fazer o uso de estereótipos negativos sobre os afro-americanos, é um exemplo – infeliz, do poder que o cinema pode ter em um contexto inserido, moldando normas sociais e culturais, servindo como ferramenta de propaganda, celebrando heróis nacionais e contribuindo com a afirmação de uma nação. Apesar de seu conteúdo ofensivo, o filme teve um impacto profundo na indústria cinematográfica e na sociedade. No entanto, seu legado é ambíguo, pois destaca a necessidade de uma crítica contínua à representação racial e histórica no cinema.

É importante destacar também que o cinema também atua como sujeito e meio de representação e retratação histórica, refletindo e criticando eventos, catástrofes e tendências de seu tempo. É relevante mencionar que existe uma

diferença entre representar e retratar, sendo a primeira, funciona como uma espécie de denúncia ou de comunicação formal do que será investigado, já a segunda, tem a ideia de corrigir uma postura, ou uma declaração equivocada. Em filmes, esses dois conceitos são muito importantes na construção de narrativas – especialmente históricas.

Filmes com viés históricos, como *Schindler's List* (pt: A Lista de Schindler, Steven Spielberg, 1993) – na qual representa a história real de Oskar Schindler, que salvou mais de mil judeus durante o Holocausto e, a um pouco mais de dez anos depois, *Selma (*pt.: Selma: Uma Luta pela Igualdade, Ava DuVernay, 2014) - história da luta de Martin Luther King Jr. para garantir o direito de voto dos afrodescendentes; influenciam a memória coletiva e a compreensão pública desses momentos, oferecendo novas perspectivas e interpretações, com a intenção de mostrar e lembrar acontecimentos que marcaram a história para que jamais sejam esquecidos.

É neste contexto, o de representação ou retratação histórica, que aparece a obra documental de animação em curta metragem *Torre* de 2017, dirigido e produzido pela cineasta Nádia Mangolini. Filme este, que destaca a história de quatro irmãos, filhos de Virgílio Gomes da Silva (1933–1969), o primeiro desaparecido político da ditadura militar brasileira. O filme então, busca na perspectiva infantil, relatar um pouco sobre a infância dessas crianças durante o regime. É uma obra que encontra com o espectador e o conecta com uma história comovente que se passa em um dos momentos mais tristes da história brasileira: a ditatura militar. Além de trazer à tona questões complexas deste período e “abordando a questão de maneira lúcida, transparente e penetrante” (Souza, 2017).

Em seus 18 minutos, o filme oferece uma breve análise dos impactos das turbulências políticas no Brasil durante as décadas de 1960 e 1970 sobre os indivíduos que optaram em resistir o regime, enfocando a complexidade das vivências de uma família específica. O filme então, adota uma perspectiva técnica interessante: Em vez de seguir uma narrativa tradicional e macroscópica – ou seja, de todo o evento e o contexto inserido, a produção adota uma abordagem micro e subjetiva, iniciando pela experiência individual para extrapolar a partir das vivências pessoais.

A construção narrativa é estruturada com base nos depoimentos orais dos quatro filhos da família de Virgílio Gomes da Silva, proporcionando uma linha narrativa rica em subjetividade. Isabel, Gregório, Virgílio Filho e Vlademir relatam as respectivas memórias, por vezes fragmentadas, retornando a uma infância em fuga, no combate

clandestino à ditadura civil-militar iniciada em 1964 (Rocha Filho, 2021, p. 53). Cada relato converge em temas comuns: a ausência da paternidade devido a desaparecimentos e assassinatos e o refúgio. As experiências de vida dos personagens, condicionadas desde a infância até a perspectiva adulta, amalgamam as dores do passado. A animação é regada de traços, cores e vibrações, como se fossem tirados de um pedaço de papel com desenhos a lápis e tinta, transformados em movimento e vida, com uma beleza espetacular. (Souza, 2017).

O filme Torre (2017) está em volta do desaparecimento e assassinato de Virgílio Gomes da Silva, que foi um operário e militante político, destacando-se na luta contra a ditadura militar brasileira. Virgílio, nascido em 1933, no Rio Grande do Norte, e migrado para São Paulo em 1951, integrou o Partido Comunista Brasileiro e o Sindicato dos Químicos. Suas escolhas políticas, o fez enfrentar perseguições após o golpe de 1964. Acusado de "atos subversivos", foi colocado na ilegalidade, como muitos de seus colegas sindicalistas e opositores do regime. No filme *Torre* (2017), Virgílio, militante político morto sob tortura durante a ditadura militar, nunca é representado visualmente no filme, mas sua presença é sentida nas lembranças dolorosas e incompletas dos filhos, que tentam reconstruir sua figura e lidar com a ausência traumática.

Cada filho tem uma memória que muitas vezes está cortada ou estilhaçada devido a vários fatores, como idade dos personagens e os traumas que acabaram lhe ocorrendo. Inicia-se com a história de Isabel Gomes da Silva, que era apenas um bebê na época, e que consigo, traz uma memória herdada, construída a partir dos relatos da mãe e dos irmãos. Ela menciona a felicidade do pai ao seu nascimento, por ser a única filha mulher, e lembra de sua infância em Cuba, além, de sentir e mencionar que existia um sentimento constante de que o pai poderia reaparecer a qualquer momento.

Já Gregório Gomes da Silva, um pouco mais velho, relata memórias vagas da vida familiar no Chile e em Cuba, com flashes de momentos da infância. Na animação, as falas seguem esparsas, entrecortadas pelos desenhos, sugerindo o árduo esforço para recordar (Rocha Filho, 2021, p. 59). Ele não se lembra da figura paterna diretamente, mas tenta reconstruir a ideia do pai a partir de detalhes como sua paixão por orquídeas, música e esportes. Essa parte da animação remonta o esforço de Gregório de juntar pedaços de memória em meio ao esquecimento.

Após uma tela preta tomar a animação, aparece a voz de Virgílio Gomes da Silva Filho, e seu depoimento remonta a figura do pai nos raros momentos em que

estava presente, especialmente ligados ao esporte. Vírgilio Filho fala sobre as ausências cada vez mais frequentes e relata o impacto de serem capturados pela ditadura. Em uma cena marcante, descreve a luta para proteger a irmã mais nova e manter a unidade familiar enquanto estavam sob custódia. Na animação, durante esse período, mostram as cenas da prisão enquanto a mãe amamentava Isabel. Essas cenas se sobrepõem com desenhos de caminhão, botas, armas, e um trabalho de sonoplastia de choro de crianças. O ritmo lento dá lugar ao movimento constante e rápido, com a intenção de pontuar um evento traumático.

Por fim, o depoimento de Vlademir Gomes da Silva, o primogênito, na qual reflete sobre o impacto emocional da ausência definitiva do pai. Vlademir questiona a dificuldade de aceitar a morte de seu pai, oscilando entre esperança e ressentimento. Ao longo do tempo, passou por um processo simbólico de "matar" a memória do pai dentro de si para lidar com a perda. Para ele, o reconhecimento oficial da morte em 2004 foi um marco doloroso, mas trouxe um senso de conclusão após anos de incertezas. Essa cena, é representada na animação numa sequência em que temos o retrato desenhado de Vlademir sendo recoberto por camadas de tinta, até cobrir todo o rosto, porém ainda reconhecendo ser Vírgilio – o pai.

O final da obra, traz uma conclusão carregada de simbolismo e emoção, evidenciando a ausência de Virgílio Gomes da Silva para sua família. Após retratar a cada filho, a animação conclui com uma cena na qual os quatro filhos adultos e a mãe, Ilda Martins da Silva, aparecem em uma rua que costumavam brincar na infância. A sequência simboliza reunião tardia, onde todos quebram a quarta parede e observam o espectador. A ausência e os apagamentos acabam por enfatizar o quanto significou a morte do pai naquelas circunstâncias para a família. Percebe-se no filme uma “tensão entre a memória e a não-memória: o esquecido, o não vivido, o perdido”. (Rocha Filho, 2021, p. 70). No fim, encontra-se outra mensagem, a de que essa família teve suas memórias roubadas pelo golpe militar e seus desdobramentos (Rocha Filho, 2021, p. 70).

Entre o virtual e o simbólico: a animação digital na criação de significados

Na animação, existe uma importante característica em sua composição que seria sua capacidade de transcender as limitações do mundo físico/tangível por meio da manipulação de formas, espaço e tempo. Na animação, esta não está apenas

associada a um estilo, mas engloba uma gama de possibilidades artísticas e narrativas. Além disso, o uso de diferentes técnicas permite a criação de experiências que variam de populares desenhos animados infantis até obras mais experimentais e abstratas. Isso coloca a animação como uma forma de expressão artística com suas respectivas regras, mas também com uma liberdade criativa gigantesca (Wells, 1999). A exploração da animação sugere que, enquanto linguagem visual, está constantemente expandindo suas fronteiras, sendo ilimitada pelas artes gráficas tradicionais (Lucena Júnior, 2005, p. 18). Isso permite uma inovação constante, seja no uso de diferentes materiais, na criação de cenários e atmosferas ou na manipulação do tempo e do espaço dentro de uma narrativa visual. Quintão (2008) destaca como a animação interage entre elementos diversos de linguagens moldando uma dimensão de *storytelling*, capaz de impactar diferentes públicos e transmitir ideias complexas:

> A história da animação reflete o desenvolvimento de uma arte que dá ao homem a capacidade de trabalhar expressivamente com imagens, tempo e tecnologia, produzindo uma das mais fascinantes formas de representação da cultura contemporânea, em todos os níveis (Quintão, 2008, p. 1).

A definição de animação apresentada por Jacques Aumont e Michel Marie (2006, p. 18), destaca um aspecto essencial da animação: a criação do movimento. Na animação, o movimento é uma ilusão gerada pela repetição de desenhos ou imagens, na qual permite criar a impressão de vida em personagens. O termo "animação", derivado de "anima", que significa "alma" ou "sopro da vida" e reforça a ideia de que o animador tem o papel de dar vida a esses personagens inanimados. E não apenas ao movimento físico, mas também à criação de uma identidade própria para personagens, envolvendo seus aspectos emocionais e comportamentais.

O animador utiliza ferramentas para imbuir suas criações com personalidade, fazendo com que transcendam sua bidimensionalidade ou tridimensionalidade e pareçam saltar para a realidade de quem as assiste. Assim, a animação se torna uma forma de expressão artística que é capaz de explorar uma variedade de estilos e técnicas além das limitações do cinema live-action tradicional. A partir dos anos 1990, com a computação gráfica e os softwares de manipulação de imagem em constante inovação, transformaram radicalmente a maneira como as imagens são criadas e interpretadas respectivamente. As novas tecnologias permitem a criação de imagens

inteiramente digitais, possibilitando recursos antes restritos ao mundo físico ou a técnicas manuais de manipulação. Recursos como “transparências, sombras, mapeamento de imagens, texturização, composição entre outras” Lev Manovich (2004, p. 2) agora podem ser aplicados de forma precisa e controlada através de *softwares* de computação gráfica. Essas inovações proporcionaram uma nova forma de representação visual, na qual o sentido de veracidade ou "atestamento da verdade" agora reproduzido virtualmente.

Pierre Lévy (1996, p. 16) contribui para essa discussão ao afirmar que “o virtual não é o oposto do real, mas sim do atual”, indicando que o virtual/intocável engloba um conjunto de potenciais e possibilidades que acompanham um evento ou situação. Nesse contexto, o processo de virtualização não nega a realidade, mas a reconfigura, permitindo novas formas de representação e interpretação.

Essa transformação pode ser observada na produção audiovisual, especialmente ao traçar paralelos entre animação e as produções audiovisuais como o documentário (Souza; Torres, 2024, p.6), por exemplo. A animação, que antes era considerada uma forma de entretenimento ou ficção, passa a ser vista também como um meio legítimo de representar e narrar realidades. Isso cria uma conexão entre o documentário, tradicionalmente associado ao registro da "realidade", e a animação, ampliando as possibilidades de produção de conteúdo audiovisual. Dessa forma, surge uma nova linguagem híbrida, onde a virtualidade permite explorar questões complexas e profundas, muitas vezes com mais liberdade criativa e interpretativa.

A respeito da questão de virtualidade, é interessante mencionar que a perspectiva histórica da palavra “virtual” já sugere que desde sua origem, está ligado a algo que transcende o material (tocável). A palavra “virtual” tem uma origem filosófica que remonta ao latim *virtualis,* associada à palavra *virtù.* "O Príncipe" (1532) de Maquiavel, introduz a palavra *virtus,* significando virtude, força ou potência. Filósofos como Pierre Lévy (1996) e Gilles Deleuze (2006) expandem esse entendimento, na qual perceberam que o virtual contém em si a capacidade de se atualizar e de se manifestar no mundo sensorial e material, tornando-se uma parte tão "real" quanto aquilo que consideramos fisicamente existente.

Deleuze (2006) distingue o virtual (intangível/intocável) do possível, enfatizando que o possível se opõe ao real (tangível/tocável), e sua realização é simplesmente a passagem do possível ao real. Já o virtual possui uma realidade plena

em si, sem se opor ao real. Seu processo é a atualização, ou seja, a manifestação de suas potencialidades no mundo sensível. Como o próprio Deleuze (2006) afirma:

> Em tudo isto, o único perigo é confundir o virtual com o possível. Com efeito, o possível opõe-se ao real; o processo do possível é, pois, uma realização. O virtual, ao contrário, não se opõe ao real; ele possui uma plena realidade por si mesmo. Seu processo é a atualização (2006, p. 339).

De modo pertinente, o virtual não é apenas uma projeção futura ou uma possibilidade remota, mas uma realidade dinâmica, que pode se manifestar e interagir com o mundo físico, alterando nossa percepção do que é "real", onde não apenas o visível e o tangível são formas autenticas de evidenciar a realidade, mas fatores que estão incluídos nessa vastidão do que se apresenta “real”. Ou seja, com a virtualização e, claro, pelas tecnologias digitais, a reprodução da realidade passou por essa transformação que vai além do que é concreto. A técnica, anteriormente vista com uma certa neutralidade, que apenas capturava fielmente a realidade por meio de dispositivos como a câmera, perdeu essa aura de imparcialidade e objetividade. Agora, as novas tecnologias não apenas representam o mundo, mas também o digitalizam e o transformam em algo completamente novo. Como Lemos (1997, p. 25) aponta, "as novas imagens (digitais) não mais representam o mundo; elas digitalizam o ‘real’".

Esse processo de digitalização rompe com a referência tradicional que ligava as imagens diretamente ao mundo físico. A técnica passa a simular a realidade, criando um simulacro, onde os elementos representados não estão mais conectados a uma materialidade concreta. Assim, a câmera, que antes era a mediadora entre o real e sua representação, cede espaço para algoritmos e softwares que criam, assim, novas formas, reconfigurando a realidade através de abstrações e manipulações digitais.

Essa mudança afeta profundamente a percepção de pessoas, objetos e sua natureza. Eles adquirem um novo status na era digital, onde o foco não está mais na sua representação exata, mas na maneira como podem ser moldados e transformados digitalmente. Em vez de buscar uma verdade ou autenticidade na imagem, a atenção volta-se para a criação de novos significados e formas que transcendem o real tangível.

Representações digitais: a animação como expansão das possibilidades documentárias

Uma das questões a ser abordada do documentário – de forma geral, especialmente dentro do campo dos estudos cinematográficos, é que sempre esteve fundamentada no contraste entre a realidade como substância e os modos de representá-la. Evidentemente, o documentário de forma tradicional buscou se posicionar como um espelho, o que se apresenta mais notoriamente nas primeiras décadas do cinema, quando predominava a ideia de uma observação neutra e objetiva (Nichols, 1991). Mesmo com as inovações criativas proporcionadas pelas Vanguardas dos anos 1920, rompendo-se assim com formas narrativas tradicionais, introduzindo novas formas de apresentação de linguagens e estéticas, o conceito dominante de documentário continuava vinculado à tentativa de captar a realidade de forma “pura”, sem interferências aparentes do realizador (Renov, 1993).

Esse modelo inicial, baseado na observação passiva, buscava enfatizar a ideia de que a câmera atuava como um dispositivo imparcial, ou seja, registrando o mundo tal como ele é. Essa abordagem se conectava à crença na transparência onde o cineasta deveria minimizar sua influência na filmagem para preservar a autenticidade do que foi registrado. A ideia de que a imagem captada por uma câmera seria mais objetiva do que a desenhada ou animada é algo que muitos espectadores podem considerar, entretanto, essa impressão pode ser enganosa, uma vez que a imagem captada por uma câmera está sujeita a uma série de fatores que podem influenciar diretamente suas características, resultando em uma transformação significativa.

Entende-se que à medida que os estudos em cinematografia se transformam, esse conceito de neutralidade é constantemente questionado, e o próprio papel do cineasta/produtor passou a ser visto como um elemento ativo e inerente na construção da realidade documentada. A partir desse ponto, diferentes abordagens começaram a emergir, reconhecendo que toda representação é, em alguma medida, uma construção influenciada por escolhas estéticas, ideológicas e técnicas. Ao perceber esses aspectos, reconhece-se que a imagem pode ser transmutada. Logo, revela-se que tanto a imagem obtida por uma câmera quanto a construída de forma animada são igualmente influenciadas por fatores externos, desafiando a noção de que uma seria inerentemente mais "objetiva" do que a outra.

O documentário animado se apresenta como um exemplo interessante de como a tecnologia tem influenciado e de como tem ampliado as possibilidades de representação no audiovisual (Ward, 2005). A combinação entre animação e documentário inicialmente foi concebida como uma ferramenta meramente educativa e ilustrativa, ou seja, a animação era uma forma que encontraram de facilitar a compreensão de aspectos ideológicos do apresentado, adicionando sempre camadas simbólicas às narrativas documentais (Ward, 2005).

No geral, esse hibridismo de gêneros evoluiu, se tornado uma prática mais comum, como um projeto cinematográfico complexo, que não apenas modifica os modos de produção, mas eleva as formas de representação da realidade substancial. O documentário animado transcende as fronteiras do que conhecemos como cinema tradicional ao unir elementos criativos da animação com a objetividade captada do documentário, criando uma linguagem única capaz de representar o tangível de forma subjetiva. A animação deixa de ser meramente uma ferramenta e se torna um elemento essencial na narrativa documental, proporcionando novas maneiras de explorar temas difíceis de serem capturados pelas lentes da câmera, e dando novas interpretações ao abstracionismo, como memórias, emoções e imaginações.

A ideia de que a animação para representar o mundo tangível não é uma novidade e tem raízes profundas, incluindo nas pinturas rupestres, “é discutida por vários estudos e pesquisas” (Souza; Torres, 2024, p. 7). Gombrich (2012) menciona como as representações visuais, incluindo os primeiros desenhos e pinturas, eram utilizadas para contar histórias além de registrar eventos, sugerindo movimento. Além disso, a questão que envolve o conceito de uma narrativa visual, na qual é fundamental para a compreensão do mundo também é abordado por David Green e Joanna Lowry (2011), em que discutem como as imagens, desde as mais antigas até as contemporâneas, servem como formas de comunicação e criam histórias a serem contadas. Ou seja, mesmo antes do que conhecemos como “Era das tecnologias digitais”, a animação e a visualidade representativa já desempenhavam um papel importante na narrativa e sobretudo na interpretação do mundo, evidenciando uma longa tradição de usar a imagem para comunicar e preservar experiências humanas.

Uma das grandes vantagens da animação em documentários é a possibilidade de representar memórias que não foram registradas por fotos ou vídeos, ampliando os horizontes narrativos. Isso permite uma expressão visual, especialmente quando se trata de histórias pessoais e íntimas, onde o caráter

fragmentado da memória ganha destaque. A animação, assim, oferece um meio poderoso de representar o subjetivo e o não registrado, tornando-se uma ferramenta expressiva no campo dos documentários. Para Bellote:

> O esquecimento é parte fundamental para compreender o dispositivo gerador da animação de um testemunho enquanto registro. Estruturar o esquecimento como unidade de tempo que a memória leva para encontrar alguma informação faz parte do seu mecanismo (Bellote, 2020, p. 303).

Usando a animação, a ideia da memória construída de forma subjetiva é reforçada, sempre influenciada pela perspectiva de quem a relata. Segundo Pinotti (2015), a animação permite que essa individualidade seja percebida diretamente ao espectador, mostrando as emoções e as sensorialidades do narrador. A utilização de cores por exemplo, para diferenciar momentos e destacar pontos específicos das memórias evoca de como a animação incorpora este o caráter idiossincrático das experiências retratadas, tornando a narrativa mais pessoal e intimista (Pinotti, 2015). Ou seja, a memória humana é inerentemente falha, marcada por lacunas, por distorções, esquecimentos e até momentos inventivos, estando sujeita a influências e questionamentos. Com a consciência dessas limitações e incertezas, ainda é possível utilizar a memória como uma ferramenta valiosa para documentar a realidade. No entanto, é fundamental evitar a pretensão de criar uma narrativa que capture todas as nuances ou esgote as diversas camadas de uma experiência ou evento. A memória, com suas imperfeições, oferece uma perspectiva única, mas parcial, que contribui para a construção de um relato mais plural e subjetivo sobre a realidade.

Nesse sentido, *Torre* (2017) usa a animação como catalisador de sentimentos e emoções presentes na história. É possível distinguir claramente os estilos abordados. Estes, representam uma evolução através dos estágios na profundidade das memórias dos protagonistas – os filhos, da clareza do presente até a escuridão embaçada de suas memórias traumáticas. A animação aqui “permite-nos moldar visual para as dissonâncias que perturbam o universo interno dos personagens” (Martín; Del Cal Pérez, 2020, p. 65. Tradução nossa). O uso da animação se torna um meio pelo qual a conjunção entre memória subjetiva e fantasia podem ser compreendidas como forma de enfrentar o trauma. Por fim, percebe-se que a animação revela seu potencial como ferramenta para produzir metáforas devido aos seus mecanismos de projeção (Grodal, 2018, p. 117).

A Animação Digital "Torre”: Estilhaços das memórias de chumbo da Ditadura Militar sob a perspectiva infantil

A frase "memórias de um tempo em que lutar por seu direito é um defeito que mata", cantada por Gonzaguinha (1980), sintetiza perfeitamente a atmosfera opressiva da Ditadura Militar, onde a resistência era vista como uma ameaça ao regime e resultava em perseguições, prisões, torturas e desaparecimentos. A animação em curta-metragem “Torre” de 2017, dirigido e produzido por Nádia Mangolini, utiliza a animação para dar vida a essas memórias e dar escuta àqueles que sofreram silenciosamente, reconstruindo a narrativa de um tempo marcado pela luta por direitos e pela repressão brutal. A produção é uma obra que explora o momento da Ditadura Militar Brasileira de uma maneira profundamente envolvente: há uma imersão nas experiências e, especialmente, nas memórias de infância de, Isabel, Gregório, Virgílio e Vlademir, filhos de Virgílio Gomes da Silva (1933-1969), o primeiro desaparecido político do regime militar (Memorial da Resistencia de São Paulo). Sua prisão e desaparecimento são emblemáticos e evidenciam os abusos contra os direitos humanos cometidos durante este período, e, em seu caso, além e representar uma violência política, evidencia a luta por justiça e pela memória das vítimas da repressão militar.

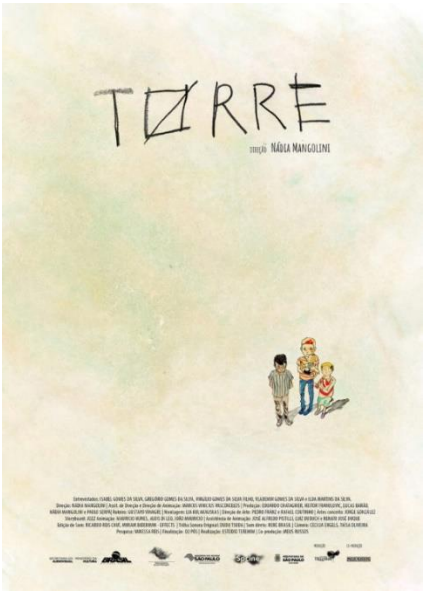


Figura 01 – Poster de “Torre” 2017, por Nádia Mangolini.
Fonte: Estudio Teremim. Disponível em: https://estudioteremim.com.br/project/torre-tower/. Acesso em: 15 set. 2024.

A figura 01 apresenta o pôster de divulgação do filme *Torre* (2017), já nos antecipando do enorme vazio que a ausência do pai deixaria nos protagonistas em destaque: os filhos. A animação foi amplamente reconhecida em diversos festivais de cinema nacionais e internacionais. Entre os eventos onde a exibição se destacou estão o 28º Festival Internacional de Curtas-Metragens de São Paulo (Teremim, 2024), premiada por sua contribuição às produções de curta-metragem; também no 50º Festival de Brasília do Cinema Brasileiro (Teremim, 2024), na qual foi reconhecido por sua importância no contexto do cinema nacional; recebeu premiações no Festival Cine Memória 2017 em Belo Horizonte/MG (Teremim, 2024); no âmbito internacional, foi destacado no 10º *Festival International de Cinéma d'Animation* de Meknès – Marrocos (Teremim, 2024); e finalmente, no 21º Festival de Cinema Luso-Brasileiro de Santa Maria da Feira -Portugal (Teremim, 2024), na qual foi reconhecida de maneira solene sua relevância no cinema luso-brasileiro. Essas premiações e outras participações em festivais de cinema no mundo evidenciam o impacto e a recepção positiva da animação, consolidando-a como uma obra significativa no cinema global.

A abordagem de Mangolini é caracterizada por uma lucidez e transparência (Souza, 2017) que permite ao público compreender a gravidade e o impacto da ditadura através dos olhos de crianças que viveram esse período. A animação digital é utilizada de forma a criar um espaço onde as memórias e as experiências são representadas com uma sinceridade emocional dos personagens apresentados e uma profundidade que transcende a mera representação histórica. Luiz Gonzaga Souza, em sua crítica cinematográfica sobre o curta-metragem menciona um aspecto importante destacado na obra:

> Cada história apresenta uma linha em comum: a ausência da paternidade no período, causada por desaparecimentos e assassinatos, e o refúgio em Cuba. A partir da infância, essas pessoas retratam suas experiências de vida sob a perspectiva adulta amalgamada às dores do passado. A animação é regada de traços, cores e vibrações, como se fossem tirados de um pedaço de papel com desenhos a lápis e tinta, transformados em movimento e vida, com uma beleza espetacular (Gonzaga Souza, 2017).

No filme, Virgílio Gomes da Silva é ausente e as recordações esparsas, que sugerem um retrato faltante dele. Essa ausência visual enfatiza sua ausência física sentida por seus familiares, ao mesmo tempo destaca sua presença na memória dos seus filhos. Apesar de o fato ter ocorrido há mais de 50 anos, a figura do pai continua a ser uma figura central que perdura nas lembranças da família. Na figura 02, é um

exemplo do explanado, na qual se destaca uma cena simbólica de dança que se encerra com uma imagem poderosa e muito cruel: a figura materna dança com uma sombra que se estende em todo o enquadramento, escurecendo a tela. Em seguida, a sombra retoma brevemente a forma humana antes de mergulhar em um abismo negativo. Esse momento, mostrado de forma evidente no aspecto visual, remonta a resistência e a transformação, representando a presença opressiva e a libertação da figura materna, e, ao mesmo tempo, sugere uma transição dramática entre a escuridão e a clareza, tanto em sentido metafórico quanto em sentido literal, representando o estado emocional daqueles que ficaram evidenciando o trauma e a morte do pai.



Figura 02 – Montagem de Frames da animação “Torre” (2017).
Fonte: Nádia Mangolini. Torre. 2017. Trecho 05:37 – 06:01. Disponível em: https://estudioteremim.com.br/project/torre-tower/

Na animação, a perda de fotografias e documentos, além da própria ausência física do pai, resultado da repressão autoritária, é substituída pela animação como estratégia narrativa. A animação não só preenche as lacunas deixadas pela falta de registros concretos, mas também enfatiza os silêncios e vazios emocionais. Esses silêncios reforçam a dimensão da violência, tanto física quanto psicológica, infligida às famílias daqueles que foram perseguidos e desaparecidos. Para Ruy Alkmin Rocha Filho, a ausência do corpo de Virgílio Gomes da Silva é um símbolo da incerteza e da dor vivida por seus filhos:

> O rosto e a voz ausente de Virgílio gritam. Isabel, Gregório, Virgílio Filho e Vlademir deixam de ser nomes perdidos em papéis amarelados, para revelarem a própria voz na voz deste documentário. Propondo-se a ouvir quem viveu e ainda vive a dor das violências praticadas pela ditadura, a obra audiovisual serve de metáfora para um passado que não foi superado, num país sem justiça e sem catarse, que não extirpou os vícios do autoritarismo. Não há verdade sem memória, nem democracia sem verdade (Rocha Filho, 2021, p. 76).

Diferente de outras obras que abordam a trajetória de Virgílio, como por exemplo, o livro *O que é isso, companheiro?* (Fernando Gabeira, 1979), do qual

originou o filme de Bruno Barreto, de mesmo nome em 1997, que retrata o sequestro do embaixador americano Charles Elbrick. A representação de Virgílio Gomes da Silva, comandante militar de uma operação de trocas de reféns mostrada no filme, acabou gerou controvérsias com familiares, uma vez que ele é retratado como autoritário e truculento. Já outra obra, o documentário de ação livre *Hércules 56* (Silvio Da-Rim, 2007) apresenta uma visão diferente, ouvindo os militantes libertados e destacando o papel de Virgílio de forma mais positiva. Já o documentário em animação *Torre* (2017) adota uma abordagem ao usar os depoimentos dos filhos como guia para a narrativa.

Logo, em vez de focar diretamente na figura de Virgílio, o filme oferece uma nova perspectiva sobre sua vida e a forma como a ditadura militar influenciou não apenas sua existência, mas também a de sua família. Esta abordagem destaca a ânsia de rememorar Virgílio através das lembranças dos filhos, revelando as memórias dolorosas e turvas que eles carregam, bem como os esquecimentos persistentes. Nádia Mangolini, em entrevista para Adriano Garret em 2017 para o Cine Festivais, cita e reflete um importante dilema enfrentado na criação de documentários, especialmente quando se utiliza a animação para representar memórias e experiências que não são diretamente vivenciadas pelos criadores do filme, na qual espera que o resultado respeite a integridade das histórias retratadas e os sentimentos dos envolvidos:

> A gente obviamente sabia que estava fazendo um documentário em terceira pessoa, não era essa a questão, mas quando isso ficou claro, a gente se deu conta dos dilemas de você trabalhar imagens do terceiro. Você está “recriando” memórias e lembranças, mas são outras pessoas e a gente vai trabalhar isso em imagens… Teve um momento de reflexão mesmo sobre essa questão e foi um ponto de questão ética mesmo, de como trabalhar isso em relação ao outro, e foi um cuidado que a gente teve (Cine Festivais, 2017).

A obra apresenta as vozes reais dos protagonistas, transformando suas histórias em imagens que hipnotizam o espectador. A narrativa aqui é cuidadosamente elaborada, com a função que guia o público de maneira imersiva, com a intenção de conduzir o espectador para cada canto da obra. O filme é descrito como uma colagem de depoimentos. Isso significa que o filme reúne diferentes relatos e perspectivas, formando um mosaico que permite ver as experiências e sentimentos dos personagens de maneira multifacetada. Essa colagem ajuda a criar uma visão

mais rica e variada da história. Ao mesclar as diferentes experiências pessoais e apresentar as memórias individuais, o curta-metragem animado não apenas relata eventos históricos, como também explora como esses momentos impactaram profundamente a vida das pessoas envolvidas, ajudando o público a entender de forma mais evidente a complexidade e a profundidade das experiências da família apresentada durante a ditadura.

No entanto, é pertinente mencionar que as memórias relatadas em entrevistas, quando utilizadas em documentários, não devem ser vistas como uma expressão única e definitiva da realidade, “mas como uma perspectiva particular que ajuda a compreender a situação vivenciada” (Rocha Filho, 2021, p. 74). Essas são apenas uma entre várias vozes que podem contribuir para a construção do filme. A credibilidade de um relato pode ser avaliada de acordo com a coerência ou o método utilizado por quem documenta, mas é importante evitar colocar qualquer fonte em um pedestal, como se ela fosse inquestionável ou estivesse acima de todas as outras. Como lembra Le Goff (1992, p. 110), “nenhum documento é inocente”. A diversidade de vozes e perspectivas é fundamental para uma compreensão mais rica e completa dos eventos narrados.

Essa abordagem narrativa permite que o espectador se aprofunde na imagética única da animação, criando uma conexão íntima com as histórias retratadas. A animação, com seus traços e cores vibrantes, não só dá vida ao relato, mas também provoca uma sensação de que há algo além das imagens projetadas. A experiência visual e emocional se estende além das telas, sugerindo um mundo mais amplo e complexo que ressoa com o público muito depois dos créditos finais. Essa profundidade e capacidade de evocar a imaginação fazem de *Torre* uma obra que pode transcender as questões acerca do entretenimento, e pode proporcionar uma reflexão poderosa sobre o passado e suas reverberações no presente.

Os testemunhos fragmentados fornecem a base para a criação de mosaicos fílmicos, onde as lacunas, descontinuidades e imperfeições contribuem, ao invés de prejudicar, para uma obra mais fiel à realidade. *Torre* é um grande exemplo desta afirmação, onde os depoimentos são apresentados como fragmentos de memória, progressivamente reunidos pela documentarista. Nesse processo, os filhos de Virgílio tentam reconstruir suas próprias lembranças apagadas apesar de sua proximidade e envolvimento direto com os eventos narrados. Esse esforço pela recuperação da memória, mesmo fragmentada, permite a construção de uma narrativa densa e

complexa da tragédia histórica. Esse tipo de abordagem destaca a falibilidade da memória humana, mas também sua capacidade de articular uma versão coletiva dos eventos e emocionalmente rica dos acontecimentos. Ao trabalhar com animação, Nádia Mangolini consegue incorporar visualmente esses fragmentos e transformá-los em uma linguagem cinematográfica que explora o interior de seus personagens e as nuances das lembranças, trazendo à tona uma verdade mais profunda e pessoal.

Não é de hoje que se associa a animação ao entretenimento e ao público infantil. Mesmo que o cinema de animação seja algo já firmado, ainda precisa ser mais bem conhecido, e isto não apenas pelos produtores e estudiosos das imagens. A animação ocupou e ocupa um espaço marginal nos estudos do cinema e sofre com definições imprecisas e variáveis. O pesquisador estadunidense Brian Wells (2011) menciona em seu artigo:

> [...] quase todo livro escrito sobre animação, exceto por algum guia prático de “como fazer”, começa com a definição de animação para o autor, como maneira de delimitar o aprofundamento da discussão [...]. Deve também ser verdade, então, que fornece uma definição da animação para as pessoas é importante, caso contrário tantos não teriam criado tantas definições (Wells, 2011, p. 13, tradução nossa).

Isto faz com que possa levar à sua marginalização especialmente no campo do documentário, uma vez que se valoriza a documentação direta e a objetividade, percebe-se que o documentário em forma de animação frequentemente enfrenta a deslegitimação, o que pode levar à percepção de talvez não seja tão genuíno ou reconhecidamente verdadeiro quanto os documentários filmados com câmeras. Porém, ao optar por usar a animação para retratar a realidade e reconstruir as memórias, a animação *Torre* desafia essas expectativas e amplia o entendimento do que um documentário pode ser. A abordagem escolhida permite que a animação seja além de uma ferramenta poderosa para expressar e investigar a complexidade das experiências; integre elementos dramáticos e subjetivos para ampliar a narrativa. A animação não apenas expande as possibilidades descritivas, mas também oferece formas de engajar o público com questões emocionais e sociais profundas.

Conclusões

Na era da tecnologia, o digital deixa de ser visto como uma ferramenta passiva e passa a ser visto como um agente ativo na construção de narrativas e realidades. A

habilidade de simular e transformar o real palpável proporciona um domínio de possibilidades que permite que a imagem se liberta das limitações impostas pela representação direta e conquiste uma autonomia criativa. Nesse sentido, a virtualização oferece um amplo espaço para a exploração da subjetividade, abrindo fronteiras para narrativas visuais que não mais estão amarradas ao concreto, mas à experiência sensorial e sociocultural que a técnica possibilita.

Sobre o documentário em forma de animação, percebe-se uma reflexão interessante sobre o papel do digital na arte e na percepção dos conceitos de realidade. As ferramentas digitais possibilitam novas experiências estéticas, permitindo aos artistas que a experimentam, ultrapassarem os limites impostos pelas artes tradicionais. Os avanços tecnológicos desafiam as fronteiras entre o mundo físico e o que se entende de virtual e suas implicações dessa interseção ultrapassam os valores de estética proporcionando debates filosóficos sobre como percebemos e representamos o mundo. A animação digital aqui, oferece uma forma de documentar eventos históricos e pessoais, e ao mesmo tempo permite que a subjetividade do artista esteja em evidência com a expressividade visual. Uma vez que não se depende exclusivamente de meios concretos de captação de imagem, o uso da animação molda as narrativas e como estas são construídas, transformando elementos abstratos como a memória e a imaginação em elementos palpáveis. Logo, a cultura digital não apenas está inserida na arte contemporânea como método e como uma nova forma do fazer artístico, mas também expande as possibilidades de representação influenciando profundamente o impacto da arte e tecnologia na sociedade.

É evidente mencionar que nunca é simples abordar o período da Ditadura Militar brasileira, sendo este um grande desafio, dado que este momento é marcado por intensa violência e sofrimento, inserido em um contexto político que continua a ter estilhaços na sociedade atual. Sendo assim, o filme *Torre* consegue abordar esse contexto ao focar no íntimo dos personagens em questão, utilizando as memórias da infância como base para uma reflexão aprofundada. A obra permite que o público procure um maior entendimento da obscura situação vivida durante esse período, não apenas retratando os aspectos traumáticos, mas oferecendo uma perspectiva pessoal e emocional que contribui para uma compreensão mais ampla. *Torre* não apenas documenta o passado, mas também proporciona uma reflexão crítica sobre como o

regime afetou as vidas das pessoas, especialmente as mais jovens que viveram aquele momento.

Por fim, fazer um documentário em animação pode ser interpretado como um gesto político. Usando a animação para explorar temas sérios e complexos, *Torre* desafia a ideia infelizmente comum, porém demasiadamente errada de que a animação não pode tratar de questões profundas e concretas. A animação permite uma representação mais subjetivista e simbólica das memórias, e oferece formas interessantes de contar histórias, de tal forma que não são possíveis com a filmagem *in loco*. Isso permite o enriquecimento de maneira exemplar o discurso sobre o documentário e o papel da arte na representação da realidade tocável. Além disso, ao buscar reconhecimento e exibição em festivais e com várias premiações, *Torre* também desafia a marginalização desta subdivisão audiovisual: o documentário animado; permitindo abrir espaço para uma maior aceitação e valorização de diferentes formas de expressão no campo do documentário e sobretudo na indústria cinematográfica. A escolha pela animação neste sentido, pode ser vista como um ato de resistência contra a normatividade imposta ao que se é fazer cinema. Logo, o documentário em animação não é apenas uma escolha estilística para o filme, mas também um ato de questionamento das convenções do gênero, contribuindo para uma compreensão mais próspera e diversificada do que um documentário pode ser.

Referências

BELOTTE, F. A materialidade da memória na animação não ficcional. **Avanca Cinema International Conference**, Avanca, n. 11, p. 302-307, 2020. Disponível em: https://publication.avanca.org/index.php/avancacinema/article/view/129. Acesso em: 15 set. 2024.

CINE, V. **28º Festival Internacional de Curtas-Metragens de São Paulo.** Conheça os vencedores do 28º Festival Internacional de Curtas-Metragens de São Paulo. Disponível em: https://www.cinevitor.com.br/conheca-os-vencedores-do-28o-festival-internacional-de-curtas-metragens-de-sao-paulo/. Acesso em: 15 set. 2024.

CINEFESTIVAIS. **Nadia Mangolini fala sobre o curta-metragem "Torre"**. Disponível em: https://cinefestivais.com.br/nadia-mangolini-fala-sobre-o-curta-metragem-torre/. Acesso em: 15 set. 2024.

DELEUZE, G. **Diferença e repetição**. Rio de Janeiro: Graal, 2006.

GAUTHIER, G. **O documentário:** um outro cinema. Campinas: Papirus, 2011.

GOMBRICH, E. H. **A história da arte.** São Paulo: Martins Fontes, 2012.

GONZAGUINHA. Memória para um tempo sem memória. *In:* Disco: **De volta ao Começo**. 1980.

GREEN, D; LOWRY, J. **Visual methodologies:** an introduction to the interpretation of visual materials. London: Sage Publications Ltd., 2011.

GRODAL, T. Aesthetics and psychology of animated films. *In:* UHRIG**,** Meike (org.). **Animated film theory**. Nova York: Routledge, 2018. P. 107-121.

HÉRCULES 56. 2006. Direção: Sílvio Da-Rin. Produção: Casa de Cinema de Porto Alegre. Brasil, Documentário.

LE GOFF, J. **História e memória.** Campinas: Editora da Unicamp, 2003.

LEMOS, A. Arte eletrônica e cibercultura. **Revista Famecos**, v. 4, n. 6, p. 21-31, 2008. Disponível em: https://revistaseletronicas.pucrs.br/revistafamecos/article/view/2960. Acesso em 15 set. 2024.

LÉVY, P. **O que é virtual?** São Paulo: Ed. 34, 1996.

NICHOLS, B. **Representing reality:** issues and concepts in documentary**.** [S.l.]: Indiana University Press, 1991.

MANOVICH, L. Abstraction and complexity. Tradução de: PAULA, S. Abstração e complexidade. **Passagens:** Revista do Programa de Pós-graduação em Comunicação - UFC, Fortaleza, v. 1, n. 1, p. 1-10, 2010. Disponível em: https://repositorio.ufc.br/handle/riufc/46012. Acesso em 15 set. 2024.

MAQUIAVEL, N. **O Príncipe**. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

MARTÍN, J, DEL CAZ PÉREZ, B. De Angola a Yugoslavia: periodismo, conflictos bélicos y documental animado. **Con A De Animación**, Valencia, n. 11, p. 60-73, 2020. Disponível em: https://conadeanimacion.upv.es/archivos/portfolio/de-angola-a-yugoslavia-periodismo-conflictos-belicos-y-documental-animado. Acesso em 15 set. 2024.

O QUE É ISSO, COMPANHEIRO? Direção: Bruno Barreto. Produção: Lucy Barreto; Luiz Carlos Barreto. Brasil: Luiz Carlos Barreto Produções Cinematográficas, 1997. Drama, 110 min.

PINOTTI, L. La animación no ficcional: un análisis sobre la construcción del sentido en el documental animado Vals con Bashir. **Cine Documental**. nº. 12, p. 142-168, 2015. Disponível em: https://revista.cinedocumental.com.ar/la-animacion-no-ficcional-un-analisis-sobre-la-construccion-del-sentido-en-el-documental-animado-vals-con-bashir/. Acesso em 15 set. 2024.

ROCHA FILHO, R. A. Estilhaços de memórias sob o chumbo: desenhando família e história no filme Torre. **A DOC On-line:** Revista Digital de Cinema Documentário. N. 30, p. 52-78, 2021. Disponível em: https://ojs.labcom-ifp.ubi.pt/index.php/doc/article/view/1022/pdf. Acesso em 15 set. 2024.

RENOV, M. **Theorizing documentary**. New York: Routledge, 1993.

SOUZA, L. G. **Crítica Curta.** Blog da Oficina de Crítica Cinematográfica do Festival Internacional de Curtas-Metragens de São Paulo – Curta Kinoforum, 26 ago. 2017. Disponível em: https://kinoforum.org.br/criticacurta/torre/. Acesso em 15 set. 2024.

SOUZA, N, TORRES, D. R. A animação digital como dispositivo de captação imagética: animação digital como dispositivo de captação imagética. **Farol**, 19(29), 185–200, 2023.

TEREMIN, E. **50º Festival de Brasília do Cinema Brasileiro.** Disponível em: https://estudioteremim.com.br/project/torre-tower/. Acesso em: 15 set. 2024.

TEREMIN, E. **Festival Cine Memória 2017 (Belo Horizonte/MG).** Disponível em: https://estudioteremim.com.br/project/torre-tower/. Acesso em: 15 set. 2024.

TEREMIN, E. **10º Festival International de Cinéma d’Animation de Meknès (Meknès/Marrocos).** Disponível em: https://estudioteremim.com.br/project/torre-tower/. Acesso em: 15 set. 2024.

TEREMIN, E. **21º Festival de Cinema Luso-Brasileiro de Santa Maria da Feira (Santa Maria da Feira/Portugal).** Disponível em: https://estudioteremim.com.br/project/torre-tower/. Acesso em: 15 set. 2024.

TORRE. 2017. Direção e Produção: Nádia Mangolini. Brasil: Estúdio Teremim.

UNIFOR. **Cine Diálogos Virtuais exibe o filme Torre, seguido de debate com a diretora Nádia Mangolini.** Disponível em: https://unifor.br/web/graduacao/-/cine-dialogos-virtuais-exibe-o-filme-torre-seguido-de-debate-com-a-diretora-nadia-mangolini. Acesso em: 15 set. 2024.

WARD, P. **Documentary:** the margins of reality. Wallflower Paperback. Great Britain, 2005.

WELLS, P. **Understanding animation.** Nova York: Routledge, 1999.