

A Arte em função da Conscientização Social

Especialista Maria Flavia Guerreiro de Britto Pereira (ANEEL)

Doutor Paulo Roberto Gomes Pato (ANEEL)

INTRODUÇÃO

Baseado nos conceitos de *Umwelt* e *Ungebung*, que ratifica o de “função da Arte”, de Ernst Fisher, e o de “objetivo final da Arte”, de Guyau, o artigo discute o fenômeno da conexão entre tecnologia, histórias narradas pelo cinema de animação, a mente e os sentimentos humanos. Analisamos o curta-metragem de animação 2D “The Little Matchgirl”, dos Estúdios Disney, por uma perspectiva formalista e sociológica, visando esclarecer a relação entre Arte/mente/sentimento e como a conexão entre esses elementos pode atuar como possível gatilho de conscientização e mobilização social. Ponderamos que questões humanas básicas, universais, perpassam a aplicação e uso de qualquer tecnologia a serviço da Arte, e não é tecnologia em si que conta, mas as possibilidades expressivas que ela proporciona aos artistas.

O HOMEM E A ARTE

Guyau (1923, p. 76) diz que o objetivo supremo da Arte não é fixo, e por isso é tão difícil estabelecer regras rígidas na crítica de Arte. Existe, sem dúvidas, nas profundezas de cada indivíduo e em todas as épocas, um núcleo de sensações vivas e sentimentos espontâneos, que é comum a eles e a todos os outros indivíduos de todas as outras épocas, ou seja, universais. Esclarece que a Arte não seria apenas um conjunto de fatos significativos, mas, acima de tudo, um conjunto de meios sugestivos. O que a Arte diz, muitas vezes empresta seu valor principal do que ela não diz, apenas sugere, faz pensar e sentir. A grande Arte é a Arte evocativa, que age por sugestão (GUYAU, 1923).

Considerando o sentido proposto por Guynau de que existe um núcleo de sentimentos e sensações comuns entre os homens que transcendem épocas e que a Arte sugere e evoca esses sentimentos, Jung (2014, p. 57) afirma que “há tantos arquétipos quantas situações típicas na vida”, e que as repetições de experiências cotidianas ao longo dos tempos moldaram a constituição psíquica humana, “não sob a forma de imagens preenchidas de um conteúdo”, mas como formas sem conteúdo, indicando a mera “possibilidade de um determinado tipo de percepção e ação”. Assim, quando algo acontece no cotidiano que seja correspondente a algum arquétipo, ele é ativado e “surge uma compulsão que se impõe a modo de uma reação instintiva contra toda a razão e vontade”. Portanto, esse parece ser o terreno de ação da Arte, pela perspectiva de Guyau.

Fischer (1959) esclarece que a procura do ser humano pela Arte não é em função de divertimento, mas sim em busca por realização como homem total, o qual só o é além do prazer e das frustrações de sua vida individual. Tal entendimento se encaixa no conceito de *Umwelt*, de Jakob von Uexküll. Uexküll (2004, p. 21) entendia o processo vital, a vida, “como um sistema coerente em que sujeito e objeto se definem como elementos inter-relacionados em um todo maior”. Antecipando o conceito atualmente empregado, via o objeto como um “sistema aberto”, pois dizia ser “impossível examinar objetos isolados de seu ambiente; em cada caso pode-se observar tão só interações entre sujeitos (incluindo sujeitos observadores) e objetos.” (UEXKÜLL, 2004, p. 21, observação do autor).

Agamben (2017, p. 67) afirma que a teoria de UexKüll define a diferença entre o *Umgebung*, o espaço objetivo no qual um ser vivo se move, e o *Umwelt*, o mundo-ambiente que é constituído de uma série mais ou menos ampla de elementos que ele chama de “portadores de significados” ou de “marcas”, que são os únicos que interessam ao animal. Esses sinais são os balizadores dos seres vivos.

O *Umgebung* seria o *Umwelt* para a espécie humana e varia dependendo de quem o vê. Agamben (2017) exemplifica com a floresta: há diferentes florestas, dependendo de quem a vê. Há uma para os botânicos, outra para os guardas florestais, outra para os caçadores ou para quem ouve a fábula de Chapeuzinho Vermelho. A Arte reitera a existência do *Umwelt*, desanimaliza o Homem.

Quem provoca o sociomorfismo pela Arte? Quem cria a Arte e qual sua motivação? Guyau (1923, p.40) esclarece que, no mundo particular da Arte, assim como em todo o mundo social, há duas classes de homens a considerar: os inovadores e os repetidores. Alguns repetem em si mesmos, por simpatia, os estados mentais, sentimentos, emoções e pensamentos que o gênio primeiro inventou ou aos quais deu uma nova forma. O gênio artístico é portador de um instinto simpático e social levado ao extremo que, após realizado em um domínio fictício, provoca nos outros, por imitação, uma evolução real da simpatia e da sociabilidade geral. Nesse sentido, “os gênios da Arte não movem os corpos, mas as almas: modificam as maneiras e as ideias. A história, portanto, nos mostra o efeito civilizador das Artes nas sociedades, ou, às vezes, ao contrário, seus efeitos de dissolução social.” (GUYAU, 1923, p. 57).

Guyau (1923) entende que a correspondência entre os movimentos e os estados psíquicos faz com que a percepção do sofrimento ou do prazer dos espectadores, enquanto assistem a um filme ou a uma peça de teatro, faz com que comecem a sofrer ou a se divertir. Ou seja, fica claro que as mesmas leis que estruturam a representação subjetiva de um movimento ou sentimento, regem o movimento ou sentimento iniciado em nós. Fazem da percepção dos outros um movimento ou um sentimento que reverbera em nós mesmos. “Uma obra de Arte é sempre um retrato, e neste (sic) retrato, olhando bem, reconhecemos algo de nós mesmos.” (GUYAU, 1923, p. 37).

Na mesma linha de pensamento, Fischer (1959) esclarece que a Arte é um meio de integração na realidade total, um caminho para o mundo geral, como a expressão do desejo do Homem no sentido de se identificar com aquilo que ele não é. E questiona o caráter da Arte em conter o elemento de espetáculo e satisfação: talvez o observador não se identifique, mas sim se distancie do que está representado; talvez ele resista ao poder direto da realidade por meio da representação do consciente e encontre na Arte aquela feliz liberdade de que o fardo da vida cotidiana o priva.

Guyau (1923) acredita que nesse ponto surja um problema que é do maior interesse para a moralidade e para a Arte. Como a percepção da dor nos outros é, de certo modo, o prelúdio de uma dor em nós mesmos, como essa dor indiretamente pode nos trazer prazer? Tal é o

prazer da vingança entre os cruéis - os de piedade moral ou estética - porque o caráter prazeroso ou doloroso de uma emoção não provém do primeiro estado mental que a serve como um prelúdio, mas da atividade da conseqüente reação interna.

Guyau (1923) enfatiza que a dor de um indivíduo não é necessariamente transmitida a outro na forma de dor, e pode ser compensada por outras causas, agir como um estimulante simples. Em alguns casos levar ainda ao que tem sido chamado de volúpia da compaixão. E ressalto o que cremos ser o cerne da questão: a sensação de perigo ou dor sofridos por um indivíduo pode causar em outro indivíduo movimentos reflexos. Podemos localizar nos outros a origem de nosso desconforto compreensivo e remediá-lo neles. A Arte é terapêutica, remédio para que o ser humano se conecte com si mesmo e com os demais.

A transmissão de emoções entre organismos pode ocorrer de maneira consciente ou inconsciente, direta ou indiretamente, isto é, por meio de signos interpretativos (GUYAU, 1923). Nesse sentido, a emoção estética é a mais imaterial e a mais intelectual das emoções humanas. Os órgãos onde ocorre são os olhos e os ouvidos, reservados de qualquer contato direto com os objetos, de qualquer choque, eles não têm que temer serem violentamente rasgados e desintegrados: uma leve vibração como o raio ou onda sonora que o produz; uma excitação que pode parar em fibras isoladas sem mover a massa dos nervos óticos e auditivos, é suficiente para provocar nessas direções uma mudança de estado.

Fischer (1959) afirma que, na sua origem, a Arte pode ter sido um auxiliar mágico destinado a dominar um mundo real, mas inexplorado. Religião, ciência e Arte teriam se combinado na magia. Em uma sociedade complexa, a Arte não pode ser representada por mitos, pois exige um conhecimento preciso e uma consciência global: é obrigatório romper com as formas rígidas dos tempos antigos, quando o elemento mágico ainda funcionava, e chegar a formas mais abertas à liberdade. De um papel mágico, a Arte passaria então a clarificar as relações sociais, esclarecer os homens nas sociedades que se tornam obscuras, ajudá-los a reconhecer e a transformar a realidade social.

CINEMA, CINEMA DE ANIMAÇÃO E A EVOLUÇÃO DO SER SOCIAL

Para muitos autores, o cinema é a síntese de todas as Artes. Metz (1980) diz que o cinema é o registro mais perceptivo do que outros meios de expressão, como a pintura, a escultura ou ainda a música, por mobilizar mais sentidos humanos ou nossa percepção em um maior número de eixos. Afirma que o característico do cinema não é o imaginário que pode representar, e sim o que o constitui como significante. Conclui que ambos se relacionam, porque se representa algo, é porque o é, ainda depois que o deixa de representar. Destaca que no cinema “o desdobramento (possível) instaurado pela intenção ficcional encontra-se precedido por um primeiro desdobramento, sempre já realizado, que instaura o significante. Por definição, o imaginário combina em si uma certa presença e uma certa ausência.” (METZ, 1980, p. 26).

Eisenstein (2002, p. 53) expõe sua teoria sobre a sincronização dos sentidos, tato, olfato, visão, audição, movimento e, por fim, o que ele chama de pura emoção ou drama. Para explicá-la, exemplifica com a descrição de uma cena do Diário dos Goncourt, de 1867, uma exposição do “Campo de Esportes” de um romance ainda não realizado.

Na profunda sombra dos dois cantos da sala, a cintilação dos botões e das copas das espadas dos policiais. Os membros resplandecentes de lutadores surgindo em plena luz. Olhos desafiadores. Mãos golpeando a carne ao se agarrarem. Suor com cheiro de animal selvagem. Palidez misturada a bigodes louros. Carne machucada se avermelhando. Dorsos suados como as paredes de pedra de um banho a vapor. Avançando, arrastando-se de joelhos. Girando sobre as próprias cabeças. (EINSENSTEIN, 2002, p. 53).

O autor esclarece o quanto tal descrição pode atingir o espectador literalmente em todos os sentidos. Os “dorsos suados como as paredes de pedra de um banho a vapor” atingem o tato; o “suor com cheiro de animal selvagem”, o olfato; “a profunda sombra” e os “botões e das copas das espadas dos policiais” nesta sombra, bem como os “membros resplandecentes de lutadores surgindo em plena luz”, atingem o sentido da visão, incluindo o elemento luz, assim como o elemento cor em “palidez misturada a bigodes louros”; “carne machucada se avermelhando”. O sentido da audição é atingido em “mãos golpeando a carne”. E o do

movimento em “avançando de joelhos, girando sobre as próprias cabeças”. E por fim o de “pura emoção” ou drama em “olhos desafiadores”. Para Einsenstein (2002, p. 54), na realização de um filme há a necessidade de se criar uma “imagem única, unificadora, sonoro-visual”.

As histórias contadas pelos filmes seriam como os elos da conexão com o racional e o emocional do espectador. Sobre o processo de mobilização dos indivíduos, Robert McKee (FRYER, 2003) afirma que a história se mostra muito mais eficiente do que a retórica, um processo estritamente intelectual, o qual entrará em conflito com estruturas de autoridade, ideias pré-concebidas e experiências que o indivíduo já possui e que, na tentativa de estarem sendo persuadidos, estarão argumentando com o comunicador baseando-se em tais estruturas.

Guyau (1923) diz que o caráter mais universalmente compreensivo é aquele que vive da vida eterna dos seres, aquele que se apoia no antigo fundo humano e, elevando-se nesta base imutável, eleva-se aos pensamentos mais elevados, que a humanidade só alcança em suas horas de entusiasmo e heroísmo. Mas esse caráter deve ser um impulso do coração e do sentimento, não um jogo de inteligência.

A fonte mais rica da base das histórias é o próprio ser humano. McKee (FRYER, 2003) afirma que as histórias são metáforas da vida, verdades que nascem de fatos reais, e Einsenstein (2002, p. 52) conclui dizendo que, “como sempre, a mais rica fonte de experiência é o próprio Homem”. Para esse autor, o estudo do comportamento humano, de seus métodos de perceber a realidade e de formar imagens da realidade, é o fator determinante ao se fazer um filme, “ao selecionar o material de montagem a ser fundido nesta ou naquela imagem particular que deve ser manifestado, devemos estudar a nós mesmos. ” (EINSENSTEIN, 2002, p. 52). E McKee (FRYER, 2003, p. 4) complementa o raciocínio esclarecendo que “história é sobre arquétipos, não estereótipos”. Podemos complementar com a afirmação de Jung (2013, p. 302), segundo o qual, “por sua natureza, a estética é psicologia aplicada e não lida apenas com o aspecto estético das coisas, mas também – e talvez em maior grau – com a questão psicológica da atitude estética”. No processo de fruição da obra de Arte, a empatia funciona como poderoso agente mobilizador.

Sobre o cinema de animação, Faure (apud FABRIS, 2014, p.87) afirma que o animador, dotado das virtudes de alguns dos melhores artistas plásticos do passado, pode criar “uma espécie de sinfonia visual [...], capaz de abrir [...] perspectivas de infinito e de absoluto [...] mais comoventes, por sua realidade sensível, que as sinfonias sonoras dos maiores músicos”.

ARTE, ANIMAÇÃO E TECNOLOGIA

Desde a fase moderna aos nossos dias, o percurso da Arte tem sido em direção à vida, afastando-se, negando e rompendo com tudo o que está relacionado à estética tradicional: a moldura na pintura, o pedestal na escultura, o suporte de representação ou a dicotomia obra/público. Esse afastamento tem estimulado, desde o início do século XX, o debate sobre a morte da Arte, fundado particularmente sobre a crise da representação, a ruptura com o ideal da representação como mimese da natureza (ARANTES, 2005).

Já nos primórdios do século XX artistas passaram a trabalhar sistematicamente na interface Arte, Ciência e Tecnologia, alargando e aprofundando o movimento de distanciamento da tradição (ARANTES, 2005). No entanto, antes mesmo do século XX, o estatuto da obra de arte, particularmente o da pintura, já havia sido ameaçado por uma nova tecnologia. Lançada comercialmente em 1939, a fotografia, por retratar “fielmente” a natureza e o mundo em geral, poderia muito bem substituir a representação pictórica do mundo, tornando a imagem capturada um recorte fixo da realidade visível.

Da fotografia ao cinema, passando por inúmeros experimentos envolvendo imagens em movimento, muitos caminhos foram trilhados até dezembro de 1895, momento em que os irmãos Lumière apresentaram o primeiro filme, a exibição de fotografias animadas, utilizando o cinematógrafo, tecnologia resultante da série de contribuições técnicas anteriores. A sucessão dos fotogramas, capaz de proporcionar a impressão de movimento, é entendida como o cerne do cinema de animação.

Como a Arte não repousa na tecnologia, mas nas possibilidades expressivas que ela proporciona, a animação teria que buscar seu rumo nos modelos artísticos tradicionalmente relacionados à produção visual e que, principalmente, lidassem com o movimento através do

tempo, procurando assim formar sua própria identidade. Nesse sentido, o universo do cinema procurava estabelecer uma estrutura narrativa e um código estético próprios. As artes gráficas irão fornecer esse material básico, particularmente as HQs. (LUCENA JR, 2002).

Durante décadas, a animação foi estruturada sob processo produtivo basicamente manual, embora com alguns elementos para facilitar a vida dos desenhistas, como a introdução do acetato. Mesmo após os anos de ouro dos Estúdios Disney (décadas de 1930 e 1940), a animação continuava refém de seu extenuante processo de realização, que limitava tanto em termos quantitativos quanto em termos de possibilidades estéticas. Como disse Bill Tytla, do Walt Disney Studio, em junho de 1937, “não há mistério em particular na animação..., é realmente muito simples, e como tudo que é simples, é a coisa mais difícil do mundo de se fazer”. (LASSETER, 1987, p. 35, tradução nossa).

A computação surge então como a saída para esse obstáculo, “mas volta a repetir-se o ciclo histórico do necessário desenvolvimento técnico para uma posterior e efetiva aplicação de princípios artísticos”. (LUCENA JR, 2002, p. 28). Nesse sentido, Lasseter (1987, p. 35, tradução nossa) afirma que “as primeiras pesquisas em animação por computador desenvolveram técnicas de animação 2D baseadas na animação tradicional”. Acrescenta que “à medida que a pesquisa de animação por computador 3D amadureceu, mais recursos foram dedicados à renderização de imagens do que à animação”. (LASSETER, 1987, p. 35, tradução nossa).

Lasseter já advertia, em 1987, que os sistemas computacionais iriam permitir que mais pessoas produzissem mais animação de alta qualidade. Porém, enfatizava que, infelizmente, o computador também possibilitaria a produção de mais animações ruins. Pontuava que isso se devia, em grande parte, à falta de familiaridade com os princípios fundamentais que foram usados para personagens desenhados à mão há mais de 50 anos. “Compreender esses princípios da animação tradicional é essencial para produzir uma boa animação por computador.” (LASSETER, 1987, p. 35, tradução nossa).

Mas a nova e revolucionária técnica, ainda hoje em processo de aperfeiçoamento, “deverá implicar em uma nova postura do artista frente à história da arte e da animação - mais

ainda, frente à nova sociedade em formação, que saberá determinar-lhe seu devido lugar.”
(LUCENA JR, 2002, p. 28).

A história da animação é particularmente significativa na demonstração de como a relação entre técnica e estética na produção visual da arte é indissolúvel e vital - simplesmente uma não existe sem a outra... técnica e estética convivem em simbiose, estão a nutrir-se intimamente uma da outra, permitindo, dessa forma, uma evolução constante dos procedimentos para a elaboração plástica (LUCENA JR, p. 28).

ANÁLISE DO CURTA *THE LITTLE MATCHGIRL*

The Little Matchgirl foi a quinta adaptação de contos do autor dinamarquês Hans Christian Andersen feita pelos Estúdios Disney. Um incidente que ocorreu com a mãe de Andersen, quando criança, serviu de base para que ele escrevesse o conto: ela foi enviada pelo pai às ruas para mendigar e, em certa ocasião, teve tanto medo de voltar para casa de mãos vazias, que se escondeu sob uma ponte, durante o inverno, quase morrendo congelada.

O filme, que apresenta a saga da menina pobre vendedora de fósforos, começa apresentando o ambiente inóspito em que a história irá se desenvolver. A arquitetura da Rússia e a condição social precária do país do início do século XX foram os principais motivos, de acordo com Allers, para a escolha de mudança de locação da história para esse país em detrimento da locação original do conto de Andersen, uma cidade do interior da Dinamarca.



A música, os cenários e personagens – texturizados em tons de cinza – ratificam a melancolia do ambiente e do estado emocional da personagem principal do curta. De acordo com Allers, seu objetivo era mostrar contrastes pelas cores, o que foi um desafio em muitos aspectos (BARBAGALLO, 2006). Vê-se aqui a importância de o ponto de partida do filme ser com imagens que utilizassem apenas os tons de cinza. Para o diretor, era essencial que eles obtivessem sucesso ao apresentar esses contrastes, porque a história em si é um estudo de contrastes: vida contra a morte; rico e pobre; frio e calor, não apenas em temperatura, mas também no que tange às emoções da personagem. "Nossa personagem principal passa por uma série de mudanças emocionais", observa Allers, que afirma em seguida: "vemos sua situação com o frio amargo, e vemos sua mudança dentro e fora de visões de conforto e fuga" (BARBAGALLO, 2006, p. 22-6).

Outra cena mostra o encantamento da menina ao avistar dois adultos patinando com uma criança, em uma representação de família. As pessoas passam pela menina empurrando-a para desobstruir seus caminhos - em uma possível metáfora ao comportamento humano de desviar ou ignorar o que atrapalha - e fazendo com que os fósforos da pequena vendedora caiam no chão. A criança abaixa para pegá-los, e a cena mostra que ela está pisando descalça na neve, reforçando a ideia de sua situação de pobreza e deixando bem clara sua posição à margem do contexto social em que vive. A sociedade aparece representada por pessoas que passam pela pequena vendedora sem percebê-la, mostrando a total indiferença às situações de exploração e abandono infantil. A caixa de fósforos está quase vazia, o que evidencia uma metáfora à efemeridade de sua forma de sobrevivência.

A cena seguinte retrata a esperança da pequena vendedora ao ver que um homem iria precisar de um fósforo para acender seu cigarro. Mas o homem consegue fazê-lo antes mesmo que a garotinha chegue até ele, possível metáfora sobre a inutilidade da menina para aquela sociedade. As cores quentes aparecem pela primeira vez, e definem o tom emocional correto para o filme. Em seguida, a menina sobe em um poste, tentando se tornar visível, aumentando seu tamanho e sua voz, o que mostra sua fragilidade e não representatividade como ser humano naquela sociedade. Ainda assim a menina fracassa na tentativa de ser vista, pois sua ascensão a um plano mais alto não faz com que as pessoas passem a enxergá-la.

As cores quentes aparecem pela segunda vez dentro de uma loja de onde a menina vê uma família sair alegremente. As crianças estão com presentes nas mãos e, conhecendo-se o conto original de Andersen, sabe-se que se trata de uma representação da festividade do Natal. A carruagem se apresenta em tons terrosos – destacando-se tal qual o fogo e as luzes acesas dentro da loja – e os leva para longe dali, deixando a menina entristecida novamente.

A menina enxerga novamente as cores quentes quando a luminária do poste em que ela havia subido é acendida, enquanto a câmera mostra sua tentativa de se aquecer com as roupas que está usando. Essa tomada evidencia não só que os seus fósforos não foram essenciais para que a luminária fosse acesa, assim como que o calor produzido, o qual é oferecido pela sociedade, não é suficiente para que ela se aqueça.

A próxima cena mostra a criança andando sozinha ao longe, em um cenário congelado, a caminho do isolamento. A menina olha para os poucos fósforos que restam e tem a ideia de se aquecer com eles. Ela desiste momentaneamente, mas vê que não lhe resta outra opção. Nesse momento, a esperança é transitada também pela mudança na música, quando se pode ouvir um número muito maior de instrumentos de corda tocando ao mesmo tempo. Essa quantidade maior de acordes entra em perfeita consonância com a cena que se segue: a menina acende o primeiro fósforo, e é quando aparecem as cores quentes novamente em uma representação de alento para ela, que fica feliz ao sentir o calor produzido.

Na tomada seguinte, o fogo produzido pelo fósforo é refletido nos olhos da garotinha, representando o surgimento de memórias ou alucinações, que melhoram momentaneamente seu estado emocional. As mudanças do estado de sonho da menina para sua volta à realidade

foram feitas com perfeição no que tange à estética, sendo, em nossa opinião, a característica formalista do curta que faz com que ele seja uma obra única e admirável. Diz-se isso não só pela maestria na transição dos tons gélidos para os quentes, quanto por tais transições retratarem, aliadas às expressões da pequena vendedora, as mudanças bruscas em seu estado emocional entre sonho e realidade. As transições fazem com que o espectador seja levado pelas emoções da menina, torcendo para que as visões ou memórias quentes da garotinha se tornem reais a qualquer tempo.

As primeiras memórias/visões da pequena vendedora são sensoriais: o forno que aquece e a comida que alimenta, atendendo às suas necessidades básicas. Todas as memórias e visões são retratadas com cores quentes. Os tons amarelos e laranjas vão se apresentando em um crescendo durante o filme, como uma metáfora visual para o calor e a esperança, que parecem ser os sentimentos que também vão tomando conta, aos poucos, da garotinha e do espectador. Já a roupa cinza da menina ganha tons verdes, em uma possível representação de vida e esperança. Cada vez que o fogo apaga, o vento frio e a neve voltam a incomodá-la, fazendo com que acenda mais fósforos.

A carruagem que levava a família da loja para uma possível celebração do Natal surge novamente em tons vibrantes, e a cena que se segue, em que a menina levita até o banco da carruagem e é coberta por um cobertor animado, revela que ela está tendo visões, alucinações ou sonhos, e não acessando suas próprias memórias. A carruagem a aquece e a leva até a casa de uma senhora que, levando em conta o conto original, é sua avó. A menina retorna assim para um porto seguro, em um cenário agora dominado por cores quentes, que se destacam ainda mais por estarem contrastando com o branco da neve apenas no chão. E é quando o fogo do fósforo, na realidade gélida da menina, apaga novamente.

Na sequência da análise cena-a-cena do curta, a pequena vendedora, em um ato de determinação para retomar a visão e voltar ao único lugar em que poderia encontrar proteção, acende seus últimos três fósforos de uma só vez. O fogo que resulta dessa ação é muito maior do que o das outras vezes, o que desperta a esperança no espectador de que a menina será mais confortada desta vez.

A garotinha retoma sua visão e, desta vez, suas emoções estão tão aquecidas que ela não necessita mais dos panos que protegiam sua cabeça do frio. Ela está no colo da sua avó e vê a árvore de Natal, em uma possível representação de vida. Em sua visão, a menina acaba por atingir uma situação de igualdade social com as pessoas para quem tentara vender seus fósforos. As velas acesas na árvore remetem a uma metáfora mais efetiva do sentimento de esperança. Os fósforos, na vida real, apagam após a menina acender as velas em seu sonho e ela volta a sentir a neve caindo intensamente e o cenário apresenta-se em tons de cinza ainda mais escuros.

Uma visão aérea da câmera mostra o beco em que a criança se encontra sozinha. Ao aproximar-se para um plano médio, a menina aparece de olhos fechados e ainda não se sabe se ela está dormindo ou já sem vida. A seguir, sua avó surge para buscá-la. O que se segue é a aparição das cores quentes e terrosas pela última vez, colorindo a avó e a menina, que agora estão envoltas por luz amarela. É quando a avó pega a neta no colo, em uma possível representação dos espíritos das duas personagens. Ao mesmo tempo, o corpo da garotinha aparece desfalecido no chão, nos mesmos tons de cinza utilizados durante todo o curta e que também ainda colore o cenário ao redor das representações espirituais das personagens. O caminhar dos espíritos da avó e da menina segue em cores quentes a caminho de uma possível outra dimensão, o que se pode inferir ao vê-las transpassando o muro cinza do beco. O sentimento de tristeza que a cena pode despertar no espectador acaba perdendo a importância se comparado ao de esperança de que a garotinha agora esteja bem. O espectador não pode mais ansiar pela sobrevivência da menina, mas há agora a segurança da morte, que surge como um alento diante da agonia da sofrida vida cotidiana da criança. E é nessa cena que a técnica de aquarela aparece ainda mais impecável.

A última cena do curta mostra o céu cheio de nuvens e, no canto esquerdo, há apenas uma parte do céu sem nuvens, onde se pode ver estrelas. Uma estrela cadente passa, podendo despertar o sentimento de esperança ao espectador que a vê, ou mesmo sendo uma metáfora de confiança em uma vida melhor para as pessoas que viviam à margem da sociedade no contexto histórico em que o curta procura retratar e que talvez, nesse momento, poderiam ansiar por um futuro mais justo.

A Arte pode ter como característica intrínseca o despertar de reflexões. Hans Christian Andersen publicou o conto *The Little Match Girl* há 172 anos. Na animação, o diretor Roger Allers retrata a mesma intenção original de Andersen, qual seja, um grito de atenção para as desigualdades sociais. O curta, assim como o conto, funciona como um espelho para o espectador refletir sobre sua própria indiferença às disparidades sociais que ainda o circundam nos dias atuais. Como ressalta McKee (1997), as histórias são metáforas da vida. E nesse sentido, a Arte da Animação se mostra como instrumento poderoso ao ser usada como uma linguagem universal.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A Arte é uma forma de distanciar os seres humanos de sua natureza animal, pois por ela podemos transcender. São as ideias, sentimentos e desejos que formam a base da Arte e, portanto, ela se torna uma expressão da vida individual e social. Como resultado, a Arte pode produzir, naqueles que a apreciam, simpatia por outros seres vivos. Cremos que para que isso realmente aconteça, as histórias contadas por meio da Arte, sem prejuízo da magia que lhe é inerente, precisam se basear nas percepções e verdades universais disseminadas.

A Arte é necessária para que o homem conheça e transforme o mundo. A transformação é catalizada pela magia que a Arte traz em si, elemento essencial porque é o que nos faz transcender, o que é a verdadeira função da Arte. E, ao fazer isso, a Arte esclarece e estimula a ação. Portanto, o resíduo mágico não pode ser eliminado da Arte porque, sem ele, a Arte deixa de ser Arte.

A sensibilidade humana se expande por todo o mundo mágico criado pela Arte, que desempenha um papel considerável na tomada de consciência. Ela cria um ambiente moral e mental onde os seres humanos se misturam constantemente com a própria vida: nesse ambiente, a indução recíproca multiplica a intensidade de todas as emoções e ideias. A Arte, na sua essência, nada mais é do que uma forma de condensar a emoção individual para torná-la transferível a outrem, porque, se alguém se comove com a visão de uma dor representada, é que essa representação ecoa no espectador, cuja alma foi compreendida e

tocada por outra alma, e um vínculo com a sociedade foi estabelecido, apesar das barreiras físicas e temporais. Em última análise, a Arte pode atuar como um catalisador para a conscientização social.

REFERÊNCIAS

- AGAMBEN, Giorgio. **O aberto. O homem e o animal**. Civilização Brasileira, 2017.
- ARANTES, Priscila. *Arte e mídia, perspectivas da estética digital*. Editora Senac São Paulo, 2005.
- BARBAGALLO, Ron. **Shedding light on The Little Matchgirl**. Animation and conservation, 2006. Disponível em: <http://www.animationartconservation.com/the-little-matchgirl.html>. Acesso em: 08 mai. 2021.
- EISENSTEIN, Sergei. **O Sentido do Filme**. Jorge Zahar Editor, 2002.
- FABRIS, Annateresa. O desenho animado: **uma forma de Arte moderna?** Socine XVIII, 2014.
- FISCHER, Ernst. **A necessidade da Arte**. The Necessity of Art. Pinguin Books, Ltd., Harmondsworth, Middlesea, 1959, revista pelo Autor em 1963. Tradução de Orlando Neves.
- FRYER, Bronwyn. **Storytelling that moves people. A conversation with screenwriting coach Robert McKee**. Havard Business Review, junho de 2003.
- GUYAU, Jean-Marie. **L'art au point de vue sociologique - Première Partie - Les principes - Essence Sociologique de l'art**. 1887. (tradução livre) Éd. De Saint-Cloud, 1923.
- JUNG, Carl Gustav. **Tipos psicológicos**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2013.
- _____. **Os arquétipos e o inconsciente coletivo**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2014.
- LASSETER, John. **Principles of traditional animation applied to 3D computer animation**. Computer Graphics, v. 21, n. 4, jul. 1987.
- LUCENA JR, Alberto. **Arte da animação: técnica e estética através da história**. São Paulo: Senac, 2002.
- MCKEE, Robert. **Story. Substance, Structure, Style and the Principles of Screenwriting**. Regan Books, Harper-Collins Publishers, Inc., 1997.

METZ, Christian. **O Significante Imaginário - Psicanálise e Cinema**. Livros Horizonte, 1980.

UEXKÜLL, Thure Von. A teoria da umwelt de Jakob von Uexküll. *Revista Galáxia*, São Paulo, n. 7, p. 19-48, abr. 2004. Disponível em: <https://revistas.pucsp.br/index.php/galaxia/article/view/1369/852>. Acesso em: 20 fev. 2022.

Como citar este texto:

PEREIRA, Maria F. G. B.; PATO, Paulo R. G. A Arte em função da Conscientização Social. In: CONGRESSO INTERNACIONAL DE ARTE, CIÊNCIA E TECNOLOGIA e SEMINÁRIO DE ARTES DIGITAIS, 7, 2022, Belo Horizonte. *Anais do 7º Congresso Internacional de Arte, Ciência e Tecnologia e Seminário de Artes Digitais*. Belo Horizonte: EdUEMG, 2022. ISSN: 2674-7847. p. 1073-1088.