

ANIMAÇÃO COMO RECURSO DIDÁTICO NA EXPLORAÇÃO DE CONCEITOS DA PSICOLOGIA ANALÍTICA

ANIMATION AS A DIDACTIC RESOURCE IN EXPLORING CONCEPTS OF ANALYTICAL PSYCHOLOGY

Letícia Zanini

UFSC

leticiamariafz@gmail.com

Dr. Gabriel de Souza Prim

UFSC

gabrielsprim@gmail.com

Ms. Nicolas Canale Romeiro

UFSC

nicolas.sagaz@gmail.com

Dr. Milton Luiz Horn Vieira

UFSC

milton.vieira@ufsc.br

PROJÉTICA

COMO CITAR ESTE ARTIGO:

Zanini, L.; Romeiro, N. C.; Prim, G. S.; Vieira, M. L. H. (2024). ANIMAÇÃO COMO RECURSO DIDÁTICO NA EXPLORAÇÃO DE CONCEITOS DA PSICOLOGIA ANALÍTICA. **Projética**, 15(2). p1-p26 <https://doi.org/10.5433/2236-2207.2024.v15.n2.50153>

DOI: 10.5433/2236-2207.2024.v15.n2.50153

Submissão: 02-04-2024

Aceite: 07-06-2024

RESUMO: Há uma enorme gama de animações educativas infanto-juvenis, entretanto, tratando-se do ensino de jovens adultos e adultos, essa quantidade se estreita. Temáticas de maior complexidade, geralmente exploradas por adultos, também podem encontrar na Animação um veículo propício para a representação de conceitos abstratos, como é o caso de áreas de conhecimento como a psicologia. A obra do psicólogo suíço Carl Gustav Jung apresenta uma vasta simbologia e uma enorme quantidade de conceitos intangíveis, especialmente no que diz respeito aos Arquétipos Junguianos, elementos que permeiam o inconsciente coletivo humano e demandam a necessidade de discutir sobre a forma como o ensino de tal temática é empregado. Por isso, este trabalho propõe uma abordagem visual para a explicação de tais elementos, em especial, do arquétipo da Sombra, utilizando a Animação como recurso pedagógico. Através da criação de um animatic, a capacidade da animação em traduzir conceitos abstratos em formas visuais dinâmicas demonstra grande potencial para facilitar a compreensão de temas de tal complexidade, além de fomentar o debate do papel da animação, que se firma como uma ferramenta pedagógica voltada para o ensino de conceitos abstratos de forma relevante para uma audiência contemporânea.

Palavras-chave: animação; psicologia analítica; arquétipos.

ABSTRACT: *There are a myriad of educational animations for children available; however, when it comes to the teaching of young adults and adults, the number narrows. Themes of greater complexity, typically explored by adults, can also find in Animation a suitable medium for representing abstract concepts, as is the case with fields of study such as psychology. The work of the Swiss psychologist Carl Gustav Jung presents an extensive symbolism and an enormous amount of intangible concepts, especially concerning the Jungian Archetypes, elements that permeate the human collective unconscious and, given their abstract nature, require discussion about how the teaching of such themes is employed. Therefore, this work proposes a visual approach to explaining these elements, especially the archetype of the Shadow, using Animation as a pedagogical resource. Through the creation of an animatic, the ability of Animation to*

translate abstract concepts into dynamic visual forms demonstrates great potential for facilitating the understanding of complex topics, as well as fostering the debate on the role of animation, which asserts itself as a pedagogical tool aimed at teaching abstract concepts in a relevant way for a contemporary audience.

Keywords: *animation; analytical psychology; archetypes.*

INTRODUÇÃO

Há uma infinidade de animações infanto-juvenis com caráter didático disponíveis nos mais distintos meios de disseminação de mídia na contemporaneidade, devido a busca pelas diferentes formas de ensinar (Lucio, 2015). Em sua maioria voltadas para o público infantil, não é incomum ver animações para crianças que ensinam o alfabeto, os números, significados de palavras e outros conceitos que são ensinados no ensino fundamental do Sistema Educacional Brasileiro (Silva, 2024). Entretanto, o número de animações educativas é consideravelmente reduzido quando o assunto tange o ensino de jovens adultos e adultos. Este público pode se interessar por temas complexos das mais distintas áreas, que podem encontrar na animação uma mídia propícia para a representação de conceitos abstratos, como a Psicologia.

A obra do psicólogo suíço Carl Gustav Jung apresenta simbologia e conceitos complexos (Hall; Nordby, 2017), especialmente no que diz respeito aos Arquétipos Junguianos. Os Arquétipos Junguianos são elementos de personalidade que permeiam o inconsciente coletivo humano (Jung, 1981) e, dado as suas características abstratas, demandam a necessidade de discutir sobre a forma como o ensino de tal temática é empregado. No universo das animações, por exemplo, notamos que o Arquétipo da Sombra, proposto por Jung (2011), encontra expressão única em algumas obras notáveis, geralmente tomando a forma de um vilão (Fredrik, 2011). Neste cenário, onde tradicionalmente associamos animações a ensinamentos mais básicos, surge a oportunidade de explorar a profundidade do Arquétipo da Sombra por meio desta forma de mídia.

Por isso, este trabalho propõe uma abordagem mais visual para a explicação de tais conceitos, em especial do Arquétipo da Sombra, valendo-se da Animação como recurso pedagógico, a fim de criar um *animatic*. Com a crença de que o emprego de elementos visuais pode propiciar um ambiente criativo para explicar de forma lúdica ou metafórica conceitos abstratos que dificilmente são explicados de forma tangível e acessível para o público geral (Lucio, 2015), busca também aumentar o interesse do público-alvo acerca de temas que, em sua maioria, são ensinados utilizando a leitura descritiva como veículo de ensino. Além dos elementos visuais que irão compor a obra, o *acting* — construção da expressão de uma personagem a partir da interpretação da linguagem corporal, dos pensamentos, dos sentimentos e emoções na animação — será utilizado como uma das estratégias principais adotadas neste trabalho para que seja possível comunicar ao espectador as emoções dos personagens, visto que a psicologia tem como um dos seus pilares fundamentais o estudo do comportamento humano e seus processos mentais, que muitas vezes são traduzidos na linguagem corporal humana. Neste caso, o *acting* se mostra como uma importante ferramenta alternativa ao uso de diálogos ou narração para traduzir de forma ilustrada tais atividades do subconsciente, processos emocionais e mentais do personagem.

Ao final deste artigo, espera-se não apenas despertar reflexões valiosas sobre como o papel da Animação, como linguagem acessível, pode facilitar a compreensão dos Arquétipos Junguianos, mas também estimular o debate sobre a Animação como ferramenta pedagógica voltada para o ensino de conceitos abstratos de forma compreensível e relevante para uma audiência contemporânea.

REFERENCIAL TEÓRICO

A psicologia analítica, também conhecida como psicologia junguiana, é uma ramificação da psicologia que foi desenvolvida por Carl Gustav Jung com base na experiência psiquiátrica de Jung, no contato que o criador teve com Sigmund

Freud e nos conhecimentos sobre mitologia, alquimia e estudos da história das religiões. Ela tem como seus principais temas a importância da psique (termo grego posteriormente ressignificado pela psicologia), o inconsciente, o processo de individuação e os arquétipos (Stevens, 1994), que posteriormente seriam objeto de estudo de Joseph Campbell (1949), responsável pela criação do Monomito, ou “A Jornada do Herói”, e Christopher Vogler (1992), responsável pela criação do que viria a ser conhecido como “Os Arquétipos de Vogler”.

Para Jung (1976), o termo psique abrange em si todos os pensamentos, sentimentos e comportamentos que podem ser inconscientes e conscientes, além da própria personalidade do indivíduo como um todo, que segundo Jung, é apresentada através da psique. Aqui há uma distinção do termo psique para o conceito de mente, que geralmente é referido apenas como os processos psíquicos conscientes pela psicologia.

Dentro da estrutura da psique, ainda há o inconsciente pessoal e o inconsciente coletivo. Tudo que não é suportado pelo ego se transporta para o inconsciente pessoal, que é representado por ideais, pensamentos e sentimentos que desenvolveram-se ao longo da vida do indivíduo e já foram conscientes, mas tornaram-se esquecidos ou reprimidos, enquanto o inconsciente coletivo é um conjunto de ideais, pensamentos e sentimentos que são compartilhados de forma herdada por toda a humanidade. Para Jung, nós não nascemos como uma folha em branco e sim com características inatas que são resultados do processo de evolução da humanidade. Um exemplo disso é o medo do escuro, de altura ou de certos animais que são considerados predadores (Jung, 1928).

A individuação, conforme descrita por Carl Jung em “Os Símbolos da Transformação” (1912), é um processo de desenvolvimento psicológico que envolve a integração dos aspectos conscientes e inconscientes da psique. É um processo ao longo da vida que leva à realização de todo o potencial de uma pessoa e à conquista de um estado de totalidade ou autorrealização. De acordo com Jung

(1981), o objetivo da individuação é tornar-se consciente de seu verdadeiro Eu, além do ego. Isso envolve confrontar e integrar os aspectos sombrios da psique, bem como descobrir e expressar os aspectos mais profundos e espirituais do Eu. Em suma, é uma jornada de autodescoberta e transformação que pode levar a uma vida mais significativa e gratificante.

Também, no contexto do inconsciente coletivo existem os arquétipos. O uso de arquétipos psicológicos foi avançado por Carl Jung em 1919 e se trata de um conceito que a psicologia utiliza para representar padrões de comportamento associados a um personagem ou papel social (figura arquetípica). Segundo Jung (1981), os arquétipos existem no inconsciente coletivo e tomam forma familiar para as pessoas, ainda que inicialmente desconhecidos.

Carl Jung acreditava que compreender essas estruturas era importante para o autoconhecimento. Os arquétipos primordiais estudados por ele foram a persona, a sombra, a anima e animus e o self. A persona seria a “máscara” que o indivíduo apresenta para a sociedade e como ele se comporta quando em público; a sombra, de maneira resumida, seriam os aspectos da nossa personalidade que não conhecemos, sejam eles virtudes ou Vícios; anima e animus são respectivamente os aspectos femininos e masculinos do indivíduo, independente do sexo ou gênero, e o self compreende tudo o que o indivíduo é, consciente ou não de seus aspectos e processos psíquicos (Jung, 1997).

O ARQUÉTIPO DA SOMBRA

O arquétipo da sombra é um complexo moral inconsciente definido como as qualidades reprimidas, suprimidas ou repudiadas do eu consciente. Essas qualidades podem ser tanto construtivas quanto destrutivas, dependendo de como são expressas e integradas à personalidade (Jung, 1981).

Em seus aspectos mais destrutivos, a sombra pode representar as coisas que as pessoas não aceitam sobre si mesmas ou que foram silenciadas por alguma razão (Silva, 2019). Por exemplo, a sombra de alguém que tem alto potencial artístico de criação pode ser resultado de uma repressão por pais severos, que consideravam a arte uma futilidade. Da mesma forma, a sombra de um indivíduo que tem aversão a demonstrações de afeto pode ser uma amorosidade reprimida por algum motivo, ou até mesmo uma rejeição no passado ao tentar expressar esse sentimento, no entanto, é importante observar que a sombra nem sempre é destrutiva. A sombra de alguém muito educado e simpático com todos que conhece pode ser um lado agressivo reprimido que raramente se expressa. Em certas situações, como praticar a defesa pessoal, pode ser uma parte saudável e necessária de sua personalidade apresentar esse comportamento agressivo. Nesse caso, o arquétipo da sombra não é necessariamente destrutivo, pois na verdade pode ser útil para a pessoa expressar suas qualidades reprimidas quando apropriado, no lugar de reprimir essas qualidades e permitir que se transforme em algo destrutivo e irracional (Jung, 1997).

Além disso, segundo Jung (1981), a sombra também se manifesta através de projeções no outro. Isto é, as características que uma pessoa nega ou rejeita em si mesma são percebidas como pertencentes a outra pessoa. Um exemplo de como o arquétipo da sombra pode se manifestar através de projeção é o seguinte: uma pessoa com tendências competitivas não vê a si mesma como alguém competitivo. Ela reprime essa característica em seu próprio comportamento, considerando competição algo negativo. No entanto, essa pessoa projeta essa característica em outro alguém, enxergando o outro como excessivamente competitivo e até hostil.

A compreensão desse mecanismo de projeção é um aspecto importante do trabalho de individuação citado anteriormente, pois reconhecer e integrar a sombra é essencial para o desenvolvimento pessoal e a busca pelo autoconhecimento.

A SOMBRA NAS ANIMAÇÕES

No mundo da animação, a sombra é frequentemente representada como um vilão ou um obstáculo que o herói precisa enfrentar. Um exemplo contemporâneo disso pode ser visto no filme “Gato de Botas 2: O Último Pedido” (2022). O Gato de Botas, protagonista da animação, é apresentado como um herói aventureiro e destemido, mas quando confrontado pela morte, ele se torna temeroso e introspectivo. Da mesma forma, a morte, interpretada pelo lobo, pode ser vista como uma representação do arquétipo da sombra. O lobo, de certa forma, representa os medos e ansiedades reprimidos do protagonista em relação à morte e ao desconhecido. Esse tema é explorado no filme quando o Gato de Botas confronta o lobo e aprende a aceitar sua própria mortalidade, integrando sua sombra.

Outro exemplo do mundo da animação seria Po, o personagem principal de “Kung Fu Panda” (2008). Inicialmente retratado como um panda desajeitado que sonha em se tornar um mestre de kung fu, a sombra de Po é representada por Tai Lung, o vilão do filme que também é um mestre de kung fu, mas foi consumido por sua ambição. Conforme Po desenvolve suas habilidades, ele confronta seus medos e dúvidas, e através desse processo, Po aceita e integra sua sombra, percebendo que sua própria força e potencial não são definidos pelas expectativas dos outros ou por suas próprias dúvidas. No final, Po derrota Tai Lung abraçando suas características únicas e não comparando suas habilidades às de Tai Lung. O protagonista personifica o processo de individuação, à medida que ele confronta e integra seu próprio arquétipo de sombra para se tornar uma versão mais realizada e autêntica de si mesmo.

DESENVOLVIMENTO

O processo de animação 2D de estilo tradicional foi estruturado em três etapas: pré-produção, produção e pós-produção, seguindo o modelo de produção de Winder e Dowlatabadi (2011).

PÚBLICO-ALVO

O desenvolvimento do *animatic* teve início com a delimitação do escopo de alcance social do projeto, especificando a faixa-etária dos potenciais espectadores. Como abordado na introdução deste trabalho, muitos recursos educacionais sobre a psicologia analítica podem ser densos e de compreensão complexa, muitas vezes voltados para um público mais acadêmico. Com o intuito de gerar essa compreensão através de uma abordagem que facilite o entendimento das temáticas citadas anteriormente, o enredo visa alcançar jovens adultos e adultos, com ou sem conhecimento prévio sobre psicologia analítica. Essa faixa etária foi escolhida a partir da crença de que a animação é pouco utilizada como recurso pedagógico quando destinada para um público mais maduro em comparação com animações de cunho pedagógico destinadas ao público infantil e infantojuvenil.

STORYBOARD

O *storyboard* é uma sequência de desenhos organizados cronologicamente, ilustrando as cenas e acontecimentos mais importantes na decupagem de uma obra audiovisual com a finalidade de pré-visualizar uma animação (Hart, 2007).

Inicialmente, foram criados esboços do projeto e testes de personagem (figura 1). Uma vez definidos, o design dos personagens e do tom do projeto abaixo foram aplicados à primeira versão do *storyboard*.

Figura 1 - Esboços de personagem



Fonte: Autora

O *storyboard* antigo contava com um cenário animado esférico em perspectiva e com personagens indo ao encontro do protagonista andando em perspectiva;

Figura 2 - Caminhada em perspectiva

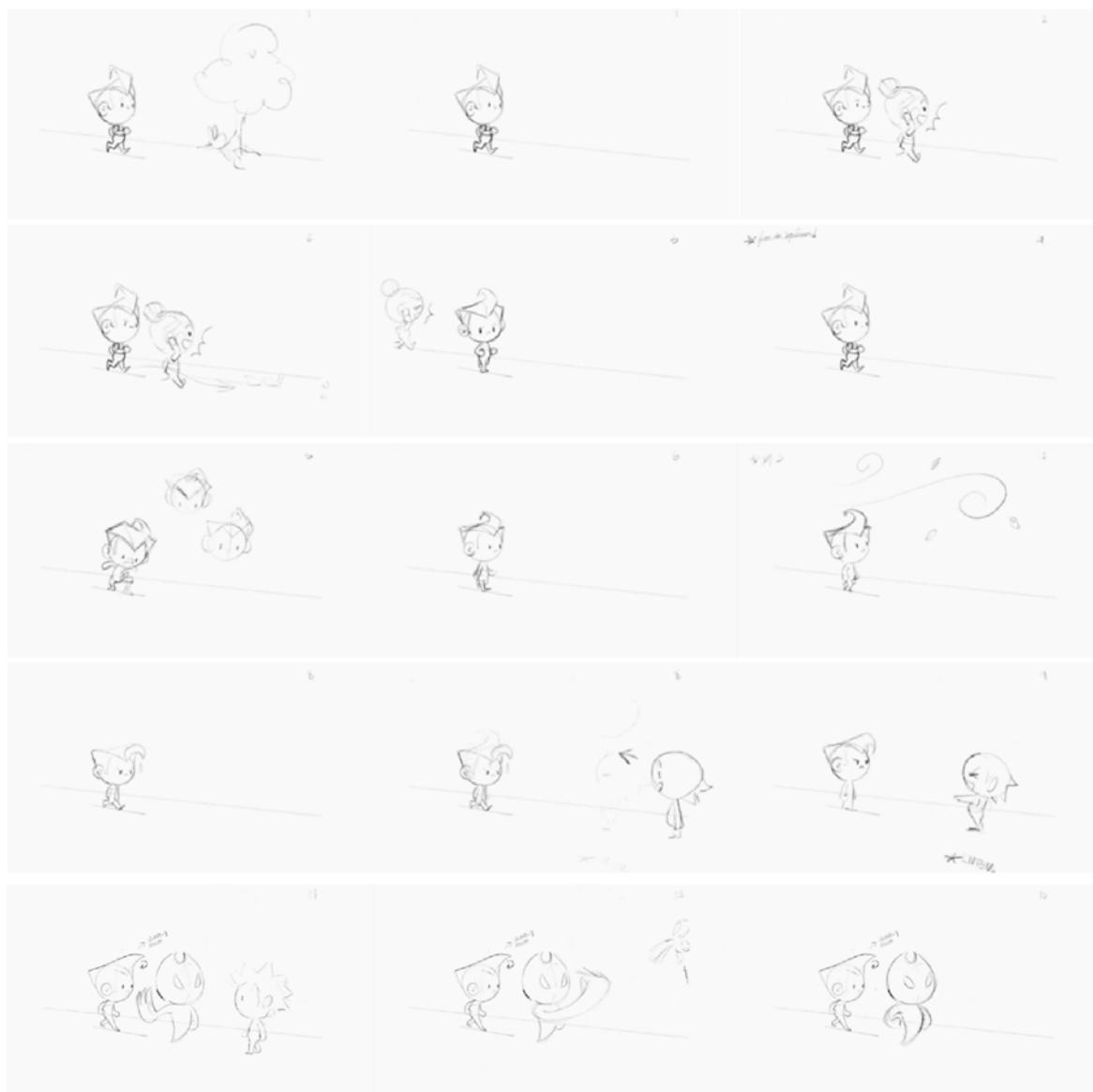


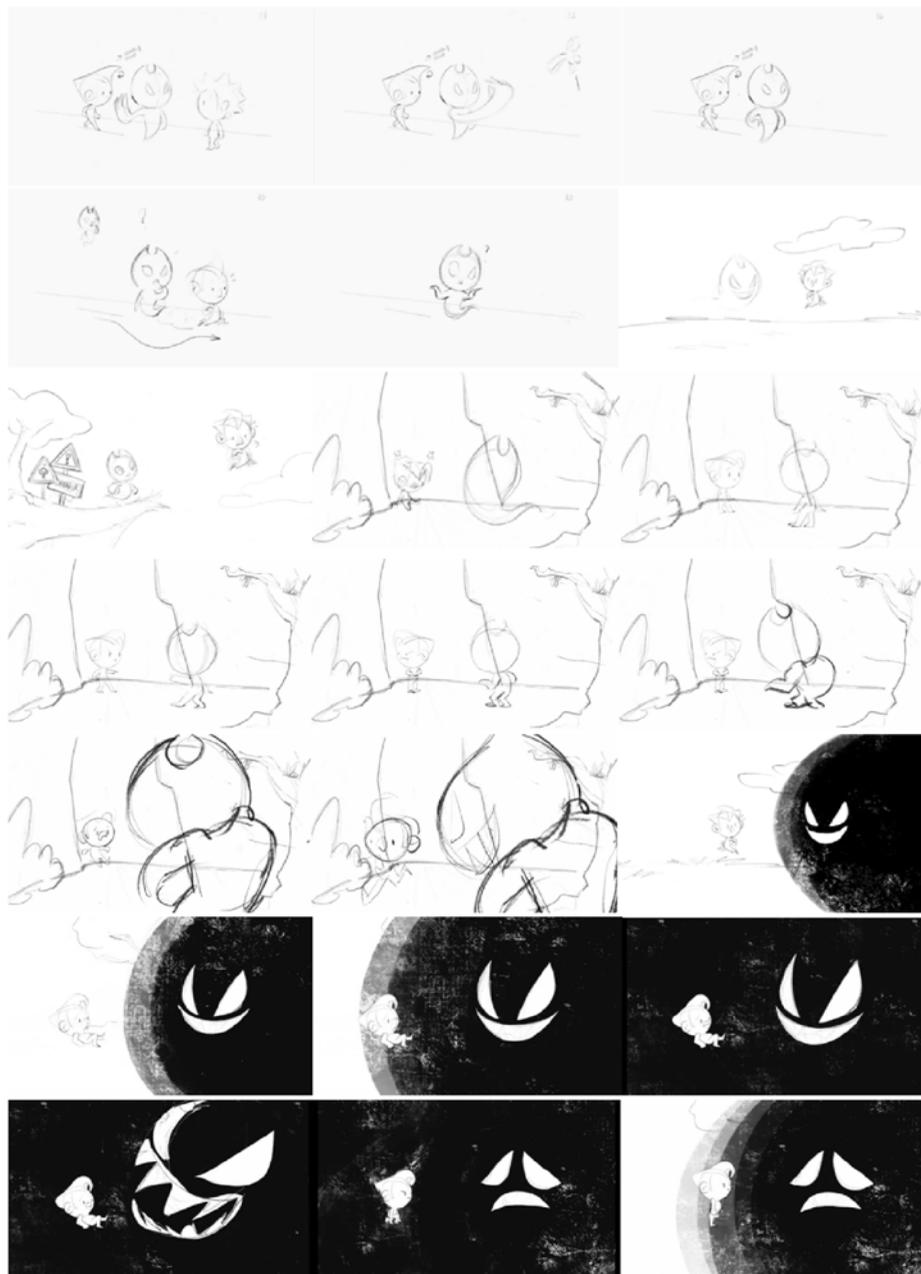
Fonte: Autora

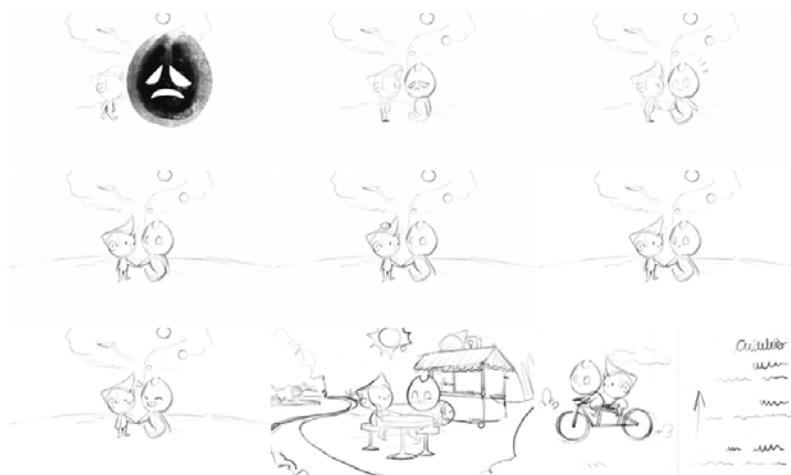
Após a análise do *storyboard* inicial, algumas decisões foram tomadas para que facilitasse a etapa de animação do projeto e houvesse um enfoque maior na parte ilustrativa da animação, com maior foco nos cenários e design de personagens.

Optou-se pela perspectiva lateral do personagem quando em plano geral como um todo, para que não fosse necessário animar em perspectiva.

Figura 3 - Versão final do storyboard







Fonte: Autora (2023)

CENÁRIOS

Os cenários foram esboçados assim que o roteiro do projeto estava pronto, para que fosse possível especular sobre o tom estético do projeto. Inicialmente, foram feitas três versões do primeiro cenário da animação com cores distintas para testar as possibilidades de ilustração da primeira cena, tal como os pincéis que seriam utilizados para a pintura.

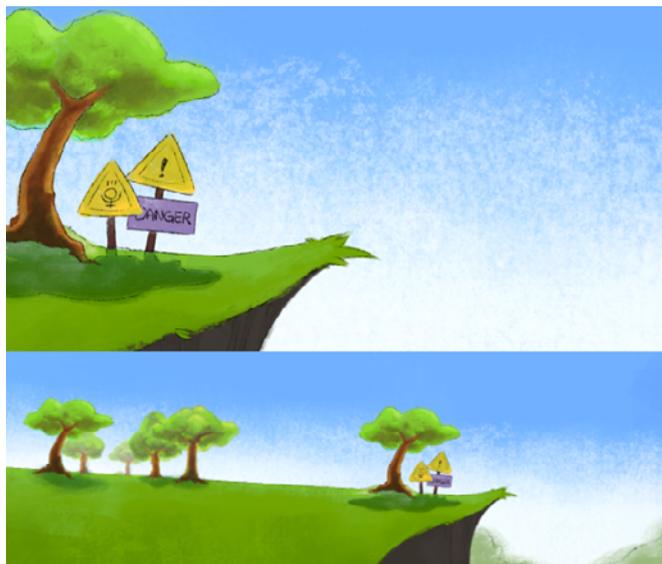
Figura 4 - Testes de cenário



Fonte: Autora (2023).

Pelo tom clássico e pela necessidade de haver um sol que fosse facilmente identificável (foi optado pelo sol de cor amarela por esse motivo), as cores do primeiro teste que se encaixavam nesses critérios acabaram sendo testadas no cenário seguinte e adequaram-se com a ambientação almejada para a cena, sendo escolhidas.

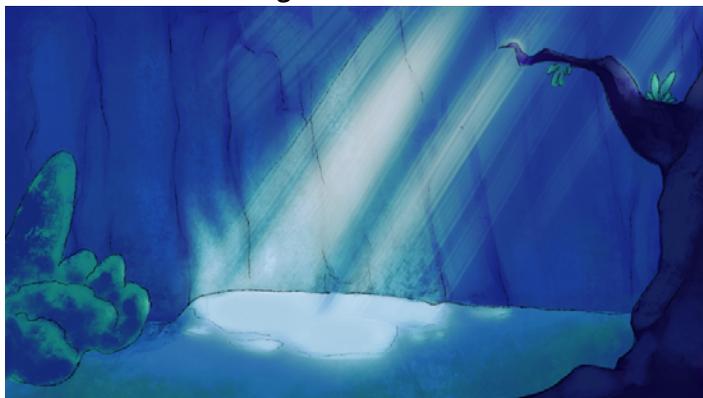
Figura 5 – Penhasco



Fonte: Autora (2023).

Embora haja a prevalência de cores vibrantes e textura na pintura dos cenários, o projeto exigia que a atenção do espectador ficasse centrada na animação, e não no cenário, que ficaria em segundo plano. Para que essa centralidade do personagem animado não fosse roubada pelos componentes da cena, a quantidade de elementos pequenos e de formas complexas presentes na pintura do ambiente foi minimizada, a fim de ilustrar apenas o essencial para contar a história. Por esse motivo, a figura 5 não conta com numerosos detalhes, como gramas pintadas individualmente ou nuvens no céu.

Figura 6 – Abismo



Fonte: Autora (2023).

ANIMATIC

Com o intuito de antecipar a resolução de problemas de composição ou continuidade que possam aparecer durante a etapa da animação definitiva, foi criado um *animatic*, um esboço visual de como ficará o resultado da animação. Para a criação do *animatic*, foram reunidas em sequência as cenas ilustradas no storyboard. Também houve a adição de três músicas ao projeto, para que ditassem o tom da animação. A primeira música escolhida foi o título “Laconic Granny - Kevin MacLeod”, que acompanha os estágios iniciais da animação, em que o personagem está confiante e energético. A segunda música escolhida foi “Oaxacan Tradition - Jimena Contreras”, que possui um ritmo mais frenético e uma harmonia mais assombrosa, para acompanhar as cenas de perigo e perseguição. Por fim, a terceira música é intitulada “Swipesy Cakewalk - E's Jammy Jams”, e tem um teor mais amigável e leve, a fim de acompanhar as cenas em que o personagem está em paz com sua sombra. Todas as músicas tiveram seus ritmos e nuances sincronizadas com as ações dos personagens, para gerar mais impacto com as ações performadas em tela e dar um maior senso de coesão.

DESIGN DE PERSONAGEM

Os personagens, com exceção da Sombra, foram inspirados em figuras cotidianas com características estereotipadas.

Ao protagonista, foram dadas roupas simples para melhor leitura visual do personagem, e um topete pomposo para o balanceamento do visual simples. O topete, que aponta para baixo nos estágios iniciais da animação, também foi pensado com um caráter mais simbólico, a fim de representar a conexão com sentimentos primitivos e terrenos (como raiva e o medo, por exemplo). Após uma ventania, que desarruma o topete, ele perde sua forma original, e com o decorrer da animação, ao final, o topete aponta para cima. Isso foi pensado de forma a ilustrar a conexão com sua consciência superior, que o protagonista alcança após sua jornada de autoconhecimento e aceitação da Sombra. As cores claras foram escolhidas para dar sensação de antagonismo à Sombra, além de maior contraste entre os personagens.

A Sombra tem cores escuras, para simbolizar o desconhecido e os aspectos de si mesmo que o personagem não tem conhecimento sobre. Seu design conta com formas mais pontudas, para dar um caráter ameaçador (Tillman, 2011), e os chifres representam seu caráter antagônico e tentador, como a imagem arquetípica do Diabo. Ele não tem apenas uma forma, que demonstra sua capacidade de dissimulação e é uma característica estratégica, que facilita a animação do personagem em certas cenas.

Os personagens restantes, como a moça que anda à frente do personagem e o garoto que caçoa do Protagonista foram ilustrados com aparências cotidianas que não competem com o peso da ilustração do personagem em cena.

ANIMAÇÃO

O processo de animação foi iniciado após as etapas de roteirização, *storyboard*, design de cenários e design de personagens. O software escolhido foi o Krita, pelos motivos de ser um programa gratuito e a animadora já ser familiarizada com suas ferramentas. A grande maioria das decisões durante a etapa de animação foram tomadas para otimizar ao máximo a animação de forma que a trama ficasse compreensível sem a necessidade de muitos refinamentos e minúcias, devido a escala do projeto, a equipe de uma pessoa e a complexidade em encontrar um caminho de representar os conceitos psicanalíticos de forma metafórica, mas fidedigna.

Como breve explicação dos aspectos técnicos da etapa de animação, a animação se deu início replicando no software de animação algumas poses-chave, as *keyframes*, dos personagens que estavam ilustradas no *storyboard*. A partir disso, foi determinada a duração média de cada ação realizada pelos personagens, e então adicionados quadros intermediários, chamados de *inbetweens*, entre essas poses.

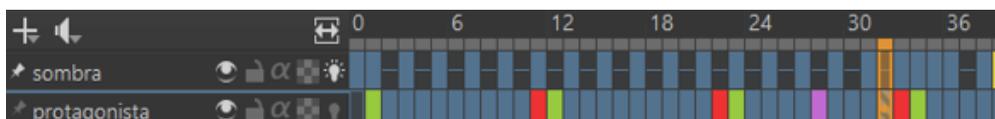
Figura 7 - Keyframes em vermelho e verde e quadro intermediário em preto



Fonte: Autora (2023).

Como o *animatic* tem um caráter mais rascunhado devido as escolhas estilísticas para a animação, a maioria das animações foram feitas em 12 quadros por segundo, sendo esse a metade do valor mais usual em animações digitais. As animações que utilizam esse número de quadros por segundo são chamadas de “*Animation on Twos*”, e esse número foi escolhido para que a animação não ficasse tão fluida quanto ficaria em 24 quadros por segundo, além de proporcionar um caráter mais mecânico e feito à mão, menos “polido”.

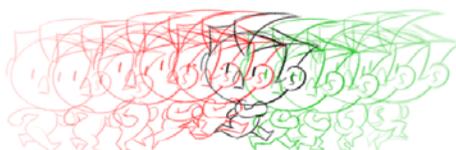
Figura 8 - Quadros animados na linha do tempo.



Fonte: Autora (2023).

Alguns ciclos animados que se repetem tiveram seus quadros-chave, que marcam os inícios e fins do ciclo de animação, coloridos respectivamente de verde e vermelho para facilitar a navegação e leitura da linha do tempo. Outros frames de importância também foram coloridos com cores distintas, como o roxo, para marcar alguma alteração importante na animação. No caso da figura acima, o frame colorido de roxo marca o tempo em que o Protagonista quebra com o ciclo de caminhada e tropeça na cena.

Na Figura 8 também é possível notar um espaçamento diferente entre os frames da linha superior (animação da Sombra) e da linha inferior (animação do Protagonista). Isso acontece pois o personagem da Sombra foi animado com a proporção de 1 quadro de animação para cada 2 quadros de animação do Protagonista em algumas cenas.

Figura 9 - Ciclo de caminhada do Protagonista

Fonte: Autora (2023).

O ciclo de caminhada do personagem visto na Figura 9 é reutilizado em vários momentos da trama. Essa decisão foi tomada porque há muitos momentos de perseguição entre a Sombra e o Protagonista e como consequência, muitos ciclos de corrida. Uma vez que o *animatic* não se propõe a ser uma animação refinada e sim um esboço do produto final que seria a animação, a reutilização desses frames nos momentos em que há a necessidade do Protagonista correr é um facilitador, além de poupar tempo de trabalho.

Um dos principais enfoques da animação em si está na atuação dos personagens, visto que a premissa do *animatic* é afinada para representar através de uma animação o arquétipo junguiano da sombra, e esta é identificada na obra pela forma como o Protagonista se comporta nos estágios iniciais da trama.

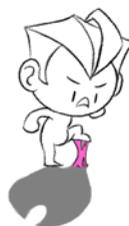
Figura 10 - A Sombra

Fonte: Autora (2023).

Assim que o Protagonista encontra a primeira situação que o tira do status quo, uma moça que anda em velocidade mais lenta a sua frente, a Sombra, como um ser autônomo, começa a diferir dos movimentos do garoto. O *acting* desta sequência foi empregado de forma a comunicar ao espectador a autonomia da Sombra sobre o Protagonista, e sugerir a falta de integração desse aspecto do seu inconsciente à sua consciência, visto que ele continua andando normalmente com suas próprias feições e trejeitos, alheio ao comportamento da Sombra. A Sombra, nesse caso, começa a aparecer devido a algo que incomodou o Protagonista, ilustrado na animação pela perda parcial do sorriso que carregava no começo da cena.

Em dado momento, o Protagonista consegue ultrapassar a mulher e segue seu caminho, um pouco menos empolgado do que estava inicialmente, mas tudo piora quando ele pisa em um chiclete (Figura 11), e sua sombra começa a tomar uma forma diferente de sua silhueta.

Figura 11 - Chiclete



Fonte: Autora (2023)

Quando finalmente consegue desgrudar o chiclete da sola de seu pé, para sua infelicidade, uma ventania passa por ele e bagunça seu cabelo, deixando-o visivelmente chateado (Figura 12). Ele então encontra um menino logo a frente, que o encara e logo começa a rir de seu cabelo despenteado. A Sombra acaba saltando ainda mais aos olhos.

Figura 12 - Cabelo bagunçado

Fonte: Autora (2023)

Nesse caso, a atividade aumentada da Sombra pode simbolizar um aspecto mal resolvido do Protagonista com a sua própria aparência, e por esse motivo, a reação do Protagonista a ação do menino que ri, é ficar furioso. Entretanto, essa raiva acaba transbordando para a Sombra, que se divide do Protagonista e se torna um ser individualizado. Assim que essa individualização ocorre, o Protagonista perde a expressão de raiva que estava sentindo, fruto de seu complexo, sua sombra. A Sombra agora assume o papel desse sentimento negativo do Protagonista, mas como algo que está exteriorizado ao personagem principal.

Após essa cena, o personagem foge da Sombra, a fim de simbolizar a negação desses complexos morais não internalizados. Depois de uma fuga, o personagem acaba correndo até o final de um caminho, e cai num abismo (figura 6). A escolha do Protagonista estar frente a frente com a sua sombra no abismo foi tomada com o intuito de enriquecer a obra com a simbologia da própria temática que está sendo tratada no *animatic*, pois o conceito de abismo dentro da teoria junguiana, está relacionado de forma estreita à sombra, ao inconsciente profundo e ao processo de individuação. Simbolicamente, o abismo é a parte mais profunda e inexplorada do inconsciente, onde residem os complexos reprimidos e obscuros da psique humana, também referenciados como o arquétipo da sombra em si.

No abismo, ele contempla a Sombra imitando sua linguagem corporal. A decisão de fazer a Sombra mimetizar as ações do personagem foi tomada de forma a passar a ideia de que, mesmo não estando integrados, eles ainda pertencem um ao outro. Essa mímica deixa o Protagonista chateado, o que o faz passar a ignorar a Sombra, desviando o olhar. Exceto que, sempre que ele não está olhando, a Sombra cresce. Isso ocorre porque, dentro da dinâmica complexa entre a consciência e o inconsciente, a negação ou evasão dos elementos sombrios da psique pode levar a um crescimento não saudável desses aspectos. A Sombra cresce, e quando o Protagonista se dá conta, ele está muito aterrorizado para continuar ali.

Figura 13 - A negação



Fonte: Autora (2023)

Uma nova perseguição do personagem pela Sombra acontece, até que o Protagonista tropeça e cai. Neste momento, a Sombra já está muito maior do que estava inicialmente, e tenta o intimidar. É então que o Protagonista se dá conta de que ele possui esse controle sobre a Sombra, e movido pela sua garra, levanta-se para enfrentá-la.

Figura 14 - O confronto



Fonte: Autora (2023).

Ele anda até a Sombra com o peito estufado e com coragem, levando o público a acreditar que esse confronto não será amigável. Entretanto, ao chegar do lado da Sombra, sua ação surpreende, revelando-se um apaziguamento amigável. Ele estende a mão, pois depois dessa jornada, compreendeu que o necessário é fazer as pazes consigo mesmo, e afinal de contas, a falta de aceitação foi o que o colocou nessa situação. A Sombra, surpresa, aceita a oferta de paz, e os dois agora sorriem.

Figura 15 - A integração



Fonte: Autora (2023)

CONCLUSÃO

A produção de uma animação é complexa e, geralmente, conta com uma equipe multidisciplinar. Devido à falta de prática da animadora com animação 2D e a equipe reduzida a apenas uma pessoa, a execução do projeto, ainda que otimizada por diversas simplificações, foi desafiadora e extensa. Entretanto, durante a produção do *animatic*, o *acting* dos personagens se mostrou com um enorme potencial narrativo quando empregada à animação com a finalidade de demonstrar comportamentos que ilustram os arquétipos junguianos.

Ao longo da etapa de pós-produção do projeto, descobriu-se a necessidade de fazer testes de movimento dos personagens para que fosse possível expressar certas reações emocionais e gestual específico, a fim de deixar a obra mais

fidedigna e crível ao espectador. Tal necessidade teria beneficiado o projeto de forma imensamente maior caso tivesse sido descoberta na etapa de pré-produção, vez que poderia ser implementada de maneira mais sólida e crível ao roteiro, que surgiria em torno dessa atuação, e não remendada à história e *storyboard*.

Apesar dos desafios e dificuldades encontrados ao longo de todo o processo, o resultado foi satisfatório, e os resultados alcançados com a animação utilizada para dar vida e personalidade a um personagem, além de demonstrar aspectos de seu subconsciente de forma metafórica e mais tangível, foram promissores. A capacidade da animação em traduzir conceitos abstratos em formas visuais dinâmicas demonstra grande potencial para facilitar a compreensão de temas complexos, como neste caso, especificamente aplicada para o conceito da Sombra na psicologia analítica. A visualização dinâmica e narrativa da animação pode criar uma conexão mais direta entre os conceitos e o entendimento do público. Essa abordagem não apenas simplifica o conteúdo, mas também o torna mais envolvente e relevante para uma audiência contemporânea. O *animatic* concluído pode ser acessado através do *link* <https://youtu.be/UQfZITb3LXk>.

Este trabalho se insere no debate do papel da animação, apresentada com linguagem acessível, tornando-se uma ferramenta pedagógica voltada para o ensino de conceitos abstratos de forma compreensível e relevante para uma audiência contemporânea. Sendo assim, outro benefício valioso da animação como ferramenta pedagógica é destacado. A natureza visual e narrativa da animação pode não apenas transmitir informações, mas também provocar questionamentos, discussões e reflexões mais profundas. Isso cria um ambiente propício para a aprendizagem ativa, onde os alunos não apenas absorvem informações, mas também participam ativamente do processo educacional.

Com essas considerações, conclui-se que a animação se mostra uma ferramenta útil e funcional para fazer essa ponte de ensino entre elementos do subconsciente que possuem sua complexidade de serem estudados e uma forma inteligível e visual de explicá-los.

REFERÊNCIAS

1. CAMPBELL, Joseph. *The hero with a thousand faces*. Nova Iorque: Pantheon Books, 1949.
2. HALL, Calvin S.; NORDBY, Vernon J. *Introdução à psicologia Junguiana*. São Paulo: Cultrix, 2017.
3. HART, John. *The art of the storyboard: a filmmaker's introduction*. 2. ed. Waltham: Focal Press, 2007. *E-book*. Disponível em: https://www.google.com.br/books/edition/The_Art_of_the_Storyboard/3WfmPt0gbagC?hl=pt-BR&gbpv=1&dq=storyboard&pg=PP1&printsec=frontcover. Acesso em: 18 jan. 2024.
4. JUNG, Carl Gustav. *A natureza da psique*. 8. ed. Petrópolis: Editora Vozes, 2011.
5. JUNG, Carl Gustav. *Aion: researches into the phenomenology of the self*. Princeton: Princeton University Press, 1997. (Collected works of c. g. Jung, v. 9, part 2).
6. JUNG, Carl Gustav. *Psychological types*. 6. ed. Princeton: Princeton University Press, 1976. (Collected Works of C.G. Jung).
7. JUNG, Carl Gustav. *The archetypes and the collective unconscious*. 2. ed. Princeton: Princeton University Press, 1981.
8. JUNG, Carl Gustav. *The relations between the ego and the unconscious*. In: JUNG, Carl Gustav. *Two essays on analytical psychology*. 2. ed. Translated by Gerhard Adler and R. F.C. Hull. Princeton, N. J.: Princeton University Press, 2014. (Bollingen Series XX. Collected Works of C. G. Jung, v. 7). Part. II.
9. LUCIO, Kenya V. Ribeiro de Lima. *O uso das animações na educação infantil*. 2015. 53 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Pedagogia) – Centro de Educação, Universidade Federal do Rio Grande de Norte, Natal, RN,

2015. Disponível em: <https://repositorio.ufrn.br/handle/123456789/42591>. Acesso em: 11 mar. 2024.

10. SILVA, Jacquelliny Marcelle Boulitreau da. *Flora*: animação para o ensino das ciências ambientais nos anos iniciais da educação básica. 2024. Trabalho de Conclusão Profissional (Mestrado em Ciências Ambientais) – Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2024.
11. SILVA, Silvana Lovera. O arquétipo da sombra. *Revista Extensão*, Palmas, TO, v. 3, n. 1, p. 20-28, out. 2019. Disponível em: <https://revista.unitins.br/index.php/extensao/article/view/1690/1121>. Acesso em: 11 mar. 2024.
12. STEVENS, Anthony. *Jung: a very short introduction*. Oxford, NI: Oxford University Press, 1994.
13. TILLMAN, Bryan. *Creative character design*. Boca Raton: Crc Press, 2011.
14. VOGLER, Christopher. *The Writer's Journey: mythic structure for writers*. Los Angeles: Michael Wiese Productions, 1992.
15. WINDER, Catherine; DOWLATABADI, Zara. *Producing animation*. 2. ed. Oxford: Focal Press, 2011.