

## DIVULGAÇÃO DE CONHECIMENTO SOBRE SAÚDE MENTAL POR MEIO DE SÉRIE ANIMADA PARA A REDE SOCIAL

ELIAS DE MORAES JÚNIOR<sup>1</sup>; GUILHERME CARVALHO DA ROSA<sup>2</sup>; VANESSA DE ARAÚJO MARQUES<sup>3</sup>; MATEUS LUZ LEVANDOWSKI<sup>4</sup>; TIAGO NEUENFELD MUNHOZ<sup>5</sup>

<sup>1</sup> Universidade Federal de Pelotas (UFPel) – junior.moraes971@gmail.com

<sup>2</sup> Universidade Federal de Pelotas (UFPel) – guilhermecarvalhodarosa@gmail.com

<sup>3</sup> Universidade Federal de Pelotas (UFPel) – vanessa.marques@ufpel.edu.br

<sup>4</sup> Universidade Federal de Pelotas (UFPel) – luzlevandowski@gmail.com

<sup>5</sup> Universidade Federal de Pelotas (UFPel) – tiago.munhoz@ufpel.edu.br

### 1. INTRODUÇÃO

Um estudo chamado *Monitoramento da evolução da sintomatologia pós-traumática, depressão e ansiedade durante a pandemia da COVID-19 em brasileiros* (CALEGARO, 2020) revelou que a demanda por saúde mental aumentou no Brasil, isso por conta das medidas de contenções e dos efeitos socioeconômicos referentes a essas medidas.

Com base nas restrições das atividades notou-se um importante incremento no acesso às plataformas digitais (VALENTE, 2020). Com isso, o Núcleo de Saúde Mental, Cognição e Comportamento (NEPSI) reorganizou-se por meio das redes sociais, onde compartilham conteúdos como, por exemplo, cartilhas e podcasts sobre temas relevantes para a comunidade acadêmica e para a sociedade sobre saúde mental.

Visto que as mídias sociais aos poucos adentram o ambiente de comunicação das mídias tradicionais, e com o auxílio da ideia de convergência dos meios de comunicação, cultura participativa e inteligência coletiva (JENKINS, 2006, p. 30), o NEPSI, com o objetivo de adentrar ao meio produtivo cultural, criou um projeto de divulgação de conhecimento sobre saúde mental por meio da série animada *Ranzin* para a rede social.

### 2. METODOLOGIA

*Ranzin* é uma série de animação produzida com parceria entre duas áreas de conhecimento e está vinculado com o NEPSI. A ideia inicial partiu da coordenação do projeto (TNM), ainda em 2020. Em 2021, mediante incentivo de bolsa de extensão concedida pela UFPel foi possível a seleção de um estudante do curso de Cinema de Animação para desenvolvimento do personagem e produção da animação.

O processo de planejamento e execução deste projeto ocorreu por meio de reuniões quinzenais realizadas entre extensionistas e coordenadores do núcleo. Inicialmente discutiu-se sobre a estrutura e organização da narrativa, as escolhas estéticas e definição de personagens, bem como sobre as principais plataformas de redes sociais nas quais seria possível atingir o maior número de pessoas, sendo definido o Instagram como plataforma principal de divulgação desta animação.



Realizou-se uma pesquisa por perfis do Instagram com produção de animações e, neste levantamento, surgiram algumas questões que nortearam as escolhas. A ideia principal gira em torno do contexto de isolamento e os problemas que isso gera para a saúde mental e como driblar esses problemas. A segunda escolha foi que haveria um personagem único para todos os episódios, pois assim cria-se uma identidade para a série e também facilita e acelera o processo de produção. Outra questão foi que a distribuição da série seria feita pelos *Reels* do Instagram, pois trata-se de uma janela adequada para animações curtas com mensagens rápidas, a ideia de trazer animações para esse ambiente surgiu como uma necessidade de abranger outros públicos além dos que já acompanhavam o perfil.

Posteriormente a produção contou com a ajuda de voluntários para ser realizada de uma forma profissional, com cada voluntário na sua área preferencial dentro da produção de animação. Abaixo seguem os links das redes sociais do Núcleo:

- Wordpress Institucional: <https://wp.ufpel.edu.br/nepsi/>
- Facebook: <https://www.facebook.com/ufpel.nepsi/>
- Instagram: [https://www.instagram.com/ufpel\\_nepsi/](https://www.instagram.com/ufpel_nepsi/)
- Twitter: [https://twitter.com/ufpel\\_nepsi](https://twitter.com/ufpel_nepsi)
- Spotify: <http://l.ufpel.edu.br/spotifyNepsi>

### 3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os aspectos narrativos do *Ranzin* foram baseados na comicidade presente na narrativa de produtos audiovisuais do gênero, mas que, também, trouxeram questionamentos sobre os estresses que a vida cotidiana impõe e como resolver esses estresses de uma forma saudável mentalmente.

Definiu-se por apresentar o conteúdo de animação em formato de série. Cada episódio terá cenas curtas, com duração média de quarenta segundos, em sintonia com a dinâmica exigida pelas redes sociais. Até o presente momento foi produzido o episódio piloto da série (em fase de finalização). Outro aspecto relevante seria a construção do conteúdo da mensagem, organizando informações relevantes em educação em saúde mental, linguagem acessível e disponível à comunidade.

A definição e concepção do personagem surgiu a partir da ideia de integrar elementos cômicos e afetivos. A série é uma entrevista com um gato chamado *Ranzin*, que passa os dias isolado na sua casa com sua amiga *Rosé*, uma bola que nunca o responde. Até o momento o primeiro episódio ainda está em processo de produção, ele fala sobre algumas situações que estressam *Ranzin* e como ele usa a meditação para não deixar aquilo afetar o seu estado emocional.

A estética do produto foi pensada no estilo de cartum pela sua simplicidade de detalhamento, o que facilita e acelera a produção e intensifica a identidade com o espectador. A ideia de utilizar um gato parte dessa necessidade de se aproximar dos espectadores com o apelo de um animal de estimação. Também foi escolhido que o diálogo seria explorado mais do que os movimentos, pois assim se aproveita o tempo de uma forma mais eficaz em questões de produção.

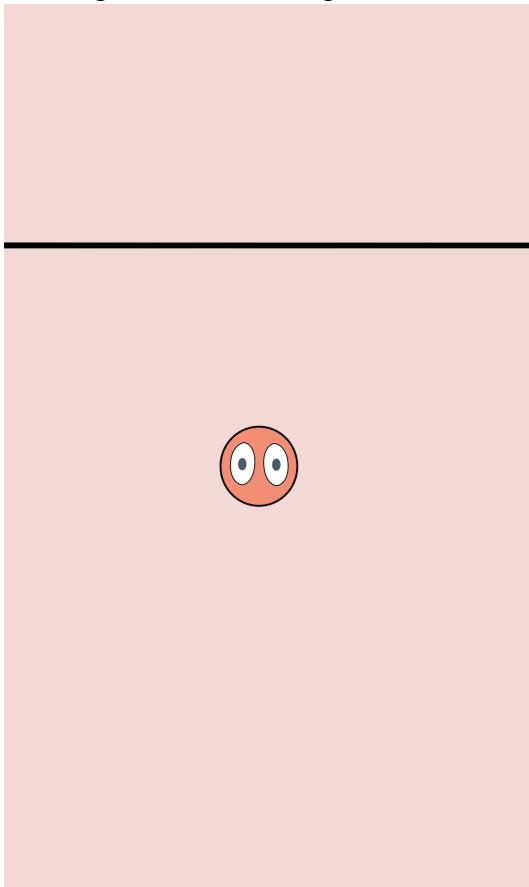


O procedimento de criação vem da necessidade, assim colocava Deleuze na sua palestra sobre o ato de criação (1987). A necessidade neste caso vive na realidade mas é interpretada e representada por meio de um formato animado. A animação é uma importante ferramenta de criação cultural, ela tem um papel de nos lembrar da realidade, mesmo que esta não esteja sendo “espelhada”, propriamente dita, no produto audiovisual. Como observa o animador Richard Williams (2002, p.34), “Para nos afastarmos da realidade, nosso trabalho deve estar baseado na própria realidade”.

Figura 1: Personagem *Ranzin*



Figura 2: Personagem *Rosê*



#### 4. CONCLUSÕES

O audiovisual é uma importante ferramenta para quem quer comunicar informações e também está presente nas mídias sociais. Para um produto audiovisual ser bem sucedido ele deve contar com informações relevantes e entreter. A série Ranzin foi baseada nessa ideia para ser criada. É muito comum processos de estresse e ansiedade serem discutidos nas mídias digitais, existem inúmeros perfis que baseiam as suas postagens em cima deste assunto, portanto a série está no caminho de utilizar as possibilidades da animação e do humor para alcançar o seu objetivo.



## 5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

VALENTE, J. Brasil tem 134 milhões de usuários de internet, aponta pesquisa. **Agencia Brasil, Governo Federal**, p. 2020-05, 2020. acessado em 07 jul. 2021. Online. Disponível em:  
<https://agenciabrasil.ebc.com.br/geral/noticia/2020-05/brasil-tem-134-milhoes-de-usuarios-de-internet-aponta-pesquisa>

CALEGARO, V. C. Monitoramento da evolução da sintomatologia pós-traumática, depressão e ansiedade durante a pandemia da COVID-19 em brasileiros. **COVIDPSIQ**. acessado em 07 jul. 2021. Online. Disponível em:  
<https://www.ufsm.br/2021/05/21/covidpsiq-conheca-os-resultados-finais-da-pesquisa-sobre-saude-mental-na-pandemia/>

JENKINS, H. **Cultura da Convergência**. São Paulo: ALEPH, 2009.

WILLIANS, R. **The Animator Survival Kit**. Londres: Faber e Faber, 2001.

DELEUZE, G. **O Ato de Criação**. Folha de São Paulo, 27 Jun. 1999. Acessado em 09 de Jul. 2021. Online. Disponível em  
[https://lapea.furg.br/images/stories/Oficina\\_de\\_video/o%20ato%20de%20criao%20-%20gilles%20deleuze.pdf](https://lapea.furg.br/images/stories/Oficina_de_video/o%20ato%20de%20criao%20-%20gilles%20deleuze.pdf)