



O Homem Galo e a Caixa¹

Débora Fernanda Rahn HÖRMANN²

Rafael Jose BONA³

Roberta DEL-VECHIO⁴

Tiago Maria do VALLE⁵

Wilsonir Antunes MAIOCHI⁶

Universidade Regional de Blumenau, FURB, Blumenau/SC

RESUMO

O Homem Galo é uma história em quadrinhos, realizada no formato de revista. São narrativas relacionadas aos temas do Curso de Comunicação Social com habilitação em Publicidade e Propaganda e é construído através de uma proposta interdisciplinar. Através deste, apresentamos as formas e técnicas utilizadas na construção do quadrinho juntamente com as intenções utilizadas na elaboração de cada elemento do projeto em questão, tais como a forma de coloração, características psicológicas dos personagens e diagramação das páginas. Sendo o quadrinho, um meio interessante e aceito no meio acadêmico, apresentamos com detalhe os métodos e técnicas utilizados na elaboração da peça, assim como o resultado final da peça no corpo do trabalho. O resultado do trabalho exigiu do grupo muita pesquisa e experimentação, já que todos são acadêmicos do terceiro semestre do Curso de Publicidade e Propaganda da FURB.

PALAVRAS-CHAVE: Homem Galo; Quadrinhos; Publicidade e Propaganda, Psicologia.

1 INTRODUÇÃO

Dando continuidade ao quadrinho apresentado em 2009, o Homem Galo e o Lobo Mau, foi desenvolvido um segundo quadrinho, o “Homem Galo em: A Caixa”, partindo dos mesmos princípios do primeiro, tanto no aspecto técnico como no aspecto interdisciplinar. O quadrinho aqui apresentado foi feito através de um trabalho desenvolvido em sala de aula, no final do ano de 2009, durante a disciplina de Psicologia em Comunicação I, Teoria da Comunicação e com a orientação da Professora da disciplina Introdução à Propaganda. A partir deste ponto, foi dado sequência a um projeto com a intenção de dar continuidade ao

¹ Trabalho apresentado à Pesquisa Experimental em Comunicação da Região Sul (Expocom Sul 2010) na categoria Áreas Emergentes e Produção Transdisciplinar em Comunicação, Modalidade Quadrinhos.

² Acadêmica do terceiro semestre de Publicidade e Propaganda da FURB. E-mail: deborahormann@gmail.com

³ Professor Orientador. Mestre em Educação (FURB), Especialista em Cinema (UTP) e Fotografia (UNIVALI), Graduado em Publicidade e Propaganda (FURB). E-mail: bonafilm@yahoo.com.br

⁴ Professora Orientadora. Mestre em Educação. Especialista em Moda e Graduada em Publicidade e Propaganda da FURB. E-mail: rovechio@terra.com.br

⁵ Acadêmico do terceiro semestre de Publicidade e Propaganda da FURB. E-mail: tiago_mdv@hotmail.com

⁶ Acadêmico do terceiro semestre de Publicidade e Propaganda da FURB. E-mail: wil_wam@hotmail.com



quadrinho anual, para compreensão maior das matérias durante o curso, no que tange ao aspecto interdisciplinar dos conteúdos aplicados no trabalho.

2 OBJETIVO

O objetivo é dar continuidade a história do Homem Galo, manter as características do primeiro quadrinho (como o formato americano de layout, estrutura narrativa e iconografia dos personagens) e investigar o quadrinho como uma ferramenta de comunicação entre os acadêmicos do Curso de Publicidade e Propaganda da FURB, pois une aspectos artísticos, teóricos e práticos (técnicas) abordados ao longo do curso. Esse quadrinho se concentra em demonstrar a evolução do personagem, tanto na questão do roteiro quanto da ilustração. Além disso, um dos objetivos é ir somando aspectos das disciplinas que estudamos, como neste caso, a disciplina de Psicologia em Comunicação. Pesquisar e estudar as diversas formas de desenvolver quadrinhos seja pelo aspecto técnico como criativo, também é um grande desafio para nós, alunos do 3º semestre do curso. Analisar e Aprender as possibilidades de utilização das diversas tecnologias disponíveis para aplicar na finalização do quadrinho exigiu da equipe, um processo longo de pesquisa e experimentação.

3 JUSTIFICATIVA

Utilizar a pesquisa e a criação dos quadrinhos, como recurso para desenvolver uma proposta de trabalho acadêmico e de interação dentro das disciplinas de Publicidade e Propaganda, é algo que motivou a equipe a estudar as técnicas e formas de contar uma história através de recursos visuais e da tecnologia. Com os quadrinhos é possível criar um maior envolvimento com o público e um melhor entendimento das mensagens por parte dos universitários, já que as histórias, juntamente com a imagem, reforçam conceitos utilizados no meio acadêmico e nos fazem pensar através da prática, os conteúdos propostos e debatidos em sala, servindo como meio de assimilação e compreensão destes mesmos conteúdos.

Através da orientação geral da professora da disciplina Introdução à Publicidade e Propaganda, foi possível em 2008, termos um primeiro contato com a forma de construir quadrinho. Neste período, trouxemos aspectos da disciplina de Introdução à PP e Teoria da Comunicação. Agora, com a continuidade do trabalho, pudemos somar ao mesmo, alguns aspectos da disciplina Psicologia da Comunicação. Assim, como na proposta inicial, o trabalho se concretiza através de uma ação interdisciplinar, onde os professores conversam



sobre os temas, nos orientam e nos encaminham a outros professores que possam colaborar com o processo.

4 MÉTODOS E TÉCNICAS UTILIZADOS

O Homem Galo foi criado e inspirado no principal mascote do curso de Publicidade e Propaganda: o Galo. Foram feitos estudos e esboços a fim de encontrar uma melhor representação do personagem o galo e o ser humano super herói, e por fim desenvolver suas características, como seu uniforme e alguns aspectos psicológicos. Mad Minhoca foi criado como o principal vilão da história, sua estrutura principal foi baseada no próprio animal e assim desenvolvendo um personagem antropomorfo, bem aos modelos dos personagens do jogo “Worms” (Microprose e Team17), já que garantem uma identificação com o público que conhece esses determinados personagens. Foram utilizados recursos visuais, tal qual o jaleco, para identificá-lo como um cientista. Assim como Homem Galo e o vilão Mad Minhoca, todos os personagens possuem um cuidado com as expressões faciais e corporais que, de fato, determinam a dramaticidade e conduzem ritmo da história. Segundo Eisner (2001, p.111):

[...] A superfície do rosto, como alguém disse uma vez, “é a janela que dá para a mente”. Trata-se de um terreno familiar a maioria dos seres humanos. Seu papel na comunicação é registrar emoções. Nessa superfície, o leitor espera que os elementos móveis revelem uma emoção e um ato como um advérbio de postura ou um gesto de corpo. É a parte do corpo a qual o leitor está mais familiarizado. O rosto, é claro, também dá sentido a palavra escrita. Seus gestos são mais sutis que os do corpo, porém mais prontamente compreendidos. Também é a parte mais individual do corpo. A partir da leitura de um rosto, as pessoas fazem julgamentos diários, arriscam seu dinheiro, o seu futuro político e as suas relações emocionais. Uma reflexão que faço com frequência é que, se os rostos dos animais fossem mais flexíveis, mais individuais, mais capazes de refletir emoções, talvez os seres humanos não os matassem com tanta facilidade.

Com os personagens principais definidos, foi dado início a construção do roteiro tendo como base matérias regidas no Curso de Comunicação Social na disciplina de Psicologia I. Terminado essa etapa, foram produzidos, em forma de rascunho, os quadros iniciais, que dão a idéia principal das cenas, da diagramação e composição. Esse processo é conhecido como *Storyboard*. Com essa etapa definida, as ilustrações começaram a serem produzidas.

Primeiramente feitos a mão como esboços, utilizando-se de materiais simples, tais como lápis, borracha e folha A4. Os personagens de Homem Galo e Mad Minhoca foram ilustrados por pessoas diferentes. Após desenhados, foram arte finalizados com intuito de definir o traço e conferir uma homogeneidade em a toda a composição. Na arte final também foram inseridas as sombras com o intuito de proporcionar maior dramaticidade as cenas, conceder volume a todos os desenhos, e trabalhar as técnicas de luz e sombra. Citando Mozart Couto:

É através da luz que percebemos as formas do corpo. Há também um outro importante aspecto da luz: ela é um poderoso elemento de expressão. É importante observar os efeitos da luz em diferentes intensidades, variações das fontes e em numero, sobre os corpos (2000, p. 1).

O processo de arte final consiste em redesenhar cada quadro e linha de forma a definir um traço único a obra e a diagramação final. Os materiais utilizados para iniciar e finalizar tal procedimento, foram uma mesa de luz amadora e a caneta nanquim 1.0. Todos os desenhos passaram por esse processo e por fim, foram digitalizados para que no computador pudessem ser pintados e as falas dos personagens, tal qual as onomatopéias, pudessem ser inseridas. Essa etapa é conhecida com pós-produção.

Para conferir a cor, os desenhos foram pintados um a um utilizando as ferramentas do software Photoshop. Terminado os desenhos, foram inseridos os textos, de forma que acompanhassem a idéia inicial e o estilo do traço, para que proporcione um impacto maior e um destaque da figura em relação ao texto em questão. Eisner comenta ainda que (2001, p.10) “[...] O letreiramento, tratado “graficamente” e a serviço da história, funciona como uma extensão da imagem. Neste contexto, ele fornece o clima emocional, uma ponte narrativa, e a sugestão de imagem som.”

Utilizamos as figuras com diálogos para que haja uma melhor compreensão dos quadrinhos. Optamos por usar cores, pois são capazes de transmitir estados e proximidade com a realidade. A cor quando repetida de quadro a quadro como, por exemplo, no uniforme de um super-herói, passa a simbolizar o personagem na mente do leitor. As cores planas possuem uma tendência de enfatizar as formas dos objetos animados e inanimados. Podem expressar sentimentos e sensações. Nos quadrinhos em preto e branco as idéias são comunicadas de maneira direta. Há sensações que somente a cor pode transmitir, mas há sensações que só a ausência de cor pode representar. McCloud (2004) enfatiza que:

Nós vivemos num mundo em cores, não em preto e branco. Os quadrinhos coloridos sempre vão parecer mais ‘reais’. Como os leitores de histórias em quadrinhos buscam mais do que ‘realidade’, a cor nunca vai substituir inteiramente o preto e branco. Uma coisa é certa: quando bem usadas, a cor pode resultar em mais do que a soma de duas partes.

As cores usadas são intensas para obter mais atenção, principalmente do nosso público alvo, o jovem. Na roupa do Homem Galo e no personagem Mad Minhoca utilizou-se sempre da mesma cor, já que é uma representação, e também com o objetivo do leitor memorizar e destacar os personagens, sendo eles os principais. Segundo McCloud (2005, p.188):

[...] embora os quadrinhos não fossem expressionistas, eles assumiram um novo poder icônico: como as cores dos uniformes permaneciam as mesmas, quadro após quadro, eles passaram a simbolizar personagens na mente do leitor.

Nesta página é possível observar o uso das expressões faciais e corporais citadas anteriormente.



Os traços, resultado do trabalho de dois desenhistas sendo um deles também o arte finalista, podem ser vistos na página do quadrinho a seguir.



O uso da técnica de luz e sombra, que foi trabalhada em todo o quadrinho, está bem evidente na página abaixo.



A escolha das cores do uniforme do Homem Galo, que permitem memorizar o personagem, ficam claras na imagem a seguir.



5 DESCRIÇÃO DO PRODUTO OU PROCESSO

A história tem início de forma obscura e misteriosa. O Homem Galo começa acordando em um lugar totalmente desconhecido. Perplexo ele tenta se lembrar dos acontecimentos que sucederam o infortuno presente. Ele se lembra de estar em casa, acomodado em seu sofá depois de um dia de trabalho, assistindo seu programa preferido, até que escuta um som vindo de uma direção incerta. O herói levanta a fim de investigar tal ruído, quando, subitamente, é atingido por uma seringa que o derruba imediatamente. Voltando ao seu estado presente ele se questiona quem teria feito aquilo.

Logo em seguida o vilão por trás desse maléfico plano é apresentado. O cientista megalomaníaco Mad Minhoca. Ele e seus capangas haviam capturado Homem Galo naquela noite anterior. Revelado o segredo o vilão explica seu plano, denominada “A Caixa”. Com o Homem galo preso em uma caixa de madeira, isolado, ele poderá criar uma forma de controlar suas ações através de um recurso utilizado a muito tempo atrás por



grandes psicólogos. Ele usará o ponto fraco do herói, no caso o milho, para que ele entre em estado de êxtase, deslumbrado por aquela espiga. No momento em que o herói sair de si, ele acionará um som inofensivo ao sistema auditivo, mas que será prontamente reconhecido pelos poucos neurônios presentes naquela cabeça de galo.

Essa ação será repetida freneticamente, até que por fim, somente o soar do dispositivo sonoro seja necessário para que o personagem entre em estado de êxtase, sem precisar entrar em contato com o milho. Dessa forma, o eloquente Mad Minhoca será capaz de neutralizar as ações do vigilante mascarado, assim podendo obstruir a lei em prol de suas “pesquisas científicas”. Após realizar esses experimentos repetidas vezes, o herói acaba ficando desacordado. Só recobra a consciência em casa, deitado em seu sofá, da mesma maneira que havia ficado na última noite que podia se lembrar. Antes que pudesse se levantar ele percebe que o canal de notícias estava alertando sobre um roubo que acontecia naquele momento.

Um ladrão conhecido como Mad Minhoca, junto com seus capangas, assaltavam um banco. Vendo isso Homem Galo parte em seu encalço. Chegando finalmente ao local ele vê o mal feitor e se prontifica a pará-lo. No entanto Mad Minhoca aciona o ruído o que acaba deixando o Homem Galo parado em estado de êxtase. Vendo o resultado de seu terrível plano, o vilão pede a seus capangas que dêem um jeito no herói, que é apagado por um forte golpe. Alguns minutos depois, o herói, derrotado, volta para sua casa e antes mesmo que pudesse relaxar é surpreendido por um novo roubo envolvendo o terrível Mad Minhoca. Novamente ele parte em seu encalço. Mas a situação se repete. Após algumas intervenções igualmente desastrosas, o intrépido herói começa a se perguntar o que estaria acontecendo. Antes que pudesse chegar a uma devida conclusão ele vê no noticiário outra das atrocidades cometidas pelo malvado Mad Minhoca. Incansável ele parte novamente a fim de acabar com os planos do terrível vilão. Dessa vez Mad Minhoca estava atacando o parque aquático para realizar uma de suas experiências.

O Homem Galo chega ao local. Porém, ele avança com tanto ímpeto em direção ao inimigo que acaba caindo dentro de uma das piscinas. Ele é então avistado pelo terrível Mad Minhoca. Assim que sai da água, o Homem Galo se prepara para dar cabo dos criminosos. Mad Minhoca, sem preocupações, aperta novamente o botão que libera o som. Porém, o herói não mostra nenhum tipo de reação. Desesperado o vilão ordena que seus capangas acabem com o vigilante. Ocorre uma luta violenta, enquanto Mad Minhoca tenta desesperadamente emitir o som, apertando insistentemente o botão. Ele porém não percebe que seus capangas haviam sido derrotados e agora era vez dele ser massacrado pelas garras



da justiça. Enfim, o Homem Galo prende Mad Minhoca e seus capangas. Enquanto observava, com um sorriso orgulhoso, a justiça sendo aplicada, um policial o aborda para parabenizá-lo. No entanto o herói não o escuta. Ele então percebe que seus ouvidos estavam cheios de água, o que o deixara momentaneamente surdo. Ele então se desfaz do líquido e, agora sim, pronto para escutar, dá a devida atenção ao que aquele humilde policial tinha a lhe dizer.

6 CONSIDERAÇÕES

Vimos através deste trabalho, “O Homem Galo em: A Caixa”, enfatizar as características da história em quadrinhos como meio de comunicação. Sendo esta uma forma capaz de ser reproduzida em grande escala, pode ser considerada um meio de comunicação de massa, sendo capaz de atingir muitas pessoas. É importante destacar que este trabalho foi o resultado do interesse de acadêmicos da terceira e primeira fase do curso de Propaganda da FURB, que possuem muita curiosidade acerca do tema “quadrinhos” e que se propuseram a fazer uma releitura da idéia original, estudando as técnicas e linguagens possíveis de serem aplicadas na finalização de uma história em quadrinhos.

Outro ponto importante a pensar, é a possibilidade que as disciplinas do curso tem, principalmente as de cunho teórico, de dar suporte para trabalhos de natureza interdisciplinar. Assim, é possível que o curso desperte algumas vocações e interesses, fora das áreas consideradas obrigatórias da matriz curricular. Para os acadêmicos do primeiro semestre, a proposta foi desafiadora. Agora que já estamos no terceiro semestre, foi possível experimentar diversas formas de construir quadrinhos e dominar algumas técnicas importantes para que o trabalho avance no aspecto técnico e criativo.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BIBE-LUYTEN, Sonia M. O que é a história em quadrinhos. São Paulo: Brasiliense, 1987.
- CAGNIN, Antônio L. Os quadrinhos. São Paulo: Ática, 1975.
- EISNER, Will. Quadrinhos e a arte seqüencial. São Paulo: Martins Fontes, 2001.
- McLOUD, Scott. Reinventando os quadrinhos. São Paulo: M. Books do Brasil, 2006.
- McLOUD, Scott. Desvendando os quadrinhos. São Paulo: M. Books do Brail, 2005.
- COUTO, Mozart. Curso completo de desenho. São Paulo: Editoras Escala, 2000.