



O Homem Galo¹

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 um personagem criado por nós alunos de publicidade e propaganda onde ele é o super-herói das nossas histórias em quadrinhos. Apresentado em forma de revista, são narrativas relacionadas aos temas do curso de comunicação social com habilitação em publicidade e propaganda. Através deste, apresentamos as formas utilizadas na construção do personagem juntamente com as intenções utilizadas na elaboração de cada elemento do projeto em questão, tais como a forma de coloração, características psicológicas do personagem. Os quadrinhos são 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.

PALAVRAS-CHAVE: Homem Galo; ilustração; publicidade e propaganda.

1 INTRODUÇÃO

O Homem Galo surgiu no final do ano de 2008, durante um trabalho da disciplina de teoria da comunicação, onde foi solicitado que fosse feito a explicação do ruído na comunicação em forma de história em quadrinho. Dando continuidade ao primeiro quadrinho em o Homem Galo e o Lobo Mau e esse ano O Homem Galo e a Caixa, partindo dos mesmos princípios de ser feito através de um trabalho desenvolvido em sala de aula, durante uma disciplina do curso. Para entendimento maior de matérias, durante o curso e maior interação.

2 OBJETIVO

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

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



O objetivo é marcar o personagem das histórias do Homem Galo adaptando características de um galo com a crista e de ser humano, um homem. Pesquisando e estudando as diversas formas de desenvolver o personagem dos quadrinhos com e analisar as possibilidades de utilização das diversas tecnologias disponíveis para aplicar na finalização do personagem.

3 JUSTIFICATIVA

Criar um personagem para uma história em quadrinhos, que identificação com os acadêmicos e profissionais de publicidade e propaganda. Utilizar a pesquisa e a criação dos quadrinhos 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.

4 MÉTODOS E TÉCNICAS UTILIZADOS

O Homem Galo foi criado e inspirado no principal mascote do curso de Publicidade e Propaganda o Galo.

O galo é o símbolo pois acorda bem cedo e dá o seu grito antes que todos os outros animais. Ele quem canta e faz alarde desde o amanhecer para anunciar o dia. Ele representa o comunicador há várias décadas por ser o grande propagandista do raiar do dia. A mesma coisa é com a publicidade. Deve-se anunciar antes e de forma mais eficiente que os concorrentes. Assim como o galo anuncia a aurora, os publicitários anunciam marcas, produtos e serviços. Porque em publicidade, quem dorme no ponto fica pra trás. O galo madruga.(LANES, 2010)

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. 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, porem 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.”

Primeiramente os desenhos foram feitos a mão como esboços, utilizando-se de materiais simples, tais como lápis, borracha e folha A4. Personagem e cenário foram feitos diferentes dessa vez, foram desenhados juntos para dar mais unicidade, profundidade e realidade aos desenhos. Foi utilizado da perspectiva a fim de conferir um maior dinamismo e realidade aos quadros produzidos, e aos cenários desenhados, além de servir de localização para leitor. Continuando com Eisner

“A função primordial da perspectiva deve ser a de manipular a orientação do leitor para um propósito que esteja de acordo com o plano narrativo do autor. Por exemplo, a perspectiva precisa é muito útil quando o sentido da história exige que o leitor saiba exatamente onde se encontram os elementos de uma ação dramática, uns em relação aos outros. (2001, p. 89)

Após os esboços que são conhecidos como pré-produção foram feitos primeiramente em lápis 2hb e 6b utilizando-se das linhas de construção, para que, depois de apagadas, restasse a arte final a produção, feita através da caneta nanquim 1.0. Todos os desenhos passaram por esse processo e por fim, foram digitalizados para que no computador pudesse ser pintados e diagramados sendo acrescentadas as falas aos personagens, etapa conhecida com pós-produção. Para conferir a cor, os desenhos foram pintados um a um utilizando as ferramentas do software Photoshop. Após este processo, com os desenhos já pintados, partiu-se para a diagramação das páginas, que já haviam sido planejadas anteriormente.

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 utilizou-se sempre da mesma cor, já que é um uniforme, e também com o objetivo do leitor memorizar o personagem, sendo ele o principal. 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.”

5 DESCRIÇÃO DO PRODUTO OU PROCESSO

A ilustração tem como principal característica, demonstrar a funcionalidade da ilustração inserida dentro da arte sequencial. As questões básicas como legibilidade da imagem e contraste estão presentes nos desenhos. A sombra foi trabalhada de forma a conceder maior volume ao desenho e o efeito de luz e sombra, responsável por definir as principais características do traço utilizado para representar cada parte do quadrinho. Na arte sequencial é importante definir o peso da ilustração. Não só a diagramação, mas a composição em geral, seja ela utilizando dos moldes primordiais do quadrinhos (balões redondos, narração em off, moldura branca) ou de modelos mais atuais e representativos (quadros abertos, sobreposição de imagens, molduras personalizadas). Se tratando de arte sequencial a estrutura básica e a ilustração, devem estar atentas para o direcionamento do leitor, de forma que ele não se perca em relação a ordem de leitura. Nesse caso a ilustração ganha peso em representatividade, muitas vezes levando o público a interpretações variadas ou a uma interpretação dedutiva, sem necessitar da utilização de qualquer tipo de apoio, como o texto ou outras referências. A ilustração se sustenta a informação por si mesma. Outro ponto importante é o conjunto. Os desenhos devem funcionar juntos, dentro do contexto de cada página dentro dos quadrinhos, dessa forma eles devem ter uma ligação, seja ela cronológica ou no próprio estilo de desenhos. Na arte sequencial o estilo e o caráter pessoal estão inseridos, porém não podem, de forma alguma, descontextualizar ou destonar um desenho do outro. O quadrinho subsequente deve estar ligados diretamente ao quadrinho anterior.





6 CONSIDERAÇÕES

Vimos através deste trabalho, O Homem Galo, enfatizar as características do personagem para as histórias 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 desde a 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 criação de um personagem de uma história em quadrinhos.

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.
- LANES, Fábio. **Por que o galo é o símbolo da publicidade?**. Disponível em: <<http://fabiolanes.com/2010/>>. Acessado em: 07 de abr. de 2010.
- McLOUD, Scott. Reinventando os quadrinhos. São Paulo: M. Books do Brasil, 2006.
- McLOUD, Scott. Desvendando os quadrinhos. São Paulo: M. Books do Brail, 2005.