



O Homem Galo e o Lobo Mau: história em quadrinhos ¹

Débora Fernanda Rahn HÖRMANN²

Rafael B. FEO³

Rafael Jose BONA⁴

Roberta DEL-VECHIO⁵

Tiago Maria do VALLE⁶

Wilsonir Antunes MAIOCHI⁷

Universidade Regional de Blumenau, FURB, Blumenau/SC

Resumo

O presente trabalho apresenta a forma de construção da peça em quadrinhos: O Homem Galo e o Lobo Mau. Através deste, apresentamos as formas 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.

Palavras-chave: O Homem Galo; Lobo Mau; Quadrinhos.

1 INTRODUÇÃO

O projeto da história em quadrinhos teve seu início através de um trabalho desenvolvido em sala de aula, no ano de 2008, durante a disciplina Teoria da Comunicação I. A proposta era que cada equipe, desenvolvesse uma história através de um meio, cuja mensagem fosse pensada a partir das estruturas e modelos de comunicação, incluindo o ruído. A partir deste ponto, foi criado um projeto para o desenvolvimento de um quadrinho seqüencial, que seria postado no *blog* da Agência Experimental da FURB, a HOUSE, com a intenção de criar um quadrinho semestral

¹ Trabalho apresentado à Pesquisa Experimental em Comunicação da Região Sul (Expocom Sul 2009) na categoria Áreas Emergentes e Produção Transdisciplinar em Comunicação, Modalidade Quadrinhos.

² Acadêmica do primeiro semestre de Publicidade e Propaganda da FURB. E-mail: de_fe2005@hotmail.com

³ Acadêmico do segundo semestre de Publicidade e Propaganda da FURB.

⁴ 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

⁵ Professora Orientadora. Mestre em Educação. Especialista em Moda e Graduada em Publicidade e Propaganda da FURB. E-mail: rovechio@terra.com.br

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

⁷ Acadêmico do primeiro semestre de Publicidade e Propaganda da FURB. E-mail: wil_wam@hotmail.com



para ser distribuído juntamente com a revista JOB, produzida pelos alunos do 7º semestre de Publicidade e Propaganda da FURB.

2 OBJETIVO

- Criar um quadrinho com características do formato moderno de layout.
- Pesquisar e estudar as diversas formas de desenvolver quadrinhos.
- Analisar as possibilidades de utilização das diversas tecnologias disponíveis para aplicar na finalização do quadrinho.
- Criar um meio de desenvolver conteúdos da publicidade de uma forma diferente e que cumprisse a proposta da disciplina Teoria da Comunicação I.

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.

4 MÉTODOS E TÉCNICAS UTILIZADOS

O Homem Galo foi criado e inspirado no principal mascote do curso de Publicidade e Propaganda. Foram feitos estudos e esboços a fim de encontrar uma melhor representação do personagem como super herói, e por fim desenvolver suas características, como seu uniforme e alguns aspectos psicológicos. O Lobo Mau foi estruturado através de uma pesquisa nas formas do animal em si, passando por um processo de adequação as formas características do ser humano, na busca de representar uma fantasia. Ambos tiveram um estudo de expressões para definir algumas características psicológicas e ocultas, que só poderiam ser demonstradas através da face,

criando assim, uma maior identificação para o leitor e também uma interação entre a personagem e a ação. 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 à 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.

Primeiramente os desenhos foram feitos à mão, utilizando-se de materiais simples, tais como lápis, borracha e folha A4. Personagens e cenários foram feitos separados, para proporcionar mais detalhes às figuras. 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 o leitor. Continuando com Eisner (2001, p. 89):

[...] 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.

Foi desenhada uma personagem por folha, feito primeiramente a lápis 2hb e 6b utilizando-se de esboços e linhas de construção, para que, depois de apagadas, restasse a arte final feita através da caneta nanquim 1.0. Todos os desenhos passaram por esse processo e por fim, foram digitalizados para que no computador pudessem ser pintados. 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. A diagramação foi feita no programa Corel DRAW visando um bom desempenho, já que o enquadramento da figura, juntamente com o tipo de borda utilizado em cada quadro ou ainda a ausência da mesma 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. Os fundos dos quadrinhos foram trabalhados com traços um pouco diferentes dos aplicados nos personagens para buscar uma maior valorização das personagens em cada cena.

Optamos por usar cores, pois são capazes de transmitir estados e proximidade com a realidade. 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.

A definição de Scott McCloud sobre as cores de uniformes vem ao encontro da utilização de cores no uniforme do nosso personagem, Homem Galo.

5 DESCRIÇÃO DO PRODUTO OU PROCESSO

A história começa com mais uma rotineira vigília do auto intitulado super herói, o Homem Galo. De cima dos prédios que rodeiam sua cidade ele observa atentamente os transeuntes e os acontecimentos daquele final de tarde. Tudo parecia ocorrer bem até que, com sua visão aguçada, o Homem Galo avista, de longe, uma movimentação suspeita, a qual ele logo percebe ser um lobo que assustava as pobres crianças inocentes que se divertiam naquela pacata cidade. Decide então, que é hora de agir e parte para o confronto com aquele lobo maligno. Ele usa o elevador para chegar próximo de seu inimigo e sai ao seu encalço. Inicia-se então uma perseguição entre os carros.

O Homem Galo sobe em um dos carros, pega impulso e se joga contra o Lobo Mau, o qual tentava escapar. O super herói segura o feroz animal com suas mãos e começa a lhe desferir golpes a fim de lhe nocautear. Após uma sequência de socos, ele aplica um gancho e com tamanha força arranca a cabeça do feroz lobo. As pessoas que



presenciaram a cena ficaram totalmente pasmas enquanto a cabeça do animal rolava em suas direções.

Mas em um momento de surpresa, eis que o feroz animal se revela um simples homem fantasiado. Ele explica ao intrépido herói, que na realidade, o Lobo Mau não passava de um humilde animador de festas e que estava somente fazendo seu trabalho. O homem havia corrido, pois achava que tudo aquilo fazia parte do show e da diversão das crianças. O Homem Galo, sem palavras e inconformado com seu erro, se desculpa e tenta propor uma maneira de ajudar ou se redimir. O animador de festas, então reflete sobre os acontecimentos e tem uma brilhante ideia. O Homem Galo toma o lugar daquele simples indivíduo fantasiado que agora ostenta um olho roxo em sua humilde face, e a contra gosto, torna-se a diversão daquelas alegres e contentes crianças.

6 CONSIDERAÇÕES

Vimos através deste trabalho, O Homem Galo e o Lobo Mau, enfatizar as características da história em quadrinhos como meio de comunicação. Sendo esta uma forma capaz de ser produzida 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 uma disciplina ministrada no primeiro semestre e de cunho teórico tem, de incentivar aos alunos, o despertar de algumas vocações e interesses. Para os acadêmicos do primeiro semestre, a proposta foi desafiadora.

REFERÊNCIAS

- 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.









