

Ilustração Agreste 2017 - Nos Cafundós do Espaço ¹

Edson Augusto FERREIRA²

Rodrigo Norberto CUNHA³

Vanderléia LUZ⁴

Alex JUNIOR⁵

Jéssica Helena do CARMO⁶

Eleuses BRANDEKER Jr.⁷

Faculdade Anhanguera de Limeira, São Paulo, SP

RESUMO

Agreste 2017 foi desenvolvido como atividade interdisciplinar do curso de Publicidade e Propaganda na Faculdade Anhanguera de Limeira-SP em 2012/2. O briefing demandava o desenvolvimento de uma história sobre um herói nacional e a criação de peças publicitárias para divulgar a história. A proposta foi a ilustração de vários personagens a fim de criar uma história para a divulgação do lançamento do filme Agreste 2017, que narra a saga de “Coroné” e “Damastor” que acontece em um futuro não muito distante, porém um pouco diferente do atual.

PALAVRAS-CHAVE: Agreste 2017; Damastor; Coroné; Setor 2017; Peixeira-de-lampião.

INTRODUÇÃO

Agreste 2017 é uma história que se passa no ano de 2017, um futuro não muito distante, porém um pouco diferente do mundo atual, algumas catástrofes provocadas pelo homem diante da exploração desenfreada dos recursos naturais e do descaso total com o meio ambiente levaram à extinção algumas espécies e transformou o mundo em um local quase que inabitável, restando apenas o deserto árido e quente do Agreste. Para salvar a raça humana o Velho Ancião dividiu o planeta em 7 setores e nomeou 7 homens para governar cada território.

Mas o governador do Setor 2017, o “Coroné,” não concordava com os ideais do Velho Ancião, se rebelou contra ele e em uma batalha, venceu o grande líder e o baniou da Terra. Diante da crueldade do novo governo, surgiu um grupo de resistentes denominados “Filhos de

¹ Trabalho submetido ao XX Prêmio Expocom 2013, na Categoria Produção Transdisciplinar, modalidade Charge caricatura ilustração (avulso).

² Aluno líder do grupo e estudante do 7º. Semestre do Curso de Publicidade e Propaganda, email: edynho@gmail.com

³ Estudante do 7º Semestre do Curso de Publicidade e Propaganda, email: rodrigo_noberto_cunha@hotmail.com

⁴ Estudante do 7º Semestre do Curso de Publicidade e Propaganda, email: deiajluz@yahoo.com.br

⁵ Estudante do 7º Semestre do Curso de Publicidade e Propaganda, email: lexjoplin@yahoo.com

⁶ Estudante do 7º Semestre do Curso de Publicidade e Propaganda, email: je.helenaa@gmail.com

⁷ Orientador do trabalho. Professor do Curso de Publicidade e Propaganda, email: eleuses.jr@aedu.com.

Soró,” liderados por Maria Severina, eles acreditavam nas palavras do Velho ancião que profetizou a vinda de um homem do espaço, acompanhado de uma força descomunal, esse homem traria o fim da opressão, pois teria consigo a única arma capaz de derrotar o Coroné, a Peixeira-de-lampião.

A profecia do velho começa a ter sentido com a chegada de um forasteiro chamado “Damastor”, um viajante solitário que ganha a vida fazendo fretes com seu ônibus espacial, por vez acompanhado de uma força descomunal, um jumento mecânico que rebocou seu ônibus até o povoado, depois de uma pane em uma das turbinas da aeronave.

Reconhecido como o suposto salvador, Damastor tentará a todo o momento convencer aquele povo de que não é aquele quem estão esperando, até que ele mesmo comece a acreditar nisso.

Com base nessa história criativa foram ilustrados os personagens Maria Severina, Velho ancião, “Coroné,” “Damastor”, “Tornado – o jumento”, Capataz e o Calango marciano.

O ilustrador, na maioria das vezes, tem que se comunicar com o público leigo, provavelmente o usuário do produto. Por isso, a imagem criada tem que ser facilmente interpretada e ter um grande apelo visual, não importando detalhes de um desenho (ESTEVEES, 2009)

A utilização da ilustração nesta história permitiu dar aos personagens mais vida e características futuristas.

OBJETIVO

Cardeal e Pedrini (2007) afirmam que, com as facilidades tecnológicas, a ilustração tornou-se uma forma eficaz e rápida de comunicar, de expor uma ideia. Para Dawber (2003, p.8) a ilustração proporciona uma expressão artística que “apela mais ao coração que ao cérebro”.

Neste sentido, o objetivo era criar uma peça publicitária com ilustrações cativantes para divulgar o filme “Agreste 2017 – Nos Cafundós do espaço” com apelo visual capaz de identificar rapidamente os personagens e o tema central da história para estimular o público-alvo a acompanharem o lançamento do filme.

JUSTIFICATIVA

Agreste 2017 se passa no sertão nordestino trazendo características da realidade local ao filme. As ilustrações, de uma maneira geral, fazem o brasileiro se identificar com a história

através de peculiaridades do povo nordestino, como seu carisma, seu jeito de falar e seu jeito de agir atraindo assim a atenção do futuro espectador.

As proporções nos desenvolvimentos tecnológicos sociais e globais são reflexo da contemporaneidade que vivemos. A rapidez de informações, a efemeridade de comportamentos sociais, necessita de uma expressão artística que envolva os elementos atuais de subjetividade comportamentais; a ilustração acompanha essa mutação em que se encerra a sociedade atual. Por isso ela é um campo que atua com grande requisito em propagandas, livros, cartazes, revistas, todos os meios midiáticos massivos em que ela possa se destacar. (FREITAS, 2009, p.3)

Beseado na afirmação acima é possível justificar a importância e o apelo da criação utilizando tais ilustrações dos personagens.

MÉTODOS E TÉCNICAS UTILIZADOS

Para a criação dos personagens do Agreste 2017, os métodos e técnicas utilizadas foram os propostos por Sant'Anna et. al. (2009) quando ressalta que “o layout e design de um cartaz são fundamentais. Estruturas, cores, linhas traços e equilibrar tudo isso com a linguagem verbal, que possui muita importância no meio cartaz, fazendo com que a mensagem seja de impacto”.

DESCRIÇÃO DO PRODUTO OU PROCESSO

A primeira etapa do trabalho foi definir o tempo e espaço onde a história do herói se passaria. Para determinar o Planeta Terra como cenário e o não tão distante ano de 2017 como período, foram realizadas uma série de reuniões de *brainstorm*.

Brainstorm: Em inglês, tempestade cerebral. Reunião descontraída que consiste em propor e relacionar qualquer tipo de associações que vêm à cabeça, livre de críticas (LUPETTI, 2007, p. 191).

O exercício de projetar o futuro a partir de informações atuais colocou a equipe diante do grande desafio da próxima década: o cuidado com o meio-ambiente e as consequências que isso causará. Se a humanidade continuar com o mesmo comportamento de apenas extrair recursos naturais sem preocupação com a longevidade do planeta, previmos mudanças grandiosas e que poderão acontecer bem mais rápido do que se imagina.

Na sequência, quando iniciou-se um processo de pesquisa em profundidade foi identificado que o sertão brasileiro, especificamente o interior do nordeste do Brasil, é uma das regiões

mais áridas do mundo e seria uma das primeiras regiões afetadas por qualquer que fosse a mudança climática.

Com Agreste e 2017 definidos, a pesquisa foi para identificar elementos característicos da região e as principais referências que compõem o ambiente nordestino, para servir como pano de fundo às histórias do herói. Todos os detalhes foram pensados para o “Cafundó do Espaço”, como era tratado no filme, utilizando de uma expressão regionalista.

Um personagem bem construído é fundamental para o funcionamento de uma história e de sua narrativa. Um escritor deve, através do roteiro, saber criar personagens marcantes que consigam provocar na audiência as emoções desejadas, sejam elas de atração ou de repulsa, amor ou ódio, preocupação ou indiferença. Para isso, iniciou-se a terceira etapa do processo que é utilizar a técnica de composições de personagens.

Definimos então para cada personagem a motivação principal, a carga dramática de cada um, as difíceis escolhas que deverão tomar, a dimensão e profundidade de cada personagem e como integrá-los, quem seria o antagonista e quais os laços entre o personagem e o público.

As características físicas precisam ser bem detalhadas no processo de criação. É imprescindível que o personagem principal tenha uma distinção visual destacada, ou seja, um físico, um rosto, um jeito de falar, manias e comportamento diferenciado.

Com a reunião de todos estes aspectos, constrói-se a sinopse e parte-se para a que seria a última etapa, o roteiro e gravação e edição.

Para o lançamento do filme, iniciamos com o planejamento da divulgação. Para Sant’Anna (2002, p. 103), “o planejamento se refere às condições globais ou estratégicas que incluem todos os elementos necessários à consecução de um objetivo”.

“O *layout* baseia-se em diagramação, organização, equilíbrio e contraste e inovação” (CESAR, 2006, p. 149) e, para este trabalho, foi dado ênfase na diagramação e equilíbrio, a fim de direcionar os olhos nas informações mais relevantes do cartaz dos personagens.

Para a composição da peça, utilizando-se dois terços do formato para apresentação dos personagens que foram dispostos em ordem de importância e formando um grande centro de informações relevantes do filme. Todos os personagens são retratados com traços bem característicos como roupas, chapéus, armas e, até um animal diferente, despertam a curiosidade para assistir o filme.

O terço inferior traz o nome do filme, “Agreste 2017 – Nos Cafundós do Espaço”, escrito com tipografia que remete a entalhes que pessoas fazem quando querem deixar sua marca no local da assinatura. Esse bloco forma como se fosse o logotipo do filme.

O predomínio de cores com tons terrais, com muita intensidade de marrons e vermelhos, compõe o clima de sertão com o chão riscado pela seca e a poeira sempre no ar.



Calango Marciano



Coroné



Capataz



Damastor



Maria Severina



Tornado

Figura 1 – Personagens



Figura 2 – Cartaz

CONSIDERAÇÕES

“Agreste 2017 – Nos Cafundós do Espaço” é um filme que narra com muito humor a trajetória do herói e seus conflitos, suas lutas e desafios. A história aborda as consequências da ação do homem no meio ambiente e o impacto dessa resposta da natureza para com a humanidade. A intenção de inserir a personagem principal nessa situação é transmitir uma mensagem de alerta e gerar um questionamento.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CESAR, Newton. **Direção de Arte em Propaganda**. São Paulo: Editora Senac, 2006.

DAWBER, Martin. **Marcar tendência: ilustradores de moda contemporâneos**. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 2003

ESTEVES, Gilson. **Comunicação entre o projetista e o ilustrador**. 2009. Disponível em: <http://www.cadesign.com.br/artigos/comunicacao-entre-o-projetista-e-o-ilustrador.html> (Acesso em: 30/11/2012)

FREITAS, Jaqueline de Souza. **A Estética da Ilustração: sua influência no desenvolvimento de um trabalho ilustrativo**. Monografia (Graduação em Estilismo e Moda) - Instituto de Cultura e Arte, Universidade Federal do Ceará. Fortaleza, 2009.

LUPETTI, Marcélia. **Gestão Estratégica da Comunicação Mercadológica**. 1. ed., São Paulo: Cengage Learning, 2007.

PEDRINI, Sandra. CARDEAL, Márcia. **Desenvolvimento de Catálogo de Ilustração de Moda e tendências de produtos para a Fábrica de Tecidos Renaux**. 2007. Disponível em: <http://www.assevim.edu.br/agathos/4edicao/sara.pdf> (Acesso em: 27/11/2010)

SANT’ANNA, A. ET AL. **Propaganda: teoria, técnica e prática**. 8. Ed., São Paulo: Cengage Learning, 2009.

SANT’ANNA, A. **Propaganda: teoria, técnica e prática**. São Paulo: Pioneira Thomson, Learning, 2002.