

Comentários pertinentes sobre a criação de tiras

Edgard Guimarães

O primeiro ponto para a criação de uma série de tiras é escolher um tema sobre o qual se tenha um conhecimento aprofundado. Pensei, primeiramente, em usar algum tema relacionado à minha profissão, engenheiro e professor na área de Eletrônica, sobre a qual, pelo menos em tese, tenho um conhecimento razoável.

Embora, ainda hoje, ache que vale a pena usar a História em Quadrinhos para realizar a divulgação científica (e criei juntamente com Antonio Eder a série *Oswaldo* com este objetivo), na ocasião não me ocorreu alguma ideia que eu julgasse interessante. O que me ocorreu, então, como tema, foi um assunto sobre o qual certamente tenho um conhecimento profundo, qual seja, minha própria vida familiar.

O ponto de partida não é original, pelo contrário, talvez seja o mais banal dos temas, uma infinidade de autores partiu da própria experiência familiar para criar seu universo ficcional. O exemplo mais conhecido, no Brasil, certamente é o de Maurício de Sousa na criação de sua principal personagem, a *Mônica*, em 1963, baseada

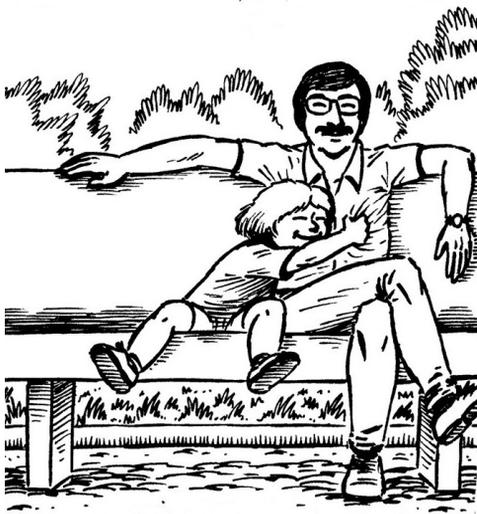
Edgard Guimarães. Engenheiro Eletrônico, Professor universitário no ITA, quadrinhista e editor independente. Fez palestras e participou de debates sobre fanzines e HQs em eventos em todo o país. Edita desde 1993 o fanzine QI – Quadrinhos Independentes. Publicou como autoedição e pela Marca de Fantasia vários livros teóricos e de quadrinhos.

em sua própria filha. É bastante difundida a sequência de desenhos que Maurício fez, na época da criação da *Mônica*: primeiramente um desenho realista de sua filha, as sucessivas modificações até chegar na forma estilizada inicial da personagem.

Outro exemplo, que resultou em personagem de primeira grandeza, é o caso de Hank Ketcham, que criou em 1951 a série *Dennis the Menace* (no Brasil, conhecida como *Pimentinha*), baseada em seu filho Dennis. Há muitos outros exemplos, e foi este também o ponto de partida que usei para a criação de *Ju & Jigá*. Os personagens principais seriam minha sobrinha Juliana, na época com cerca de 4 anos de idade, e eu próprio. Como personagens coadjuvantes, outros membros de minha família, os pais dela, meus pais, irmãos, primos etc.

A ideia básica estava definida. Agora precisava definir um conjunto de características para a série que a diferenciasse das demais séries existentes, e que lhe desse a originalidade possível. Aqui começou um longo processo de reflexão, analisando as características das principais séries já criadas, procurando o que já é bastante explorado e o que tem sido pouco utilizado, verificando os prós e contras de cada escolha, até chegar a um conjunto de elementos que tornasse a série distinta das demais.

A principal característica que defini para a série é que fosse tão realista quanto possível, que as situações desenvolvidas tivessem verossimilhança, que pudessem de fato ocorrer no mundo real. Assim, o humor presente na série teria que se restringir ao humor presente no dia a dia das pessoas. Este elemento, por si só, já diferencia a série da maioria das demais séries existentes, onde predominam a caricatura, o exagero, a fantasia.



Representação gráfica de Edgard e a sobrinha Ju

A *Mônica*, por exemplo, começou como uma menina invocada e brigona, uma personagem muito bem bolada, mas evoluiu para uma criança com uma força anormal, tornando as situações totalmente irreais. A *Mafalda* e o *Calvin* têm também inverossimilhanças, mas em suas personalidades. A capacidade intelectual, de raciocínio, de dedução, de visão de mundo destes dois personagens não é compatível com a idade deles.

Já o comportamento de *Dennis* é mais de acordo com sua idade. É um menino bastante ativo, mas suas travessuras normalmente não ultrapassam o limite do possível. Nos exemplos citados, *Mônica*, *Mafalda* e *Calvin*, esta fantasia exacerbada não é um defeito, é simplesmente a opção do autor, uma opção que certamente facilita a criação de situações humorísticas. Minha opção, no entanto, foi justamente oposta, ainda que pudesse trazer limitações à série.

Esta característica de realismo, quis que se estendesse à representação física dos personagens, ou seja, ao próprio desenho. Portanto, abri mão da representação caricatural no desenho, o

que trouxe mais limitações às possibilidades do humor. Há uma página de *Calvin* em que a história se resume praticamente a uma sequência de caretas do personagem, com um resultado muito bom. Em *Mafalda*, os tipos físicos de *Felipe*, *Manoelito* e *Gui* já são grandes auxiliares para que as gags tenham efeito cômico.

Um ponto importante está nas proporções anatômicas dos personagens. Os personagens infantis desenhados com traço caricatural usam a proporção anatômica de “duas cabeças”, ou seja, a cabeça tem o mesmo tamanho do resto do corpo. É a proporção usada em *Calvin* e *Mafalda*. Em *Mônica* e *Dennis*, é usada a proporção “duas cabeças e meia”.

Esta alteração da proporção correta da anatomia da criança, que é cerca de “quatro cabeças”, ou seja, o corpo é três vezes maior do que a cabeça, tem efeito humorístico incontestável. Um personagem com cabeça grande é mais simpático ao leitor, a identificação é maior, os recursos para o humor são mais amplos.

Ao optar por um enfoque realista, também optei por usar a proporção anatômica de quatro cabeças para a personagem criança, abrindo mão de várias facilidades que poderia obter com o exagero da caricatura. Para os personagens adultos a proporção anatômica usada foi a de aproximadamente oito cabeças, que é o usual no desenho realista.

Embora tenha optado por uma anatomia com proporções realistas, optei por um traço bem estilizado, para facilitar a produção da tira. Ou seja, procurei simplificar ao máximo o desenho, sem perder a correção anatômica. Várias séries europeias usam esta solução para o desenho dos personagens, como *Blake et Mortimer*, e em menor grau, *Alix* e *Michel Vaillant*. Em *Tin-*

tim, esta característica se mantém nos corpos dos personagens, embora os rostos sejam mais caricaturais. Os cenários, por outro lado, nestas séries mencionadas, são bastante realistas, com forte pesquisa iconográfica.

Esta tentativa de representar os personagens de forma realista, porém com um traço estilizado, foi o ponto em que encontrei maior dificuldade, responsável pelo relativamente longo período de tempo entre a definição do tema da série, por volta de 1996, até a realização das primeiras tiras, no final de 2002.



A busca por uma representação realista incluiu a maneira de se movimentar dos personagens. Não há movimentos que não estejam de acordo com as leis da física ou com as possibilidades da anatomia humana. Como já foi dito, isto limita bastante os recursos humorísticos. Certamente é engraçado um personagem levar um susto, dar um pulo e ficar grudado no teto. Certamente isto não será visto nesta série.

Ainda na intenção de ser realista, agora em relação à linguagem da História em Quadrinhos, procurei usar com bastante parcimônia os signos gráficos, os códigos ideográficos, e coisas do tipo. Metalinguagem, nem pensar. Onomatopeias praticamente não foram usadas. Usei balões para a fala, inclusive com algumas codificações (balão tremido para voz trêmula, ou estrelado para grito), pois já são códigos bem conhecidos do leitor. As linhas de ação, para representar os movimentos, foram usadas, mas com moderação. Uma ou outra vez, usei algum código ideográfico, como lágrimas saltando para representar medo, mas foi por deslize.

Entre os recursos narrativos, como os Cortes Temporal, Espacial e Temático, pretendi usá-los intensamente para tornar a tira dinâmica. E, de fato, várias tiras da série fazem uso destes três tipos de corte convencionais, algumas vezes de modo bem radical. E sem fazer uso de legendas para explicitar o corte. Aliás, legendas não são usadas em nenhuma circunstância, a expressão do narrador nunca se dá de forma verbal, apenas na maneira como as imagens são mostradas, nos enquadramentos da tira. Quando alguém assiste a uma cena no mundo real, apenas a vê, não há um narrador fazendo comentários sobre o que acontece.

Em relação ao quarto tipo de corte narrativo, no entanto, o que denominei Corte Psicodélico em artigo apresentado no Congresso de Comunicação da Intercom, em 2000, fiz absoluta restrição. Este Corte Psicodélico introduz uma Narrativa Psicodélica, que é o recurso do autor mostrar ao leitor os processos mentais internos dos personagens, como a Imaginação, o Sonho, a Alucinação etc.

O uso deste recurso é o grande charme da tira *Calvin*, onde a imaginação do personagem é mostrada ao leitor em todo seu vigor. Este recurso já foi usado nas Histórias em Quadrinhos desde final do século XIX, muitas vezes de maneira magistral, como em *Polly and Her Pals*, mas sua utilização por Bill Watterson despertou uma legião de seguidores imediatos. Após o sucesso de *Calvin*, surgiram em várias partes do mundo séries onde a exteriorização da imaginação do personagem principal era a pedra de toque.

Decididamente, este é um recurso que pretendi não usar, e isto está bem dentro de minha intenção de criar um universo ficcional verossímil. Afinal, no mundo real, ninguém consegue visualizar a imaginação de outra pessoa. Nem mesmo, pode escutar o pensamento. O que explica por que na série *Ju & Jigá* raramente aparece balão de pensamento. Na verdade, se apareceu alguma vez, novamente foi descuido meu.

Por outro lado, o recurso da Narrativa Psicodélica dá à tira um dinamismo visual incomparável. Como é instigante ver aqueles dinossauros passeando pelas páginas de *Calvin*! Para tentar aumentar o dinamismo de *Ju & Jigá*, sem o uso do Corte Psicodélico, optei por realizar cortes para imagens distintas, mas inseridas na narrativa, como uma página de livro com desenho ou ilustra-



ção, uma cena de um vídeo ou de um teatro de marionetes, uma caricatura feita pelo personagem etc.

A tentativa de fazer uma série dinâmica visualmente foi uma lição que procurei apreender principalmente de *Calvin*. A série criada por Watterson representou, na época de seu lançamento, um contraponto notável em relação a uma escola de tiras intelectuais predominante na imprensa norte-americana. *Peanuts*, *Mago de Id*, *A.C.*, entre tantas, são séries centradas nos diálogos e com um visual extremamente pobre, com personagens em posições repetitivas, enquadramentos convencionais, tudo muito

monótono. Tentei, dentro de minhas limitações, transmitir em *Ju & Jigá* a mesma sensação de “gosto pelo ato de desenhar” que se tem com a leitura de *Calvin*.

Um recurso narrativo de que gosto muito, e que não usei tanto quanto gostaria, é a figura de linguagem chamada “elipse”, que tem na História em Quadrinhos o mesmo significado que tem na Literatura. Trata-se da omissão de informações, o que obriga o leitor a deduzi-las, aumentando consideravelmente seu prazer com a leitura. Nos Quadrinhos, a omissão se dá principalmente entre os quadros. Talvez a série que mais usa este recurso seja *Níquel Náusea* de Fernando Gonsales.

Em relação à caracterização psicológica dos personagens, *Ju & Jigá* tem também elementos distintos. Nas séries protagonizadas por crianças, normalmente a relação entre as crianças e os adultos é de antagonismo. Esta característica está presente em *Mafalda*, *Calvin*, *Dennis*, para não falar em séries seculares onde este confronto atinge uma violência considerável, como *Juca e Chico*, *Os Sobrinhos do Capitão*, *Chiquinho*, entre outras.

Em *Ju & Jigá*, ao contrário, a relação entre os dois protagonistas é de parceria e cumplicidade, embora, às vezes, pontuada por alguma disputa. Esta relação na ficção é um reflexo de meu próprio comportamento, não só em relação a minha sobrinha, mas com todos meus primos mais novos, que sempre frequentaram a casa de meus pais. Um personagem adulto que se dispõe a frequentar o mundo infantil, a dialogar com a criança nos termos dela, não é o usual no mundo dos Quadrinhos.

Outro elemento distinto na caracterização dos personagens é a faixa etária da personagem criança. Normalmente, as crianças

dos quadrinhos têm idade superior a 7 ou 8 anos, ou seja, já estão perfeitamente alfabetizadas. Diz-se por aí que *Calvin* tem 6 anos, mas não é verdade, pois já sabe ler e escrever. *Mafalda*, no início da série, estava entrando na escola para ser alfabetizada, ou seja, na faixa de 7 anos de idade. A turma de *Peanuts* toda frequenta escola. A turma da *Mônica* também. *Dennis* é dos poucos que ainda não sabe ler, tem idade na faixa de 5 anos.

O fato é que uma criança alfabetizada dá ao autor uma maior diversidade de temas para a criação das histórias. Há personagens com idades inferiores a 5 anos, como a *Zeze* de Mort Walker ou a *Fofura* de Ely Barbosa, ou a pouco conhecida, mas excelente,



Beatriz de Sakita, mas não é comum. Defini para a personagem *Ju* a idade de 4 anos, embora, como analisado, isto representasse mais uma limitação no desenvolvimento das histórias.

Ainda em relação à caracterização de personagens, normalmente, nas diversas séries, os personagens têm características superlativas, são sempre o mais “alguma coisa”. *Mônica* é a mais forte, *Magali* é a mais gulosa, *Mafalda* é a mais politizada, *Charlie Brown* é o mais derrotado, *Calvin* é o mais imaginativo, e por aí vai. Tem lógica que o personagem principal se sobressaia com alguma qualidade (ou defeito) superior, pois isto chama mais a atenção para a série.

Ainda na contramão, ao caracterizar a personagem *Ju*, o fiz como uma criança comum, sem nenhuma característica especial, uma criança como as outras. Mas com um detalhe importante: uma criança feliz. Neste ponto, *Ju* se aproxima do *Menino Maluquinho*, embora minha referência não tenha sido o personagem de Ziraldo, mas sim minha própria sobrinha, todas as crianças de minha família, e meu próprio comportamento quando criança.

Ziraldo certa vez criticou *Calvin*, por ser um menino infeliz. Um equívoco, já que *Calvin* é um personagem fictício e como personagem sua rabugice rende histórias memoráveis. Como se admirar o personagem *Coringa* da série *Batman* fizesse do admirador um apologista do assassinio em massa. Mas certamente seria muito triste ver uma criança real com um comportamento como o de *Calvin*.

Crianças felizes nos quadrinhos não são raras; além do *Menino Maluquinho*, há o *Dennis*, na mesma linha, onde a alegria não é acompanhada de maldade, onde as brincadeiras e travessuras

não visam a prejudicar ninguém. Mas há também os personagens que se divertem às custas do infortúnio alheio, desde o *Max e Moritz (Juca e Chico)*, e os *Sobrinhos do Capitão*. As crianças tristes também formam uma legião, capitaneadas, é claro, por *Charlie Brown*.

Existe uma característica curiosa nos personagens de HQ, principalmente os infantis. A caracterização visual é praticamente imutável. *Mônica* só tem aquele vestidinho vermelho e aquele penteado. *Menino Maluquinho* pôs a caçarola na cabeça e nunca mais tirou. É um recurso para que o leitor reconheça facilmente o personagem, mas que minha opção pela verossimilhança não permite usar na série. Por isso o vestuário em *Ju & Jigá* está sempre diferente.

Por outro lado, há uma característica de inverossimilhança presente na maioria das séries de quadrinhos e que decidi manter em *Ju & Jigá*. É o congelamento do tempo. *Mônica* tem 7 anos desde 1963, *Dennis* tem 5 anos desde 1951, e por aí vai. Há algumas séries que optaram por retratar a passagem do tempo para seus personagens, embora num ritmo mais lento do que na realidade. Talvez *Príncipe Valente* seja a série mais famosa a usar esta opção.

No entanto, este é um recurso a se usar somente em casos muito específicos, principalmente para uma série com fim programado. E muitas vezes a opção pela passagem do tempo se mostra um erro de estratégia, como no caso do *Homem Aranha* da Marvel, cujo charme era ser um nerd adolescente, e hoje está neste beco sem saída, resistindo em vão ao envelhecimento imposto pela editora. Para a maioria das séries, que podem durar indefinidamente (*Sobrinhos do Capitão* já ultrapassou um sécu-

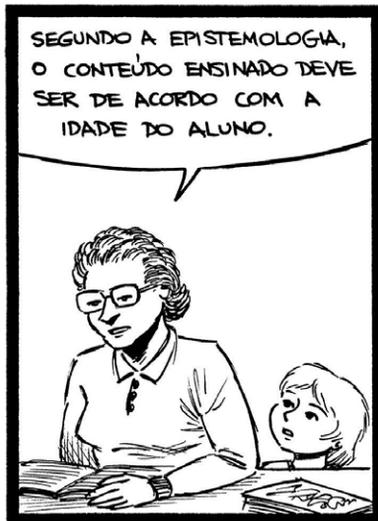
lo em atividade), a melhor opção é representar sempre um período bem definido na vida dos personagens. E foi minha opção em *Ju & Jigá*.

Merece comentário o formato escolhido para a série *Ju & Jigá*. Como já foi dito, a série foi pensada para o formato tira de jornal. Este formato é bastante apropriado para publicação em jornal, mas sempre me incomodaram as soluções adotadas para sua publicação em revistas e livros, e principalmente em livros de bolso.

Quando um autor produz sua tira, pensa somente na publicação no espaço do jornal, onde a tira não precisa ser dividida, por isso tem liberdade para fazer quantos quadros quiser, com a largura que quiser, desde que no total não ultrapasse a largura da tira. Ou mesmo fazer um único quadro horizontal como em *Frank & Ernest* de Thaves. Quando, no entanto, este material vai ser compilado em revista e livro, a adaptação normalmente resulta em mutilação da tira original.

A compilação de tiras em revistas no formato magazine não traz nenhum problema, pois uma página comporta facilmente 4 ou 5 tiras num tamanho razoável. As saudosas revistas *Eureka* e *Patota* são bons exemplos. Quando a publicação é em revistas em formatinho, os problemas já começam.

Se a revista tem formato horizontal, não há problema, cabem duas tiras por página num bom tamanho. Se a revista tem formato vertical, que é o mais comum, para a publicação da tira sem rediagramação, o tamanho da tira fica muito pequeno. Normalmente, as editoras promovem a rediagramação, na maioria das vezes mutilando o trabalho, cortando partes dos quadros, quando não quadros inteiros.



Uma solução seria, mesmo com a revista vertical, publicar as tiras em pé, seguindo a maior dimensão da publicação, com duas tiras por página, solução adotada na Série *Das Tiras, Coração*, da editora Marca de Fantasia. A coleção Pocket da L&PM usou esta opção de colocar duas tiras em pé por página com bom resultado. Mas raramente as editoras recorrem a esta solução.

Quando a publicação é no formato livro de bolso, aí geralmente o desastre é quase completo. As várias coleções de pockets da editora Artenova, com as séries *Peanuts, Kid Farofa, A.C.*, simplesmente desmembravam as tiras e espalhavam os quadros pelas páginas dos livros. A coleção de livros de bolso de *Mafalda*, da editora Martins Fontes, optou por colocar uma tira começando numa página par e continuando em seguida na página ímpar. Então foi preciso todo um malabarismo para fazer coincidir um dos entrequadros da tira com a junção da encadernação.

Com *Mafalda*, que é uma tira com, em média, quatro quadros, esta solução foi razoável, embora seja visível que houve mutilações. Mas a maioria das tiras usa a fórmula de três quadros, ou seja, há um quadro bem no meio da tira, o que impede que seja dividida em duas partes. Este problema já me preocupa há muito tempo e cheguei a escrever um artigo sobre o tema.

Uma proposta que fiz nesse artigo foi que o autor de tiras procurasse dividir os quadros de modo que sempre houvesse um entrequadro bem no meio da tira. É claro que isso impede a produção de uma tira com três quadros de tamanhos iguais. Uma tira de três quadros teria que ter um quadro maior e dois menores, cada um com a metade do tamanho.

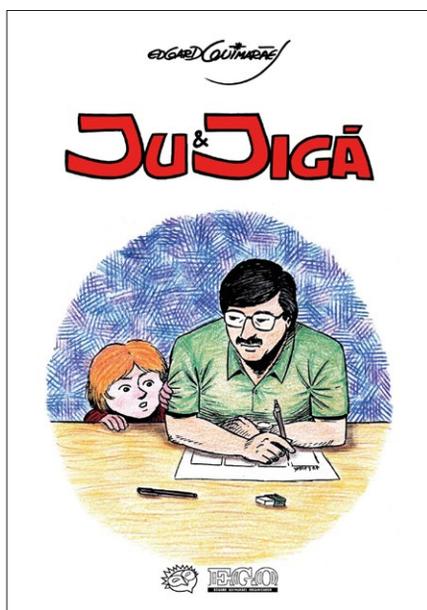
Com um entrequadro no meio da tira, é possível, sem mutilação, a rediagramação ocupando uma página inteira de um livro de bolso. Adotei, portanto, esta solução para a produção de *Ju & Jigá*, com um detalhe: usei o padrão de 4 quadros do mesmo tamanho para todas as tiras. Isto veio a calhar, pois foi nesta diagramação de duas linhas sobrepostas que a série foi publicada no jornal *Letras & História*, onde não havia espaço para uma tira no formato horizontal.

Outra questão importante em relação ao formato tira é que o espaço para uma tira nos jornais está cada vez menor. Ou seja, as tiras estão cada vez menores. Daí que os desenhos têm que ser muito simplificados e os textos muito resumidos para que os quadros não fiquem congestionados.

Esta restrição me parece tão severa que em 2003, ao criar uma série em tiras para um livro coletânea, só consegui fazê-la “muda” por não achar espaço para os balões. Em *Ju & Jigá*, como optei por um desenho realista, ainda que estilizado, o espaço atual para tiras não me parece suficiente. Ou seja, se reduzirmos uma tira de *Ju & Jigá* para o tamanho em que as tiras aparecem em jornais, fica quase ilegível.

Assim, embora eu tenha produzido a série em tiras, desde logo me conscientizei de que nunca poderia ser publicada no espaço reservado às tiras hoje em dia. Por isso, no álbum *Ju & Jigá*, lançado pela editora Marca de Fantasia, as tiras saíram assim, remontadas, cada uma ocupando uma página, com um tamanho suficiente para que sejam apreciadas. Que é, como já disse, a maneira como foi originalmente publicada no jornal *Letras & História*.

Um último comentário. Embora eu tenha baseado os personagens de *Ju & Jigá* em minha sobrinha, em mim e em meus familiares, não é um trabalho autobiográfico. As histórias são totalmente fictícias, criadas com o intuito de divertir o leitor. Sempre deixei claro para minha sobrinha que eu não estava contando a história da vida dela, mas sim inventando histórias para uma personagem que havia sido baseada nela. Sempre achei que não devia haver confusão em relação a isso.



O edição pela Marca de Fantasia,
pode ser baixado aqui:
[Ju & Jigá](#)