

A Banda Desenhada e o Terror
Helva e Mr. Eaves: o livro e o processo de criação
Versão final após defesa

Mónica Reis Milheiro

Relatório para obtenção do Grau de Mestre em
Design Multimedia
(2º ciclo de estudos)

Orientador: Prof. Doutor Luís Nogueira

fevereiro de 2024

Declaração de Integridade

Eu, Mónica Reis Milheiro, que abaixo assino, estudante com o número de inscrição M30942 de/o Design Multimédia da Faculdade de Artes e Letras, declaro ter desenvolvido o presente trabalho e elaborado o presente texto em total consonância com o **Código de Integridades da Universidade da Beira Interior**.

Mais concretamente afirmo não ter incorrido em qualquer das variedades de Fraude Académica, e que aqui declaro conhecer, que em particular atendi à exigida referenciação de frases, extratos, imagens e outras formas de trabalho intelectual, e assumindo assim na íntegra as responsabilidades da autoria.

Universidade da Beira Interior, Covilhã 28/02/2024

Agradecimentos

Agradeço e dedico este projeto à minha irmã Iolanda, que esteve sempre ao meu lado, mesmo longe, a cada passo da minha carreira académica e da jornada de vida, tal e qual Helva e Mr Eaves.

Ao meu namorado, Kauê Pádua que admiro muito como artista e posso sempre contar com o seu apoio.

Agradeço ao meu professor e orientador Luís Nogueira, que sem a sua ajuda eu não conseguiria concretizar todos os meus objetivos e expectativas para este projeto

Resumo

Para a conclusão do meu mestrado concebi uma banda desenhada, projeto que engloba diversos elementos de expressão artística que me interessam desde há muito: a criação de personagens, a arte de conceito e a ilustração. Além destas áreas, nas quais já tinha interesse, foram exploradas outras, como a identidade visual e a narrativa.

O processo de criação começou pela decisão de, a partir da personagem Helva, anteriormente criada, conceber uma história que retratasse a sua personalidade, na qual esta percorresse um desafio moral, e que decorresse num mundo fantástico. Comecei com a escrita do guião, seguiu-se a elaboração do storyboard e depois a renderização do projeto final, fase em que foram explorados o traço, a cor, a luz, a sombra e os demais elementos de suporte da narrativa.

A criação deste projeto culmina o estudo extenso e intenso do desenho e da ilustração ao longo do meu percurso académico, como também o desenvolvimento do meu estilo, dando simultaneamente forma à minha paixão por histórias ilustradas e satisfazendo a ambição de criar um mundo narrativo, sendo o terror gótico o tema que decidi estudar e aplicar no meu projeto.

Este relatório inicia, numa primeira parte, com uma contextualização teórica e histórica da banda desenhada e do género de terror gótico, prossegue com a análise de algumas obras que refletem a importância e a complexidade deste género literário e o seu impacto cultural. Na segunda parte, descreve-se o processo da criação desde projeto, do estado da arte ao resultado final.

Palavras Chaves

Narrativa; personagem; arte de conceito; ilustração; desenho

Abstract

To conclude my master's degree, I created a comic book, a project that encompasses several elements of artistic expression that have interested me for a long time: character creation, concept art and illustration. In addition to these areas, in which I was already interested, others were explored, such as visual identity and narrative.

The creation process began with the decision to, from the previously created character Helva, conceive a story that portrayed her personality, in which she faced a moral challenge, and that took place in a fantastic world. I started with writing the script, followed by the elaboration of the storyboard and then the rendering of the final project, a phase in which the line, color, light, shadow and other elements supporting the narrative were explored.

The creation of this project culminates the extensive and intense study of drawing and illustration throughout my academic career, as well as the development of my artistic style, simultaneously giving shape to my passion for illustrated stories and satisfying the ambition of creating a narrative world, being Gothic terror the theme that I decided to study and apply in my project.

This report begins, in the first part, with a theoretical and historical context of comics and the gothic horror genre, continues with the analysis of some works that reflect the importance and complexity of this literary genre and its cultural impact. In the second part, the creation process is described from the project, to the final result.

Keywords

Narrative; character; concept art; illustration; drawing

Índice

Introdução.....	16
Capítulo 1 – Enquadramento teórico	
1.1. Banda Desenhada	
1.1.1. Definição	18
1.1.2 Principais criadores	19
1.2 O terror na BD	23
1.2.1. <i>Comics Code Authority</i>	25
Capítulo 2 - Processo criativo	
2.1 Memória descritiva	31
2.2.Os antecedentes	
2.2.1. “Helva”: um fanzine.....	32
2.2.2. The art of “Helva e Mr Eaves”: uma animação	34
2.3. As personagens	
2.3.1. Helva	35
2.3.1. Mr. Eaves	37
2.4. As inspirações.....	39
2.5 “Helva e MR Eaves”: a banda desenhada	
2.5.1. Sinopse	41
2.5.2. Esboços	41
2.5.3. Cores.....	43
2.5.4. Espaços.....	47
2.5.4. Artes de conceito	48
Conclusão	52
Bibliografia.....	54
Anexos.....	55
Guião.....	56

Índice de imagens

Figura 1 "Marriage à la Mode" Um conjunto de seis gravuras antigas, publicadas em "The Works of William Hogarth"	20
Figura 2 "Histoire de Monsieur Cryptogame" de Rodolphe Töpffer (1830)	22
Figura 3 Comics Code Authority Seal.....	25
Figura 4 House of Mystery 1978 , com o celo da CCA.....	28
Figura 5 House of Secrets 1973, com o celo da CCA.....	28
Figura 6 MAD Magazine, 1952, ECC	29
Figura 7 MAD Magazine, 2018, ECC	29
Figura 8 – "Helva" a fanzine, capa.....	33
Figura 9- "Helva" a fanzine, páginas	33
Figura 10 "In Between"- Gobelins	33
Figura 11 – Capa e contracapa " The art of Helva & Mr. Heave": uma animação	34
Figura 12 – Arte de conceito da face de Helva	35
Figura 13 - Referências e rascunhos de Helva	36
Figura 14- Exploração gráfica da face de Helva	36
Figura 15 – Helva em "Helva" uma fanzine e em "Helva e Mr. Eaves" BD.....	37
Figura 16 – Mr. Eaves em "Helva" uma fanzine e "Helva e Mr Eaves" BD"	37
Figura 17 – Painel com a transformação de Mr. Eaves.....	38
Figura 18 – "The Melancholy Death of Oyster Boy and Other Stories" e a ilustração com o poema de "Mummy Boy"	39
Figura 19 – Poema "Despair" de «ΩHPL escrito em 1918.....	40
Figura 20 – Página de "Helva e Mr. Eaves" quando Helva fala sobre o poema referido	40
Figura 21 – Página 4 em esboço e finalizada	42
Figura 22 – Página 19 em esboço e finalizada.....	43
Figura 23 – Página 21 de "Helva e Mr. Eaves" poster do filme "Frankenweenie" de Tim Burton.....	44
Figura 24 – Página de "Helva e Mr. Eaves", sala de estar.....	44

Figura 25 – Digitalizações de experiências em papel	45
Figura 26 – Página de “Helva e Mr. Eaves” quando Helva é atacada por corvos	46
Figura 27 - Cena e Poster do filme “Niagara”	46
Figura 28 – Poster e Cena do filme “ The Masque of the Red Death”	46
Figura 29 - Interior da sala e escritório de Helva.....	47
Figura 30 – Exteriores, Rua onde Helva vive.....	48
Figura 31 - Exterior , Cemitério	48
Figura 32 – Arte de conceito de Helva e Mr. Eaves	49
Figura 33 – Arte de conceito da secretaria de Helva	49
Figura 34 –Arte de conceito de Helva e Mr. Eaves.....	50
Figura 35 –Arte de conceito da rua e quarto de Helva	51
Figura 36 – Arte de conceito e exploração da caracterização dos personagens	51

Introdução

O relatório que aqui se apresenta divide-se em dois capítulos: o capítulo I, que consiste no enquadramento teórico da banda desenhada *Helva e Mr. Eaves*, e o capítulo II, que descreve o processo criativo dessa obra.

O relatório inicia-se com a definição de banda desenhada e o estudo dos principais autores que marcaram o surgimento artístico desta forma de expressão, como William Hogarth, o primeiro ilustrador a introduzir a sequência narrativa na ilustração; ou Rodolphe Töpffer, que desaprova os princípios impostos pelo academismo e defende que estas regras eram demasiado extremas para os artistas.

De seguida menciono o acontecimento que mais impacto teve na indústria das bandas desenhadas de horror: a criação do Comics Code Authority o qual consistia num conjunto de normas que proibiam maioritariamente a difamação da polícia e do governo, como também o uso de palavras profanas, como as designações terror ou horror no título. As obras autorizadas recebiam o selo de aprovação pela Comics Code Authority (CCA). Apesar dos muitos reveses, os artistas não abandonaram este género e o sentimento de recusa incentivou à união da comunidade artística, e dos fans. Torna-se importante mencionar o papel da editora EC Comics, que se tornou uma potência da indústria e que mudou a cultura dos comics de terror para sempre, sendo conhecida por publicar as obras mais famosas de horror e por lançar as carreiras de alguns dos maiores artistas e escritores da indústria.

No segundo capítulo deste relatório descrevo o processo criativo e o caminho percorrido para a concretização deste projeto, começando com os antecedentes, projetos académicos dedicados a estas personagens que desenvolvi no primeiro ano do mestrado e que fomentaram o desenvolvimento deste trabalho.

As inspirações são também abordadas, não só por os autores em questão: Tim Burton, Edgar Allan Poe e H. P. Lovecraft; servirem de referência estética, mas também por fazerem parte da própria narrativa que é contada.

De seguida descrevo os personagens principais desta obra e o modo como se desenvolveram ao longo do processo de criação e da sua jornada narrativa.

Por fim, recorreremos cada passo da concretização da banda desenhada, desde o guião ao livro finalizado, passando pelos os esboços e as fases de renderização.

Enquadramento teórico

1.1 Banda desenhada

1.1.1 Definição

A banda desenhada consiste, geralmente, em apresentar sequencialmente uma narrativa, através de elementos visuais e textuais. Esta forma sequencial é assumida pelo artista e/ou escritor de maneira a retratar convenientemente as emoções e acontecimentos da narrativa. Esta opção gráfica, que remete para a passagem de tempo através de imagens tem como intenção uma apreensão visual intuitiva e clara da narrativa pelo leitor, existindo mesmo obras que não recorrem a palavras, mas apenas a imagens e figuras, através das quais é mostrada a ação. Deste modo, a banda desenhada recorre a um conjunto de elementos que fazem com que essa partilha de informação seja familiar e inteligível para o leitor, como acontece, por exemplo, com a organização gráfica de uma página no sentido horizontal, em que se pretende demonstrar que a ação e a personagem representada está a mover-se rapidamente, ao passo que linhas curvas e e verticais indicam o oposto.

(Kovacks & Marshall 2011, p.9)

Contudo, tais elementos e estruturas visuais são apenas guias e não regras incontornáveis da produção de uma narrativa gráfica. Muito pelo contrário, estes guias e elementos devem ser explorados artisticamente consoante a mensagem pretendida e quanto mais criativos forem os seus usos, mais acrescentam à sofisticação da narrativa e enriquecem a experiência do leitor. Essa exploração artística, que nos permite uma envolvimento mais próxima da história, dá também, ao leitor, informação sobre o mundo e as personagens retratadas. Assim, se, por um lado, uma banda desenhada contém vários painéis desalinhados e sobrepostos, ou várias falas e personagens em movimento, tal indica-nos um ambiente caótico e atribulado, provavelmente uma cena de ação. Se, por outro lado, estiverem retratados painéis com paisagens, poucas falas, cores pouco saturadas e escuras, intuímos que se tratará de um momento simbolicamente contemplativo para os personagens e que dá ao leitor uma oportunidade para conhecer melhor o mundo narrativo.

Historicamente é comum, na criação de uma banda desenhada, existir uma conclusão moral. Como afirma David Kunzle; em *Comics, Manga, and Graphic Novels- A History of Graphic Narratives* de R. Petersen; estas narrativas têm a possibilidade de comunicar uma qualidade didática, ou seja, têm o objetivo de moralizar as ações descritas pelos personagens e no fim retirar uma ilação heroica. Esta estratégia narrativa pode-se comparar à estrutura de contos populares ou fábulas, que proporcionam a dualidade moral entre o certo e o errado, o mau e o bom. Esta abordagem ética, presente muitas vezes nas histórias de banda desenhada, não é, porém, algo estritamente necessário; porém, trata-se de uma característica que oferece à obra uma conexão mais direta com o leitor, como também proporciona uma história mais dramática e até mais memorável. (Petersen, 2011, p. 16)

The moral quality of a [comic] strip is in direct proportion to the strength of the narrative element. To narrate, first of all, to polarize a sequence of events into Before and After, Then and Now, Cause and Result, Crime and Punishment.
(David Kunzle, p.16)

1.1.2. Principais criadores

Nas origens da banda desenha, podemos verificar que um dos objetivos das obras era retratar algo de errado na sociedade, frequentemente feito de maneira sarcástica e humorística, com o propósito de suscitar uma reflexão no leitor, como acontece nas obras de William Hogarth (1697-1764), pintor e ilustrador inglês, cujas obras variam de retratos realistas a séries ilustradas, as quais se aproximavam do que seriam as futuras bandas desenhadas. Tratava-se de ilustrações que narravam visualmente um acontecimento, usando sequências de personagens, ações e espaços, algo que podemos constatar na figura 1, a publicação de William Hogarth de 1732 intitulada *Marriage à la Mode*, composta por seis gravuras de ilustrações narrativas, caracterizadas por uma repetição de imagens que guia a visão do leitor e a compreensão da ação, através da recorrência de personagens e ações.

Hogarth seguia a moda do século XVIII de criar ilustrações satíricas. É importante mencionar que o autor passou parte da sua infância com os seus pais e irmãs numa clausura dedicada a famílias endividadas na Prisão de Fleet, em Londres. Por isso, é muito comum que as suas narrações acabem por retratar os personagens numa prisão, num asilo ou até numa execução. Sendo assim, o seu principal tema é a restrição da liberdade na sociedade em que vivia através das rígidas limitações religiosas, sociais e artísticas da altura. A sua linguagem narrativa e visual dá-lhe uma sensação de libertação, em que convida o leitor a descodificar nas suas imagens a mesma sensação.

William Hogarth adorava vagare pelas ruas de Londres, observar as pessoas e as situações que ocorriam. Como o próprio diz, “estes acontecimentos insígnies e sujeitos marcantes” inspiravam uma poderosa atração visual e narrativa que o motivava a criar obras mais verdadeiras que a própria realidade, pois as suas qualidades de observador dos detalhes da sociedade contribuíam para uma representação satírica dos problemas da mesma. Algo que se confirma na seguinte citação, que podemos encontrar no livro (Smolderen 2014 p.4 e p.17)

I therefore endeavored a habit of retaining whatever I saw in such a manner as by the repeating in my mind the parts of which objects were composed I could by degrees put them down with my pencil.

(William Hogarth, 1955)



Figura 1 "Marriage à la Mode" Um conjunto de seis gravuras antigas, publicadas em “The Works of William Hogarth”

Em *The Origins of Comics*, Thierry Smolderen refere e compara os vários artistas que se destacaram como pioneiros da banda desenhada no seu tempo. Destaca não só William Hogarth, que um século depois continuava a inspirar autores e ilustradores com as suas

obras, mas também Rodolphe Töpffer (1799-1846), artista gráfico e escritor nascido em Geneve. O estilo de Töpffer teve um grande papel na história da banda desenhada pois este era caracterizado por um traço atarantado, infantil e até desajeitado, porém deliberadamente escolhido, como podemos verificar na figura 2.

Existe, claramente, uma grande distância visual entre as obras de Hogarth e de Töpffer: o primeiro tem extrema atenção a detalhes e o seu trabalho, ainda que sarcástico, é elegante, enquanto o do segundo está completamente despreocupado com as leis do desenho clássico. Estas diferenças devem-se à perda do gosto pelos valores estéticos da era romântica da ilustração e à assunção de formas mais primitivas de expressão, incluindo o graffiti, os desenhos de crianças, as caricaturas, as iluminuras góticas e o estilo grotesco. Estes elementos iriam permitir aos cartoonistas expressar-se com mais facilidade. Artistas como Töpffer dedicaram os seus estudos teóricos e reflexões a estas questões artísticas. As representações de situações cómicas e constrangedoras podiam ser efetuadas de maneira mais *cartoonizada* e rabiscada: Töpffer também assume que o seu estilo simplificado podia ser comparado ao estilo pictórico usado em momentos históricos da arte, como os manuscritos medievais ou os graffiti de Pompeia. Por isso, a simplificação do traço não deveria levar a que fosse considerado menos excelente que qualquer outro estilo, como o próprio expressa:

Have you ever been to Herculaneum, at Pompeii? . . . Me neither. But they say that on the exterior walls of the houses . . . of this buried city, we can see awkward sketches, some in charcoal, others in chalk or blood, of figures that are stationary, that walk, and that act. It's funny, and unexpected (...) to find the same little "doodle men" from 1800 years ago that our kids now fashion.
(Töpffer 1998 , p.27)

Thierry Smolderen enfatiza o que Töpffer defendia: o academismo impôs princípios demasiado racionais e extremos aos artistas. No entanto, como defende, estas regras podem não ser aplicadas, pois o autor acredita que as obras de arte desprovidas de tais guias formais têm mais valor na sua essência genuína e que isso é algo que não pode ser medido ou estipulado por normas. Muito simplesmente, este defende a qualidade da individualidade expressa vigorosamente por artistas (Smolderen 2014 p.25 e 30).

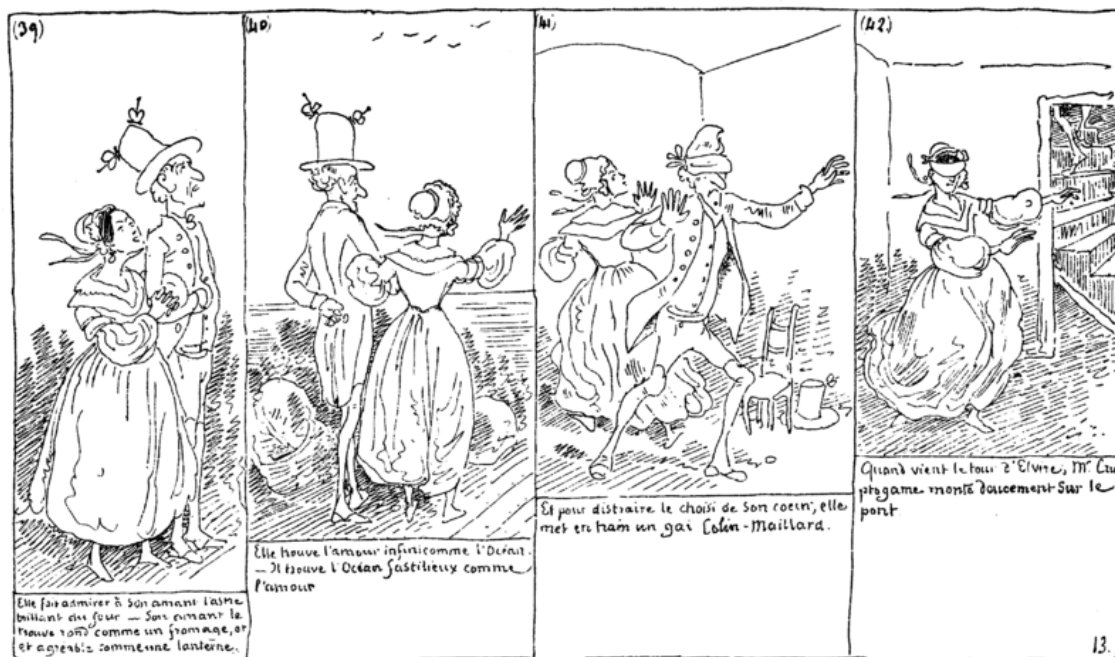


Figura 2 “Histoire de Monsieur Cryptogame” de Rodolphe Töpffer (1830)

Esta contestação das normas e regras incutidas pelo academismo tornou-se algo extremamente marcante na história da ilustração e, também, na história da banda desenhada, pois agora os artistas tinham a liberdade de realmente se expressar com o seu traço livre e explorar artisticamente técnicas que tradicionalmente não seriam permitidas. Tal leva à criação de obras mais expressivas e que mais facilmente comunicam com o leitor. A verdadeira essência da banda desenhada e dos variados estilos de ilustração é essa: o facto do leitor se poder relacionar com diferentes artistas e as histórias que estes contam pelas imagens que desenham, pois a formalidade do desenho, por um lado, é importante para a aprendizagem técnica inicial, mas é algo que deve ser assumido apenas como uma referência para ser explorada no intelecto do artista e para que este possa exprimir de melhor maneira a sua mensagem. Daí ser tão importante mencionar aqueles que antes de nós saíram das normas da sua época e se destacaram pelo seu estilo próprio.

1.2 O terror na BD

As bandas desenhadas de horror surgiram maioritariamente no seguimento das *pulp magazines*, pequenas revistas de ficção publicadas o mais rápido e o mais barato possível. A palavra *pulp* refere-se aos materiais baratos que eram usados para a sua produção de baixa qualidade, a qual, no futuro, iria contrastar com as bandas desenhadas de super-heróis que surgiram pois essas eram impressas em materiais de melhor qualidade. Esta produção das revistas *pulp* dava-lhes uma estética barata e com isso uma reputação temática sinistra e macabra, o que levou a que o termo *pulp fiction* significasse literatura de baixa qualidade. Mesmo com essa má reputação, nelas foram publicadas histórias escritas por autores populares como Agatha Christie, Arthur C. Clarke, Joseph Conrad, F. Scott Fitzgerald, H. P. Lovecraft, Upton Sinclair, Mark Twain ou H. G. Wells, entre muitos outros.

As décadas de 1920 e 1930 foram as mais populares deste género, havendo vendas de milhares de histórias, não só de horror como também de detetives e mistério, fantasia, crime, humor, romance, ficção científica, guerra, *western* e até pornografia. Revistas intituladas Dime Mysteries, Horror Stories e Terror Tales eram as mais populares da altura, e com o crescer da popularidade deste género estas tornaram-se tão sinistras e gráficas que as pessoas começaram a protestar contra o conteúdo perturbador publicado. Por esse motivo, o género *pulp* de terror começou a perder a sua fama no início dos anos 1940.

A indústria das bandas desenhadas, influenciada pela década de popularidade das *pulp*, começou a introduzir personagens como vampiros, monstros, cientistas malucos e outros elementos supernaturais e de terror. Porém, foi apenas em 1946 que uma BD totalmente de terror foi publicada, intitulada Eerie Comics e publicada pela. Começou, então, um lançamento de várias coleções de *horror*, como a Adventures Into the Unknown, publicada entre 1948 e 1967 (Walton, 2019, pp.23 a 26).

Quando falamos sobre a história das bandas desenhadas de terror, é impossível não mencionar a EC Comics, a editora fundada em 1944 por Max Gaines, que começou como Educational Comics, com o objetivo institucional de criar narrativas sobre ciência e história para o mercado das igrejas e das escolas. Quando Max Gaines faleceu em 1947, a empresa foi assumida pelo seu filho William Gaines, que transformou totalmente a missão da editora para que esta fosse bem sucedida na moda da altura. Trabalhando com artistas e escritores novos e talentosos, a EC Comics começou a criar histórias de crime, pois eram as mais populares na década de 1940. Então, em 1950, William Gaines levou a

EC numa nova direção, lançando uma nova linha de títulos direcionada a adolescentes e jovens adultos, numa altura em que o género de terror estava a crescer rapidamente. A nova era da EC Comics, intitulada EC New Trend, incluía histórias com enredos complexos, descrições lúdicas, humor negro e ilustrações muito gráficas, nunca antes vistas nas bancas. Até ao ponto de o FBI abrir um caso contra a editora pelas suas publicações demasiado explícitas. Como afirma Walton, algo especial desta editora é o facto de que a mesma tinha uma abordagem diferente com os artistas, pois na altura era regra os artistas seguirem o estilo imposto pelas editoras e estes não serem mencionados na publicação; porém, qualquer artista que trabalhasse na EC era encorajado a explorar o seu próprio estilo e estes tinham não só o crédito na publicação como páginas biográficas nas *comics* que criavam (Walton, 2019, p.30).

Esta nova abordagem teve um enorme impacto na comunidade artística e, especialmente, na imagem que as bandas desenhadas tinham na sociedade: estas começaram a ser levadas muito mais a sério, como também os seus artistas. Antes nunca se mencionava quem eram as pessoas que desenhavam as adoradas personagens e agora os fãs começavam a ter cada vez mais interesse pelas pessoas por detrás das bandas desenhadas, facto que uniu a comunidade. Esta transformou-se de um grupo de pessoas que gostava de ler para uma comunidade de pessoas que partilhavam os mesmos interesses.

As bandas desenhadas de horror tiveram, então, o seu momento de maior popularidade entre 1950 e 1955. Os títulos de horror estavam a ser publicados com rapidez e os fãs adquiriam-nos tão rápido quanto as revistas eram publicadas. Infelizmente, as coisas mudaram drasticamente para este género quando a opinião do público se alterou.

1.2.1 Comics Code Authority

O livro *The Horror Comic Never Dies: A Grisly History*, de Michael Walton, é extraordinariamente detalhado quanto à história, ao sucesso e às atribuições do gênero de terror das bandas desenhadas. A obra aborda mesmo a forma como se tentou fazer as BDs de terror desaparecerem do mapa. Esta obra é, também, relevante porque mostra o quão importante é a liberdade de expressão dos artistas, o contexto social em que eles trabalhavam e o modo como a relação entre arte e comunidade pode ter um impacto na indústria.

Tudo começou com a era pós segunda guerra mundial, quando os Estados Unidos da América enfrentavam um aumento na delinquência juvenil. Na década de 1950, os adolescentes eram um grupo extremamente marginalizado, a cultura adolescente, como a conhecemos hoje, não existia e este segmento da população tinha dificuldade em encontrar o seu lugar e identidade no mundo. Os adolescentes não eram vistos como um público-alvo para qualquer mídia e viviam num mundo muito diferente dos seus pais, pois nesta altura o país vivia em medo, devido à guerra fria, sendo por isso importante seguir as regras, ser bem-comportado e respeitar as autoridades. Combinando esses fatores, um grupo de adolescentes que sentia que não tinha um lugar na sociedade conduziu a um aumento de delinquência juvenil, a qual, possivelmente, provinha da educação e ambiente familiar, não sendo essa, porém, a opinião popular, para quem a culpa estava na banda desenhada e na violência e desvios que apresentava e com que, supostamente, corrompia os jovens.

Um grande número de pessoas estava preocupado com as imagens presentes nas publicações de horror e crime, pois, alegavam, estas afetavam o comportamento das crianças. Começou então um grande movimento contra as histórias de terror que levaram décadas até voltarem a ser completamente livres de restrições. Primeiramente, a American Municipal Society ordenou que vários municípios comessem a denunciar bandas desenhadas que retratassem histórias violentas, chegando ao ponto de algumas escolas e instituições organizarem fogueiras para destruir bandas desenhadas. Muitos jornalistas começaram a manifestar as suas opiniões em relação às bandas desenhadas de forma negativa e transmitiam ao leitor o quão prejudiciais para a sociedade estas podiam ser. Acreditavam que estas ensinavam às crianças que a violência era a única solução para os seus problemas e até que as bandas desenhadas atrasavam o desenvolvimento social da juventude. Em resposta a estas acusações, um grupo de

editores de BD formou a Association of Comics Magazines Publishers (ACMP), criada oficialmente em junho de 1948, onde idealizaram um conjunto de regras e guias que as publicações deveriam seguir e decidiram que se estas fossem aceites as mesmas teriam um selo de aprovação. Porém, a ACMP não sobreviveu muito tempo e no fim da década 50 chegou ao fim (Walton, 2019, p40-43).

Pode ter sido o fim da ACMP, mas, infelizmente, a opinião da sociedade mantinha-se e assim continuou a revolta contra as obras de terror e as editoras que as publicavam. Gaines, da EC Comics, e as bandas desenhadas de terror tornaram-se os vilões da sociedade americana, sendo vistos como pessoas que apenas queriam lucrar com as mentes moldáveis das crianças. Foi apenas seis anos depois que foi criada a Comics Magazine Association of America (CMAA), em setembro de 1954. Esta tinha a missão de policiar a indústria dos *comics* e estabeleceu o Comics Code Authority (CCA) como corpo representante que iria julgar e analisar o conteúdo que pretendia ser publicado.

O código implementou, por exemplo, as seguintes regras:

- Nenhuma banda desenhada deverá conter métodos explícitos e detalhes de como cometer um crime;
- Crimes não deverão ser romantizados e não se deverá demonstrar empatia pelo criminoso;
- Polícias, juizes e qualquer cargo ou instituição governamental têm de ser representados com respeito;
- O bom deverá sempre vencer o mal e os criminosos deverão ser castigados;
- Cenas de extrema violência e tortura, cenas com armas e facas, serão eliminadas;
- Cenas de agentes da lei a morrer serão eliminadas;
- Nenhuma obra deverá ter no título as palavras horror e/ou terror;
- Cenas de derramamento de sangue, crimes sangrentos, luxúria, sadismo e masoquismo são proibidas;
- Cenas com tortura, vampiros, *ghouls*, canibalismo e lobisomens são proibidas;
- Cenas ou palavras que remetem para profanação, obscenidade ou vulgaridade são proibidas

Estas são algumas das regras, que até para a década conservadora de 50 eram deveras restritas. E quando uma BD passava a fase de aprovação, esta era publicada com o selo da CCA, que mostrava aos pais que a banda desenhada tinha respeitado todos os requisitos.



Figura 3 Comics Code Authority Seal

Este processo de aprovação não era obrigatório para a publicação de uma BD, porém, as que se atrevessem a ser publicadas sem o selo iriam sentir a retaliação dos consumidores e dos distribuidores das obras. Isto criou um cenário em que as BDs que queriam ser publicadas sem o selo teriam muita dificuldade em estar presentes nas bancas pois os distribuidores recusavam-se a vendê-las. O presidente da EC Comics, William Gaines, como era de esperar, detestava tudo o que o CCA defendia e lutou o máximo que pôde contra o ambiente austero que estes tinham criado para as bandas desenhadas de horror (Walton, p.53 a p.65).

Este conflito entre a liberdade de expressão dos artistas de terror e os fornecedores e editoras causou uma grande quebra no consumo e no acesso a este género de bandas desenhadas. O que fez com que as editoras, e principalmente os artistas, tivessem de se adaptar às regras estabelecidas, fugindo ao máximo dos elementos de terror e escolhendo temas de ficção científica.

Com a queda da procura do género de terror, as histórias de super-heróis tiveram cada vez mais sucesso, entrando-se na Era de Prata das bandas desenhadas, com um público-alvo que era principalmente constituído por crianças e adolescentes; porém, as bandas desenhadas de terror tentavam resistir, com alterações de elementos específicos pois as editoras viam-se na obrigação de se adaptarem ao código. Por exemplo, a editora DC publicou duas linhas de terror que conseguiram sobreviver às regras, intituladas House of Mystery e House of Secrets, que antes eram histórias com personagens sobrenaturais como vampiros, lobisomens, demónios... Agora, com a aprovação do CCA, tornaram-se histórias de ficção-científica, mistério e suspense (Walton, 2019 p.67e p.68). Esta

alternativa não era necessariamente algo que fizesse prevalecer o gênero de terror, pois tudo deveria ser alterado para gêneros de suspense e mistério e a essência real das histórias de terror desaparecia, dado que tudo era monitorizado ao detalhe.



Figura 4 *House of Mystery* 1978 , com o céu da CCA

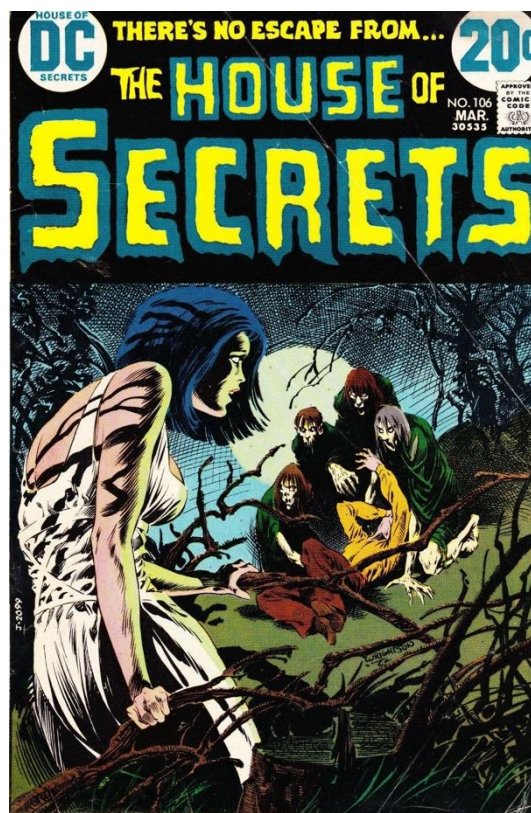


Figura 5 *House of Secrets* 1973, com o céu da CCA

A EC Comics foi a editora mais afetada por todas estas mudanças e restrições. Como não apoiava a ideologia da CCA, publicou uma edição em que apelava aos leitores para agirem contra o que se estava a passar, tendo recebido centenas de respostas dos leitores fiéis que ainda apoiavam as histórias de terror. As cartas pertenciam a fãs de várias idades, desde crianças a adolescentes e até adultos que se revoltavam contra as regras estabelecidas. Como relata Walton, uma das cartas pertencia a uma mãe que dizia o quão importante para ela e os seus filhos era ler as BDs pois era a única forma de entretenimento que a sua família tinha.

Como referido anteriormente, Gaines lutou com tudo o que tinha para conseguir continuar a publicar histórias sem restrições, porém, em setembro de 1954 este anunciou que a EC Comics iria cancelar as suas bandas desenhadas de terror e crime e começar uma nova coleção de histórias limpas de qualquer elemento assustador. Inicialmente

Gaines recusou trabalhar com a CCA, porém, este precisava das vendas e, para isso, do selo de aprovação. Surgia uma nova esperança; porém, esta nova direção da EC não fez sucesso e com o passar do tempo e depois de Gaines cancelar todos os títulos, a EC renasceu mais tarde, com uma nova BD intitulada *Mad*, que introduzia problemas políticos e sociais de maneira satírica e que continua a ser publicada até aos dias de hoje (Walton, 2019, p.72-p.79).

Com o passar do tempo e as mudanças sociais, as grandes editoras começaram a rejeitar o código e a publicar histórias com elementos de terror, comprovando o quão antiquadas as regras eram e que já não se aplicavam aos tempos que se viviam. A Marvel e a DC foram as primeiras grandes editoras a atreverem-se a publicar títulos de horror e a receberem a aprovação dos leitores. Histórias como *Dead of Night*, da Marvel, publicada de abril de 1974 até agosto de 1975, e *Swamp Thing*, da DC, publicada de novembro de 1972 até setembro de 1976, são disso exemplo, entre muitas outras. Com esta mudança da visão dos consumidores, as histórias de terror em formato de revista começaram a ter mais sucesso e os artistas viram a oportunidade de publicarem histórias independentes. Estas obras não eram vendidas nas bancas que normalmente vendiam as bandas desenhadas, mas sim em livrarias alternativas onde o processo de publicação de uma obra era muito mais acessível pois não havia nenhuma necessidade que estas passassem por qualquer tipo de aprovação. No final dos anos 70, o mercado das bandas desenhadas estava saturado de histórias de terror e finalmente as visões dos consumidores e dos artistas de banda desenhada estavam alinhadas.

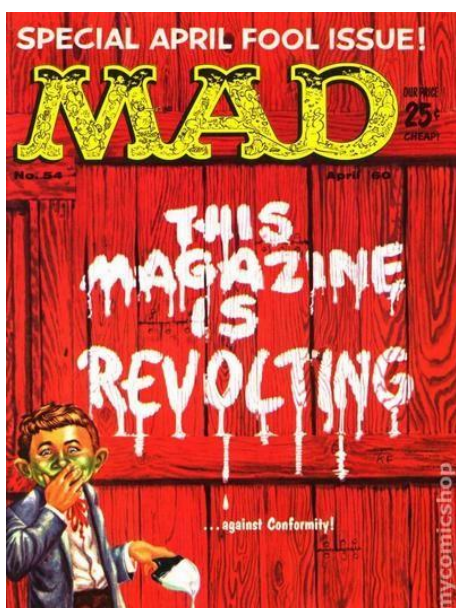


Figura 6 MAD Magazine, 1952

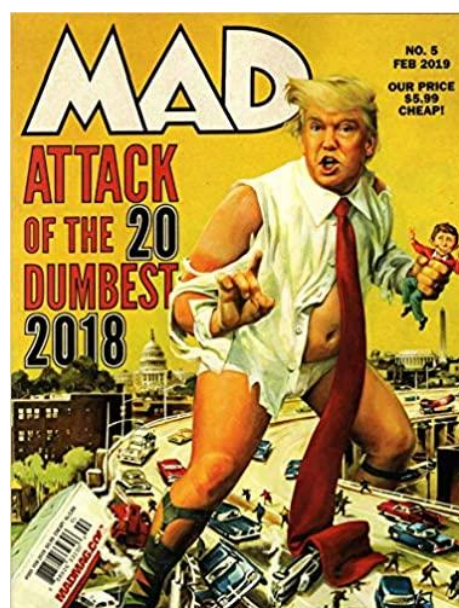


Figura 7 MAD Magazine, 2018, ECC

Iniciava-se, assim, uma nova era para este gênero, no qual as editoras mais influentes se aventuraram a publicar histórias de terror, e muitas coleções continuaram a ter sucesso como *The Swamp Thing*, da DC. Ambas as editoras de maior renome, a Marvel e a DC, criaram novas coleções de banda desenhada especificamente do gênero de terror, como por exemplo o selo alternativo da DC, a Vertigo, que em 1993 contratou novos escritores para modernizar as bandas desenhadas de horror. Muitas das histórias usavam personagens já existentes do mundo da DC, porém, com um enredo para audiências mais maduras, entre as quais histórias como a trilogia *Batman: Red Rain* (1991-1999), a coleção mais memorável para o gênero de horror das BDs. A DC continuaria a publicação de BDs de horror como *The Dark And Bloody* 2016 e *Gotham By Midnight* 2015, entre outros títulos.

A Marvel acompanhou a tendência e no ano 2000 surge a linha Marvel MAX, na qual a editora publicou histórias explícitas e não censuradas. Obras de horror como *Blade*, de 2002, ou *The Dark Tower*, primeiramente publicada em 2007 e com várias publicações até 2016 são disso exemplo. Adaptações de livros de horror tiveram igualmente lugar, como *The Stand*, de Stephen King, banda desenhada publicada em 2008 até 2012, tiveram igualmente lugar

O código passou a ser cada vez menos usado ao longo dos anos, e a Marvel parou de submeter-lhe as suas histórias em 2001. Em 2010, a DC seguiu os mesmos passos, e esta decisão das duas grandes potências das bandas desenhadas influenciou todas as outras editoras.

2. Processo criativo

2.1 Memória descritiva

Este projeto conheceu um desenvolvimento que atravessou os dois anos letivos do mestrado em Design Multimédia, iniciando-se no primeiro semestre com um pequeno projeto em que apenas existia a personagem principal, Helva, que lutava com uma assombração, originando uma pequena banda desenhada. O projeto e respetivo conceito evoluiu para um Art Book, no segundo semestre do primeiro ano, no qual os personagens e o mundo narrativo foram explorados a nível visual, na unidade curricular de Animação. Com esses trabalhos como pilares iniciais, com o conceito baseado nas personagens criadas e com o género de horror gótico como preferido, deu-se seguimento ao mesmo no projeto final de mestrado, onde apresento uma banda desenhada finalizada com 50 páginas, acompanhada de um guião e um Art book.

Para que conseguisse sustentar o projeto de maneira mais informada, pesquisei sobre narrativa visual e sobre escrita de guiões para banda desenhada e, posteriormente, criei um mundo narrativo, as respetivas personagens e uma identidade visual e conceptual para a obra. A nível técnico, todas as ilustrações foram desenhadas digitalmente, mantendo um estilo de rascunho com cores básicas para que o processo seja mais ágil, porém, adaptando as cores e estilos a cada capítulo.

A história está dividida em quatro principais partes, primeiramente com a introdução da problemática e das três personagens envolvidas. Nos seguintes capítulos, a história baseia-se em três criadores do mundo do horror gótico e, por isso, cada capítulo tem uma identidade diferente, concordando com cada autor. Isso faz com que narrativamente os personagens entrem em mundos visuais diferentes, o que dá à história um peso metafórico visual e também narrativo. Os autores escolhidos são icónicos do estilo de horror de séculos passados e do presente, relacionando-se não só pelo género de criação, mas também pela influência que uns tiveram sobre outros. Neste projeto, cada capítulo foi dedicado a cada um destes autores: H. P. Lovecraft, Edgar Allan Poe e Tim Burton. Em cada um, a personagem principal dedica-se às histórias daqueles e a narrativa transforma-se nos terrores específicos de cada um.

As assombrações começam com a ida de Helva e Mr. Eaves ao cemitério, lugar simbólico para o autor Tim Burton. Neste ponto, a estética das suas animações é influente, tal como o uso de tons cinza, de pretos e de brancos. De seguida, quando Helva cita H.P. Lovecraft, o estilo visual torna-se mais negro e a condizer com a besta que ataca Helva, com um

estilo molhado e gorduroso que é mostrado por linhas grossas e reflexos. Por fim, no desespero dos personagens que são atacados por corvos assassinos, o capítulo é estilisticamente influenciado pelos filmes em technicolor, técnica característica dos filmes dos anos 1960 e 1970 como *The Masque of the Red Death*, baseado num conto de Edgar Allan Poe.

Outras referências foram usadas na construção visual da história, como, por exemplo, as *mangas* de Junjio, também ele um autor de terror no mundo das histórias japonesas. O filme *Birds*, de Alfred Hitchcock, em que me inspirei nas poses dramáticas da personagem que é atacada por pássaros, tal como na minha banda desenhada, foi uma referência crucial, pois dá ênfase ao drama aterrorizante do enredo.

2.2. Os antecedentes

2.2.1. “Helva”: um fanzine

Como referido, o projeto nasceu com uma pequena experiência na área de banda desenhada, e essa primeira exploração gráfica aumentou o meu gosto pela narrativa. Com isso cresceu uma vontade de desenvolver um projeto mais ambicioso, coeso e de maior profundidade simbólica e narrativa. Começando com o projeto “Helva”, uma fanzine, que foi criada no âmbito da disciplina de Projeto I no primeiro ano de mestrado de Design Multimédia, esta teve como objetivo principal retratar os sintomas de ansiedade de maneira figurativa, mais especificamente sintomias como a desassociação e a despersonalização, sentidos pela personagem principal e que nesta obra são personificados num gato preto que assombra a protagonista. Graficamente este projeto resumiu-se a cinco páginas de ilustrações monocromáticas com detalhes em verde e vermelho, em que esta pequena banda desenhada pretende somente ser conceptual e não totalmente narrativa. Tratou-se de uma primeira experiência de exploração destas personagens e da personificação de emoções e estados mentais que, por vezes, são difíceis de retratar visualmente e até de explicar verbalmente. Titula-se apenas de “Helva”, pois o personagem do *gato* é apenas um fragmento da própria personagem principal e uma parte da sua imaginação. Não perdendo essas características posteriormente, adicionei mais personalidade e ação ao personagem que no futuro viria a tornar-se Mr Eaves.

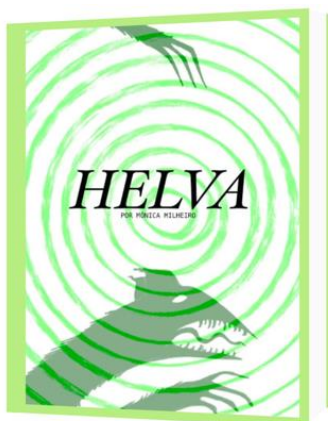


Figura 8 Helva: Fanzine , capa



Figura 9 “Helva” : Fanzine , páginas

A principal referência e inspiração desta história é a curta-metragem animada *In Between*, do estúdio Gobelins. Aqui, a personagem principal é diagnosticada com ansiedade social e esta ansiedade personifica-se num crocodilo, que a tenta proteger de todas as interações sociais. Este conceito de antropomorfização de animais amigáveis em diagnósticos mentais que prejudicam ou ajudam a personagem principal foi o ponto de partida para a criação dos meus personagens e narrativa.



Figura 10 “In Between” - Gobelins

O motivo pelo qual simpatizei com tal conceito foi o facto de me identificar com o que a personagem estava a passar na curta-metragem e de esses sintomas de ansiedade com que escolhi retratar “Helva, fazerem parte da minha vida pessoal.

Dessa maneira, tornaram-se fonte de inspiração para a minha história, o que também me ajudou a entender melhor o meu intelecto na criação de personagens com consistência psicológica.

Com um conceito e um objetivo fixos, iniciou-se a exploração visual destes personagens e da narrativa. Na próxima oportunidade que se apresentou, surge o seguinte projeto.

2.2.2. *The art of “Helva e Mr Eaves”*: uma animação



Figura 11. capa e contracapa *The art of “Helva e Mr Eaves”*: uma animação

No seguimento do projeto mencionado anteriormente, desenvolveu-se este *artbook*, criado no âmbito da unidade curricular de Animação, no segundo semestre do primeiro ano do mestrado de Design Multimédia, continuando, assim, a exploração dos personagens, agora de maneira muito mais expandida e focada, sobretudo, na sua caracterização física.

Aqui nasce outra perspetiva para este projeto, na qual os personagens têm uma relação não só um com o outro, mas também com o leitor, e, neste pequeno livro, são apresentadas as várias referências físicas e psicológicas que inspiraram a criação dos personagens. Este projeto de criação e exploração da caracterização de personagens mostrou o quão importante a identidade e o carácter de uma personagem, bem como o espaço onde estes vivem, são, pois sem esses aspetos serem explorados conceptual e graficamente, a narrativa será vazia de criatividade visual e torna-se difícil projetar o seu objetivo para o leitor. Este foi um trabalho intenso, que impulsionou o próximo e final passo na génese deste projeto de banda desenhada.

2.2. As personagens

2.2.1. Helva

Helva é uma jovem adulta que vive numa cidade grande em França, tem ambições de ser uma grande escritora de histórias de fantasia, porém, acha que a sua falta de experiências e de aventuras, implica pouca imaginação para criar tais histórias. Helva é uma rapariga insegura em relação às suas competências e à possibilidade de concretizar o seu sonho, e também, por vezes, imatura e não faz as melhores escolhas, não segue os conselhos que são dados, e é persistente quando tem um plano em ação, mesmo que não seja o mais moralmente aceitável. Contraditório com a sua insegurança em relação à falta de imaginação, Helva é deveras confiante nas suas atitudes e planos, pois não põe em causa as consequências e o que poderá acontecer no futuro, e revela, com este comportamento, uma ingenuidade que se observa ao longo da história, ao pensar que tudo irá correr bem, mesmo quando está em sarilhos.

As principais referências na criação da personagem são Louise Brooks, Beatriz Costa e Mae Questel, principalmente no que respeita às características físicas: os cabelos curtos do estilo icónico dos anos 1920, a forma redonda da face de Costa, com os seus lábios finos e a sua atitude mais europeia; em relação a Questel, os seus grandes olhos e pestanas compridas e o seu delineador de olhos clássico, outra vez remetendo para os anos 1920.

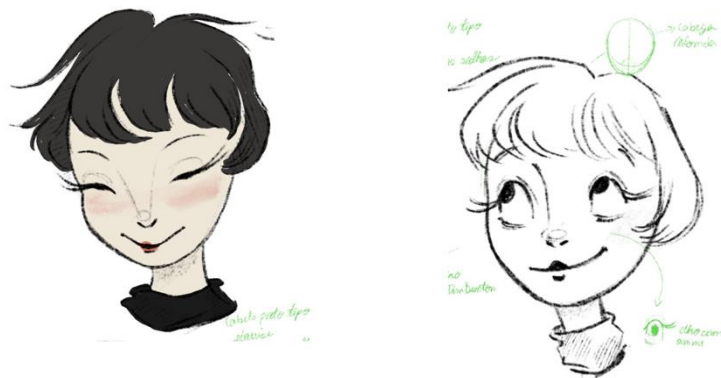


Figura 12. Arte de conceito da fase de Helva

A nível de estilo da personagem, vários aspetos foram considerados, especialmente a nível técnico, pois a personagem iria ser desenhada várias vezes ao longo da história. Foi, por isso, importante manter consistente as suas características. Daí ter escolhido algo simples, inspirado nos anos 19'60, referenciando o estilo de um ícone da altura, Twiggy, porém, em tons escuros, relacionando-se melhor com o tema de terror.



Figura 13. Referências e rascunhos de Helva

A caracterização física da personagem foi um processo de várias explorações e evoluções.



Figura 14. Exploração gráfica da face de Helva

Foram desenvolvidos vários conceitos até chegar a um ponto em que o físico retratava tanto o interior da personagem como a sua evolução psicológica. Desde a sua primeira apresentação, no fanzine “Helva”, até à última apresentação em *Helva e Mr Eaves*, a personagem ganhou curvas e uma cara mais redonda, características que revelam que a

personagem cresceu em carisma e é uma pessoa mais animada do que era em projetos anteriores.

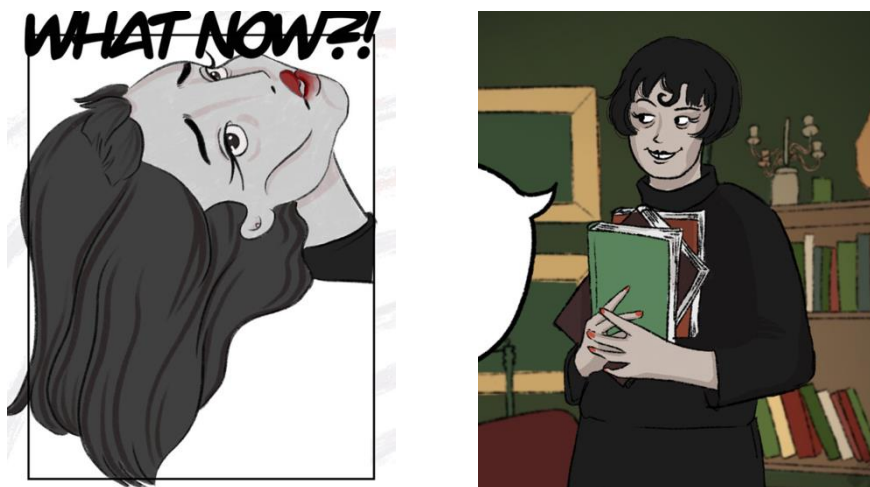


Figura 15. Helva em "Helva"- Fanzine e em "Helva e MR Eaves" BD

2.2.2. Mr. Eaves

O segundo personagem relevante desta história é um gato preto com a inexplicável habilidade de falar com a sua dona, Helva.

Mr Eaves é medroso, atento e sempre atento algo que possa correr mal e prejudicar Helva, e o seu maior atributo é ser um bom concelheiro e um bom amigo – por mais vezes que não seja ouvido pela sua companheira. Nesta história, Eaves passa por várias transformações que não consegue controlar. Quando o primeiro incidente coloca em causa a segurança de Helva, ele transforma-se num monstro irreconhecível que tenta proteger a amiga. Com Helva a continuar a meter-se em sarilhos, Mr Eaves cresce em receio e a sua outra face cresce em tamanho, até ser tão gigante e horrível que assusta a própria Helva.



Figura 16. Mr Eaves em "Helva"- Fanzine e em "Helva e MR Eaves" BD

No começo, Mr Eaves é apenas uma representação do estado psicológico de Helva e a sua caracterização consiste numa simples sombra. Posteriormente evoluiu para uma personagem mais complexa e com mais características e várias expressões.

Mr Eaves submetesse a transformações sempre que Helva entra em perigo. A sua outra face é um monstro, uma hipérbole das suas características físicas: pernas e unhas longas, um focinho mais animalesco e uma cauda gigante, elementos que vão aumentando de tamanho ao longo da história.



Figura 17. Painel com a transformação de Mr. Eaves

2.3. As inspirações

Para além das referências já anteriormente mencionadas, houve três principais inspirações para a criação do enredo desta história. Os autores mencionados oferecem várias referências visuais, com os seus múltiplos trabalhos de longas carreiras, mas as suas obras literárias, especificamente os seus poemas, têm um papel importante na história que aqui contamos.

Começamos com Tim Burton. Timothy (Tim) Walter Burton é um realizador, produtor, guionista, escritor, animador e ilustrador norte-americano que nasceu em 1958, em Burbank, na Califórnia. É conhecido pelos seus filmes de fantasia gótica e de terror, como *“Beetlejuice”*, de 1988, *“Edward Scissorhands”*, de 1990, *“Sweeney Todd: The Demon Barber of Fleet Street”*, de 2007, ou, *“Dark Shadows”*, de 2012. Para além dos filmes icónicos, Burton, em 1997, escreveu e ilustrou um livro de poemas titulado *“The Melancholy Death of Oyster Boy and Other Stories”* uma obra totalmente de humor negro sobre histórias de crianças que espontaneamente se transformam em monstros peculiares.

O mais importante para este projeto é *“Mummy Boy”*, que conta a história de um menino que, devido a uma maldição, é uma múmia. Um dia no parque, um grupo de crianças confunde-o com uma pinhata e quebram a cabeça dele pensando que de lá sairiam rebuçados, mas apenas havia baratas. Este personagem participa em *Helva e Mr Eaves* quando a aspirante a escritora se inspira nas histórias do autor para a sua própria.

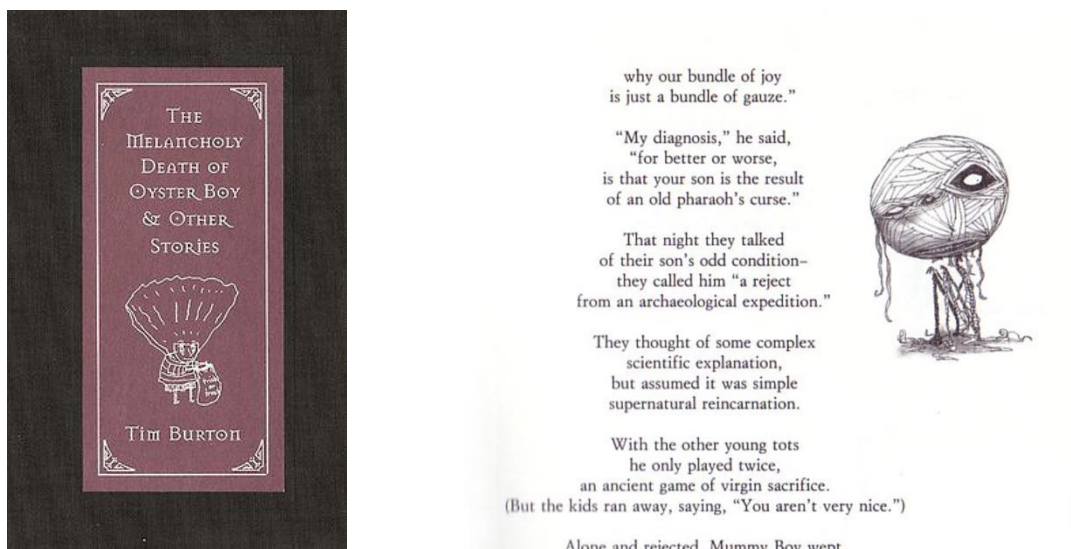


Figura 18. *“The Melancholy Death of Oyster Boy and Other Stories”* e a ilustração com poema de *“Mummy Boy”*

Quanto a H.P. Lovecraft, de nome completo Howard Phillips Lovecraft, foi um escritor norte-americano de estranhas histórias de fantasia, ficção científica e terror. Nasceu em Providence, em Rhode Island, em 1890, e é um dos autores de terror mais populares do seu género, sendo a sua obra mais popular *Cthulhu Mythos*. Igualmente aterrorizantes, porém, talvez não tão populares, são os seus poemas. Em “Helva e Mr Eaves”, Helva ao sentir-se desiludida com a última aventura em busca de inspiração, procura conforto nos poemas do autor e lê “*Despair*”, que descreve as emoções complexas e *desesperantes* de alguém que se sente perdido e abandonado. Helva, ao ler este poema, identifica-se com as emoções descritas e retira novamente inspiração para a sua própria história, sendo, de seguida, atacada por um dos monstros criados por H. P. Lovecraft.

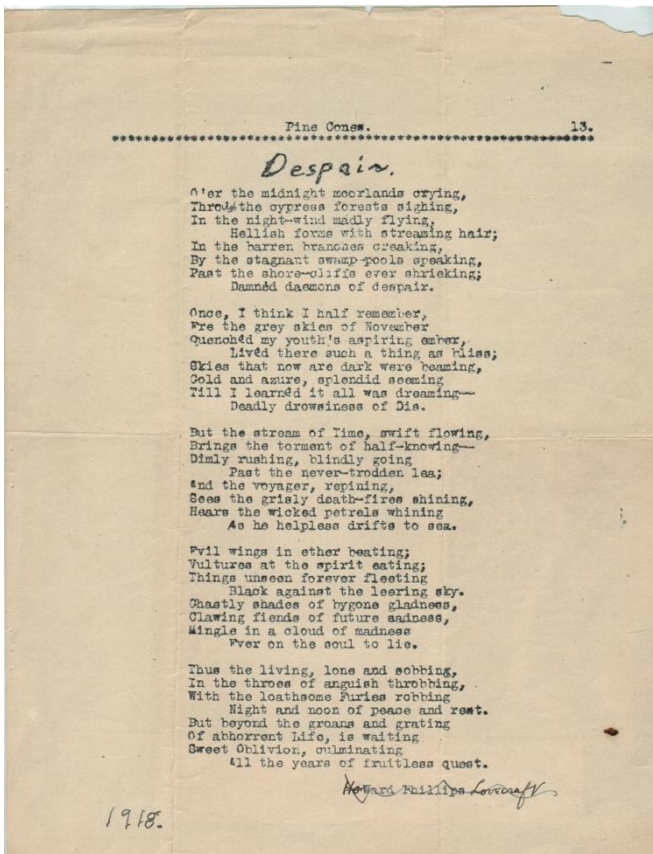


Figura 19. Poema “Despair” de HPL de 1918



Figure 20. Página de “Helva e Mr Eaves” quando Helva fala sobre o poema referido.

Quanto a Edgar Allan Poe, nasceu em Boston, nos Estados Unidos da América, em 1849, sendo um autor e poeta de histórias macabras e misteriosas que marcaram o estilo literário de terror na sua época e, ainda, é um dos criadores mais icônicos do gênero.

Na história de Helva, o poema “The Raven”, é citado no momento mais intensos da narrativa quando a personagem perdeu total esperança de concretizar o seu objetivo e é então atacada por corvos.

2.4. Helva e MR Eaves: a banda desenhada

2.4.1. Sinopse

Numa Paris intemporal, Helva é uma escritora de livros de fantasia em luta contra a falta de inspiração e a pressão do seu editor, Vincent. Sem experiências de vida marcantes, Helva pesquisa nas histórias de outros, emos grandes génios do terror gótico: Tim Burton, H. P. Lovecraft e Edgar Alan Poe.

Helva entra por caminhos perigosos ao roubar pormenores das histórias de terror., Ppor mais avisos que Mr Eaves , o seu gato, he faça, Helva contiínua e de cada vez que proclama os poemas que tanto a inspiram, conjura os demónios que os autores descrevem.

O que ela não sabe é que Mr Eaves não é o amigo que parece...

2.4.2. Esboços

Concluído o guião, comecei a interpretação gráfica da narrativa. Sempre com o apoio do guião, cada página foi esboçada explorando não só a caracterização dos personagens como a composição visual da página, tendo em conta como esta se poderia organizar de maneira que comunicasse melhor ao leitor o que era pretendido.

Normalmente, como nos exemplos seguintes, entre a página esboçada e página finalizada, podem ter mudado alguns aspetos da composição, porém, a narrativa mantém a sua essência

Porém nem todas as páginas finalizadas se mantiveram fiéis aos esboços, como o exemplo seguinte demonstra, em que, por não ser necessária a divisão dos acontecimentos em tantos painéis, decidi explorar a organização desses

elementos narrativos em apenas uma página, a qual se divide em dois momentos diferentes: o primeiro plano, onde os personagens leem o poema, e o segundo plano, em que vemos Mr. Eaves no topo da fonte do cemitério a avisar Helva de que algo está errado. Com esta organização e a harmonia verificada entre os elementos gráficos, desde os personagens e espaços aos balões de fala, a página ganha maior impacto e revela melhor a estética pretendida.



Figura 21. Página 4 em esboço e finalizada

Para além do estudo da organização dos elementos, os esboços foram a ponte entre as palavras e as ilustrações

Para uma pagina mais consistente houve também um estudo sobre as paginações das bandas desenhadas , desde os vários balões de falas que poderiam ser usados e como eles se relacionariam melhor com a estética e narrativa da historia, escolhi fazer o meu próprio estilo de balão de fala, não fugindo muito aos clássicos, cada um deles foi desenhado adaptando-se á fala e  a sua personagem. Desenhar os balões com um pincel de textura e n o apenas escolher uma circunfer ncia

perfeita, adiciona um caracter mais art and crafts e dá mais liberdade de caracterizar cada balão +a sua fala e ao que ela exprime.

Tal como nos exemplos seguintes onde se pretende enfatizar uma fala do resto das outras ou quando Mr. Eaves exprime um dos seus vários avisos.

Quanto ás onomatopeias e gritos, a fonte tipográfica manteu-se a mesma porém incorporei o grafismo das letras nas ilustrações para que essas se destaquem mas nunca saíssem do estilo gráfico.

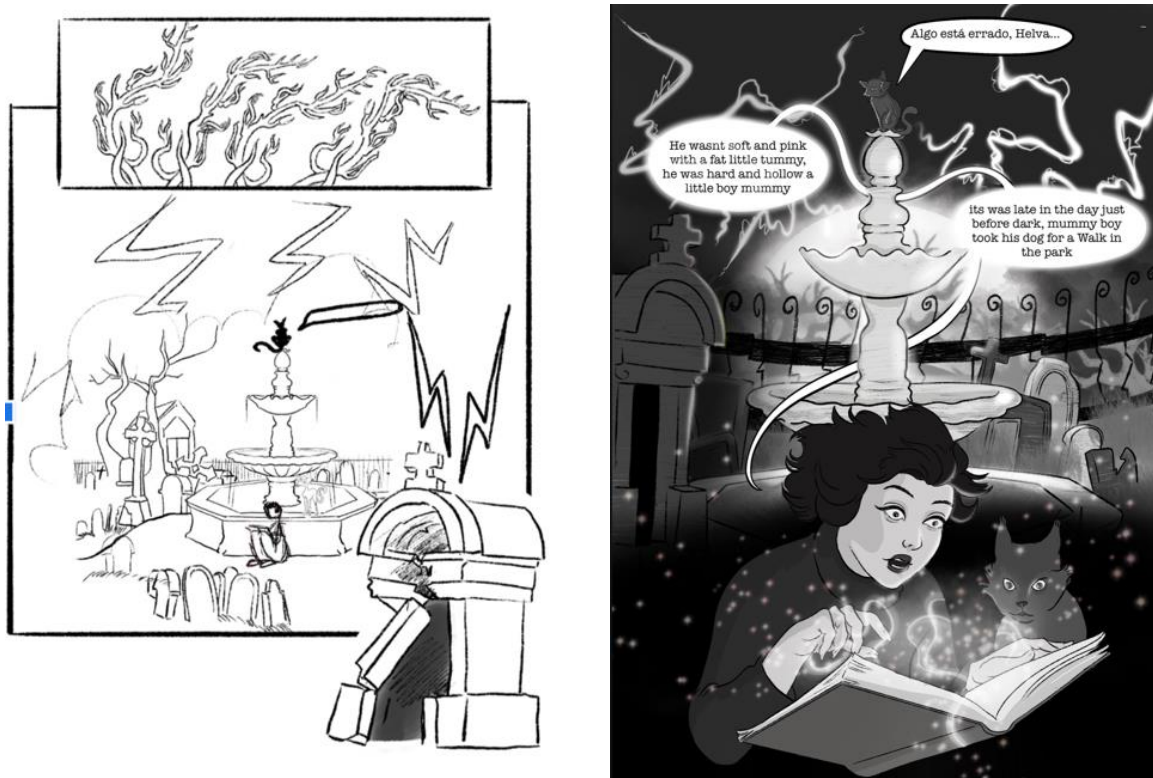


Figura 22. Página 19 em esboço e finalizada

2.4.3. Cores

As cores foram muito importantes para a narrativa visual deste projeto. Na história, Helva lê poemas de três autores diferentes e o seu mundo transforma-se numa dimensão quase surreal onde os monstros sobre os quais lê se tornam reais. Com isto, a estética acompanha o universo de cada autor em que penetramos e a obra que a personagem escolhe ler. Por exemplo, quando Helva lê um poema de Tim Burton o capítulo fica a preto e branco, tal como nos filmes de animação do realizador. O mundo torna-se em vários tons de cinza e gradualmente escurecem constante a ação da história, por exemplo

quando o Mummy Boy se desenterra do mausoléu onde estava preso, os tons negros sobrepõem-se como se o sol desaparece-se e a lua permanece, com a chuva e os trovões. E assim que os personagens conseguem escapar por entre os muros do cemitério, os tons cinza claros voltam.



Figura 23. Página 21 de "Helva e Mr Eaves" e poster do filme "Frankenweenie" de Tim Burton

Assim que os personagens saem do mundo surreal de cada autor existe um entremeio, que podemos dizer ser o mundo real dos personagens, sendo dominado por duas cores principais, o verde e o vermelho, que cobrem a sala de estar de Helva.



Figura 24 . Página de "Helva e Mr. Eaves", sala de Helva

Contrastando esta paleta de cores, quando Helva declama os poemas de H. P. Lovecraft, o mundo retorna a um estilo em preto e branco enfatizando os negros das sombras. Aqui, foram feitas várias experiências, como o uso de tinta da china e canetas de feltro de variados tamanhos e texturas. Porém, quando tais ilustrações foram digitalizadas revelaram não ter a qualidade que procurava. Então, as ilustrações continuaram a ser feitas digitalmente, porém, procurando sempre trazer diferentes texturas, semelhantes às conseguidas em papel.



Figura 25. Digitalizações de experiências em papel

No último confronto, quando Helva lê Edgar Allan Poe, os personagens entram numa dimensão que remete para os filmes technicolor, onde tudo é predominantemente vermelho. Aqui, remetemos às cores do “mundo original” com um twist macabro que exprimem uma sensação de alerta e desespero do momento mais emocionante do final da narrativa, quando Helva descobre o que Mr Eaves realmente é e teme pela vida do seu companheiro.



Figura 26. Página de “Helva e MrEaves” quando Helva é atacada por corvos



Figure 27. Cena e Poster do filme “Niagara”

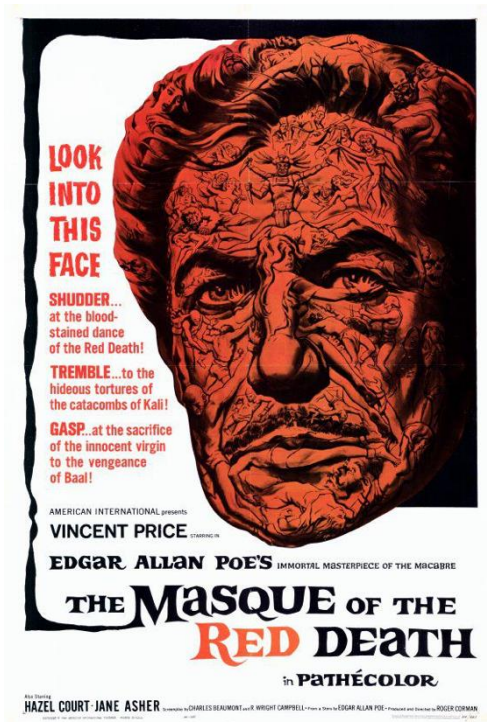


Figure 28. Poster e Cena do filme “The Masque of the Red Death”

Com estes jogos de cores pretendi colocar os personagens em dimensões diferentes da sua realidade, dando a sensação de que eles realmente não pertencem e não deveriam estar nas situações a que se submetem. Usar as cores como uma ferramenta da narrativa emocional foi um desafio muito importante para mim e para a construção do mundo diegético, pois com esta experimentação gráfica pensamos ter adicionado muito valor expressivo a toda a obra.

2.4.4. Espaços

Sobre os espaços e os objetos neles incluídos, o principal objetivo foi, em conjunto com as cores, criar um ambiente sólido e consistente que se relacionasse bem com os personagens e a sua estética. Muitos dos móveis e aparelhos são antigos, dando a sensação de que a história se poderá passar há várias décadas. Foi minha intenção criar uma ambiguidade em relação ao tempo em que a história se passa, havendo elementos que são modernos e outros antigos. Tanto como acontece com o estilo da personagem e as referências já anteriormente mencionadas, todas são de décadas diferentes. Esta ambiguidade oferece um ambiente mais enigmático à narrativa e oferece mais oportunidades de imaginação visual.

Sobre os espaços interiores que vemos na história, a sala de estar e o quarto de Helva, estes são cenários desarrumados cheios de livros, loiça por lavar e papéis por todo lado. A intenção foi demonstrar que Helva vive muito do seu dia-a-dia dentro de casa e que este é o seu espaço de criação.



Figura 29. Interior Sala e Escritório de Helva

A maior parte da história passa-se em cenários interiores, do quarto de Helva ao escritório do editor, porém, surgem alguns espaços exteriores, como no início, em

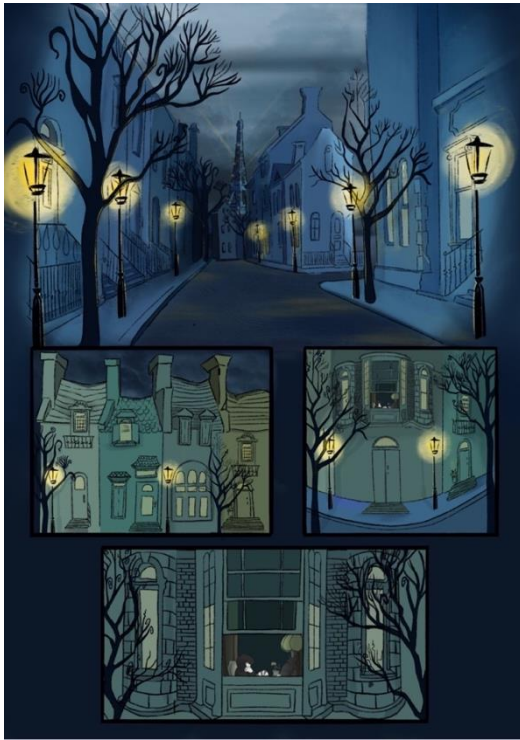


Figura 30. Exteriores Rua onde Helva vive



Figura 31. Exteriores Cemitério

que vemos a rua do apartamento de Helva, com tons azuis predominantes, dando a sensação de uma noite fria e chuvosa.

Um dos episódios passado totalmente no exterior é aquele em que Helva busca inspiração no cemitério. Aqui, vemos uma pequena colina com uma fonte no topo e variadas campas ao seu redor. O elemento que está sempre presente no exterior são as árvores escuras, usadas como moldura do painel e como enquadramento da ação, remetendo ainda para as árvores estranhas típicas de Tim Burton.

2.4.5. Arte de conceito



Figura 32. Arte de conceito de Helva no escritório



Figura 33. Arte de conceito da secretária de Helva



Figura 34. Arte de conceito de Helva e Mr Eaves



Figura 35. Arte de conceito da rua e quarto de Helva



Figura 36. Arte de conceito e exploração da caracterização dos personagens

Conclusão

Helva e Mr Eaves é um projeto que junta uma importância pessoal com a sua relevância acadêmica. Foi a oportunidade para descobrir uma nova paixão pela banda desenhada e um novo mundo para experimentar, estudar e aprofundar. A pesquisa e estudo da banda desenhada ofereceu-me uma nova forma e um novo meio para o desenvolvimento das minhas ilustrações e da sofisticação das narrativas. Ao juntar estas duas paixões, descobri algo que pressinto ter muito potencial no meu futuro. Ao investigar a história da banda desenhada de terror, para além de conhecer melhor esta indústria, fiquei a conhecer também os desafios que tantos autores e criadores tiveram de enfrentar para poderem partilhar as suas histórias, para que no futuro ilustradores como eu pudessem expressar-se criativamente através da banda desenhada.

Todo o processo de criar personagens e explorar a sua identidade, de criar um novo mundo e uma nova história através de um trabalho gráfico, visual e plástico é definitivamente a parte mais gratificante para mim, aquela que mais estímulo me traz. mim em todo este processo, o mais complexo foi estabelecer a relação entre as aptidões pessoais e a exigência narrativa de transmitir algo singular, apelativo e empático ao leitor. Por exemplo, a Helva não é uma personagem perfeita, tem defeitos e problemas com os quais me relaciono pessoalmente e por isso foi muito importante para mim a transparência desta personagem e imperativo apresentá-la desta forma ao leitor. Isto é, em muitas histórias o herói define-se como alguém confiante e altruísta, no entanto, para mim isso é um pouco irrealista. A Helva começa por ser uma personagem como vários defeitos, como o egocentrismo e a obsessão com a criação do seu livro de sucesso, no entanto, sem a confiança para realizar esse sonho. Esta história retrata não só o percurso que ela toma para alcançar esse objetivo, mas também a sua falta de confiança, o que a torna num espelho que absorve a identidade de outros autores que admira, assumindo as suas identidades e “roubando” a suas histórias, por mais que Mr. Eaves tente avisar que esse não é o caminho mais certo. Ainda assim, esse caminho mostra não só a sua evolução como artista, mas também como pessoa, dado que se torna mais madura, dando mais valor ao que realmente importa. E acaba por encontrar neste processo de altos e baixos a sua identidade.

Pretendi, então, representar alguém que passa por momentos de insegurança, como todos nós, e que por momentos perde a sua identidade e tenta crescer ao longo do seu percurso e aprender com os seus erros. Espero que a história de Helva inspire a procura da verdadeira identidade e paixão de cada um, por mais caminhos assustadores que tenham de enfrentar.

Bibliografia

- Walton, M. (2019). *The Horror Comic Never Dies – A grisly history*, McFarland Company Inc. , Norte Carolina.
- Smolderen, T. (2014). *The Origins of Comics - From William Hogarth to Winsor McCay*, Les Impresions Nouvelles, Mississippi
- Northrup, J. (2007). *Toward a Postmodern Understanding: An Analysis of Comic Book Culture*, University of Nebraska , Kearney
- Kovacs, G. Marshall, C. (2011). *Classics and Comics*. Oxford University Press, Inc. New York.
- Petersen, R. (2011). *Comics, Manga, and Graphic Novels- A History of Graphic Narratives*, Praeger , California.
- Burton, T. (1995), *Burton on Burton*, Faber and Faber, Londres

Anexos

Guião da banda desenhada “Helva e Mr.Eaves”

Guião

Helva e Mr Eaves
01/ 2022 – 11 /2022

Mónica Reis Milheiro

Sinopse

Numa Paris intemporal, Helva é uma escritora de livros de fantasia em luta contra a falta de inspiração e a pressão do seu editor, Vincent. Sem experiências de vida marcantes, Helva pesquisa nas histórias de outros, em grandes génios do terror gótico: Tim Burton, H. P. Lovecraft e Edgar Allan Poe.

Helva entra por caminhos perigosos ao roubar pormenores das histórias de terror. Por mais avisos que Mr Eaves, o seu gato, lhe faça, Helva continua e de cada vez que proclama os poemas que tanto a inspiram, conjura os demónios que os autores descrevem.

O que ela não sabe é que Mr Eaves não é o amigo que parece...

Página I

PAINEL 1

Na sala de Helva, ao lado da *chaise longue*, o telefone toca.

PAINEL 2

Helva, à janela, vira a cabeça, confusa, ainda com o cigarro na boca.

PAINEL 3

Helva, esticada na *chaise longue*, atende o telefone.

HELVA

“OUI?!”

VINCENT (fora de painel)

“Bon soir, mon petit!”

HELVA

“Monsieur Vincent, finalement!”

PAINEL 4

Não ouvimos a voz do outro lado, Helva senta-se direita, focada, a ouvir.

HELVA

“Mas há algo de errado com o meu último trabalho?” - “Sim... pessoalmente será melhor.” -

“Combinado, lá estarei. Au revoir...”

Página II

PAINEL 1

Helva atira-se para a *chaise longue* com um grito desesperado.

PAINEL 2

MR EAVES, ainda na janela, revira os olhos.

MR EAVES

“O que queria ele?”

PAINEL 3

Helva, ainda deitada, com uma mão na testa e o cigarro na outra:

HELVA

“Oh, Eaves! Não irias entender o sofrimento que sinto neste momento. Era Vincent, o meu editor, quer ver-me amanhã!”

PAINEL 4

Helva e Eaves na janela. Eaves está deitado. Helva olha para a rua e fuma.

MR EAVES

“Talvez sejam boas notícias...”

HELVA

“Talvez...”

Página III

PAINEL 1

É outono, final de tarde (tons laranja). Uma rua parisiense. Observamos a torre Eiffel ao fundo.

PAINEL 2

Edifícios de escritórios antigos, um deles tem uma placa que diz: “Éditions Vincent”. Helva caminha na sua direção.

PAINEL 3

No escritório velho, desarrumado e escuro está o editor, de um lado da secretária, e do outro está Helva, ambos sentados.

EDI. VINCENT

“Desculpe dizer-lhe, Helva, mas a sua história não foi aceite para ser publicada.”

Página IV

PAINEL 1

O editor com uma pose pensativa:

VINCENT

“Falta-lhe vida, uma luz na escuridão, um ‘suspense’ de cortar a respiração ou um amor que nos faça morrer de inveja...”

PAINEL 2

Vincent olha diretamente para nós, com olhos esbugalhados.

VINCENT

“Nada aqui me faz querer morrer.”

PAINEL 3

O editor, com as mãos na mesa e o corpo inclinado para a Helva:

VINCENT

“Quero que vá para casa e escreva uma história que me agarre pela garganta e me arraste até ao fundo do precipício, onde a minha alma fique na sombra, estatelada no chão e nunca mais seja levantada...”

PAINEL 4

Editor senta-se, cansado.

EDITOR

“... entende?”

PAINEL 5

Helva do outro lado da secretária, sem palavras, acena com uma cara assustada.

Página V

PAINEL 1

MR Eaves dança e ouve música.

PAINEL 2 HELVA (a gritar)

“Cala-te idiota, não vês que preciso de concentração absoluta?!”

PAINEL 3

Helva, com a cadeira virada contra a secretária, de cabeça baixa, olha diretamente para nós. Tem a cara desnutrida, com olheiras grandes.

MR EAVES (fora de painel)

“Conta lá, o que se passa agora...”

HELVA

“Tenho de ter a melhor ideia da minha vida!”

PAINEL 4

Helva afunda-se na cadeira e quase se esconde.

MR EAVES (fora de painel)
“Já decidiste um tema, ao menos?”

HELVA (baixinho)

“Não...”

Página VI

PAINEL 1

Mr Eaves, em pé e em cima da *chaise longue*, com uma pose de princesa como se tivesse um vestidinho:

MR EAVES
“E se escrevesse sobre um romance histórico, onde a luta pelo amor está entre a vida a morte, tipo Jane Austen ou Lev Tolstói?”

PAINEL2

Eaves com um monóculo:

MR EAVES
“Ou o que achas de um mistério aventureiro como Sherlock Holmes ou Aghata Christie?”

PAINEL 3

A sombra de Eaves projeta agora uma forma monstruosa em Helva, que olha para ele de olhos esbugalhados.

MR EAVES (fora de painel)
“Ou uma história tão horripilante, tão assustadora que daria arrepios a H. P Lovecraft?”

PAINEL 4

Helva levanta-se com uma pose dramática...

HELVA (grita)
“É ISSO! HORROR, TERROR, TEATRO, FANTASIA, MEDO E MORTE!”

PAINEL5

Mr Eaves, deitado na mesma cadeira enquanto lambe as patinhas:

MR EAVES
“Mas, Helvs, o que sabes de terror?”

Página VII

PAINEL 1

Helva sentada na sua cadeira de escritório, como se fosse um trono. Vemos de baixo para cima.

HELVA
“Não me subestimes, gatinho ... a inspiração irá aparecer em mim como fez com todos os reis do horror e os príncipes da melancolia!”

PAINEL 2

Mr Eaves está deitado ainda a lambar a patinha

MR EAVES

“A inspiração não vem simplesmente bater-te à porta, Helva. Inspiração vem de sonhos, pesadelos, lugares... experiências de vida!”

PAINEL3

Helva de braços cruzados com um olhar determinado:

HELVA

“Que experiências de vida tenho eu? Se a inspiração não vem até mim, vou lá eu e arranco-a de qualquer árvore mágica onde ela estiver!”

PAINEL 4

Vemos a secretária cheia de livros, folhas... e as pequenas mãos de Helva.

HELVA (fora de painel)

“A inspiração está aqui, algures, só tenho de a procurar, como os outros também fizeram...”

PAINEL 5

Helva retira um livro da estante...

PAINEL 6

Retira outro livro do monte de livros que está no chão...

PAINEL 7

E retira outro da mesa de café.

PAINEL 8

A mesma secretária, mas agora com três livros por cima de toda a tralha. Os livros são “*The Melancholy Death of Oyster Boy & Other Stories de Tim Burton*”; “*Edgar Allan Poe: complete works*” e “*H. P Lovacraft: essential works*”

Página VIII

PAINEL 1

Helva olha para cima enquanto abraça os livros.

HELVA

“JÁ SEI!”

Tudo o que tenho de fazer é juntar histórias dos que mais me inspiram e criar algo novo, como um puzzle de mentes geniais e personagens terríveis!”

PAINEL2

Mr Eaves, na secretária, com cara de quem desaprova:

MR EAVES

“Oh Helva, mas que parvoíce. Nunca irá resultar se roubares as histórias de outros, mesmo que há muito mortos...uma parvoíce.”

PAINEL 3

Helva, cara a cara com Mr Eaves: ela com uma cara zangada e MR Eaves a revirar os olhos.

HELVA

“Ooh, o bom é ser cínico, melhor é ser um gato satisfeito e melhor ainda é não existir.”

MR EAVES

“Começas por roubar citações de Lovecraft? Entendi.

Vá, vai e constrói o teu puzzle amaldiçoado de histórias roubadas, mas lembra-te que eu avisei!”

Página IX

PAINEL1

Novo dia: o sol entra pela janela da sala de Helva por entre as cortinas. O relógio diz 6 da manhã e Helva está curvada na secretária, a escrever numa máquina antiga.

PAINEL 2

Eaves acorda da sua confortável caminha e espreguiça-se.

PAINEL3

Vemos múltiplas canecas de café espalhadas pela sala.

MR EAVES (fora de painel)

“Já vi que os demónios da inspiração aldrabona não te deixaram dormir, Helvs Como vai a pesquisa para o livro Frankenstein dos ícones atormentados das histórias de terror?”

PAINEL4

Helva abraça Mr Eaves.

HELVA

“Bon jour, mon petit chat, esta noite de leitura fez-me focar nos três atormentados que referes, e com os teus disparates à parte, tenho um bom começo!”

Página X

PAINEL1

Helva está sentada na secretária e Mr Eaves descansa nos seus ombros.

HELVA

“O personagem principal da minha história vai ser o Mummy boy que Tim Burton criou e hoje está um dia perfeito para um passeio ao cemitério!”

MR EAVES

“E o que pensas fazer no cemitério?”

HELVA

“Ai, que mente desolada! Faz parte do processo de pesquisa, vou para me inspirar e criar um ambiente para a minha história.”

PAINEL2

Helva está à porta de entrada pronta a sair.

HELVA (interrompendo)

“PARA O CEMITÉRIO!”

Página XI

PAINEL1

Tarde de inverno com um sol fraco. Vemos pessoas a passear em frente aos portões do cemitério cobertos de folhas e ao seu lado árvores cheias de galhos. Ao fundo vemos as campas e os mausoléus.

PAINEL2

Helva e Mr Eaves entram pelos portões abertos do cemitério.

PAINEL3

No cemitério vemos várias campas com flores que contornam uma pequena colina com uma fonte. Eaves e Helva andam na sua direção.

PAINEL4

Helva senta-se na berma da fonte, calma, a desenhar no seu caderno, e Mr Eaves senta-se ao seu lado.

HELVA

“Sabes o que adoro nos poemas de Tim Burton? É o carinho com o estranho e o posto de parte. O dramático e melancólico que me faz sentir ...”

MR EAVES

“...que pertences?”

PAINEL5

Helva empurra Mr Eaves da berma da fonte e este quase cai na água, mas fica agarrado ao braço dela.

Página XII

PAINEL1

Helva começa a desenhar Mummy Boy no seu caderno.

HELVA

“Enfim, pertencer ou não, este poema enche-me o coração...”

HELVA

“He wasn’t soft and pink with a fat little tummy, he was hard and hollow a little boy mummy.”

PAINEL2

O vento começa a ficar mais forte (mostrar árvores, sem folhas, a abanar com o vento).

HELVA (fora de painel)

“Its was late in the day just before dark, mummy boy took his dog for a Walk in the park.”

PAINEL 3

Trovões caem do céu escuro por detrás de Helva, que continua a desenhar. Eaves está no topo da fonte a ver que perigo se aproxima.

Um nevoeiro rodeia-os.

EAVES

“Algo está errado, Helva!”

HELVA

“ They took a baseball bat and whacked open his head. Mummy boy fell to the ground;...”

PAINEL 4

“He finally was dead.”

Um trovão cai no mausoléu ao lado de Helva.

Página XIII

PAINEL1

De lá sai um gigante Mummy boy com baratas a sair dos olhos e a cabeça partida ao meio.

PAINEL2

Mummy boy começa a seguir Helva pelo cemitério...

PAINEL3

... Destruindo campas ao seu redor. Porém, este tem dificuldade em andar e está-se a desfazer.

MR EAVES (fora de painel)

“CORRE, HELVA! SAI DAQUI!”

PAINEL4

Helva corre e, longe, Mummy boy corre atrás dela.

Página XIV

PAINEL 1

Mr Eaves transforma-se num monstro.

O focinho cresce, a sua boca aumenta com dentes gigantes...

PAINEL2

... e as suas patas alongam com garras afiadas.

PAINEL3

Mr Eaves dá uma grande dentada e vemos pedaços do Mummy boy na sua boca.

PAINEL4

Vemos os restos de tecido e baratas do Mummy boy na relva e o pequeno gatinho ao lado.

Página XV

PAINEL1

Helva, finalmente, chega ao portão e consegue se esgueirar pelas grades.

PAINEL2

Pará ofegante.

PAINEL3

Olha de volta para o cemitério onde tudo está de novo normal.

PAINEL4

Olha de volta para a rua e uma senhora a passear o seu cão tem o olhar julgador nela.

PAINEL5

Eaves salta por entre as grades do portão.

MR EAVES

“Vês no que dá tentar roubar a história dos outros?”

Página XVI

PAINEL1

Vemos um relógio que marca 3 da manhã.

MR Eaves

“Olha! A hora das bruxas...ou do diabo!”

PAINEL2

Helva lê um livro num cadeirão e Eaves está na janela.

EAVES

Não vamos falar sobre o que aconteceu no cemitério?

PAINEL3

Helva, sem levantar o olhar do livro, sorri.

Helva

“Estás a dizer que não imaginei tudo aquilo?”

PAINEL4

Eaves está no braço do cadeirão ao lado de Helva:

MR EAVES

“Helvs, vá lá... quando leste aquele poema convocaste o monstro que Burton descreve...”

PAINEL5

Helva acende um cigarro.

No seu colo tem um livro que se chama “Poesia de H P Lovecraft”.

HELVA

“Talvez eu tenha poderes mágicos. Eu sou genial, talvez seja um sinal de que vou no caminho certo!”

Página XVII

PAINEL1

Vemos Mr Eaves a descansar no braço da cadeira onde Helva lê o livro de HP Love-craft.

HELVA

“Agora precisamos de um arquiinimigo para mummy boy ... O que achas de Lovecraft, Eaves?”

MR EAVES

”Perece-me que era um homem terrível...”

HELVA

“...mas com uns poemas fascinantes.”

PAINEL2

Eaves levanta a cabeça com uma cara de desconfiado.

MR EAVES
“Como vai a história?”

PAINEL3
Helva lê do livro. Vemos os dois personagens ainda na cadeira.

HELVA
“*Ghastly shades of bygone gladness,
Clawing fiends of future sadness...*”

MR EAVES

“Helva...”

HELVA

“*Mingle in a cloud of madness
Ever on the soul to lie*”

PAINEL4
Helva suspira e assenta a cara na mão...

HELVA

“Sinto-me assim, no limbo entre um jardim lírico e um poço desesperante...”

PAINEL5
Helva fuma o seu cigarro e sorri.

HELVA

“... mas há algo a retirar destes poemas de Lovecraft, estas pessoas e emoções são o que quero retratar na minha história.”

Página XVIII

PAINEL1
começam a surgir uns tentáculos cheios de muco negro por de trás da cadeira de Helva, que devagar se aproximam.

PAINEL2

Os tentáculos atacam Helva e ela fica presa à cadeira.

PAINEL3

Eaves e Helva gritam.

PAINEL4

Os tentáculos sufocam-na.

PAINEL 5

A face de Helva começa a deformar-se e os tentáculos a sair pela boca e a cobrir os olhos.

Página XIX

PAINEL 1

Mr Eaves começa-se a transformar.

O focinho cresce e a boca aumenta, com dentes gigantes...

PAINEL 2

...E as suas patas alongam com garras afiadas.

PAINEL 3 e 4

Eaves começa a arrancar os tentáculos com os dentes e estes desaparecem como num nevoeiro.

PAINEL5

Helva cai no chão, e vomita um líquido negro e chora.

Página XX

PAINEL1

Eaves, aproximando-se já em forma de gato:

MR EAVES
“Helva estás bem?”
HELVA
“Não quero acreditar! O que foi aquilo, Eaves?!”

PAINEL 2
Helva sentada e Eaves no seu colo, a olhar para ela.

MR EAVES
“Não sei, Helva, mas há algo muito errado aqui. O que se passou agora e no cemitério... Não podes continuar a roubar ideias!”

PAINEL 3
Helva levanta-se e dirige-se para a porta do quarto. Eaves segue-a.

MR EAVES
“Lamento, Helva.”
HELVA
“Para elevar a alma, a poesia é necessária, meu querido gatinho. Eu irei ficar bem.”

Página XX I

Painel 1
Helva está deitada e olha triste para o teto. com Mr Eaves deitado ao seu lado e um livro de Edgar Allan Poe do outro.

HELVA
“Acredito que não consigo, Eaves, não consigo criar uma história. Nada me inspira e parece que no fim tens razão, isto não está a resultar...”
MR EAVES
“Tinhas falado em Poe ... pode ser que ainda haja uma chance...”
HELVA
“Quero escrever sobre monstros... não quero vê-los na minha frente...”

Página XX II

PAINEL1
Helva deita-se de lado e olha para o livro.

HELVA
“O final iria ser uma luta heroica entre os espíritos demoníacos numa floresta assombrada...”

PAINEL 2
Helva abre o livro e começa a ler.

*Be silent in that solitude
Which is not loneliness -- for then
The spirits of the dead who stood
In life before thee are again
In death around thee -and their will (...) be still*

PAINEL3
As janelas estão abertas. Vemos árvores, cheias de corvos, que quase entram na sala.

*HELVA (fora de painel)
“Shadowy -- shadowy -- yet unbroken,
Is a symbol and a token --
How it hangs upon the trees,
A mystery of mysteries! -”*

Página XX III

PAINEL1

Helva fecha o seu livro e apoia-se no braço, ainda na cama.

PAINEL2

A janela está coberta de corvos.

HELVA (fora de painel)

“Eaves...”

PAINEL3

Os corvos atacam Helva e começam a arranhá-la enquanto esta se protege com os braços.

PAINEL4

Vemos corvos no seu cabelo.

PAINEL 5

Corvos a arranhar os braços.

PAINEL 6

Na porta do quarto, uma criatura negra entra cuidadosamente...

Página XX IV

PAINEL1

Helva grita, em terror, com corvos à sua volta.

PAINEL 2

A criatura abre a boca cheia de dentes e ataca os corvos.

PAINEL3

A criatura com corvos na boca...

PAINEL4

A criatura arranca a cabeça de um corvo...

PAINEL 5

No lombo da criatura, os corvos atacam, uns arrancam pelo e pele, outros arranham.

Página XX V

PAINEL1

Helva encolhe-se no canto do quarto.

PAINEL2

E olha para a criatura a atacar os corvos com a sua boca gigante e os corvos atacam de volta e picam nas costas do bicho.

PAINEL3

Os corvos arrancam a pele e o pelo da criatura.

PAINEL4

Uns corvos desistem e desaparecem...

PAINEL 5

Outros estão caídos, mortos...

PAINEL6

O monstro olha para Helva e deita-se, cansado.

Página XX VI

PAINEL 1

Por momentos, os dois ficam parados em cada canto do quarto.

(ser só uma página para marcar o tempo e a intensidade com que ficam a olhar um para o outro)

Página XX VII

PAINEL 1

Helva aproxima-se e ajoelha-se, quase como a reconhecê-lo.

PAINEL2

A criatura abre os olhos que brilham quando a vê.

PAINEL 3

Helva estende a mão para lhe tocar...

PAINEL4

Eaves encontra a mão com o focinho.

PAINEL5

Vemos ambos parados a olhar um para o outro.

HELVA
“...Eaves?”

Página XX VIII

PAINEL 1

O monstro cai no chão, em forma de gato.

PAINEL2

Eaves está no chã, em sofrimento.

PAINEL 3

Helva chora e ajoelha-se ao seu lado, com as mãos na cara.

HELVA
“Oh, meu deus, és tu EAVES!”

PAINEL 4

Helva pega nele ao colo.

HELVA
“Não te posso perder, Eaves, por favor!”

Página XX IX

PAINEL 1

Eaves abre um pouco os olhos.

MR EAVES
“Desculpa se te assustei, Helva... estava só a tentar proteger-te.”

PAINEL 2

Helva abraça-o.

HELVA (interrompe)
“Todo este tempo atormentada e tu sempre ao meu lado, Eaves. Diz me que estás bem?”

PAINEL 3

Eaves sorri no colo de Helva.

MR EAVES
“*Nunca ter sofrido é nunca ter sido abençoado... só uns arranhões, ficarei bem.*”

Página XXX

(Dia seguinte)

PAINEL1

Helva e MR Eaves na secretária cheia de livros e papeis escritos.

HELVA
“Estive tão envolvida nas histórias dos outros e nas suas vidas, que não conseguia ver o que tenho ao pé.”

PAINEL2

Helva pega em Eaves.

HELVA
“A minha história está aqui, a minha inspiração... és tu ... somos nós. E é a nossa história que eu vou escrever! “

Página XXX I

(2 semanas depois)

PAINEL1

No escritório do editor.

Helva abraça um monte de páginas ao peito.

PAINEL 2

Vincent olha para trás, pela sua cadeira gigante.

VINCENT

“É uma ilusão, um truque da minha mente, ou és mesmo tu, Helva?”

HELVA(for a de painel)

“Vincent, trago-lhe a minha história...”

PAINEL3

Vincent, virado para Helva, torce o nariz.

VINCENT

“Uhhmm, e é a história que me prometeste, que excita inevitavelmente a alma sensível até às lágrimas?”

PAINEL4

Helva ainda carrega as folhas ao peito e olha preocupada.

HELVA

“Uhm, às lágrimas não sei, mas as palavras não têm poder para impressionar a alma sensível sem o requintado horror da realidade. E é o que esta história é, o horror da realidade...”

PAINEL5

Helva sorri como se estivesse a contar uma mentira.

HELVA

“...Bem, com um pouco de fantasia!”

Página XXX II

PAINEL 1

Helva senta-se com os olhos brilhantes, e Vincent lê algumas das páginas.

HELVA

“É sobre uma rapariga que tem o poder de conjurar monstros de livros aterrorizantes que a tentam atacar, o seu gato transforma-se em demónio de dentes afiados e garras largas que a protege... mas ela não pode parar porque está em busca de inspiração.”

PAINEL 2

Vincent lê as últimas páginas

PAINEL 3

Por entre as páginas olha para Helva e franze a testa.

PAINEL 4

Vincent continua a ler.

PAINEL 5

Vincent pousa as páginas na mesa e olha fixamente para Helva.

PAINEL 6

Volta a pegar nas páginas enquanto olha para Helva.

Página XXX III

PAINEL 1

Helva sorri, envergonhada.

HELVA

“O que achou, monsieur Vincent ?”

PAINEL 2

Vincent inclina-se no cadeirão e cruza os braços.

VINCENT

“E o que se segue? Quais são as próximas aventuras deste gato demoníaco e a sua dona ?

PAINEL3

Helva aproxima-se da mesa com um olhar ambicioso.

HELVA

“Está a falar de uma próxima história?”

