



Universidade de Brasília

Instituto de Artes
Departamento de Design

Vanessa Cristina Lima Alves

**DESENVOLVIMENTO DE NARRATIVA GRÁFICA
COM ROTEIRO DE MISTÉRIO INVESTIGATIVO**

Brasília
2019

Vanessa Cristina Lima Alves

**DESENVOLVIMENTO DE NARRATIVA GRÁFICA
COM ROTEIRO DE MISTÉRIO INVESTIGATIVO**

Relatório apresentado ao Departamento
de Design da Universidade de Brasília
como trabalho realizado ao longo da
Diplomação em Programação Visual.

Orientador: André Maya

Brasília
2019

RESUMO

Este relatório foi elaborado para detalhar o desenvolvimento de uma narrativa gráfica produzida baseada em um roteiro com temática investigativa. No documento consta a descrição das etapas da produção gráfica, assim como, as diversas técnicas utilizadas para alcançar o objetivo proposto. O produto final deste trabalho é um quadrinho digital inspirado em aspectos do período vitoriano, sendo exploradas vestimentas e ambientação da época.

Palavras-chave: quadrinhos, narrativa gráfica, dispositivos móveis.

Sumário

Índice de Ilustrações **5**

1. Introdução **6**

1.1. Contextualização do Projeto **6**

1.2. Justificativa **6**

1.3. Objetivo Geral **7**

1.4. Objetivos Específicos **7**

2. Método **7**

3. Inspirações e Referências **8**

4. Produção da narrativa gráfica **11**

4.1. Roteiro **12**

4.2. Título: Assassinato na Mansão Blackwood **12**

4.3. Personagens **13**

5. Referências Visuais **14**

5.1. Figurino **15**

5.1.1. Uniforme da Scotland Yard **16**

5.2. Cenário e Ambientação **17**

6. Storyboard **21**

7. Layout **22**

8. Arte Final **26**

9. Leitreiramento **28**

10. Publicação **30**

10.1. Kindle Direct Publishing **30**

10.2. Gumroad **31**

10.3. Tapas **31**

10.4. Webtoon **31**

11. Considerações Finais **32**

12. Referências **33**

Índice de Ilustrações

- Figura 1: Pôster do filme Sherlock Holmes de 2009. **8**
- Figura 2: Pôster do seriado Sherlock. **8**
- Figura 3: Imagem de divulgação da série “O Alienista”. **9**
- Figura 4: Cena da série “O Alienista”. **9**
- Figura 5: Cena da série “O Alienista”. **10**
- Figura 6: Capa brasileira da HQ “Do Inferno”. **10**
- Figura 7: Página da graphic novel “Do Inferno”. **11**
- Figura 8: Ternos para a estação outono e inverno de 1895. **15**
- Figura 9: Roupas de outono e inverno do catálogo H.O’neill & Co. **15**
- Figura 10: Catálogo de chapéus e ternos utilizados entre 1890 e 1900. **16**
- Figura 11: Policiais da cidade de Londres e região metropolitana. **17**
- Figura 12: Parlamento britânico em 1890. **18**
- Figura 13: Torre do Big Ben. **18**
- Figura 14: Sala de estudo com móveis da era georgiana. **19**
- Figura 15: Sala de estudo em estilo vitoriano. **19**
- Figura 16: Cadeira de mogno do período vitoriano. **20**
- Figura 17: Mesa de escritório de mogno com design vitoriano. **20**
- Figura 18: Cadeira de couro em estilo georgiano. **21**
- Figura 19: Storyboard do quadrinho. **22**
- Figura 20: Etapa de layout e correção de proporções. **22**
- Figura 21: Páginas de teste de Layout. **23**
- Figura 22: Página do layout antes da correção. **24**
- Figura 23: Página do layout depois da correção. **25**
- Figura 24: Capa do quadrinho “Assassinato na Mansão Blackwood”. **26**
- Figura 25: Testes de arte-finalização. **27**
- Figura 26: Título do projeto. **28**
- Figura 27: Tipografia Komika Display. **28**
- Figura 28: Tipografia Vladimir Script. **29**
- Figura 29: Tipografia BadaBoom BB. **29**
- Figura 30: Leitura de mangá no Kindle. **30**

1. Introdução

1.1. Contextualização do projeto

As histórias em quadrinhos são imagens sequenciais que buscam transmitir uma informação. Elas podem conter instruções de uso, entretenimento, manuais e muitas outras aplicações. Tudo depende de qual narrativa seu criador está disposto a contar.

A linguagem imagética quando bem aplicada, é tão forte e de fácil compreensão que mesmo que não se entenda o que está escrito, é possível deduzir o assunto exposto. Devido ao seu potencial comunicativo, os quadrinhos começaram a ser explorados por outras mídias, podendo ser utilizados para a adaptação visual de livros e filmes.

A popularização da internet e dos computadores possibilitou o acesso a narrativas gráficas que antes só poderiam ser lidas em tiras de jornais ou edições impressas, criando uma oportunidade para a produção e distribuição de quadrinhos de maneira digital, além de possibilitar a entrada de produções independentes no mercado gráfico.

O termo narrativa gráfica é utilizado quando uma história é contada usando elementos visuais e textuais. Neste projeto, ele será empregado como uma das definições para as histórias em quadrinhos. Scott McCloud define quadrinhos como:

“Histórias em quadrinhos s. pl., usado com um verbo. 1. Imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador” (MCCLOUD, 2005, p.9)

1.2. Justificativa

O projeto buscou demonstrar como as histórias em quadrinhos podem ser produtos de adaptações em mídias impressas e digitais. Como leitora de histórias em quadrinhos há vários anos, percebi que após a popularização de dispositivos móveis, a quantidade de narrativas gráficas publicadas exclusivamente para o meio digital cresceu. Por curiosidade, comecei a pesquisar sobre métodos de produção tanto de quadrinhos tradicionais, quanto digitais, a fim de verificar as diferenças no processo e desenvolvimento de ambos modelos.

A produção de uma narrativa gráfica requer conhecimentos de diversas áreas do design, como composição, ilustração, semiótica, entre outros. Além disso, são necessários o conhecimento em storytelling e criação de roteiros. Neste projeto foi produzido uma história em volume único, de acordo com os objetivos definidos, possibilitando a publicação autoral.

1.3. Objetivo Geral

Produzir um projeto de narrativa gráfica a partir da adaptação de um roteiro original, utilizando meios tradicionais e digitais.

1.4. Objetivos Específicos

- a. Desenvolver uma narrativa gráfica utilizando técnicas de ilustração tradicionais e digitais.
- b. Estudar sobre o processo de produção de narrativas visuais e seus modos de publicação.

2. Método

A produção de uma narrativa gráfica é um processo complexo e envolve diversas etapas de diferentes procedimentos. Para o desenvolvimento deste projeto foram realizadas as seguintes etapas:

- I. Definir um tema e ideia central;
- II. Pesquisar referências e inspirações com assuntos em comum;
- III. Construir uma narrativa a partir de um roteiro original;
- IV. Buscar referências para desenvolvimento visual baseados nos elementos da narrativa;
- V. Fazer um storyboard baseado no roteiro;
- VI. Escolher quadros para composição e distribuição da história;
- VII. Testar a composição;
- VIII. Produzir a lineart em meio digital;
- IX. Arte finalizar de acordo com o acabamento escolhido;
- X. Diagramar o texto da narrativa nas composições;
- XI. Produzir a capa da narrativa gráfica;
- XII. Publicar em formato digital.

Apesar de estarem listadas em sequência, houve momentos em que mais de uma etapa foram realizadas ao mesmo tempo. Técnicas de ilustração tradicionais e digitais foram utilizadas para a confecção do quadrinho.

3. Inspirações e Referências

A inspiração inicial para o desenvolvimento da história foram algumas características do personagem Sherlock Holmes, criado por Sir Arthur Conan Doyle em 1887. Este personagem inspirou adaptações para diversos tipos de mídia como longas-metragens, séries televisivas e histórias em quadrinhos.



Fig.1: Pôster do filme Sherlock Holmes de 2009. Fonte: Warner Bros Entertainment.



Fig.2: Pôster do seriado Sherlock Fonte: BBC

O seriado “O Alienista” foi utilizado como referência de série investigativa ambientada na Era Vitoriana. A produção audiovisual conta a história de um alienista, que é um profissional responsável pelo tratamento de pessoas alienadas da sociedade, para auxiliar na investigação policial de um serial killer responsável pelas mortes de meninos de rua na cidade de Nova York em meados da década de 1890.

Apesar do tema central ser diferente deste projeto, o seriado possui uma direção de arte excepcional em relação à fidelidade dos figurinos, ambientes internos e iluminação da época. Algumas cenas da série serviram de inspiração para quadros da história desenvolvida neste projeto.



Fig.3: Imagem de divulgação da série “O Alienista”. Fonte:TNT



Fig. 4: Cena da série “O Alienista”. Fonte: Netflix



Fig. 5: Cena da série "O Alienista". Fonte: Netflix

Uma das referências visuais utilizada como exemplo de adaptação de suspense investigativo para quadrinhos é a graphic novel "Do Inferno" escrita por Allan Moore e ilustrada por Eddie Campbell. O quadrinho é ambientado na cidade de Londres do ano 1888 e narra uma das versões para a história do famoso assassino Jack Estripador. O estilo artístico serviu como uma das referências de uso das cores preto e branco para a arte-finalização.

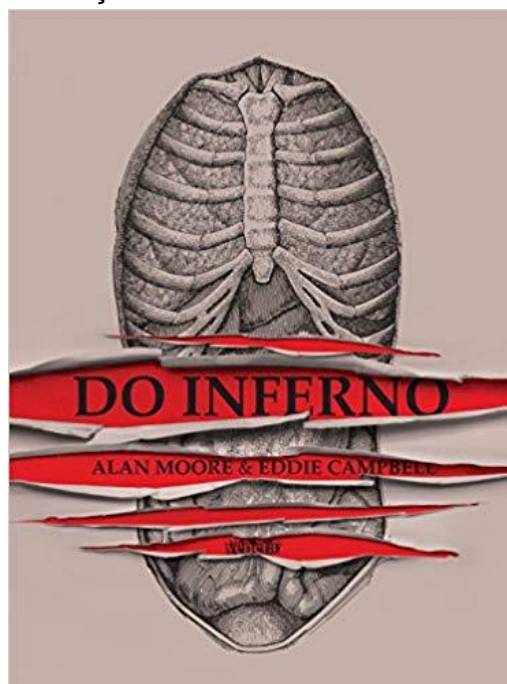


Fig.6: Capa brasileira da HQ "Do Inferno" Fonte: Amazon



Fig.7: Página da graphic novel "Do Inferno". Fonte: site Omelete

4. Produção da Narrativa Gráfica

A ordem de desenvolvimento seguida durante a produção varia de autor para autor. As etapas deste projeto foram realizadas da seguinte maneira:

Roteiro – Referências Visuais – Storyboard – Layout – Arte-Final – Publicação

4.1. Roteiro

A narrativa desenvolvida neste projeto relata a lição de um jovem rapaz que tem como objetivo ser um investigador da famosa Scotland Yard. Ele tem como tutor um dos melhores investigadores de Londres. A primeira versão do roteiro foi escrita por Gabriel Cortez, inspirado em algumas características das histórias de Sherlock Holmes. A história é fechada, ou seja, possui começo, meio e fim. Apesar disso, foi pensada de maneira a possibilitar continuações, caso seja de interesse da autora e do escritor.

O roteiro é um guia para o desenvolvimento das próximas etapas da produção gráfica. Nele estão descritas informações como os maneirismos dos personagens, detalhes da história e características do ambiente.

Adaptar uma narrativa de uma época tão bem definida requer uma atenção aos detalhes. Os suspenses investigativos atuais possuem diversos aparatos para resolução de crimes, mas grande parte desta tecnologia ainda não estava disponível no final do séc. XIX. Para evitar divergências históricas, foi necessária uma pesquisa sobre técnicas investigativas existentes naquela época.

Uma das informações adicionadas na história é o uso de impressões digitais para a resolução de crimes. Apesar de existirem registros de estudos e criação de banco de dados desde 1858, foi somente em 1892, que foi solucionado o primeiro homicídio baseando-se nas digitais do culpado, ao utilizar o sistema criado pelo estatístico argentino Juan Vucetich, chefe do Escritório de Identificação Antropométrica do Departamento Central de Polícia de La Plata.

Em certo momento da história, um dos personagens agiria de maneira abrupta, resultando na morte do mesmo. Durante as reuniões de orientação foi refletido que este resultado seria insatisfatório e pouco didático. Além da vítima do caso, mais uma vida foi perdida para que alguém aprendesse uma lição. O valor transmitido para solucionar os crimes que poderia ser “Seja observador e não se engane pelas aparências” se deturpa para “Resolva o caso, mesmo que custe uma vida”.

Há diversas maneiras de terminar uma narrativa e atingir o mesmo fim, dependendo apenas da intenção do escritor e de sua criatividade em relação ao caminho trilhado. Como o objetivo central da narrativa é criar uma situação para que alguém aprenda algo, para manter um resultado positivo houve uma mudança no roteiro, retirando a morte do personagem e oferecendo outra alternativa de resolução do conflito.

4.2. Título: Assassinato na Mansão Blackwood

Em grande parte do desenvolvimento do projeto, ainda não havia um título definido para a história, sendo escolhido apenas na fase final do projeto. Para defini-lo, foram analisadas outras narrativas com temas parecidos. Alguns mistérios investigativos possuem nomes diretos que resumem bem os acontecimentos da história, como o livro “Assassinatos na Rua Morgue” escrito por Edgar Allan Poe ou “Assassinato no Expresso Oriente” de Agatha Christie.

Foram propostas alternativas, como “As investigações de James e Hawkins”, deixando o nome “Assassinato na Mansão Blackwood” como subtítulo, mas isto tornou o título muito extenso e por isso foi escolhida a simplificação. A alternativa final incorpora o caso e lugar do ocorrido, conseguindo ser objetivo e explicativo ao mesmo tempo.

4.3. Personagens

No roteiro original, os nomes dos personagens tinham pouca referência com a época, podendo ser interpretados de maneira um pouco confusa. A fim de contextualizá-los, foram pesquisados os nomes britânicos mais populares da Era Vitoriana (1837-1901). Os sobrenomes do período eram escolhidos tendo como base nomes bíblicos ou adicionando o primeiro nome do pai.

Para auxiliar na escolha, foram desenvolvidas biografias para cada personagem relevante da história baseadas nas características mais fortes descritas no argumento. Alguns personagens não possuíam algo marcante, portanto o processo de criação se baseou no papel que ele interpretaria na narrativa. Os personagens responsáveis pela investigação do caso foram classificados como principais. Já os secundários são os que possuem relação direta ou indireta com a vítima e aparecerão com mais frequência que os outros figurantes.

Personagens principais:

James Carter: Órfão de pai, era um menino simples do interior e trabalhou com entregas de mercadorias para sustentar sua família composta por ele, sua mãe e sua irmã mais velha. Sempre foi curioso e acabava se envolvendo em algumas confusões por causa disso. Conheceu Richard Hawkins numa das investigações do detetive que envolvia um esquema de roubo de mercadorias da alta corte. Sua curiosidade, unida às habilidades de Richard, ajudou na resolução do caso. Após conhecer o detetive, se interessa pela carreira investigativa e sonha em se tornar um agente da Scotland Yard. Após sua irmã se casar e prometer cuidar de sua mãe, ele se muda para Londres para iniciar seus estudos como aprendiz de Richard.

Richard Hawkins: Desde jovem apresenta uma aguçada habilidade de observação. Isso o ajudou a resolver inúmeros casos, desde desaparecimentos de simples objetos a crimes mais graves. Devido a sua alta taxa de resolução criminal, foi convidado para ser consultor da Scotland Yard. É um pouco arrogante e sarcástico pois quase sempre está certo. Por ser observador, saber identificar características positivas e negativas nas pessoas. Resolve fazer James Carter seu aprendiz após ver potencial para seguir a carreira investigativa.

Charles Cooper: Sargento da Scotland Yard. É dedicado com seu trabalho, mas um pouco desastrado por querer resolver as coisas rápido. Possui uma pequena rivalidade com Richard Hawkins. Seu jeito de agir já atrapalhou algumas investigações e deixou suspeitos escaparem por descuido. Apesar das desavenças, possui grande respeito pelas habilidades do detetive e seu aprendiz. Muitos membros de sua família trabalham com serviço público. Era a pessoa menos indicada para a profissão, mas por ser esforçado conseguiu ser digno de seu cargo.

Personagens secundários:

John Blackwood: Sua família é de origem escocesa e possui grande riqueza acumulada. John investiu grande parte do seu tempo na sua coleção de pedras preciosas vindas de diversos países. Estava feliz por ter conseguido um anel de rubi trazido da Índia. Era um homem simples apesar de seu status e gosto por preciosidades. Herdeiro da família Blackwood, era dono de terras e alguns outros pequenos negócios, como venda e troca de antiguidades.

Edward Blackwood: Sobrinho de John Blackwood. É responsável por administrar parte dos negócios do tio. Desde pequeno possui um relacionamento próximo com ele, mas divergências de opiniões separou os dois nos últimos meses. É sério e centrado.

William Page: Criado de John Blackwood, Sua mãe era de origem francesa e seu pai é desconhecido. Quando tinha 12 anos, sua mãe morreu de tuberculose e sem parentes próximos precisou se virar para sobreviver. Conseguiu um emprego de ajudante numa loja de amigos de sua mãe. Apesar de gentil, por ser mais alto que os meninos de sua idade sofreu um certo preconceito. Por se envolver em algumas brigas foi demitido. Um cliente o recomendou a John Blackwood. Este contratou-o para fazer tarefas simples numa de suas casas. Além da oportunidade de um emprego melhor, foi letrado e educado para futuramente se tornar um mordomo.

5. Referências Visuais

Com a ideia central e o roteiro bem estruturados, foram realizadas pesquisas de referências em diversas fontes. Nesta etapa, foram utilizados diversos livros, longas-metragens, seriados televisivos, fotografias registradas na época e imagens de arquivos de museus com o objetivo de trazer fidelidade ao ambiente representado.

5.1. Figurino

As vestimentas utilizadas na época variavam de acordo com a ocasião e classe social de cada indivíduo. Além disso, haviam roupas adequadas para cada época do ano, como por exemplo, utilizar casacos longos no inverno. No geral, eram utilizadas roupas formais, como ternos para os homens e vestidos para as mulheres. A maior parte dos personagens da história são homens, então a pesquisa se concentrou nas peças utilizadas por esse grupo específico. A década de 1890 teve mais destaque por ser o período em que se passa a história.

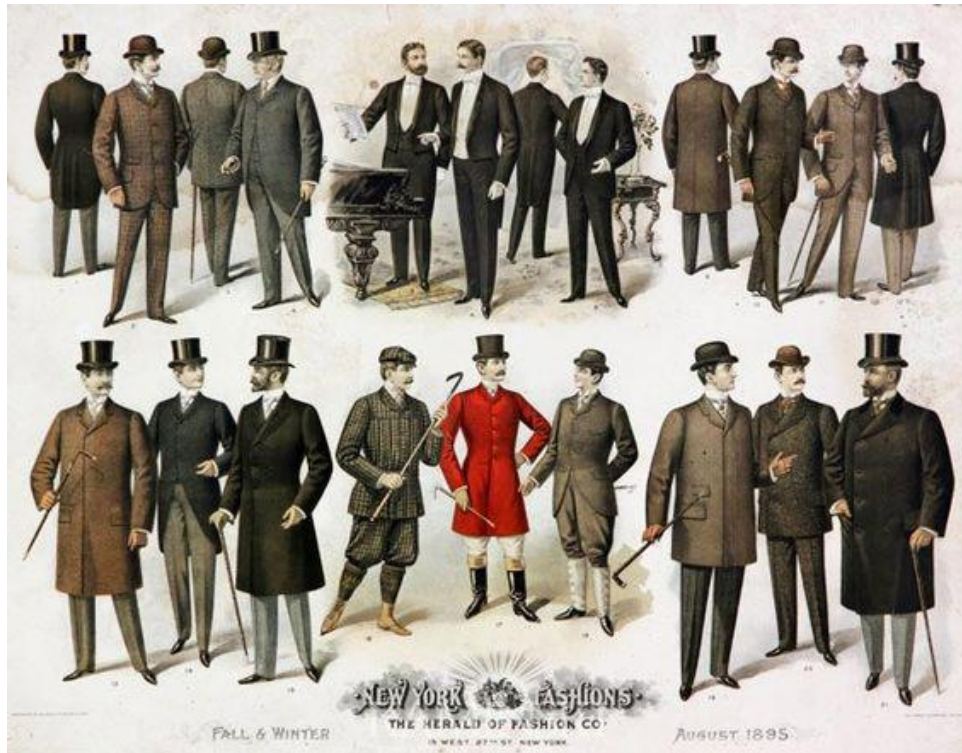


Fig. 8: Ternos para a estação outono e inverno de 1895. Fonte: google



Fig. 9: Roupas de outono e inverno do catálogo H.O'neill & Co. 1890-91 Fonte: archive.org



Fig.10: Catálogo de chapéus e ternos utilizados entre 1890 e 1900. Fonte: google

5.1.1. Uniforme da Scotland Yard

Em 1890, os uniformes policiais londrinos possuíam características que variavam de acordo com o posto e sua função. Foi dada uma atenção especial ao posto de sargento, por ser o cargo do personagem Charles Cooper. Em seu uniforme existem detalhes, como as três linhas horizontais na manga esquerda, que não poderiam ser esquecidos.



Fig. 11: Policiais da cidade de Londres e região metropolitana. Fonte: Etsy

5.2. Cenário e Ambientação

As ilustrações de cenário são importantes para identificar a época em que a história está sendo narrada. Algumas edificações localizadas na cidade de Londres foram construídas em meados século XIX, e ainda estão erguidas nos dias atuais. A torre do Big Ben foi escolhida como um dos locais visitados pelos personagens para auxiliar na ambientação, visto que é um ponto turístico mundialmente conhecido.

Durante as pesquisas, foram encontradas fotos datadas de 1890 do parlamento britânico. Algumas delas foram incluídas na versão final da narrativa gráfica.



Fig.12: Parlamento britânico em 1890. Fonte: art photo limited



Fig.13: Torre do Big Ben. Fonte: unsplash

A maior parte das cenas na história ocorrem no interior da mansão Blackwood, que por ser uma propriedade passada de geração em geração, possui móveis de épocas diferentes. Devido a isso, foram pesquisados móveis criados entre 1750 e 1890.



Fig.14: Sala de estudo com móveis da era georgiana. Fonte: House & Garden

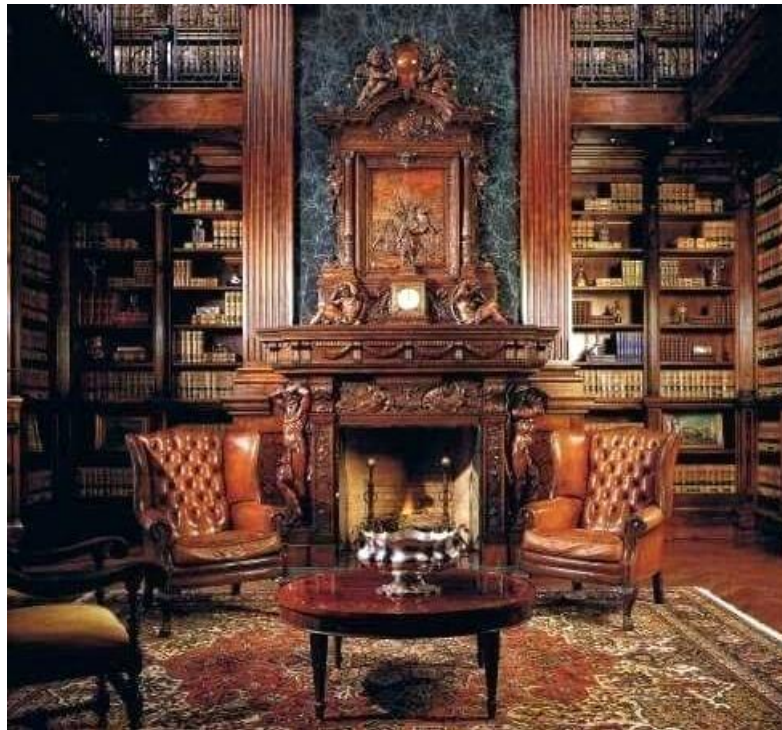


Fig.15: Sala de estudo em estilo vitoriano. Fonte: google

Apesar das referências de ambiente demonstrarem o interior como um todo, houve a necessidade de obter exemplos de mobília com vistas de diversos ângulos, devido ao enquadramento das cenas variarem de acordo com a narrativa.



Fig.16: Cadeira de mogno do período vitoriano. Fonte: Elisabeth & James Antique



Fig.17: Mesa de escritório de mogno com design vitoriano. Fonte: Elisabeth & James Antique



Fig.18: Cadeira de couro em estilo georgiano. Fonte:1stdibs

6. Storyboard

O storyboard tem a função de ser um guia visual que demonstra as ações descritas no roteiro. Ele dita o ritmo da história e auxilia no planejamento do número de páginas necessárias para concluir a sequência visual. Nesta etapa, foram realizadas alterações no roteiro com o objetivo de deixar a leitura mais fluída durante as viradas de página ou por necessidade da narrativa.

Por ser um volume único, o primeiro planejamento para o storyboard previa cerca de 14 páginas. Publicações digitais não possuem um número fixo de páginas, entretanto, como a intenção era produzir um produto que poderá ser disponibilizado futuramente tanto em formato digital quanto impresso, foi necessário um planejamento quanto a quantidade de páginas trabalhadas durante o desenvolvimento do projeto. Por isso, no caso de uma versão física, este número é escasso, além de ser insuficiente para reproduções impressas, sendo necessária uma quantidade de páginas com número múltiplo de quatro.

Portanto, após uma revisão na distribuição de quadros do roteiro, a versão final da narrativa possui um total de 28 páginas ilustradas e 4 páginas extras contendo capa, logo da narrativa e duas páginas com informações técnicas totalizando 32 páginas. Ele foi elaborado utilizando técnicas tradicionais de ilustração em formato de folha A4, simulando a dobra de página com o formato final A5.



Fig.19: Storyboard do quadrinho. Fonte: a autora

7. Layout

Na etapa de Layout, os grids e quantidade de quadros por página são escolhidos de acordo com a narrativa. É possível trabalhar livremente na distribuição de painéis por páginas, mas para uma melhor leitura é recomendável não adicionar muitos quadros.

Com o auxílio do programa Clip Studio Paint, foram adicionados modelos de grid baseados nos enquadramentos esboçados na fase de storyboard. Apesar de prático, o processo de edição digital não permite uma visualização tão fiel às proporções reais do quadrinho. Por isso, foi impressa uma versão de teste do layout em tamanho A4, a fim de verificar se as margens respeitam as proporções planejadas e realizar eventuais correções das distribuições, além de conferir as dimensões dos painéis.

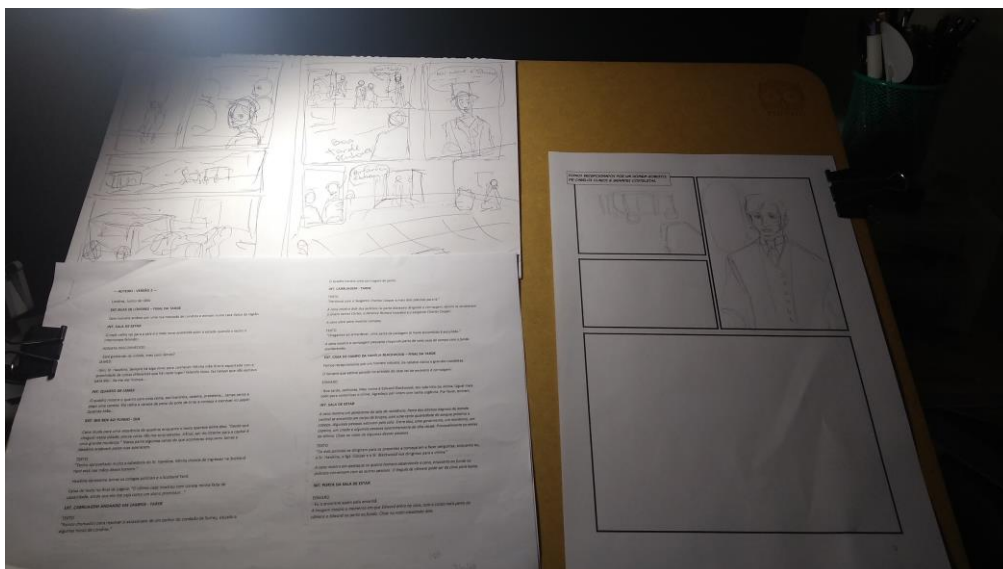


Fig.20: Etapa de layout e correção de proporções. Fonte: a autora



Fig.21: Páginas de teste de Layout. Fonte: a autora



Fig.22: Página do layout antes da correção. Fonte: a autora



Fig.23: Página do layout depois da correção. Fonte: a autora

8. Arte Final

A escolha de qual método utilizado na arte-finalização varia de acordo com o acabamento pretendido e a familiaridade do artista com os meios. A produção tradicional de quadrinhos utiliza materiais como canetas, tintas, papéis de tamanhos específicos, lápis, régua e outros utensílios. No caso da ilustração digital, os principais equipamentos são o computador, monitor, impressora, mesa gráfica e programas para ilustração.

Com as etapas de storyboard e layout prontas, iniciou-se a arte-finalização do quadrinho. É nela que o desenhista produz as ilustrações definitivas e escolhe a estética utilizada no acabamento da história. Após escanear os rascunhos feitos em papel, os desenhos foram trabalhados utilizando meios digitais por possibilitar um melhor controle sobre o resultado final.

Para o trabalho de ilustração digital foi utilizado o programa Clip Studio Paint EX com o auxílio de uma mesa digitalizadora. Apesar de existirem alternativas de programas gratuitos para a criação de quadrinhos como o Krita e o Medibang Paint Pro, a ilustradora optou pelo aplicativo que possuía mais conhecimento, além de ter recursos como conversão de imagens para retículas e modelos tridimensionais já inclusos, sendo muito úteis na composição de cenas.

Para manter a fidelidade à época, a escolha final foi uma finalização utilizando com o uso das cores preto e branco, fazendo referência às gravuras da época. A capa da história em quadrinho buscou trazer elementos condizentes com a narrativa de época:

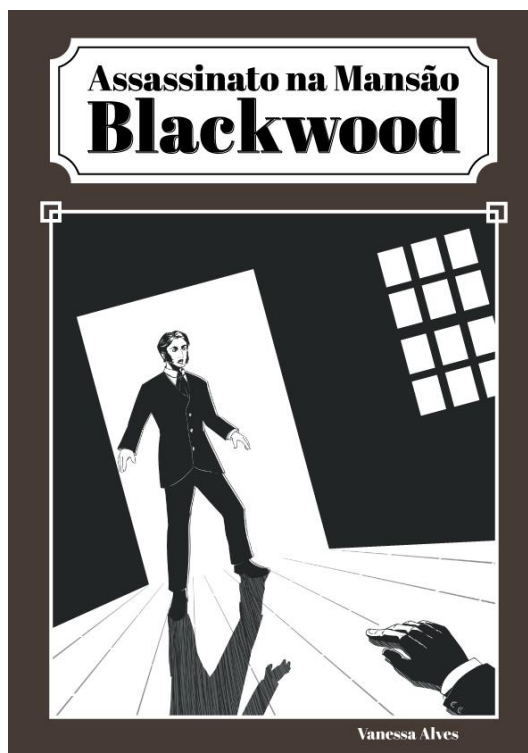


Fig.24: Capa do quadrinho "Assassinato na Mansão Blackwood". Fonte: a autora.

Foram realizados testes de arte-finalização, procurando a melhor alternativa para a linguagem visual da narrativa:



Fig.25: Testes de arte-finalização. Fonte: a autora

9. Letreiramento

Will Eisner fala em seu livro “Quadrinhos e Arte Sequencial” que quando palavra e imagem se “misturam”, as palavras já não servem para escrever, mas fornecer o som, diálogo e textos de ligação. O projeto utilizou como inspiração alguns aspectos gráficos do séc. XIX. Para dar suporte a esse aspecto, foi considerado importante a utilização de uma tipografia remetente a essa época.

Levando em consideração a temática da história, foram pesquisadas tipografias utilizadas em cartazes e jornais da época. Após diversos testes e buscando expressar seriedade e ao mesmo tempo mistério, a tipografia Abril Fatface foi escolhida para ilustrar o título do projeto.

Assassinato na Mansão Blackwood

Fig.26: Título do projeto. Fonte: a autora

Convencionalmente, o letreiramento dos balões de falas nos quadrinhos possuem um aspecto de escrita à mão, pois antigamente eram produzidas desta maneira. Apesar de ainda existirem artistas que preferem escrever as falas de seus trabalhos à mão, atualmente grande parte do processo é realizado utilizando tipografias digitais que simulam esse efeito. Uma das dificuldades encontradas durante a escolha da fonte foram a existência de glifos específicos da língua portuguesa, como cedilha e letras com acento, e que seja gratuita para a utilização em projetos pessoais e comerciais.

A família tipográfica Komika foi criada para utilização em quadrinhos e possui 40 variações para diversos tipos de usos, como títulos, texto, falas, entre outros. Portanto, ela foi escolhida por ser versátil e alcançar os pré-requisitos definidos. Para a ilustração das falas, utilizou-se a variação Komika Display.

ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklm
nopqrstuvwxyz
0123456789
!@#\$%^&*()

Fig.27: Tipografia Komika Display. Fonte:1001fonts

A tipografia Vladimir Script foi utilizada para simular a escrita à mão.

ABCDEFGHIJK
LMNOPQRSTU
VWXYZÀÁÂÉabcdefghijkl
ijklmnopqrstuvwxyzàáé
+1234567890(\$£€.,!?)

Fig.28: Tipografia Vladimir Script. Fonte: google.

Para ilustrar os efeitos de tiro, foi utilizada a tipografia Badaboom BB, disponível no site Blambot. O site auxiliou na pesquisa de tipografias específicas para quadrinhos, pois possui uma seção com um grande número de alternativas separadas em categorias de uso.

ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ
ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ
0123456789!?!#

Fig.29: Tipografia BadaBoom BB. Fonte: Blambot.

10. Publicação

A internet possibilitou o acesso às histórias de diversos lugares do mundo, pois além de facilitar a compra de edições que só poderiam ser encontradas no exterior, tornou acessível a publicação de trabalhos de autores independentes.

O compartilhamento de imagens fez surgir uma nova alternativa de leitura. Da mesma maneira que arquivos de texto de documentos importantes poderiam ser compartilhados, as imagens escaneadas das histórias em quadrinhos poderiam ser lidas nas telas dos monitores.

Com o lançamento de dispositivos móveis com telas integradas, a leitura digital se tornou mais portátil. Atualmente é muito comum a leitura de notícias, livros e muitas outras informações por meio de smartphones.



Fig.30: Leitura de mangá no Kindle. Fonte: google.

O surgimento de plataformas online que possibilitam testar previamente a aceitação do público e formar uma fanbase para o lançamento auxiliou artistas independentes, pois diminui o risco envolvido na impressão de um projeto autoral, já que o mesmo é um investimento de alto custo e retorno incerto.

Algumas opções para publicação digital podem ser encontradas abaixo:

10.1. Kindle Direct Publishing

A Amazon permite que a publicação autoral de livros e quadrinhos em sua loja online. É possível ler com o auxílio de seu aplicativo Kindle ou com um de seus leitores portáteis. Um dos pontos negativos é que seu leitor físico não é capaz de reproduzir cores. O próprio site da Amazon possui informações dos procedimentos necessários para a disponibilização do arquivo.

10.2. Gumroad

O Gumroad é uma plataforma e-commerce que possibilita que criadores ofereçam seus produtos digitais diretamente pro consumidor. O site está disponível em diversos idiomas, inclusive o Português do Brasil. É possível vender cursos, ilustrações, tutoriais, quadrinhos e muitos outros produtos. O usuário pode decidir um valor mínimo para seus produtos e distribuir cupons de desconto, caso seja de seu interesse.

10.3. Tapas

O Tapas, antigamente conhecido como Tapastic, é uma plataforma online onde é possível publicar histórias autorais de maneira simples e gratuita. O site é disponibilizado em língua inglesa. Apesar disso, não há limitação no idioma do conteúdo publicado pelos criadores de quadrinhos. É recomendado que sejam criadas palavras-chave (tags) para identificar o idioma.

10.4. Webtoon

A plataforma da empresa sul-coreana LINE permite que as histórias em quadrinhos sejam publicadas gratuitamente. Por existir uma restrição na quantidade de páginas publicadas por capítulo, é necessário planejar bem a narrativa para publicação neste formato. As histórias que se destacam na seção Discover do site podem ter a chance de serem publicadas em sua página principal.

11. Considerações Finais

Apesar de cansativo, este projeto foi gratificante, pois possibilitou conhecer o processo de criação de quadrinhos, explorar narrativas com temáticas investigativas, e colocar em prática os conhecimentos projetuais adquiridos durante a graduação no curso de Design.

Uma das partes mais desafiadoras foi o desenvolvimento das ilustrações do quadrinho. Apesar de possuir certa prática em ilustração, é a primeira vez que a autora executa um projeto gráfico ilustrativo. São necessárias habilidades não só de desenho humano, mas o entendimento da perspectiva de objetos e cenários, tipos de materiais e técnicas de finalização digital.

O resultado final deste projeto foi uma história em quadrinhos, que poderá ser publicada tanto em meios digitais quanto impressos, alcançando os objetivos definidos em sua concepção inicial.

12. Referências

Livros

CHELSEA, David; **Perspective! For Comic Book Artists**. 1.ed. New York: Watson-Guptill Publications, 1997.

CHINEN, Nobu; **Linguagem HQ: conceitos básicos**. São Paulo: Editora Criativo, 2.ed. 2015.

FIELD, Syd; **Manual do roteiro: os fundamentos do texto cinematográfico**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

MATEU-MESTRE, Marcos; **Framed Ink: Drawing and Composition for Visual Storytellers**. 1.ed. California: Design Studio Press, 2010.

MCCLOUD, Scott; **Desvendando os Quadrinhos**. São Paulo: M.Books do Brasil Editora Ltda, 2005.

MCCLOUD, Scott; **Reinventando os quadrinhos: como a imaginação e a tecnologia vêm revolucionando essa forma de arte**. São Paulo: M. Books, 2006.

Sites

Blambot Comic Fonts and Lettering. Disponível em <http://www.blambot.com>. Acesso em 15 de junho de 2019.

Flujo de trabajo de un webcomic em Clip Studio Paint – Karla Diaz. Disponível em: <http://graphixly.com/blogs/webinars/grabacion-de-webinar-en-espanol-flujo-de-trabajo-de-un-webcomic-en-clip-studio-paint-con-karla-diaz>. Acesso em 17 de maio de 2019.

Gumroad. Disponível em: www.gumroad.com . Acesso em 15 de junho de 2019.

Kindle Direct Publishing. Disponível em: http://kdp.amazon.com/pt_BR/ Acesso em 15 de junho de 2019.

Meios de Prova: Impressões Digitais - por Blitz. Disponível em: <http://blitzdigital.com.br/tec-menu/meio-de-prova-impressoes-digitais>. Acesso em 12 de maio de 2019.

Popular Victorian Surnames of People - por unknow. Disponível em: <http://victorian-era.org/victorian-era-last-names.html>. Acesso em 12 de maio de 2019.

Proceso de uma página de cómic em Clip Studio Paint – Paulina Palacios.

Disponível em: <http://graphixly.com/blogs/webinars/grabacion-de-webinar-en-espanol-proceso-de-una-pagina-de-comic-en-clip-studio-paint-con-paulina-palacios>. Acesso em 17 de maio de 2019.

Tapas. Disponível em: www.tapas.io . Acesso em 15 de junho de 2019.

Webtoon - The official home to all the things WEBTOON. Disponível em: www.webtoons.com. Acesso em 15 de junho de 2019.

Séries

Sherlock. Criação: Mark Gatiss e Steven Moffat. Produção: BBC. Reino Unido da Grã-Bretanha e Irlanda do Norte. 2010. Acesso em 04 de maio de 2019.

The Alienist. Direção: Jakob Verbruggen. Produção: Paramount Television. Estados Unidos da América. 2018, Netflix. Acesso em 08 de maio de 2019.

ANEXO 1 – ROTEIRO
ASSASSINATO NA MANSÃO BLACKWOOD
Por Vanessa Alves

PÁGINA UM

EXT.RUAS DE LONDRES – FINAL DA TARDE

TEXTO

“Londres, 1894”

Dois homens andam por uma rua de Londres e entram numa casa típica da região.

INT. CORREDOR PARA A SALA DE ESTAR

O mais velho vai para a sala e o mais novo pretende subir a escada quando o outro o interrompe falando:

HAWKINS

- Está gostando de Londres, meu caro James?

JAMES:

- Sim, Sr. Hawkins. Sempre há algo novo para conhecer! Minha mãe ficaria espantada com a quantidade de coisas diferentes que há neste lugar! Falando nisso, faz tempo que não escrevo para ela... Se me der licença...

PÁGINA DOIS

INT. QUARTO DE ESTUDO

James entra no quarto. É possível ver uma escrivaninha, cadeira, estante. Ele senta e pega uma caneta. Retira a caneta de pena do pote de tinta e começa a escrever no papel: Querida Mãe...

PÁGINA TRÊS

EXT. BIG BEN AO FUNDO – DIA

TEXTO

“Desde que cheguei nesta cidade, pouca coisa não me surpreendeu. Sair do interior para a capital é uma grande mudança.”

James e Hawkins observam a torre do Big Ben.

TEXTO

“Tenho aproveitado muito a sabedoria do Sr. Hawkins. Minha chance de ingressar na Scotland Yard está nas mãos desse homem.”

Hawkins apresenta James à Scotland Yard.

TEXTO

“O último caso mostrou com clareza minha falta de capacidade, ainda que ele me veja como um aluno promissor...”

PÁGINA QUATRO

EXT. CARRUAGEM ANDANDO EM CAMPOS - TARDE

TEXTO

“Fomos chamados para resolver o assassinato de um senhor do condado de Surrey, situado a algumas horas de Londres.”

O quadro mostra uma carruagem de perto.

INT. CARRUAGEM - TARDE

TEXTO

“Partimos com o Sargento Charles Cooper e mais dois policiais para lá.”

Dois dos policiais estão na parte dianteira dirigindo a carruagem, dentro se encontram o jovem James Carter, o detetive Richard Hawkins e o sargento Charles Cooper.

TEXTO

“Chegamos ao entardecer, uma parte da paisagem já havia sucumbido à escuridão.”

O quadro mostra em perspectiva a carruagem pequena chegando perto da mansão Blackwood ao fundo.

PÁGINA CINCO

EXT. MANSÃO DA FAMÍLIA BLACKWOOD – FINAL DA TARDE

TEXTO

“Fomos recepcionados por um homem robusto, de cabelos claros e grandes costeletas.”

O homem que estava parado na entrada da casa vai de encontro à carruagem:

EDWARD

- Boa tarde, senhores. Meu nome é Edward Blackwood, sou sobrinho da vítima. Liguei mais cedo para comunicar o crime. Agradeço por virem com tanta urgência. Por favor, entrem.

INT. SALA DE ESTAR

O quadro mostra uma vista aérea da sala da residência. Perto dos últimos degraus da escada central se encontra um corpo de bruços, com uma certa quantidade de sangue próximo a cabeça. Algumas pessoas estavam pela sala. Entre elas, uma governanta, um mordomo, um criado e algumas pessoas aparentemente de alta classe, provavelmente parentes da vítima.

TEXTO

“Os dois policiais se dirigiram para os presentes e começaram a fazer perguntas, enquanto eu, o Sr. Hawkins, o Sgt. Cooper e o Sr. Blackwood nos dirigimos para a vítima.”

A cena mostra a sala da mansão em destaque os quatro homens observando o corpo, enquanto ao fundo os policiais conversam com as outras pessoas.

PÁGINA SEIS

INT. PRÓXIMO À ESCADA DA SALA DE ESTAR

EDWARD

- Eu o encontrei assim pela manhã.

A imagem mostra o momento em que Edward entra na casa, com o corpo mais perto em destaque e Edward na porta ao fundo. Close no rosto assustado dele.

PÁGINA SETE

EDWARD

- Achei melhor não mexer no corpo para que vocês pudessem investigar melhor, mas aqui está um sufoco. Os parentes não querem que ele fique jogado. Querem enterrá-lo logo. Graças a Deus vocês vieram ainda hoje.

INT. SALA DE ESTAR – DIA

O quadro mostra algumas pessoas tristes e irritadas e Edward tentando convencê-los a não se aproximar.

PÁGINA OITO

INT. PRÓXIMO A ESCADA DA SALA DE ESTAR - NOITE

Um policial se aproxima do Sgt. Cooper e fala algo em seu ouvido.

SGT.COOPER

- Sr. Hawkins, os policiais não conseguiram muitas informações. As testemunhas afirmam que o Sr. John Blackwood já estava morto quando chegaram, mas duas delas falam que o criado da casa foi o último a vê-lo com vida.

INT. SALA DE ESTAR – NOITE

Enquanto são questionadas, algumas pessoas balançam a cabeça negativamente. Um policial conversa com uma delas e ao fundo, mostra o criado.

INT. PRÓXIMO A ESCADA – NOITE

HAWKINS

- Peça para que todos fiquem no ressoito por mais algumas horas. Meu assistente os entrevistará para averiguarmos o caso.

JAMES

- Eu, senhor? - *com cara de surpresa.*

HAWKINS – *sorrindo ao falar com James*

- Sim. Hoje quero testá-lo. Vamos ver se suas análises conseguem elucidar o caso dessa noite.

HAWKINS

- Sgt. Cooper, não interfira no caso dessa vez. Não gostaria que suas ações estabanassem atrapalhassem outra investigação.

Hawkins olha para Cooper com cara de desprezo. Cooper engole a seco e não responde Hawkins. Não gostava da arrogância do detetive, mas desafiá-lo seria ainda pior.

PÁGINA NOVE

SGT. COOPER

- Gostaria de entrevistar as testemunhas separadamente? - *Fala enquanto olha para Hawkins. Ele olha para James.*

JAMES

- Eu que devo decidir? - *Fala enquanto olha assustado para Hawkins.*

HAWKINS

- Obviamente, você que irá tomar a frente nesta noite.

JAMES

- E-Então está bem. – *James vira para o Sgt. Cooper* – Gostaria de entrevistá-los individualmente. Se possível, não misture as testemunhas. Deixe-as em aposentos separados. Não quero que nenhum deles influencie os outros.

SGT. COOPER

- Entendido. – *Cooper se retira de cena.*

PÁGINA DEZ

TEXTO

“Enquanto o Sgt. Cooper levava as pessoas para quartos separados, o Sr. Hawkins começou a olhar o corpo e inspecionou cada detalhe da cena.”

Close no olhar de Hawkins e em algumas partes da cena do crime. Ele ajoelha perto da vítima e olha em direção ao início da escada. Ele também se atenta a olhar os detalhes do terno, mãos, rosto da vítima.

TEXTO

“Muitos se atentariam somente ao corpo e para poucos detalhes, mas o Sr. Hawkins era minucioso e olhava atentamente cada centímetro da vítima e do ambiente. Nada passava despercebido pelos seus olhos.

“Quando a última pessoa foi movida adequadamente para um recinto, sgt. Cooper se aproximou de nós...” - *Cooper aparece no canto.*

HAWKINS

- Muito bem. Vamos para o outro aposento.

PÁGINA ONZE

INT. CORREDOR DA CASA DE BLACKWOOD - NOITE

No caminho para o escritório, Hawkins explica:

HAWKINS

- Quando eu pedir, traga um suspeito para nós e fique aguardando do lado de fora. Quando terminarmos, você irá devolver a pessoa para o aposento original e trará outra, entendido? – *uma ilustração mostra essa dinâmica com setas e símbolos.*

SGT. COOPER

- Como quiser, Sr. Hawkins.

INT. ESCRITÓRIO DE JOHN BLACKWOOD – NOITE

O escritório era simples. Possuía uma mesa, algumas cadeiras, uma lareira e era iluminado por algumas velas. A mesa era localizada perto de uma grande janela.

PÁGINA DOZE

HAWKINS

- Antes que chamemos a primeira testemunha, gostaria de saber se você tem algum suspeito, James.

JAMES

- Eu tenho um suspeito, senhor. Ele estava estranho quando chegamos...

HAWKINS

- Muito bem. Vamos chamá-lo primeiro então. - *Vira para Cooper* – Sgt. Cooper, chame o jovem de cabelos escuros, por gentileza.

JAMES - *surpreso*

- Como sabia que era ele de quem suspeitei?

HAWKINS

- Estava estampado em seu rosto. Tome mais cuidado com isso.

INT. SALA DE ESTAR – ANOITECENDO

James olha na direção do jovem de cabelos escuros quando estavam entrando na casa.

INT. PERTO DA MESA DE ESCRITÓRIO DE JOHN BLACKWOOD - NOITE

HAWKINS

- A língua pode contar mentiras, o olhar não. Estarei aqui no canto observando-os. Quando achar pertinente, irei interferir. – *Hawkins senta numa cadeira no canto da sala.*

PÁGINA TREZE

Sgt. Cooper entra com o jovem. Ele era alto e magro. Suas feições eram sombrias e seu olhar penetrante. Quando passou pelo portal, teve que abaixar para poder entrar.

JAMES – *gesticulando para o homem sentar numa cadeira próxima.*

- Muito bem. Creio que você seja o criado da vítima.

WILLIAM – *com um olhar desconfiado.*

- Sim. Meu nome é William Page, sou criado da casa há sete anos.

PÁGINA CATORZE

JAMES - *sério*

- Você saberia dizer se haveria alguém com motivações para matar a vítima?

WILLIAM

- Não senhor. O sr. Blackwood era gentil com todos. Era rigoroso com seus empregados, mas sempre justo.

Enquanto está falando sobre a vítima, William tem um sorriso sutil no rosto. Aparece uma lembrança do John Blackwood falando com seus empregados. Uma hora meio preocupado e sorrindo no próximo quadro.

JAMES – *pensativo*

- Entendo. Você notou algo estranho no comportamento da vítima nos últimos dias?

WILLIAM

- Ele começou a andar animado há algumas semanas. Disse que algo grande iria acontecer na casa. Sempre me cumprimentava risonho. Dizia que havia conseguido falar com um amigo distante, mas que o resto era surpresa.

EXT. JARDINS DA CASA DE CAMPO DA FAMÍLIA BLACKWOOD – DIA

John anda pelo jardim em direção a William. Fala algo com ele e gesticula surpresa.

PÁGINA QUINZE

INT. ESCRITÓRIO DE JOHN BLACKWOOD – NOITE

James olha para Hawkins quando escuta a informação, mas seu olhar está vago. Olhava para o chão a sua frente, enquanto fumava um cigarro.

TEXTO

“A conversa prosseguiu por mais algum tempo. Quando estava para dispensá-lo, Sr. Hawkins me chamou...”

HAWKINS

- E então, como estão suas suspeitas?

JAMES

- Acho que não tenho o caso resolvido, mas meus instintos me dizem que ele que o matou.

HAWKINS – *com olhar de reprovação.*

- Nossos instintos nos servem quando estamos fugindo de algum animal e olhe lá. Estamos fugindo de algo aqui?

JAMES

- Não...

HAWKINS

- Estamos buscando a verdade. Nada de usar seus **instintos**. Olhe para ele.

O quadro mostra as silhuetas de James e Hawkins, com William ao fundo.

HAWKINS

- Está suando, mas suas mãos estão firmes. Ele está nervoso com nossa presença, mas sabe que não fez nada. *Foco no rosto e nas mãos de William.*

PÁGINA DEZESSEIS

JAMES

- Mas e a tal surpresa? Ele disse que o Sr. Blackwood era conhecido por colecionar pedras preciosas. Provavelmente ele o matou para roubar as joias.

HAWKINS – *expelindo fumaça.*

- James, preste atenção. Esse é um homem humilde. Mesmo se vestindo adequadamente olhando rapidamente, vê que seus sapatos são de pobres. Se ele quisesse roubar algo, ele já teria furtado outras coisas, venderia esses objetos e teria sapatos de qualidade. E quando ele fala sobre do patrão, sua fala é mansa e seus olhos sorriem. Tal admiração pelo empregador o impossibilita de furtar algo.

CLOSE EM WILLIAM

James olha para o suspeito. Ele percebe que os olhos de William estavam angustiados, mas eram firmes. Seu sapato era de fato velho e gasto. Ele pensa: “Se fosse um ladrão, já haveria conseguido algo melhor.” Ele então suspira e se vira para William.

JAMES

- Você pode sair agora. Não se preocupe. Nós vamos encontrar o culpado e vamos puni-lo.

Os olhos do jovem brilham com a fala de James. Ele então agradece e se retira acompanhado de Cooper. Hawkins fala algo no ouvido do policial antes dele partir. Ele senta de novo no canto e volta a fumar.

PÁGINA DEZESSETE

TEXTO

“Os próximos suspeitos não revelaram muita coisa. Seus testemunhos foram vazios e no máximo serviriam de memórias para se falar no enterro da vítima.”

Nessa sequência, aparecem os entrevistados com algumas palavras em destaque nos balões: Ele era gentil... Sempre foi muito prestativo...

TEXTO

“Comecei a ficar nervoso conforme as horas passavam.”

Aparece uma sequência de quadros com uma vela derretendo.

TEXTO

“O número de suspeitos ia caindo a cada entrevista. Cada um apresentava um álibi diferente, desculpas e razões para não ser o assassino.”

TEXTO

“Quando terminei a última entrevista, o desespero subiu minha alma.”

JAMES

- Sr. Hawkins, não posso prosseguir com as investigações. Não consegui identificar nenhum potencial assassino e o próximo testemunho é do Sr. Edward. Não tenho mais ideia de como continuar!

HAWKINS

- Por que o testemunho do Sr. Edward é dispensável, meu caro?

JAMES

- Peço perdão se causei essa impressão, mas...

HAWKINS

- Mas nada! Você está agindo como um tolo qualquer da Scotland Yard! Já lhe disse que não se deve levar pelos instintos. Use seu cérebro! Pense!

PÁGINA DEZOITO

James olha para Hawkins, mas antes que pudesse falar algo, Cooper traz Edward Blackwood para o escritório. Ele entra, pega uma cadeira e se senta em frente de uma das janelas. Fica olhando tranquilamente para o céu noturno. A lua iluminava a noite, mas o quarto continuava com penumbra.

HAWKINS – *discretamente para Cooper*

- Sgt. Cooper, já estamos aqui faz muito tempo. Peça para que tragam mais velas, por favor.

PÁGINA DEZENOVE

INT. PERTO DA JANELA DO ESCRITÓRIO - NOITE

James se senta próximo a Edward e começa o interrogatório.

JAMES

- Então Sr. Edward Blackwood, foi você quem achou a vítima?

EDWARD

- Sim, já lhes disse isso. Cheguei de manhã e quando entrei na casa, ele já estava morto.

O quadro mostra o momento em que Edward encontra John Blackwood no chão.

JAMES

- Certo. Você sabe se existe alguém que possa ter alguma motivação para cometer algo contra o seu tio?

EDWARD

- Ele adorava joias. Sempre recentemente adquiriu um anel de rubi e ficava se vangloriando de sua coleção. Aquele criado ficava sempre no seu encaixe, sempre o bajulando. Aposto que foi ele. Depois de matá-lo, pegou o anel e escondeu consigo.

HAWKINS – *olhando por entre a fumaça de seu cigarro*

- Mas a vítima estava com o anel quando olhamos...

Edward levanta bruscamente da cadeira e fala.

EDWARD

- O que? Mas...mas quando eu olhei, ele havia sumido!

PÁGINA VINTE

James se afasta um pouco, assustado com a reação de Edward. Neste momento, o Sgt. Cooper entra na sala carregando algumas velas e espalhando-as pelo escritório. No momento em que ele acende a primeira vela, James sente um estalo na mente. As palavras de Hawkins sussurram em seus ouvidos:

Os olhos não mentem.

TEXTO

“No momento em que vi aquela vela, tudo ficou claro. Os olhos de Blackwood não eram de um parente triste por sua perda, mas de alguém ansioso, com raiva e desejo. O estava tão nítido para mim, não passava de uma ilusão criada pela minha própria mente...”

PÁGINA VINTE E UM

JAMES

- Pensei que não quisesse que mexessem no corpo para que nós pudéssemos investigá-lo...

EDWARD - *um pouco nervoso*

- Sim, mas não foi nada! Eu só verifiquei se ele não havia sido furtado!

JAMES

- Entendo. Bom, pelo menos agora sabemos onde está o anel. Não temos o mais importante, que é a arma do crime.

EDWARD

- Ele não morreu devido a queda da escada? Acreditava que alguém tivesse empurrado ele...

HAWKINS

- Para os olhos de um leigo, é isso que aparenta, mas quando verifiquei o corpo, atestei que no piso havia uma pequena depressão. É uma marca nova, que presumo ter sido feita com o mesmo objeto que ceifou a vida do seu tio. Um objeto com base cilíndrica e pesado não é mais tão comum em residências. Como esta casa necessita demasiadamente de velas, creio que o objeto se tratava de um castiçal ou um candelabro.

Conforme Hawkins fala, a feição de Edward Blackwood ficou mais e mais nervosa. Seus dedos estavam rígidos no braço da cadeira e sua boca tremia. Era nítido de que sabia desses detalhes.

SGT. COOPER

- Ah! Meus homens encontraram um candelabro com marcas de sangue escondido nos fundos da residência.

HAWKINS

- Excelente! Traga-o para nós vermos!

PÁGINA VINTE E DOIS

Cooper sai rapidamente e volta com o objeto em mãos segurando com um pano.

HAWKINS

- Como pensava. Nosso assassino foi descuidado. Há digitais nas marcas de sangue do objeto. Agora poderemos compará-las com amostras de nossos suspeitos e então verificar se suas inocências são verídicas.

EDWARD

- Mas como isso poderá ajudar a resolver o caso?

HAWKINS

- Cada pessoa possui uma digital única, Sr. Edward. Isso faz com que apenas o indivíduo cuja digital seja compatível com esta seja nosso culpado. O senhor colaborará conosco, certo?

EDWARD

- Mas isso é um ultraje! Eu chamei vocês aqui! Sou inocente! Não preciso passar por isso!

JAMES

- Se é inocente, então não tem nada a temer...ou está escondendo algo, Sr. Edward Blackwood?

PÁGINA VINTE E TRÊS

Edward estava em pânico. Seus olhos percorriam o escritório como se buscasse uma saída. Mal percebeu que já estava cercado e que os policiais já estavam com as mãos nos coldres e nas algemas.

PÁGINA VINTE E QUATRO

Edward coloca a mão no bolso interior de seu terno e saca uma arma, apontando na direção de Hawkins.

EDWARD

- Hawkins, seu desgraçado! Se não fosse por você, tudo teria saído como planejado!

JAMES

- Sr. Edward. Não!

EDWARD

- Morra!

BANG!

PÁGINA VINTE E CINCO

O Sgt. Cooper rapidamente saca sua arma e acerta a mão do agressor. A arma de Edward cai no chão. Surpreso, Edward segura a mão e geme de dor.

SGT. COOPER

- Sr. Edward Blackwood, o senhor está preso pelo assassinato de John Blackwood e pela tentativa de homicídio do Sr. Richard Hawkins. Podem levá-lo soldados.

Os dois policiais carregam Edward para fora do quarto. James vira na direção de Hawkins.

JAMES

- Sr. Hawkins, o senhor está bem?

HAWKINS

- Estou meu caro, mas fico devendo uma ao Sgt. Cooper. Sua precisão evitou uma nova tragédia. –Hawkins dá tapinhas nas costas do Sgt. Cooper - E você? Está bem?

JAMES

- Confesso que me assustei, não esperava uma reação dessas. Ainda bem que tudo acabou bem.

PÁGINA VINTE E SEIS

INT. CARRUAGEM NO CAMINHO DE VOLTA - DIA

TEXTO

“Na volta para Londres, questioneei o Sr. Hawkins.”

JAMES

- Por que ele matou o tio? Foi apenas por causa do anel?

HAWKINS

- Alguma notícia deve ter feito o Sr. Edward se desesperar. Após matar seu tio pelas costas com o candelabro, tentou aproveitar a oportunidade para saquear o anel, mas este havia sumido. Quando viu que a joia mais preciosa havia desaparecido, tentou nos usar para que procurássemos por ele.

JAMES

- Então naquela hora...

HAWKINS

- Falei que o morto ainda estava com o anel para confundir nosso assassino.

JAMES

- Mas como você sabia que era ele?

HAWKINS

- Assim que chegamos, reparei que a manga de sua vestimenta estava levemente suja de sangue. Ele não teve tempo de se limpar adequadamente, visto que outras pessoas poderiam pegá-lo no flagrante, então deixou o serviço pela metade.

PÁGINA VINTE E SETE

JAMES

- Você sabe qual a notícia o desesperou a ponto de cometer homicídio?

HAWKINS

- William Page, o criado, é filho bastardo de John Blackwood. Ele estava aprontando os preparativos para reconhecer oficialmente o jovem como seu filho.

JAMES

- Mas, como você sabe que o criado é filho da vítima?!

HAWKINS

- John Blackwood me contratou alguns anos atrás para investigar o paradeiro de uma mulher com quem tivera um caso no passado. Quando descobriu que tinha um filho, o contratou. Deve ter conseguido somente agora a papelada para legitimar a criança.

JAMES

- Então temos que voltar e avisar Willian sobre isso!

HAWKINS - *sorrindo*

- Calma, caro pupilo. Eu já cuidei disso.

PÁGINA VINTE E OITO

EXT. JARDINS DA CASA DE CAMPO DA FAMÍLIA BLACKWOOD – DIA

William tem em suas mãos uma carta endereçada a ele com John Blackhood como remetente. Ele olha com tristeza para a carta.

Ao abrir o envelope, o anel cai em suas mãos. Confuso e surpreso, ele começa a ler o conteúdo da carta, até chegar na parte em que avisa sobre sua relação sanguínea. Ele aperta o anel de rubi e a carta em suas mãos enquanto chora.

O painel mostra em destaque a carta com o nome Willian Blackwood manchado de lágrimas.

FIM