

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO PAMPA
CURSO DE JORNALISMO**

JORGE ANDRADE PACHECO JUNIOR

**A CONSTRUÇÃO DOS ASSASSINOS EM SÉRIE NAS HISTÓRIAS EM
QUADRINHOS: A BIOGRAFIA, A FICÇÃO E A INSPIRAÇÃO**

**SÃO BORJA
2023**

JORGE ANDRADE PACHECO JUNIOR

A CONSTRUÇÃO DOS ASSASSINOS EM SÉRIE NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: A BIOGRAFIA, A FICÇÃO E A INSPIRAÇÃO

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Jornalismo da Universidade Federal do Pampa, como requisito parcial para obtenção do Título de Bacharel em Jornalismo.

Trabalho de Conclusão de Curso defendido e aprovado em: 31/01/2023.

Banca examinadora:

Prof. Dr. Alexandre Rossato Augusti

Orientador

UNIPAMPA

Prof.^a Dra. Sara Alves Feitosa

UNIPAMPA

Prof.^a Dra. Eloísa Joseane da Cunha Klein

UNIPAMPA



Assinado eletronicamente por **ALEXANDRE ROSSATO AUGUSTI, PROFESSOR DO MAGISTERIO SUPERIOR**, em 02/02/2023, às 21:17, conforme horário oficial de Brasília, de acordo com as normativas legais aplicáveis.



Assinado eletronicamente por **SARA ALVES FEITOSA, PROFESSOR DO MAGISTERIO SUPERIOR**, em 03/02/2023, às 14:26, conforme horário oficial de Brasília, de acordo com as normativas legais aplicáveis.



Assinado eletronicamente por **ELOISA JOSEANE DA CUNHA KLEIN, PROFESSOR DO MAGISTERIO SUPERIOR**, em 10/02/2023, às 12:43, conforme horário oficial de Brasília, de acordo com as normativas legais aplicáveis.



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.unipampa.edu.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **1043575** e o código CRC **DC377A56**.

JORGE ANDRADE PACHECO JUNIOR

**A CONSTRUÇÃO DOS ASSASSINOS EM SÉRIE NAS HISTÓRIAS EM
QUADRINHOS: A BIOGRAFIA, A FICÇÃO E A INSPIRAÇÃO**

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao Curso de Jornalismo da
Universidade Federal do Pampa –
Campus São Borja como requisito parcial
para obtenção do Título de Bacharel em
Jornalismo.

Orientador: Prof. Alexandre Rossato
Augusti

**SÃO BORJA
2023**

Dedico este trabalho a Sandra e Jorge, meus pais, a Jurema, avó paterna, e a Jonatas, avô materno, bem como ao meu irmão mais velho, Fábio. Dedico ainda a cada professor que acreditou em mim e me ajudou nessa jornada, em especial ao orientador deste trabalho. Por fim, dedico a minha versão de 2019 que resolveu cursar jornalismo.

AGRADECIMENTOS

Conheci os quadrinhos ainda na infância graças a minha mãe, Sandra, a pessoa mais destemida, amável, graciosa e surpreendente que já tive o prazer de conhecer! Foi com o incentivo dela que comecei a ler, que comecei a amar quadrinhos. A leitura, que foi sempre algo presente, despertou algo naquele pequeno nerd que gostava dos Episódios 1, 2 e 3 de Star Wars, que corria com os braços pra trás imitando Naruto e que hoje, já crescido, ainda ri com as mesmas piadas do Chaves, despertou algo que nunca voltou a dormir, despertou o que eu chamo de “curiosidade intrínseca”, uma curiosidade minha, inerente, a minha essência.

Muita coisa mudou de lá pra cá, e no meio deste percurso eu deixei de ler HQs. Retornei em 2018 quando estava estudando para o Enem, o mesmo Enem que me colocou no curso de Jornalismo da Unipampa, e foi com a HQ *Preacher*, que analiso neste trabalho, a obra cheia de críticas, *nonsense* e que acabou me mostrando um outro lado dos quadrinhos. Um lado mais “adulto” e que iria me levar a “drogas mais pesadas” como Watchmen, Monstro do Pântano, Sandman, Homem-Animal e tantas outras que iriam moldar o meu caráter com base em personagens feitos de nanquim e papel.

É por isso que agradeço primeiramente a minha mãe, Sandra, e é claro ao meu pai, Jorge, sem eles nada disso estaria acontecendo e tenham certeza de que eu amo os dois Mil Milhões. Em meio aos bilhões de possibilidades que a vida nos dá, foi a união deles que me trouxe a escrever este trabalho, agradeço imensamente a minha avó paterna, Jurema, e ao meu irmão mais velho, Fábio, bem como cada pessoa que trilhou ou me ajudou a trilhar este caminho de quatro anos, principalmente ao meu orientador (e amigo eu acho?) Alexandre, a todos os professores, professoras e amigos. Ainda agradeço aquelas pessoas que já não estão mais aqui, minha avó materna, Erna, o meu avô paterno, João e em especial ao meu avô materno, Jonatas, que sempre foi um norte de alegria e de vivacidade.

Não pretendo me alongar mais do que isso, então espero que goste da leitura e que ela sirva de alguma coisa para quem ler. Esse texto é um trabalho de quatro anos que começou através da minha curiosidade!

Boa leitura!

“Às vezes é um erro subir, mas é sempre um erro nunca tentar. Se você não subir, não vai cair. A verdade é essa, mas será tão ruim assim fracassar, tão duro cair? Às vezes, você desperta ... outras, sim, você morre. Mas há uma terceira alternativa. Você voa!”

Sandman (Neil Gaiman)

RESUMO

Partindo das fortes influências que as mídias possuem sobre a sociedade e da massiva produção de conteúdos sobre assassinos em série, este trabalho propõe analisar a construção imagética e narrativa desses personagens sejam reais ou ficcionais na mídia quadrinhos. Levando em conta as proposições sobre a mídia impostas pelos autores Thierry Groensteen, Scott Mccloud e Barbara Postema. O objetivo central deste trabalho se resume a encontrar elementos que constroem os serials killers nas HQs, seguido pelo que diz respeito às diferentes formas de narrativa presentes nos quadrinhos, além da busca por elementos que possuem influência em outras mídias, bem como buscou-se apontar indicativos do que torna os serials killers atrativos para o público dos comics, por fim, temos o intuito de refletir sobre a visão social que estas obras comunicam sobre o seu contexto na sociedade. Também procuramos apresentar um pouco desses dois universos para os leitores através de exemplificações e trazendo conceitos históricos e sociais das duas áreas. Para os *serials killers* temos como base referencial Ilana Casoy, John Douglas, Robert K. Ressler e Harold Schechter, para as histórias em quadrinhos, além dos nomes já citados temos José Gaiarsa, Brian J. Robb e Will Eisner. A metodologia utilizada teve como base a proposta de Márcia Tavares Chico, que consiste em uma análise em três partes onde analisamos primeiramente a estrutura da obra, logo em seguida seu contexto externo e interno e por fim uma análise geral unindo os resultados das duas análises anteriores. Como um dos resultados obtidos tivemos a “falha da sociedade” em diferentes âmbitos, seja judicial, familiar, escolar, etc, o que nos revelou que a sociedade possui grande importância em obras com a temática escolhida e que essa mesma sociedade ajuda a criar mitos ao redor dos assassinos em série, seja no passado ou na contemporaneidade.

Palavras-Chave: Histórias em quadrinhos; Assassinos em série; Análise de Histórias em Quadrinhos; Comunicação midiática; Construção imagética.

ABSTRACT

Starting from the strong influences that the media have on society and the massive production of content about serial killers, this work proposes to analyze the imagery and narrative construction of these characters, whether real or fictional, in the comics media. It is taken into account the propositions about the media, imposed by the authors Thierry Groensteen, Scott McCloud and Barbara Postema. The central objective of this work boils down to finding elements that indicate how serial killers are constructed in comics, considering, in addition, the different forms of narrative present in comics, the search for elements that have influence in other media, as well as pointing out indications of what makes serial killers attractive to the comic book audience. Finally, it is intended to reflect on the social vision that these works communicate about their context in society. It is also tried to present a little of these two universes to readers through examples and bringing historical and social concepts about serial killers and comics. For the reference on serial killers, it is mentioned Ilana Casoy, John Douglas, Robert K. Ressler and Harold Schechter; for comics, in addition to the names already quoted, we have José Gaiarsa, Brian J. Robb and Will Eisner. The methodology used was based on Márcia Tavares Chico's proposal, which consists of an analysis in three parts: first, we verified the structure of the work; then its external and internal context; and, finally, we performed a general analysis, joining the results of the two previous analyses. As one of the results obtained, we point out the "failure of society" in different areas, whether judicial, family, school, etc., which revealed to us that society has great importance in works with the chosen theme and that this same society helps to create myths around serial killers, whether in the past or in the present.

Keywords: Comics; Serial killers; Analyze Comics; Media communication; Image construction.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Exemplo de quadro no qual vemos todos os elementos icônicos dentro da porção de espaço dita por Groensteen	23
Figuras 2 e 3 – Exemplos de requadros, no qual pode-se notar a presença das funções de fechamento, função de separação, função de ritmo, função de estrutura, função de expressão e função de indicador de leitura	25
Figura 4 – Três exemplos de balões	26
Figura 5 – As quatro sarjetas da página 17 de East Of West	28
Figura 6 – Página final da edição especial de X-Men: Mutant Genesis	29
Figura 7 – Na página vemos a composição toda ser feita para contemplar o reencontro de pai e filho	31
Figura 8 – Na página de Philippe Druillet para a HQ Lone Sloane, pode-se notar o exagero em cada quadro, o que acaba chamando a atenção da nossa visão para cada um deles	32
Figura 9 – Arte de Yellow Kid da 1ª edição: 17 de fevereiro de 1895, New York World, EUA.....	36
Figura 10 – Arte “Interior de um banheiro público” feita no período Edo (1615–1868) por Utagawa Yoshiiku.....	37
Figuras 11 e 12 – A esquerda página de Kill Or Be Killed, lançada no Brasil como Matar ou Morrer. Na direita temos uma página de Batman: Gotham by Gaslight, lançada no Brasil como Batman: Gotham 1889.....	43
Figura 13 – Página do mangá Rape-Man citado pelo autor. O mangá foi criado e escrito por Keiko Aisaki e ilustrado por Shintaro Miyawaki, e circulou de 1985 a 1992.....	46
Figura 14 – Página da HQ Do Inferno, obra publicada em 1989.....	50
Figura 15 – Gravura nº 39 da série Desastres da Guerra, Francisco de Goya (1810-1815)	52
Figuras 16, 17 e 18 – Na esquerda, splash page evidenciando a transformação de uma vampira na HQ Vampiro Americano; ao centro, uma	

página em que o Batman encontra vampiros em uma cripta e é obrigado a fugir na HQ *Batman & Drácula: Red Rain*; na direita, temos o embate final entre Hulk e Drácula, no qual o gigante esmeralda leva a melhor na HQ *Fear*

Itself: Hulk vs. Drácula	56
Figura 19 – Tabela 1 – Elementos estruturais	58
Figura 20 – Capitão América contra Justiceiro na edição N° 6 de Guerra Civil.....	59
Figura 21 – Página 92 da HQ <i>Henri Désiré Landru</i>	67
Figura 22 – Página 27 da HQ <i>Meu Amigo Dahmer</i>	73
Figura 23 – Página 180 do Volume 1 da HQ <i>Preacher</i>	79
Figura 24 – Páginas 181 do Volume 1 da HQ <i>Preacher</i>	80
Figura 25 – Página 27 da HQ <i>Batman: Gotham 1889</i>	87
Figura 26 – Página 156 da HQ <i>ED GEIN</i>	93
Figura 27 – Páginas 8 do Volume 1 da HQ <i>Matar ou Morrer</i>	99
Figura 28 – Páginas 9 do Volume 1 da HQ <i>Matar ou Morrer</i>	100

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO: UM OLHAR SOBRE AS HQS; PESQUISANDO E ENTENDENDO AS OBRAS	13
2 “ESQUARTEJANDO” UMA HQ: ELEMENTOS QUE COMPÕEM OS QUADRINHOS	19
3 A HISTÓRIA DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS... OU QUASE ISSO	34
4 O ASSASSINATO EM “PLANOS”, <i>SERIAL KILLERS</i> E A VIOLÊNCIA ESTÉTICA NAS MÍDIAS.....	41
4.1 Matando com estilo, estética, crueldade: e uma breve história dos assassinos em série.	51
5 “NÃO CONTRA VOCÊ”, A GUERRA DO JUSTICEIRO E O CAPITÃO AMÉRICA COMO SÍMBOLO - ORIENTAÇÕES METODOLÓGICAS	57
6 ANÁLISE DAS OBRAS	63
6.1 ENTRE FAIXAS E O FRONT: HENRI DÉSIRÉ LANDRU, POR CHRISTOPHE CHABOUTÉ	65
6.1.1 Análise estrutural da HQ	66
6.1.2 Análise contextual	68
6.1.3 Análise geral.....	70
6.2 Estudando com um <i>serial killer</i> : Meu Amigo Dahmer, por Derf Backderf.....	71
6.2.1 Análise estrutural da HQ	71
6.2.2 Análise contextual	73
6.2.3 Análise geral.....	76
6.3 Um pastor e um vampiro entram em um bar: <i>Preacher</i> , de Garth Ennis e Steve Dillon	77
6.3.1 Análise estrutural da HQ	78
6.3.2 Análise contextual e geral	84
6.4 Batman desvenda a história: Batman: Gotham 1889, por Brian Augustyn e Mike Mignola.....	86
6.4.1 Análise estrutural da HQ	86
6.4.2 Análise contextual	89
6.4.3 Análise geral.....	90
6.5 ED GEIN E A FACE DA MORTE: ED GEIN POR HAROLD SCHECHTER E ERIC POWELL.....	90

6.5.1 Análise estrutural da HQ	92
6.5.2 Análise contextual	95
6.5.3 Análise geral.....	96
6.6 UM MUNDO ONDE NÃO EXISTEM PSICÓLOGOS: MATAR OU MORRER DE ED BRUBAKER E SEAN PHILLIPS.....	97
6.6.1 Análise estrutural da HQ	98
6.6.2 Análise contextual	103
6.6.3 Análise geral.....	105
7 CONSIDERAÇÕES FINAIS	106
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	111
REFERÊNCIAS VISUAIS E CITAÇÕES	116

1 INTRODUÇÃO: UM OLHAR SOBRE AS HQS; PESQUISANDO E ENTENDENDO AS OBRAS

O intuito deste trabalho gira em torno de dois temas principais: Histórias em Quadrinhos (HQs) e Assassinos em Série (*Serial Killers*) e tem como objetivo geral encontrar pontos em comum na construção de assassinos em série na mídia quadrinhos. A ideia da realização desta obra surgiu ainda em 2019. Na época, o intuito era fazer uma análise audiovisual devido ao intenso fluxo de obras que surgiram sobre assassinos em série e crimes reais. Com o passar da graduação, os objetos de pesquisa foram tomando outros rumos: do audiovisual, passamos para Histórias em Quadrinhos, por motivos que ainda serão abordados neste trabalho, mas em resumo: a mudança de objeto de análise diz respeito à pouca ou quase nenhuma pesquisa desses dois temas (HQs e *Serial Killers*) em conjunto.

O problema abordado nesta pesquisa diz respeito à massiva produção de conteúdo sobre assassinos em série nos últimos anos. As dúvidas que levaram a esta abordagem surgem quando notamos que esse conteúdo chama à atenção um grande público. A partir daí séries, filmes, livros, músicas, e quadrinhos surgem para suprir essa necessidade contemporânea. Quais são os focos destas obras? Como elas influenciam as pessoas? Existem objetivos artísticos ou estéticos envolvidos nelas? Entretanto, destacamos a seguinte pergunta problema desta pesquisa: Quais elementos constroem os Seriais Killers nas HQs?

Vale ressaltar também que esse texto foi concebido e adaptado em parte do trabalho final da disciplina de metodologia científica e que ele herdou autores e linhas de pesquisa propostas naquele trabalho. Alguns pontos, que até o início deste trabalho ainda eram relevantes, acabaram sendo subtraídos por motivos de tempo e em decorrência dos resultados da análise. Por exemplo: um dos objetivos iniciais do trabalho era realizar a análise das HQs e, logo em seguida, comparar com os noticiários sensacionalistas que se utilizam de matérias violentas para ganhar público. Ainda nos objetivos que não apareceram no trabalho final, está a análise de crimes violentos e a relação desses acontecimentos com as HQs. Esses objetivos se tornaram menos interessantes em relação a outros resultados que foram desvelados e que motivaram uma reorientação de alguns objetivos norteadores do trabalho.

Portanto, o objetivo central é identificar os elementos que constroem os seriais killers nas HQs, seguido pelo objetivo específico de sistematizar diferentes

formas de narrativa presente nos quadrinhos que expressam os universos dos assassinos em série, sejam eles ficcionais ou reais. Ainda como objetivo específico, temos a busca por exemplificar elementos que possuem influência em outras mídias além dos quadrinhos. Aqui focamos em literatura e cinema. Para diminuir o escopo de busca, temos também como intuito apontar indicativos do que torna os serials killers atrativos para o público dos comics, e, por fim, temos o objetivo que surgiu com a análise das obras: reflexionar sobre a visão social que estas obras transmitem sobre o seu contexto na sociedade.

A partir disso a pesquisa que compõe o Estado da Arte deste trabalho foi realizada através da busca de palavras-chave que constituem o cerne dos dois temas abordados no trabalho. As palavras fazem parte dos temas “Assassinos em Série” (AS) e “Histórias em Quadrinhos” (HQ). A busca foi realizada em três repositórios de trabalhos acadêmicos, sendo eles: banco de teses e dissertações da CAPES, anais dos encontros da SOCINE e anais da COMPÓS. Para essa pesquisa em diferentes sites foram utilizados métodos diferentes para cada site/portal. O levantamento foi realizado entre os dias 14 e 19 de maio de 2022.

Iniciaram-se as pesquisas pelo banco de teses e dissertações da CAPES, em que o período de análise temporal foi considerado de 2002 até 2022. Como o resultado obtido neste período de 20 anos foi grande demais e impossibilitava a filtragem, o período de pesquisa foi reduzido para os últimos 10 anos, de 2012 até 2022, o que ainda resultou em um número elevado de trabalhos. Com isso, o período que realmente vamos considerar será o de 5 anos, isto é, de 2017 até 2022. Os termos foram pesquisados de duas formas. A primeira sem o uso de aspas (“...”) e a segunda com o uso de aspas. Isso ajudou a diminuir a busca em alguns casos, já em outros o uso das aspas acabou não trazendo resultados. Quando não foram obtidos resultados com o uso de aspas, a pesquisa foi feita apenas com a palavra-chave. Para a CAPES, foi utilizado também o filtro para teses e dissertações, para que fosse possível construir um material referencial desde o início para todos os temas abordados neste trabalho.

A partir disso, buscou-se ler os 100 primeiros títulos de cada busca na área de pesquisa da CAPES, exceto casos especiais, como falarei mais adiante. Os que tiveram um mínimo de ligação com o que propomos, foram selecionados para leitura apenas do resumo. Ainda dentro desta busca, foi realizada uma divisão entre três temas. São eles: Mídia *Quadrinhos*, no qual as palavras-chave pesquisadas foram

Histórias em Quadrinhos, Quadrinhos, Gibis, Banda desenhada, Narrativa gráfica e *Comic book*. A segunda divisão tem como tema *Serial Killers, Assassino em série*, em que as palavras-chave pesquisadas foram *Assassino em Série, Serial Killer, Matador em Série e Assassino Psicopata*. E o último tema foi *Autores de Quadrinhos*, em que as palavras-chave pesquisadas foram Alan Moore, Garth Ennis e Ed Brubaker.

Ainda na CAPES a primeira pesquisa levou em consideração as palavras *Histórias em Quadrinhos*, sem filtros, e gerou 1317533 resultados. Com o uso de aspas no termo e com os filtros de pesquisa para teses e dissertações e que estivesse no recorte dos últimos cinco anos, o resultado caiu para 427 títulos. Como o resultado de 427 trabalhos se mostrou um bom recorte, optou-se por ler apenas os títulos destes 427 trabalhos, no final apenas 12 dessas teses foram selecionadas. Com a pesquisa da palavra chave Quadrinhos, o resultado total chegou a 1947, e, com o uso de aspas no termo e com o filtro dos últimos cinco anos, o resultado caiu para 766, e mais um título chamou atenção por abordar assuntos que permeiam o que é proposto neste trabalho. Neste caso foi a tese *Quadrinhos Iluminados: William Blake Nas Obras De Alan Moore*. Quanto à busca pela palavra-chave Gibis, o resultado total foi de 36 obras relacionadas, e, de acordo com o título de cada uma delas, nenhuma possui uma abordagem próxima da proposta neste trabalho. Aqui vale ressaltar o quão inferior é a palavra gíbi quando o assunto é pesquisa acadêmica, tendo em vista que a palavra surgiu no Brasil originalmente como título de uma revista em quadrinhos, lançada em 1939 e publicada pelo grupo Globo. A busca pela palavra-chave “Banda desenhada”, sem filtros, resultou em 9633 trabalhos, o que se mostrou ser algo bastante vago, alcançando trabalhos sobre publicidade e material específico de outras áreas que não tinham relação com o que é proposto. Com o uso dos filtros, o resultado caiu para um único título, que não possui relação com este trabalho. A busca por Narrativa gráfica teve o total de 26523, sem filtros, e nada foi encontrado que tenha relevância para esse trabalho nos 100 primeiros títulos. O mesmo aconteceu com a busca por *Comic book*, na qual o total chegou a 11640, e, com o uso de aspas no termo e com o filtro dos últimos 5 anos, o resultado caiu para 350 e nenhum dos títulos possuía envolvimento com o que pretendemos abordar.

No segundo grupo de pesquisa da CAPES, *Serial Killers, Assassino em série*, teve quatro palavras-chave em que tivemos cinco trabalhos relacionados ao tema

que pretendemos abordar. Destes, três são teses e dois são dissertações. Para o terceiro grupo, *Autores de Quadrinhos*, foram buscadas três palavras-chave das quais resultaram em duas dissertações.

Nos anais da SOCINE, foram pesquisados os trabalhos de 2009 até 2021 com as seguintes palavras-chave: Histórias em quadrinhos e assassinos em série, em que foram encontrados três textos relacionados a quadrinhos e dois relacionados a assassinos em série.

Nos anais da COMPÓS, foram pesquisados os trabalhos de 2002 até 2021 com as seguintes palavras-chave: Histórias em quadrinhos, Quadrinhos, Gibis, Assassinos em série, *Serial Killers*. Foram encontrados seis textos relacionados a quadrinhos e nenhum com relação ao tema assassino em série.

Ao final das pesquisas, optou-se por ficar apenas com os resultados obtidos na plataforma CAPES. Primeiro, por ter sido o local onde mais se obteve resultados significantes. Segundo, porque os resultados encontrados foram muito bons e foram suficientes para mostrar em que estado está a pesquisa envolvendo Assassinos em Série (AS) e Histórias em Quadrinhos (HQ). Nenhuma obra aborda em específico estas duas áreas em conjunto e quando os assuntos se conectam, um dos dois tende a ser mais abordado que o outro.

A partir do que foi apontado, o intuito deste trabalho é elencar elementos que sejam imagéticos, estilísticos, narrativos e contextuais que são utilizados na mídia Histórias em Quadrinhos (HQs) para representar a figura ou o estereótipo do *Serial Killer* (Assassino em Série). Busca-se fazer uma análise de trechos de HQs que tratem do assunto direta ou indiretamente, sejam essas obras com teor ficcional, que tenham inspirações reais ou com teor biográfico/jornalístico. Para a análise posterior será levada em consideração a arte da obra juntamente com o texto e não ao contrário. Tendo em vista o que Cagnin (2014) coloca:

O texto não é essencial à história em quadrinhos, assim como o romance escrito não exige forçosamente [que] seja ilustrado com imagens. Os gestos das figuras, as expressões do rosto revelam a ação, substituindo, com vantagem, balões e legendas (CAGNIN, 2014, p. 35).

A partir das análises das HQs, iremos partir para quais dos elementos recorrentes na narrativa dos quadrinhos possuem influência em outras mídias. Tentando dar luz para como esses elementos que definem e conduzem produções com conteúdo sobre assassinos em série. Partindo disso, será utilizado da

construção da imagem feita a partir das análises, que abordam os temas citados acima, para que possam ser elencados os elementos que aparecem tanto nas HQs quanto em outras mídias. Então partimos do que é dito por Melossi (1998):

Há imagens de controle que têm um desempenho não só descritivo, mas também organizam a sociedade. O controle de tal conjunto de imagens e o controle do mundo social — sempre e quando se tenha presente que a criação de imagens socialmente pertinentes é uma operação complexa e restringida, que tem lugar dentro das fronteiras de determinados cenários de ação. Nas sociedades democráticas contemporâneas, o crescimento do conjunto de imagens constitui uma parte integral da realidade social, em vez de ser uma mera representação dela (MELOSSI *apud* RONDELLI, 1998, p.149).

A grande massificação de imagens com representações da violência por parte dos noticiários está cada vez mais difundida por causa das redes sociais, tendo em vista o que é citado acima. De modo inegável acaba por fazer parte do cenário de construção discursiva em torno da violência que por sua vez acaba tendo um respaldo nas HQs. Com isso busca-se levantar a discussão sobre esta abordagem nos quadrinhos.

A justificativa deste trabalho se ampara, então, a partir do ineditismo da abordagem. Como citado anteriormente, poucas obras exploram os quadrinhos em conexão com o tema assassinos em série. Os dois temas propostos são distintos para o público geral e acabam por se resumir a um nicho específico quando os temas se encontram. É a partir daí que a análise da abordagem dos assassinos em série nas HQs surge, e a nossa abordagem começa a ganhar fôlego. Primeiro, com o tratamento de dois temas díspares. Segundo, com a análise de obras contemporâneas e que não possuem muitas análises sobre seus temas. Terceiro, com a abordagem da mídia quadrinhos de um modo artístico e contextual. E quarto, por buscar uma resposta ou trazer à discussão a influência dessas histórias em nossas vidas.

Exposto isso, apresentamos sucintamente o que será tratado em cada um dos capítulos que seguem esta introdução.

No capítulo 2, “ESQUARTEJANDO” UMA HQ: ELEMENTOS QUE COMPÕEM OS QUADRINHOS; iremos abordar as nomenclaturas, contextualizar o leitor sobre as partes que compõem uma HQ, bem como seus principais elementos que serão tratados nas análises. Este capítulo possui como principais referências Thierry Groensteen, Scott McCloud e Bárbara Postema, além de outras

complementares. O intuito é exemplificar os elementos que serão abordados no capítulo 6, que consiste na análise das obras.

No capítulo 3: A HISTÓRIA DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS... OU QUASE ISSO, faremos uma breve contextualização do surgimento da mídia quadrinhos, trazendo suas primeiras abordagens, influências da literatura, primeiros sucessos e sua relevância e influência histórica ao redor do mundo. As principais referências para esse capítulo são Bradford W. Wright, Alexander Silva e Rogério Sanches.

No capítulo 4, O ASSASSINATO EM “PLANOS”, *SERIAL KILLERS* E A VIOLÊNCIA ESTÉTICA NAS MÍDIAS, abordaremos as interpretações das mídias em relação aos assassinos em série, bem como iremos adentrar um pouco na história dos crimes bárbaros dessas pessoas. Trabalharemos também a estética de alguns artistas, pensando como está se aproxima com os objetivos deste trabalho, além da contextualização dos termos e alguns casos mais conhecidos de assassinos em série. Faremos, ainda, uma breve abordagem de algumas coberturas midiáticas relacionadas a eventos que envolveram crimes com grande repercussão e que dizem respeito aos temas abordados ao longo do trabalho. Os principais autores deste capítulo são Ilana Casoy e Harold Schechter.

No capítulo 5, “NÃO CONTRA VOCÊ”, A GUERRA DO JUSTICEIRO E O CAPITÃO AMÉRICA COMO SÍMBOLO - ORIENTAÇÕES METODOLÓGICAS, adentramos ao método de análise. O capítulo todo tem como base o método de análise proposto por Márcia Tavares Chico e a sequência de quadrinho selecionada neste capítulo, como exemplo (o embate entre Capitão América e Justiceiro) serve para exemplificar alguns pontos da análise que ocorre no capítulo seguinte. A proposta de Chico leva em consideração três pilares para a análise, sendo eles: análise estrutural, análise contextual (contexto interno e externo da obra) e análise geral, que reúne as duas anteriores e nos mostra os resultados.

No capítulo 6, ANÁLISE DAS OBRAS, temos a realização da análise das 6 obras selecionadas para este trabalho, que foi dividido em obras reais, ficcionais e ficcionais com elementos reais. Esta nomenclatura é apenas uma simplificação das que aparecem no capítulo. Este capítulo é o mais extenso, justamente por conter todas as análises em sequência e abordar todos os estágios propostos na metodologia. E, por fim, temos as considerações finais, seguidas das referências completas do trabalho.

2 “ESQUARTEJANDO” UMA HQ: ELEMENTOS QUE COMPÕEM OS QUADRINHOS

Para este tópico, partimos do que Jorge Alam Pereira dos Santos (2017) aborda em sua tese, intitulada *Teorizando os quadrinhos: imagens de especificidade e hibridez na concepção da Nona Arte*. Em seu trabalho, ele elenca oito perspectivas teóricas, que são a Histórica, as Análises socioculturais, Análises ideológicas, Análise de autores, Análise econômicas, Formalista, Psicológica e Filosófica. Seguindo o que o autor relata, nosso trabalho se enquadra com a tendência formalista: “a tendência formalista investiga como o sentido é produzido a partir dos elementos formais dos quadrinhos, baseada na análise e inventário desses elementos, suas inter-relações e taxonomias semânticas” (SANTOS, 2017, p. 47).

Para a teoria formalista, a semiótica atua como principal elemento de análise. Isso não quer dizer que outras formas de se analisar a linguagem não possam ser incluídas ou tentadas e até mesmo adaptadas de outras mídias. Ainda segundo o autor, quatro pesquisadores se sobressaem nesta abordagem teórica. São eles Scott McCloud, com o livro *Desvendando os quadrinhos* (McCLOUD, 2005); Thierry Groensteen, com o livro *O Sistema dos Quadrinhos* (GROENSTEEN, 2015); Pierre Fresnault-Deruelle, com a obra *La bande dessinée, essai d'analyse sémiotique* (FRESNAULT-DERUELLE, 1972); e Benoît Peeters, com a obra *Lire la Bande Dessinée* (PEETERS, 2003). Tendo em vista a abordagem desses autores, a análise de quadrinhos acaba entrando em um ambiente de palavras requintado e isso por sua vez distancia a experiência dos quadrinhos (SANTOS, 2017).

A partir daqui, voltamos a nossa atenção para os títulos *Desvendando os quadrinhos* (McCLOUD, 2005) e *O Sistema dos Quadrinhos* (GROENSTEEN, 2015). Essas duas obras farão parte da base referencial utilizada neste trabalho, juntamente, é claro, de referências adicionais específicas. Seguindo a proposta Formalista, será usada a metodologia para a análise das obras em quadrinhos com base no que Thierry Groensteen (2015) se apoia tanto para a análise estética quanto para a semiótica. Na visão do autor, tal proposta tem início com a noção dos quadrinhos serem um sistema cujo o intuito é entender as HQs em sua completude. Então, para um entendimento local da página, temos em vista o quadro, o requadro, as grades de composição do layout e o real sentido proposto pela narrativa.

Por definição, o autor comenta que as HQs são “imagens solidárias” (GROENSTEEN, 2015, p. 18), com isso elas se apresentam como o interesse de pesquisa, se partirmos da visão da análise acadêmica. Ele salienta que a solidariedade icônica acaba formando a base ontológica das HQs. O que significa que cada quadro requer de uma completude nas aplicações com os outros quadros. Tal característica se define então como objeto central e com importância primordial do critério da ordem funcional. Ainda segundo Groensteen (2015), é através da união das associações criadas por essa solidariedade presente nos ícones que as HQs devem ser analisadas.

Por sua vez, Postema (2018) menciona que a narrativa nos quadrinhos é formada com base na coesão, na qual as imagens isoladas se tornam um “processo de transformação”, que conclui a forma de narrar histórias nesta mídia com o objetivo principal de constituir a configuração dos quadrinhos:

Os quadrinhos, como uma forma de arte e de narrativa, são um sistema em que o número de elementos ou fragmentos díspares trabalham juntos para criar um todo completo. Os elementos dos quadrinhos são parcialmente pictóricos, parcialmente textuais e, por vezes, um híbrido dos dois (POSTEMA, 2018, pp.14-15).

A autora ainda salienta que os quadrinhos servem como um “modelo visual” de como a narrativa funciona, só que nesta mídia temos as imagens fornecidas pelo autor e não pelo leitor (POSTEMA, 2018). Com isso pode-se entender os quadrinhos como uma espécie de arte interativa no qual o leitor interpreta aquilo que lhe é dado. O desenho, as cores, o layout de página, etc., servem para delinear a compreensão daquilo que está sendo contado. Por sua vez, McCloud (2005) afirma as HQs como “imagens pictóricas e outras justapostas, em uma sequência deliberada, destinadas a transmitir informações e/ou produzir uma resposta no espectador” (McCLOUD, 2005, p. 9). Salienta-se ainda que o uso do “ícone” nas HQs serve para a representação de pessoas, locais, coisas e ideias e que os “símbolos” acabam por se tornar apenas uma categoria dentro de tantas outras como os ícones de linguagem, ciências, comunicação, figuras, etc. E também diz que algumas figuras conseguem possuir um teor icônico maior do que outras (McCLOUD, 2005).

A partir disso, segundo Vargas (2020), pode-se resumir, de forma grosseira, que as HQs são uma forma de comunicação verbal, ou não verbal, que se utilizam de diferentes estilos, formas, conteúdos e métodos narrativos para entregar uma

experiência ao leitor. Ainda segundo o pesquisador, tal experiência pode ser de cunho do gênero, ou seja, terror, suspense, aventura, etc.; ou de cunho interpretativo, como as HQs abstratas, e aqui vale citar os autores Andrei Molotiu, Paula Puiupo, Denny Chang, Guilherme Silveira, entre outros. Seguindo, também temos subdivisões entre o próprio conceito de quadrinhos, no qual podem-se citar os Mangás do Japão, as Fumetti da Itália, as Bande Dessinée da França e Bélgica e até mesmo o Gibi nacional (VARGAS, 2020). Mas como surgiram tantas denominações e conceitos tão parecidos e ao mesmo tempo tão diferentes?

A análise de imagens em histórias em quadrinhos passou e continua passando por diversas reflexões teóricas, práticas, históricas e conceituais. O uso da imagem como fonte de informação pode ser considerado uma das primeiras formas de comunicação da humanidade. Ainda segundo Gaiarsa (1977), através de desenhos o homem conseguiu a capacidade de “prender” histórias em paredes de cavernas, em desenhos no chão, em folhas de árvore e finalmente em folhas de papel. Essa capacidade forneceu à nossa espécie o controle de suas próprias histórias e acima de tudo de passá-las adiante: “[...] o desenho formou a inteligência e, assim, gerou a capacidade humana de controlar o mundo” (GAIARSA, 1977, p. 116).

A representação imagética do mundo surge então através do desenho de forma pessoal, em que quem desenha tem a visão e impõe ela em sua arte. A construção da imagem se torna para os quadrinhos uma espécie de “mundo paralelo”, com isso o autor impõe as suas expressões e sentimentos naquilo que está sendo produzido. Para Cagnin (1975), imagem pode não consistir naquilo que ela está reproduzindo. O autor indica ainda que a imagem é uma constante na história humana, e sua importância se dá justamente pelo fato de servir como objeto de comunicação, além de servir também para ensinar, criar, destruir etc.

Tal evolução da história com imagens deve muito a William Hogarth e sua obra “O Progresso de uma prostituta”, que consiste em seis imagens ilustradas e publicadas em 1731. Embora com poucas figuras, as imagens juntas faziam parte de uma narrativa que com detalhes representativos e questões sociais, com isso as imagens de Hogarth eram feitas para serem vistas em sequência e em uma ordem lógica para a compreensão do público. Por sua vez, Rodolphe Töpffer, considerado o pai dos quadrinhos modernos, desenvolveu histórias satíricas por volta do século XIX, usando caricaturas e quadros para contar suas histórias (McCloud, 2005).

Segundo McCloud:

(...) a maioria dos quadrinhos modernos combina palavras e figuras, sendo um assunto merecedor de estudo. No entanto, quando são definidos como quadrinhos, eu os considero restritivos demais para o meu gosto (McCLOUD, 2005, p. 21).

Mas como analisar e teorizar sobre os quadrinhos? Para Groensteen (2015), as imagens realmente significativas para as HQs são as opostas ao cinema, isto é, não as imagens-movimento e sim as imagens-fixas. Partindo do princípio de que não existem HQs em “movimento”, a narração dessas histórias surgiria da articulação dos seus conteúdos e com isso não seria possível encontrar tal articulação dentro de cada imagem. Com isso Groensteen argumenta que:

A noção de vetorização¹, se é que podemos atribuir-lhe alguma validade, aplica-se certamente melhor a história em quadrinhos do que ao cinema. Isto por dois motivos: por um lado, o quadro é fixo, de forma que os movimentos internos da imagem não criam oposição ao sentido da leitura; por outro, o quadro participa de um sentido obrigatório (...), basta pegar uma história de quadrinhos qualquer para conferir que, na sua própria composição, a grande maioria das imagens não é vetorizada, seja por que seus conteúdos não foram considerados vetorizáveis, seja porque seu conteúdo simplesmente não é vetorizável, seja porque o formato estreito e vertical impede qualquer impulso à exploração lateral. Não teríamos, por conta disso, como resolver uma narrativa interna ao quadro a partir apenas desse critério (GROENSTEEN, 2015, p. 112).

E para entendermos melhor como a imagem e as palavras atuam em um HQ, precisamos abordar os elementos que compõem uma história em quadrinhos. Partindo do já citado Groensteen (2015), as HQs precisam conter determinados elementos para que o seu entendimento seja compreensível. Com isso, temos o quadro, o requadro, o balão, a sarjeta, e o layout, todos dispostos em cima de uma prancha, ou página/tela. Outros autores irão trazer conceitos ainda mais minuciosos para a análise de quadrinhos e subcategorias que entram nas já citadas. Por exemplo, os estudos da *Gestalt* do filósofo austríaco Christian Von Ehrenfels dão origem a *Gestalt* nos quadrinhos, que em resumo seria a união dos quadros em objeção da soma do “todo” (GOMES FILHO, 2009).

¹ Vetor ou vetorização nos quadrinhos diz respeito ao sentido da leitura empregada na obra seja ela vertical, horizontal ou com sentidos diversos. Exemplo: Uma tira de jornal possui vários quadros em sequência na horizontal, ou seja, seu vetor de leitura será horizontal (PICADO, 2006).

Por sua vez, para McCloud (2005) os quadrinhos são a união de palavras, imagens e ícones que formam a linguagem dos quadrinhos, com as Imagens ou figuras, tradicionalmente desenhadas, limitadas pelas linhas de moldura e o texto, apresentado através da forma dos balões (nos quais residem as falas e os diálogos); já a legenda abriga o narrador e as onomatopeias servem para ambientar e imitar os sons e ruídos do mundo real.

Tendo as observações sido feitas, voltamos para os elementos citados por Groensteen (2015), conforme segue:

O **QUADRO**: O quadro nas HQs possui em sua forma primordial o intuito de delimitar a área, o que pode ser resumido “a uma porção de espaço isolada por vazios e delimitada por um requadro que assegura sua integridade” (GROENSTEEN, 2015, p. 36).

Figura 1: Exemplo de quadro no qual vemos todos os elementos icônicos dentro da porção de espaço dita por Groensteen (2015).



Fonte: A Espada Selvagem de Conan, editora Abril: junho de 1984.

O **REQUADRO**: Para Groensteen (2015), o requadro das histórias em quadrinhos possui um total de seis funções que dão ao requadro a capacidade de se tornar um apoio para leitura. Com isso ele diz que:

As principais funções do requadro são seis, que nomearei da seguinte forma: função de fechamento, função de separação, função de ritmo, função de estrutura, função de expressão e função de indicador de leitura. Todas

essas funções exercem algum efeito sobre o conteúdo do quadro [...], e, em especial sobre os processos perceptivos e cognitivos do leitor (GROENSTEEN, 2015, p. 49).

Groensteen, nesta parte de *O Sistema dos Quadrinhos*, dá bastante importância para estas seis subcategorias do requadro. Como o intuito deste trabalho possui um escopo menor, iremos apenas resumir conforme os apontamentos do autor o que cada um desses seis elementos significa para a análise das HQs. A *função de fechamento* possui o objetivo de cercar e fechar o quadro, ou seja, dar uma forma para ele. A *função de separação* consiste em fazer um trabalho parecido com os “signos da pontuação da língua [...], signos esses que recortam, dentro de um *continuum*, as unidades pertinentes e permeiam - ou facilitam - a compreensão do texto” (GROENSTEEN, 2015, p. 53).

Já a *função de ritmo* consiste em colocar uma sucessão de requadros com o objetivo de progressão e retenção do texto que nos está sendo apresentado. Na *função de estrutura*, o requadro serve como estrutura do espaço e define a composição da imagem que irá dentro do quadro. Sua função será informar o desenho que surgirá dentro de si ao mesmo tempo que intervém na leitura. A *função de expressão* traz para o requadro a relação de organizar e significar os elementos presentes na página. Muitas vezes as imagens possuem uma relação de transparência ou de redundância e, com isso, o requadro pode assumir uma posição de ironia ou negação e até mesmo causar uma ruptura no nível do enunciado ou no status de uma imagem ou arte. Por fim, a *função de indicador de leitura*, com as palavras de Groensteen (2015):

Digo que o requadro sempre será indicativo de algo a se ler. Assim que ele “encontra” um requadro, o leitor é levado a supor que, dentro do perímetro traçado, existe um conteúdo a ser decifrado. O requadro é sempre um convite para parar e examinar (GROENSTEEN, 2015, pp. 62-63).

Com isso pode-se notar que a função do requadro vai desde guiar a leitura até limitar a área para o desenho, sempre deixando espaços para que a narrativa possa ser desenvolvida. Para isso trago dois exemplos de requadros que influenciam muito na narrativa e nos quais eles por si só se transformam em parte crucial dos elementos da página.

Figuras 2 e 3: Exemplos de requadros, no qual pode-se notar a presença das funções de fechamento, função de separação, função de ritmo, função de estrutura, função de expressão e função de indicador de leitura.



Fonte: Balada Para Sophie e JUN, editora Pipoca e Nanquim: junho e abril de 2022.

Nas duas imagens acima temos o requadro fazendo parte de uma amálgama entre arte e narrativa. Na primeira HQ, Balada para Sophie (2022), temos a representação de três elementos separados por essa amálgama. Pode-se notar as funções de fechamento, que se divide em três partes, sendo a primeira o rosto em perfil no topo, a queda do personagem no meio e o trio deitado na cama. Nota-se também que o requadro não está preso ao quadro e que aqui ele assume a forma das ilustrações, separando e pontuando o diálogo que aparece em dois dos balões de fala.

Também é possível ver que nenhum dos elementos sobressaem a página e assim todos ficam dentro do quadro criado pelas três camadas de formas. Já na segunda imagem, HQ JUN (2022), vemos que o requadro quase não assume a forma do quadro. Temos então a função de ritmo, fechamento e separação mais uma vez. Só que aqui temos na disposição da página, duas partes, sendo a primeira

uma sequência de imagens que beiram o minimalismo e a outra que apresenta uma “explosão” de elementos que contrapõe a parte superior, tudo delimitado por um quadro homogêneo na narrativa.

OS BALÕES:

Figura 4: Três exemplos de balões.



Fonte: Hellboy Omnibus Vol. 2, editora Mythos: março de 2021.

Para Groensteen (2015), os balões constituem parte do espaço em que se formam as histórias em quadrinhos. Junto disso, a forma, a quantidade e a posição de cada balão ajudam a criar o sentido de leitura e conduzir o leitor por entre o espaço dos quadrinhos. Sendo assim os balões possuem diversas formas,

tamanhos e lugares, alguns possuem objetivos específicos e que servem exclusivamente para compor a narrativa e ajudar na melhor compreensão possível da história. Esses pontos são pertinentes para Histórias em Quadrinhos em que exista texto e não valem para quadrinhos mudos, que não possuem balões (GROENSTEEN, 2015).

Partimos para a sequência mostrada acima de Hellboy (2021). Nela pode-se ver quatro estilos de balões, sendo o primeiro e mais usado o balão de diálogo em que a história é contada. É possível notar que esse tipo de balão se repete seis vezes, com uma delas contendo uma grande massa de texto.

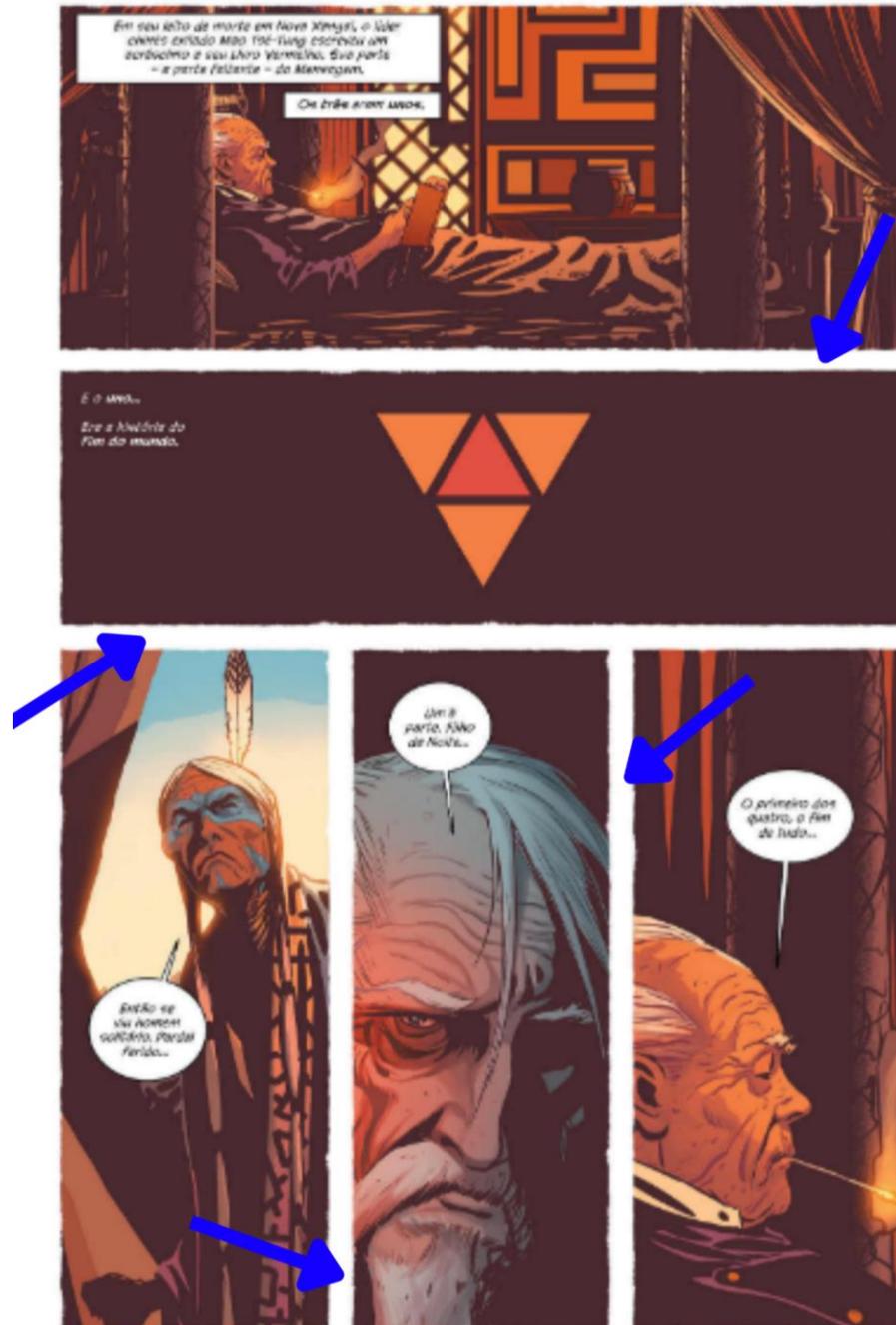
Groensteen (2015), assim como no requadro, vai separar dois tipos de balões, que são: *Os balões dentro do quadro*, e *Os balões na prancha*. O balão assim como o quadro é uma porção de espaço da página contido e compacto. Na imagem acima, pode-se notar que além da forma elíptica ele também assume a forma quadrada e retangular, e possui uma variação com outra tonalidade que não é a cor branca. Com isso para Groensteen:

Existe uma hierarquia natural entre quadro e balão, a qual parte do princípio que, se a existência do segundo condiciona a do primeiro, a recíproca não é verdadeira. [...] Por outro lado, jamais acontece de o balão apresentar-se sozinho, dado que ele é uma emissão supostamente sonora e que toda emissão pressupõe uma fonte, ou seja, um lugar de origem (GROENSTEEN, 2015, p. 76).

No caso da imagem acima o primeiro balão faz parte de um diálogo que vai se desenrolar por mais cinco balões na parte inferior da imagem. Já o segundo balão que vemos logo na sequência, representa algo que aconteceu no passado, ou seja, é uma recordação, uma explicação da história. A partir daí temos três quadros que formam esta sequência que poderia ser chamada de *flashback*; como estamos falando de HQs, temos aqui balões de recordatório, quatro deles são de diálogos sendo o último na forma de retângulo e um quinto surge no fim da sequência para ambientar o leitor em relação ao período em que aquilo se passa (GROENSTEEN, 2015).

A SARJETA:

Figura 5: As quatro sarjetas da página 17 de East Of West.



Fonte: East Of West - A Batalha do Apocalipse: Volume 1, editora Devir: outubro de 2020.

A Sarjeta, como se convencionou chamar o espaço entre os quadros, é de essencial importância para a narrativa gráfica de uma HQ. Aqui voltamos para McCloud (2005), ao afirmar que as sarjetas são o lugar em que a “magia” das HQs acontecem. É na sarjeta onde duas imagens, muitas vezes desconexas, conseguem

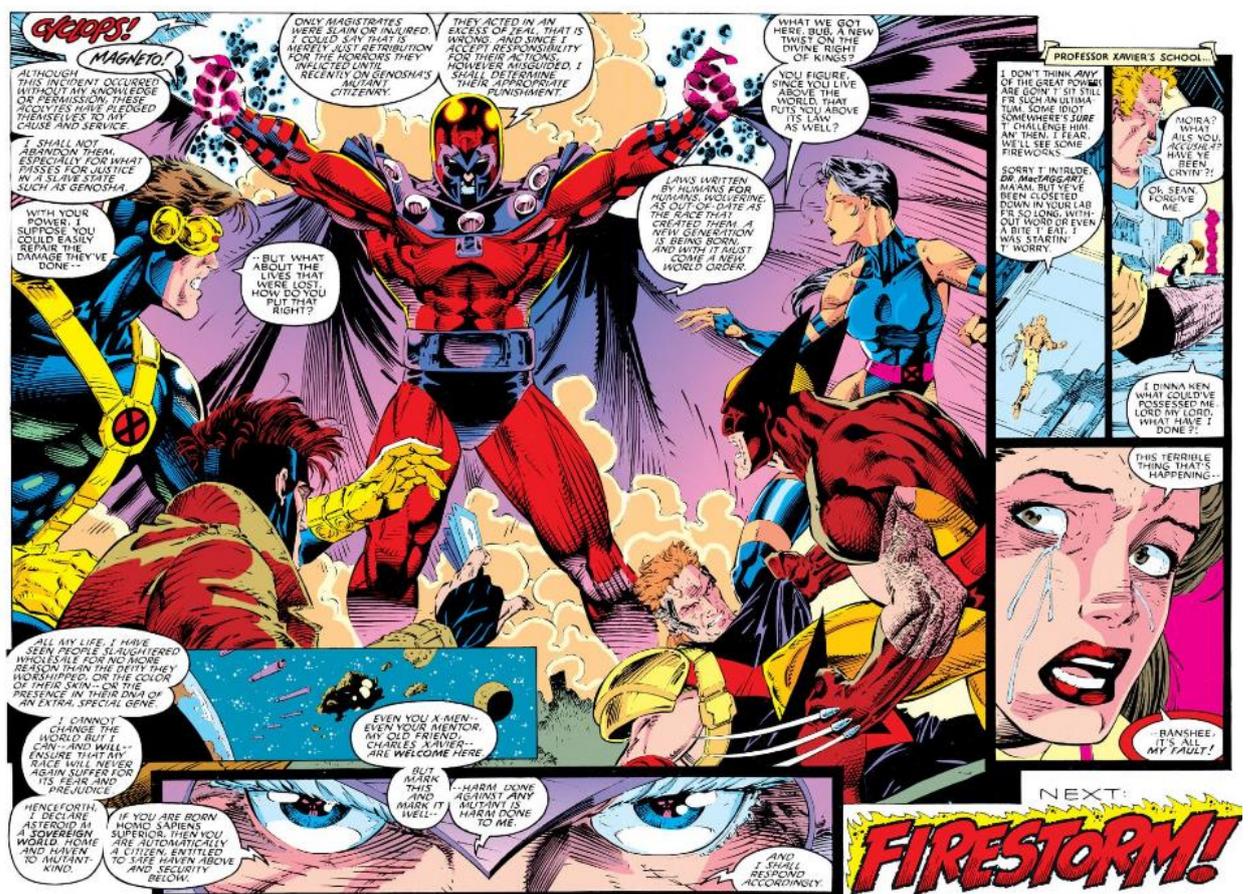
se unir e criar um sentido lógico para o que está sendo narrado visualmente e textualmente (McCLOUD, 2005).

Ainda segundo McCloud, o vazio no meio dos quadros serve justamente para que o leitor o preencha. No cinema a elipse faz esse papel, e nas HQs são as sarjetas que definem o salto de um quadro para o outro, de um ambiente para outro e de um tempo para o outro e os usos e exemplos são infinitos (McCLOUD, 2005).

LAYOUT: O *layout* não opera sobre o vazio, mas por sua vez ele leva em consideração seus conteúdos. O *layout* pode ser exercido de forma individual em cada página, ou levar em consideração a dualidade de duas páginas que constituem as pranchas de impressão (GROENSTEEN, 2015).

Tendo isso em mente temos no *layout* o lugar da disposição dos quadros, como pode-se ver no exemplo abaixo:

Figura 6: Página final da edição especial de X-Men: Mutant Genesis.



Fonte: X-Men: Mutant Genesis (X-Men (1991-2000)), editora Marvel.

Na página acima temos a composição do *layout* de uma forma aparentemente simples, mas o ponto está no que ela representa para a narrativa. Temos um total de seis quadros sobre uma página dupla. Esses seis quadros contam duas visões diferentes de algo que está acontecendo em lugares diferentes ao mesmo tempo. Ocupando grande parte das duas páginas, temos os X-Men enfrentando Magneto. Enquanto isso, nos três quadros posicionados à direita das páginas pode-se ver algo acontecendo na Escola Xavier. É possível notar que a atenção se volta para o quadro principal em que a composição mostra a ação em que os personagens estão no momento, já os outros cinco quadros servem para expressar detalhes dos dois ambientes e expressões dos personagens ali presentes. Pode-se notar que os balões não estão necessariamente dentro dos quadros, mas sim fora deles ou ultrapassando outros quadros quando necessário. No canto inferior direito temos o uso da onomatopeia dando a deixa para a próxima edição. É possível notar que o *layout* da página remete a algo impactante, algo que não termina nesta edição, mas que deixa uma continuidade para a história e os personagens, ou seja, temos expresso no *layout* um gancho para a próxima edição.

O *layout*, ainda segundo Groensteen (2015), varia muito conforme quem está desenhando a página. Em relação à distribuição de espaço o autor diz que:

[...] o layout não opera sobre requadros vazios, mas sim deve levar em conta seus conteúdos. Ele é um instrumento a serviço de um projeto artístico global, frequentemente subordinado a um plano narrativo, ou, no mínimo, discursivo; embora possa acontecer de ele seguir a priori tal regra formal que restringirá o conteúdo e que em certa medida o suscitará, o layout geralmente é elaborado a partir de um conteúdo determinado semanticamente, sendo que a decupagem já garantiu a discretização em enunciados sucessivos que passam a ser chamados de quadros. (GROENSTEEN, 2015, pp. 98-99).

Trazendo mais um exemplo, desta vez de uma única página. Abaixo a página número 7 da HQ Superman Vol: 2: The Unity Saga de 2018, que traz um layout extremamente simples e significativo para a narrativa. Na página pode-se ver Superman, Clark Kent, abraçando seu filho, Jon Kent, enquanto ambos estão voando sobre a cidade de Metropolis. Na página não temos nenhuma interferência relacionada a sequência de quadros, acontecimentos marcantes e nem mesmo um número exagerado de balões. O que temos aqui são apenas três balões dizendo no primeiro “*Dad?*” (Pai?), no segundo “*Nope*” (Não) e no terceiro “*Still Hugging*” (Continue abraçando). O *layout* aqui assume papel de página inteira e se mantém

coesa ao todo da HQ, o momento contemplativo entre pai e filho denota que ambos os personagens estavam longe um do outro, existe preocupação e carinho na fala do pai e uma dúvida na fala do filho, mas mesmo assim ambos continuam suspensos no ar apenas contemplando o todo que é mostrado ao leitor. Aqui o *layout* faz parte não só da narrativa, mas também da composição total da HQ.

Figura 7: Na página vemos a composição toda ser feita para contemplar o reencontro de pai e filho.



Fonte: Superman (2018) Vol. 2: The Unity Saga: The House of El, editora DC Comics.

PRANCHA, OU PÁGINA/TELA: Para Groensteen (2015) a página é o lugar onde todos esses elementos já citados irão se unir. Ainda segundo o autor, com isso a página se tornará o vetor central de uma HQ, sendo ela o ponto onde todos os elementos se encontram para formar uma tira de três quadros ou um álbum de 200 páginas. A página vai servir para delimitar os espaços determinados de cada um

destes elementos e manter eles dentro de um “ambiente” controlado para que o artista possa trabalhar. Tendo a noção de que as HQs são uma espécie de arte que trabalha com a simultaneidade, ou seja, onde vemos todos os elementos através da nossa visão focal e periférica, podendo-se assim dizer que a página é onde os elementos serão dispostos para a apreciação simultânea da narrativa dos quadrinhos (GROENSTEEN,2015).

Figura 8: Na página de Philippe Druillet para a HQ Lone Sloane, pode-se notar o exagero em cada quadro, o que acaba chamando a atenção da nossa visão para cada um deles.



Fonte: Lone Sloane, editora Pipoca e Nanquim: abril de 2019.

Essa simultaneidade pode ser vista na página acima, em que temos um exagero de elementos dispostos em uma página, e, mesmo a nossa visão sendo atraída para os quadros, a narrativa se mantém presa à sequência lógica de leitura. A visão simultânea da página serve justamente para dar uma imersão maior no mundo criado pelo artista e ao mesmo tempo estabelecer os padrões estéticos que serão vistos até o fim da obra.

3 A HISTÓRIA DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS... OU QUASE ISSO

O conceito de Histórias em quadrinhos é bastante discutido pelos pesquisadores. Algumas referências apontam a origem dos quadrinhos nos vitrais que surgiram na Europa do século X, tendo em vista que essas obras possuem a mesma proposta sequencial das HQs modernas (ROBB, 2017). Entretanto, há quem diga que as pinturas feitas nas cavernas milhares de anos atrás também são uma espécie de proto-HQs.

Os acadêmicos dizem que os desenhos famosos das cavernas pré-históricas – que foram a primeira história em quadrinhos que já se fez eram um 'ensaio de controlar magicamente o mundo'.... Ora... estes desenhos controlavam a realidade e eram mágicos – sem mais (GAIARSA, 1977, p. 115).

Essa noção de que os quadrinhos são bem mais do que desenhos no papel é muito discutida hoje em dia. Com o surgimento do Superman em 1938, o conceito de super-herói nasce e com isso pode-se dizer que os quadrinhos modernos também nascem (ROBB, 2017).

Ainda segundo Robb (2017), esse surgimento não acontece do dia para a noite, a composição gradativa para se criar esses mitos se compunha desde antes do século XX; os *Penny dreadfuls*, as *dime novels* e os *pulp fictions* solidificaram um terreno cheio de personagens que viriam a ser a gênese do herói moderno. Como o intuito deste trabalho não é fazer um raio x de como surgiram as HQs e nem mesmo abordar a sua profundidade histórica e social, iremos apenas focar no que é necessário para exemplificarmos alguns pontos que serão importantes na análise. Com isso iremos utilizar este capítulo do trabalho para explorarmos alguns pontos históricos importantes das HQs, deixando de lado aqueles que já foram citados e expandindo as perspectivas de para outros conceitos fora do eixo ocidental.

Para Sanches (2021) os quadrinhos possuem inúmeras capacidades de nos influenciar:

As histórias em quadrinhos possuem a capacidade de transmitir uma grande gama de emoções e sentimentos, tais como raiva, afeição, compaixão etc. Hoje, graças a trabalhos feitos no campo acadêmico e científico possuímos a clara noção que elas também se constituem em material de reflexão e análise acerca dos temas mais diversos. Estes artefatos culturais também possuem o potencial de despertar o senso crítico. Em retrospectiva e valendo-nos de um olhar historiográfico mais atual, pode parecer absurda a vastidão de situações e enredos que recheiam as páginas das publicações

voltadas para o público infanto-juvenil entre as décadas de 1940 e 1980 (SANCHES, 2021, p. 24).

Comumente a história dos quadrinhos possui uma divisão baseada em períodos históricos denominados “ERAS”, sendo elas: Era de Ouro, Era de Prata, Era de Bronze, Era de Platina e Era Moderna. Essa separação não é seguida por todos os autores, mas a divisão histórica tem como base e começa a considerar a origem dos quadrinhos a partir de 1938, com o surgimento do Superman (SANCHES, 2021).

Ainda segundo Sanches (2021), vale contestar essa periodização, pois ela leva em consideração os quadrinhos voltados para o público infantil da época e acima disso ela apenas considera as obras lançadas no território americano, ignorando qualquer outra forma de expressão sequencial de outros lugares, ou seja, deixando de lado várias obras que vieram antes de 1938. Já o pioneirismo da invenção da mídia sofre inúmeras polêmicas em relação a sua real origem. Muitas pesquisas usam como referência a publicação em larga escala da revista *Comic Cuts*, lançada por Alfred Harmsworth, em Londres, no dia 17 de maio de 1890 (SANCHES, 2021).

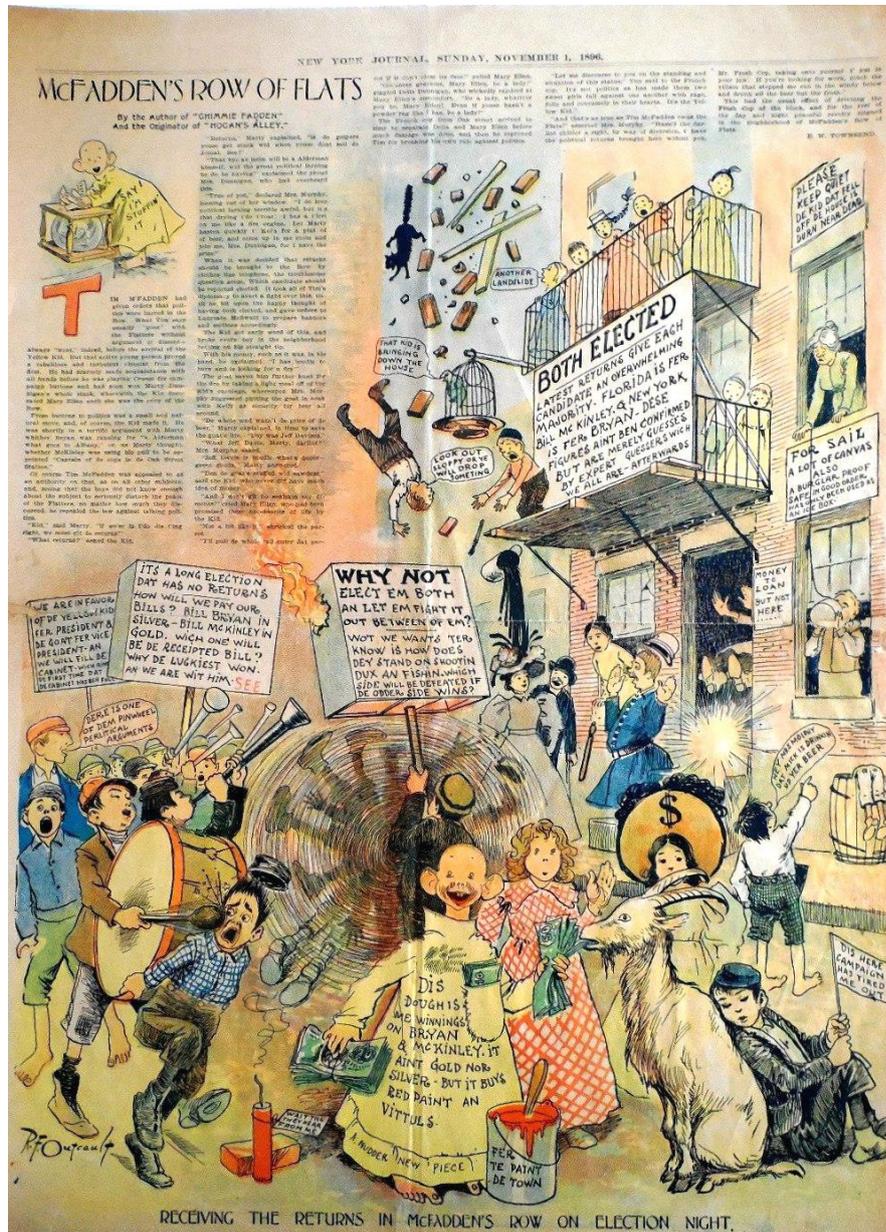
Ainda segundo o autor, existem outros títulos que também são considerados pioneiros: tendo sido publicada em 1897, só que nos Estados Unidos, a *Yellow Kid*, criada por Richard Outcault, representa o possível verdadeiro marco zero, por assim dizer, na disseminação, publicação e popularização das HQs; a grande diferença de *Yellow Kid* é que esta estava muito mais próxima do que entendemos hoje como sendo histórias em quadrinhos; já a *Comic Cuts* era mais focada no texto e com menos ilustrações (SANCHES, 2021).

Neste sentido, não há razão para sempre se colocar o *Yellow Kid* de Richard Outcault como o grande e único pioneiro das HQs. Antes dele, ou à sua revelia, outros países já criavam alguma forma de história ilustrada seriada. Costuma-se colocar o garoto amarelo como o grande precursor pelo significativo passo que deu no sentido de incorporar o código verbal dentro do quadrinho, e não como uma legenda ao pé da ilustração. Primeiramente, o garoto falava através de frases escritas em seu camião amarelo, uma frase para cada história, e, depois, seu papagaio começou a falar através de um balão, como os utilizados até hoje (MATTO, 2009, pp. 39-40).

Carvalho (2006) cita que a primeira história em quadrinhos originalmente pensada como mídia e que surge em um período expressivo vai ser a HQ ítalo-

brasileira criada em 30 de janeiro de 1869, chamada As aventuras de Nhô Quim, que tinha também as características encontradas em obras modernas, contando com quadros, desenhos, texto e uma sequencialidade com o intuito narrativo bem expressivo. Porém o autor também traz o já citado Yellow Kid como sendo um dos pontos iniciais da mídia quadrinhos e salienta que a pesquisa sobre o gênero só surgiu em 1960 nos Estados Unidos e levanta a importância dessas pesquisas para a compreensão das obras daquela época hoje em dia.

Figura 9: Arte de Yellow Kid da 1ª edição: 17 de fevereiro de 1895, New York World, EUA. Na arte, podem-se notar vários elementos ocupando uma mesma seqüência e todos os elementos de uma HQ bem dispostos.



Fonte: Estúdio Nanquim.

Até aqui temos uma visão ocidentalizada que quase sempre não chega a nenhum consenso ou que apenas elenca as mesmas obras com argumentos diferentes. Que a sequencialidade está presente desde as pinturas rupestres isso é um ponto em comum em vários autores, mas como foi essa expansão da arte sequencial no redor do mundo?

Tentar encontrar um marco zero que especifique o nascimento dos quadrinhos no oriente também sofre com algumas divisões feitas pelos autores. A origem do mangá (histórias em quadrinhos na língua japonesa) também não possui uma data específica para o seu surgimento, o que resulta em variações, como a da autora Brigitte Koyama-Richard (2022), que entende os *emakimono*s como sendo obras sequenciais precursoras dos mangás, tendo como base a narrativa que tais ilustrações carregam. Já Sharalyn Orbaugh (2009) prefere situar a origem dos mangás no final do século XIX, no auge da Era Meiji. Contudo, ambas as autoras apresentam pontos positivos em suas argumentações.

Orbaugh (2009) leva em consideração a mídia quadrinhos como um meio de consumo criado para o público e servindo como válvula de escape da sociedade japonesa da época. Já Koyama-Richard (2022) entende os quadrinhos japoneses atuais como sendo uma evolução da arte daquele país e acima de tudo como sendo uma construção cultural muito mais profunda e com intuítos variados.

Figura 10: Arte “Interior de um banheiro público” feita no período Edo (1615–1868) por Utagawa Yoshiiku. Na representação artística do autor, temos também inúmeros elementos que hoje em dia são vinculados às HQs, e vale ressaltar a narrativa impressa no desenho que mostra vários acontecimentos seguindo uma linha lógica.



Fonte: The Metropolitan Museum of Art.

A discussão sobre a origem das HQs pode levar muito mais tempo e o intuito deste trabalho não é encontrar este ponto em comum com todos os autores, mas sim procurar o link que liga as HQs e a violência presente em obras com base em personagens *serial killers* ou assassinos. Vivemos em um momento extremamente violento e de polarização em todos os cantos, e os quadrinhos que deveriam servir como uma válvula de escape da realidade acabam refletindo a nossa realidade de uma forma muitas vezes fantasiosa e idealizada. Por mais que a crítica seja feita, devemos ter noção e compreensão de como essas narrativas, muitas vezes baseadas na violência pura, são pensadas e criadas nas páginas e quais são as suas referências.

[...] ao agenciamento do medo na sociedade de controle, pois servem [os quadrinhos] como marcadores de perigo, sinalizando até onde podemos ir. Produzem códigos culturais que regulam o desejo sexual e outros meios de estancar anseios, fugas, ferocidades e tudo o mais que precisamos controlar para sermos considerados normais[...] (COHEN apud GOMES, 2003).

Segundo Silva (2007), a personificação do terror e da violência tomam força a partir do século XIX, com base em reservas de medo e dogmas que surgiram naquela sociedade por relação dos custos sociais do desenvolvimento e com base na “proliferação de novas formas de entretenimento popular, como melodramas em ficções populares e um jornalismo sensacionalista que tinham o crime e a violência como tema” (SILVA, 2007, p.1). E o autor levanta que a origem da violência nos quadrinhos está associada a este ambiente.

Nos anos 1920 a explosão de obras *pulps*² também ajudou a injetar uma dose maior de violência das HQs que tomariam base nessas literaturas. Aqui vale ressaltar a ausência dos super-heróis no meio das histórias *pulp*; existia sim o arquétipo que viria a dar origem ao Superman, Batman e tantos outros, mas geralmente os heróis das revistas *pulps* eram pessoas comuns, homens com armas a laser, detetives, bárbaros e justiceiros armados, pouco ou nenhum envolvimento com o que se tornou lugar comum hoje em dia era visto nessas obras, ou seja,

² As *pulp* magazines foram publicações de literatura popular que tiveram este nome por causa do seu miolo impresso em papel de baixa qualidade, fabricado a partir de polpa de celulose. As *pulps* dos EUA surgiram na década de 1890 e tiveram enorme sucesso nos anos 1920 e 1930, quando os títulos de diferentes gêneros se tornaram de fácil acesso da classe trabalhadora e adolescente nas bancas de jornais (JONES, 2006, p.51; LOPES, 2009, p.5; CAUSO, 2014, p.2).

heróis voadores, superforça, velocidade, gênios imbatíveis e mutantes não eram um lugar comum.

Segundo Wright (2001), no final daquela década, os quadrinhos de aventura que surgiram, como Buck Rogers e posteriormente outros, como O Fantasma e Spirit, além dos trabalhos de Alex Raymond, passaram a ter bastante inspiração e influência da base já estabelecida nos *pulps*, em que a violência tinha presença certa. Essas histórias lançaram para o mundo personagens como Conan, Solomon Kane, Doc Savage, Zorro, Flash Gordon e tantos outros que depois acabaram tendo suas versões para os quadrinhos. Conan é um deles, que até hoje possui adaptações cheias de violência e barbarismo que enchem as estantes de livrarias mundo afora.

Ainda conforme diz o autor, os *pulps* em sua essência eram livros impressos em papel barato extraído da polpa das árvores, e, por isso, o nome *pulp*, que em tradução livre é polpa em inglês, aqui trazendo histórias que eram muitas vezes simples, que não exigiam muito do leitor, e permeavam mundos de fantasia, velho oeste, viagens espaciais e principalmente o terror. Trouxeram para o grande público um gosto pelo fantástico, pelo sádico e grotesco, e também serviram para popularizar as compilações de quadrinhos, que antes apenas eram publicadas em livros de capa dura em livrarias, mas no começo da década de 1930 passaram a se basear na maquinaria utilizada no processo produtivo dos *pulps* para a produção de revistas baratas a serem vendidas em bancas de jornal (WRIGHT, 2001).

Para Silva (2007) essa violência que surge nos *pulps* encontra uma válvula de escape e de crítica a sociedade norte-americana da época:

A violência passou a ser uma prática natural utilizada em críticas aos sistemas estabelecidos, práticas ideais em si mesmas ou propagandas de guerra. Considerando o radicalismo político, temos nos quadrinhos representações extremas com uma estética agressiva utilizada em frentes distintas, mas com grande concentração nos Estados Unidos (SILVA, 2007, p. 13).

A censura que as HQs sofreram a partir dos anos 50 acabaram por destruir parte do mercado norte-americano: no final das contas histórias de terror, como as publicadas pela EC Comics, foram banidas de todas as lojas e toda a produção de quadrinhos tinha que passar pela aprovação do CCA (Comics Code Authority). Este código foi muito restritivo e proibia a apresentação de crimes de qualquer forma,

elementos visuais relacionados ao horror, bem como a palavra 'horror' e 'terror' de aparecer na capa de revistas, insultos ou ataques a qualquer grupo religioso, qualquer coisa ligada a sexo etc. (WRIGHT, 2001).

Seguindo essa abordagem, os quadrinhos vão angariar um status de conteúdo para adultos apenas nos anos 1980, quando o nicho norte-americano acaba tendo influência de outros países como a Inglaterra e o Japão. Seguindo o autor, os ingleses Frank Miller, Alan Moore e Grant Morrison trazem para os quadrinhos americanos novas narrativas, advindas de um controle editorial voltado para o autoral e não mais baseado em acionistas e editores, o que permitiu a condução de cenas chocantes e uma violência explícita, além do uso do sexo e linguajares mais ácidos e críticos à própria época. Frank Miller, por exemplo, traz das influências orientais elementos de caráter contemplativo, e a violência presente nos trabalhos do autor passou a ter muita inspiração nos quadrinhos *underground* japoneses (SILVA, 2007).

A violência em artes sequenciais, charges e histórias em quadrinhos está relacionada, desde longa data, ao medo e ao terror. Foi materializada e intensificada através de imagens distópicas e pessimistas que surgiram com a industrialização e a produção em massa, e continuaram a ser aplicadas nos quadrinhos do final do século XX junto a uma profusão de elementos e um espetáculo de sangue. Contudo, nesta fase mais recente, ficaram mais claros os problemas resultantes da vida moderna, como a irracionalidade, a monstruosidade e a bestialidade muito mais presentes (SILVA, 2007, p.13).

É partindo deste ponto que este trabalho busca entender um pouco a influência da violência presente nas HQs. Quais abordagens surgem e como personas reais são retratadas em obras de ficção ou não ficção. Vale ressaltar ainda que o intuito não é fazer um julgamento de que obras violentas são piores ou melhores do que obras que utilizam menos violência, mas sim jogar luz a um assunto pouco abordado e pouco pesquisado nos cursos de comunicação. Afinal, o que a violência, muitas vezes extrema, está fazendo em uma mídia originalmente pensada para crianças? É uma pergunta complexa e que talvez não tenha uma conclusão definitiva neste texto.

4 O ASSASSINATO EM “PLANOS”, *SERIAL KILLERS* E A VIOLÊNCIA ESTÉTICA NAS MÍDIAS

O tema central do projeto foi buscar ver como os assassinos em série são construídos em narrativa gráfica, ou seja, nas histórias em quadrinhos. O intuito foi ver quais elementos são recorrentes e como as diferentes formas de narrativa em quadrinhos expressam os universos desses personagens, sejam eles ficcionais ou reais.

As HQs servem, desde a sua criação, como fonte de expressão e construção, com isso deve haver um melhor entendimento de suas abordagens e construções. Se olharmos para a história das histórias em quadrinhos, pode-se encontrar uma clara inspiração dessas obras em mitos, lendas, histórias, poemas, canções, etc... O que nos leva até os heróis das *pulp fictions* do século XIX, a partir daí destacam-se os dois grandes que surgiram da união de mito com literatura *pulp*: Batman e Superman. A origem do gênero de super-heróis está intrinsecamente ligada a esses dois personagens, que até hoje ainda possuem representações e reinterpretações de suas histórias em diferentes mídias (ROBB, 2017).

Se conduzirmos de uma forma lógica, pode-se dizer que os heróis são representações atuais de deuses como Zeus, Hércules, Atenas, etc... Já possuímos essas figuras consagradas no imaginário popular desde suas criações e ainda assim elas estão sempre sendo abordadas de outras formas e em diferentes mídias (DOUGLAS; OLSHAKER, 2017).

Segundo Jung (2021), esses heróis necessitam lutar e vencer monstros e forças detratoras, o que muitas vezes acaba levando-os a se relacionarem a arquétipos. Além do assassino Ted Bundy, pode-se citar o caso de Charles Manson, culpado por ter mandado matar uma série de pessoas no final dos anos 60, e que mesmo assim conseguiu se casar durante seu período na prisão.

São esses arquétipos que acabaram se tornando mais comuns na sociedade hoje em dia e para a imprensa o assassino em série é qualquer um que cause um caos midiático, como os que serão citados. Em 2021 os eventos que envolveram o assassino Lázaro Barbosa causaram choque, medo e incertezas ao redor do homem que colocou mais de 200 policiais em sua perseguição. Lazáro matou quatro pessoas e deixou outras quatro feridas em uma perseguição que durou 20 dias. E em dezembro do mesmo ano, Wanderson Mota Protácio, que foi chamado pela

mídia como sendo o “*Novo Lázaro*” e o “*serial killer de Brasília*”, matou a esposa grávida, de 19 anos, a enteada, de 2 anos, e um caseiro, de 73 anos, e ficou escondido por seis dias até decidir se entregar.

Os dois casos ocorreram no mesmo ano, o que provocou reações imediatas da mídia, que logo fez relações entre a forma que os dois assassinos agiram e como seus métodos violentos tinham similaridades, muitas vezes sem buscar um respaldo teórico sobre a psique dos assassinos. Segundo a criminóloga e escritora Ilana Casoy (2021) em entrevista para a BBC Brasil:

A gente acompanha o noticiário como quem acompanha o Big Brother. O 'Maníaco do Parque' ficou 23 dias foragido após estuprar e matar uma série de mulheres. A gente acompanha esses casos porque sente ansiedade, preocupação e medo... Todos estamos cansados de seguir o 'reality covid' e o caso Lázaro gera medo também, que já temos pela pandemia, ou seja, transferimos nosso sentimento de medo de um assunto para outro, como uma retroalimentação. Acaba prendendo nossa atenção pela ameaça à sociedade que se estabelece em comum. Como uma projeção. O medo também gera fascínio, além do suspense do desfecho (CASOY, 2021 *In* BBC BRASIL, 2021).

Casoy (2021) compara a cobertura do noticiário como sendo um reality que prende a nossa atenção pelo medo e a ameaça que o evento causa, o que acaba sendo uma espécie de serialização do telejornal, no qual acompanhamos cada desfecho ao longo de vários dias até que tudo se resolva. Mas o ponto é que não ficamos apenas presos ao telejornal ou nas coberturas de notícias. Outras mídias se utilizam dos assassinos em série para trazer esses sentimentos para um ambiente controlado de uma série, filme, HQ, música, etc.

Trazendo exemplos: na literatura temos o romance *Dragão vermelho* de Thomas Harris e as suas adaptações para o cinema; nas artes temos as ilustrações de Joe Coleman, que mostram as figuras dos assassinos Carl Panzram, Ed Gein, Charles Manson e outros; na música temos *Midnight Rambler*, dos The Rolling Stones, que é sobre o “Estrangulador de Boston”, e *Psycho Killer*, dos Talking Heads, que carrega no título o seu tema (SCHECHTER, 2019).

Nos quadrinhos temos obras como *Meu Amigo Dahmer* do autor Derf Backderf, que mostra o relato do período em que o autor foi colega de aula do assassino em série Jeffrey Dahmer; a HQ *Green River Killer*, do autor Jeff Jensen, busca mostrar pontos da caçada ao assassino de *Green River*, Gary Ridgway. Tantas outras HQs abordam o assunto, algumas de forma indireta, outras de forma

autobiográfica e algumas com a proposta de mostrar acontecimentos irreais, como é o caso de *Matar Ou Morrer*, da dupla Ed Brubaker e Sean Phillips, em que vemos um garoto matando pessoas com um viés de vigilantismo para alimentar um demônio; ou em *Batman: Gotham 1889*, no qual temos o embate do Homem Morcego com o assassino em série da Era Vitoriana Jack, o Estripador.

Figura 11 e 12: A esquerda página de *Kill Or Be Killed*, lançada no Brasil como *Matar ou Morrer*. Na imagem temos Dylan, o protagonista, indo matar criminosos como um vigilante mascarado usando o pretexto de que um "demônio" o faz matar pessoas uma vez por mês para que ele não morra. Na direita temos uma página de *Batman: Gotham by Gaslight*, lançada no Brasil como *Batman: Gotham 1889*. Na página temos o primeiro encontro do Batman com Jack, O Estripador.



FONTE: *Kill Or Be Killed*, editora Image Comics: janeiro de 2017. *Batman: Gotham by Gaslight*, editora DC Comics: março de 2013.

Se olharmos para a psicologia, Freud (2006) disse que a origem da figura que conhecemos hoje como herói é o resultado do assassinato do pai. Um dos mitos fundadores da teoria psicanalítica, apresenta-nos que no início da humanidade os grupos de humanos eram controlados por um pai que possuía o poder da vida e da morte, e que excluía seus filhos de desfrutar o gozo da tribo, mulheres e alimentos. Com isso, os filhos formaram uma aliança para matar e comer o pai. Mas com a morte do pai e com a culpa, criou-se uma envergadura na lembrança dos filhos que o tornou o pai mais poderoso do que poderia ter sido quando vivo.

Foi então que talvez algum indivíduo, na urgência de seu anseio, tenha sido levado a libertar-se do grupo e a assumir o papel do pai. Quem conseguiu isso foi o primeiro poeta épico e o progresso foi obtido em sua imaginação. Esse poeta disfarçou a verdade com mentiras consoantes com seu anseio: inventou o mito heroico. O herói era um homem que, sozinho, havia matado o pai - o pai que ainda aparecia no mito como um monstro totêmico (FREUD, 2006, pp.146-147).

Sendo assim o herói é em seu âmago um assassino. Mas como surgiu o termo *Serial Killer*? Segundo o escritor e pesquisador Harold Schechter (2019), o motivo das pessoas acreditarem que os assassinos em série são figuras relativamente novas em nossa sociedade é o fato de que, até o século XX, a mídia nunca fez menção a esse termo ou não deu muita atenção para esses casos. Segundo o autor:

Na verdade, um dos serial killers norte-americanos mais infames de todos os tempos, Albert Fish, cometeu suas atrocidades na época da Grande Depressão. Depois de sua prisão, seus abomináveis crimes foram amplamente cobertos pelos jornais. Em nenhum lugar, entretanto, Fish é descrito como um serial killer. A razão é simples: a expressão não tinha sido inventada ainda. Naquela época, o tipo de crime que hoje definimos como assassinato em série era simplesmente agrupado sob a categoria geral de "homicídio em massa" (SCHECHTER, 2019, p. 13).

Ainda seguindo o que Schechter (2019) argumenta, o crédito de utilizar pela primeira vez o termo "*serial killer*" é comumente vinculado ao agente especial do FBI, Robert Ressler, que o utilizou pela primeira vez em 1970 em uma conferência sobre o assunto. Mas o autor salienta também que o termo "homicida em série" já existia a pelo menos 12 anos antes de Ressler o utilizá-lo. Schechter (2019) argumenta que:

De acordo com Jesse Sheidlower, editor da nova versão do *Oxford English Dictionary*, o termo pode ser rastreado até 1961 quando aparece em uma

citação do *Merriam-Webster's Third New International Dictionary*. A citação, atribuída ao crítico alemão Siegfried Kracauer, diz: [Ele] nega que seja o homicida em série procurado (SCHECHTER, 2019, p. 14).

Por sua vez Ressler (2022), vai dizer que tais crimes eram intitulados como “assassinatos estranhos”, para que assim pudesse haver uma diferenciação dos homicídios "comuns". Por sua vez, ambos os autores irão afirmar que assassinos desse tipo não são um acontecimento recente.

Ressler (2022) afirma que esses tipos de homicídios possuem mais ou menos um século de existência e que podem ser remontados até pelo menos o século XIX. O autor diz ainda que tais acontecimentos estão ligados à crescente complexidade da sociedade em que vivemos e com excessos de informação que recebemos no dia a dia através das mídias, unido ao sentimento de alienação proposto pela união de culturas e crenças.

O autor levanta também a multiculturalidade que rodeia filmes, séries, produções pornográficas e o consumo de tecnologia e informação sem controle que surge da fusão cultural que estamos vivendo. E ele cita dois quadrinhos japoneses, mangás, são eles *Amour* e *Rape-Man*:

A popularidade no Japão de certos quadrinhos femininos, como *Amour*, que retrata a excitação produzida por ataques sexuais contra mulheres - mesmo depois da publicação de uma HQ similar para homens intitulada *Rape-Man* ter sido retirada de circulação por glorificar o estupro -, é um exemplo desse tipo de inter-relação entre sexo e violência. A criminalidade no Japão, por exemplo, está em alta. Em questão de dois anos, houve assassinatos de funcionários de supermercados, de mulheres sozinhas em seus apartamentos, de meia dúzia de pessoas na casa de um suposto psicopata, de várias crianças pequenas e de diversas prostitutas (RESSLER, 2022, p.99).

O autor salienta que esses aspectos são reflexos de uma sociedade cada vez mais individualista e com pouco ou nenhum contato social, o distanciamento das famílias, vizinhos, amigos, juntamente com a união dos problemas da vida adulta e a falta de um cuidado com a saúde mental, além de problemas do cotidiano como perspectivas de futuro, situação econômica, etc. (RESSLER, 2022).

Como reação a tudo isso, Ressler (2022) constata que pode haver um aumento de casos envolvendo assassinos em série, sendo isso um dos piores e mais perturbadores resultados da nossa sociedade.

Figura 13: Página do mangá Rape-Man citado pelo autor. O mangá foi criado e escrito por Keiko Aisaki e ilustrado por Shintaro Miyawaki, e circulou de 1985 a 1992. A série foi descontinuada após 13 volumes por causa do seu conteúdo ser extremamente ofensivo.



Fonte: Rape-Man, editora LEED Publishing (1985-1992).

O que Ressler apresentou pôde ser visto no ataque que resultou na morte do ex-premiê do Japão, Shinzo Abe, no dia 08 de julho de 2022. O assassino foi identificado como sendo Tetsuya Yamagami, que usou uma arma artesanal para efetuar o ataque que matou Shinzo Abe com dois tiros enquanto o ex-premiê realizava um discurso na cidade de Nara, na região central do Japão.

Segundo matéria realizada pela Gazeta do Povo (2022), o assassino, Yamagami, serviu na Força de Autodefesa Marítima do Japão por três anos, entre 2002 e 2005, e atualmente estava desempregado. Seu último emprego havia sido em uma fábrica na região de Kansai, no oeste do Japão, de onde pediu demissão em maio de 2022. Um ex-colega disse ao Nikkei Asia que Yamagami era quieto no ambiente de trabalho e não manifestava posições políticas. Unindo esse ataque, que foi amplamente divulgado nas redes e pela mídia global, pode-se trazer os mais de 300 tiroteios em massa que aconteceram nos Estados Unidos. Esses atentados já vitimaram mais de 330 pessoas e feriram mais de 1,3 mil até o momento, o que resulta em pelo menos um ataque em massa por semana, segundo números da organização Gun Violence Archive, que mapeia os casos (RIVEIRA, 2022).

Nos Estados Unidos, ataques violentos como esse não são um evento particularmente novo. Segundo Dave Cullen (2019) o ataque de 20 de abril de 1999 na escola de Columbine pode ser considerado como sendo o primeiro ataque em massa da era digital e o primeiro de larga magnitude. O autor diz também que a história norte-americana ficou marcada após o Massacre de Columbine, em que Eric Harris, de 18 anos, e Dylan Klebold, de 17 anos, alunos do 3º ano do ensino médio, invadiram a escola e começaram a atirar de forma aleatória. No total 13 pessoas morreram, incluindo os atiradores, alunos e um professor. Para citar outros acontecimentos temos o Cerco de Waco ocorrido em 1993, o Massacre na *Stoneman Douglas High School*, ocorrido em 2018; e o Tiroteio na escola primária Robb em maio de 2022.

Uma pesquisa rápida na internet nos entrega muitos outros resultados parecidos. Massacres e ataques desse tipo podem não ter muita relação com assassinos em série, mas servem apenas para confirmar o que Ressler (2022) aponta. Nossa sociedade está vivendo um surto de violência e, que acaba tendo

vazões em ataques muitas vezes suicidas e tendo como alvos inocentes, que não possuem ligação alguma com as frustrações desses assassinos.

A partir disso é que surge também como foco deste trabalho refletir sobre o que torna esses ataques violentos, e em específico os de assassinos em série, tão atrativos para a nossa sociedade? Afinal, documentários, séries de ficção e não ficção, livros, filmes e HQs abordam essas histórias para um público muito grande e variado.

Isso, de acordo com o pesquisador David Schmid (2005), acaba por realizar uma conexão entre os crimes e o papel que eles demonstram dentro dos tipos específicos de sensacionalismo apresentados na TV. Segundo o autor, a relação da nossa sociedade com o Mal do outro e com este fascínio pelo modo de agir, pelos trejeitos, pela psique e tudo que compõe uma mente criminosa, fica mais clara, resultando no que se pode chamar de uma novela da vida real.

De fato, o assassinato em série desempenha um papel tão proeminente na programação relacionada a crime na TV em parte por causa da maneira como a mídia representa o crime e em parte por causa da importância da serialidade para a mídia, de modo que alguém pode ficar inclinado a minimizar as diferenças entre o drama televisivo e outros gêneros, preferindo destacar o que eles têm em comum (SCHMID, 2005, p. 2237).

Mas o que leva um ser humano a cometer determinados crimes tão violentos e extremos? A pesquisadora e especialista criminal Ilana Casoy (2017) encontrou algumas respostas para esta pergunta e tentou responder outra pergunta: Onde nasce a violência? Segundo a autora, se partirmos da perspectiva freudiana poderíamos dizer que a violência nasce dos conflitos internos de cada pessoa, já para a Escola Clássica tudo isso pode ser respondido como sendo o uso do livre-arbítrio levando em consequência os prós e contras de cada ato.

A Escola Positivista vai para um outro aspecto, sendo ele o fato de o indivíduo não ter controle sobre seus atos, ou seja, tudo se volta para os fatores genéticos, sociais, ambientais e influências externas. E a autora salienta ainda que “não importa a teoria, *serials killers* não se enquadram em nenhuma linha de pensamento específica. Na verdade, são um capítulo à parte no estudo do crime” (CASOY, 2017, p. 22).

Ainda não existe nenhum estudo que seja capaz de determinar que certa pessoa é um *serial killer*, afinal esta evolução irá depender de inúmeras consequências que estão vinculadas a fatores externos e internos do contexto em que se está imerso e muitas vezes ligados ao simples gosto de fazer mal a outrem. Casoy defende que a definição de *serial killer* será um indivíduo que comete inúmeros homicídios em um período de tempo com um intervalo curto entre cada um desses assassinatos; vai ser o intervalo entre um crime e outro que diferenciam o *serial killer* do assassino de massa, assassinos que matam várias pessoas em um curto período de tempo (CASOY, 2017).

Segundo Schechter (2019), por mais que o termo *serial killer* seja de certa forma moderno, isso não quer dizer que assassinos em série não existiam antes do termo ser inventado, afinal Jack, O Estripador, causou pânico na Londres Vitoriana bem antes de Reesler ou qualquer outro pesquisador criminal existir. A frase associada ao assassino: "Um dia, os homens olharão para a história e dirão que eu gerei o século 20", diz muito sobre a visão que temos dessas figuras até hoje, afinal Jack, O Estripador, já foi protagonista de jogos, séries, filmes e HQs, além de inúmeros livros que são sucesso até hoje.

Só para citar algumas dessas mídias, o assassino é personagem jogável no conteúdo adicional focado nele no jogo Assassin's Creed Syndicate, de 2015, na série de livros Rastro de Sangue, e é o principal vilão na animação Gotham City 1889: Um Conto de Batman, adaptação da HQ já citada neste trabalho, além de ser personagem chave na HQ, aclamada, Do Inferno, de Alan Moore e Eddie Campbell.

Figura 14: Página da HQ Do Inferno, obra publicada em 1989. A história tem como título o nome da carta postada em 15 de outubro de 1888 junto com metade de um rim humano, por uma pessoa que afirmava ser o assassino em série Jack, o Estripador. A correspondência tinha como destinatário o decorador e vigilante londrino George Lusk, presidente do Comitê de Vigilância do distrito londrino de Whitechapel.



CapII-6

Fonte: Do Inferno, editora Veneta, novembro de 2014.

A doutora em psicanálise Miriam Gorender (2010) no seu artigo *Serial killer: o novo herói da pós-modernidade*, diz que a persona de Jack, O Estripador, já assumiu um “poder mitológico” para a nossa sociedade; a figura do assassino que nunca chegou a ter a identidade revelada hoje é vista como um mito cultural londrino tendo até passeios turísticos pelos locais onde suas vítimas foram encontradas.

Os personagens do mito parecem existir em uma realidade que lhes é própria, que tira sua força da realidade psíquica e do desejo que os alimenta e os faz permanecer. Um fenômeno que vem se repetindo na modernidade é a criação de histórias e personagens, não por comunidades, mas por indivíduos ou por pequenas equipes de pessoas, personagens criados com intenção artística ou de entretenimento, e que acabam por atingir dimensões míticas. Adquirem uma realidade tão palpável que recebem correspondência e podem ser noticiados na imprensa como pessoas reais (GORENDER, 2010, p. 117).

O “fenômeno” dos *serial killers* têm assumido uma proporção sem precedentes nos últimos anos, se pesquisarmos o termo no IMDb³. O site fornece mais de 200 títulos relacionados ao assunto, sejam em séries de TV ou filmes, isso é claro não levando em consideração nomes específicos de assassinos em série como o caso de Jack, O Estripador. Quando procurado no site o nome em inglês, *Jack, The Ripper*, mais 200 resultados aparecem, o que dá uma boa noção de como esses personagens e seus nomes ou apelidos são relevantes.

4.1 Matando com estilo, estética, crueldade: e uma breve história dos assassinos em série

Não há nada novo sob o sol e *serial killers* existem desde os primórdios. Schechter (2019) afirma que tais crimes hediondos fazem parte da nossa sociedade desde os primórdios. No mito grego de Atreu, o personagem mata os sobrinhos e prepara uma torta com os restos mortais dos familiares; os cavaleiros medievais, que se tornaram figuras de honra e respeito, cometeram atrocidades “caçando bruxas”, pilhando e estuprando com a benção do rei; na peça Tito Andrônico, de William Shakespeare, uma moça é estuprada, tem a língua e as mãos arrancadas para que não possa falar quem a violentou.

³IMDb - *Internet Movie Database*, é uma base de dados online de informação sobre cinema, TV, música e games.

O autor cita também a série de pinturas de Francisco Goya, intitulada *Os Desastres de Guerra* (1810-1815), em que esclarece e evidencia que momentos de guerra sempre foram de boa aventura para crimes bárbaros e demonstrações de violência exacerbada, o que ainda continua valendo até os dias de hoje com os relatos de estupros e torturas cometidas por soldados em guerras ao redor do mundo (SCHECHTER, 2019). A violência se mostra como um fator central da composição humana, afinal se não fosse Caim matar Abel e começar o ciclo de violência segundo a bíblia, o que seria das produções sobre *seriais killers* hoje em pleno século XXI?

Figura 15: Gravura nº 39 da série *Desastres da Guerra*, Francisco de Goya (1810-1815).



Fonte: Research Gate (acesso em 11 de agosto de 2022).

Indo ainda mais para o passado, Schechter (2019) cita o caso de Vincenz Vernezi, conhecido pelo apelido de *O Vampiro de Bergamo*, que cometeu seus crimes entre 1869 e 1918, contemporâneo de Jack. Vernezi trocava o prazer obtido em atos sexuais pelo prazer de estrangular, matar, beber o sangue e praticar canibalismo com pedaços de suas vítimas. Apenas duas mortes foram confirmadas

sendo Vernezi o assassino, mas estima-se que muitas outras vítimas, todas mulheres, tenham sucumbido perante os atos nefastos cometidos por ele. Seus crimes foram todos confessos quando Maria Previtalli, de 19 anos, prima do assassino, quase teve sua vida ceifada por ele. Em custódia, o assassino confessou seus crimes e foi condenado a passar o resto de sua vida internado em um hospital psiquiátrico. Aproveito aqui para salientar os apelidos que os *serials killers* possuem, e a grande maioria deles se torna bastante popular a partir das suas alcunhas muitas vezes proliferadas a partir do falatório do público e mais recentemente normalmente vinculado a coberturas jornalísticas e da imprensa. Dar um apelido para uma pessoa dessas parece formar uma espécie de aura vilanesca ao redor desses assassinos.

Schechter (2019) não para por aí: além dos homens algumas mulheres se tornaram bastante famosas por causa dos seus atos homicidas, são elas Lydia Sherman (1825-1879), Belle Gunnes (1859-????), Mary Bell (1957-) e Elizabeth Báthory (1560-1614). A última delas, Elizabeth Báthory mais conhecida como *Condessa de Sangue*, pode ter dado origem às histórias sobre mulheres vampiras, em *Carmilla: A Vampira de Karnstein*, de 1872; o escritor Sheridan Le Fanu apresentou ao mundo um dos primeiros romances a ter uma vampira mulher e possuir altas doses de erotismo lésbico. Para a época esses dois temas eram de extrema delicadeza, mas o que o livro nos conta não chega nem perto do que Báthory realizou em seu reinado de terror.

Segundo Otto Penzler (2010), a “vampira” tinha completa noção e convicção de que o sangue de belas jovens era capaz de revitalizar sua juventude e aparência, para isso ela se utilizava do seu status social para enviar mensageiros as localidades para ofertar bons empregos essas jovens virgens. O autor ainda diz que, estando essas jovens já no castelo, Bathory cortava ou mandava cortar as gargantas das jovens para que o sangue fosse transferido para um grande tanque, que era usado por ela para se banhar.

Os números são incertos, mas estima-se que a Condessa assassinou por volta de 600 jovens e só foi descoberta quando suas vítimas começaram a ser mulheres da nobreza, mas devido a sua nobreza a vida de Báthory foi poupada e o fim da Condessa de Sangue foi a prisão, pois:

Ela foi aprisionada pelo resto da vida em um quarto do seu castelo sem porta ou janela para o mundo exterior. Um relato dos seus assassinatos foi publicado na Europa ocidental em 1720 na mesma época em que o leste europeu vivia uma histeria vampírica. Desde então, a história da Condessa de Sangue passou a ser associada com relatos de vampiros, ainda que não existam evidências de que ela tenha consumido o fluido das jovens (SILVA, 2010, p. 31).

A mítica em torno do Vampiro expandiu muito no passar dos anos e tal lenda ainda está muito associada à Europa, sendo que talvez a figura nobre real que mais tenha influenciado a visão que temos hoje sobre os vampiros tenha sido Vlad Tepes III, ou Vlad, o Empalador, ex-príncipe da Valáquia, o qual a maioria dos pesquisadores e historiadores de literatura e história trazem como modelo para Bram Stoker inspirar e solidificar o seu nome no meio da literária mundial ao associar Vlad e criar o mito moderno do vampiro com o livro *Drácula*, de 1897 (RODRIGUES, 2014).

Tanto Vlad quanto Báthory estão diretamente associados à literatura. A lenda dos vampiros já rendeu inúmeras obras consagradas, como as já citadas *Carmilla* e *Drácula*, e ainda a vasta série de livros sobre estes seres escrita por Anne Rice contendo *O Vampiro Lestat*, *A Rainha dos Condenados* e *Entrevista com o Vampiro*, este último possuindo duas adaptações uma para o cinema e uma para a TV. O termo vampiro também aparece relacionado a uma das primeiras transposições de um *serial killer* para o audiovisual no filme *M, O Vampiro de Dusseldorf* de 1931.

O fator noticioso se mescla também dentro dessas histórias com cunho inventivo e de criação de novos personagens baseados em obras ficcionais. Segundo Traquina (2005), essa criação noticiosa se dá a partir dos acontecimentos que ocorrem em lugares dispares, ou seja, a notícia não acontece em todo lugar ao mesmo tempo. Com isso, muitas vezes notícias fantasiosas ou com cunho mais apelativo acabam ganhando espaço. Nestes casos, muitas vezes a ficção encontra a realidade em reportagens com fortes influências da imaginação do jornalista e com intuito de tornar uma notícia não atrativa em algo mais espetacular.

Embora o assassino do filme não possua nenhum poder sobrenatural, geralmente associado a vampiros, a história segue como sendo uma das primeiras a abordar o tema assassino em série. Na história, um misterioso infanticida leva o terror a Dusseldorf, cidade da Alemanha. A polícia local não consegue capturar o *serial killer*, então um grupo de fora-da-lei se une para encontrar o assassino. Capturado pelos marginais, ele é julgado por um tribunal de criminosos. Nesta

sinopse já pode-se levar em consideração dois pontos: a incapacidade do poder público representado pelos policiais e o senso de justiça vinculado aos ladrões.

Nos quadrinhos, os vampiros possuem inúmeras interpretações e versões. Nas duas maiores editoras americanas, Marvel e DC, Drácula é um personagem recorrente de inúmeras histórias, já tendo enfrentado Hulk, Batman, Motoqueiro Fantasma e até mesmo o Superman. Embora muitos clichês vinculados ao mito do vampiro apareçam nessas histórias, eles sempre se adaptam ao propósito da história.

Na minissérie *Fear Itself: Hulk vs. Drácula*, de 2011, temos uma típica história de embate entre personagens, na qual o Hulk cai no país dos vampiros e enfrenta todos até chegar no líder Drácula. Já em *Batman & Drácula: Red Rain*, de 1991, temos uma narrativa muito mais voltada para a investigação e solução de um problema: na HQ vemos Bruce Wayne infectado com o vírus do vampirismo e tendo que ir atrás da cura. Por sua vez, em *Vampiro Americano*, criada por Scott Snyder, publicado entre 2010 e 2011, temos na narrativa uma proposta contrária a filmes como *Crepúsculo* e a série de TV *True Blood*, pois o autor tenta se distanciar ao máximo de “vampiros adolescentes” e busca retratar os vampiros como “monstros assustadores” e extremamente letais.

Mas não são apenas os vampiros que tiveram as suas histórias de origem com base em assassinos em série reais. Schechter (2019) salienta que os contos de fadas possuem uma forte influência baseada em assassinos reais que nunca foram registrados e que invés disso deram origem ao medo de lobisomens, bruxas, bichos-papões, e inúmeros outros monstros que eram passados de forma oral para as crianças não se afastarem de suas residências, localidades ou falar com estranhos.

Entre todos esses contos Schechter (2019) evidencia o conto infantil *O Barba Azul*, de 1697, e escrito por Charles Perrault: um conde muito rico, mas muito feio e assustador, casa com inúmeras mulheres e todas somem inesperadamente. Quando ele consegue mais uma esposa e ela vai morar na sua casa, descobre um quarto reservado apenas para o conde. Após dias investigando o local, a esposa decide entrar no quarto e descobre os corpos de todas as outras esposas penduradas na parede. O Barba Azul descobre o que a esposa achou e vai atrás dela e da filha para matá-las, mas por sorte os dois irmãos da mulher chegam e matam o nobre enlouquecido e salvam as suas parentes. Isto é apenas um resumo da história

original, mas os pontos evidenciam traços que hoje seriam facilmente vinculados a um *serial killer*.

Para Schechter (2019), o Barba Azul pode ser uma derivação de lendas e acontecimentos reais que tinham como base indivíduos históricos da Britânia: a origem mais palpável é do nobre bretão do século XV e notório assassino em série, Gilles de Rais, com o único ponto divergente sendo que Gilles de Rais não matou sua esposa, nem foram achados corpos em sua propriedade, porém os crimes pelos quais foi condenado envolviam abuso e assassinato brutal de crianças.

Figura 16, 17 e 18: Na esquerda, *splash page* evidenciando a transformação de uma vampira na HQ *Vampiro Americano*; ao centro, uma página em que o Batman encontra vampiros em uma cripta e é obrigado a fugir na HQ *Batman & Drácula: Red Rain*; na direita, temos o embate final entre Hulk e Drácula, no qual o gigante esmeralda leva a melhor na HQ *Fear Itself: Hulk vs. Dracula*.



Fonte: American Vampire Vol. 1, editora Vertigo, dezembro de 2014. Batman & Drácula: Red Rain, editora DC Comics, outubro de 1997. Fear Itself: Hulk vs. Dracula #3, editora Marvel, outubro de 2014.

5 “NÃO CONTRA VOCÊ”, A GUERRA DO JUSTICEIRO E O CAPITÃO AMÉRICA COMO SÍMBOLO - ORIENTAÇÕES METODOLÓGICAS

O método de análise que iremos propor será o baseado no artigo de Márcia Tavares Chico, intitulado “*Uma proposta de metodologia para a análise de histórias em quadrinhos*”, de 2020. Vale ressaltar que outras metodologias foram pensadas para a abordagem das obras que serão analisadas neste trabalho, mas o método proposto por Márcia Chico (2020) se enquadra melhor no contexto que estamos analisando.

A autora fragmenta seu método de análise em três estágios sendo eles: a *análise estrutural da HQ*; *análise contextual da obra*, tanto do contexto interno quanto do contexto externo; e a terceira etapa tem como objetivo a união das duas etapas anteriores para a realização de uma consideração qualitativa (CHICO, 2020). Com isso vamos aos pontos específicos de cada uma dessas três abordagens, começando pela análise estrutural da obra:

A *análise estrutural* remete às características visuais, estéticas e de quesito artístico da obra. A autora ressalta que “se trata de uma análise geral do quadrinho, tendo de ser realizada para cada imagem que a pesquisadora ou o pesquisador decidir utilizar” (CHICO, 2020, p.122).

Para isso é necessária uma contextualização do que é uma história em quadrinhos, embora não exista um conceito padrão e aceito por todos os pesquisadores e teóricos. Temos conceitos que já foram citados nesse trabalho como o de Groensteen (2015) e McCloud (2005), mas vale trazer mais um para ilustrar o que a autora cita. Com isso, trazemos o conceito utilizado por Márcia Chico e que é proposto por Will Eisner (2010).

De acordo com o autor:

As regências da arte (por exemplo, perspectiva, simetria, pincelada) e as regências da literatura (por exemplo, gramática, enredo, sintaxe) superpõem-se mutuamente. A leitura da revista de quadrinhos é um ato de percepção estética e de esforço intelectual (EISNER, 2010, p. 8).

Com isso a autora elabora uma tabela com alguns elementos que ela acredita serem importantes para a análise de histórias em quadrinhos.

Figura 19: Tabela 1 – Elementos estruturais.

Balão	De fala
	De pensamento
Legenda	Título
Outros elementos linguísticos	A tipografia do texto dos diálogos
	Inscrições
	Onomatopeias
Painéis	Estilização
Uso de cores	Plano médio
	Plano aberto
	Plano fechado
	Primeiríssimo primeiro plano
	Etc.
Ângulo	Normal
	<i>Plongée</i>
	Contra <i>plongée</i>
	Etc.
Personagens	Expressões
	Posição
	Vestimentas

FONTE: (CHICO, 2020, p.123).

Esta não seria uma lista com todos os elementos de uma HQ. Vale ressaltar que alguns elementos citados por Groensteen (2015) e McCloud (2005), e que serão analisados neste trabalho, não se encontram nesta tabela. Os da tabela, segundo a autora são alguns dos principais elementos que caracterizam a composição de uma HQ e são essenciais para a compreensão de uma obra em quadrinhos. Nota-se também o uso de nomenclaturas relacionadas ao cinema quando o assunto é ângulo e enquadramento (CHICO, 2020).

E a autora ressalta ainda que:

(...) é importante lembrar, obviamente, que nem todos esses elementos serão usados em uma cena ou, até mesmo, em toda a história. Por isso, há necessidade de se analisar cada imagem individualmente (CHICO, 2020, p.123).

Para a *análise contextual* levamos em consideração que os quadrinhos são objetos de reflexão cultural e histórica. E que para a sua criação é levado em consideração o contexto em que a obra está inserida, considerando valores, ideais e conceitos presentes no âmbito social da sua criação (CHICO, 2020).

Ou seja, toda obra é fruto do seu tempo e das suas mazelas sociais, políticas e históricas. Aqui poderíamos entrar na discussão quadrinhos e política, que tem tomado fôlego nos últimos anos em países como Estados Unidos e Brasil. A discussão que envolve estes dois assuntos poderia facilmente ser abordada em um outro trabalho de maior fôlego, mas aqui iremos nos ater aos contextos em que cada uma das obras que serão analisadas está inserida. Para isso, trazemos dois exemplos de personagens de uma mesma editora e que possuem análises de seus contextos: Justiceiro e Capitão América.

Figura 20: Capitão América contra Justiceiro na edição N° 6 de Guerra Civil: na história o Capitão enfrenta o Justiceiro após o vigilante matar vilões a sangue frio na frente do herói.



Fonte: Civil War, editora Marvel Comics: 2006.

Para falar mais sobre o contexto histórico destes dois personagens, trazemos a análise de Alberto Pessoa, em “O Justiceiro de Garth Ennis e o mundo como *graphic novel*” e “O Escudo Manchado: Um herói em tempo de guerra”, de Daslei Bandeira. Começando pelo Justiceiro, que é um herói vigilante e ao mesmo tempo

um assassino: o personagem apareceu pela primeira vez em *The Amazing Spider-Man* #129, fevereiro de 1974. Ele surge como um vilão das histórias do Homem-Aranha e que logo se torna um anti-herói.

O autor Steven Grant (2015), um dos escritores que escreveu o personagem na década 1990, argumenta que em sua visão o Justiceiro é um herói trágico. E que por mais que a morte de criminosos esteja sempre presente nas histórias, outros sempre aparecerão para justificar a existência do personagem,

[...] ele sabe que não pode vencer a guerra, mas ainda vai lá e luta batalhas porque é a única maneira de viver consigo mesmo. Nesse sentido, ele é um herói, porque está lutando por uma causa perdida (GRANT, 2015, p. 144).

E mesmo o herói sendo um assassino na maioria de suas histórias, devemos entender que sua abordagem no mundo real tem sim um peso. Em 2019, o personagem se tornou motivo de discussão e debate sobre a sua real importância e influência tendo em vista que seu símbolo, uma caveira estilizada na cor branca, estava sendo usada por forças policiais e do exército dos Estados Unidos, o que levou o cocriador do personagem Gerry Conway a tecer duras críticas sobre o uso do mesmo por órgãos que deveriam manter a lei (CONWAY, 2022).

Por definição, ele é o oposto do que eles deveriam ser, sabe? Ele é alguém que está fora da lei fazendo justiça com as próprias mãos. Punição como seu símbolo, eles estão dizendo que são bandidos, e que são criminosos, e que são inimigos da sociedade. É isso realmente o que eles querem dizer?... Ele deve acusar o colapso da autoridade moral e social e a realidade de que algumas pessoas não podem depender de instituições como a polícia ou os militares para agir de uma maneira justa e capaz (CONWAY, 2022⁴).

Seguindo a definição do personagem, pode-se ver em sua história de publicação uma espécie de desumanização do ser, e isso por sua vez se torna um pretexto para que a construção de um sentido palpável para o anti-herói (PESSOA, 2016). Então se olharmos para as construções midiáticas presentes na cultura contemporânea, pode-se ter uma glorificação de personagem, situações, comportamentos e conceitos que podem ser utilizados de forma danosa para a própria sociedade. E em uma sociedade completamente conectada, em que temos a violência como uma válvula de escape, em que o assassino é o herói, precisamos

⁴ Disponível para maiores informações em: <<https://www.cbr.com/punisher-gerry-conway-military-skull-logo/>>

parar para refletir a real construção e impactos que produtos com essa abordagem possuem.

Por sua vez, o Capitão América se refere a uma antítese do que o Justiceiro representa. Se formos analisar o contexto de publicação e criação de cada um dos personagens, pode-se notar que a origem do Capitão América se dá na Segunda Guerra Mundial e a do Justiceiro na Guerra do Vietnã. Os soldados da Segunda Guerra, quando retornaram da Alemanha, após a queda do Nazismo, foram venerados como heróis.

Nas HQs, o Capitão América é congelado e ressurgue anos depois em um mundo completamente diferente do seu e sua adaptação acontece de forma natural por parte do personagem, sendo ele visto como um “herói fora do seu tempo”, mas mesmo assim ainda um herói reconhecido pela população. Já o Justiceiro, quando retorna da Guerra, assim como os soldados do Vietnã, é hostilizado pela população. O Justiceiro não recebe a aprovação do público e sim, assim como os soldados na vida real, recebe o status de marginal renegado pelo próprio exército, além de não ser considerado um herói de guerra. Outro ponto opoitor dos dois personagens são as suas “armas”: se o Capitão América possui como principal arma um escudo, o Justiceiro utiliza todo um arsenal bélico para matar e não se defender.

Segundo Bandeira (2007) o Capitão América é muito mais do que um herói das HQs, o personagem já alcançou um patamar de símbolo americano:

A escolha do personagem foi quase natural; afinal ele era um símbolo americano conhecido por todos e que já havia passado por guerras. Era perfeito para o ensaio e assim o foi. O personagem passaria por provas pelas quais nenhum outro poderia passar, como: não quebrar as leis da Marvel de temporalidade e continuidade; manter-se num patamar de símbolo mesmo depois de os Estados Unidos terem passado por uma época de trevas; sustentar-se comercialmente e não cair na mesmice de transformar o inimigo real vigente em um monstro, em suas histórias (BANDEIRA, 2007, p. 8).

Para Natania Nogueira (2010) histórias em quadrinhos se adaptam e se unem ao período histórico em que se inserem. A autora afirma que com isso personagens, histórias, narrativas, contextos e temas representam uma afirmação dos medos, ideias, preconceitos, imaginários, apelos e até frustrações de seus criadores. Decorrente disso, defende que eles se tornam a representação do meio em que estão inseridos, com os quadrinhos se mostrando como um paralelo do real e do ideal que se deseja transformar em realidade.

Voltando para Márcia Chico, o contexto interno representa o ambiente em que a obra está representando. Ainda segundo a autora, temos HQs que representam o passado, o presente e até uma visão de futuro baseada na visão do autor, e pode-se ter também uma união destes três períodos para criar um contexto novo e único. A autora explica que esse contexto interno da obra nos apresenta o entendimento dos rumos da narrativa, ações e acontecimentos da história. Já no contexto externo, a análise passa pelo universo real em que a obra foi criada e por mais que a história faça utilização de elementos do passado, presente ou futuro, o que é feito na análise do contexto externo é com uma visão sobre o que nos encontramos no âmbito real (CHICO, 2020).

O terceiro e último estágio é a *análise qualitativa baseada nos dados*. Segundo a autora, "uma análise de quadrinhos não pode ser somente estrutural ou contextual, pois precisa juntar todos os elementos e construir uma interpretação do que foi averiguado" (CHICO, 2020, p. 124).

Márcia Chico (2020) ainda vai salientar que para isso precisa-se notar os elementos que se diferenciam em uma obra, o balão de fala diferenciado de determinado personagem, o uso da paleta de cores nas páginas, o *layout* de páginas, o número de quadros por página, a utilização de página dupla ou não, etc... Ela informa que esses dados sozinhos não ajudam a compreender a obra em sua completude, mas a união deles nos fornece informações concretas do que estamos procurando analisar em uma HQ. É neste estágio da análise que, segundo a autora, conseguimos achar bibliografias para serem utilizadas de acordo com o enfoque que queremos.

6 ANÁLISE DAS OBRAS

Levando em consideração o que foi explicitado no capítulo anterior, iremos usar este método baseado em três partes para fazermos a análise das obras: a *análise estrutural da HQ*; *análise contextual da obra, tanto no contexto interno quanto no contexto externo*, e a *análise qualitativa baseada nos dados*. Como o foco deste trabalho é fazer uma análise da construção dos assassinos em série nas HQs, temos que escolher mais de uma obra para a análise se mostrar representativa e efetiva. Assim os objetos de análise serão trechos de HQs que tenham como inspiração o assunto chave deste trabalho. As HQs escolhidas para a análise também levam em consideração o fator “assassinato em série” para a escolha das obras.

Na escolha dos títulos foram utilizados a seguinte separação: *Obras de ficção*, contemplando as HQs que não têm nenhum respaldo na realidade, ou seja, HQs que se utilizam de personagens que são assassinos em série mas que não são baseados ou não aparentam ter inspiração com pessoas da vida real. *Obras nominativas*, categoria em que são selecionadas HQs que citam ou tem como personagem atuante na trama um assassino em série que existiu ou existe na vida real e que seja uma obra com teor ficcional.

E para a terceira e última separação utilizamos a nomenclatura de *obras documentais/jornalísticas*, para aquelas obras que se autodenominam jornalísticas ou documentais, sendo assim obras que são baseadas na vida real e utilizam de fatos para criar a sua trama. Essas três separações não tiveram uma abordagem teórica própria por serem apenas uma forma de separar as HQs que serão utilizadas no trabalho. Nenhum desses três pontos afetará o método de análise que foi proposto no capítulo anterior e seu objetivo é única e exclusivamente para auxiliar os autores na seleção das HQs que serão analisadas.

Todas tratam sobre personagens masculinos e o motivo dessa escolha é puramente quantitativo. O número de quadrinhos que se baseiam em assassinas em série do sexo feminino é bem menor que o masculino. Mas isso não quer dizer que não existam assassinas em série. Como diz Harold Schechter no seu livro *Serial Killers - Anatomia do Mal*:

A frase “serial killer mulher” evoca a imagem de uma versão feminina do Jack, o Estripador: uma psicopata solitária que persegue e ludibria suas vítimas, assassinando-as e mutilando-as em seguida em um insano furor sexual. Na verdade, não há mulheres que se encaixam nesse perfil em particular... Isso não significa que não há serial killers mulheres. Simplesmente significa que homens e mulheres cometem assassinatos em série de diferentes formas... serials killers mulheres diferem de suas contrapartes masculinas mais ou menos da mesma forma que as reações sexuais e o comportamento das mulheres tipicamente diferem daqueles dos homens (SCHECHTER, 2019, pp. 44-45).

Tendo em mente o que diz Schechter (2019), leva-se em consideração também as HQs que possuem violência gráfica e a abordagem de temas sensíveis como cenas grotescas, abuso sexual, violência pós-morte, mutilação, etc. Como a análise se baseia em um produto puramente imagético, há a preferência pelo perfil masculino para a escolha das obras por caracterizar de forma mais enfática os três pontos referenciados acima.

Por que imagens grotescas? Para Bakhtin, as imagens grotescas são “ambivalentes e contraditórias que parecem disformes, monstruosas e horrendas, se consideradas do ponto de vista da estética ‘clássica’, isto é, da estética da vida cotidiana preestabelecida e completa” (BAKHTIN, 1999, p. 22). Com isso, se levarmos em consideração os assassinos envolvidos nessas histórias, eles seriam os monstros do dia a dia, do cotidiano, novas versões do bicho papão, do lobisomem, novas criaturas fora do folclore e completamente afundados em seus crimes brutais.

Por último, optou-se pelas HQs que possuam edições de fácil acesso para o público Brasileiro e que tenham sido publicadas a partir de 2017. A escolha do ano se dá com base na HQ *Meu Amigo Dahmer*, publicada no mesmo ano e sendo a HQ mais “antiga” das selecionadas. A data também ajuda a diminuir o número de obras sobre o assunto, buscando apenas materiais mais recentes que tenham tido pouca ou nenhuma abordagem crítica/analítica.

Levando em consideração estes pontos, as HQs que foram escolhidas são as *obras de ficção*: *Matar ou Morrer Vol.1* (MINO, 2021), *Preacher Vol.1* (PANINI, 2020); *obras nominativas*: *Batman: Gotham 1889* (PANINI, 2018), *Henri Désiré Landru* (PIPOCA E NANQUIM, 2020); *obras documentais/jornalístico*: *Meu Amigo Dahmer* (DARKSIDE, 2017) e *Ed Gein* (DARKSIDE, 2022). Já nessa separação vale ressaltar o grande número de HQs com a temática assassinos em série/*true crime* que foram lançadas e relançadas nos últimos três anos. Nos casos de *Preacher* e

Batman: Gotham 1889, são HQs, que já haviam sido publicadas antes por outras editoras e em outros formatos. Já todas as outras eram obras inéditas no país até as suas respectivas datas de lançamento. Isso já levanta uma discussão: uma “explosão” em relação ao tema evidencia o tamanho que produções sobre assassinos em série estão tomando, chegando ao nível de entrar em bolhas como a do mercado de quadrinhos.

Antes de começar as análises, precisamos exemplificar a escolha das páginas analisadas. Após a leitura das obras, optamos por encontrar páginas em que o assassino em série esteja representado de alguma forma. Optamos por duas páginas quando a obra foi de cunho 100% autoral e ficcional, para podermos analisar os diálogos dessas obras ficcionais. Já para as obras com um único quadro que cobre a página inteira, optamos por imagens sem diálogos, focando no contexto que a página nos mostra. E para as obras com personagens reais, mas em contextos ficcionais, optamos por uma construção do ambiente e do assassino em série. Com isso é possível notar que a divisão ficou bastante compreensível: para as duas HQs ficcionais, ambas terão duas de suas páginas analisadas e com um foco no diálogo e arte. Já no caso das duas obras de cunho biográfico e baseadas em fatos reais, optamos por analisar páginas onde há apenas um único quadro sem diálogo, em que o contexto mostrado é relevante. E, por fim, no caso das HQs com personagens reais em contextos ficcionais, optamos por analisar páginas em que os personagens títulos aparecem e em que há algum impacto expressivo na trama.

Ainda vale ressaltar a importância da construção da notícia dentro dessas obras. Para isso, a abordagem da Teoria Interacionista, proposta por Nelson Traquina (2005) apresenta nossa compreensão sobre as notícias. Tal teoria, nas palavras do autor, traz-nos: “[...] as notícias são o resultado de um processo de produção, definido como percepção, seleção e transformação de uma matéria prima, os acontecimentos, num produto, as notícias” (TRAQUINA, 2005, p. 180). Ainda segundo o autor, o jornalista vive refém do tempo. Com isso, como veremos, a construção contextual e a elaboração dessas obras surgem como formas de representar o contexto social, cultural e real em que essas obras estão inseridas.

6.1 Entre faixas e o front: Henri Désiré Landru, por Christophe Chabouté

6.1.1 Análise estrutural da HQ

A cena que iremos analisar está localizada no meio da HQ. A abordagem que o autor francês Christophe Chabouté fornece à obra é uma imersão na dúvida através do uso carregado do branco e preto. Toda a página 92 possui uma expressiva escuridão em cena. Nota-se também que os ambientes onde essa escuridão está presente é a escuridão intrínseca à casa onde os assassinatos acontecem na história. Na cena pode-se ver quatro personagens, sendo um o próprio Henri Désiré Landru, o homem de barba e careca; um outro homem coberto por faixas chamado Paul; uma mulher sentada à mesa que não tem o seu nome revelado, justamente por ser a próxima vítima; e Hélène, a parceira amorosa de Paul, que está em pé ao fundo e seu rosto não aparece.

Figura 21: Página 92 da HQ Henri Désiré Landru.



Fonte: Henri Désiré Landru, PIPOCA E NANQUIM, 2020

O layout de página utilizado por Chabouté é bastante diferenciado, mas mesmo assim sem sair da simplicidade. Temos oito quadros separados pela sarjeta, sendo que apenas os dois quadros superiores possuem uma ligação através de um balão de fala. Nota-se também o uso do silêncio constante em quase todos os quadros da página, o que sugere um teor contemplativo para os acontecimentos de cada uma das cenas. No primeiro quadro temos os personagens reunidos ao redor

de uma mesa fazendo uma refeição. Logo em seguida Landru desce as escadas até o porão para pegar uma garrafa de vinho. A descida dura um único quadro, repleto de suspense, em que vemos sua silhueta. Encontrar a bebida decorre nos dois quadros seguintes. Nos dois últimos quadros, que se localizam na parte inferior da página, observamos mais uma vez a silhueta de Landru pegando algo do chão. O preto aqui quase toma conta de todo o quadro. Logo no seguinte, temos uma aproximação mostrando o que Landru pegou: uma serra ensanguentada.

Como pode-se notar, esta página não se utiliza de violência extrema e nem sequer mostra uma cena de assassinato, mas ela deixa a sugestão de que algo está acontecendo naquela casa, algo do qual Henri Désiré Landru aparenta não saber. A página também utiliza muito pouco texto e o diálogo entre os personagens aparenta uma certa falta de intimidade e interesse de ambas as partes. O desconforto visual causado pelo contraste de preto e branco, sem tons de cinza, deixa toda a narrativa visual muito tensa e essa tensão se segue ao longo de toda a HQ. Temos também a presença da data de 17 de agosto de 1917 fora do layout da página, ocupando o lado de fora dos quadros e se localizando na parte superior da página. A cor vermelha do sangue dá o lugar para a cor preta e mais uma vez a sugestão aparece. A ambiguidade é perceptível todas as vezes em que o elemento sangue surge em cena.

6.1.2 Análise contextual

Para essa etapa da análise irei primeiro analisar o contexto interno da obra, ou seja, o que está acontecendo naquele ambiente que a HQ representa em sua história. A data que o autor nos dá é de 17 de agosto de 1917. No contexto da HQ ainda estamos em meio à primeira Guerra Mundial. Em 1917 se dá também a Revolução Russa, que derrubou a monarquia Russa e levou ao poder o Partido Bolchevique, de Vladimir Lênin. O único desses dois pontos levados em consideração na obra é a Primeira Guerra Mundial, quando temos Paul, a figura toda coberta por faixas, sendo um sobrevivente e desertor da guerra. Paul, em um ataque de morteiros, acaba tendo grande parte do seu corpo deformada, o que justifica as faixas. Paul e Héléne são personagens criados para essa história, que, embora utilize o nome de Landru no título, não busca ser uma obra biográfica ou jornalística.

Segundo Freire (2022), Henri Désiré Landru real viveu de 12 de abril de 1869 até sua morte, em 24 de fevereiro de 1922, quando foi morto pela guilhotina com 52 anos. Ainda segundo o autor, o assassino teria cometido onze assassinatos entre 1914 e 1919. Landru, na vida real, alugou duas casas em épocas distintas fora de Paris: a primeira, que não possui muita importância na HQ, é a de Vernouillet; já a segunda, em Gambais, é onde os assassinatos ocorrem na história.

O período da Primeira Guerra necessitou que um grande contingente de homens fosse para o front, o que acabou deixando viúvas e muitas mulheres solteiras em Paris e na Europa como um todo. Esse é um ponto que fica bem claro na HQ: a figura masculina é quase inexistente e o que vemos é a fácil aproximação de Landru para com as suas vítimas e o desaparecimento dessas mulheres por intermédio de Paul e Hélène. Os corpos nunca foram encontrados e Landru nunca assumiu a autoria dos assassinatos (FREIRE, 2022).

A grande virada na história da HQ se dá ao seu fim quando Chabouté nos revela que Landru não é o assassino em série, mas sim o casal, Paul e Hélène. Mesmo assim Landru leva a culpa dos crimes e passa um tempo em detenção, é julgado e acaba dentro de uma teia conspiratória que termina com a morte de Paul e Hélène e de seus comparsas. Com isso Landru é exilado e quando ele está em um barco rumo a uma nova vida um parente de uma das vítimas de Paul e Hélène acaba jogando-o ao mar, culminando em sua morte. No final todos os personagens principais da obra acabam morrendo, e isso serve como uma espécie de reflexo para aquela máxima de “o crime não compensa”. Fica clara a abordagem ficcional que o autor Christophe Chabouté trouxe à obra. Por mais que existam personagens reais e que o nome de algumas vítimas sejam reais também, em nenhum momento ele traça um perfil dos assassinos e nem sequer mostra os assassinatos. Toda a violência cometida por Paul e Hélène fica a sugestão, e o teor brutal da obra se mantém presente não pela violência, mas sim pela ambientação composta pela arte e pelas criações do autor.

Com isso partimos para o contexto externo. Em 2006, quando a obra foi lançada originalmente na França, o país estava sob fortes ondas de protestos e precisou lidar com essas manifestações contra sua nova política trabalhista, com o retumbante "não" contra a adoção de uma Constituição Europeia em referendo e, mais grave: o agravamento da questão racial e imigratória paralelamente à

expressão de sua direita, tendo o candidato extremista Jean-Marie Le Pen chegado ao segundo turno nas últimas eleições, seguindo com voz ativa no cenário nacional. O governo conservador da época era comandado por Jacques Chirac, que iniciou uma ofensiva contra a imigração ilegal e utilizou as crianças registradas nas escolas como forma de localizar família sem documentação.⁵

Esses fatores podem ter influenciado de certa forma a concepção da HQ. A promessa de Paul para as suas vítimas na obra é de uma viagem para a Argentina, onde elas encontrariam uma vida melhor, mas ocorre sua morte e a cremação dos seus corpos em um forno industrial. Landru ao fim da obra também está ocupando uma posição de imigrante e também acaba morrendo. Pode-se assim entender que essa promessa de vida melhor em um outro país é uma farsa, um sonho inalcançável por todos na história e na vida real.

6.1.3 Análise geral

Para a última etapa desta primeira análise, pode-se notar que o uso das Histórias em quadrinhos para relatar determinado acontecimento pode variar de acordo com a concepção e a visão do autor. No posfácio da obra, temos uma contextualização de quem foi Henri Désiré Landru e de como se deu a sua atuação como assassino em série. Mesmo assim, o autor Christophe Chabouté decidiu ir para uma direção na qual Landru não foi realmente o assassino e sim mais uma vítima. A forma como o autor nos entrega isso ao longo da história diz muito sobre o que se pode esperar de uma obra ficcional baseada em um assassino em série. Como vimos, o traço utilizado na história é bastante realista e calcado em uma reprodução do real sem dar uma atenção especial para o grotesco, para a violência, etc. Como veremos em outras obras que serão analisadas, o uso do preto e branco ajuda na compreensão e na não glamourização dos acontecimentos.

O uso de preto e branco em quadrinhos é uma escolha comum em HQs biográficas para que o foco seja a história em si, a mensagem passada através da história de vida da personagem. Na narrativa, isso é somado à simplicidade dos traços, o que faz com que o foco da leitora ou do leitor fique presente nos acontecimentos e na carga emocional atrelada a eles (CHICO, 2020, p.128).

⁵ Conforme KRIEGER, 2022.

Na imagem analisada anteriormente, temos apenas a sugestão da violência e a exploração da dúvida no leitor; afinal, ao longo de todas as páginas da HQ, em nenhum momento vemos um assassinato sendo realizado. Há utilização de pouco diálogo na página, o que se mostra em toda essa HQ, que possui muitas páginas sem nenhum diálogo e algumas sem nenhum desenho, servindo apenas para expor o isolamento dos personagens e até mesmo a dúvida presente no personagem de Landru.

A simultaneidade da obra serve ainda para uma construção de tensão, que pode representar o que estava acontecendo em Paris na época da concepção da HQ. A passividade de Landru ao longo da HQ também serve para afirmar que o conflito não era uma das escolhas do personagem na história, tendo em vista que ele aceita todas as ordens e desculpas que Paul Ihe fornece. Essa passividade também pode ter um paralelo com o contexto de criação da obra, afinal grupos protestantes da época se utilizavam da passividade para expor seus desgostos em relação às políticas do governo Francês.

Finalizando esta primeira análise, pode-se dizer que a HQ se utiliza de um fato real para expor a insegurança perante as forças de ordem governamentais no contexto de criação da obra, tendo em vista que na HQ em nenhum momento temos a presença de forças do governo atuando de forma constante e legal. Todas as vezes que órgãos do governo aparecem na história, esses possuem um interesse, no contexto da HQ. Esse interesse é desviar o olhar da população dos esforços de guerra e das consequências do Tratado de Versalhes.

Com isso, na obra temos a acusação de Landru que resulta em sua morte. O fato de todos os personagens principais da obra morrerem também representa essa insegurança em relação à própria vida. Os protestos de 2006 na França tinham o intuito de diminuir o preconceito contra estrangeiros e isso pode ter sido um fator importante para o final desses personagens já que para muitos imigrantes deixar a sua vida em seus países muitas vezes é tão doloroso quanto a própria morte.

6.2 Estudando com um *serial killer*: Meu Amigo Dahmer, por Derf Backderf

6.2.1 Análise estrutural da HQ

Para essa análise, escolhemos a página 27 da HQ *Meu Amigo Dahmer*, do autor Derf Backderf. A página é a última do prólogo da história e carrega uma significância enorme para toda a narrativa que o autor irá nos contar ao longo da HQ. A obra é uma HQ documental sobre os anos em que Backderf foi colega de escola do assassino Jeffrey Dahmer, que assassinou cerca de 17 homens entre 1978 e 1991. A página em si consiste em um único quadro, onde apresenta como elementos o personagem título em meio a uma estrada de terra cercada por uma floresta. Logo de imediato pode-se notar mais uma vez o uso do branco e preto para ambientar a narrativa e desta vez temos uma carga dramática ainda mais acentuada na página em questão.

A presença de um único quadro pode ser vista como uma construção pictórica da solidão apresentada na história. Isso exemplifica toda a jornada de assassinatos, crimes brutais, canibalismo e necrofilia que Dahmer irá seguir a partir do final da HQ. A construção de Dahmer no meio de um caminho que leva para dois lados deixa a entender que ele tinha escolhas, mas que por motivos levantados na obra ele optou pelo caminho mais sombrio e tenebroso possível.

A ambientação ao seu redor é escura, solitária e extremamente opressora. O traço de Backderf é bastante carregado no preto sobre o branco. Esse contraste evidencia a escuridão que a mente de Dahmer iria encontrar daquele momento em diante e a sua solidão como pessoa. Isso acaba por ser ampliado nessa página, que traz poucos elementos que possam formar uma narrativa sequencial quando analisada separadamente do todo.

Figura 22: Página 27 da HQ *Meu Amigo Dahmer*.



Fonte: Meu Amigo Dahmer, DARKSIDE, 2017.

6.2.2 Análise contextual

Segundo o que o quadrinista e roteirista Robert Crumb fala na frase que está na capa do livro, *Meu Amigo Dahmer* é “*uma história potente e contada de forma magistral. Backderf é habilidoso em usar os quadrinhos para revelar o mundo*

adolescente bizarro e sinistro dos anos 1970.” Crumb não está errado, Backderf posiciona a sua história nos anos 1970, e desenvolve a HQ até o ano de 1988, porém o foco real da obra são os anos em que o autor foi colega de Dahmer até o seu último dia na escola em 1 de junho de 1978 e o primeiro assassinato realizado no mesmo ano.

A obra consegue desenvolver de forma magistral como era a vida em uma cidadezinha no interior dos Estados Unidos ao longo de suas 288 páginas. O recorte feito pelo autor abrange bastante o ambiente escolar da época, então temos inúmeras sequências desenvolvidas dentro de refeitórios, corredores, salas de aula, bibliotecas, etc. Mas como o próprio Backderf (2017) afirma em um dos textos de apoio da obra, a presença de adultos é quase nula ao longo da HQ e os adultos quando aparecem estão tão imersos em seus problemas ou são tão apáticos em relação ao ambiente em que os jovens estão, que não dão a mínima atenção para os problemas que surgem, no caso um assassino em série.

A premissa desse livro é de que Dahmer era um personagem trágico, mas isto só se aplica até o momento em que ele mata. Depois daquele dia horrível em 1978, a única tragédia está em Dahmer não ter tido coragem de botar uma arma na cabeça e tirar a própria vida. Acima de tudo, Dahmer era um covarde. Ele tinha medo de se confessar ao pai - o único adulto que tentou ajudá-lo nesse tempo todo - sobre o que se passava na sua cabeça, apavorado de ser pego (BACKDERF, 2017, pp. 331-332).

A HQ por se tratar de uma obra biográfica, tanto da parte de Dahmer quanto de Backderf, explora de um jeito bastante direto e crítico a sociedade americana dos Estados Unidos antes do “politicamente correto” e das preocupações com a saúde dos jovens na infância e adolescência. A base para a obra está toda calcada em materiais jornalísticos, investigativos e depoimentos de pessoas que viveram aquela época e aquele momento (BACKDERF, 2017).

Isso acaba dando um contraste e uma compreensão completamente diferente para quem lê a HQ com a visão dos dias de hoje. Dahmer poderia ter sido uma pessoa normal, poderia ter vencido na vida, criado vínculos, feito amizades de verdade, etc. Como relatado na HQ em uma viagem da escola até Washington, Dahmer conseguiu acesso para o gabinete do então vice-presidente dos Estados Unidos, Walter Mondale. De acordo com Backderf: “[...] quando penso nesse fato bizarro, e no garoto que tinha cabeça, charme e cara de pau pra fazer isso

acontecer, o que vem na minha mente é... que desperdício" (BACKDERF, 2017, p.97).

Esse mesmo garoto charmoso viria a vitimar 17 homens, e a pergunta que a HQ deixa em aberto é: em qual momento os adultos responsáveis falharam? O núcleo familiar de Dahmer era comum e normal até o divórcio de seus pais? Que responsabilidade tinham os professores? O que poderia ter evitado a criação de um "monstro americano" como Jeffrey Dahmer? As perguntas são várias e Backderf não responde todas, nem precisaria respondê-las, afinal esse não é o propósito do autor.

É com algumas dessas dúvidas que partimos para o contexto externo da obra e aqui tentarei abordar dois períodos referentes à concepção da HQ. São eles: o seu contexto de criação e lançamento no ano de 2012; e seu contexto biográfico, de vivência, os anos 70. Como a obra levou vários anos para ser criada e se baseou nos relatos da adolescência do autor, possui grande influência daquela época. Creio que seja necessário esse aprofundamento maior desses dois períodos para compreendermos melhor o que a HQ quer dizer. Tudo com base ainda no que é dito por Chico (2020):

O contexto externo, por sua vez, trata do período de produção da obra. Por mais que representemos um momento histórico, fazemos isso através do olhar do presente em que nos encontramos. Uma obra pode ser produzida porque as/os criadoras/es acham que ela possa ser importante para a época em que se encontram, que seja representativa, que faça uma denúncia de algo que aconteceu ou que está acontecendo, dentre várias outras possibilidades. Ao analisarmos o contexto externo de uma obra, também podemos entender melhor o contexto interno. (CHICO, 2020, p.124).

Começando pelos anos 70, o mundo ainda era imerso em um perigo constante relacionado à Guerra Fria. A corrida espacial, que avançou de forma abrupta no final dos anos 60, ganhou novos ares nesse período. Guerras e conflitos armados eclodiram ao redor do mundo. A Guerra do Vietnã chega aos seus últimos 5 anos. O Caso Watergate, que durou de 17 de junho de 1972 até 9 de agosto de 1974, levou ainda mais incertezas e dúvidas ao povo sobre o governo norte-americano. Sobre os acontecimentos dessa década, citados pelo historiador Eric Hobsbawn, e o que viria a acontecer com o mundo, ele faz a seguinte afirmação: "A história dos vinte anos após 1973 é a de um mundo que perdeu suas referências e resvalou para a instabilidade e a crise" (HOBSBAWN, 1995, p. 393).

Conforme Backderf (2017), as mudanças culturais e sociais que decorreram desta década resultam em influências perceptíveis até hoje. O autor informa que a era do *Rock in Roll* estava no seu auge, novas formas de se expressar estavam sendo criadas e a música em si estava mudando; enquanto a era Paz e Amor, que havia terminado em 1969, também deixou inúmeras marcas na cultura que estava surgindo.

Reflete que essas influências, incertezas e mudanças afetaram toda uma geração, e nos convida a imaginar um jovem crescendo no meio disso tudo: um dos escapes de Dahmer foi a bebida, e a crise no núcleo familiar do assassino também resulta dessa mesma incerteza imposta para toda a população americana. Seu alistamento no exército serviu como último recurso para o seu pai, recurso este que também não se mostrou eficaz (BACKDERF, 2017).

Indo para 2012, pode-se levantar alguns fatos que se mostram significativos para os Estados Unidos: a renúncia do diretor da CIA, David Petraeus, devido a uma relação adúltera com sua biógrafa foi um escândalo que atingiu também John Allen, comandante das forças aliadas no Afeganistão, que teve comprometida a sua nomeação à frente do comando supremo da Otan. Isso apenas reafirma a presença dos Estados Unidos em conflitos e a insegurança em relação aos poderes e ao próprio governo.⁶

A reeleição do democrata Barack Obama para o seu segundo mandato também afirma que os americanos queriam alguma mudança nas bases governamentais.⁷ Como é possível notar, o clima de insegurança e insatisfação com autoridades está presente em ambos os recortes temporais. Isso evidencia ainda mais pontos importantes que são levantados na HQ e nos leva para o próximo tópico desta segunda análise.

6.2.3 Análise geral

⁶ DIRETOR DA CIA RENUNCIA APÓS RECONHECER RELAÇÃO EXTRACONJUGAL. ÉPOCA, São Paulo, 09 de Novembro de 2012. Seção Negócios. Disponível em: <<https://epocanegocios.globo.com/Inspiracao/Vida/noticia/2012/11/diretor-da-cia-renuncia-apos-reconhecer-relacao-extraconjugal.html>>. Acesso em: 11 de Outubro de 2022.

⁷ BARACK OBAMA É REELEITO PRESIDENTE DOS ESTADOS UNIDOS. VEJA, São Paulo, 7 de novembro de 2012. Seção: Mundo. Disponível em: <<https://veja.abril.com.br/mundo/barack-obama-e-reeleito-presidente-dos-estados-unidos/>>. Acesso em: 11 de Outubro de 2022.

A união das análises anteriores nos leva para um resultado que o autor Derf Backderf afirma dentro da obra: Onde estavam, ou estão, os adultos? Se levarmos em consideração as preocupações de cada uma das épocas, pode-se notar que existe uma crise em relação às figuras de autoridades estando dentro da história quanto fora dela. Em uma das passagens da HQ em que Dahmer é pego bebendo no ambiente da escola, um dos professores dá duas escolhas para o jovem: uma é ligar para os seus pais e contar o ocorrido e a outra é levar uma punição física, ao que Dahmer opta pela segunda. Os pais de Dahmer estão ao longo de toda a HQ brigando por causa da separação deles, a atenção nunca é dada ao filho, e, quando ela é direcionada a ele, acaba tendo um destino trágico que sempre resulta em discussões.

A obra se utiliza disso para representar graficamente essa solidão em quadros vazios e com bastante contraste. Esse abandono, tanto parental quanto por parte dos professores, está perene ao longo da HQ. Dahmer não tinha ninguém para quem ele pudesse espelhar a sua personalidade, suas inspirações vinham de delírios nefastos e desejos repugnantes que nunca tiveram o devido tratamento. As incertezas presentes no âmbito político e social norte-americano podem ter de alguma forma influenciado tanto Dahmer a cometer seus crimes, quanto Backderf a escrever a história. E essa perspectiva pode ser afirmada não só nesta obra do autor, mas como em outras. Isso implica não só nas influências e traumas que o levaram a escrever *Meu Amigo Dahmer* como também podem ter levado o próprio Dahmer a cometer seus crimes.

6.3 Um pastor e um vampiro entram em um bar: *Preacher*, de Garth Ennis e Steve Dillon

Esta análise é a primeira deste trabalho que vai tratar de uma HQ em cores e com uma dupla criativa no comando da obra. A HQ em questão é *Preacher* volume 7, de outubro de 1995, escrita por Garth Ennis e com ilustrações de Steve Dillon.

Antes de analisarmos as duas páginas destacadas anteriormente, é necessário fazer uma pequena introdução sobre o que é a série de quadrinhos *Preacher*. *Preacher* teve seu primeiro número lançado em abril de 1995 e durou até

outubro de 2000. Contou com 66 volumes, mais 5 especiais e uma minissérie de 4 edições. A série foi idealizada por Garth Ennis e saiu pelo selo Vertigo da DC Comics em meio a muitas polêmicas. A HQ foi compilada no Brasil em 9 volumes que reúnem todas as edições.

A história da HQ gira em torno de um trio de desajustados formado pelo pastor Jesse Custer, o vampiro irlandês Cassidy e a ex-namorada de Jesse e agora assassina de aluguel, Tulipa. A trama segue o trio ao longo dos Estados Unidos em busca de ninguém mais ninguém menos do que o próprio Deus; sim, o da bíblia, e isso desencadeia situações e cenas que vão do puro *non-sense* até o escatológico e a violência extrema. Jesse, após ser possuído pela criatura, filho de um anjo com uma demônia, chamada Gênesis, consegue o “poder da palavra”, no qual basta ele dizer algo que a pessoa a quem ele se direcionou irá fazer sem pensar. A história assim segue a busca de Jesse por Deus, que deixou o paraíso com medo do que a criatura Gênesis é capaz de fazer. Daí por diante todos os volumes irão trazer coisas bizarras, conceitos depravados, críticas ao nazismo, racismo, ao próprio cristianismo e ao fanatismo como um todo.

E como diz Ennis (2020) em um dos textos de apresentação da obra:

[...] o que eu devia fazer aqui era dar boas-vindas a *Preacher!* Temos muitas coisas boas programadas para os próximos meses, incluindo os segredos do Céu e do Inferno, a ética de beber sangue de pessoas, o massacre de muitos policiais e a luta eterna de um homem para levar uma ex-namorada para cama [...] Em outras palavras, o que fizemos com *Preacher* foi usar a liberdade criativa do selo Vertigo e apimentar com um pouco de sexo, violência e palavrões [...] pra ajudar a descer macio esse passeio de montanha-russa em forma de história com alguns dos filhos da puta mais bizarros a ganhar vida em duas dimensões. O ônibus está em chamas e o cadáver de Jeffrey Dahmer, o monstro de Milwaukee, está na direção e chapado de *crack!* Pulem a bordo (ENNIS, 2020, p. 8).

A citação ao Jeffrey Dahmer foi uma surpresa. Ao ler o texto de apresentação da obra, já se pode notar desde essa fala a presença de algo “perverso” e bastante ácido da parte do criador da série, afinal Dahmer morreu em novembro de 1994, apenas alguns meses antes de *Preacher* ser lançado.

6.3.1 Análise estrutural da HQ

Figura 23: Página 180 do Volume 1 da HQ *Preacher*.



Fonte: *Preacher*, PANINI COMICS, 2020.

Figura 24: Páginas 181 do Volume 1 da HQ *Preacher*.



Fonte: *Preacher*, PANINI COMICS, (2020).

O arco de histórias que iremos analisar se inicia na edição número 5 de agosto de 1995 e vai até o número 7, publicado em outubro de 1995, todos

publicados aqui no Brasil no volume 1 da HQ. O título desses três números são “*Uma reza para sete balas*”, “*Os melhores de Nova York*” e “*Nova York contra o crime*”, respectivamente.

Notamos logo de imediato que a arte de Steve Dillon segue um padrão bastante simples, mas muito eficaz para uma HQ que foi originalmente publicada mensalmente. Embora possua poucos detalhes, cada um dos personagens em cena possuem uma expressividade enorme. Ao longo das duas páginas, temos 12 quadros, que nos mostram o sofrimento da personagem Tulipa e a grande revelação que acontece na edição número 6, a revelação de que o repórter Si Coltrane é o assassino em série conhecido como *Retalhador/Picador*.

A grande diferença dessa HQ para as duas analisadas anteriormente é que a violência possui um destaque maior; enquanto que em Henri Désiré Landru a violência tende a ficar como sugestão e nunca é revelada por completo, e, em Meu Amigo Dahmer, ela assume um teor melancólico e tende ao suspense. Em *Preacher*, temos a violência como uma constante e ela não possui restrições, não possui censura ou é evitada. Ao longo desses 7 primeiros números temos anjos, policiais, bêbados e até mesmo a morte da população inteira de uma cidadezinha e a apresentação de um dos personagens mais singulares de toda a saga, o Santo dos Assassinos. Toda essa violência é conduzida pela arte de Dillon e as cores de Matt Hollingsworth.

Aqui, pode-se então voltar a um ponto já citado neste trabalho, o da criação de mitos. Segundo Reblin (2015), em síntese:

[...] os mitos são justamente histórias originárias geradoras de cultura que visam manter e reafirmar a identidade de um grupo, sustentar sua coesão interna, inspirar e dar sentido e lidar com aspirações, valores e projeções [...] são narrativas que encantam [...] tanto enfeitiçam quanto maravilham (REBLIN, 2015, p. 157).

Para Gorender (2010), alguns *seriais killers* assumem esse status de mitos nos dias de hoje. Seguindo o que I. Reblin e a autora dizem, pode-se notar que esse “feitiço” vem cada vez mais assumindo novos meios e novas formas de linguagem. Estamos aqui analisando uma HQ de 1995, em que temos um assassino em série. As outras duas obras analisadas dizem respeito a assassinos em série que existiram e essa afirmação não para por aí. O audiovisual vem cada vez mais abraçando esse

"subgênero", que talvez seja possível classificar em algo dentro do terror/suspense. E quando uma HQ ainda em 1995 coloca um jornalista sendo o criador da verdade sobre o seu próprio caso, em que ele é o assassino, temos um encontro trágico de conceitos que hoje em dia pode-se denominar como sensacionalismo e *fake news*.

Mas mesmo com a arte "simples" de Steve Dillon, a HQ abraça um tom cartunesco para os seus personagens. Todos os conceitos de anatomia, proporção e a própria estética da arte estão impressos nos personagens desenhados pelo artista, e ao nosso olhar, no traço de Dillon também tem algo a mais. O estilo dele assume uma aura própria, algo inexplicável que se compõe junto ao todo das páginas. É como se o artista estivesse tornando visível a escrotidão do roteiro e o sarcasmo das palavras e da história de Ennis.

Afinal, estamos em um universo onde Deus deixou seu posto no paraíso e está a solta na terra, onde um "Santo" dos Assassinos existe, e onde um vampiro e um pastor entram em um bar e brigam com todo mundo e ainda saem vitoriosos. Em resumo, é tanta loucura que um *serial killer* parece ser um problema comum, algo fácil de se resolver, e essa facilidade, esse sarcasmo ganha vida através da arte de Dillon e ainda por cima ganha expressividade e assume um tom trágico com as cores de Matt Hollingsworth.

Essa HQ também é a primeira que possui uma grande densidade de texto para análise. Com isso, passamos à análise de pontos importantes do texto e de como ele conversa com este trabalho. Após enfiar uma faca na mão de Tulipa, Si Coltrane revela ser o assassino Retalhador/Picador dos quais os jornais estavam falando: *"Lembra da história do assassino serial que ando cobrindo? Bom, pode não gostar de saber, mas eu sou ele. Foram as exclusivas mais fáceis que já tive, acredite."* Esse diálogo está localizado no topo da página 181, a página ao todo tem 11 balões de fala e apenas um é relacionado a personagem feminina, Tulipa, que se encontra em uma situação bem delicada.

Seguindo o que Si Coltrane relata, após as suas buscas em bancos de dados, ele encontra o que aconteceu na história anteriormente, mais precisamente na edição 1 e 2, e vê que Jesse Custer é dado como o responsável pela explosão que matou todos na cidade de Anville. Nas falas do personagem: *"Então somei dois mais dois e o resultado deu: Jornalista entrega fugitivo perigoso a policial-herói, ficando*

acima de suspeitas depois de vários corpos serem descobertos em seu apartamento [...] E a namorada do fugitivo está morta para contestar “.

Nesse momento que Si revela suas intenções para com Tulipa, isto é, ele quer matá-la. O plano do assassino é colocar a culpa dos assassinatos no vampiro Cassidy, que está em seu apartamento e não pode fugir porque será exposto à luz do sol e irá explodir em chamas. Quanto a Jesse, Si planejou enviar ele direto para outro personagem apresentado neste arco, o Detetive Bridges. Como Jesse é um fugitivo a ideia é que Bridges prenda o pastor de imediato.

Aqui temos todo um plano arquitetado pelo assassino, e neste plano ele se aproveita da situação dos três personagens principais para forçá-los a entrar em sua trama sem que nenhum deles saiba. Em um dos balões da página 181 Si Coltrane revela as motivações para fazer o que faz: *“Dois anos atrás, eu voltava bêbado pra casa e acabei atropelando um sujeito. Parei pra socorrer o cara, mas vi que eu o tinha matado. Quatro da manhã, tudo deserto [...] voltei ao carro, dirigi feito condenado e levei cinco minutos pra dar conta de que eu estava rindo sem parar. Porque tinha saído limpo dessa”. É fácil de notar no texto de Ennis a crítica que ele faz para a “facilidade de se matar hoje em dia”.*

A forma como o autor coloca essas palavras na história surge como um choque, afinal temos um personagem que foi construído como um jornalista, um símbolo da verdade, um cara legal, que está sempre disposto a ajudar os personagens principais. Seguindo a fala do personagem: *“Aí comecei a analisar o que mais eu podia fazer impunemente, e foi ficando cada vez mais divertido. Ora, que resposta você esperava, alguma baboseira sobre ser estuprado pelo pai? ou ser um lobo solto em meio de uma humanidade de carneirinhos, tererê tererê?”. Temos em Si Coltrane a construção de assassino de ocasião, após cometer um crime e ver que ficou impune, ele continua, e continua.*

Toda essa sequência da revelação mostra como o personagem foi bem construído ao longo de 3 números da HQ. Desde sua apresentação, o autor tira atenção de Si e a leva para outros personagens da história. E, ao mesmo tempo, pode-se ver Si Coltrane como uma criação da sociedade, uma criação da impunidade. Coltrane é o reflexo de inúmeros fatores que passam despercebidos ao longo da história. Ao perceber que matar alguém é algo “fácil” e que não resultou em

punição, ele decidiu se tornar um assassino em ver até onde a sociedade iria o suportar. A discussão ainda é maior, mas vamos desenvolvê-la melhor nos próximos passos da análise.

6.3.2 Análise contextual e geral

Se formos fazer um retrocesso até os anos 90, podemos elencar que naquele período ainda existiam inúmeros *serials killers* atuantes ou presos em penitenciárias dos EUA, desses podemos citar David Parker Ray, Charles Cullen, Joel Rifkin, Ronald Dominique e o próprio Jeffrey Dahmer (CASOY, 2017).

Contudo, não existe nenhuma similaridade entre esses casos da vida real com o assassino apresentado por Ennis e Dillon. Pode-se dizer que Ennis fez uma “compilação” de estereótipos e criou o seu próprio assassino em série. O próprio nome dado pela mídia na HQ evidencia isso, Retalhador/Picador é algo vago e até mesmo contraditório e o fato de o assassino em série ter esses dois nomes dado por emissoras diferentes dentro da história revela um certo deboche por parte do criador.

Afinal, se a mídia não entra em um consenso nem para dar um apelido ao assassino, como eles vão ter o critério para escolher os seus repórteres? Afinal, um desses repórteres é o próprio assassino, no caso Si Coltrane. Ennis, assim como Backderf, evidencia a inatividade dos órgãos de poder, sejam eles oficiais como a polícia e o governo ou a própria mídia que se mostra inativa referente a investigação e apuração do caso.

Adicionando a tudo isso, temos o grotesco representado de forma gráfica e extremamente visceral. Com isso em mente podemos voltar um pouco para Bakhtin (1999), onde o autor discorre sobre o conceito do “realismo grotesco”, que para ele se dá como um conceito da estética que vai muito além do material e do corporal.

No realismo grotesco (isto é, no sistema de imagens da cultura cômica popular), o princípio material e corporal aparece sob a forma universal, festiva e utópica. O cósmico, o social e o corporal estão ligados indissolivelmente numa totalidade viva e indivisível. É um conjunto alegre e benfazejo. No realismo grotesco, o elemento material e corporal é um princípio profundamente *positivo*, que nem aparece sob uma forma egoísta, nem separando dos demais aspectos da vida. *O princípio material e corporal* é percebido como universal e popular, e como tal opõe-se a toda *separação das raízes materiais e corporais do mundo*, a todo *isolamento e confinamento em si mesmo*, a todo caráter ideal abstrato, a toda *pretensão*

de significação destacada e independente da terra e do corpo. O corpo e a vida corporal adquirem simultaneamente um caráter cósmico e universal; não se trata do corpo e da fisiologia no sentido restrito e determinado que têm em nossa época; ainda não estão completamente singularizados nem separados do resto do mundo (BAKHTIN, 1999, p. 17 – grifos do autor).

Hoje em dia, com essa enxurrada de produções sobre assassinos em série, podemos levar em consideração o realismo grotesco de Bakhtin, afinal mesmo após a morte esses seres inescrupulosos e maldosos ainda se mostram presentes em nossa sociedade. Garth Ennis coloca em sua HQ o máximo que a sua liberdade criativa permitia na época e, como os anos 90 ainda era um período que antecedeu “politicamente correto”, temos aqui boas doses de escrotidão por parte de todos os personagens.

O sadismo e a impunidade experimentados pelo personagem Si Coltrane dizem muito sobre o ambiente em que a HQ estava se passando. Então tanto os assassinos em série reais e o personagem escrito por Ennis estão imersos nessa estética do grotesco citada por Bakhtin, com base nos pontos levantados pelo autor. Podemos refletir sobre o modo com o qual os criadores da HQ, Ennis e Dillon, se inter-relacionam e se relacionam com estas tradições, às vezes trazendo atualizações de determinados pontos e criando novos conceitos expressivos para outros.

Com isso, a análise contextual dessa obra em específico acaba sendo apenas mais do mesmo de um reflexo da sua sociedade. Neste caso, *Preacher* é uma obra escrita e lançada nos anos 90, com todos os maneirismos da época sendo facilmente observáveis na trama. A estética dos anos 90 também está lá, óbvio que sem os demônios e os anjos.

Tendo tudo isso em mente, para Grimshaw (2010), em resumo:

Em *Preacher*, Ennis está afirmando que o horror, o escapamento, a ruptura e o sofrimento ocorrem em um mundo porque Deus abandonou suas responsabilidades. O horror não ocorre por causa da existência de Deus (ou de outra forma), mas por causa da inativa vontade de Deus. No entanto, enquanto atos de horror acontecem por causa da inércia divina, *Preacher* também afirma que Deus procura inspirar o terror (e, assim, forçar a humanidade a buscar refúgio nele). Portanto, Deus deve ser chamado para dar conta de seu abandono do mundo - o abandono é um dos motivos tradicionais do horror e do terror - mas com a consciência de que os atos de terror e horror continuarão. No entanto, com a morte de Deus, a humanidade finalmente assumirá a responsabilidade por este mundo e sua existência - e isso inclui seu potencial e possibilidade de horror e terror. [...]

Em uma existência radicalmente secularizada, o terror e o tremor continuam a existir, continuam a ser aleatórios e perturbadores, mas as respostas estão agora dentro da esfera de ação da humanidade (GRIMSHAW, 2010).

Ainda nessa tomada podemos notar a ausência de mais um poder em *Preacher*, no caso a ausência do Poder divino representado por Deus. Se nem Deus está afim de resolver os problemas da humanidade, neste caso um assassino em série, porque afinal a polícia, a mídia, e todo o resto estariam interessados em resolver isso? A impunidade leva Si Coltrane a cometer os seus crimes, assim como a impunidade levou inúmeros *seriais killers* da vida real a cometer os seus próprios crimes, até que ignorar esses fatos fosse impossível.

Como já levantado nesse trabalho, a impunidade para esses tipos de crimes existe desde antes do termo *serial killer* existir, basta ter poder e em *Preacher* o poder do protagonista é representado através da “palavra de Deus”. Com isso, podemos traçar um paralelo entre o protagonista e o assassino em série, afinal o assassino tem o poder da palavra representado pela mídia, na qual ele é um repórter que escreve para jornais e divulga notícias sobre si mesmo ao escrever textos sobre o assassino em série.

Para concluir, *Preacher* é a HQ que até aqui rende mais discussão justamente por não ter amarras com a vida real. Se em Henri Désiré Landru temos todo um contexto histórico que envolve as questões de imigração e os problemas da Primeira Guerra e Meu amigo Dahmer aborda a inatividade social dos adultos nos anos 70, *Preacher* saí na frente ao discutir a mídia e aproximar um pouco a sua discussão em meio a uma HQ cheia de sangue e violência, mas que consegue insinuar e dizer muito mais do que uma obra biográfica. Isso talvez seja o resultado da liberdade criativa dos autores, mas também é a influência da própria sociedade em que a obra foi concebida.

6.4 Batman desvenda a história: Batman: Gotham 1889, por Brian Augustyn e Mike Mignola

6.4.1 Análise estrutural da HQ

Figura 25: Página 27 da HQ Batman: Gotham 1889



Fonte: Batman: Gotham 1889, PANINI COMICS, 2018.

Agora voltamos para mais uma HQ que se utiliza de personalidades reais para criar uma história de ficção. Neste caso temos o embate de Batman com Jack, O Estripador. Gotham 1889 é sem dúvidas a HQ que menos explora ambos os personagens que protagonizam ela e o destaque da obra fica mesmo para a arte de Mike Mignola. Ao longo de suas 48 páginas, temos um jogo de gato e rato

envolvendo o Homem Morcego e o Assassino de Whitechapel. Os layouts de páginas utilizados por Mignola estão longe da maestria que ela viria a alcançar com a sua HQ autoral intitulada Hellboy, mas é possível ver parte do que viria a ser a arte do autor. Em contrapartida temos o roteiro de Brian Augustyn, que se mostra extremamente formulaico e previsível. As surpresas da trama não existem para o leitor que está acostumado a ler quadrinhos, e o encontro entre o assassino e o herói acaba se reduzindo a um embate sem sentido e propósito.

Um breve resumo da trama: Bruce Wayne está de volta a Gotham depois de uma viagem pela Europa e em específico por Londres, junto com ele também vem Jack, O Estripador, que no fim da história se mostra ser o seu amigo e advogado Jake, que chega no mesmo barco em que Bruce está. Gotham fica aterrorizada com os ataques do estripador a inúmeras mulheres, e com os ataques do homem morcego contra bandidos. Bruce acaba sendo culpado por ambos e a trama no final revela ter uma ligação com a morte dos pais de Bruce Wayne e com a origem do assassino em série mais conhecido da história.

A arte em si consegue expressar de forma magnífica essa Gotham da Era Vitoriana. Os personagens possuem características que são pouco exploradas. Aqui podemos incluir a visita de Bruce Wayne a Freud, que não resulta em nada na história. Já da parte do assassino, o fato do nome do amigo de Bruce ser Jake já entrega grande parte da trama. A obra segue então para cenas de julgamento que resultam na prisão do herói e os assassinatos possuem pouca atenção. Jack, O Estripador se resume ao longo da história a uma voz em off representada por balões de fala desorganizados e a sua aparição entre as sombras.

A reprodução gráfica e sequencial da obra se dá de forma muito bem feita ao longo das mais de 40 páginas, mas se tivéssemos que analisar seu roteiro de forma minuciosa isso acabaria revelando que a obra não passa de um “E se...?”. Existe pouco aprofundamento na psique dos personagens e a discussão que poderia ser levantada e desenvolvida através de uma investigação minuciosa do Homem Morcego, em vez disso, se mostra irrelevante e sem sentido, quando temos evidências que levam diretamente ao personagem Jake, que é realmente o assassino.

6.4.2 Análise contextual

Se formos para o contexto interno da HQ, teremos pouco ou nada para discutir. Afinal, temos uma reprodução comum da Era Vitoriana, mas aplicada a um universo fictício, no caso a cidade de Gotham City. Ainda assim, temos dois pontos que podemos discutir: o primeiro é o fato de mais uma vez os órgãos de poder serem retratados como falhos. E o segundo é a ausência de importância para as vítimas do assassino em série. Então, para abordar melhor isso, a análise do contexto interno e externo será fundida e esses dois pontos serão discorridos da melhor forma.

Já podemos notar que a insatisfação com os órgãos responsáveis é recorrente quando estamos falando de assassino em série, seja no mundo real ou em obras de ficção. No mundo real, temos o fato de que Jack, O Estripador, nunca foi preso ou teve sua identidade revelada. Isso já nos mostra uma falta de aptidão da polícia da época. Na HQ, temos a polícia e demais figuras de poder sendo representadas como personagens unidimensionais, e também uma pressão da mídia impressa para que o assassino seja encontrado, além da união de ambos os personagens principais, Batman e Jack, como sendo um único responsável pelo terror em Gotham. Mas o ponto falho máximo do poder na HQ é a prisão de Bruce Wayne e até mesmo a sua fuga, que parece ser fácil demais e até um pouco cruel com o personagem Alfred, que fica no lugar do patrão.

Neste momento temos uma reafirmação do poder por parte do próprio Batman, que resolve prender a pessoa mais próxima a si para "impedir" o vilão. Se formos olhar para o ambiente onde a HQ foi criada, temos a impressão de que ela foi mais uma tentativa da DC Comics de utilizar esses personagens em um mesmo universo do que realmente contar uma história sobre eles, ou seja, a obra é muito mais um produto editorial do que uma obra com o intuito de levantar discussões.

No outro ponto, a ausência de importância para as vítimas do assassino em série é enorme. Afinal, em nenhum momento sabemos quem elas são e a única informação que nos é dada é a de que elas são prostitutas. No contexto da vida real isso também se mostra irrelevante, afinal temos conhecimento de quem foi ou o que fez Jack em vida, mas sabemos muito pouco sobre suas vítimas, que também eram

prostitutas na vida real e talvez por isso não tenha havido tanta atenção assim da polícia na época. Mesmo essa HQ sendo a menos envolvente e menos inventiva, pode-se tirar dela uma abordagem e uma discussão crítica.

6.4.3 Análise geral

Chegando à conclusão da obra, temos em *Batman: Gotham 1889* uma reprodução imaginativa do que seria um embate entre Batman e Jack, O Estripador. É possível notar que o interesse editorial está mais presente em colocar esses dois personagens em um mesmo universo do que criar uma história onde ambos interajam e se confrontem. Temos mais uma vez a construção de um poder público falho e sem atividade e o pouco ou nenhum desenvolvimento das vítimas, o que resulta em uma trama formulada e com pouca inspiração para no fim termos uma revelação sem nenhum impacto e que apenas reafirma um *serial killer* que trouxe tanto horror para Londres.

6.5 Ed Gein e a face da morte: Ed Gein por Harold Schechter e Eric Powell

Para essa análise, será feita uma breve contextualização de quem foi Ed Gein e de como ele se tornou uma figura tão presente na cultura pop atual. Ao contrário das outras personalidades reais que vimos nessa HQ, Ed Gein talvez seja a que mais inspirou personagens da cultura pop. Ao contrário de Dahmer, que cometeu vários crimes e se tornou “famoso” pelos seus atos, Gein se tornou famoso pela sua história, mesmo muitas vezes ela sendo adaptada para outras obras de ficção com mudanças. E aqui podemos dizer que nem mesmo Jack, O Estripador, foi tão influente quanto Gein, afinal o hall de personagens baseados nele é maior.

Segundo Casoy (2017), Edward Theodore Gein nasceu em 27 de agosto de 1906 e viveu grande parte de sua vida em Plainfield, Wisconsin. Eddie nasceu em uma família bastante problemática, seu pai era alcoólatra e sua mãe uma fanática religiosa, que criou Eddie e o irmão dentro de uma bolha, com pouco ou nenhum contato com pessoas e em um ambiente familiar isolado, onde a mãe era a figura principal da família, quase como uma deusa intocável e detentora da verdade.

Ainda segundo a autora, essa vida de exclusão e autopreservação acarretou em distúrbios psicológicos graves em Eddie, com a morte de seu pai, irmão e pôr fim a mãe. Eddie ficou completamente sozinho no mundo e sem nenhuma direção, supervisão ou sequer pessoas próximas (CASOY, 2017).

Foi em 16 de novembro de 1957, que os horrores de Gein assolaram a cidadezinha de Plainfield: o desaparecimento de Bernice Worden, uma senhora dona de uma loja de conveniência, no primeiro dia da temporada de caça ao veado resultou no descobrimento de algo bizarro e perverso na fazenda onde Eddie morava (SCHECHTER, 2019). Ainda segundo o autor, graças a um recibo de venda, o filho de Bernice, Frank Worden, ligou o desaparecimento da mãe a Eddie e como ele havia encontrado marcas de sangue na loja, não demorou para chamar a polícia.

Ao chegar à casa de Eddie para questioná-lo sobre o paradeiro da sra. Worden, a polícia encontrou o corpo da avó de 58 anos na cozinha externa, nos fundos da casa. Pendurada pelos calcanhares em um gancho de açougueiro, ela fora decapitada e estripada - amarrada e preparada para consumo como um veado abatido (SCHECHTER, 2019, p. 377).

Os horrores não pararam por aí: no local foram encontradas máscaras feitas de rostos humanos juntamente com um “macacão” de pele que reproduzia a aparência de uma mulher idosa. Além disso, uma tigela feita com a parte de cima de um crânio humano, um abajur, um cesto, um tamborete e uma cadeira feitas com pele e ossos humanos, restos mortais de vários tipos como uma caixa cheia de narizes, um cinto feito de mamilos e genitais femininas também foram encontradas no local (SCHECHTER, 2022).

Todas essas bizarrices se mostraram ser um reflexo da tentativa de Gein para se tornar a sua mãe, e para cumprir o seu objetivo ele profanou túmulos até chegar o momento em que teve a coragem de matar; Ed confessou ter matado duas mulheres e profanado inúmeros túmulos desde a morte de sua mãe. A história tomou os holofotes de inúmeros jornais e da mídia da época, e chegou ao até então pouco conhecido escritor, Robert Bloch, que se inspirou na história do *Carniceiro de Plainfield* para escrever um livro chamado *Psicose!* O sucesso da obra foi tanto que, em 1960, o diretor Alfred Hitchcock adaptou e dirigiu aquele que viria a se tornar um clássico do cinema de terror, o filme homônimo, *Psicose*. O longa viria a ter três

sequências e uma refilmagem e entraria para a história do cinema (SCHECHTER, 2022).

No entanto, apenas 14 anos após o lançamento de *Psicose*, em 1974, outro personagem do cinema iria se inspirar em Gein para catapultar o subgênero *slasher* e aterrorizar o público nos cinemas. Esse personagem seria *Leatherface*, o canibal com máscara de pele humana que mata adolescentes com uma serra elétrica em *O Massacre da Serra Elétrica*. O filme se tornaria uma série de sucesso entre os fãs do gênero, tendo até o momento nove filmes, sendo o mais recente de 2022. Mas não para por aí, o assassino em série Buffalo Bill, principal vilão do longa *O Silêncio dos Inocentes* de 1991, também possui inspiração na psique de Gein e juntamente com Hannibal Lecter possuem seu lugar na história do cinema.

Mesmo Ed Gein tendo morrido em 26 de julho de 1984, sua influência (se é que podemos dizer isso) continua vivo em obras de ficção e não ficção que abordam a sua insanidade. Ed Gein, assim como Jack, O Estripador, não matou dezenas de pessoas, mas a sua perversidade e a sua falta de compaixão com as vítimas e todo o universo de horrores e bizarrices que o cercava ajudou a criar uma lenda urbana dos Estados Unidos.

Gein provou que nem mesmo os mortos podem descansar em paz quando uma mente perturbada surge e é isso que a HQ, ED GEIN, nos mostra em uma biografia que aprofunda todos os traumas que Ed teve durante a vida e após a descoberta de seus crimes. A obra é escrita pelo já citado Harold Schechter e pelo ilustrador Eric Powell.

6.5.1 Análise estrutural da HQ

Figura 26: Página 156 da HQ ED GEIN.



Fonte: ED GEIN, DARKSIDE, 2022.

Para essa análise será utilizada a única página em que Ed Gein aparece utilizando a “roupa” feita com restos humanos. Ao longo de toda a obra em nenhum momento, além deste, o assassino aparece utilizando a macabra fantasia que o fazia ficar mais próximo de sua mãe. Também não iremos citar o nome de mais nenhum

personagem que aparece na história. O foco desta análise será toda e completamente focada em Ed Gein e como sua psique se apresenta na obra a partir da imagem.

A obra como um todo mostra ser um exemplar de narrativa gráfica, Harold Schechter e Eric Powell conseguem criar uma atmosfera de peculiaridade desde o início da HQ. Utilizando capítulos curtos envoltos em mistério e apresentando os personagens de forma sutil, mas marcante, com uma arte carregada que utiliza as cores neutras (preto, branco e cinza) para evidenciar traços das personalidades de cada personagem. A dupla faz com que a obra seja um constante mistério ao longo dos 11 capítulos.

A construção da psique de Gein é algo que sobressai logo de cara. Embora a página selecionada não tenha diálogos ou texto, nota-se que ela complementa o que a obra vinha construindo ao longo das 155 páginas anteriores. A narrativa nos prepara para vermos Gein utilizando a “roupa” e quando isso ocorre o choque e o espanto, embora esperado, acontece do mesmo jeito. Isso faz parte da solidariedade icônica citada por Groensteen, e que já foi levantada no início deste trabalho. Isso é o que a obra nos entrega: por mais que uma única página analisada de forma solitária possa nos causar um choque ao vê-la, quando esta mesma página está imersa em um contexto macabro como o mostrado na HQ, o choque é ainda maior.

Gein vestindo pele humana para emular a sua falecida mãe se torna algo esperado em uma HQ como esta. O fator bizarro e a curiosidade do leitor são aguçadas desde o início da obra e para aqueles que já conhecem a história, o momento é aguardado para ver a construção que os criadores dão ao momento. No caso da ilustração, Eric Powell não deixa a desejar quando o quesito é causar asco do público.

A mistura do realismo com a caricatura e até mesmo a deformação de alguns personagens em alguns momentos da HQ, coloca a arte de Powell em um meio termo entre o ultrarrealismo e o realismo mágico, algo que preenche as mais de 200 páginas com ambiguidade e angústia do início ao fim. A pose monolítica, pausada em uma ilustração que compõe por si só todo o layout da prancha, exemplifica de um jeito bizarro a adoração que Ed Gein possuía por sua mãe. Ao mostrar ele com

os braços abertos contra a luz da lua vestindo a pele de outras pessoas, representa uma espécie de realização macabra, a união do vivo com os restos mortos e violados que levam Gein a um momento em que ele estava com a sua mãe.

A realização do assassino aqui não é o fato de reproduzir a própria figura materna em uma “boneca” ou em um corpo mumificado assim como em *Psicose*, mas sim se completar ao retornar de forma metafórica e extremamente horrenda para dentro da segurança do útero materno. Aqui podemos dizer que não temos um exemplo de “Poder Falho” assim como nas outras obras, mas sim temos uma construção da superproteção materna representada na figura da mãe de Ed Gein. Ela excluiu tanto o filho a ponto dele se tornar um inepto social, o que levou ele a cometer as atrocidades que a HQ narra.

6.5.2 Análise contextual

Para analisarmos o contexto da obra precisamos olhar para o filme *Psicose* antes de tudo. A HQ inicia apresentando uma fala de Alfred Hitchcock, retirada do livro *Hitchcock/Truffaut: Entrevistas*, que aqui é ilustrada por Powell e a primeira frase dita por essa versão quadrinizada de Hitchcock é “*não há nada a ser dito sobre moral. É um filme sobre pessoas perturbadas. A moralidade não se aplica aos insanos*” (HITCHCOCK *apud* SCHECHTER, 2022, p. 14).

A mídia ficcional criada pela história de Gein aparece antes mesmo do próprio personagem título, o que é bastante representativo quando falamos de uma HQ biográfica. Nota-se hoje em dia que os produtos que tiveram origem na história perturbadora de Gein são mais famosos do que os eventos que ocorreram em Plainfield. E pelo contexto que nos é apresentado na obra podemos ver que a fala de Hitchcock representa um pouco sobre aquela época.

A vida no interior nos é mostrada como algo puro, intocado e representa o máximo do sentido de “sonho americano”; a religião é muito importante e o respeito e a moralidade são coisas indispensáveis. Powell, no seu traço, exemplifica isso ao trazer desenhos bem organizados, composições sóbrias e bastante coerentes com o que conhecemos hoje em dia dos anos 50. A insanidade e a mente conturbada ficam sendo exclusivas da mãe de Ed e dele mesmo depois na vida adulta. O pós-

guerra marcou uma nova era no jeito americano de viver e esse jeito muitas vezes toma formas deturpadas como vemos na HQ.

O mesmo podemos dizer do contexto externo de publicação da HQ. A obra foi lançada pela primeira vez em 24 de agosto de 2021, quando o contexto de pandemia ainda estava completamente em nosso dia a dia. Toda essa apreensão e incertezas podem ser vistas, dependendo da análise é claro, na população da cidade Plainfield, onde esses sumiços de cadáveres, e os assassinatos infringem uma sensação de insegurança na população.

Em entrevista ao site Comics Beat, o ilustrador Eric Powell, quando questionado que Gein não se enquadra como outros *Serial Killers*, disse que:

Sim. Existem assassinos em série dos quais ninguém nunca ouviu falar que mataram mais de duas pessoas. Acho que foi o fato de ele ter criado esse mundinho para si mesmo que era tão mórbido e bizarro que o transformou em um bicho-papão da vida real. Acho que foi assim que sua lenda cresceu. Exploramos muito isso no livro, como sua lenda surgiu desse bizarro jogo mórbido de 'o monstro da porta ao lado', onde os vizinhos inventam histórias muito exageradas sobre avistamentos noturnos e acontecimentos estranhos envolvendo Gein que simplesmente não eram verdadeiros. O fato é que essas histórias foram criadas para um monstro humano mais assustador (POWEL, 2021, s. p.).

Como já havíamos citado, Gein possui uma aura de lenda urbana hoje em dia e com certeza suas inúmeras construções em outras mídias ajudaram a criar esse mito. E por mais que existam obras acadêmicas sobre os distúrbios e biografias completas sobre a sua vida, ainda assim “o monstro” que a mídia ajudou a criar se mantém. E a própria HQ tem noção disso, a associação dos distúrbios de Gein com a veneração da morte que nos é mostrada na obra serve para dar um respaldo científico sobre o que pode ter acarretado em tamanha deturpação em uma pessoa. A HQ ED GEIN se mostra então ser bastante um reflexo de seu tempo, do seu contexto e o fato dos autores se firmarem em fatos para criá-la evidencia isso.

6.5.3 Análise geral

Temos então uma HQ biográfica que busca se aprofundar na criação do mito que hoje conhecemos como Ed Gein. O homem com sérios problemas mentais

causados muito por causa da sua criação e do ambiente onde ele cresceu, tornou-se um ícone não proposital da cultura pop. Mais uma vez temos a construção da falha em alguma escala do ambiente social, neste caso o da família. Assim como vimos em *Meu Amigo Dahmer*, Jeffrey Dahmer não possuía bases familiares sólidas e confiáveis, mas aqui temos o contrário e podemos ver que isso é tão danoso quanto, a superproteção da mãe de Gein acabou deixando o filho completamente dependente ao ponto de ele projetar uma representação dela em si mesmo.

Notamos também que este caso influenciou outras mídias como o cinema e a abordagem da história de Ed Gein rendeu inúmeras outras histórias dos gêneros de terror e suspense. A forma como as outras mídias se envolvem com a história de Gein continua rendendo inspiração para escritores cineastas e como vimos, quadrinistas. Se pudéssemos resumir a HQ Ed Gein em poucas palavras, seria algo parecido com *uma biografia da perversidade e seus resultados para a criação de um mito*.

Mas é óbvio que a HQ deixa margem para inúmeras análises. O que vimos foi uma única página e o contexto que a obra nos apresenta e que são importantes para este trabalho. Nota-se também que o pouco uso de páginas inteiras na obra tornam a cena analisada chocante e grotesca assim como deve ter sido na vida real e a obra consegue fazer muito bem um retrato histórico sem vandalizar a memória dessas vítimas, mas sim ser muito respeitosa com todas as personalidades reais que aparecem na obra.

Vale ressaltar também a importância do escritor Harold Schechter e de suas inúmeras pesquisas, que também surgem neste trabalho como referência, e o fato da obra estar completamente calcada na realidade da época em que Gein agiu. Os relatos, entrevistas, documentos e todo material de pesquisa que o autor apresenta são de importância histórica para a pesquisa de mentes perturbadas e criminosos como Ed Gein.

6.6 Um mundo onde não existem psicólogos: Matar Ou Morrer de Ed Brubaker e Sean Phillips

Matar ou Morrer, ou *Kill or Be Killed* no original, é uma série em 20 edições escrita por Ed Brubaker, com arte de Sean Phillips, cores de Elizabeth Breitweiser e publicada originalmente pela editora Image. A HQ teve seu lançamento em agosto de 2016 nos Estados Unidos e se encerrou em junho de 2018. No Brasil, chegou em 2021 pela editora Mino, em quatro volumes em capa dura, compilando todas as 20 edições originais.

A trama segue a história de Dylan, um jovem adulto que mora em Nova York e que após uma tentativa de suicídio mal sucedida começa a ter contato com uma espécie de “demônio”, que firma o trato de que o jovem uma vez por mês terá de matar alguém, se não quem vai morrer é ele. Ao longo das 20 edições a HQ percorre tramas que seguem a linha “justiça com as próprias mãos” e flertam com os gêneros de terror, suspense e ação.

Aqui temos mais uma vez a influência do *Pulp* nas HQs. O quadrinho tem o gênero não só como inspiração, mas sim dentro da história. O pai de Dylan era capista de livros *pulp* e a trama se estabelece assim como uma espécie de homenagem ao gênero, além de desenvolver a história a partir das descobertas que envolvem o pai do protagonista.

Feita essa breve introdução, iremos analisar duas páginas, assim como fizemos na HQ *Preacher*. O fato desta obra também ser de cunho autoral e completamente ficcional acaba dando uma margem maior para o que a HQ nos entrega. As páginas analisadas serão a 8 e 9 da edição número 1, do volume 1 da edição brasileira.

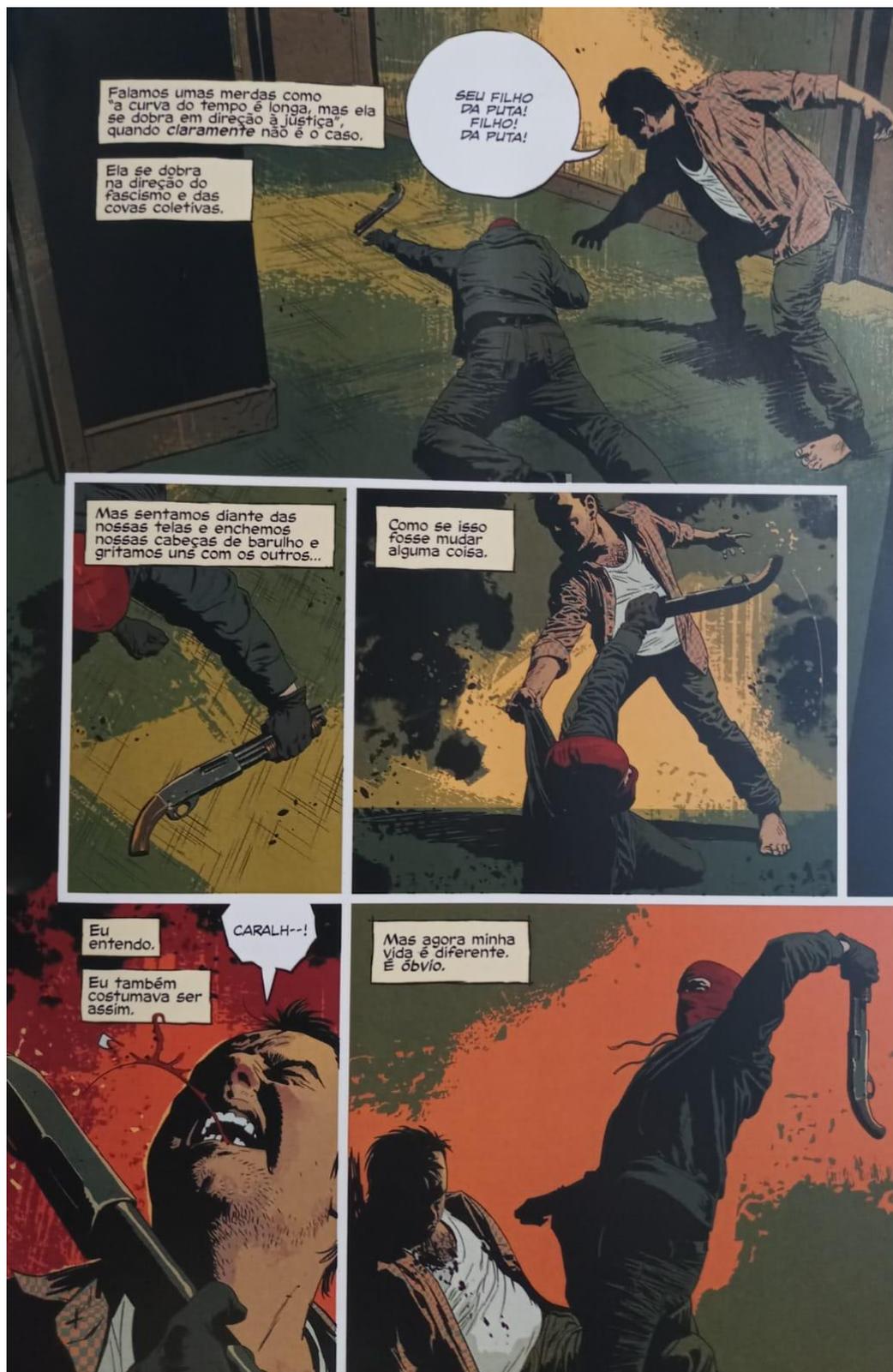
6.6.1 Análise estrutural da HQ

Figura 27: Páginas 8 do Volume 1 da HQ Matar ou Morrer.



Fonte: Matar ou Morrer, MINO, 2021.

Figura 28: Páginas 9 do Volume 1 da HQ Matar ou Morrer.



Fonte: Matar ou Morrer, MINO, 2021.

A HQ começa com uma sequência de ação com 37 quadros repartidos em 6 páginas. As duas páginas que iremos analisar estão localizadas na quarta e quinta

página desse total. Antes de focarmos na arte e na sequência em si, iremos analisar o diálogo que começa na primeira página de toda a HQ.

O diálogo que começa a narrar a sequência acontece em balões de pensamento, ou seja, apenas o leitor e o narrador, que aqui é o protagonista, têm conhecimento. A fala se prolonga ao todo em 37 balões ao longo das seis primeiras páginas.

Para compreensão das páginas aqui analisadas, iremos levar em consideração o diálogo como um todo, que começa da seguinte forma: *"Nunca imaginei que minha vida seria assim. Mesmo. Mas nem sempre temos escolha, temos? E tenho que admitir que fiquei muito bom nisso. Em matar pessoas. Pessoas que merecem..."*. Quando essa fala surge na HQ, o leitor não tem noção do que se trata, ainda não sabemos o nome do protagonista e nem seu "pacto" para ficar vivo.

O que temos é uma sequência de violência disposta em 6 quadros da primeira página e o que vemos é um homem de capuz e com uma máscara vermelha cobrindo parte do rosto. No diálogo é dito que *"nem sempre temos escolha"* e isso conversa com a parte em que o protagonista diz que mata *"pessoas que merecem"*. Já sabemos aqui que matar essas pessoas foi uma escolha dele e o fato dele se vangloriar de ter ficado bom em matar bandidos já denota que temos um personagem um tanto ambíguo, afinal em nenhuma circunstância matar pessoas é motivo de orgulho em um mundo ideal.

O diálogo segue então trazendo uma "justificativa" das escolhas do protagonista: *"E sim, você pode sentar aí e perguntar o que me dá o direito de fazer esse julgamento..., mas essa é só a sua defesa. Seu álibi pra não fazer nada. Porque o mundo neste momento tá na merda e todos sabem disso. É só assistir a porra do noticiário por cinco minutos e fica óbvio. Grandes empresas controlam seu governo... Cuzões saem fazendo ataques todo dia... Terroristas explodem aeroportos e estações ferroviárias... Policiais matam meninos pretos inocentes e se safam... Psicopatas concorrem à presidência... Ah, e o Oriente Médio está a um míssil nuclear de transformar todos nós em pó... E essa é só a ponta do iceberg."*

Nota-se em todo esse diálogo que Dylan possui uma opinião bastante parecida com as que podemos encontrar em fóruns da internet e que são dispersas por grupos extremistas conservadores ao redor do mundo. Isso, a partir de Traquina (2005), pode ser visto como uma segmentação temática, em que a HQ se utiliza dos principais temas abordados pela grande mídia para expressar seus anseios nas

suas páginas. Essa especialização temática pode ser notada em diferentes produtos jornalísticos como nas divisões por nacional, internacional, cultural, sociedade, etc, conforme Traquina. Aqui temos uma aproximação muito grande do personagem com o anti-herói Justiceiro da editora Marvel Comics, o fato é que Dylan é um cara comum e Frank Castle (o Justiceiro) é um boina verde treinado pelo exército. Mas essa diferença quase não existe quando o assunto é matar bandidos. Na página em que esse diálogo percorre vemos Dylan matar dois seguranças a sangue frio com uma escopeta e de forma traiçoeira.

O diálogo chega enfim às duas páginas que iremos analisar: *“O fato é que não há justiça. Gente ruim se safa de tudo... E a ganância está destruindo a porra do planeta todo. Todos sabem que é verdade..., mas nos recusamos a ser levados a acreditar nisso, de fato. Nos apegamos à fantasia... à esperança... Falamos umas merdas como “a curva do tempo é longa, mas ela se dobra em direção à justiça”, quando claramente não é o caso. Ela se dobra na direção do fascismo e das covas coletivas. Mas sentamos diante das nossas telas e enchemos nossas cabeças de barulho e gritamos uns com os outros... Como se isso fosse mudar alguma coisa. Eu entendo. Eu também costumava ser assim. Mas agora minha vida é diferente. É óbvio.”*

A página se encerra com Dylan levantando o cabo da escopeta prestes a bater na cabeça de um homem desacordado. A sequência se encerra na próxima página onde ele diz: *“Mas estou me adiantando. Eu sempre faço isso. Este não é o começo... não, isto é bem depois. Merda, quando foi mesmo que tudo começou? Digo, de certa forma, começou quando eu era moleque... ou talvez naquela véspera de Ano-Novo, quando Daisy e eu voltamos pra casa de ônibus e aqueles cuzões ficaram mexendo com ela...”*. Notamos então que a sequência inicial da HQ é um flashback e a forma como Dylan se dirige ao leitor denota intimidade, é como se fossemos seus cúmplices na chacina que ele acabou de realizar.

Como já falamos, esse diálogo se prolonga por seis páginas, com Dylan matando quatro homens, sendo três deles *“pessoas que merecem”*, como dito pelo protagonista. A quarta pessoa é um homem que sai de um quarto onde estava com uma mulher, como pode ser visto nas páginas analisadas. Ao que parece esse quarto homem não tem relação com os outros três, afinal a vestimenta dele é completamente diferente, ele usa roupa mais despojada, está de pés no chão e é acima do peso.

Já os outros três utilizavam ternos pretos, tinham porte esportivo ou de empresário e dois deles possuíam armas. O primeiro e o último que Dylan mata estavam desarmados, sendo o primeiro alguém completamente rendido e o último alguém que vai pra cima do mascarado. Nota-se aqui que a cena onde a violência mais se sobressai é na última morte, a que aparece nas imagens analisadas. Dylan não disparou sua arma contra o homem. Ao invés disso, resolveu matá-lo com requintes de crueldade ao esmagar sua cabeça com a coronha da arma. No geral, em todas as mortes desta sequência vemos que Dylan treinou, tem conhecimento do ambiente e age como se fosse um “justiceiro mascarado”, sem remorso mesmo por aqueles que não estavam na sua mira.

Na arte de Sean Phillips é possível notar o forte uso de sombras sobre a face do protagonista. Em nenhum momento em que ele está matando essas pessoas seu rosto é revelado, e as cores de Elizabeth Breitweiser evidenciam a violência das cenas através de uma paleta quente e vibrante, composta por tons escuros e bastante vivacidade. Temos aqui então uma sequência que enaltece a violência ao mesmo tempo que reafirma uma abordagem “heroica” do personagem através do seu diálogo e de argumentos contemporâneos.

6.6.2 Análise contextual

Para a análise contextual da obra, contexto interno e contexto externo, precisamos olhar para o ambiente em que a obra foi criada, ou seja, os Estados Unidos a partir de 2016. A HQ começou a ser publicada em 2016. Durante esse ano tivemos as eleições americanas para Presidente, nas quais Donald Trump saiu vencedor contra a candidata Hillary Clinton (EL PAÍS, 2020). Após isso tivemos uma onda de negacionismo em relação aos fatores climáticos, vacinações em meio a pandemia, *fake news* e atentados contra os poderes (LASCO, 2020).

Isso, segundo Lasco (2020) não se reprime em Trump, e sim vai além chegando ao governo Bolsonaro e ao governo Duterte nas Filipinas. Nesse contexto, segundo o autor, poderia ser rotulado como um caso de populismo médico⁸,

⁸ Segundo Lasco e Curato (2019), o conceito de populismo médico se aproxima de uma afirmação frágil em um contexto emergencial, que coloca o povo contra as autoridades. Assim o estilo populista produz um argumento fácil e de apelo ao povo que “... performaticamente desvaloriza a complexidade por meio de práticas retóricas de simplicidade, franqueza e aparente autoevidência, muitas vezes

identificável através do discurso de menosprezar os danos causados pela pandemia, minimizando seus impactos ou promovendo soluções ou tratamentos fáceis, espetacularização de suas respostas à crise, embasadas em pretensão conhecimento médico para apoiar suas proposições. A fala de Dylan também conversa com os levantes racistas que ocorrem e vem acontecendo nos Estados Unidos e que culminou na morte do americano negro, George Floyd, pelo policial branco, Derek Chauvin (CARATCHUK, 2020).

Mesmo o assassinato de George Floyd e a crise causada pela pandemia terem acontecido depois da HQ ter sido encerrada, temos nesse diálogo inicial da obra um reflexo dos Estados Unidos contemporâneo. Mais uma vez vemos que o protagonista se vê desacreditado em relação aos órgãos de poder e ele se coloca na posição de juiz júri e carrasco, e impõe para si mesmo a tarefa de fazer a justiça que os poderes não são capazes de fazer. Na fala de Dylan também se afirmam outros pontos como o retorno do nazifascismo, questões sobre o terrorismo e o terrorismo doméstico, em um diálogo de seis páginas Ed Brubaker revela aos leitores um discurso atual e um ato ainda mais atual: a noção de justiça com as próprias mãos, que aparece em diversos momentos na cultura pop. Podemos citar a série de filmes Desejo de Matar, Vingança e o próprio Justiceiro.

A HQ ao longo dos seus números também mostra várias falhas dos Estados Unidos dos dias de hoje. O reflexo da Nova York nos traços de Ed Brubaker mostra uma cidade longe do glamour daquela que pode ser vista em filmes, séries e outras HQs. Mas agora vamos falar sobre o que dá título à essa análise “UM MUNDO ONDE NÃO EXISTEM PSICÓLOGOS “. Muito se discutiu sobre saúde mental ao longo da pandemia. Em matéria especial do jornal Politize as gerações mais novas vêm cada vez mais se preocupando com esse assunto e buscando ajuda de especialistas. Ainda segundo a matéria, o excesso de redes sociais, pressões para ter uma vida padrão e a vida adulta tem cada vez mais causando ansiedade e crises de depressão em uma população jovem (BEDICKS; KELLERMANN, 2021).

E Dylan pode muito bem se enquadrar nessa juventude. Ao longo dos números, descobrimos que Dylan possui uma doença bastante parecida com a esquizofrenia. Nas poucas vezes que o vemos com sua psicóloga, ele, em sua posição de narrador, mostra-nos que está mentindo para a personagem. Isso, junto

com o uso de drogas e remédios vencidos que o personagem usa ao longo da HQ, poderia explicar a presença do "Demônio" que Dylan enxerga, mas ao decorrer da história descobrimos que o pai de Dylan, que se suicidou, também tinha visões deste "Demônio", e que em suas assombrações ele desenha as capas das revistas *pulp* com a imagem deste ser.

Podemos tirar duas conclusões destas afirmações: a primeira é de que Dylan possui uma doença mental herdada de seu pai, o que levou ambos a terem delírios com um ser demoníaco, ao ponto de levar o pai de Dylan à morte e o protagonista a tentar suicídio. Mas é apenas depois que Dylan tenta suicídio que ele começa a ver o demônio, o que nos leva a segunda conclusão, de que o demônio realmente existe e obriga o protagonista a fazer o que faz. Ao leitor nunca é revelado, mas vários pontos da obra deixam essas duas afirmações com embasamento para discussão.

6.6.3 Análise geral

Para concluirmos essa análise, podemos notar que *Matar ou Morrer* é um reflexo das inseguranças de seu tempo. Embora o nosso protagonista não seja um assassino em série proclamado, ou que o termo seja dito ao longo da obra, temos aqui um personagem que mata sim em série com a desculpa de estar matando as "pessoas certas". Nota-se também que a HQ se utiliza de elementos do gênero de ação para tornar as cenas de assassinato mais palpáveis e o fato de toda a obra ser ficcional abre margem para uma compreensão maior do público.

Assim como em *Preacher*, *Matar ou Morrer* é uma obra autoral que se aproveita da liberdade criativa para trazer à crítica questões sociais que são do cotidiano, bem como para mostrar pontos falhos da sociedade, como os órgãos de poder, o que como já vimos é mostrado de certa forma em todas as HQs que foram analisadas. *Matar ou Morrer* se utiliza de uma violência artística para discutir temas atuais e relevantes sem perder o tom *pulp* o qual homenageia.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo da análise das seis obras podemos notar que alguns elementos são construídos e significativos para que a abordagem dos *serial killer* ocorra na mídia quadrinhos. Podemos notar em duas das obras abordadas, *Preacher* e *Matar ou Morrer*, que a violência é exacerbada e a espetacularização em obras de cunho autoral e sem amarras com a realidade, apenas com o contexto em que elas são criadas. Com isso podemos dizer que a liberdade criativa dos autores e a não necessidade de se ter um aporte teórico, biográfico, investigativo, etc., possibilita uma interpretação mais lúdica e menos calcada na realidade em que vivemos.

Ao mesmo tempo, podemos notar que essas obras fazem críticas bastante atuais aos momentos históricos em que são concebidas. No caso de *Preacher*, os anos 90, e, em *Matar ou Morrer*, os anos 2000 e 2010. Tendo isso em mente, podemos afirmar que essas obras 100% ficcionais funcionam para a construção narrativa e são um papel em branco para a crítica dos sistemas impostos e da sociedade como um todo, no qual a violência acaba se tornando uma válvula de escape e os assassinos em série são apenas mitos modernos capazes de adentrar tais assuntos, que muitas vezes são pesados ou grotescos demais.

Com isso, temos na construção do assassino em série todos os males resultantes desta mesma sociedade que, nessas obras, está sempre em crise ou passando por algum momento ruim, tanto no contexto interno quanto no contexto externo da obra. Aqui também podemos notar a falha da polícia, imprensa e da mídia como um todo em *Preacher*, e a falha da sociedade, dos poderes e também da polícia em *Matar ou Morrer*. E um ponto em comum com todas as obras se mostrou ser a falha de alguma instância da camada social, como iremos abordar ainda.

Por outro lado, temos as duas obras que abordam assassinos em série reais em contextos ficcionais, no caso *Henri Désiré Landru* e *Batman: Gotham 1889*. Nessas obras temos a mistura do real com o ficcional ao vermos uma “versão do autor” em *Henri Désiré Landru* e uma visão mais voltada ao “o que aconteceria se” em *Batman: Gotham 1889*. Em *Henri Désiré Landru*, temos a abordagem do autor Christophe Chabouté, mostrando uma história que coloca o assassino que dá título à obra como uma vítima e não como o assassino cruel que foi na vida real, sendo a HQ então um exercício de manipulação da história através de relatos reais para com

isso criar uma história completamente nova, em que o maior assassino em série da França não seja o que os documentos e as pesquisas oficiais indicam.

Nota-se também a falha do sistema jurídico e policial presente dentro das duas obras, e em ambas o protagonista, Batman e Henri Désiré Landru, são presos e julgados injustamente. A violência em ambas as obras fica em um âmbito da sugestão e que o sangue só ganha destaque em Batman: Gotham 1889, sendo Henri Désiré Landru um HQ completamente preto e branco.

Já nas obras Meu Amigo Dahmer e Ed Gein, temos abordagens completamente diferentes das outras obras. Aqui em ambas persiste o fator biográfico e investigativo buscando de certa forma justificar ou explicar as atrocidades que nos são narradas nas duas HQs. É preciso dizer também que a violência dessas HQs possui um nível secundário e que a real proposta de ambas é fazer um estudo de personagem, ou seja, explorar a vida de cada um dos protagonistas buscando respostas para os motivos, as causas e as razões de ambos terem cometido as atrocidades que cometeram.

Vale ressaltar que ambas as obras possuem uma narrativa com desenhos e layouts simples, mas com personagens muito expressivos e que ambas possuem uma paleta de cores preto, branco e cinza. Nota-se também que na obra Ed Gein a construção gráfica da violência é utilizada em momentos de impacto e que muitas vezes tomam forma em devaneios e através do pensamento do personagem, o que acaba trazendo aspectos artísticos diferenciados para a obra. Já em Meu Amigo Dahmer, temos uma violência que nunca aparece na página, ela sempre é colocada em segundo plano ou é proposta a imaginação do leitor, e quando ela aparece é representada através da violência contra animais mortos, o que se torna graficamente grotesco e muitas vezes nojenta.

Nessas duas obras temos também a falha social representada na família de ambos os assassinos. Em Ed Gein, temos a mãe do protagonista que acaba se tornando uma “vilã” na história e em momentos é colocada como figura divina pelo personagem. A falha dela tem um cunho religioso forte e que também representa os contextos internos e externos da obra. Já em Meu Amigo Dahmer temos a falha em toda a família do protagonista, que é completamente disfuncional e vale ressaltar que o sistema educacional representado na obra também se mostra como um sistema falho e absolutamente distante de seus alunos, o que também é um reflexo dos contextos internos e externos que a obra nos mostra.

A análise dos elementos que constroem os serials killers nas HQs nos apresenta um objeto bastante amplo, no que diz respeito às visões, interpretações e adaptações, bem como inspiração para a criação de novas histórias. Notamos que os elementos que constroem assassinos em série reais costumam ter uma abordagem menos violenta e mais focada em fatos reais, bem como os quesitos artísticos que representam essas histórias costumam assumir cores como preto, branco e cinza. E as ilustrações são mais calcadas no real ou vão para o lado cartunesco, trazendo caricaturas com a aparência dos personagens reais.

Partindo disso, vamos para as obras que possuem elementos reais, mas que estão imersas em uma narrativa ficcional. Nessas obras temos apenas os assassinos em série como referência ao mundo real, sem haver um apego maior com fatos ou com o contexto da época. Isso nos dá uma noção de falsa realidade, como vemos nas HQs Henri Désiré Landru e Batman: Gotham 1889. Os personagens reais que aparecem nessas duas obras não possuem nenhuma exploração de suas histórias reais ou de seus perfis psicológicos.

Já nas obras ficcionais, vemos a exploração da violência e a maior crítica aos seus contextos internos e externos tendo um forte senso crítico e contemporâneo, que se utiliza da narrativa dos quadrinhos de forma moderna e ágil propositalmente para buscar públicos diversos.

Sobre os nossos objetivos específicos, podemos notar que essas obras se dividem em três abordagens diferentes das tramas dos assassinos em série: a ficcional, a biográfica e a que utiliza elementos reais para criar uma história ficcional. Podem existir outros, na medida em que as histórias em quadrinhos possuem formas alternativas de abordar esses personagens em outros gêneros e em modos diferentes de contar narrativas. Notamos ao longo do trabalho que a influência em outras mídias fica mais perceptível no cinema, mas que também pode ser encontrada em livros, no caso de Ed Gein, no filme e no livro *Psicose*, bem como nas outras produções citadas nas análises. Isso acabou nos mostrando que as obras com cunho biográfico possuem paralelos em adaptações para outras mídias e que muitas vezes essas obras servem como base para essas adaptações. Aqui em específico Ed Gein e Jeffrey Dahmer.

Ainda sobre objetivos específicos, não encontramos um fator comum em todas as obras que nos respondesse o que torna os serials killers atrativos para o público dos comics. As análises realizadas não mostraram nenhum indício em

comum, além da sociedade falha, que pudesse afirmar a atração dessas obras por parte do público. E para conseguir a resposta para esta dúvida seria necessário a realização de um novo trabalho focado não nas obras, mas sim no público que as lê. Havia o pressuposto de que a orientação metodológica do trabalho talvez não desse conta deste aspecto particular, mas pudesse eventualmente apontar algumas possibilidades para reflexão. Constatamos que foi possível, no máximo, alcançar esse ponto. Por fim, esse objetivo resultou em uma interpretação muito mais sociológica sobre como a sociedade é responsável por criar esses “mitos” ao redor dos assassinos em série, bem como ela, a sociedade, acaba criando os assassinos em série.

Seja o poder jurídico, organizacional, parental, social, dentre outras possibilidades, todas as HQs mostram que quando um desses pontos acaba falhando, algo ruim irá acontecer. A análise de diferentes obras e contextos nos mostrou que a “criação” de um *serial killer* diz muito mais respeito à sociedade e ao contexto em que ela se coloca do que a influências exteriores ou de cunho pessoal.

Não podemos afirmar que esses assassinos em série nasceram cruéis, sádicos e perversos, e esse não é o objetivo deste trabalho, mas podemos dizer com base nessas obras que eles são moldados pela sociedade. Essa afirmação leva em consideração o que todas as HQs analisadas mostraram, ou seja, não é sobre encontrar um culpado e sim sobre aprender com esses eventos horrendos e tentar evitar que isso volte a acontecer. Notamos, em relação ao corpus de análise, que a violência não é o que define um assassino em série, nem o número de vítimas, mas sim como o mito criado ao seu redor se espalha e se manifesta. Os atos atroz realizados por personagens reais ou ficcionais servem como já dito de modo para que mais análises como esta possam ser feitas.

As construções dessas figuras nas Histórias em Quadrinhos levam em consideração a importância do mito criado no mundo real, ou seja, se não existisse Jack, Estripador, Jeffrey Dahmer, Ed Gein e tantos outros as suas contrapartes ficcionais jamais existiriam. Com isso o meio quadrinhos e suas especificidades ajudam a trazer novas tramas, novos enredos, visões, estilos, dentre outros pontos que precisam ser observados seja no quesito artístico, social e histórico. Os atos cruéis e muitas vezes a impunidade presente no mundo real ajudam a ressaltar o porquê de a falha social estar presente em todas as obras, a narrativa dos

quadrinhos assim como das outras mídias apenas evidencia problemas atuais e muitas vezes atemporais da humanidade.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BACKDERF, Derf. **"Meu Amigo Dahmer."** Tradução: Érico Assis. Rio de Janeiro: Darkside Books (2017).

BAKHTIN, Mikhail. **A cultura popular na Idade Média e no Renascimento o contexto de François Rabelais.** São Paulo: Hucitec; Brasília: Editora Universidade de Brasília, 1999.

BANDEIRA, Daslei. **O escudo manchado de sangue: um herói em tempo de guerra.** João Pessoa: Marca da Fantasia, 2007.

BEDICKS, Flávia. KELLERMANN, Maria Luiza. Saúde mental e a juventude: por que é preciso falar sobre isso? **POLITIZE!** Florianópolis, 03 de outubro de 2021. Seção Economia, Saúde. Disponível em: <<https://www.politize.com.br/saude-mental-e-a-juventude/>>. Acesso em: 07 jan. 2023.

CAGNIN, Antonio Luiz. **Os quadrinhos: linguagem e semiótica.** São Paulo: Editora Criativo, 2014.

_____. **Os Quadrinhos.** São Paulo: Ática, 1975.

CARATCHUK, Ana. Justiça para George Floyd. UOL, São Paulo, 2020. Sessão Especial. Disponível em: <<https://noticias.uol.com.br/reportagens-especiais/george-floyd-como-negro-morto-pela-policia-inspira-hoje-luta-antirracista/#cover>>. Acesso em: 07 jan. 2023.

CARVALHO, Djota. **Educação Está No Gibi (a).** Papyrus Editora, 2006.

CASOY, Ilana. Ilana Casoy: Depoimento [jun. 2021]. Entrevistador: Felipe Souza. São Paulo: BBC BRASIL, 2021. Disponível em: <<https://www.bbc.com/portuguese/brasil-57564636>>. Acesso em: 11 nov. 2022.

CASOY, ILANA. **ARQUIVOS SERIAL KILLERS – LIMITED EDITION.** Rio de Janeiro: DarkSide Books, 2017.

CAUSO, Roberto de Sousa (2014). Os Pulps Brasileiros e o Estatuto do Escritor de Ficção de Gênero no Brasil. In: **Alambique** - Revista acadêmica de ciencia icción y fantasia. Vol. 2: Iss. 1, Arigo 5.

CHICO, Márcia Tavares. Uma proposta de metodologia para a análise de histórias em quadrinhos. **Cadernos UniFOA**, Volta Redonda, n. 43, p. 121-131, abril de 2020.

CONWAY, Gerry. Gerry Conway: Depoimento [2022]. Entrevistador: Jeremy Blum. EUA: CBR.com, 2022. Disponível em: <<https://www.cbr.com/punisher-gerry-conway-military-skull-logo/>> Acesso em: 18 jul. 2022.

CULLEN, Dave. **Columbine.** Rio de Janeiro: Darkside Books, 2019.

DOUGLAS, John; OLSHAKER, Mark. **Mindhunter: o primeiro caçador de serial killers americano**. Editora Intrínseca, 2017.

EISNER, W. **Quadrinhos e arte sequencial**: princípios e práticas do lendário cartunista. Tradução de Luís Carlos Borges e Alexandre Boide. 4 ed. São Paulo: Ed. WMF Martins Fontes, 2010.

EL PAÍS. **Resultados das eleições nos Estados Unidos 2016**. Publicado em 03 de novembro de 2020. Seção Política. Disponível em: <<https://brasil.elpais.com/especiais/2016/eleicoes-eua/resultados-eleitorais/>>. Acesso em: 11 out. 2022.

ENNIS Garth; DILLON, Steve. **Justiceiro: Bem-vindo de volta, Frank – Parte 1**. São Paulo: Salvat, 2015.

ÉPOCA. Diretor da CIA renuncia após reconhecer relação extraconjugal. **Época, São Paulo**, 09 de Novembro de 2012. Seção Negócios. Disponível em: <<https://epocanegocios.globo.com/Inspiracao/Vida/noticia/2012/11/diretor-da-cia-renuncia-apos-reconhecer-relacao-extraconjugal.html>>. Acesso em: 11 out. 2022.

FIGUEIREDO, Ed Alves de. **Sobre a veracidade dos ícones**: a representação imagética à luz do pragmaticismo de Charles S. Peirce. Dissertação de Mestrado: Pontifícia Universidade Católica de São Paulo: Faculdade de Filosofia, Comunicação, Letras e Artes. 2019. Disponível em: <<https://repositorio.pucsp.br/jspui/handle/handle/22116>> Acesso em 18 jan. 2023.

FREIRE, Dercirier Gonçalves et al. **A psicanálise diante dos assassinos em série organizados**. Tese de Doutorado: Universidade de São Paulo. 2022. Disponível em: <<https://www.btd.uerj.br:8443/handle/1/3653>>. Acesso em: 14 jan. 2023.

FREUD, S. **Psicologia de grupo e análise do ego** [1921]. In: _____. Edição standard brasileira das obras psicológicas completas. Trad. de Jayme Salomão. Rio de Janeiro: Imago, 2006. v.XVIII. p. 79-156.

GAIARSA, José A. **Desde a Pré-História até McLuhan**. In: MOYA, Álvaro de. **Shazam!** São Paulo: Perspectiva, 1977. p. 115-120.

GAZETA DO POVO. O que já se sabe sobre Tetsuya Yamagami, o assassino confesso de Shinzo Abe. **Gazeta do Povo**, 2022. Disponível em: <<https://www.gazetadopovo.com.br/mundo/o-que-ja-se-sabe-sobre-tetsuya-yamagami-o-assassino-confesso-de-shinzo-abe/>>. Acesso em: 04 ago. 2022.

GOMES FILHO, João. **Gestalt do objeto - sistema de leitura visual da forma**. 9ª edição. São Paulo: Escrituras Editora, 2009.

GOMES, P. Trem fantasma. In: **26ª Reunião Anual da Associação Nacional de Pós-Graduação e Pesquisa em Educação**, Poços de Caldas: Associação Nacional de Pós-graduação e Pesquisa em Educação, 2003.

GORENDER, M. E. **Serial killer: o novo herói da pós-modernidade**. Estudos de Psicanálise (Impresso), v. 34, p. 117-122, 2010.

GRANT, Steven. Origens. In: ENNIS Garth; DILLON, Steve. **Justiceiro: Bem-vindo de volta, Frank – Parte 1**. São Paulo: Salvat, 2015.

GRIMSHAW, Mike. **On Preacher. Or, The death of God in Pictures**. In: LEWIS, David e KRAEMER, Christine (Eds.) Graven Images. Religion in Comic Books and Graphic Novels. New York: Continuum, 2010.

GROENSTEEN, Thierry. **O sistema dos quadrinhos**. RJ: Marsupial, 2015.

HOBBSAWM, Eric. **A Era dos Extremos**. - 2ª ed. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

JONES, Gerard. Homens do Amanhã: geeks, gângsteres e o nascimento dos gibis. São Paulo, Conrad Editora, 2006.

JUNG, Carl G. et al. **O homem e seus símbolos**. HarperCollins Brasil, 2021.

KOYAMA – RICHARD, **Brigitte. Mil anos de mangá**. Estação Liberdade. São Paulo, 2022.

KRIEGER, Renate. **Um ano depois, França vive sob ameaça de novos tumultos**. G1, Paris, 25 de outubro de 2006. Seção Mundo. Disponível em: <<https://g1.globo.com/Noticias/Mundo/0,,AA1325178-5602,00-UM+ANO+DEPOIS+FRANCA+VIVE+SOB+AMEACA+DE+NOVOS+TUMULTOS.html>>. Acesso em: 11 nov. 2022.

LASCO, G. Medical populism and the Covid-19 pandemic. Global Public Health, n. 15, v. 10, p. 1417-1429, 2020. Disponível em: <<https://bit.ly/3dHOZjK>>. Acesso em 25 dez. 2022.

LASCO, G.; CURATO, N. Medical populism. Social Science & Medicine, n. 221, p. 1-8, 2019. Disponível em: <doi:10.1016/j.socscimed.2018.12.006>. Acesso em 26 dez. 2022.

LOPES, Paul. Demanding Respect: The Evolution of the American Comic Book. Filadélfia: Temple University Press, 2009.

MATTOS, Gabriel de. **Desmontando os quadrinhos: histórias em quadrinhos, educação e regionalidade**. Cuiabá: Carlini & Caniato: EdUFMT, 2009. pp. 39-40

MCCLOUD, S. **Desvendando os Quadrinhos**. São Paulo: M. Books do Brasil Editora LTDA., 2005.

NOGUEIRA, Natania. Representações femininas nas histórias em quadrinhos da EBAL. **História, imagem e narrativas**. No 10, abril/2010. p. 1-14.

ORBAUGH, Sharalyn. **Manga and anime**. In: BOULD, Mark. The Routledge companion to science fiction. Routledge. Oxon: 2009. p. 112 – 122.

PENZLER, Otto. Introduction. In: _____. (ed.) **Bloodsuckers: The vampire archives**. New York: Vintage Books, 2010. v.1. p. VII-XI.

PESSOA, Alberto Ricardo. O Justiceiro de Garth Ennis e o mundo como graphic novel. **Culturas Midiáticas**, v. 9, n. 2, 2016.

PICADO, José Benjamim; SILVA, André Luiz Souza da. **A Vetorização do Olhar Através dos Quadrinhos de Elektra-Assassina**. 2006. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2006/resumos/R1139-1.pdf>> Acesso em: 09 jan. 2023.

POSTEMA, Bárbara. **Estrutura narrativa nos quadrinhos: construindo sentido a partir de fragmentos**. Editora Peirópolis LTDA, 2018.

POWELL, Eric. Eric Powell: entrevista [abril. 2021]. Entrevistador: Ricardo Serrano Denis. Estados Unidos: **COMICS BEAT**, 2021. Disponível em: <<https://www.comicsbeat.com/eric-powell-what-ed-gein-done/>>. Acesso em: 4 jan. 2023.

REBLIN, Iuri A. **O Alienígena e o Menino**. Jundiaí: Paco Editorial, 2015.

RESSLER, Robert K. **Mindhunter Profile 2: Mundo Serial Killer**. Rio de Janeiro: DarkSide Books, 2022.

RIVEIRA, Carolina. EUA teve mais de 300 tiroteios em massa só neste ano. Exame, 2022. Disponível em: <<https://exame.com/mundo/eua-tiroteios-em-massa-2022/>>. Acesso em: 04 ago. 2022.

ROBB, Brian J. **A Identidade Secreta dos Super-Heróis: a história e as origens dos maiores sucessos das HQs: do Super-Homem aos Vingadores**. E-book. Editora Valentina, 2017.

RODRIGUES, Letícia Cristina Alcântara et al. **O amor, a morte e o tempo: o mito do vampiro em narrativas dos séculos XIX e XX**. Dissertação de Mestrado: Universidade Federal de Goiás, Faculdade de Letras, 2014. Disponível em: <<http://repositorio.bc.ufg.br/tede/handle/tede/6112>>. Acesso em: 15 dez. 2022.

RONDELLI, Elisabeth. “**Imagens da violência: práticas discursivas**”. Tempo Social. São Paulo, 10(2), 1998.

SANCHES, Rogério Gabilan. **Concepções De Guerra Fria Nos Quadrinhos: As Narrativas Gráficas Dos Super-Heróis No Século XX - Do Capitão América a Watchmen**. Cuiabá: Universidade Federal de Mato Grosso. Tese de Doutorado do Programa de PósGraduação História, do Instituto de Geografia, História e Documentação – IGHD, da Universidade Federal de Mato Grosso, 2021.

SCHECHTER, HAROLD. **Serial killers, anatomia do mal**. Rio de Janeiro: DarkSide Books, 2019.

SCHECHTER, HAROLD; POWELL, ERIC. **ED GEIN**. Rio de Janeiro: DarkSide Books, 2022.

SCHMID, David. **Natural Born Celebrities: Serial Killers in American Culture**. Chicago: University of Chicago Press, 2005.

SILVA, Alexander M. da. Introdução. In: LE FANU, Sheridan. **Carmilla: a vampira de Karnstein**. Trad. José Roberto O'Shea. São Paulo: Hedra, 2010. p. 9-37.

SILVA, Fabio Luiz Carneiro Mourilhe. "**Estética da violência nos quadrinhos**.", 2007.

SILVEIRA, Lauro Frederico Barbosa da. **Curso de semiótica geral**. São Paulo: Quartier Latim, 2007.

TRAQUINA, Nelson. Teorias do jornalismo: a tribo jornalística—uma comunidade interpretativa transnacional. Florianópolis: Insular, v. 2, n. 2, 2005.

WRIGHT, B., **Comic Book Nation: The Transformation of Youth Culture in America**, Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2001.

VARGAS, Alexandre Linck. **Quadrinhos Abstratos?**. YouTube, 7 de junho de 2020. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=hscnrnKLOHQ&ab_channel=QuadrinhosnaSarjeta>. Acesso em: 10 dez. 2022.

VEJA. Barack Obama é Reeleito Presidente dos Estados Unidos. São Paulo, 7 de novembro de 2012. **Revista Veja**, Seção: Mundo. Disponível em: <<https://veja.abril.com.br/mundo/barack-obama-e-reeleito-presidente-dos-estados-unidos/>>. Acesso em: 11 out. 2022.

REFERÊNCIAS VISUAIS E CITAÇÕES

QUADRINHOS

A ESPADA SELVAGEM DE CONAN. São Paulo: Editora Abril, 1984.

AMERICAN VAMPIRE VOL. 1. Estados Unidos. Editora DC Comics, 2014.

AMOUR. Japão: Editora LEED Publishing, 1990.

BALADA PARA SOPHIE. São Paulo: Editora Pipoca e Nanquim, 2022.

BATMAN & DRÁCULA: Red Rain. Estados Unidos. Editora DC Comics, 1997.

BATMAN: Gotham 1889. São Paulo: Editora: PANINI, 2018.

CIVIL WAR. Estados Unidos: Editora: Marvel, 2006.

COMIC CUTS. Londres: Editora Comic Cuts, 1890.

DO INFERNO. São Paulo: Editora Veneta, 2014

EAST OF WEST - A Batalha do Apocalipse. São Paulo: Editora Devir, 2020

ED GEIN. São Paulo: Editora DarkSide, 2022

FEAR ITSELF: Hulk vs. Dracula #3. Estados Unidos: Editora: Marvel, 2014.

GREEN RIVER KILLER. São Paulo: Editora DarkSide, 2021

HELLBOY Omnibus. São Paulo: Editora Mythos, 2021.

HENRI DÉSIRÉ LANDRU. São Paulo: Editora Pipoca e Nanquim, 2022.

JUN. São Paulo: Editora Pipoca e Nanquim, 2022.

LONE SLOANE. São Paulo: Editora Pipoca e Nanquim, 2022.

MATAR OU MORRER. São Paulo: Editora Mino, 2021.

PREACHER VOL.1. São Paulo: Editora: PANINI, 2020.

RAPE-MAN. Japão: Editora LEED Publishing, 1985-1992.

SUPERMAN: The Unity Saga: The House of El. Estados Unidos: Editora DC Comics, 2018.

THE AMAZING SPIDER-MAN #129. Estados Unidos: Editora: Marvel, 1974.

YELLOW KID. Londres: New York Journal, 1997.

X-MEN: Mutant Genesis. Estados Unidos, Editora Marvel. 1991-2000

PINTURAS

DESASTRES DA GUERRA. Francisco de Goya, 1810-1815.

INTERIOR de um banheiro público, Utagawa Yoshiiku, (1615–1868). The Metropolitan Museum of Art.

LITERATURA

BLOCH, Robert. Psicose. Darkside Entretenimento LTDA, 2015.

HARRIS, Thomas. Dragão vermelho. Editora Record, 2018.

HITCHCOCK, Alfred. "Hitchcock, Truffaut: entrevistas." (1988).

MANISCALCO, Kerri. Rastro de Sangue. Editora Darkside, 2018.

PERRAULT, Charles. Barba azul. Editora SESI-Serviço Social da Indústria, 2018.

FILMES

DOS INOCENTES, O. SILÊNCIO. Direção: Jonathan Demme. Roteiro: Ted Tally. EUA, 1991.

MASSACRE DA SERRA ELÉTRICA, O. Direção: Tobe Hooper. Estados Unidos, 1973.

PSICOSE. Direção: Alfred Hitchcock. Estados Unidos, 1960.

MÚSICAS

TALKING HEADS. Psycho Killer. Estados Unidos: Sire: 1997. 4min 19s

THE ROLLING STONES. Midnight Rambler. Londres: ABKCO: 1969. 6min 53s

VIDEOGAME

Frédéric St-Laurent B, Assassin's Creed Syndicate, EUA, 23 de outubro de 2015.