

PERDA DE CONTROLE

ERICK

CONFIDENCIAL



UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
"JÚLIO DE MESQUITA FILHO"

Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação
Departamento de Design

PERDA DE CONTROLE

ERICK

*Desenvolvimento visual de
História em Quadrinhos de terror*

Manoela Cazzoni Gonçalves
Orientador: Prof. Dr. Milton Koji Nakata

Projeto de conclusão de curso apresentado para obtenção do título de
bacharelado em Design Gráfico, sob a orientação do Prof. Dr. Milton Koji Nakata

Bauru
2017

ÍNDICE

Introdução	4		
HQ e Design	6	Amanda Sanches	32
		Bauru	32
		Carreira	34
		Motivações	34
Pesquisa de Similares	8		
Adaptações de Poe	8		
O Coração Delator	9	Casal Assassino	36
A Queda da Casa de Usher	10		
Assassinatos na Rua Morgue	11		
Sin City	12	Pesquisas Fundamentais	38
From Hell	13		
Monster	14		
Coringa	15	Roteiro	40
Psicopatia Sexual	17	Boneco e Layout	43
Assassinato em Série	19	Estilo	46
		Processos	49
História	21		
Acontecimentos por Trás	22	Fechamento de Arquivo	54
Erick Herrmann	26	Conclusão	56
Alemanha	26		
Contraste entre carreira e vida pessoal	28	Referências Bibliográficas	60
Motivações	31		

Dedicatória

Dedico esse projeto à todos que me ajudaram a fazê-lo, apoiaram e criticaram, com certeza influenciou em muito no resultado final e dedico também a todos que gostam ou tenham interesse no tema tanto quanto eu.

Agradecimentos

Agradeço primeiramente todos meus amigos, principalmente os mais próximos, por terem me acompanhado nessa ideia desde o começo.

Agradeço minha família por me apoiar e encorajar meus interesses por psicologia criminal, que foi fundamental para que eu buscasse entender e estudar muito sobre isso, mesmo que como hobby.

Agradeço a Mayara Canal pela consultoria na área de saúde e ajudado a tirar dúvidas essenciais para a elaboração da história.

Agradeço a faculdade e o Prof. Milton Nakata por ter me dado dicas valiosas e mostrado caminhos em horas que me senti perdida.



INTRODUÇÃO

Apesar de serem menos populares que histórias de heróis, as HQs de terror e suspense têm uma boa fatia no mercado com grande variedade, indo desde histórias policiais até a zumbis, ETs, wastelands etc. A maior parte da pesquisa nesse tema foi feita com histórias focadas em romances policiais e homicídios em série. Há um padrão de ambientação para manter o peso que as narrativas merecem, assim como enquadramentos específicos e estilos de pinturas.

Antes eu achava que havia de se questionar a participação de assassinos em série nesse meio, mas, com prazer, achei diversos exemplos com a ajuda e indicação de pessoas conhecidas e pude me inspirar nas artes, nas sequências e nos mistérios.

Foi possível explorar e conhecer um mundo novo das HQs, com histórias tão boas e tão densas, que não pude deixar de querer contribuir para esse mundo, tentando agregar com meu estilo de desenho e minha narrativa.

LOCAL DO LOCAL

Esse projeto visa explorar aspectos das histórias de terror, suspense e gore em formato de história em quadrinhos. Em específico, pode-se dizer que o tema trabalhado aborda o universo depravado dos assassinos em série, abusos físicos e psicológicos que o personagem sofreu para então se tornar um homicida e o universo que o rodeia, baseado em seu ponto de vista. Usando uma atmosfera pesada e conteúdo gráfico, busca-se alcançar assim o objetivo de proporcionar sentimentos adversos no leitor, como apreensão, terror, suspense, empatia ou até asco de vez em quando.

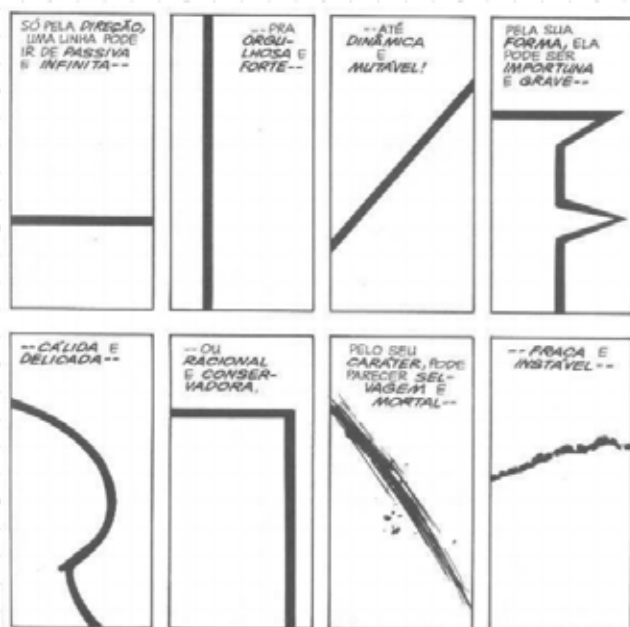
Vindo de um projeto que existia há bastante tempo, a melhor maneira que encontrei de unir psicologia forense/criminal a design foi em formato de História em Quadrinhos, com personagens e roteiro originais. De todo o conteúdo já feito e elaborado, escolhi um pequeno trecho dele para transformar nesse produto e, assim, introduzir os personagens e suas bases.

Como o tema dessa HQ gira em torno de um dos personagens principais, Erick, mostrando seu passado, suas motivações e suas depravações, uma sequência então giraria em torno da outra personagem, Amanda, mostrando também seu passado e suas próprias motivações. É por isso que o subtítulo atual é Erick e o segundo seria Amanda.

HQ e Design

É seguro dizer que me interesso por assuntos referentes à criminologia há muito tempo. De alguma forma, eu queria muito unir esses dois grandes interesses que eu tenho, que é psicologia criminal e design. Depois de refletir bastante, cheguei à conclusão que HQ seria a melhor saída, já que eu já escrevia histórias sobre isso e dessa forma conseguiria unir melhor esses dois universos.

Como eu já tinha referencial para a parte criminal e de design, fui pesquisar para a parte de quadrinhos. Encontrei referencias muito boas com Christohper Hart e Scott McCloud, por exemplo:



Scott McCloud

Interessante notar as relações diretas que HQ tem com design e, obviamente, ilustração. O uso da Gestalt é muito útil pois também une tudo isso à psicologia. Os autores referenciados dão um norte e apontam algumas regras, mas nem sempre elas são ou precisam ser seguidas, pois artistas sempre acabam tendo uma maneira própria de resolver seus trabalhos. McCloud diz:

“O primeiro passo nessa direção é limpar nossas mentes de todas as noções pré-concebidas sobre quadrinhos. Só começando do zero podemos descobrir as possibilidades que eles oferecem.” (MCCLOUD:1995)

Me identifico muito com essa citação, pois mesmo que eu tivesse lido todos os livros sobre quadrinhos disponíveis no mercado, não teria uma noção tão boa quando tenho agora por ter realmente colocado a mão na massa e feito um. Mas conhecimentos em design e referências bibliográficas sobre HQs acabaram sim, por me dar uma boa base.



Pesquisa de Similares

Como abordado na introdução, foi feita uma pesquisa de HQs no tema proposto, principalmente em romance policial e assassinato em série. Achei muitas obras interessantes, desde as mais famosas como Sin City, até algumas menos conhecidas, como adaptações de contos de Edgar Allan Poe.

ADAPTAÇÕES DE POE

Dessas adaptações, trago três. Cada uma com uma identidade e cor predominante diferente.

As três histórias seguem o mesmo estilo, com linhas e sombras bem marcadas, dando ênfase a uma determinada cor ao longo dos acontecimentos. A violência é representada de uma maneira explícita nas cenas de crime.

Arte por Jim Jimenz



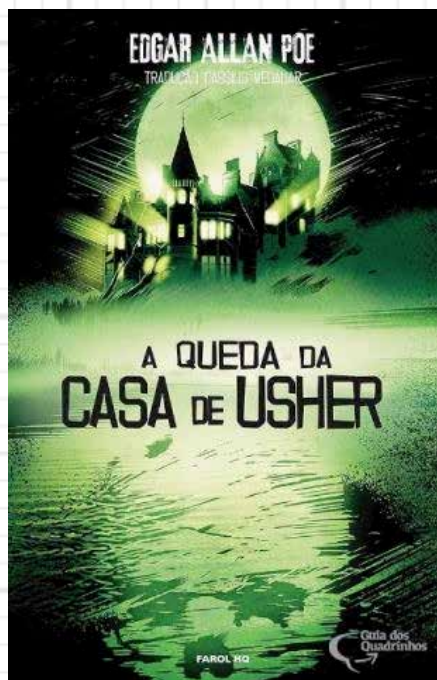
O CORAÇÃO DELATOR



Aqui podemos observar que a cor azul é bastante usada, justamente para dar um ar misterioso ao longo das páginas, para ilustrar a loucura a que o personagem principal havia se submetido. Sua mente vai ficando cada vez mais perturbada enquanto ele conta sua narrativa.



A QUEDA DA CASA DE USHER



Aqui vemos um estilo focado na luz verde, para ilustrar bem os acontecimentos sobrenaturais que procedem na história. A luz também dá a sensação de aversão em determinadas partes e devido ao antagonista no final da história, parece que o ambiente é envenenado com sua presença.



ASSASSINATOS NA RUA MORGUE



Nessa história não há a predominância marcante de uma determinada cor como nos dois últimos exemplos, mas é evidente que mesmo com cores quentes e terrosas, o ar misterioso continuou presente nas páginas e o sangue é representado com um vermelho vivo e bem destacado.



SIN CITY

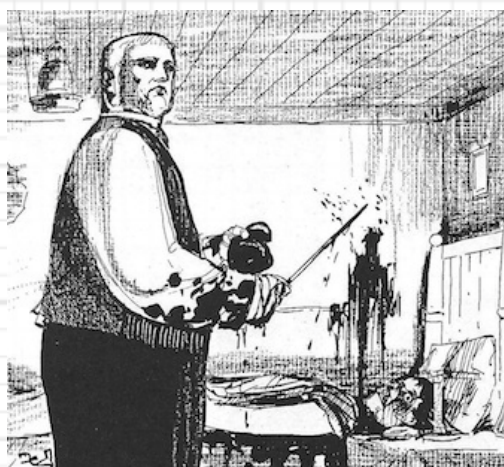
O clássico e já conhecido Sin City se encaixa muito bem nas propostas, principalmente na questão do estilo. Mesmo meu estilo não sendo tão próximo deste, me inspirei muito no combo vermelho-preto-branco para definir a arte. Sin City tem sombras extremamente marcadas, é um preto no branco com detalhes bem destacados de amarelo, azul e principalmente vermelho em sua maioria. A arte monocromática é muito bem feita com um detalhamento bem aparente.



Arte por Frank Miller

FROM HELL

From Hell é uma adaptação aos quadrinhos da história de Jack, o Estripador, agora entrando exatamente na categoria de serial killers. A arte também é toda em preto e branco, a diferença sendo que todo o sombreamento é duro e feito em sua totalidade de hachuras. Nesse caso o sangue é representado num preto sólido, sem o uso de hachuras, marcando bem sua presença.



Arte por Eddie Campbell



MONSTER

Monster é bem consolidado. É uma série de mangás que conta a história de um médico que salva um paciente criança que futuramente se torna um assassino em série. As artes são preto e branco, mas com variações de cinza. Essa série não possui outras cores e virou um clássico, ganhando também uma adaptação para o anime.



Arte por Naoki Urasawa

CORINGA

Apesar de fugir um pouco do tema de assassinato em série mais condizente com a realidade, o quadrinho conta a história do Coringa saindo da prisão e tendo que reaver seus negócios em Gotham novamente. É interessante trazer essa referência, pois além do personagem ser um psicopata violento, a arte é muito bem feita, usando um preto marcado e cores também terrosas, mas o sangue sendo um elemento muito destacado e um quadrinho bem explícito na violência.



Arte por Lee Bermejo



Referências tão boas e interessantes ajudaram a definir o caminho a ser seguido, justamente observando os padrões. Todos esses quadrinhos possuem preto marcado em sua composição e algumas têm detalhes com cor no meio, trazendo um aspecto sombrio para a narrativa.

Ter pesquisado histórias não só de terror em si, mas de assassinato em série e psicopatia, ajuda a ter ideia de como se dá a progressão dos contos e como o desenrolar do trama se sujeita ao número de páginas disponível. Obviamente que um mangá como Monster, que tem várias edições para poder se desenvolver, vai ter uma história mais bem explorada do que os contos de Poe, por exemplo, que teve que se desenrolar em uma única edição com um número limitado de páginas.

Isso não tira o mérito de nenhuma das duas HQs, elas apenas possuem um passo e um roteiro diferente, atendendo as necessidades impostas.



Psicopatia Sexual

Para ilustrar melhor como funciona a mente de um psicopata assassino em série, trouxe para esse relatório diversas informações sobre o tema, pois acho que ajuda a entender melhor o porquê eu construí meus personagens dessa maneira, o porquê eles agem como agem e como o passado de cada um moldou suas personalidades.

Acho importante fundamentar o aspecto psicológico presente no tema, mesmo que de modo simples e superficial, já que o foco do projeto não é esse, mesmo essa sendo uma base muito sólida para a personalidade deles.

Para começar, duas citações do criminologista Harold Schechter:

“(...) alguns especialistas enfatizam as motivações sexuais por trás do assassinato em série, definindo-o como um ato praticado por depravados ultraviolentos, que obtém prazer ao submeter suas vítimas a dores extremas e que continuarão a cometer suas atrocidades até que sejam detidos” (SCHECHTER:2003)

“O assassino sádico não se contenta em ‘apenas’ matar suas vítimas. Seu prazer supremo deriva de mutilar seus corpos: estripá-las, cortar seus genitais etc. Para tais sádicos sanguinários, a violência substitui o sexo.” (SCHECHTER:2003)

LOCAL DE CRIME

Acho interessante trazer essa informação, pois é um componente presente na vida do personagem principal. Apesar das torturas não estarem 100% ilustradas ou detalhadas no projeto, é algo que acontece com as vítimas de Erick. Na elaboração do personagem, foi decidido que ele não estupraria suas vítimas justamente porque todo o prazer e satisfação que sentia era proveniente da tortura física e psicológica que submetia as pessoas, fazendo dele uma pessoa extremamente sádica.

Daí o termo sádico sexual ou psicopatia sexual: é uma pessoa que tem extremo prazer sexual em matar pessoas, provocar sofrimento e prologar a dor. Um ato que é tão bom quanto ou até melhor que o sexo em si, resultado da deterioração psicológica que esses assassinos sofreram quando mais novos (serão explicados mais à frente). Eles têm a necessidade de estar sempre no controle, sempre se deliciando com o poder que adoram ter, compensando a completa impotência e humilhação por parte de seus responsáveis de quando eram crianças.

A base da personalidade de Erick é justamente essa, assim como de Amanda, apesar de que no caso dela em menor intensidade. Os dois se conheceram por acidente e por acidente se descobriram sendo perfeitos para entenderem a depravação um do outro.



Assassinato em Série



É comum achar que esse tipo de assassino tem uma aparência que destoa do restante das pessoas. Pode parecer estranho uma pessoa aparentemente normal como Erick, relativamente estável no dia-a-dia, que tem emprego, namorada e se relaciona bem com as pessoas possa ser alguém tão violento e sádico.

Isso acontece porque a maioria desses criminosos tem uma aparência normal e, na verdade, bem cativante, o que os ajuda a atrair suas vítimas.

“Infelizmente, serial killers não têm horríveis cicatrizes, desfigurações ou quaisquer outros sinais físicos que os diferenciem do restante de nós. (...) São pessoas comuns, que têm emprego e podem ser bastante charmosas e educadas. Todas as milhares de vítimas que caíram em suas armadilhas tinham quociente de inteligência normal e com certeza não achavam que estavam se colocando numa situação de risco.” (SCHECHTER, 2003)

LOCAL DE CRIME

Apenas uma breve explicação: segundo a criminóloga brasileira Ilana Casoy, temos um caso de assassinato em série quando há os 3 elementos seguintes:

Quantidade	Tem de haver pelo menos 3 homicídios.
Lugar	Os assassinatos têm que ocorrer em locais diferentes.
Tempo	Tem que haver um intervalo entre os assassinatos que pode de durar algumas horas à vários anos.

Como Erick não foi pego na história, ele continua matando com um certo intervalo entre as mortes das pessoas, que defini como sendo de mais ou menos um mês. No caso do quadrinho, ele matou 4 pessoas diferentes num intervalo de uma semana, pois ter encontrado com seu abusador de quando ele era criança o fez perder totalmente o controle de sua sanidade, por isso o nome do projeto ser “Perda de Controle”.

Serial killers mantém uma rotina bem específica, por isso é possível qualificar uma série de homicídios como sendo de uma só pessoa. No caso de Erick, o comum é ele prender e cortar a pessoa enquanto ainda está viva, pois gosta desse poder, desse sofrimento que causa aos outros. Essa rotina é chamada de *Modus operandi*. É possível e pode haver mudanças nessa rotina.



TRAMA PRINCIPAL

A história gira em torno de Erick, mesmo sendo contada por sua namorada Amanda (ou Amy, como gosta de ser chamada). A moça está num bar quando se vê obrigada a ir embora, mas como não tem mais a carona de uma amiga, liga para seu namorado. Quando chega, Erick dá de cara com uma pessoa que costumava estuprá-lo e espancá-lo entre as idades de 8 e 10 anos. Os dois se reconhecem mas, num colapso nervoso, ele vai embora com Amy rapidamente.

O desenrolar foca no casal tentando encontrar novamente as pessoas que espancavam, torturavam e estupravam Erick quando era criança e até a encontrar sua mãe, que o abandonou com o pai quando ele tinha 7 anos. Memórias horríveis acabam voltando para a mente dele e isso desperta em si uma vontade incontrolável de torturar e matar essas pessoas.



ACONTECIMENTOS POR TRÁS

Para que a história coubesse nas páginas e no prazo, o trecho anterior, que é o que está no projeto final, foi o escolhido.

Mas há algumas coisas que não foram faladas explicitamente, que é o fato de Erick já ser um psicopata violento há algum tempo antes desse contexto. Ele possui formação em enfermagem e trabalha atualmente como socorrista no SAMU da cidade de Bauru.

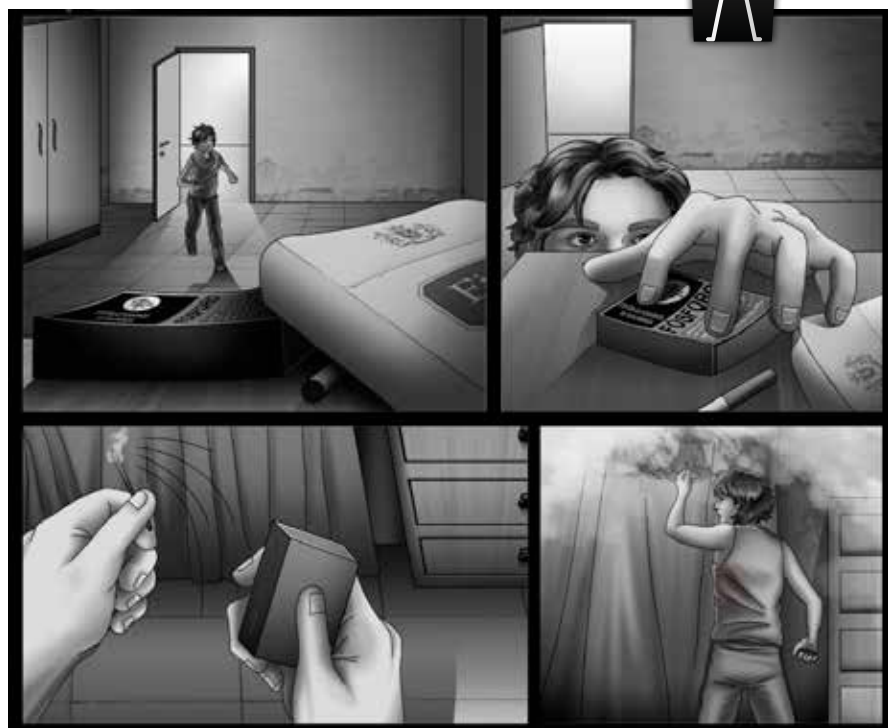
Apesar de também não estar completamente evidenciado, Erick sofria abusos severos de seu pai (Oskar) quando criança, como por exemplo receber punições desproporcionais para infrações muito leves como quebrar um copo e não guardar seus sapatos. Oskar lhe dava socos e tapas tão fortes que já causou fraturas no braço da criança, já quebrou uma taça de vinho em seu rosto e arrastava o rosto dele no chão como uma punição comum. Erick possui algumas cicatrizes em seu corpo devido a essa série de maus tratos que recebia.



Mesmo com toda a violência e humilhação por parte de seu pai, nunca foi estuprado por ele. Quem fazia isso era um conhecido pedófilo de Oskar, chamado Henrique, que começou a demonstrar interesse pelo menino e ofereceu ao pai uma quantia em dinheiro para que pudesse se aproveitar da criança. Oskar pensou um pouco e acabou aceitando, tendo no começo que segurar Erick durante os abusos para que ele obedecesse.

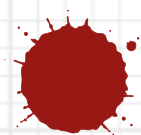


As torturas duraram 2 anos, e com 10 anos de idade Erick já estava com a mente totalmente destruída e sendo totalmente deformado psicologicamente. Ele odiava o mundo, detestava as pessoas e finalmente teve sua gota d'água, que foi o que o motivou a colocar fogo em sua própria casa e fugir, com a intenção de matar seu pai enquanto ele dormia. Essa parte da história foi ilustrada na HQ como forma de flashback.



Apesar disso, Oskar conseguiu fugir a tempo, mesmo que com certa dificuldade. A polícia foi acionada e Erick foi colocado em um sistema de proteção contra vítimas de abuso, mas o dano já estava feito e desde então sua psicopatia foi piorando até chegar no que é ilustrado hoje.

“As razões psicológicas para esse comportamento não são difíceis de entender. De acordo com especialistas, a grande maioria dos serial killers foi submetida a formas extremas de abuso psicológico na infância. Eles eram levados a se sentir completamente impotentes e humilhados. Como resultado, cresceram com uma necessidade de causar o mesmo tipo de sofrimento aos outros. A única maneira de superar seus profundos sentimentos de impotência é ter o total controle sobre outro ser humano.” (SCHECHTER:2003)



Erick Herrmann

ALEMANHA

Erick tem origem alemã e nasceu na cidade de Düsseldorf, no oeste do país, fruto de um relacionamento de um alemão com uma brasileira.

Sua mãe, Bárbara Peixoto, havia ido para a Alemanha em busca de uma vida mais estável, mas encontrou diversas dificuldades, sobretudo com a língua. Conheceu Oskar Herrmann e engravidou dele nos primeiros meses de relacionamento. Logo Oskar mostrou ser violento e possessivo, fazendo com que sua então esposa ficasse paranoica e com medo das frequentes ameaças que recebia de seu marido.

Os nove meses de gestação se arrastaram de forma estressante e quase que forçada. Bárbara aguentou todo esse tempo até seu filho nascer e chamá-lo de Erick, mesmo não desejando ter essa criança.

Infelizmente, depois de seis anos de abusos físicos e psicológicos por parte de seu marido violento, Bárbara descobriu que estava grávida novamente. Sem achar que teria capacidade de aguentar por mais tempo, fugiu com Erick para Berlim, onde conseguiu se esconder por 6 meses. Ele sempre foi uma criança muito quieta.

Oskar então conseguiu achar a esposa. Ele entrou na casa forçadamente, socou Bárbara cinco vezes até ela cair no chão enquanto Erick assistia. Sequestrou o menino e, sem saber da existência da filha mais nova, Gabrielle, o levou de volta para Düsseldorf, onde ficaram por alguns meses.

Nesse meio tempo, Erick era tratado com indiferença, até que Oskar descobriu que sua ex havia voltado para sua terra natal. Sem pensar duas vezes e por puro impulso, pegou seu filho e foi para o Brasil, no auge da sua possessividade. Como ela não havia pedido divórcio, Oskar conseguiu entrar e morar no país por ser casado com uma brasileira e assim se iniciou a série de abusos que Erick sofreria.

[illegible]

CONTRASTE ENTRE CARREIRA E VIDA PESSOAL



Desenho feito para ilustrar o dia em que Erick e Amy se conheceram e também para estudar acessórios, uniforme, rotina, cores etc.

Erick, apesar de ter crescido sem estrutura mental e familiar e nenhuma, se encontrou interessado em entrar na área da saúde. A época que fez faculdade de enfermagem foi a que mais manteve sua cabeça no lugar, apesar de já ter mostrado sinais de sadismo e psicopatia quando criança e adolescente, mas o curso lhe dava satisfação pessoal e se especializou em Terapia Intensiva. Essa estabilidade durou apenas durante os anos o curso. Demonstrava muito interesse nessa área e internamente gostava de ter poder e controle sobre a vida de pessoas que já estavam por um fio.

Quando se formou, prestou o primeiro concurso que apareceu, que foi o do SAMU. Mesmo demorando para sair o resultado e mais ainda a convocação, acabou passando e começou sua vida profissional juntamente com o início de sua série de homicídios.

Começou a trabalhar e fez todos os cursos preparatórios para Atendimento Pré-Hospitalar. Com certa dificuldade no começo, aos poucos ele foi aprendendo por observação a como lidar com os pacientes durante os atendimentos e isso o ajudou muito a saber como falar com as pessoas de modo que elas pudessem confiar nele, o que é muito bom pra um serial killer.

Além de ter desenvolvido habilidades sociais no SAMU, virou uma pessoa muito mais atenta e paciente quando ia caçar alguém, o que o permitia fazer as coisas com muito mais cuidado e detalhamento e isso dificultava em muito o trabalho da polícia.

Ser treinado como enfermeiro socorrista também era interessante nesse sentido, pois conseguia prolongar seu sadismo mantendo suas vítimas vivas ao máximo, antes de finalmente por um fim no sofrimento delas.



Fez suas primeiras vítimas quando estava com 24 anos. Ele adorava a sensação de poder e os gritos de desespero o fazia rir. Primeiro ele apenas matava com um corte na garganta e depois despejava o corpo em alguma cova rasa, mas conforme seu *modus operandi* (M.O.) foi evoluindo, ele começou a torturar sadicamente cada pessoa que escolhia da maneira mais brutal possível, apenas sentindo o prazer de cortar cada milímetro e ver o olhar apavorado de cada uma; e hoje em dia ele as deixava expostas em suas próprias casas para que fossem totalmente humilhadas, por isso sempre manteve o rosto de cada uma intacto para que as pessoas vissem o horror no olhar e imaginassem ao que foram submetidas.

Mas seu M.O. evoluiu novamente e agora não bastava só torturar fisicamente, ele queria torturar psicologicamente a cada segundo, então tinha conseguido confinar sua própria irmã e a deixou tetraplégica “só para que durasse um pouquinho mais”, dizia a si mesmo. Seu sadismo sexual tinha chegado ao extremo. Essa parte é contada no projeto final.

No total, já tinha matado mais de trinta pessoas, a maioria apenas dada como “desaparecida”.

Erick tinha um bom desempenho como socorrista e sua frieza chegava a ajudar nesse quesito. Resolveu seguir nesse emprego, sempre se mantendo em sua pele de cordeiro e cativando todos à sua volta para construir uma máscara social sólida. E assim que se dá o contraste entre carreira e vida pessoal, por um lado se dedicando a salvar vidas e por outro matando brutalmente quem ele quisesse.

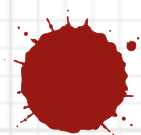
MOTIVAÇÕES

As motivações de um assassino desse tipo são bem específicas. No caso de Erick, ele nutre um profundo ódio por ambos seus pais; sua mãe por tê-lo abandonado e por seu pai por ter sido extremamente violento desde o princípio. Depois de ter descoberto sobre Gabrielle, sua irmã, nutriu um desgosto e profundo sentimento de rejeição com relação a ela. Sentia-se traído, principalmente por sua mãe nunca ter contado a ela que tinha um irmão e por ter sido rejeitado por cada membro de sua família como uma pessoa totalmente dispensável.

Achava completamente injusto que sua irmã tenha crescido num ambiente muito mais amigável e livre de qualquer abuso enquanto ele teve que aguentar todo tipo de mau trato por vários anos.

Decidiu que ela deveria passar pela mesma coisa que ele. No quadrinho não foi mostrada essa parte, apenas o momento em que ele mata a menina. E nessa hora, ele já tinha torturado Gabrielle de diversas maneiras, até se sentir satisfeito e julgar que ela tinha sofrido o suficiente para equiparar ao que ele já sofrera.

A vitimologia gira em torno de, principalmente, mulheres jovens de cabelo castanho escuro na altura dos ombros, característica que lembra em muito a mãe dele quando mais nova e sua irmã. Isso não impede Erick de matar homens quando precisa ou sente vontade.



Amanda Sanches

BAURU

Amy é natural de Bauru, tendo morado toda sua vida nessa cidade. Quase sempre morou com sua mãe e sua irmã mais velha. Seu pai as abandonou logo depois de Amy nascer e foram só as três durante vários anos, com a mãe de Amy sempre sendo ausente de certa forma, já que ela é uma empresária influente e precisa manter seus negócios. As três sempre tiveram o conforto de uma vida com dinheiro, mas as duas irmãs foram sempre solitárias, tendo a mais velha, Thaís, engravidado com 19 anos e se casado com seu então namorado, o que a fez sair de casa cedo. Isso deixou Amy, com então 14 anos, sozinha a maior parte do tempo depois da escola.

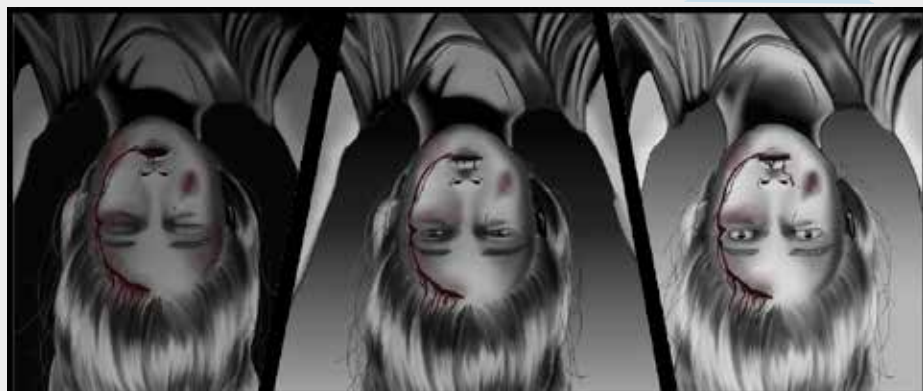
Sua mãe acabou se casando novamente com um homem aparentemente estável e amável, no começo se mostrando ser um padrasto prestativo e que conseguia passar mais tempo em casa com a enteada. Os dois se davam bem, até que Amy foi vítima de estupro coletivo em uma noite que ele trouxe mais três amigos para beber em casa. Ela tinha 15 anos.

A menina guardou isso pra ela, com medo de sofrer a retaliação que vítimas de estupro podem sofrer. Se sentia perdida e deixava aquilo a consumir de maneira que estava destruindo-a por dentro, principalmente por ter que conviver com seu padrasto todos os dias e ter que aguentar abuso verbal quando algum desses amigos aparecia em casa. Ela se sentia totalmente impotente e tentava arrumar diversas desculpas para voltar para casa o mais tarde possível depois da escola, de preferência quando sua mãe já teria voltado do trabalho.

Por outros motivos o casal se divorciou, o que foi um alívio para Amy, mas sua cabeça já estava fora do lugar e ela estava entrando em uma depressão imensa, sempre guardando para si o que a afligia. Com 18 anos acabou entrando num relacionamento abusivo com um moço extremamente possessivo e ciumento, mas dentro dessa relação Amy não admitia ou percebia que estava nessa condição.

Com 22 anos, estava voltando de uma festa enquanto ele dirigia bêbado e os dois se envolveram num acidente grave na estrada durante a noite.

E foi aí que ela conheceu Erick.



CARREIRA

Apesar de ter uma boa herança e garantia de emprego por causa de sua mãe, Amy não se vê tão interessada em começar carreira, mesmo ela gostando dos mimos que o dinheiro proporciona, inclusive seu próprio carro (o que, posteriormente, iria ajudar Erick a sequestrar pessoas). Foi coagida por sua mãe a tentar uma faculdade de Administração de Empresas, mas não via a vida com animação, não conseguia se sentir bem e, na verdade não conseguia sentir nada.

Mas sua mãe estava ficando descontente com a falta de iniciativa da filha e só daria dinheiro a ela caso Amy ajudasse nos negócios, o que por fim foi obrigada a fazer. Tendo uma mãe que era muito ocupada com seu trabalho e Thaís e focada na nova família e carreira, Amy se sentia bastante sozinha, havendo só seu então namorado como companhia, pois ele fazia chantagem emocional nela para que não saísse com amigos.

MOTIVAÇÕES

Amanda estava entrando em um poço em que ela não iria conseguir mais sair, começando a sofrer abusos físicos por parte de seu parceiro e parando de ligar para a vida, tendo pensamentos suicidas. Ao mesmo tempo cultivava um sentimento de extrema vingança, considerando também matar seu namorado com veneno, pois não tinha coragem de terminar com ele, principalmente com medo do que ele poderia fazer posteriormente.

Quando começou a conhecer Erick mais afundo, ele despertou nela sensações que nunca tinha tido antes, como essa ânsia em fazer parte da vida assassina dele. Amy descobriu que ele era um psicopata assassino depois que ela matou seu ex por acidente, resultado de uma raiva súbita e descontrolada, e Erick a ajudou a se livrar do corpo.



Ela nunca se sentiu tão livre ao experimentar uma sessão de tortura, nunca se sentiu tão tensa e ansiosa para ver a próxima e a ajudar Erick conseguir suas vítimas. E toda vez aguardava por esse momento, por esses sentimentos de alegria e sadismo que se viu inserida, e os consumia como se fosse uma viciada.

Essas sensações são ilustradas no quadrinho conforme Amanda conta a história.



Casal Assassino

Harold Schechter afirma:

“Há outro tipo de união psicopata que parece, se é que isso é possível, ainda mais incrivelmente doentio: o casal assassino, marido e esposa ou namorada e namorado engajados em assassinatos sádicos como uma forma de apimentar a vida sexual. Enquanto o parceiro é quase sempre a figura dominante em tais duos depravados, a mulher é geralmente uma participante ativa, não apenas encorajando seu parceiro monstruoso, mas extraindo um prazer íntimo e malévolo das atrocidades compartilhadas.” (SCHECHTER:2003)

Schechter explica bem como a relação do casal de personagens funciona. O que Erick e Amanda têm não pode-se dizer que é baseado em amor, no máximo uma cumplicidade muito forte.

Erick vê em Amanda um escape de sua vida solitária, pois ela, além de cooptar com tudo que ele faz, ainda o ajuda muito. Seja incentivando, seja ludibriando vítimas.

Quando começaram a namorar, não demorou muito para que ela passasse a ter completa obsessão doentia por ele. Episódios como esse e o atual estado da mente de seu namorado apenas fortaleceram a cumplicidade dos dois e a gravidade dos crimes que Amy passou a cometer, muitas vezes por diversão. Os casal nunca sentiu amor entre si, mas

valorizavam, de certa forma egoísta, a companhia do outro. E a química era algo que eles tinham demais e mantinham uma relação sexual quase que impulsiva.

No começo, ela agia como uma espécie de voyeur, sadicamente se divertindo apenas vendo Erick torturar e matar as pessoas que eles sequestravam. E a evolução de Amy, que se cansou de apenas olhar e também passou a querer colocar a mão na massa, é ilustrada no projeto; tendo essa história focada não só em Erick mas em como Amy foi se descobrindo também como uma assassina sádica, sendo seu parceiro o principal motivo que terminou de deteriorar sua mente.

Uma futura história focaria então em como Amy se desenvolveria como uma homicida em série e em como a relação entre os dois mudaria, sendo não só Erick a pessoa que tortura as vítimas e isso acabaria estreitando a relação entre os dois.



Pesquisas Fundamentais

Foi necessário que diversas pesquisas fossem feitas para manter certo nível de detalhamento, desde o roteiro até a arte final. Por exemplo, foi muito pesquisado como eram as fardas do SAMU, macacões, ambulâncias, escala de plantão, pessoas que compõem uma equipe, a rotina dessas pessoas, planta baixa de diversas bases, até como são as tags com nomes, funções, botas, materiais de trabalho, macas, colar cervical, rotina de limpeza de ambulâncias e procedimentos usados em ocorrências.



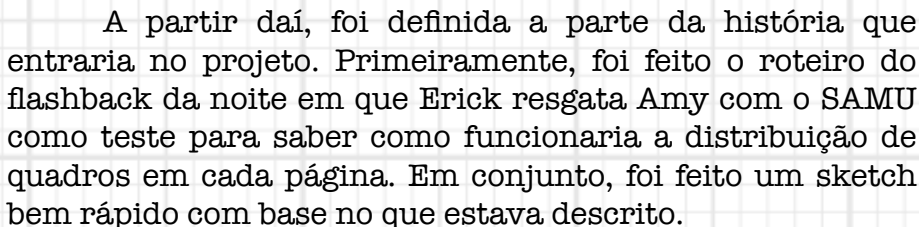


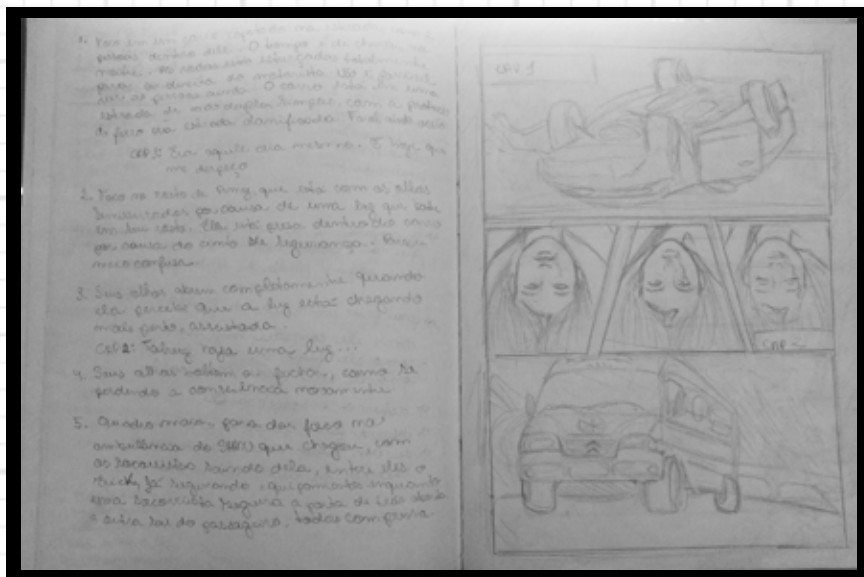
Parece um trabalho muito longo para uma parte que no quadrinho ocupa apenas três páginas, mas esse tipo de referência visual e teórica ajuda em muito a moldar a rotina dos personagens, o que eles falam sobre seus empregos ao longo da história, seus comportamentos e também mantém uma fidelidade com a realidade que é algo que prezo muito e procuro tentar alcançar sempre. Me parece que assim tenho mais fundamentação para trabalhar com essas características e não é algo apenas jogado na narrativa.

Assim como toda a base psicológica já explicada, é uma pesquisa feita para que as personalidades das pessoas façam sentido e que elas atinjam um nível de profundidade que sem todo esse conteúdo não seria possível e se tornariam pessoas um pouco rasas.



O roteiro foi elaborado a partir de uma linha do tempo criada para manter os acontecimentos em ordem.





Em seguida, vendo que o modelo funcionou bem, todo o roteiro foi começado do zero pensando numa história de 42 páginas. Cada página do quadrinho representava no roteiro como pág. 1, por exemplo e em cada um, a quantidade de quadros e o que estava acontecendo nesses quadros. Segui o seguinte modelo:

Pág. 1

Q1: visão de um bar, Amy sentada de costas para o leitor, no telefone. Várias garrafas atrás do balcão.

A: Erick, sou eu.

Q2: Amy de frente, olhando para o lado. Foco no rosto.

A: Você pode vir me buscar?

Q3: Amy olhando para baixo, distraída no balcão. Foco nela.

A: Porque aparentemente minha carona achou um cara aqui...

Q4: Enquadramento do casal abraçado.

A: ... E não vai embora tão cedo.

Q5: Amy em primeiro plano, olhando para trás, uma mesa com 3 pessoas, uma delas olhando insistentemente para ela.

A: Também tem um velho prestando atenção demais em mim. Vem logo. Beijos.

Essa estrutura foi seguida em toda a extensão do roteiro. A diagramação dos balões foi pensada somente na hora do sketch e, ao longo do projeto, foi necessário mudar algumas poucas coisas, como enquadramento ou falas para que a história parecesse mais dinâmica e os diálogos mais naturais.

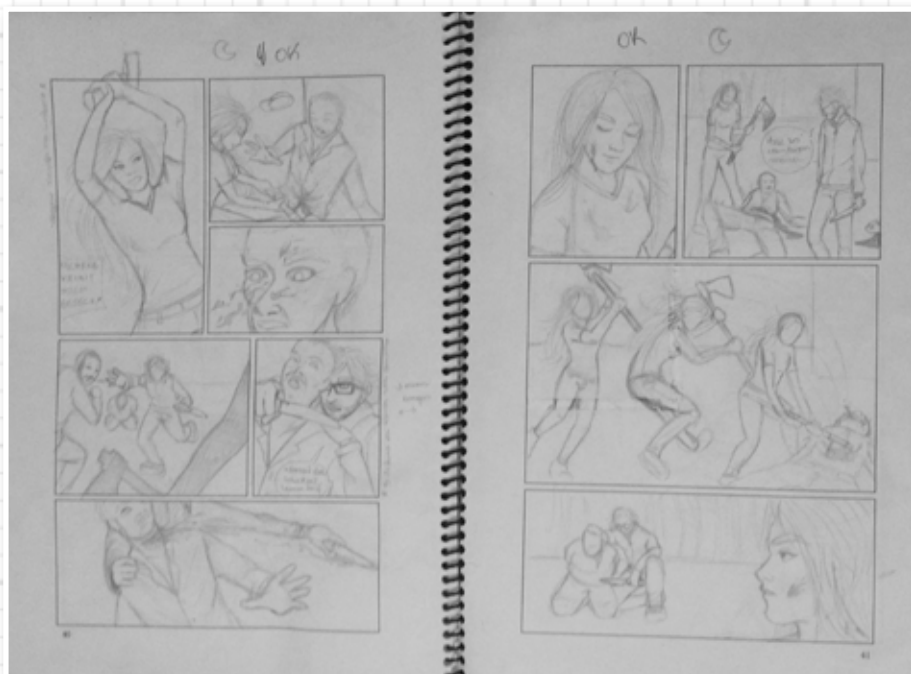
Algumas dificuldades foram encontradas nessa elaboração, levando em conta que era a primeira vez que eu fazia algo desse tipo e que é algo mais maçante do que achei que seria.

Apesar de não ter nada referenciando diretamente, a história se passa na cidade de Bauru - SP, principalmente por ser um local que tenho já bastante familiaridade e consigo elaborar geograficamente com mais precisão na minha cabeça. Mas, fora isso, não há nenhum motivo em especial para ter escolhido essa cidade. Em futuras histórias será possível perceber melhor, já que referências de lugares que realmente existem em Bauru poderão ser usadas.



Boneco e Layout

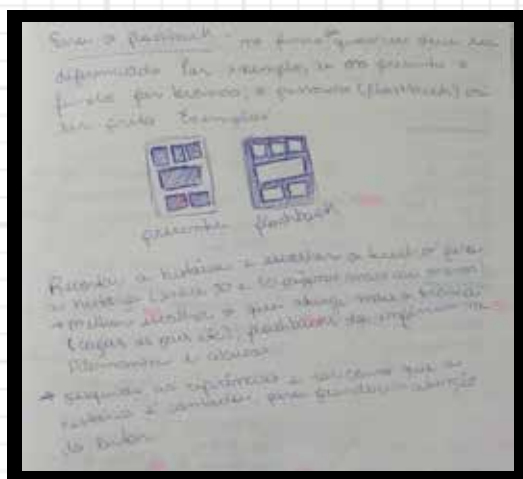
O layout das páginas e dos quadros foi definido em partes durante a elaboração do roteiro, de acordo com a história. Em páginas ímpares, no último quadro, sempre que necessário, havia uma tentativa de deixar a narrativa em aberto para manter o interesse da pessoa de ir para a próxima página. O boneco foi feito com papel sulfite comum, pois era apenas para definir como seria os ângulos, a disposição dos balões de fala e expressão facial dos personagens.



Ajudou muito ter feito isso, pois se tivesse sido direto no computador, tenho certeza que teria me perdido. E esse recurso, tendo as folhas em mãos com todos os sketches, ajudou em muito a ter uma noção geral de como a história estava sendo contada, como a leitura estava fluindo e como ela iria acabar. Mesmo com o roteiro, essa parte não tinha ficado tão clara ainda.

Então, foi um conjunto de coisas: sem o roteiro eu ficaria perdida demais pra fazer o boneco, e sem o boneco, eu ficaria perdida demais pra fazer os arquivos finais. São processos chatos, muitas vezes tediosos para chegar na parte divertida, que é pintar. Mas são etapas necessárias e que auxiliam em muito no trabalho e só se tem noção disso quando é para colocar a mão na massa.

Com isso, deu para definir também que os flashbacks teriam o fundo da página em cor preta, com gradientes indicando quando que um personagem entrava em devaneio e quando saía. Duas vezes foi feito o uso de quadros únicos, apenas para ilustrar bem cenários importantes que mereciam o devido espaço para causar o impacto certo.



A cada página finalizada no digital, escrevi um “ok” em caneta no boneco para ter uma noção de onde eu estava e o quanto faltava para terminar tudo.

Algo curioso que aconteceu também enquanto eu ia fazendo o boneco, em todos os desenhos fiz Erick executando ações principalmente com a mão esquerda, sem perceber e apenas ele. Reparei isso depois que terminei e resolvi deixar na arte final, fazendo-o então ser uma pessoa canhota por acidente.



Estilo

Ainda que baseado na pesquisa dos similares para inspiração da paleta de cores, meu estilo de pintura predominou. É interessante observar a evolução tanto da pintura, quanto dos desenhos em si.



Nitidamente nota-se que as primeiras páginas feitas parecem talvez um pouco mais travadas do que as últimas, em que o traço e a pintura estão mais soltos e leves. Ao longo de todo esse processo, fui me sentindo mais confortável e confiante no meu próprio estilo. Notei uma diminuição na necessidade de referências visuais e uma certa liberdade para conseguir desenhar o que eu quisesse.



Mas, como nem tudo é perfeito, ainda há uma dificuldade enorme em desenhar com êxito carros e motos, que foram elementos bastante usados para o desenvolver da narrativa. Um olhar mais atento notaria que meus veículos, apesar de parecerem bem detalhados, são detalhes que não representam nada em específico e que apenas no conjunto todo dá-se a nítida sensação de ser uma moto, por exemplo. Acredito que acabei, inconscientemente, trabalhando um pouco de Gestalt para driblar essa imensa dificuldade.



Apenas a título de registro: meu estilo, no fim do projeto, se caracteriza em outlines visíveis; pintura em escala de cinza; sangue em vermelho; sombras sempre esfumaçadas; cabelo detalhado; cenários relativamente simples; olhos um pouco maiores do que o normal.

Não acredito que eu tenha chegado numa resolução final para meu desenho. Acredito que ainda há muito o que evoluir e que essa evolução só vai se dar enquanto eu continuar desenhando dessa maneira.

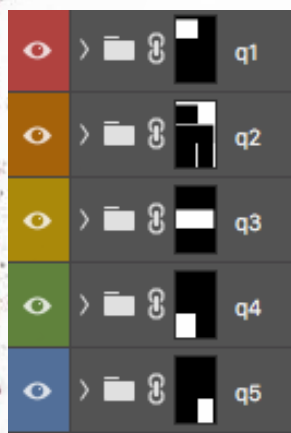
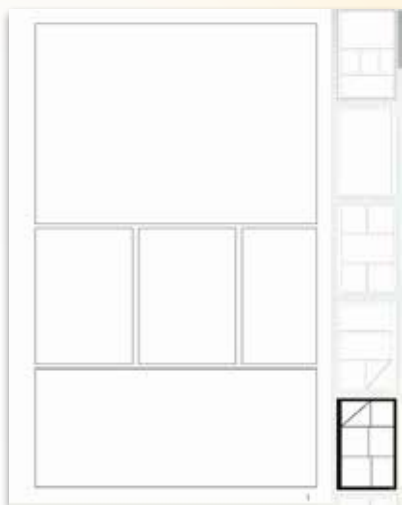


Meus processos de criação são relativamente simples.

Depois de ter terminado o roteiro, diagramei os quadros de todas as 42 páginas de acordo com o que eu tinha definido. Com isso pronto, imprimi tudo em um A4 para a elaboração do boneco. Ele foi feito de uma maneira bem simples, encadernada, apenas para que eu pudesse fazer todos os sketches e ter uma base sólida na arte final.



Com o boneco pronto, então parti para a finalização, que foi toda feita digitalmente usando o Adobe Photoshop. Foi simples, pois como todas as páginas já estavam com seus respectivos quadros diagramados, eu só precisei jogar no programa e começar a desenhar.

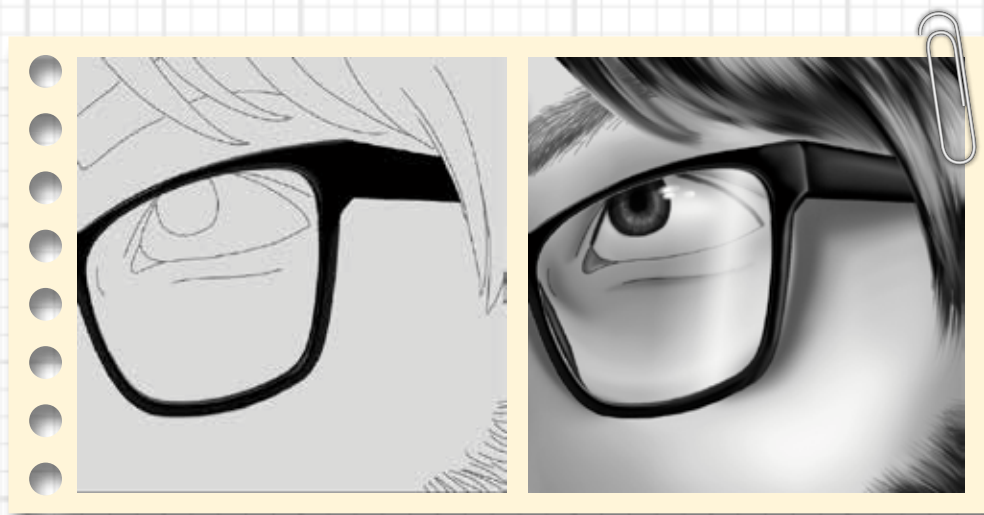


Fiz uma organização de camadas bem específica. Cada quadro tinha seu grupo de camadas com uma máscara aplicada em cima, no formato exato do espaço necessário.

Cada grupo é organizado por cor e dentro de cada grupo tem sempre as três camadas principais: line, pree e fundo.



A camada “line” é onde eu deixo a line art final, que vai ser a base para todo o desenho. Nela fica os contornos finalizados do sketch, que é a primeira coisa que faço em cada quadro. Na camada “pree” fica todo o preenchimento de cor, onde eu primeiro coloco as cores base e depois termino colocando sombras, luzes e finalizo com dobras de roupa e cabelo, esses dois sempre ficando por último. Finalmente, na camada “fundo” é onde fica o plano de fundo do desenho, seja ele uma cor sólida, um degradê ou até mesmo um cenário. Essa camada, quando ela é mais elaborada, costumo fazer antes de finalizar o preenchimento, para definir de onde vem a luz e a sombra.



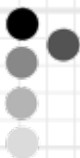
É bem comum que nesse meio os quadrinistas prefiram usar ferramentas tradicionais para arte-finalizar os quadros em vez de meios digitais. É comum também o uso de papéis A3 para aumentar o nível de detalhamento, mas particularmente acho que no digital eu consigo muito mais dinamicidade e os efeitos que quero dar do que no papel.

Gosto muito de como consigo explorar meu estilo dessa maneira e não sinto falta nem um pouco de desenhar à lápis. Em comparação, meus sketches no papel e meus sketches no Photoshop têm uma mudança gritante, sendo que no programa me parece que consigo um efeito muito mais fluido.



Digo isso não como demérito ao meio tradicional, apenas exponho que me identifico muito mais com o digital e o porquê desse ter sido o caminho que eu resolvi seguir.

“A menos que represente uma transição gradual da luz para a sombra, os padrões que surgem lado a lado deve estar sempre separados entre si por três valores. Por exemplo, pode-se utilizar um valor de 20% e outro de 50%, um a seguir do outro, ou um de 30% e outro de 80%. Mas não um de 20% e outro de 30%. Como esses valores são muito semelhantes, o contraste não é suficiente e os padrões se confundiriam” (HART:1998)



Assim como Christopher Hart aponta, também observei nos primeiros testes e impressões feitas, que os valores da escala de cinza teriam que ser maiores entre si para criar um bom efeito de contraste. Nas primeiras impressões, as porcentagens de preto 80%, 90% e 100% quase não possuíam diferença.

Então fiz a paleta acima. Ela possui os valores 20%, 40%, 60%, 80% e 100% de preto. Escolhi essas porcentagem com valores menores entre si, pois eu gosto de efeitos sutis e esfumaçados. Então sempre deixo uma transição gradual, por isso se quero ir de 80% para 40%, coloco 60% entre os dois, por exemplo.

Coloquei uma escala de cinza dessa em cada página e usei em todas elas, o que auxiliou muito para definir não só o tom das roupas, mas a ambientação toda, sem parecer algo lavado.

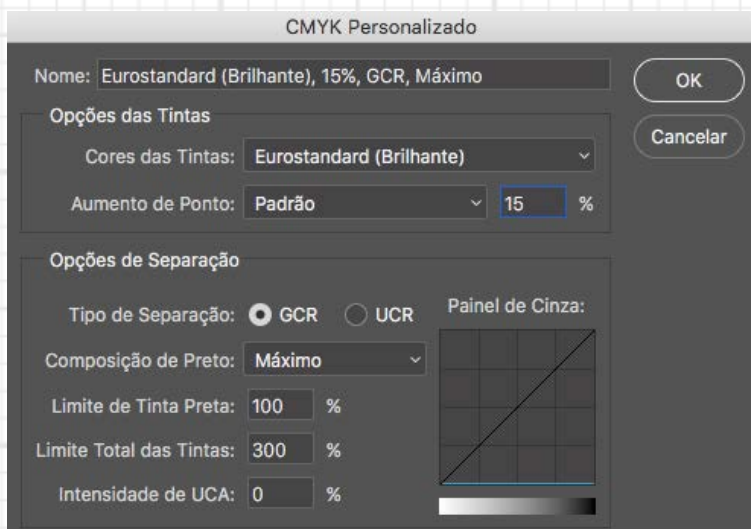


Fechamento de Arquivo



Com a intenção de manter as cores o mais uniforme possível, foi criado um droplet do Photoshop para padronizar a saída de cor.

Para a criação desse droplet, foram usadas as seguintes configurações:



Todas as páginas do quadrinho foram feitas em modo de escala de cinza, sendo posteriormente convertidas para CMYK naqueles moldes. A razão disso é que nessas configurações, o grayscale é convertido para CMYK Black. Se fosse usada a configuração padrão de apenas mudar para CMYK, o preto se converte para 4 cores:

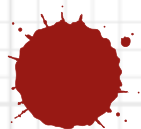


Isso iria atrapalhar muito para uma possível impressão offset.

A necessidade de criar em grayscale em vez de partir diretamente para CMYK é porque é mais fácil controlar os tons de cinza nesse modo, sendo que em cores corre-se o risco de alguma porcentagem de outras cores entrar nas 4 separações e a intenção era deixar tudo dentro apenas do canal Black.

O sangue foi adicionado depois que essas conversões foram feitas. Como em RGB o vermelho fica mais vivo e detalhado, foram mantidas duas pastas: uma com os arquivos para impressão e uma com todas as páginas em RGB, para publicação web.

O arquivos finais de impressão estão todos achatados em formato PSD.



Conclusão

Durante a criação desse projeto, pude aprender todo o processo de elaboração de HQs, desde a linha do tempo até a arte final. Mesmo tendo finalizado em Photoshop, não acho que isso diminuiu minha experiência e nem sinto que tive menos satisfação. Na verdade, fiquei muito feliz de conseguir unir dois interesses meus em uma coisa só.

Desde o segundo ano da faculdade eu pensava em unir psicologia criminal a design e desde o terceiro ano que concluí que faria isso com quadrinhos. Agora, três anos depois, vejo o projeto pronto e com meus objetivos alcançados.

Apreendi muito, não só sobre quadrinhos em si, mas meu nível de ilustração melhorou em muito do que era antes, como já explicado anteriormente. Agora sei mexer melhor com valores de cinza, combinar o vermelho, pintar melhor, faço um desenho mais fluido e tentei fazer quadros com cenas de diferentes ângulos para tornar a narrativa interessante.

Acredito que tive uma experiência muito satisfatória e tenho vontade de continuar desenhando nesses moldes, continuando a história seja acontecimentos antes ou depois dessa atual.

LOCAL **LOCAL**

Não só conhecimentos técnicos ou artísticos que pude tirar disso, também conheci outras HQs sobre o assunto, muito boas e interessantes. Aprendi sobre coisas que não têm nada a ver com a área, como APH (Atendimento Pré-Hospitalar) mas que influenciam na história.

No fim, espero que esse relatório possa ajudar quem tem alguma dúvida ou esteja completamente perdido com relação a escrever e fazer um HQ, sem precisar partir totalmente do zero, igual acabei fazendo.



DE CRIME



PERDA DE CONTROLE

ERICK



Referências Bibliográficas

- CASOY, Ilana. Serial Killers - Louco ou Cruel?. Rio de Janeiro: Darkside 2014.
HART, Christopher. A Banda Desenhada Sem Dificuldade. Taschen 1998.
MCCLOUD, Scott. Desvendando os Quadrinhos. São Paulo: Makron Books 1995
SCHECHTER, Harold. Serial Killers - Anatomia do Mal. Rio de Janeiro: Darkside 2013.



