



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
CENTRO DE TECNOLOGIAS
DEPARTAMENTO DE ARQUITETURA, URBANISMO E DESIGN
GRADUAÇÃO EM DESIGN

BRUNA MARIA SILVA CARNEIRO

**A ILUSTRAÇÃO DE PERSONAGEM NO UNIVERSO DO MEDO: ATUAÇÃO DO
DESIGN NA CONCEPÇÃO DE CRIATURAS FICTÍCIAS**

FORTALEZA
2021

BRUNA MARIA SILVA CARNEIRO

A ILUSTRAÇÃO DE PERSONAGEM NO UNIVERSO DO MEDO: ATUAÇÃO DO
DESIGN NA CONCEPÇÃO DE CRIATURAS FICTÍCIAS

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao Curso de Design do
Centro de Tecnologia da Universidade
Federal do Ceará, como requisito parcial à
obtenção do título de Bacharel em Design.

Orientadora: Profa. Dra. Alécia Carvalho
Brasil

FORTALEZA

2021

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Universidade Federal do Ceará
Biblioteca Universitária

Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

C287i Carneiro, Bruna Maria Silva.
A ILUSTRAÇÃO DE PERSONAGEM NO UNIVERSO DO MEDO : ATUAÇÃO DO
DESIGN NA CONCEPÇÃO DE CRIATURAS FICTÍCIAS / Bruna Maria Silva Carneiro. –
2022.
57 f. : il. color.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará, Centro
de Tecnologia, Curso de Design, Fortaleza, 2022.
Orientação: Profa. Dra. Aléxia Carvalho Brasil.

1. Design. 2. Design de Personagem. 3. Horror. 4. Terror. 5. Ilustração. I. Título.

CDD 658.575

BRUNA MARIA SILVA CARNEIRO

A ILUSTRAÇÃO DE PERSONAGEM NO UNIVERSO DO MEDO: ATUAÇÃO DO
DESIGN NA CONCEPÇÃO DE CRIATURAS FICTÍCIAS

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao Curso de Design do
Centro de Tecnologia da Universidade
Federal do Ceará, como requisito parcial à
obtenção do título de Bacharel em Design.

Aprovado em: ___/___/____.

BANCA EXAMINADORA

Profa. Dra. Aléxia Carvalho Brasil
Universidade Federal do Ceará

Profa. Dra. Camila Bezerra Furtado Barros
Universidade Federal do Ceará

Profa. Ma. Lia Alcântara Rodrigues
Universidade Federal do Ceará

Prof. Me. Liandro Roger Memória Machado
Universidade Federal do Ceará

RESUMO

Este trabalho encontra-se posicionado no universo midiático do medo, além das áreas de ilustração e design de personagens e trata-se de um relato de experiência da autora enquanto ilustradora e estudante de design. Possui como objetivo desenvolver uma família de personagens ilustrados voltados para o gênero do horror, visando a explorar a metodologia de criação desenvolvida em conjunto no artigo “Character design: a new process and its application in a trading card game” (ROGER *et al.*, 2016), a qual é dividida em 6 passos: Identificação e análise do problema; Pesquisa conceitual – referências teóricas; Definir os aspectos psicológicos da personagem; Definir a possível aparência por meio de pesquisas de referências visuais; Rascunhar personagens; Selecionar os melhores e renderizar. Para o processo de pesquisa, foram estudadas algumas teorias de como e por que o horror fictício é representado através do tempo, utilizando autores como Ana Margarida Ramos (2008), Diogo Bessa (2019) entre outros. Também foram abordadas referências de obras artísticas, como filmes e quadrinhos baseados em experiências pessoais da autora no dito gênero.

Palavras-chave: design; design de personagem; horror; terror; ilustração.

ABSTRACT

This work is positioned in the media universe of fear, besides the areas of illustration and character design, and is a report of the author's experience as an illustrator and design student. It aims to develop a family of illustrated characters focused on the horror genre, aiming to explore the creation methodology developed together in the article "Character design: a new process and its application in a trading card game" (ROGER et al., 2016), where it is divided into 6 steps: Problem identification and analysis; Conceptual research - theoretical references; Define the psychological aspects of the character; Define the possible appearance through visual reference research; Draft characters; Select the best ones and render. For the research process some theories of how and why fictional horror is represented through time were studied, using authors such as Ana Margarida Ramos (2008), Diogo Bessa (2019) among others. References of artistic works such as films and comics based on the author's personal experiences in the said genre were also addressed.

Keywords: design; character design; horror; terror; illustration.

LISTAS DE FIGURAS

Figura 1 –	Os 6 passos da metodologia.....	11
Figura 2 –	Gráfico exemplificando a futura classificação.....	12
Figura 3 –	Quadro mostrando o planejamento da metodologia.....	14
Figura 4 –	Página do mangá “Uzumaki – Espiral do Horror” (2000).....	24
Figura 5 –	Cidade fictícia do mangá após o efeito da espiral.....	24
Figura 6 –	“Hunting at sunset”.....	25
Figura 7 –	“Bridge worm”.....	25
Figura 8 –	“Cartoon cat”.....	25
Figura 9 –	Páginas da Graphic Novel “Minha coisa favorita é monstro”.....	26
Figura 10 –	Modelo 3d da rival Bubble Head Nurse.....	27
Figura 11 –	Modelo 3d do rival Pyramid Head.....	27
Figura 12 –	Gráfico ilustrando a catalogação.....	28
Figura 13 –	Cena do filme, quando Babadook aparece em sua versão ilustrada.....	30
Figura 14 –	Análise das formas básicas do Babadook enquanto ilustração.....	30
Figura 15 –	Cena do filme O Babadook.....	31
Figura 16 –	Análise da silhueta de Freddy Krueger.....	32
Figura 17 –	Imagem com detalhes da maquiagem do personagem.....	32
Figura 18 –	Criaturas do mangá “Gyo”.....	33
Figura 19 –	Imagens do mangá “Gyo”, focando na anatomia dos animais.....	34
Figura 20 –	Modelo 3D da personagem Asphyxia.....	34
Figura 21 –	Concept art da personagem.....	34
Figura 22 –	Cenas do conto “Fashion Model” no mangá “Souichi's Diary Of Curses”.....	35
Figura 23 –	Cronograma.....	38
Figura 24 –	Moodboard do projeto.....	40
Figura 25 –	Sketches iniciais do gênero sobrenatural.....	41
Figura 26 –	Estudos sobre a menina.....	42
Figura 27 –	Ficha técnica da menina.....	43
Figura 28 –	Sketches iniciais do gênero animalesco.....	43
Figura 29 –	Alguns estudos do monstro.....	44

Figura 30 –	Ficha técnica do monstro.....	45
Figura 31 –	Sketchs iniciais do gênero semelhante.....	46
Figura 32 –	Estudos do manequim.....	46
Figura 33 –	Ficha técnica do manequim.....	47
Figura 34 –	Paleta de cores principal.....	48
Figura 35 –	Ilustração final “A Menina do Mercado”	49
Figura 36 –	Ilustração final “O Devorador”	49
Figura 37 –	Ilustração final “O Manequim”	50

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	8
1.1	Pergunta de pesquisa.....	9
1.2	Objetivos.....	9
1.2.1	<i>Geral</i>.....	9
1.2.2	<i>Específicos</i>.....	9
1.3	Justificativa.....	10
2	METODOLOGIA.....	11
3	CONTEXTUALIZAÇÃO.....	15
3.1	Terror x Horror: Qual diferença?	15
3.2	O começo do fim: expressões do medo em nossos primórdios.....	15
3.3	O psicológico humano e seu reflexo em criações de horror.....	17
3.4	Horror atual: um paralelo entre o clássico e o contemporâneo.....	20
3.5	HQs e jogos: nem só de cinema vive o medo.....	23
4	CLASSIFICAÇÃO PROPOSTA.....	28
5	ANÁLISE DE SIMILARES: DESTRINCHANDO CRIATURAS.....	29
5.1	O sobrenatural.....	29
5.2	O grotesco.....	32
5.3	O semelhante.....	35
6	DIRETRIZES PROJETUAIS E PRÓXIMOS PASSOS.....	37
7	CRONOGRAMA.....	38
8	PROCESSO CRIATIVO.....	39
8.1	Uma breve historieta.....	39
8.2	Referências visuais.....	40
8.3	Ideias e rascunhos.....	41
8.4	Decisões finais.....	48
9	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	51
	REFERÊNCIAS.....	53

1 INTRODUÇÃO

No âmbito do design, uma das áreas responsáveis por estabelecer o aspecto de criações visuais diversas, principalmente ilustradas, como livros, quadrinhos, games entre outros, é o setor do Concept Art, que é composto pelos rascunhos iniciais, um enredo e um conceito inicial de como o produto será geralmente criado (ROGER *et al.*, 2016).

Dentro dessa esfera, há o design de personagens, o qual é responsável pela composição de um personagem fictício, desde suas formas iniciais, roupas, características visuais diversas, até a sua personalidade. O autor Tom Bancroft define o design de personagens como uma ferramenta que é utilizada em qualquer criação que precise do desenvolvimento de personagens imaginários, não humanos. É inclusive um dos primeiros passos para desenvolver os aspectos visuais de quase todas as formas de entretenimento. Pode ser visto em video games, comics, filmes, animações e até mesmo livros (principalmente infantis) e afins (BANCROFT, 2016).

Nesta pesquisa, busca-se estudar como essa área é aplicada no universo midiático do horror. Atualmente, o design de personagens pode ser observado em grande parte das produções visuais e audiovisuais do gênero, tendo como destaque de produção os filmes e os jogos.

Por meio da análise desse meio, envolvendo contexto histórico, com referências antigas e contemporâneas, objetiva-se, nesta pesquisa, analisar e compreender como técnicas de design de personagem podem auxiliar criativos e ilustradores interessados no tema. Essa análise se dá pela aplicação de diretrizes observadas e definidas ao longo do processo em uma série de peças ilustradas, inspiradas pelo universo-alvo. O foco principal é observar o que causa medo e desconforto visualmente em cada época (e quais elementos, acontecimentos e obras estavam relacionados).

A ilustração tem um grande papel nessa área, pois é, muitas vezes, a ferramenta que dá origem aos primeiros rascunhos e conceitos, tanto de cenário e ambientação quanto de criaturas e personagens no geral. Além disso, também possibilita a criação de objetos específicos para dar mais personalidade ao universo que está sendo desenvolvido e para a definição do traço em que será baseada a criação, entre outras possibilidades.

Para alcançar o objetivo, serão analisadas, neste estudo, principalmente, criaturas clássicas cinematográficas como referência visual, bem como outros meios, como quadrinhos ou jogos, para maior abrangência da narrativa.

1.1 Pergunta de pesquisa

Como técnicas de design de personagens podem auxiliar ilustradores e criativos diversos da área ao serem aplicadas no processo de concepção visual de uma criatura do universo do horror visual?

1.2 Objetivos

1.2.1 Geral

- Desenvolver uma família de personagens ilustrados voltados para o gênero do horror, utilizando como ferramenta uma metodologia de criação escolhida pela autora a partir de suas pesquisas, a fim de reunir os dados coletados durante o processo criativo para servirem de base para criações futuras do gênero.

1.2.2 Específicos

Para alcançar o resultado desejado, a pesquisa se baseará em 4 recortes:

- Contextualizar historicamente, focando no aspecto metafórico, buscando entender de onde os primeiros monstros e lendas surgiram e em que medos da época eram baseados, além de pontuar diferentes autores responsáveis pela popularização desses mitos;
- Abordar, brevemente, os tipos de criaturas mais populares que antagonizam as histórias desse universo e por que foram tão marcantes para suas épocas;
- Buscar paralelos entre os conceitos vistos e as criaturas contemporâneas que são conhecidas nos dias de hoje;

- Propor uma classificação a partir da divisão entre alguns dos diferentes gêneros do terror, com o fim de definir melhor o foco do resultado;
- Utilizar o método de análise de similares, usando como base tanto criaturas contemporâneas e marcantes do mundo pop quanto seres mais antigos e clássicos;
- Explorar os conceitos responsáveis por transmitir o medo, para, enfim, desenvolver as diretrizes que sustentarão o projeto final.

1.3 Justificativa

A presente pesquisa se justifica principalmente pelo desejo pessoal da pesquisadora em desenvolver um projeto unindo as técnicas do design com o âmbito das criações visuais contidas no gênero do terror. Nesse universo, no qual é dito, pelo senso comum, que basta uma criatura animalesca e exageradamente violenta para criar a sensação de frio na espinha, tão característica de suas mídias, gera-se um fascínio por realmente destrinchar as decisões tomadas por trás de uma criação grotesca e bizarra. A mais, observa-se uma falta de análises acadêmicas a respeito dos elementos que contribuem para a sensação de pavor que um personagem fictício é capaz de causar. Essa falta acaba sendo sentida principalmente quando o seu objetivo é a criação de personagens.

Levando em consideração o que foi citado, propõe-se que este estudo seja uma referência de pesquisa, mostrando métodos gratuitos aplicados para artistas interessados no tema, visto a problemática da escassez de artigos sobre o assunto.

Ao analisar como autores e artistas de diferentes gerações expressam o medo visualmente, busca-se criar um banco de informações-base, no qual todo o conhecimento pode se traduzir em inspiração para desenvolver criações do gênero com mais facilidade, aplicando dados e técnicas estudadas.

2 METODOLOGIA

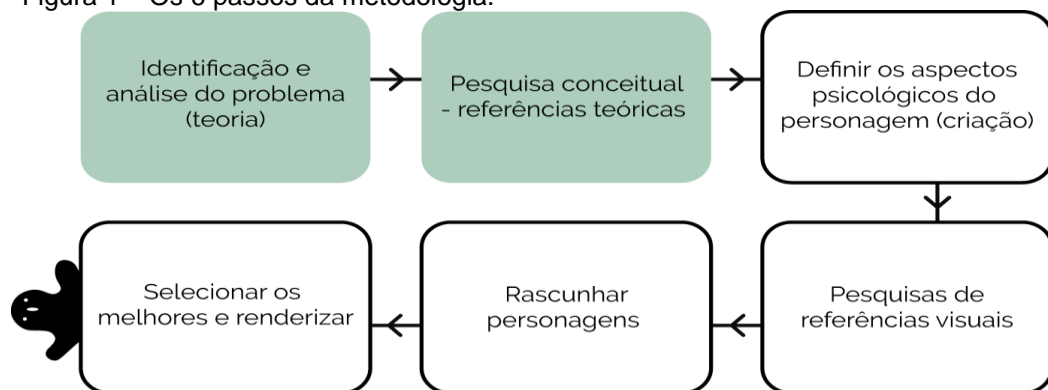
Para chegar à metodologia adotada para guiar este projeto, foi realizada a leitura do artigo “Character Design: a new process and its application in a Trading Card Game”, elaborado pelo time de autores Liandro Rodrigues Roger, João Ramos, Natal Chicca e Artur de Oliveira (ROGER *et al.*, 2016); e a “Metodologia de projeto gráfico aplicada ao design de personagens para animação”, concebida pela dupla de autores Gustavo Souza e Luis Felipe Thofehrn Castro (SOUZA; CASTRO, 2014).

A metodologia de criação escolhida para encaminhar o projeto, no entanto, foi a estrutura proposta pelo primeiro artigo mencionado. Tal método de criação é uma mescla de dois processos estudados no artigo, unidos e aperfeiçoados para maior produtividade e encaminhamento criativo, atrelando pesquisa teórica e prática.

De acordo com os autores, ela se baseia em 6 passos principais (ROGER *et al.*, 2016):

- Identificação e análise do problema (teoria);
- Pesquisa conceitual – referências teóricas;
- Definir os aspectos psicológicos da personagem (criação);
- Definir a possível aparência por meio de pesquisas de referências visuais;
- Rascunhar personagens;
- Selecionar os melhores e renderizar.

Figura 1 – Os 6 passos da metodologia.



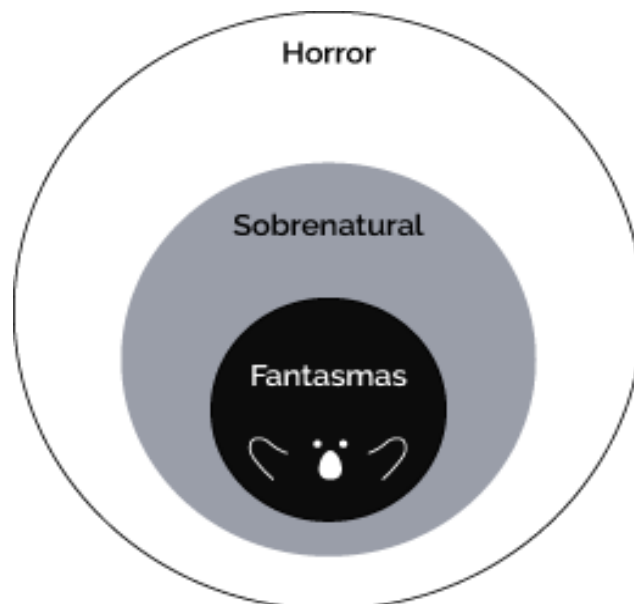
Fonte: elaborada pela autora; metodologia de Liandro Rodrigues

A primeira etapa, *identificação do problema*, se encontra presente na justificativa do projeto. Já a pesquisa conceitual, segunda etapa, se baseia na leitura de diversos artigos e livros e no uso de algumas obras contemporâneas, em sua maioria, produzidas para o meio cinematográfico, com o objetivo de:

- a) esclarecer as diferenças entre os conceitos de terror e horror e introduzir melhor qual recorte será explorado no produto final;
- b) explorar as origens de contos, criaturas ou até mesmo fábulas medonhas, buscando destrinchar como o medo é representado a partir de objetos fictícios e como isso se relaciona com a época em que se encontra;
- c) relacionar essas origens com exemplos atuais do gênero.

A partir dessa pesquisa, foi proposta uma categorização, em nichos, de alguns antagonistas vistos em diferentes subgêneros do terror, sugerida como um passo extra e elaborada pela autora com base nas criaturas vistas na pesquisa. Por exemplo, um espírito se enquadraria na categoria de seres sobrenaturais, os quais são além do natural.

Figura 2 – Gráfico exemplificando a futura classificação



Fonte: elaborada pela autora

A finalidade dessa classificação pode ser considerada organizacional, uma vez que é capaz de auxiliar na escolha do nicho onde os personagens, feitos na fase final, foram desenvolvidos. Ou seja, guiou a decisão do tipo de personagem que foi criado neste trabalho – o tipo escolhido esteve dentro dessa classificação.




Ainda durante a segunda etapa, ocorreu a análise de similares. Nessa parte, foi realizada a leitura de materiais de apoio específicos sobre design de personagens, como artigos ou livros, por exemplo, *The Silver Way – Techniques, Tips and Tutorials* pelo autor Stephen Silver; ou *Creating characters with personality*, obra de Tom Bancroft, renomado cartunista e animador.

A partir das técnicas observadas, foram escolhidos alguns personagens entre os mais conhecidos no mundo do horror visual, com o fito de aplicar o conhecimento adquirido, explicando o que torna essas criaturas originais e, principalmente, amedrontadoras. Esses pontos servirão de fundamentação para a próxima etapa, a definição das diretrizes.

A terceira etapa corresponde ao início da fase de criação – definir aspectos psicológicos. Ela foi firmada por meio da seleção de qual subgênero terá a criatura desenvolvida neste projeto, a partir da classificação vista anteriormente, bem como o desenvolvimento de uma breve narrativa para ambientar as criações. Na fase de pesquisas de referências visuais, a ideia foi realizar um moodboard – recolhendo referências visuais para auxiliarem no processo criativo – e definir qual seria a técnica de produção – se digital ou feita à mão, seja por aquarela ou outros meios.

Além disso, um ou mais personagens dessa família serão selecionados para protagonizar cenas ilustradas, com pintura, cenário e ambientação completos, simulando como eles seriam representados em conjunto com a ambientação proposta.

Figura 3 – Quadro mostrando o planejamento da metodologia

Etapas	Procedimentos	Produtos
<p align="center">Contextualização Histórica</p> 	<p>Leitura de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - RAMOS, Ana Margarida. Os monstros na literatura de cordel portuguesa deo século XVIII: relato de uma investigação. (2006). - CARROLL, Noël. The nature of horror. (The Journal of Aesthetics and Art Criticism, v. 46, n. 1, p. 51-59, 1987). - LOVECRAFT, Howard Phillips. O horror sobrenatural em literatura. Iluminuras, 2020. - BESSA, Diogo. The uncanny valley or the notion of corrupted being. CONFIA (International Conference on Illustration and Animation), 2019. - FREUD, Sigmund. O infamiliar [Das Unheimliche]-Edição comemorativa bilingue (1919-2019): Seguido de O Homem da Areia de ETA Hoffmann. Autêntica, 2019. 	<ul style="list-style-type: none"> - Explorar as origens do que nos da medo - Esclarecer o conceito de "art-horror" e as diferenças entre horror e terror - Relacionar essas origens com alguns exemplos contemporâneos - Servir de base para a futura classificação de personagens - Citar diferentes subgêneros do horror e como eles agem no psicológico
<p align="center">Proposta de classificação de criaturas</p>	<p>Baseia-se nos exemplos da etapa anterior</p>	<p>A partir da classificação serão escolhidos os subgêneros em que as criações finais do projeto serão desenvolvidas</p>
<p align="center">Análise de similares</p>	<p>Leitura de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - BANCROFT, Tom. Creating characters with personality. Watson-Guption, 2016. 	<p>A partir da classificação serão escolhidos os subgêneros em que as criações finais do projeto serão desenvolvidas</p>
<p align="center">Diretrizes projetuais</p>	<p>Leitura de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ROGER, M. Liandro et al. Character design: a new process and its application in a trading card game. In: SBC-Proceedings of SBGames 2016. 2016. -SOUZA, Gustavo Udson Paixão de Lira; CASTRO, Luis Felipe Thofehrn. Metodologia de projeto gráfico aplicada ao design de personagens para animação. 2014. Trabalho de Conclusão de Curso. Universidade Tecnológica Federal do Paraná. 	 <p>A partir da classificação serão escolhidos os subgêneros em que as criações finais do projeto serão desenvolvidas</p>
<p align="center">Fase de criação (Semestre 2)</p> 	<ul style="list-style-type: none"> - Seleção de qual gênero terão os personagens - Criar um moodboard para decidir as referências visuais - Definir a técnica de criação (digital, À mão, etc.) - Aplicação do método de criação escolhido nas diretrizes projetuais 	<ul style="list-style-type: none"> - Criação de uma breve narrativa para ambientar o projeto - Desenvolvimento de uma família coesa de 3 ou mais personagens - Desenvolver uma ficha de personagem para cada um - Seleção de um ou mais para aplicação eu ilustrações completas simulando cenas

Fonte: elaborada pela autora

3 CONTEXTUALIZAÇÃO

3.1 Terror x Horror: Qual a diferença?

Primeiramente, vale ressaltar que as definições de terror e horror, abordadas nesta pesquisa, se basearam no artigo “The Nature of Horror”, de Noel Carroll. De acordo com o autor, os termos “terror” e “horror” possuem conceituações diferentes, pois o terror é o responsável pelo psicológico envolvido na trama e pelas sensações que a história, sendo contada, pode transparecer. Em suma, corresponde a como certos aspectos da narrativa podem influenciar no psicológico do espectador. Já o horror se baseia em aspectos visuais e físicos, em que, de forma geral, o medo se reflete por meio de uma criatura que causa medo majoritariamente pela sua aparência (CARROL, 1987).

Nesta pesquisa, o foco do produto final será baseado no medo estético, ou seja, medo de criações humanas ficcionais, também conhecido como “art-horror”:

Art-horror, by stipulation, is supposed to refer to the product of a genre that crystallized roughly around the time of the publication of Mary Shelley's *Frankenstein* and that has continued, often cyclically, to persist through the novels and plays of the nineteenth century and the literature and films of the twentieth. (CARROL, 1987, p. 1).

Contudo, também serão explorados certos aspectos do terror como fator psicológico para a construção da base do estudo a seguir. Com esses fatores em mente, a pergunta mais óbvia seria: O que nos dá medo? No entanto, em complemento a tal indagação, o foco também estará nas expressões conceituais de diferentes épocas: Desde quando passamos a elaborar nossos medos de modo criativo por meio da ficção, dando forma aos nossos medos a partir de criaturas por nós mesmos criadas?

3.2 O começo do fim: expressões do medo em nossos primórdios

O interesse da humanidade em seres fantásticos, criaturas desconhecidas ou até mesmo sobrenaturais não se trata de um fenômeno recente. Na realidade, pode-se observar esse comportamento há muito tempo, desde as sociedades mais primitivas. Para aprofundar esse assunto, será tomado como base o artigo de Ana Margarida Ramos: “Os monstros na literatura de cordel portuguesa do século XVIII”

(2008). No início de seu artigo, no trecho citado por Margarida, referente à obra “Pedagogia do Monstro”, o autor investigador José Gil já nos situa:

A literatura medieval, as canções de gesta, os relatos de peregrinações estão repletos de monstros, de demónios, de fadas, de criaturas provenientes do folclore popular e integradas nas histórias edificantes ou heróicas. Para além da esfera da ordem estável marcada por sinais religiosos, abunda o espaço mágico das figuras fantásticas (GIL, 1994, p. 35).

É fácil observar que, há muito tempo, o gosto pela ficção nos acompanha. Desenvolvendo mais a respeito das origens do monstruoso, Ramos (2008) cita como exemplo as hipóteses de Umberto Eco, no artigo “O nosso monstro cotidiano” (1991), no qual o autor discorre sobre como muitas vezes as histórias e contos com essa temática refletem as angústias e neuroses de suas respectivas épocas. Ele diz como o gosto pelo horrível seria um reflexo de um público que, já satisfeito com qualquer excitação – esta vinda nos desejos de estabilidade econômica – busca o divertimento em lugares mais excêntricos (ECO, 1991).

Eco (1991 *apud* RAMOS, 2008) aponta como, muitas vezes, o horror fictício é interpretado como uma fuga da realidade, com ameaças que, embora causem medo, chegam a ser reconfortantes pela pressuposição de que elas não são verdadeiras.

Essa hipótese sugere que o surgimento de alguns contos, ainda que horríveis, porém mais fantásticos, servem como uma válvula de escape dos horrores da vida real, uma forma de liberar a mente de ameaças reais e mais preocupantes para dar espaço ao arrepio e até ao fascínio de se imaginar em um encontro com alguma criatura moribunda de um conto sombrio sussurrado por algum conhecido. “A consumação dessas ansiedades horríficas não teria, portanto, nada de preocupante, teria, pelo contrário, um efeito liberatório” (ECO, 1991, p. 421).

Outro autor que compartilha de um pensamento semelhante é o escritor H.P. Lovecraft. Em sua obra “O horror sobrenatural em literatura”, publicada pela primeira vez em 1927, ele aponta como o terror cósmico se fazia presente nas civilizações mais primitivas, citando as cerimônias e ritos que ditavam as crenças principalmente hebraicas:

...É cristalizado nas baladas, crônicas e escritos sagrados mais arcaicos. Ele era, aliás, uma característica saliente no elaborado cerimonial mágico com seus rituais para a evocação de demônios e espectros que floresceu desde tempos pré-históricos e atingiu seu apogeu no Egito e nas nações semitas. (LOVECRAFT, 1927, p. 13).

No mesmo livro, Lovecraft também utiliza como exemplos os contos e lendas que assolavam o período da Idade Média, na Europa, que, na época, mergulhava em pragas e tensões ligadas à igreja. Graças a esses fatores, foi uma época extremamente propícia a fantasias, o que deu um grande impulso à propagação de lendas sobrenaturais.

...Bruxas, lobisomens, vampiros e demônios necrófagos, incubaram, sinistros, nos lábios de bardos e velhas, e não precisaram de grande estímulo para dar o passo final cruzando a fronteira que separa o canto ou a história rimada da composição literária formal. (LOVECRAFT, 1927, p. 13).

Isso pode ser facilmente visto nos nossos conhecidos contos de fadas e suas versões originais um tanto quanto perturbadoras. Fazendo uma conexão com as citações de Umberto Eco, em que o horror dito e visto reflete os problemas e angústias de sua época, os vilões perigosos e monstruosos e as situações fantásticas apresentam uma moral, por meio de finais nem sempre felizes, com um objetivo: alertar crianças da época a obedecerem a regras e evitarem problemas (ECO, 1991).

No familiar conto da chapeuzinho vermelho, por exemplo, era clara a intenção de dizer para os pequenos ouvintes: não falem com estranhos nem desobedeçam a seus pais. Principalmente, levando em conta a sua versão original, por Charles Perrault, na qual, no fim, não há caçador para salvar ninguém e ambas, chapeuzinho e vovó, têm seu fim no ato de serem devoradas brutalmente pelo lobo.

Portanto, é possível afirmar que uma das origens possíveis dos contos que conhecemos corresponde nada mais do que a um reflexo de problemas enfrentados pela sociedade da época respectiva, ou até mesmo a uma fuga fantástica deles. No entanto, e quando o conto é baseado em sentimentos pessoais ou mesmo em desejos e fascínios que nada tem a ver com a realidade da sociedade em si, mas com a consciência e medos dos próprios autores enquanto pessoas únicas e singulares? É o que será abordado mais à frente.

3.3 O psicológico humano e seu reflexo em criações de horror

Abordando agora uma visão mais pessimista proposta por Umberto e analisada por Margarida Ramos, no mesmo artigo antes citado, é levantado o questionamento de que, na verdade, as criações de horror nada mais são do que uma reflexão das angústias, neuroses e defeitos do próprio homem, de forma a dar vida à

parte negativa de sua personalidade (RAMOS, 2008), podendo até mesmo serem consideradas uma válvula de escape, uma opção saudável de externalizar e elaborar seus próprios defeitos.

Desse modo, quando, na ficção, encontra-se um antagonista incontrolável, com forças indomáveis e sem noções de moral, isso, de certa forma, não se torna apenas um eco dos medos da realidade, como também uma forma de saciar o apreço quase mórbido pelo proibido. Esse é um conceito bastante comum, por exemplo, nos chamados filmes Slasher: subgênero do terror, no qual o antagonista, na maior parte das vezes, se trata de um assassino perverso que busca mais do que tudo perseguir e torturar suas vítimas, testando tanto a estabilidade mental quanto, principalmente, a física dos desafortunados a cruzarem seu caminho, muito popular na década de 1990, de acordo com a definição vista na matéria “6 melhores filmes de terror slasher de todos os tempos”, do site Adorocinema.com (BOTELLO, 2021). Trata-se de um viés pessimista, pois propõe que, por trás de algumas criações grotescas, por mais fictícias que sejam, pode haver uma mente tão doentia quanto a vista em sua obra.

Porém, não é só de assassinos terríveis e violência absoluta que o medo se desenvolve na mente humana. Muito pelo contrário, às vezes, quanto mais próximo e confortável um conceito possa parecer, mais terror e desconforto ele tem o potencial de despertar.

Falando brevemente sobre alguns aspectos da psicanálise, há algumas diferentes hipóteses de como certos aspectos do medo e do terror psicológico se relacionam com a mente humana por meio da familiaridade. O termo mais conhecido, nesse âmbito, se trata do conceito do “Estranho” ou “Inquietante”, proposto por Ernst Jentsch e aprofundado, em 1919, por Sigmund Freud em seu texto “O infamiliar”.

Freud aponta como o conceito do estranho engloba aquilo que é aterrorizante ao mesmo tempo que remete ao familiar e conhecido, pois causa desconforto justamente por se tratar de algo ambíguo, que você reconhece como semelhante, mas não sabe, ao certo, o quanto aquilo é humano ou não (FREUD, 1919 [2019]). Essa incerteza, por vezes, se torna o catalisador do medo nesse aspecto, beirando até mesmo a causar paranoia. Jentsch (1906), originalmente, relacionava essa sensação de incômodo a nossa incerteza sobre objetos a princípio inanimados, que, de alguma forma, poderiam se tornar autômatos, medo que na época era associado a figuras de cera hiper-realistas, manequins ou fantoches.

O assunto facilmente se relaciona com a hipótese do Uncanny Valley, ou Vale da Estranheza, proposta pelo professor de robótica japonês Masahiro Mori, em 1970.

No artigo “The Uncanny Valley or the notion of Corrupted Being”, desenvolvido por Diogo Bessa e divulgado pelo CONFIA* em sua edição de 2019, o autor explica:

Mori’s theory consists in the hypothesis that the chances of, we, as human beings, interrupting our increasing empathy towards an anthropomorphic robot, will drastically rise when it becomes too close to a human replica (even more when movement is involved in the equation) (BESSA, 2019, p. 359).

Em outras palavras, mesmo com a capacidade humana de demonstrar afeto e empatia por objetos ou criaturas semelhantes a si – quanto mais familiar, quanto mais o cérebro percebe que, por mais que ali haja traços humanoides, o ser ou coisa em questão não é um humano – essa empatia vai diminuir drasticamente, provocando uma sensação imediata de desconforto e repulsa. Isso é o que rege o Vale da Estranheza.

O efeito, embora seja voltado para área da tecnologia, com robôs hiper-realistas, é também utilizado amplamente em obras contemporâneas e suas criaturas, principalmente no cinema, com híbridos entre animais e seres humanos, criaturas humanoides, corpos que não deveriam estar se movendo. “Proportionally the more realistic a specific character is developed the more subjectivised it becomes, and lower are the chances of gaining the viewer’s empathy by itself” (BESSA, 2019, p. 34).

Basicamente, quanto mais realista um personagem é desenvolvido, mais subjetivo ele se torna e menor é a chance de o espectador adquirir alguma empatia por ele. Essa teoria pode ser mais observada atualmente em modelos 3D, utilizados tanto em filmes quanto em videogames, pois a proximidade com a figura humana é tanta que chega a incomodar e até a assustar uma parte do público-alvo.

Voltando a citar o artigo de Noel Carrol, o autor descreve como o medo era passado por meio de grandes marcos da história do horror literário, como o clássico Frankenstein, da renomada autora Mary Shelley, que explora tanto o fascínio do ser humano com o mórbido quanto a estranheza de se estar perto de algo que parece humano, mas não é (CARROL, 1987). O conto é majoritariamente baseado em constantes sensações de asco, nojo, repulsa, desconforto, um profundo medo causado não só pela atmosfera descrita, mas, principalmente, pela própria criatura e

como ela parece altamente letal a quem a vê, como é possível notar no trecho a seguir, destacado no próprio artigo: "...Now that I had finished, the beauty of the dream vanished and disgust filled my heart. Unable to endure the aspect of the being I had created, I rushed out of the room, unable to compose my mind to sleep" (SHELLEY, 1818, p. 99).

A descrição da criatura já era o suficiente para provocar horror em quem lia: características grotescas e asquerosas, proporções incompatíveis com um corpo humano comum, além da suposta falta de consciência e de conceitos éticos e morais da personagem.

Seus membros eram bem-proporcionados, e eu havia escolhido e trabalhado suas feições para que fossem belas. Belas! Meu Deus! Sua pele amarela mal cobria o relevo dos músculos e das artérias que jaziam por debaixo; seus cabelos eram corridos e de um negro lustroso; seus dentes, alvos como pérolas. Todas essas exuberâncias, porém, não formavam senão um contraste horrível com seus olhos desmaiados, quase da mesma cor acinzentada das órbitas onde se cravavam, e com a pele encarquilhada e os lábios negros e retos. (SHELLEY, 2011, p. 65).

Noel Carrol também cita as características utilizadas em outro clássico, "Drácula", pelo autor irlandês Bram Stoker, no romance gótico escrito em 1897, conhecido como a mais famosa história de vampiro da literatura. No artigo, é descrita, especificamente, a forma como as presas da criatura são apresentadas, mencionando como são arrepiantes, nauseantes e pútridas, algo que ninguém gostaria nem de tocar nem de ser tocado (CARROL, 1987).

Cumprido destacar que todos os conceitos vistos acima influenciaram produções de horror clássicas e, até hoje, são tidos como base para criações atuais. Diante disso, é focando nessa comparação que se dá início ao próximo tópico.

3.4 Horror atual: um paralelo entre o clássico e o contemporâneo

Uma forma de relacionar essas hipóteses com exemplos mais contemporâneos é observar como essas origens do medo são aplicadas em obras atuais, principalmente no recorte cinematográfico.

É possível entender facilmente, com produções como o filme "O Exorcista" – dirigido por William Friedkin, no ano de 1973, baseado no livro de mesmo nome – que o conceito do horror se dá como um reflexo de angústias e neuroses de uma

época. Outro clássico do mesmo gênero que vale a pena citar é "O Bebê de Rosemary", de 1969, dirigido por Roman Polanski.

Ambas as criações abordam, em peso, a influência da religião em criar uma atmosfera de medo do julgamento divino e de tudo que vai contra seus preceitos, utilizando-se de antagonistas que, embora não sejam especificamente criaturas, vão se deturpando com o passar do filme.

Enquanto "O Exorcista" aborda como uma entidade maligna vai corrompendo tanto a personalidade quanto o físico de uma garotinha inocente, arrastando o espectador pelas mudanças bruscas e cada vez mais grotescas na protagonista, "O Bebê de Rosemary" aborda a paranoia de uma esposa, que, após ser induzida, contra a sua vontade, a participar de um ritual, em uma seita diabólica, acaba com uma gestação vinda de uma suposta entidade, passando a acreditar que seu marido e todos a sua volta estão conspirando contra ela e seu bebê, o qual acaba por ser a criatura maligna final. Um explora o horror físico enquanto o outro vai pelo viés do terror psicológico, mas ambos podem ser observados como o retrato do que seria assustador em uma sociedade mais conservadora, tendo sua moral ainda muito regida pela religião, sendo o medo associado a seitas e entidades que possuem a capacidade de desfigurar o estilo de vida tido com o ideal, ou seja, o "correto" da época.

Outro exemplo mais do que válido da mesma hipótese é o recente "O Babadook", de 2014, dirigido por Jennifer Kent. O filme acompanha a trágica rotina de uma mãe solteira, após perder seu marido em um acidente, tendo que lidar com um filho hiperativo. Nessa obra, é retratada, de forma metafórica, uma das maiores angústias da atualidade, conhecida como a doença do século, a depressão. A criatura do filme é um ser humanoide, inicialmente inofensivo, saído de um livro infantil, que, com o passar da trama, influencia acontecimentos cada vez mais bizarros, aumentando, lentamente, a tensão, pois, cada vez mais, o monstro parece consumir aquela pequena família, retratando o desespero e a constante sensação de "fundo do poço" que a depressão pode causar, agindo de forma, inicialmente, sutil, mas podendo ser letal tanto para quem sofre quanto para quem convive. Destaca-se que essas são apenas algumas das várias criações que levam em si esses reflexos.

Nas criações mais atuais do gênero de horror mais violento, por assim dizer, encontram-se ainda mais essas características, tanto no aspecto mais cósmico,

com criaturas desconhecidas e invencíveis citadas por Lovecraft, quanto nos traços asquerosos e bizarros descritos por Carrol.

É possível trazer alguns exemplos de criaturas repulsivas: “A mosca”, filme de 1987, dirigido por David Cronenberg, traz uma criatura originalmente humana, mas que, após um experimento malsucedido, é acidentalmente fundido com uma mosca, ganhando uma aparência hedionda, bem como os traços de inseto, numa escala monstruosa, com uma pele gosmenta, fundida num corpo que, uma vez humano, agora seguia deformado, animalesco.

Destaca-se também a criatura aquática repugnante e ameaçadora, com sua pele fria e acinzentada, boca que se divide em quatro membros, repletos de presas afiadas e sua cauda que captura suas vítimas, nascida de um despejamento de químicos tóxicos à beira do rio Han, na Coreia, no filme “O Hospedeiro”, de 2007, dirigido por Bong Joon-ho.

No universo do horror cósmico – o horror voltado para criaturas que vão muito além da compreensão humana (LOVECRAFT, 1927), além das adaptações para o cinema do próprio Lovecraft, como é o caso do filme “The Call of Cthulhu”, de 2005, dirigido por Andrew Lemman – é possível notar claras influências desse conceito nas obras com viés de ficção científica para além do horror, como é o caso de “Alien - o oitavo passageiro”, filme produzido em 1979, dirigido por Ridley Scott, em que um ser do espaço invade uma nave após atacar um dos tripulantes em uma missão de exploração, dando vida a um dos filmes de alienígenas mais famosos da história.

Um exemplo mais recente, no entanto, é “Aniquilação”, filme do diretor Alex Garland, baseado no livro de mesmo nome, produzido em 2018. Também explorando o universo sci-fi, dessa vez, uma equipe de exploradores do exército adentra uma zona em quarentena, onde uma força vinda do espaço lentamente muda o código genético de tudo dentro da área, transformando os animais em criaturas ainda mais perigosas. Nessa obra, é possível identificar ainda mais influências dessa hipótese pelo seu viés de explorar forças desconhecidas, as quais são capazes tanto de mudar o que já existe quanto de criar novos perigos, impregnando-se no psicológico de cada um dos membros da equipe de exploração.

Para exemplificar, brevemente, o pensamento de Jentsch, o qual envolve o medo de objetos inanimados se tornarem autômatos, é possível citar o filme: “Brinquedo Assassino”, de 1989, pelo diretor Tom Holland, produção que deu origem

ao clássico personagem “Chucky”, boneco que é possuído pelo espírito de um serial killer, ganhando vida e aterrorizando os membros da família que comprou o boneco.

A partir desse apanhado de aspectos e origens de como o medo visual funciona na mente humana, tendo em vista os conceitos de art-horror e algumas de suas possíveis ramificações, será sugerida uma classificação para dar um rumo maior ao foco do projeto final.

3.5 HQs e jogos: nem só de cinema vive o medo

Saindo um pouco do universo cinematográfico e das grandes telas, vale abordar brevemente outras mídias igualmente eficazes em causar medo e desconforto em seu público. Aqui serão citadas não só algumas obras unicamente ilustradas – mangás e quadrinhos – como também alguns exemplos do mundo dos jogos digitais.

Começando por uma escolha pessoal, destaca-se o escritor japonês e mangaká Junji Ito. Conhecido pelo seu traço extremamente marcante e pelos seus mangás com enredos inquietantes, o autor tira grande parte da sua inspiração das teorias sobre horror cósmico de Lovecraft, sempre trazendo antagonistas que dão medo justamente por existirem em uma realidade muito além do que as pobres vítimas humanas são capazes de compreender. Até mesmo quando o ponto de partida é algo simples e rotineiro, como um dono de gatos, uma garota bonita ou até mesmo, simplesmente, uma forma geométrica, ele consegue desenvolver uma narrativa igualmente tensa e bizarra, que vai crescendo aos poucos, deixando seus leitores na constante expectativa de algo terrível.

E por falar em formas geométricas, é em torno disso que a obra citada a seguir se baseia: o mangá “Uzumaki – a espiral do horror”. O plot inicial gira em torno de uma vila simples, no interior do Japão, onde um homem acaba ficando obcecado por espirais. Sua compulsão é tanta que, após o afastar de sua família e causar espanto em quem acompanhou o processo de perda da sanidade do homem, isso acaba levando-o a um trágico e bizarro fim (Figura 4). Esse evento, no entanto, seria apenas o começo de inúmeros eventos ligados à forma, os quais iriam distorcer (em um sentido até bastante literal) a pequena cidade e todos os seus moradores.

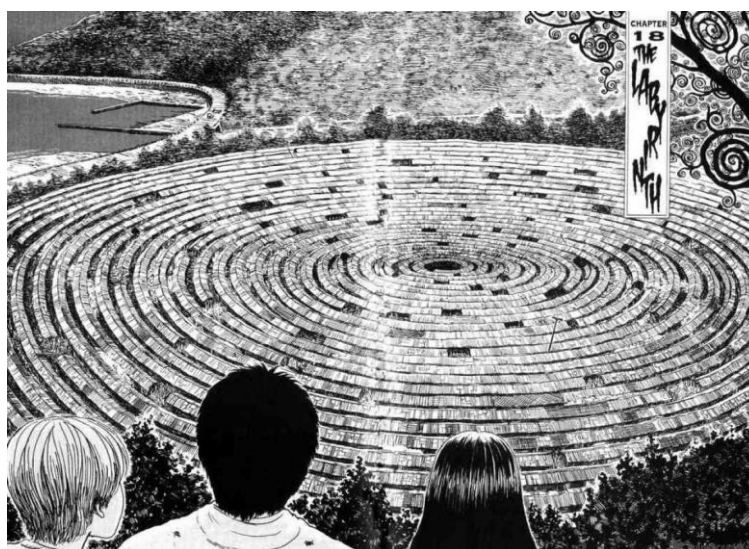
Figura 4 – Página do mangá “Uzumaki – Espiral do Horror” (2000)



Fonte: Mangá Uzumaki, pelo autor Junji Ito (2000, p. 39 - 40)

É interessante observar que, nessa obra, não se trata de um monstro em si, mas de uma força cósmica, antiga e poderosa, que é despertada de alguma forma, e sua mera existência acaba por deturpar quem entra em sua área (no caso, a própria cidade), tornando, assim, pessoas comuns nos vários e diferentes antagonistas e criaturas que podem ser vistos ao longo dos capítulos (Figura 5).

Figura 5 – Cidade fictícia do mangá após o efeito da espiral



Fonte: Mangá Uzumaki, pelo autor Junji Ito (2000, p. 164 - 165)

Outro nome interessante que contribuiu para o meio do horror atual, sendo mais reconhecido online, é o ilustrador digital Trevor Henderson. Autor da recente zine

“Odd noises in empty rooms”, trata-se de um artista independente que dedica seus dias a criar as mais inquietantes e assustadoras criaturas. Uma de suas criaturas mais conhecidas é a personagem Siren Head (Figura 6), figura que viralizou durante um tempo entre as comunidades online de amantes de terror e horror. Trata-se de um ser alto, humanoide e esguio, que, como o próprio nome já diz, possui uma cabeça que se assemelha a uma sirene e reproduz um som parecido com um alarme de emergência.

Figura 6 – “Hunting at sunset”



Figura 7 – “Bridge Worm”



Figura 8 – “Cartoon Cat!”



Fonte: Ilustrações de Trevor Henderson¹

Suas criações foram uma inspiração pessoal, tanto pela originalidade de seus vários personagens, quanto pela composição de suas ilustrações, geralmente em contraste com cenários hiper-realistas e estranhamente familiares, causando uma quebra de expectativa, com peças visuais marcantes e um estilo único.

Mencionando agora uma autora de quadrinhos, destaca-se a renomada Emil Ferris, vencedora do prêmio Eisner com a sua Graphic-novel “Minha coisa favorita é monstro”, lançada em 2017.

O quadrinho se passa em Chicago, na década de 1960, e é inteiramente produzido em formato de diário. O enredo se volta para uma garotinha de 10 anos, dona do diário, que é fissurada em filmes de terror e que tenta desvendar um misterioso assassinato. As ilustrações, ao longo da história, são reconhecidamente

¹ Imagens publicadas, em 2020 (figura 6) e 2021 (figura 7 e 8), no perfil de Trevor Henderson no Instagram. Disponível em: <https://www.instagram.com/trevorhenderson/>. Acesso em: 10 jul. 2021.

macabras, trazem um aspecto exagerado para caricaturas realistas, tornando até os personagens mais simples figuras apavorantes, as quais são desenhadas em “zoom” (Figura 9), com uma riqueza quase perturbadora de detalhes.

Figura 9 – Páginas da Graphic Novel “Minha coisa favorita é monstro”



Fonte: Minha coisa favorita é monstro (2017, p. 73 - 74)

Abordando de forma mais breve outro universo onde produções de terror são notórias por causarem sustos em seu público, é válido falar sobre o mercado dos jogos digitais. São inúmeros os lançamentos anuais desse gênero, cada um com suas criaturas e personagens que marcam o imaginário dos jogadores.

Um dos grandes marcos para os jogos de terror, sendo uma grande referência no âmbito de design de personagens na área, é a franquia de jogos Silent Hill. A série, contendo 5 jogos e 2 adaptações para o cinema, revolucionou o cenário do terror psicológico. A sinopse do primeiro jogo, lançado em 1999 para Playstation, pela empresa Konami, se passa na visão do protagonista Harry Manson, pai adotivo de Cheryl, uma garotinha de 7 anos. Após saírem de férias com destino a Silent Hill, acabam sofrendo um acidente, e a garotinha acaba desaparecendo pela cidade.

Embora não seja o primeiro jogo da franquia, o mais reconhecido pelo público é, sem dúvidas, o segundo lançamento, que segue uma história considerada mais profunda, seguindo outro protagonista, que vai a Silent Hill (e por consequência acaba perdido e preso na cidade, como no primeiro) após receber, misteriosamente, uma carta de sua falecida esposa vinda do local. É nesse jogo que surgem os personagens mais famosos e marcantes da saga, como o grotesco Pyramid Head, um ser humanoide, com uma estrutura de ferro no formato de uma pirâmide no lugar da

cabeça e sua característica faca gigante (Figura 11), Bubble Head Nurse, uma enfermeira distorcida e sem rosto (Figura 10), entre outros.

Figura 10 – Modelo 3d da rival Bubble Head Nurse



Fonte: Silent Hills 2 (2001)².

Figura 11 – Modelo 3d do rival Pyramid Head



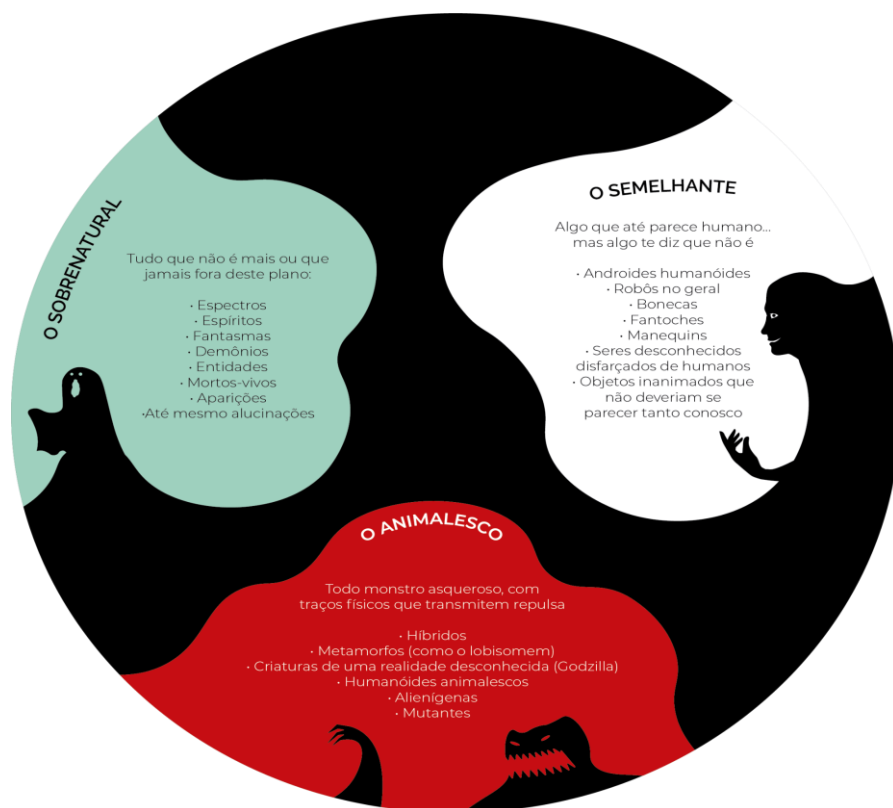
Fonte: Silent Hills 2 (2001)

² SILENT HILL MEMORIES. **Arte conceitual**. [S. l.: s. n.], 2001. Disponível em: https://www.silenthillmemories.net/sh2/arts_creatures_en.htm. Acesso em: 10 jul. 2021.

4 CLASSIFICAÇÃO PROPOSTA

Com base nas pesquisas realizadas, é sugerida a seguinte divisão em 3 tipos básicos de possibilidades de antagonistas: a) O sobrenatural (Tudo que não é mais ou que jamais fora deste plano, espectros, espíritos, fantasmas, mortos-vivos, aparições ou até mesmo alucinações); b) O grotesco (Todo monstro asqueroso, com traços que transmitem repulsa, principalmente, pelos aspectos físicos. Híbridos e metamorfos, como o lobisomem; criaturas selvagens de uma realidade desconhecida que até se assemelham com a nossa fauna, às vezes, até com nós mesmos, assumindo uma aparência humanoide, porém de maneira sombria; c) O semelhante (Robôs hiper-realistas, bonecas, fantoches, seres inanimados, objetos que não deveriam se parecer tanto conosco, cujos olhos frios parecem guardar algum segredo hediondo ou, até mesmo, os seres que inicialmente se assemelham com um ser humano, mas logo revelam que estão longe disso).

Figura 12 – Gráfico ilustrando a catalogação



Fonte: elaborada pela autora

A partir dessa classificação, serão analisadas, a seguir, cerca de duas criaturas por nicho, para entender melhor os aspectos do medo em cada um.

5 ANÁLISE DE SIMILARES: DESTRINCHANDO CRIATURAS

A partir deste ponto, o objetivo principal é analisar, visualmente, por meio de imagens e revisitando conceitos discutidos, o que causa medo em relação aos antagonistas de cada seção da divisão apresentada anteriormente, com o fito de definir diretrizes para sustentar o processo criativo final.

Para isso, serão citadas observações ligadas ao capítulo teórico, reiterando aspectos amedrontadores já mencionados, bem como, é claro, serão destacados os conceitos e teorias de design de personagem, retirados do livro “Creating characters with personality”, publicado em 2016, pelo animador e cartunista Tom Bancroft, que foi a referência base deste tópico.

5.1 O sobrenatural

Para encetar, serão aprofundadas, nesta seção, as criaturas do outro plano, os não vivos, espíritos, espectros ou simplesmente entidades.

Iniciando com o anteriormente citado Babadook, antagonista do filme de mesmo nome, questiona-se: Por que esse é considerado um personagem tão marcante?

Desconsiderando suas aparições e a narrativa geral, o design em si é até bem simples. A partir do momento em que ele é visto, no filme, com mais frequência, percebe-se que se trata, justamente, de uma ilustração em um livro infantil (Figura 13), porém, o simples pode ser notável se usado da forma correta.

Seu design, mais grotesco do que deveria ser, tendo em vista seu contexto infantil, com seu sorriso recheado de dentes e olhos inexpressivos, sem uma íris para nos encarar de volta, acaba pegando o público desprevenido. Sua estranheza pelo contexto já causa desconforto.

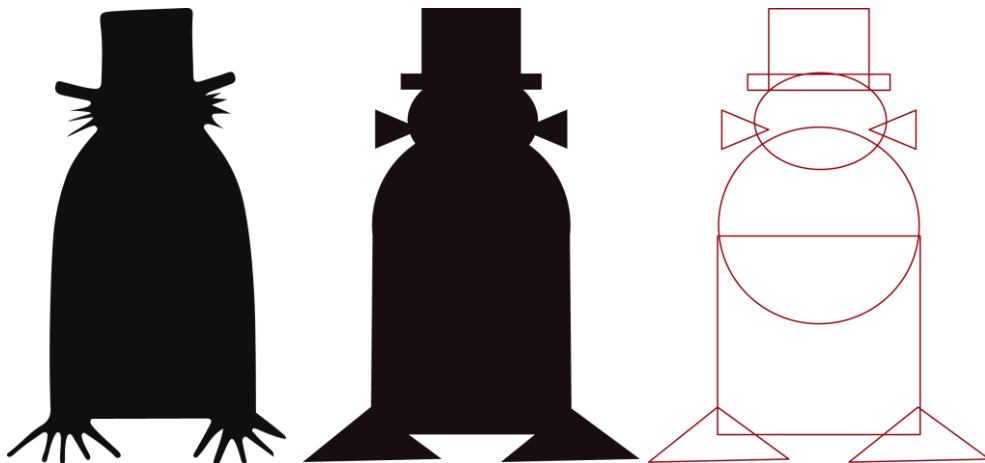
Figura 13 – Cena do Filme, quando Babadook aparece em sua versão ilustrada



Fonte: “O Babadook”, dirigido por Jennifer Kent (2014)

Esmiuçando suas formas, porém, é possível observar outro ponto a favor: Sua silhueta, embora simples, é facilmente reconhecível, o que o torna, também, difícil de se esquecer. Como é dito na obra de Bancroft, mesmo sem expressões faciais, roupas e poses, uma boa silhueta é capaz de transmitir personalidade e dar dicas de como será o personagem pertencente à mesma apenas por suas formas iniciais (BANCROFT, 2016)

Figura 14 – Análise das formas básicas do Babadook enquanto ilustração



Fonte: elaborada pela autora

O contorno de Babadook é explorado de várias formas no filme; além disso, diferentes itens, como casacos e outros objetos, se vistos de um certo ângulo, com iluminação precária, já remetem à figura, fazendo com que o cérebro do espectador

esteja sempre em alerta, tentando “ver” o monstro em contornos perdidos na escuridão, como é visto na figura 15. Além disso, falando de suas bases, seu formato que, à primeira vista parece redondo e familiar, em união com as extremidades pontiagudas que formam suas mãos, também remete a elementos vilanescos.

Figura 15 – Cena do filme O Babadook



Fonte: “O Babadook”, dirigido por Jennifer Kent (2014)

Outro personagem menos contemporâneo, porém, um clássico do cinema, é o espírito vingativo Freddy Krueger, vilão do filme “A hora do Pesadelo” (1984). Em vida, o adversário sobre-humano foi um assassino em série de crianças, que morreu após ser queimado vivo pelos pais rancorosos de suas vítimas. Após o incidente, ele passa a se manifestar no sonho das vítimas, perseguindo-as e continuando seu “trabalho”.

Além do filme ter marcado gerações, tanto pela sua premissa assustadora e original, tanto pelo apelo gráfico, seu antagonista é responsável por grande parte do crédito. Primeiro ponto, sempre importante de se citar, é sua silhueta marcante. Mesmo que pareçam apenas formas comuns de um homem cotidiano, é possível reconhecê-lo facilmente graças a aspectos como sua postura, seu figurino, com o icônico chapéu de pescador e blusa listrada e, claro, sua luva de couro adornada de lâminas afiadas, distinguindo-o dos demais.

Figura 16 – Análise da silhueta de Freddy Krueger



Fonte: Imagem de “A Hora do Pesadelo”, dirigido por Wes Craven (1986). Silhueta elaborada pela autora.

Junto a isso, tem-se o fator óbvio: seu rosto completamente deformado pelas chamas, com cicatrizes profundas que tornaram a textura de sua pele algo com aparência de derretido, pútrido. É interessante observar que, enquanto o primeiro exemplo desta categoria tem um viés mais sutil, lentamente sendo desenvolvido como algo assustador, este é mais direto ao ponto, sendo ameaçador logo na primeira vez que é introduzido.

Figura 17 – Imagem com detalhes da maquiagem do personagem



Fonte: Imagem promocional de “A Hora do Pesadelo”

5.2 O grotesco

Nesta seção, serão analisados seres pertencentes à classe dos grotescos. Como dito, esses são os monstros cujas características amedrontadoras são representadas principalmente pelos aspectos físico e visual.

Começando com não só uma, mas diversas criaturas vindas do mangá “Gyo”, pelo autor já citado, Junji Ito, destacam-se os “peixes insetos”. Eles surgem sob a premissa dos protagonistas da história, um casal que está despreocupadamente aproveitando suas férias à beira-mar, quando um desses peixes ataca um deles. Logo é descoberto que esses seres estão aparecendo por todo o Japão, sendo rapidamente uma ameaça em grande escala.

Essas bestas são bastante marcantes, tornando essa uma das histórias mais conhecidas de Ito, tanto por serem uma ameaça inesperada, quanto pelas suas possibilidades, afinal não são apenas peixes que adquirem essas novas anomalias.

Figura 18 – Criaturas do mangá “Gyo”



Fonte: Mangá Gyo, pelo autor Junji Ito (2001, p. 167 - 174)

No livro de Tom Bancroft, uma das técnicas citadas de como se criar um monstro é misturar características de animais. Por exemplo, o próprio Tom conta como, para fazer o icônico personagem “Mushu” (Dragão presente no filme animado Mulan, de 1998), ele mistura atributos de cobras, lagartos e até galinhas. Explicando mais a respeito da técnica, é dito que apenas recortar e colar uma parte de um animal em outro não, necessariamente, trará um resultado satisfatório: É necessário estudar a anatomia dos seres, preservando certos aspectos de cada, de modo que eles pareçam se completar ao invés de interferir um no outro (BANCROFT, 2016). Esse mangá é um ótimo exemplo de bom uso dessa técnica.

As partes de insetos não são apenas “coladas” nos peixes, é possível ver com detalhes como essa nova estrutura corporal se mescla à anatomia original dos animais, parecendo até natural, mas, ao mesmo tempo, sem deixar de transmitir uma sensação absurda de anormalidade.

Figura 19 – Imagens do mangá Gyo, focando na anatomia dos animais



Fonte: Mangá Gyo, pelo autor Junji Ito (2001, p. 36 - 61)

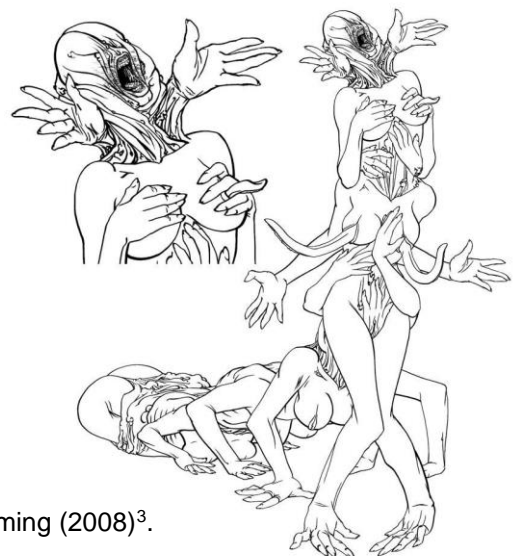
Mudando um pouco de foco para o mundo dos games, nesta seção, destaca-se novamente a franquia Sillent Hill. Embora toda a franquia possua inúmeras criaturas bizarras, para mais objetividade, será citada, especificamente, uma criatura do jogo “Sillent Hill: Homecoming”, lançado em 2008, pela empresa Konami.

Um dos monstros mais memoráveis e, com certeza, grotescos desse jogo, é o chefe “Asphyxia”. Essa criatura aparece como manifestação das memórias de uma mãe que sacrificou a própria filha em um ritual. Mais uma vez, partindo da mescla de características animais, sua aparência remete a de uma enorme centopeia, porém formada por vários corpos humanos deformados e mesclados juntos.

Figura 20 – Modelo 3D da personagem Asphyxia



Figura 21 – Concept art da personagem



Fonte: Silent Hills Homecoming (2008)³.

³ SILENT HILL MEMORIES. **Arte conceitual**. [S. l.: s. n.], 2008. Disponível em: https://www.silenthillmemories.net/sh5/arts_creatures_en.htm. Acesso em: 10 jul. 2021.

5.3 O semelhante

Para finalizar as análises, o foco, nesta seção, será dado àqueles que, estranhamente, são parecidos com humanos, às vezes até demais.

A análise parte da antagonista do conto “The Fashion Model”, último capítulo do mangá “Souichi's Diary of Curses”, novamente, criado por Junji Ito, em 1997, Fuchi. A personagem é uma serial killer canibal, a qual também atua como modelo para enganar suas vítimas. Como se esse fato, por si só, não fosse o suficiente, sua aparência, ao mesmo tempo que aparenta uma certa fragilidade, tem traços bizarros que tornam sua mera presença uma ameaça.

Sua estrutura engana, por ser alta e extremamente esguia, dando uma aparência erroneamente fraca, apresentando também a impressão de que é fácil de ser derrotada em um confronto. Em contrapartida, seu rosto alongado é marcado por uma expressão sanguinária, um sorriso maior do que deveria ser possível, com dentes estranhamente afiados, bochechas profundas e olhos pequenos rodeados por um baixo relevo que os tornam ainda mais penetrantes.

Figura 22 – Cenas do conto “Fashion Model” no mangá “Souichi's Diary of Curses”



Fonte: Mangá Souichi's Diary of Curses, pelo autor Junji Ito (1997, p. 202 - 206)

Ela possui uma silhueta bem distinta dos demais, tornando a personagem bastante memorável para o leitor (e até mesmo para o autor, pois Junji Ito já declarou Fuchi como uma de suas criaturas mais assustadoras). Além disso, sua composição, no geral, segue os padrões conhecidos por caracterizarem inimigos: elementos pontiagudos, uso constante de formas triangulares, além do óbvio, aparência extremamente perturbadora.

6 DIRETRIZES PROJETOVAIS E PRÓXIMOS PASSOS

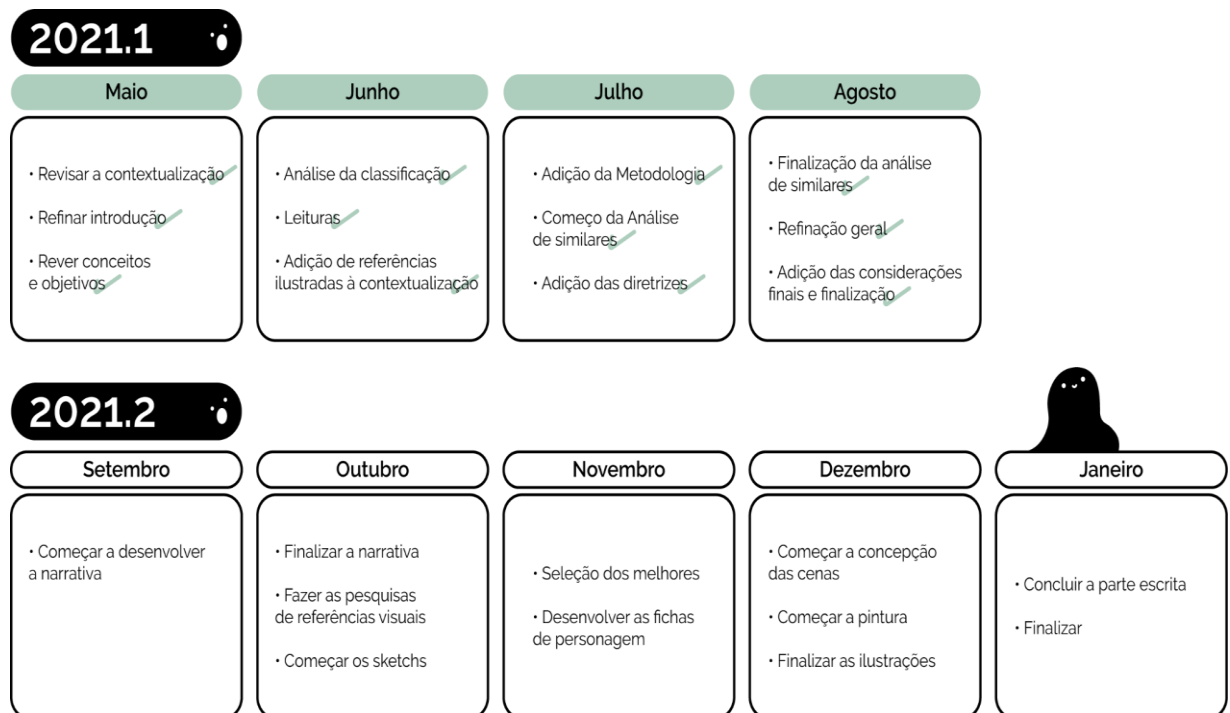
A partir das análises realizadas, conclui-se que, para alcançar resultados mais abrangentes, o projeto deveria seguir certas diretrizes, sendo elas:

- Produzir uma família de 3 personagens de um mesmo universo fictício, com o propósito de se alcançar uma unidade visual satisfatória na ambientação do projeto final;
- Cada um desses personagens terá uma ilustração finalizada e uma ficha de personagem em preto e branco, detalhando melhor sua estrutura, totalizando 6 imagens no total;
- Cada uma dessas criações deve pertencer a uma categoria da classificação proposta anteriormente (um animalesco, um sobrenatural e um semelhante), para se obter maior pluralidade de formas e características (mas sempre seguindo a mesma ambientação);
- As ilustrações serão inteiramente digitais, voltadas para o mundo dos quadrinhos, por maior afinidade da autora com o estilo;
- As imagens terão seu destaque trabalhado a partir do contraste de luz e sombras, sem o uso de cores muito divergentes, para maior foco nas criaturas em si.

7 CRONOGRAMA

Nesta seção, segue o que ocorreu na primeira fase do desenvolvimento do projeto, bem como os próximos passos planejados para o segundo semestre e segunda fase. Cada passo do método de criação foi arranjado com o passar dos meses, como mostra a figura a seguir:

Figura 23 – Cronograma



Fonte: elaborada pela autora

8 PROCESSO CRIATIVO

Nesta etapa, será abordado todo o processo criativo baseado nos passos da metodologia de criação citada no início, desde a narrativa até o desenvolvimento dos personagens e suas características. Inicia-se, então, a primeira fase desta seção: Definir os aspectos psicológicos do personagem. Para tal, fez-se necessária a elaboração de um breve conto ambientando o universo onde tudo seria pensado.

8.1 Uma breve historieta

A inspiração principal é utilizar-se de um tipo de narração semelhante à de lendas urbanas passadas de boca a boca, em locais pacatos, por seus próprios habitantes, proporcionando a oportunidade de pessoas, que moram em cidades menores, poderem facilmente se relacionar.

O intuito é fazer com que os fenômenos descritos passem a impressão de que poderiam acontecer em qualquer lugar. Essa decisão foi inspirada tanto por vivências pessoais da autora quanto por obras com essa mesma premissa, ponto em comum que foi observado na maior parte das obras descritas na Análise de Similares. Observa-se que os locais retratados são, comumente, cidades pequenas, vilas mais contidas e até mesmo sua própria casa. Então, é esse princípio que buscamos para compor o universo fictício a ser desenvolvido.

A partir de todas essas observações, o seguinte trecho foi composto:

“Já reparou como cidades pequenas tendem a terminar seus dias mais cedo? Às 19h, às vezes até mais cedo, as lojinhas começam a se fechar, as pessoas se resguardam em suas casas, tornando as ruas silenciosas e vazias... Diferente do eterno frenesi das cidades grandes.

Talvez por que seus habitantes sejam mais tradicionais, talvez por que muitos precisam acordar cedo no dia seguinte? Quem sabe?

Mas, na nossa cidade... temos uma razão. Quando a lua está alta, projetando suas sombras distorcidas entre os becos, talvez seja possível escutar barulhos onde deveria haver apenas silêncio, vultos em locais inesperados ou, até mesmo, vozes te chamando para um destino incerto. Mas acredite, você não vai querer saber o que está naquele corredor com uma luz estranhamente tremeluzente do mercadinho da esquina, ou naquele pedacinho de mato à beira da estrada que se mexeu de forma estranha sem nenhum sinal de vento.”

Fonte: elaborada pela autora

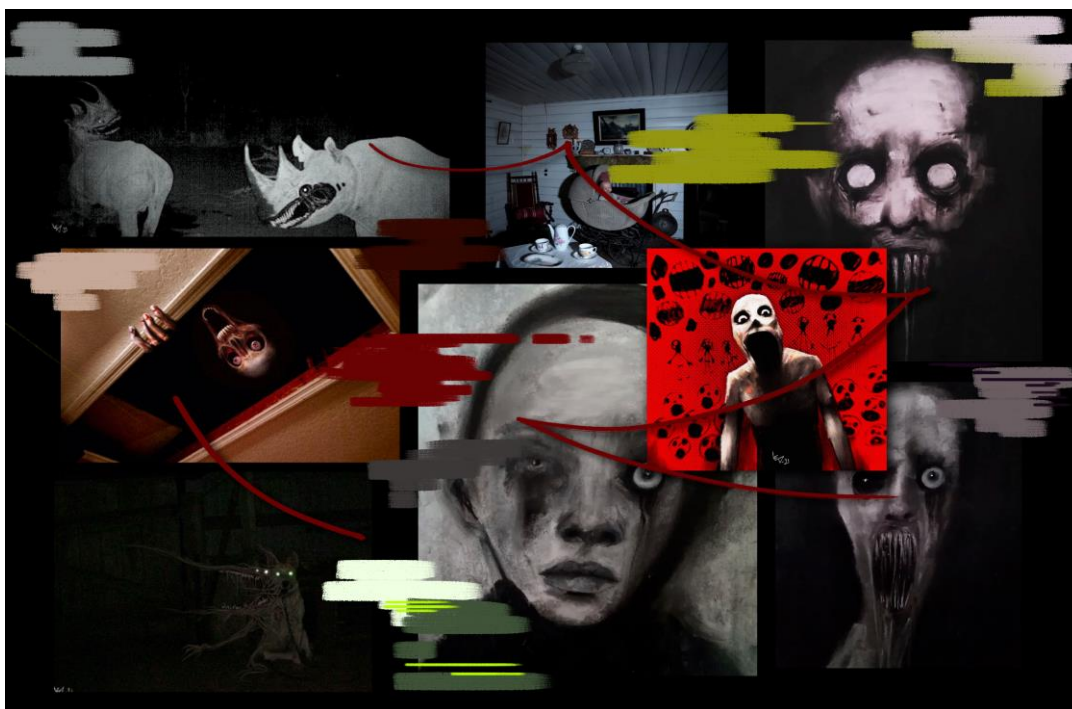
O pequeno conto descrito busca trazer elementos familiares, de uma forma não muito específica, a fim de passar a ideia de que pode ser em qualquer lugar. A cidade não ter um nome oficial também é uma decisão voltada para esse objetivo. Os poucos locais expostos buscam servir apenas de ponte para apresentar os personagens.

8.2 Referências visuais

A partir da narrativa criada, foi realizada uma pesquisa de referências visuais, buscando abranger a atmosfera proposta. Já que o ponto de vista é voltado para lendas e contos ditos pelos próprios habitantes, o foco foi direcionado para estilos de ilustrações que remetesse a imagens da vida real tidas como sobrenaturais, além de se inspirar em paletas menos saturadas, com tons mais escuros, para contribuir para o ar sombrio das criações.

Como fruto dessa pesquisa, foi desenvolvido o moodboard do projeto.

Figura 24 – Moodboard do projeto



Fonte: compilação da autora⁴

⁴ Montagem a partir de imagens coletadas nos perfis do Instagram @amyscript, @leovincible, @madziowa_p. Disponível em: <https://www.instagram.com/amyscript/>, <https://www.instagram.com/leovincible/> e https://www.instagram.com/madziowa_p/. Acesso em: 5 dez. 2021.

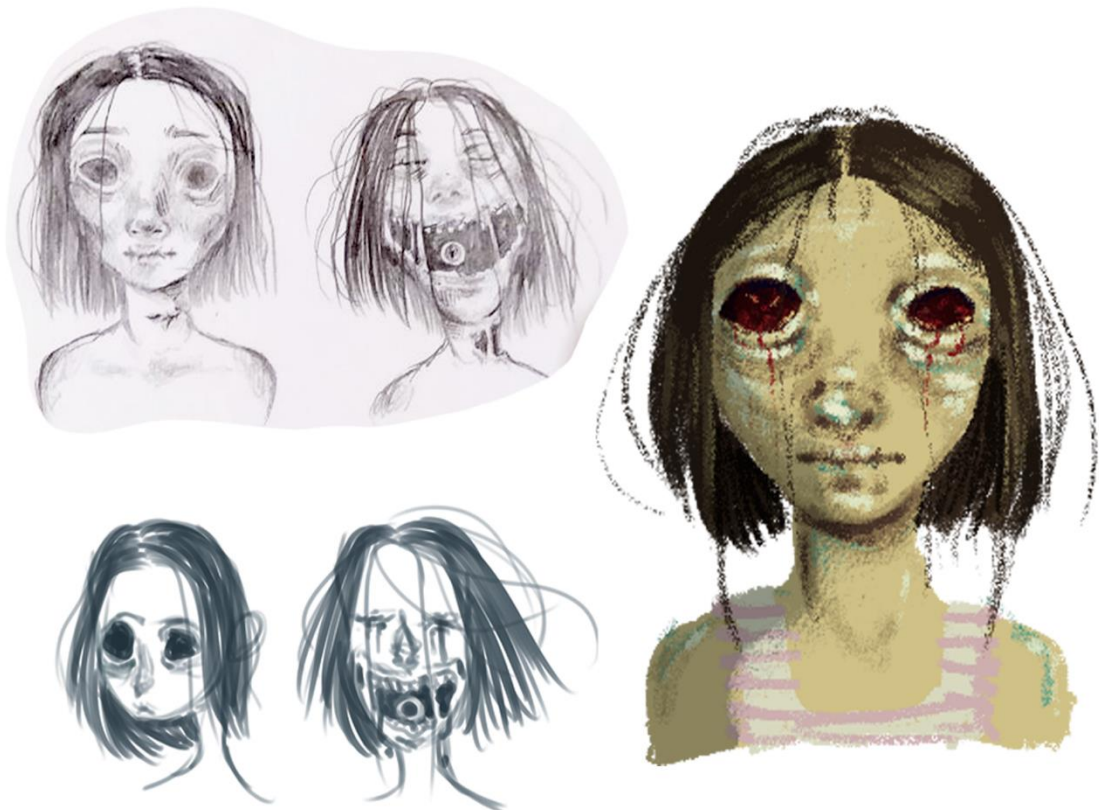
Essa coleta de referências foi muito importante para dar origem a insights de como as imagens seriam compostas e para definir um estilo a ser seguido.

8.3 Ideias e rascunhos

Nesta fase, surgiram as ideias iniciais. Baseando-se na narrativa, no moodboard e nas diretrizes – em que cada personagem deveria ser de uma categoria – os primeiros sketches nasceram.

Começando por ideias do gênero sobrenatural, a definição primária foi que essa criação seria um espírito, por ser um tipo de conto muito comum entre as histórias contadas (como visto nos capítulos teóricos deste projeto).

Figura 25 – Sketches iniciais do gênero sobrenatural



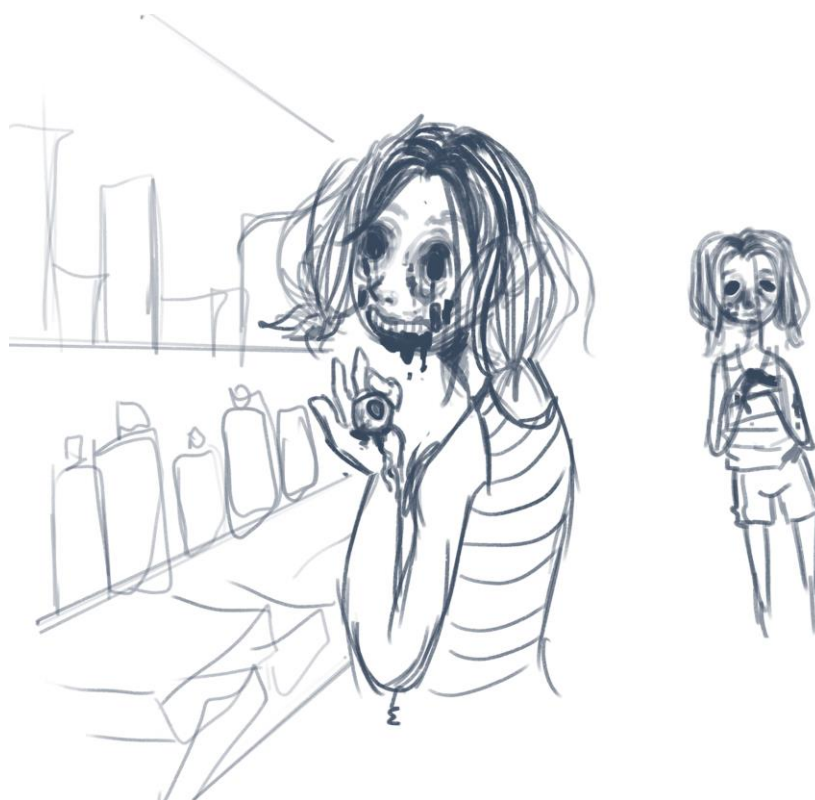
Fonte: elaborada pela autora

O visual foi bastante inspirado pelo conceito do próprio Freddy Krueger, pois as características da morte do ser em vida se perpetuam em sua aparência pós morte (no caso, a ausência dos olhos, arrancados em seu falecimento). A personagem

em questão, então, seria um espírito vingativo de uma criança, que, após uma morte traumática, teria ficado presa nesse plano, em busca de justiça. Como? Caçando os olhos de desafortunados que cruzaram seu caminho.

Parte do conceito também foi imaginar onde cada entidade poderia estar localizada. No caso dessa, o local pensado foi seu possível local de óbito: Um mercado. Essa escolha também foi sustentada por este ser um local bastante comum do nosso dia a dia, geralmente muito movimentado. Porém, ela só apareceria nos últimos momentos do dia, com o estabelecimento prestes a se fechar, já com bem menos clientes, em um de seus longos e vazios corredores.

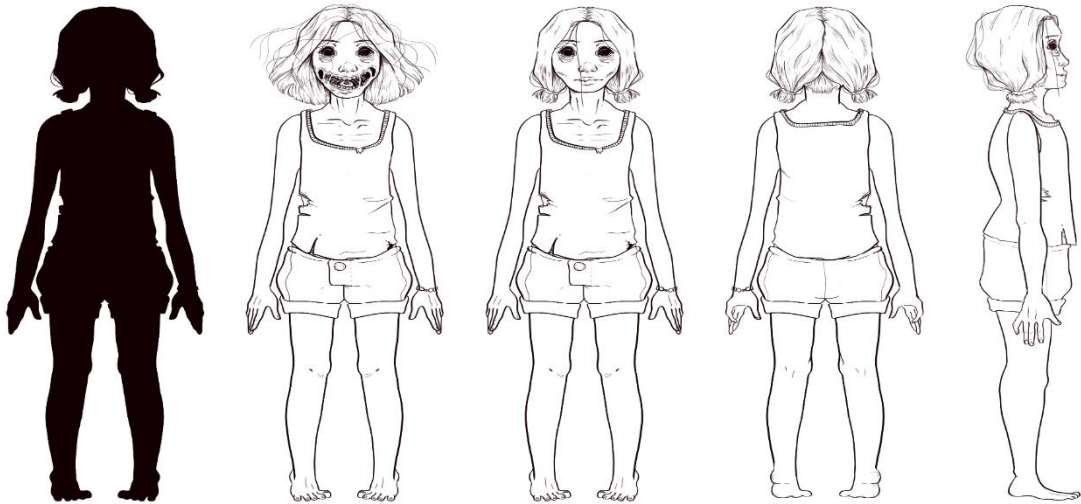
Figura 26 – Estudos sobre a menina



Fonte: elaborada pela autora

Sua estética seria bem voltada para um visual cadavérico, com um tom de pele esverdeado e suas roupas teriam cores pouco saturadas e rasgos, como se fossem muito velhas. Ela teria uma silhueta mais simples, com formas mais arredondadas, remetendo a apenas uma criança comum, justamente para enganar suas vítimas.

Figura 27 – Ficha técnica da menina



Fonte: elaborada pela autora

Já no gênero animalesco, houve mais variações de como a criatura poderia ser representada. A localização desse ser foi pensada, porém de forma mais rápida: Matagais. Desde o início, ela foi pensada como uma entidade que iria se esconder em locais úmidos, moitas, tocas ou até em plantações, com o objetivo principal de atrair suas presas. Fundamentados nesse pensamento primário, surgiram os primeiros sketches:

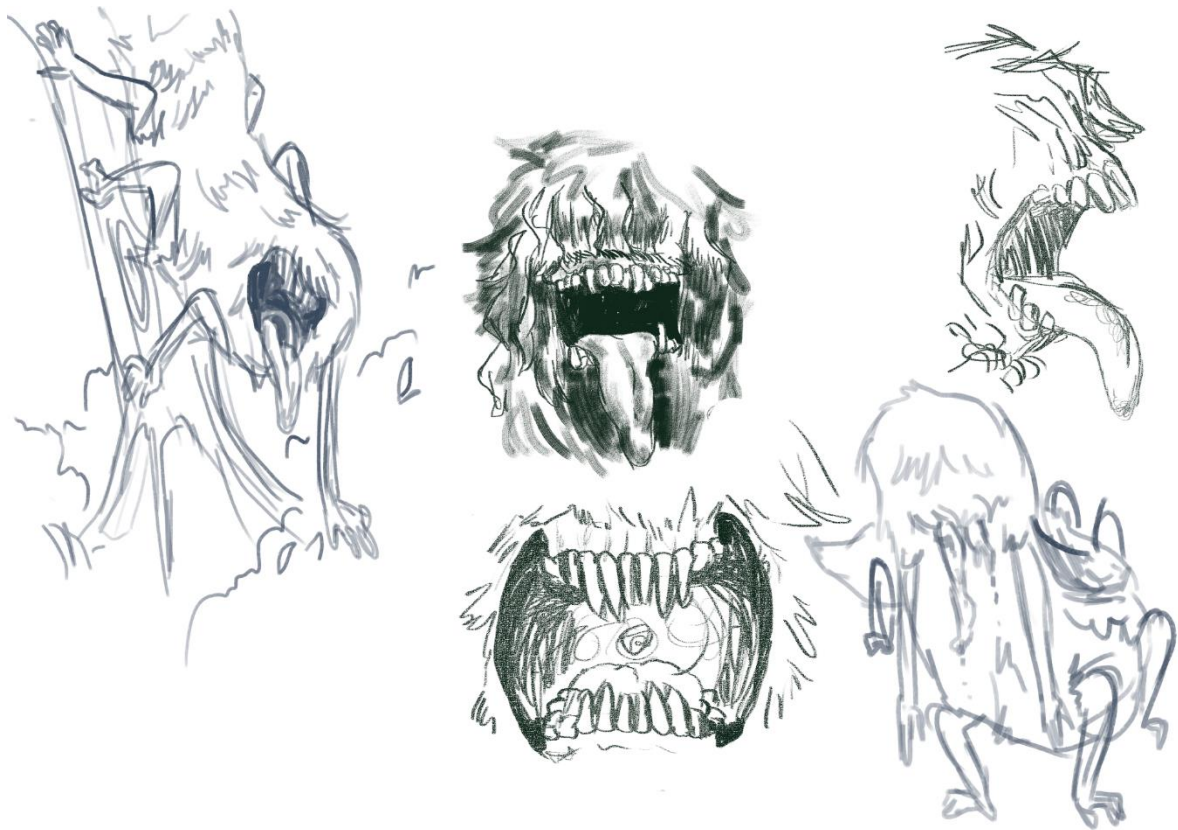
Figura 28 – Sketches iniciais do gênero animalesco



Fonte: elaborada pela autora

No começo, o conceito era que o animal se assemelhasse a um inseto, mais especificamente, lacraias. Além de serem naturalmente assustadoras por serem carnívoras, venenosas e terem uma estética não muito agradável para muitos, de acordo com o site do Instituto Vital Brasil, são seres noturnos que gostam de se esconder em locais úmidos e escondidos, o que se encaixa no objetivo. No entanto, optou-se por não apenas fazer uma versão gigante do inseto, mas ir alterando pequenos aspectos, para parecer realmente um animal novo.

Figura 29 – Alguns estudos do monstro

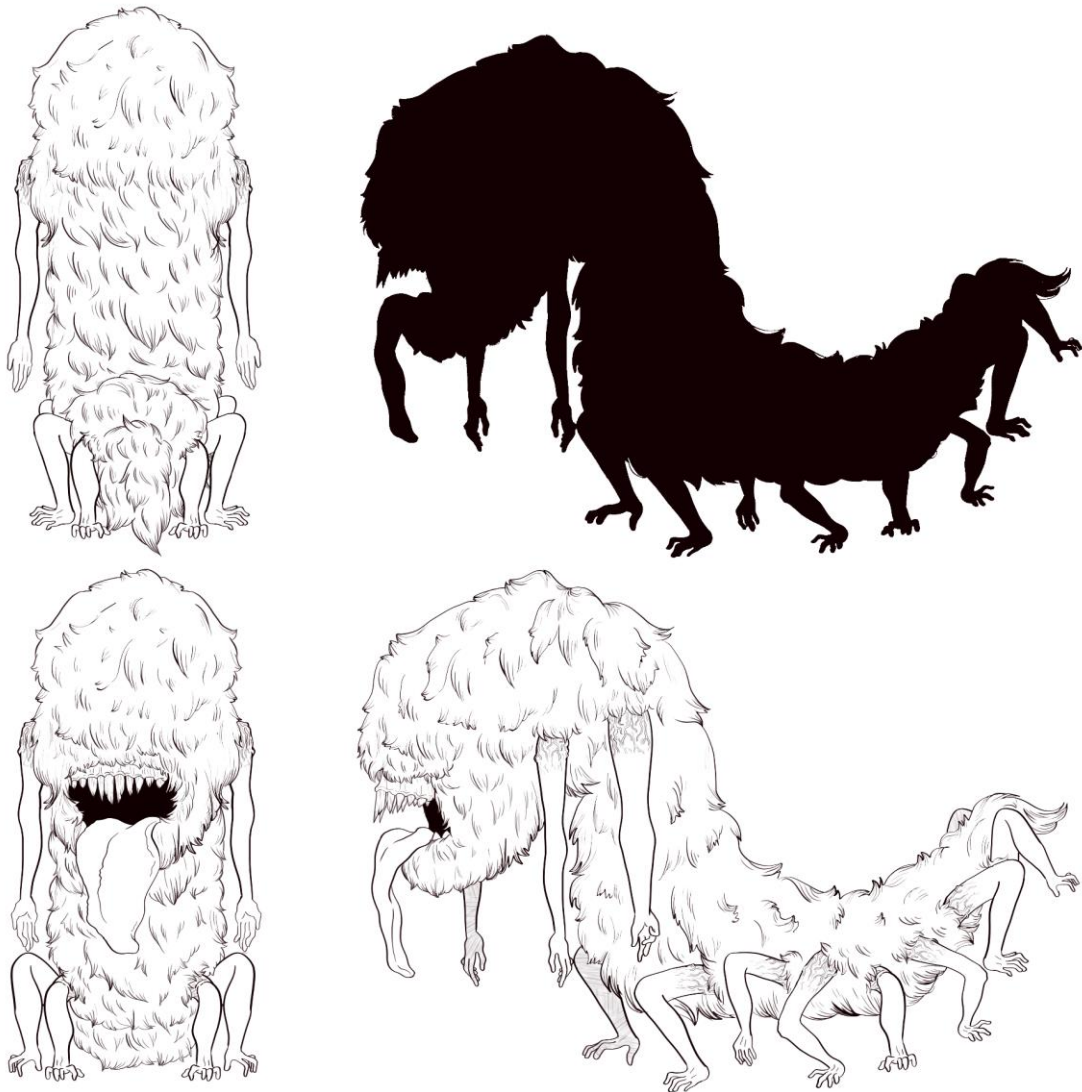


Fonte: elaborada pela autora

A partir dessas experimentações, a criatura ganhou um corpo alongado e muito peludo, mais assemelhado a uma lagarta urticante (ou taturana), uma boca mais inspirada pelos mamíferos, com longos dentes e uma língua que, vez ou outra, cairia para fora. E sua característica principal: 9 patas de cada lado, dessa vez representadas por braços humanos. A explicação fictícia para esses “braços” seria um tipo de traço evolutivo, o qual foi desenvolvido para tentar imitar sua principal presa (nós, seres humanos) com o objetivo de atraí-las mais facilmente. Trazendo para um lado mais analítico, o propósito foi de, também, causar desconforto ao mostrar

elementos humanoides em uma quantidade não natural, presos a uma criatura que em nada se assemelha a um de nós. Sua forma geral foi pensada com o propósito de ser marcante, ao mesmo tempo que é capaz de se disfarçar em seu habitat.

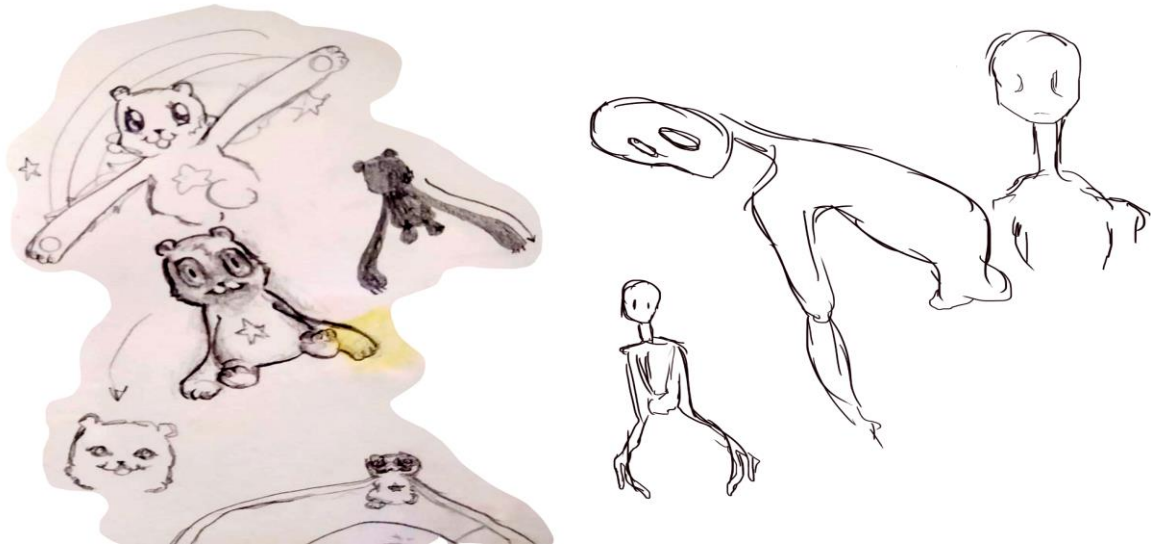
Figura 30 – Ficha técnica do monstro



Fonte: elaborada pela autora

O gênero do semelhante ou desconhecido foi, sem dúvida, o mais difícil de se representar. As ideias foram indo e voltando de brinquedos abandonados em lojas a estátuas que mudam de posição dependendo do dia, mas nenhum parecia se encaixar direito no universo geral de forma natural.

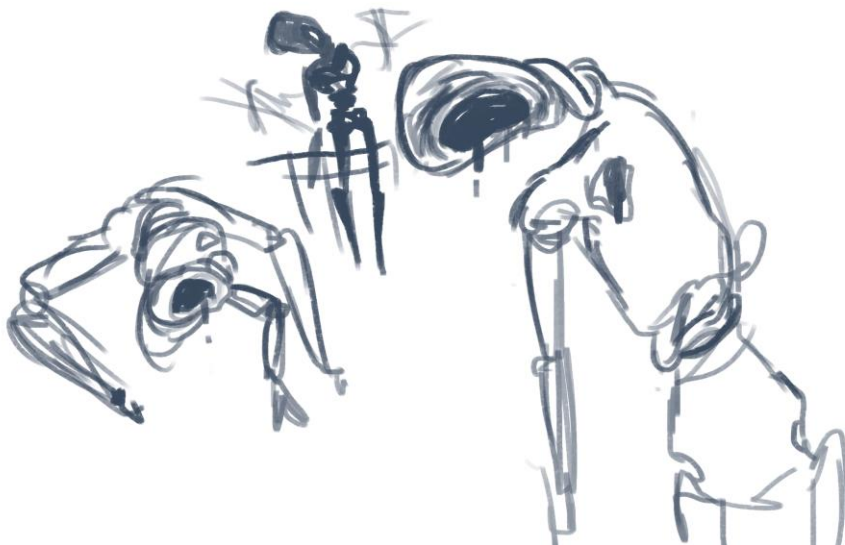
Figura 31 – Sketchs iniciais do gênero semelhante



Fonte: elaborada pela autora

Foi quando um conceito surgiu no meio das tentativas: Manequins. Não um manequim simples, mas uma carcaça, esquecida pelo tempo, deteriorada por eventos desconhecidos, abandonada em um ponto afastado da cidade, não se sabe por quem nem quando ao certo. Assim nasceu a primeira representação visual:

Figura 32 – Estudos do manequim



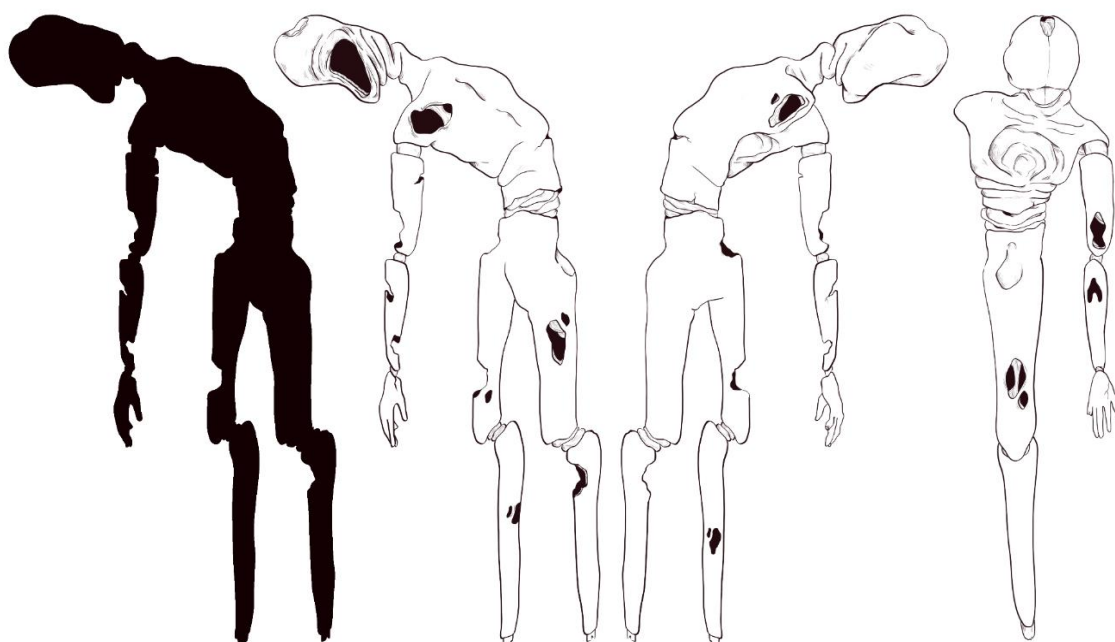
Fonte: elaborada pela autora

O manequim seria uma entidade que um dia surgiu na entrada da nossa cidade fictícia. Não se sabe quem o colocou ali e ninguém se sente confortável em

tentar tirá-lo, pois sua atmosfera causa profundo desconforto em quem está por perto, principalmente à noite. Não se sabe do que ele é capaz ao certo, mas reza a lenda que, se olhar entre as fissuras de seu corpo, é possível enxergar o que parece carne.

Sua estética foi pensada para evocar o efeito do plástico ao derreter, como se aquela coisa ou ser já tivesse sofrido alguns acidentes envolvendo fogo. Por causa disso, ele possui aberturas em sua superfície, além de uma estrutura corporal retorcida, tendo como principal característica sua cabeça empennada e pendente para o lado, lembrando vagamente a silhueta de uma pessoa enforcada, pendurada.

Figura 33 – Ficha técnica do manequim



Fonte: elaborada pela autora

A aparência de manequim foi escolhida justamente para se encaixar em algo que lembre a aparência humana, mas, quanto mais você chega perto e enxerga melhor, mais aquilo deixa de ser reconhecível como algo análogo a quem vê. Além disso, o seu perfil torto e retorcido teria o objetivo de distorcer ainda mais essa imagem semelhante, de forma tal que desperte curiosidade de entender o que está acontecendo com aquele ser.

Então, concluindo, os 3 personagens escolhidos para protagonizar esse projeto foram batizados de: A garota do mercado, O Devorador e O distorcido.

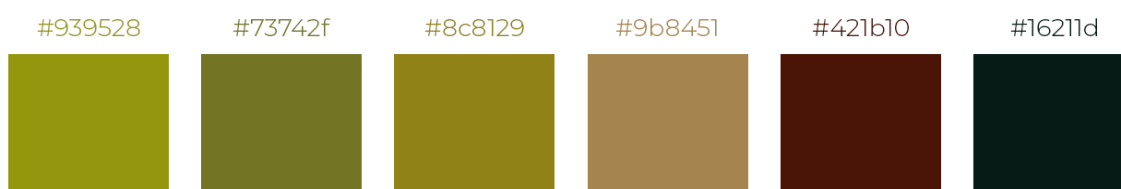
8.4 Decisões finais

Após todo o processo de organizar as ideias, fazer os rascunhos e definir nossos 3 personagens principais, se deu início a confecção das fichas técnicas dos personagens e das ilustrações finais, sempre tomando-se como base as diretrizes escolhidas.

Como o objetivo é alcançar um cenário mais sombrio, para a escolha da paleta de cores, optou-se, no geral, por cores análogas (com poucas complementares), com pouco brilho (exceto por alguns detalhes), dando uma ênfase maior para os contrastes de saturação entre as luzes e sombras da composição. Isso porque, de acordo com o autor Bancroft, cores mais escuras remetem mais facilmente ao conceito de maldade (BANCROFT, 2006).

Os tons principais variam de um marrom escuro para um verde musgo, mais amarelado, baseados nos princípios vistos na obra “A psicologia da cores: como as cores afetam a emoção e a razão”, na qual é dito que marrom é uma das cores menos apreciadas, logo serviria para causar um leve desconforto na composição geral, além de que o verde mais amarelado, por si só, já é considerado a cor do veneno. E, em especial, o verde musgo ou militar é um dos menos apreciados (HELLER, 2018).

Figura 34 – Paleta de cores principal



Fonte: elaborada pela autora

A composição geral das ilustrações principais foi pensada para remeter a fotos amadoras, sendo tiradas de longe, sempre com um enquadramento mais irregular (com exceção da imagem do Manequim, pois seria possível uma “foto” mais centralizada, visto que o ser permanece estático na maioria do tempo).

Por fim, estes foram os resultados finais:

Figura 35 – Ilustração final “A Menina do Mercado”



Fonte: elaborada pela autora

Figura 36 – Ilustração final “O Devorador”



Fonte: elaborada pela autora

Figura 37 – Ilustração final “O Manequim”



Fonte: elaborada pela autora

9 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho se originou com a intenção de propor um guia e acabou por se transformar em um projeto original que aplica os métodos estudados. Porém, no geral, a intenção permaneceu a mesma: apresentar uma base de pesquisa acessível, juntamente a um método de criação aplicado como exemplo para futuros artistas interessados no tema.

Em suma, é possível observar que a pesquisa teórica abre diversas possibilidades de criação. Com o método escolhido sendo versátil e se encaixando em diversos temas, é importante concluir que ter em mente as motivações estudadas em cada subgênero do horror auxilia ainda mais durante o processo criativo.

Além disso, a parte prática permitiu alguns esclarecimentos pessoais da autora, os quais podem vir a ser úteis para possíveis leitores deste trabalho. Primeiramente, é válido ressaltar que, ao criar uma narrativa voltada para um local semelhante ou baseado em vivências pessoais do dia a dia, os rascunhos e ilustrações-fluíram com mais facilidade.

Isso por que enquanto criativa, foi percebido que, para criar algo totalmente novo é importante observar o que já existe ao seu redor e se perguntar o que pode surgir a partir disso. Tanto a análise de similares – para entender um pouco sobre o pensamento de outros autores do meio – como, principalmente, a imaginação de quais locais da vida cotidiana seriam mais propensos para o surgimento de tais seres deram um direcionamento muito mais claro para as criações.

Outro ponto notado foi como a classificação sugerida neste trabalho – ainda que não abranja todas as possibilidades – é um norteador importante para ajudar a escolher um caminho a seguir. Possuir esse pequeno apanhado de opções baseadas em obras já feitas mostrou-se um bom meio de se direcionar para um objetivo mais específico.

Então, faz-se relevante adicionar que, ao criar um personagem, é aconselhável conhecer bem o meio que você está explorando, fazer pesquisas, observar como outras criações foram realizadas, identificar certos padrões e basear-se nos resultados já existentes para decidir o melhor caminho para o seu projeto. Detalhes como esses, muito possivelmente, serão o guia principal do seu processo criativo.

Tendo tudo isso em mente, acredita-se que os resultados finais foram satisfatórios, tanto em termos teóricos – com pesquisas e aprendizados – quanto nos aspectos práticos. Visto que todo o conteúdo de apoio reunido na primeira etapa do trabalho e o bom encaminhamento oferecido pela metodologia de desenvolvimento escolhida resultaram em um projeto que foi, no geral, de grande aprendizado pessoal, de certo as técnicas vistas aqui serão aplicadas pela autora novamente em possíveis projetos futuros.

REFERÊNCIAS

A HORA do Pesadelo. Direção: Wes Craven. Produção: Robert Shaye. [Califórnia]: New Line Cinema, 1984. DVD (91 min), son., color.

ALIEN: O oitavo passageiro. Direção: Ridley Scott. Produção: Gordon Carroll, David Giler, Walter Hill. [Londres]: Brandywine Productions, 1979. DVD (117 min), son., color.

A MOSCA. Direção: David Cronenberg. Produção: Stuart Cornfeld. [Toronto]: Brookfilms SLM Production Group, 1986. DVD (96 min), son., color.

ANIQUILAÇÃO. Direção: Alex Garland. Produção: Andrew Macdonald e Allon Reich. [Windsor]: Skydance Media, DNA Films e Scott Rudin Productions, 2018. DVD (115 min), son., color.

BANCROFT, Tom. **Creating characters with personality**. Nova York: Watson-Guptill, 2016.

BESSA, Diogo. The uncanny valley or the notion of corrupted being. *In*: INTERNATIONAL CONFERENCE ON ILLUSTRATION AND ANIMATION, 7., 2019, Viana do Castelo. **Proceedings** [...]. Viana do Castelo: Confia, 2019.

BOTELLO, Bruno. **6 melhores filmes de terror slasher de todos os tempos**. [S.l.]: ADOROCINEMA, 2021. Disponível em: <https://www.adorocinema.com/noticias/filmes/noticia-157499/>. Acesso em: 29 jan. 2022.

BRINQUEDO Assassino. Direção: Tom Holland. Produção: David Kirschner. [Califórnia]: United Artists, 1988. DVD (87 min), son., color.

CARROLL, Noël. The nature of horror. **The Journal of Aesthetics and Art Criticism**, [S. l.], v. 46, n. 1, p. 51-59, 1987.

ECO, Umberto. **Apocalípticos e integrados**. Lisboa: Difel, 1991. 428p.

FERRIS, Emil. **Minha coisa favorita é monstro**. São Paulo: Quadrinhos na Cia, 2019. v. 1. 416p.

FREUD, Sigmund. **O infamiliar [das Unheimliche]**. São Paulo: Autêntica, 2019.

GIL, José. **Monstros**. Lisboa: Quetzal Editores, 1994. 167p.

HELLER, E. **A psicologia das cores: como as cores afetam a emoção e a razão**. [S.l.]: Barcelona Editorial Gustavo Gili, 2018.

HENDERSON, Trevor. **Odd noises in empty rooms**. [S. l.: s. n.], 2020. Instagram: @trevorhenderson.

Instituto Vital Brazil. Disponível em: <<http://www.vitalbrazil.rj.gov.br/>>. Acesso em: 29 jan. 2022.

ITO, Junji. **Uzumaki**: a espiral do horror. Tóquio: Shogakukan, 2001. 200p.

ITO, Junji. **Gyo**. Califórnia: Viz Media, 2002. v. 1. 200p.

ITO, Junji. **Souichi's diary of curses**. Califórnia: Comics One, 2005. v. 6. 217p.

JENTSCH, ERNST. On the psychology of the uncanny (1906). **Angelaki: Journal of the theoretical humanities**, [S. l.], v. 2, n. 1, p. 7-16, 1997.

LOVECRAFT, Howard Phillips. **O horror sobrenatural em literatura**. São Paulo: Iluminuras, 1927.

MULAN. Direção: Tom Bancroft, Barry Cook. Produção: Pam Coats. [Flórida]: Walt Disney Pictures, 1998. DVD (95 min), son., color.

O BABADOOK. Direção: Jennifer Kent. [Adelaide, Austrália do Sul]: Causeway Films, 2014. DVD (94 min), son., color.

O BEBÊ de Rosemary. Direção: Roman Polanski. Produção: William Castle. Roteiro: Roman Polanski. Estados Unidos: Paramount Pictures, 1969. (136 min), son. color. Legendado. Port.

O EXORCISTA. Direção: William Friedkin. Produção: William Peter Blatty. [Washington DC]: Warner Bros Pictures, 1973. DVD (121 min), son., color.

O HOSPEDEIRO. Direção: Bong Joon-ho. Choi Yong-Bae. [Coreia do Sul], 2006. DVD (119 min), son., color.

RAMOS, Ana Margarida. Os monstros na literatura de cordel portuguesa deo século XVIII: relato de uma investigação. *In*: POZA, Sagrario López. (coord.) **Las noticias en los siglos de la imprenta manual**: homenaje a Mercedes Agulló, Herny Ettinghausen, Maria Cruz García de Enterría, Giuseppina Ledda, Augustín Redondo y José Simón. España: A Coruña, 2008. p. 181-189.

ROGER, M. Liandro *et al*. Character design: a new process and its application in a trading card game. *In*: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL, 15., 2016, São Paulo. **Proceedings** [...]. São Paulo: USP, 2016.

SHELLEY, Mary. **Frankenstein ou o prometeu moderno**. 1. ed. São Paulo: Saraiva, 2011. 244p.

SHELLEY, Mary. **Frankenstein**: or the Modern Prometheus. Londres: Lackington, 1818. 280p

SILENT Hill 2. 2. ed. Tóquio: Konami, 2001. (1 jogo eletrônico).

SILENT Hill Homecoming. Tóquio: Konami, 2008. (1 jogo eletrônico).

SOUZA, Gustavo Udson Paixão de Lira; CASTRO, Luis Felipe Thofehn.
Metodologia de projeto gráfico aplicada ao design de personagens para animação. 2014. 187f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Tecnologia em Design Gráfico) – Departamento Acadêmico de Desenho Industrial, Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, 2014.

STOKER, Bram. **Drácula.** [S. l.]: Broadview Press, 1997.

THE CALL of Cthulhu. Direção: Andrew Leman. Produção: Sean Branney, Andrew Leman. [Califórnia]: H. P. Lovecraft Historical Society, 2005. DVD (47 min), son., color.