

Enrico De Franceschi Hoefel

**“A SOMBRA SOBRE DESTERRO”
DESENVOLVENDO UM ESTILO GRÁFICO DE TERROR
INSPIRADO NA OBRA DE FRANKLIN CASCAES
SOB A NARRATIVA DE LOVECRAFT**

Projeto de Conclusão de Curso submetido ao
Curso de Design da Universidade Federal de Santa
Catarina para a obtenção do Grau de Bacharelado
em Design.

Orientador:

Prof. Dr. Wiliam Machado de Andrade

Florianópolis

2019

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor
através do Programa de Geração Automática da Biblioteca Universitária da UFSC.

Hoefel, Enrico De Franceschi

A Sombra sobre Desterro : Desenvolvendo um estilo gráfico de terror inspirado na obra de Franklin Cascaes sob a narrativa de Lovecraft / Enrico De Franceschi Hoefel ; orientador, Wiliam Machado de Andrade, 2019.
135 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) -
Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de
Comunicação e Expressão, Graduação em Design, Florianópolis,
2019.

Inclui referências.

1. Design. 2. Animação de terror. 3. Estilo gráfico de terror. 4. Design de personagens. 5. Style Guide. I. Andrade, Wiliam Machado de . II. Universidade Federal de Santa Catarina. Graduação em Design. III. Título.

Enrico de Franceschi Hoefel

**“A SOMBRA SOBRE DESTERRO”
DESENVOLVENDO UM ESTILO GRÁFICO DE TERROR
INSPIRADO NA OBRA DE FRANKLIN CASCAES
SOB A NARRATIVA DE LOVECRAFT**

Este Projeto de Conclusão de Curso (PCC) foi julgado adequado para obtenção do Título de Bacharel em Design e aprovado em sua forma final pelo Curso de Design da Universidade Federal de Santa Catarina.

Florianópolis, 05 de DEZ. de 2019.

Prof^ª. Mary Vonni Meürer, Dra. Coordenadora do Curso de Design UFSC

Banca Examinadora:

Prof. Wiliam Machado de Andrade, Dr. (Universidade Federal de Santa Catarina)

Prof.^a, Mônica Stein, Dr.^a (Universidade Federal de Santa Catarina)

Prof. Clóvis Geyer Pereira, Me. (Universidade Federal de Santa Catarina)



Professor Orientador
Universidade Federal de Santa Catarina

AGRADECIMENTOS

Aproveito este momento para deixar meu agradecimento a pessoas que tiveram um papel importante no processo de desenvolvimento deste trabalho: ao Wiliam Machado de Andrade, meu orientador, por sua dedicação em me manter focado e por acreditar até o fim em minhas habilidades e meu potencial, assim como no potencial deste projeto.

Gostaria de agradecer à banca, Mônica Stein e Clóvis Geyer Pereira, por terem o conhecimento e habilidades para estarem comigo nesta etapa final, me avaliando justamente e por suas considerações finais, que agregaram muito ao trabalho.

Agradeço também a minha família e amigos pelo suporte emocional e por pareceres importantes durante esta trajetória.

Agradeço a UFSC, seu corpo docente e servidores.

A emoção mais antiga e mais forte da humanidade é o medo, e o mais antigo e mais forte tipo de medo é o medo do desconhecido.

(H. P. Lovecraft, 1939)

RESUMO

O objetivo deste trabalho é traçar um paralelo entre o estilo narrativo presente nas obras do autor americano de terror, H. P. Lovecraft e o universo fantástico das obras de Franklin Cascaes, para elaboração de um *style guide* destinado a uma animação autoral 2D no gênero de terror, baseado na obra dos dois autores. A partir da identificação de padrões gráficos e definido um estilo dentro do gênero aplicado ao design dos personagens, a proposta do projeto visa à confecção do guia com o estilo de desenho para nortear a equipe de produção da animação intitulada “A Sombra sobre Desterro”.

Palavras-chave: Animação de terror. Estilo gráfico de terror. Design de personagens. *Style guide*. Franklin Cascaes. H.P. Lovecraft.

ABSTRACT

The objective of this work is to draw a parallel between the narrative style present in the works of the American horror author, HP Lovecraft and the fantastic universe in the works of Franklin Cascaes, to elaborate a style guide for a 2D authorial animation in the horror genre, based on the work of the two authors. From the identification of graphic patterns and defining a style within the genre applied to character design, the project proposal aims to make the guide with the drawing style to assist the animation production team of the animation entitled "The Shadow over Desterro".

Keywords: Horror animation. Horror graphic style. Character design. Style guide. Franklin Cascaes. H.P. Lovecraft.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Desenho de Franklin Cascaes em técnica nanquim.....	36
Figura 2 - Imagem do jogo da Red Hook “ <i>Darkest Dungeon</i> ”	45
Figura 3 - Ilustração de Bernie Wrightson do conto “ <i>Cool Air</i> ” de H.P. Lovecraft.....	46
Figura 4 - Cena da animação “ <i>Coraline</i> ”.....	47
Figura 5 - Cena da animação “ <i>Perfect Blue</i> ”.....	48
Figura 6 - Painel semântico: personagem “Bruxa”.....	55
Figura 7 - Desenho de Franklin Cascaes “Bruxa metamorfoseia um sapato”.....	55
Figura 8 - Desenho de Franklin Cascaes “Bruxa rouba armadilha”.....	56
Figura 9 - Desenho de Franklin Cascaes “Bruxa galinha choca”.....	56
Figura 10 - Desenho de Franklin Cascaes “Bruxas roubam a lancha baleeira...”.....	57
Figura 11 - Construção conceito do rosto: personagem “Bruxa”.....	57
Figura 12 - Construção conceito do corpo: personagem “Bruxa”.....	58
Figura 13 - Alternativa de conceito: personagem “Bruxa”.....	59
Figura 14 - Alternativa de conceito: personagem “Bruxa”.....	60
Figura 15 - Alternativa de conceito: personagem “Bruxa”.....	60
Figura 16 - Alternativa de conceito: personagem “Bruxa”.....	61
Figura 17 - Alternativa de conceito: personagem “Bruxa”.....	61
Figura 18 - Painel semântico: personagem “Cumadi Ondina”.....	63
Figura 19 - Desenho de Franklin Cascaes “Estado fadórico das bruxas”.....	64
Figura 20 - Desenho de Franklin Cascaes “Velha bruxa entregando poderes...”.....	65
Figura 21 - Desenho de Franklin Cascaes “Bruxa-chefe”.....	65
Figura 22 - Construção conceito do rosto: personagem “Cumadi Ondina”.	66
Figura 23 - Construção conceito do corpo: personagem “Cumadi Ondina”.....	67
Figura 24 - Alternativa de conceito: personagem “Cumadi Ondina”.....	68
Figura 25 - Alternativa de conceito: personagem “Cumadi Ondina”.....	68
Figura 26 - Alternativa de conceito: personagem “Cumadi Ondina”.....	69
Figura 27 - Alternativa de conceito: personagem “Cumadi Ondina”.....	69
Figura 28 - Painel semântico: personagem “Franklin Cascaes”.....	71
Figura 29 - Desenho de Franklin Cascaes “Festa junina...”.....	72
Figura 30 - Desenho de Franklin Cascaes “Pombeiro vendedor...”.....	72
Figura 31 - Desenho de Franklin Cascaes “Casa de secos e molhados...”.....	73

Figura 32- Construção conceito do rosto: personagem “Franklin Cascaes”.....	74
Figura 33 - Construção conceito do corpo: personagem “Franklin Cascaes”.....	75
Figura 34 - Alternativa de conceito: personagem “Franklin Cascaes”.....	76
Figura 35 - Alternativa de conceito: personagem “Franklin Cascaes”.....	76
Figura 36 - Alternativa de conceito: personagem “Franklin Cascaes”.....	77
Figura 37 - Alternativa de conceito: personagem “Franklin Cascaes”.....	77
Figura 38 - Estilo de Bernie Wrightson: painel semântico.....	79
Figura 39 - Primeira análise do estilo de Bernie Wrightson	80
Figura 40 - Primeira análise do estilo de Bernie Wrightson: leitura	80
Figura 41 - Segunda análise do estilo de Bernie Wrightson	81
Figura 42 - Segunda análise do estilo de Bernie Wrightson: leitura	81
Figura 43 - Terceira análise do estilo de Bernie Wrightson	82
Figura 44 - Terceira análise do estilo de Bernie Wrightson: leitura	82
Figura 45 - Quarta análise do estilo de Bernie Wrightson	83
Figura 46 - Quarta análise do estilo de Bernie Wrightson: leitura.....	83
Figura 47 - Quinta análise do estilo de Bernie Wrightson.....	84
Figura 48 - Quinta análise do estilo de Bernie Wrightson: leitura	84
Figura 49 - Sexta análise do estilo de Bernie Wrightson.....	85
Figura 50 - Sexta análise do estilo de Bernie Wrightson: leitura.....	85
Figura 51 - Estilo de Junji Ito: painel semântico.....	86
Figura 52 - Primeira análise do estilo de Junji Ito.....	87
Figura 53 - Primeira análise do estilo de Junji Ito: leitura.....	87
Figura 54 - Segunda análise do estilo de Junji Ito.....	88
Figura 55 - Segunda análise do estilo de Junji Ito: leitura.....	88
Figura 56 - Terceira análise do estilo de Junji Ito.....	89
Figura 57 - Terceira análise do estilo de Junji Ito: leitura.....	89
Figura 58 - Quarta análise do estilo de Junji Ito.....	90
Figura 59 - Quarta análise do estilo de Junji Ito: leitura.....	90
Figura 60 - Quinta análise do estilo de Junji Ito.....	91
Figura 61 - Quinta análise do estilo de Junji Ito: leitura.....	91
Figura 62 - Sexta análise do estilo de Junji Ito.....	92
Figura 63 - Sexta análise do estilo de Junji Ito: leitura.....	92
Figura 64 - Estilo da Red Hook: painel semântico.....	93
Figura 65 - Primeira análise do estilo da Red Hook	94

Figura 66 - Primeira análise do estilo da Red Hook: leitura	94
Figura 67 - Segunda análise do estilo da Red Hook.....	95
Figura 68 - Segunda análise do estilo da Red Hook: leitura	95
Figura 69 - Terceira análise do estilo da Red Hook	96
Figura 70 - Terceira análise do estilo da Red Hook: leitura	96
Figura 71 - Quarta análise do estilo da Red Hook	97
Figura 72 - Quarta análise do estilo da Red Hook: leitura.....	97
Figura 73 - Quinta análise do estilo da Red Hook.....	98
Figura 74 - Quinta análise do estilo da Red Hook: leitura.....	98
Figura 75 - Sexta análise do estilo da Red Hook.....	99
Figura 76 - Sexta análise do estilo da Red Hook: leitura.....	99
Figura 77 - Sétima análise do estilo da Red Hook.....	100
Figura 78 - Sétima análise do estilo da Red Hook: leitura.....	100
Figura 79 - Estilo gráfico: Linhas e formas.....	104
Figura 80 - Estilo gráfico: Contornos.....	104
Figura 81 - Estilo gráfico: Sombras.....	105
Figura 82 - Estilo gráfico: Detalhes.....	106
Figura 83 - Estilo gráfico: Imperfeições.....	106
Figura 84 - Estilo gráfico: Imperfeições.....	107
Figura 85 - Estilo gráfico: Imperfeições.....	107
Figura 86 - Estilo gráfico: Formas humanas	108
Figura 87 - Cenário: Contornos.....	109
Figura 88 - Cenário: Noite.....	110
Figura 89 - Design final: personagem “Bruxa”.....	111
Figura 90 - Design final: personagem “Cumadi Ondina”.....	112
Figura 91 - Design final: personagem “Franklin Cascaes”.....	113
Figura 92 - Capa do Style Guide.....	114

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Tamanho do mercado brasileiro consumidor de animação.....	26
Tabela 2 - Análise de estilos visuais.....	101

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

ANCINE	Agência Nacional do Cinema
BNDES	Banco Nacional de Desenvolvimento Econômico e Social
DLC	<i>Downloadable Content</i>
FCFFC	Fundação Cultural de Florianópolis Franklin Cascaes
FURG	Universidade Federal do Rio Grande
H. P.	Howard Phillips
HQ	História em quadrinhos
IFSC	Instituto Federal de Santa Catarina
RPG	<i>Role-playing Game</i>
TCC	Trabalho de Conclusão de Curso
UDESC	Universidade do Estado de Santa Catarina
UEG	Universidade do Estado de Goiás
UERJ	Universidade do Estado do Rio de Janeiro
UFPR	Universidade Federal do Paraná
UFSC	Universidade Federal de Santa Catarina
UFSCar	Universidade Federal de São Carlos
UAPA	<i>United Amateur Press Association</i>
2D	Duas dimensões

SUMÁRIO

1.	INTRODUÇÃO.....	23
1.1.	CONTEXTO.....	23
1.2.	OBJETIVOS.....	25
1.2.1.	Objetivo Geral.....	25
1.2.2.	Objetivos Específicos.....	25
1.3.	JUSTIFICATIVA.....	25
1.3.1.	Relevância Cultural.....	25
1.3.2.	Justificativa Mercadológica.....	26
1.4.	DELIMITAÇÃO DO PROJETO.....	29
2.	FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	31
2.1.	FRANKLIN CASCAES: TRAJETÓRIA DA VIDA, DA OBRA E SUA INFLUÊNCIA NA CULTURA POPULAR.....	31
2. 1.1.	A obra de Franklin Cascaes: seu estilo, narrativa e estética.....	35
2.2.	H. P. LOVECRAFT: INFLUÊNCIA DO SEU TRABALHO NO GÊNERO DE TERROR E NA CULTURA POPULAR.....	37
2.2.1.	A obra de H. P. Lovecraft: seu estilo, narrativa e estética.....	42
2.3.	ADAPTAÇÕES DO ESTILO DE LOVECRAFT.....	44
2.4.	OUTROS AUTORES DO GÊNERO DE TERROR.....	46
3.	METODOLOGIA.....	51
4.	DESENVOLVIMENTO DO ESTILO GRÁFICO.....	53
4.1.	ENREDO DA ANIMAÇÃO.....	53
4.2.	CRIANDO O CONCEITO DOS PERSONAGENS.....	54
4.3.	ANALISANDO ESTILOS VISUAIS DE OBRAS DE TERROR DA CULTURA POPULAR.....	79
4.4.	ELABORANDO O ESTILO GRÁFICO.....	103
4.5.	ADEQUANDO OS CONCEITOS AO ESTILO GRÁFICO.....	110
4.6.	O STYLE GUIDE.....	114
5.	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	127
	REFERÊNCIAS.....	129

INTRODUÇÃO

1.1. CONTEXTO

A proposta deste projeto de conclusão de curso tem como tema a confecção de um *style guide*: um guia de estilo de desenho para a equipe de produção, para um curta de animação autoral 2D de terror, intitulado “A Sombra sobre Desterro”, estudando o gênero de terror com mais profundidade em seus padrões estéticos em obras gráficas, como animações, jogos e HQs, traçando um paralelo entre o estilo narrativo presente nas obras do autor americano de terror, H. P. Lovecraft e o universo fantástico das obras do catarinense Franklin Cascaes.

A animação acompanha a trajetória do protagonista, inspirado no próprio Cascaes, buscando a verdade sobre os contos sobrenaturais e histórias de bruxas que ouvia durante sua infância. Toda a ambientação do projeto, cenários e personagens, é baseada no universo descrito pelos contos do folclorista catarinense. Enquanto o conceito base para os personagens principais é inspirado nos seus desenhos.

Para compor a atmosfera de terror, o projeto se apropria das principais características narrativas da obra de H.P. Lovecraft. O estilo gráfico final, da animação, é baseado em uma análise de obras de terror da cultura pop contemporânea, onde se identificam padrões gráficos do gênero, pensando em como aplicá-los para transmitir visualmente a narrativa de terror de Lovecraft.

Faz-se necessário uma visão quanto à questão do gênero na animação considerando sua própria perspectiva, códigos, linguagem, abordagem, estética e sua inserção nos gêneros consolidados do cinema. A animação como técnica possibilita a adoção de linguagens e realização de obras que permitem a sua identificação em diferentes gêneros cinematográficos reconhecidos pela audiência e definidos nos meios acadêmicos e de produção. Portanto, rejeitando sua classificação como um gênero e como sinônimo de “infantil”, podemos citar as considerações de Pinna (2010) em sua pesquisa, no ensaio Terror Animado — questões de gênero nos estudos de Animação:

A pesquisa rejeita a Animação enquanto um gênero cinematográfico em si, afastando-a do uso corriqueiro e pejorativo que restringe as obras animadas, sobretudo aos filmes infantis. Defende a Animação enquanto arte cinematográfica autônoma. Uma das maneiras de fazê-lo e discutir seu posicionamento diante dos estudos cinematográficos de gênero. [...]

Até este ponto do ensaio, analisamos a questão do cinema de Animação de terror a partir dos códigos e da *mise-en-scène* de três vetores: a linguagem da Animação, a ideia controladora por trás dos filmes de terror e a abordagem cômico-irônica que impera em grande parte dessas obras. No caso do filme animado, outra questão que impacta a recepção do mesmo é a representação do mundo, da realidade, dos elementos da narrativa e dos seres animados (bonecos, desenhos). Apesar das diferenças entre as diversas técnicas de Animação, todas têm em comum o objetivo de “ajudar o espectador [sic.] a franquear as fronteiras estabelecidas entre real e imaginário” (*idem*, 11). Para Denis: Em todos esses casos, o realizador recorreu a uma técnica particular (teria podido usar outra) para criar uma relação de defasamento com o real. É sempre por um afastamento em relação às imagens que sabemos pertencerem ao mundo real que os mundos paralelos da animação abrem brechas, passagens. Não são mundos esterilmente isolados, mas universos em discussão permanente com o universo conhecido do espectador.”

Para os animadores, as representações assumem formas de analogia (de *analogon*, “segundo uma mesma razão”, em Grego) mais ou menos afastadas do real, mas que para eles são preferíveis à filmagem real — ainda que utilizem uma estética realista — porque descrevem melhor o seu imaginário. [...] certos cineastas desejam, ao empregar essa técnica, perverter as representações do real, por razões, aliás, muito diversas” (*idem*, 11-12). (PINNA, 2010 apud DENIS, 2010)

O nome do trabalho e a forma de abordagem da temática central são inspirados principalmente na história “Sombra sobre Innsmouth” de Lovecraft (1936). A adaptação da narrativa de Lovecraft ao universo e aos personagens recorrentes nas histórias de Cascaes encontra apoio em diversos elementos semelhantes. A obra, “Sombra sobre Innsmouth” trata de uma cidade litorânea, pesqueira, hermética e isolada do resto do mundo, sendo assim possível traçar um paralelo com as comunidades pesqueiras do litoral catarinense presentes nas obras de Cascaes, que embora mantivessem contato entre si, apresentam-se alheias ao “mundo moderno” da época. Além disto, existe sobre a Ilha da Magia, título que recebeu a capital catarinense, uma atmosfera de encantos e mistérios, que atrai as pessoas. Lugar onde personagens fantásticos, a exemplo das bruxas, ajudam a criar a percepção de uma cidade com um “ar mágico”, trazendo também uma boa adequação para o cenário da história.

O conteúdo das obras de Franklin Cascaes e de H. P. Lovecraft, seus estilos narrativos e estéticos oferecem uma ampla possibilidade de explorar o gênero do terror animado e de trazer a perspectiva de traçar um paralelo entre o estilo narrativo presente nas obras do autor americano de terror e o universo fantástico das obras de Cascaes, aplicando-os à um estilo gráfico e design de personagens. Em linhas gerais o desenvolvimento do presente trabalho passa por três etapas para estruturar o tema central:

1º: trajetória da vida de Franklin Cascaes, de sua obra, estilo, narrativa, estética e influência na cultura popular;

2º: influência do trabalho de H. P. Lovecraft, seu estilo, narrativa e estética no gênero de terror e na cultura popular;

3º: pesquisa exploratória de outros padrões estéticos no gênero de terror.

Por fim, compondo o tema central há o desenvolvimento do *Style guide* de “A Sombra sobre Desterro”, um guia de estilo gráfico com estudo sobre design de personagens a partir da narrativa de Lovecraft adaptada ao universo e personagens recorrentes nos contos de Cascaes, realizado através de método apropriado ao processo de design.

1.2. OBJETIVOS:

1.2.1. Objetivo Geral:

Desenvolver um *style guide* contendo estudos de design de personagens que tenham a capacidade de transitar entre a narrativa de Lovecraft e o imaginário de Cascaes, seu universo, relações e estética.

1.2.2. Objetivos Específicos:

Trazer para o gênero do terror na animação um trabalho genuíno, capaz de traduzir a atmosfera do medo e do espanto. E assim contribuir com o reconhecimento do terror animado como um gênero do cinema direcionado ao público adulto, explorando o crescente interesse nesta categoria.

Utilizar o estilo de narrativa de H. P. Lovecraft, que já tem uma presença marcante na cultura pop, adaptado ao universo fantástico e personagens do folclore local baseado nas obras de Franklin Cascaes.

1.3.JUSTIFICATIVA

1.3.1.Relevância Cultural

O projeto “A Sombra sobre Desterro” traz a oportunidade de uma contribuição cultural através da divulgação do folclore e crenças populares do litoral catarinense. O universo fantástico local sendo revelado pela interpretação da arte do folclorista Franklin Joaquim Cascaes.

No livro de entrevistas concedidas a Raimundo Caruso (1989, p.25), que versa sobre a vida de Cascaes e de seu trabalho, o artista relata que via o medo dos pescadores como algo muito real. Essa afirmação revela a intenção de, através do seu universo e da sua interpretação

do folclore local, criar histórias de terror, e de potencialmente de voltá-las para um público adulto.

São raros os exemplos de adaptações que apresentam o imaginário de Cascaes, e que buscam traduzir a tensão da sua obra, dedicadas ao público adulto. Em animação é possível citar os curtas-metragens: “O Balanço Bruxólico” (João Pedro Cardoso; Aurino Manoel dos Santos Neto, 2011), e “Bruxas atacam Pescador” (Érico Patrício Monteiro, 2005), inspirados pelos contos de mesmo nome.

A proposta deste projeto visa resgatar e divulgar a cultura popular regional trabalhando num meio pouco explorado, para um público adulto, pois a maioria das adaptações de literatura ou audiovisuais do folclore brasileiro é voltada para o público infantil. Por exemplo: a série do Sítio do Pica-pau Amarelo (Rodrigo Castilho, 2012), o curta-metragem “Folclore Vivo” (Geração Animada, 2009) e a coletânea da “Turma do folclore” (Canoa Produções, 2016) composta por vários curtas-metragens de lendas brasileiras: do Saci-pererê, da Caipora, do Curupira, da Iara, da Mula sem cabeça, do Lobisomem, do Boto cor-de-rosa, do Boitatá, da Cuca, do Boi-bumbá, da Vitória-régia e do Negrinho do pastoreio.

1.3.2. Justificativa Mercadológica

As animações brasileiras vêm ganhando força em diversas mídias e públicos, elas preenchem o horário nobre dos canais de TV paga e além de passar a aparecer nos cinemas nacionais, também vêm recebendo indicações e ganhando os principais prêmios da animação mundial. Do percentual total de animações lançadas nos cinemas brasileiros, as animações nacionais passaram dos 5% em 2016 para 20% em 2017. (NYKO; ZENDRON, 2019, p. 3)

O mercado consumidor brasileiro de animação foi estimado em R\$ 4,9 bilhões em 2016, conforme os resultados apresentados na tabela 1 a seguir:

Tabela 1: Tamanho do mercado brasileiro consumidor de animação

Segmento	Valor (R\$ milhões)
Animação para TV paga	1.353
Animação para TV aberta	698
Animação para cinema	518
VoD	73
Games	1.678
Aplicações corporativas	559
Total	4.879

Nota: Foi usado como referência o ano de 2016.

Fonte: (NYKO; ZENDRON, 2019, P.20)

A indústria de animação mundial apresenta um grande potencial de crescimento, sendo que o consumo de animação no mundo, que chegou a US\$ 249 bilhões em 2016, tem perspectiva de atingir US\$ 270 bilhões em 2020. (NYKO; ZENDRON, 2019, p. 5)

[...] No Brasil, a animação também vem se destacando nos últimos anos: em 2017, foram lançadas 213 obras de animação, sendo 115 curtas-metragens, 13 médias-metragens, sete longas-metragens e 78 obras seriadas (ANCINE, 2018a). Em relação a 2016, quando foram lançadas 164 obras brasileiras de animação, houve quase 30% de crescimento.

[...] No que se refere às animações para a TV, a Agência Nacional do Cinema (Ancine) registrou um crescimento de 110% no número de registros, por ano, entre 2013 e 2017. (NYKO; ZENDRON, 2019, p. 6 e 7)

Ainda existe uma grande distância entre o desempenho de animações brasileiras e internacionais no cinema, porém elas vêm se destacando. Os longas-metragens “Uma história de amor e fúria” (Luiz Bolognesi, 2013) e “O menino e o mundo”(Alê Abreu, 2013), ambas premiadas no Edital de Cinema do Banco Nacional de Desenvolvimento Econômico e Social, foram vencedores do Festival de Annecy, respectivamente em 2013 e 2014, ressaltando-se a indicação ao Oscar 2016 na categoria de melhor animação para “O menino e o mundo”.

Em 2018 foi lançada a primeira série brasileira animada para o público adulto, “*Super Drags*” (Anderson Mahanski, 2018) exclusiva para a Netflix.

Entre as séries animadas brasileiras de sucesso lançadas no Discovery Kids para o público infantil, destacam-se “Peixonauta” (Célia Catunda; Kiko Mistrorigo, 2009) e “O Show da Luna” (Célia Catunda; Kiko Mistrorigo, 2014), indicada ao Emmy Kids de 2017.

Para o público juvenil no Cartoon Network foi lançada em 2014 a série animada brasileira “Irmão do Jorel” (Juliano Enrico, 2014), que já apresenta três temporadas, em 2013 “Historietas Assombradas (para Crianças Malcriadas) (Victor-Hugo Borges, 2013), com duas temporadas e, desde 1976 a “Turma da Mônica” (Maurício de Souza, 1976) está no ar já na 25ª temporada.

O mercado brasileiro de animação vem crescendo nos últimos anos, mas o gênero de terror para um público adulto é ainda muito pouco explorado e com um potencial muito interessante. Segundo observa o Prof. Daniel Pinna (2012) em seu ensaio sobre os gêneros nos estudos de animação:

Fora do cinema industrial de grandes bilheteiras, com seus filmes-família voltados para todos os públicos, os documentários, as cinebiografias, as ficções de terror, de suspense, *noir*, dramas, históricas, eróticas, de arte e experimentais continuam a ser realizados em Animação de maneira modesta e muito pouco alardeada, chegando até um público bastante restrito, por meio dos festivais, dos *home videos* e da internet. (PINNA, 2012)

Esse potencial vem gradualmente se manifestando, pois realmente podemos observar que o interesse no gênero do terror animado vai ganhando vulto. Uma demonstração junto ao público brasileiro são as realizações dos festivais *Animaldiçoados* pela Cromakey, em São Paulo e Rio de Janeiro, desde 2010 a 2018, que suscitaram polêmicas, conforme citado por Pinna (2012):

Em setembro de 2012, aconteceu na cidade do Rio de Janeiro e em Niterói a terceira edição do Festival Internacional de Animação de Horror *Animaldiçoados*. Consequência do crescente interesse do público brasileiro pelo Cinema de Animação, esse festival de filmes animados de um gênero tão específico (e visto como inusitado, uma vez que a Animação é frequentemente associada a obras cômicas ou infantis) inevitavelmente suscitou dúvidas no público em geral, reproduzidas pela mídia em entrevistas com os organizadores do evento. “Existem animações de terror?” e “É possível se assustar com uma animação?” foram as perguntas mais repetidas. (PINNA, 2012)

Em Florianópolis, há a mostra de animação “A Caverna”, que teve oito edições, de 2007 a 2014, reunindo animações de produtores independentes de toda a América Latina, e o festival de cinema fantástico “Floripa que Horror!” que teve sua primeira edição em 2019, dos dias 15 a 18 de agosto.

O festival iniciou com uma homenagem ao artista e folclorista catarinense Franklin Cascaes e dentre as produções apresentadas contou com o curta animado de terror “Almofada de Penas” (Joseph Nys, 2018), uma adaptação em *stop-motion* do conto homônimo do escritor uruguaio Horácio Quiroga (1878-1937), dirigida e roteirizada por Joseph Specker Nys.

No exterior já há obras consolidadas no gênero, séries animadas ou longas-metragens, na maioria baseados em séries de jogos. E alguns dos produtos se mantêm no mercado já há muitos anos:

- “*Castlevania*”, jogo eletrônico de horror, ação e aventura desenvolvido e produzido pela empresa japonesa Konami, lançado em 1986. Deu origem a série da Netflix, com o mesmo nome, lançada em 2017;

- “*Dead Space*”, jogo eletrônico de horror e tiro em terceira pessoa, desenvolvido e produzido pela Visceral Games, lançado em 2008. Foi antecedido pelo longa-metragem animado norte americano “*Dead Space: Downfall*” (*Dead Space: a Queda*) de Chuck Patton, produzido pela Electronic Arts, lançado em 2008. Foram lançadas as sequências do *Dead Space: Downfall: Dead Space 2* (2011) e *Dead Space 3* (2013);

- “*Resident Evil*”, jogo de horror, ação e aventura, desenvolvido e publicado pela Capcom, em 1996. Franquia japonesa da Capcom, iniciada em 1996, constituída por jogos, filmes, livros, histórias em quadrinhos e coleções. O “*Resident Evil: Degeneration*” foi o primeiro longa-metragem de animação baseado na série de jogos, de Makoto Kamiya, pela Capcom e Sony Pictures, lançado em 2008.

Enfim demonstra-se mercadologicamente promissor explorar a idéia de trabalhar uma animação de terror para um público adulto. E ainda, tendo influenciado obras como “*Evil Dead*”, “*Bat Man*”, “*Prometheus*” e o trabalho de autores e diretores como John Carpenter, Guillermo Del Toro e Stephen King (GARCIA, 2016, p. 2), o estilo de Lovecraft, que já tem uma presença na cultura pop, se prova relevante ao gênero e ideal para realizar esta adaptação, voltada para um público contemporâneo, mais maduro, agregando-o ao nosso próprio folclore local, através do imaginário das obras de Franklin Cascaes.

1.4. DELIMITAÇÃO DO PROJETO

Este projeto não se propõe a entrar na produção de uma animação como produto final, ou seja, não será produzido o curta-metragem de animação, trilha sonora ou *teaser*. Será feito unicamente o *style guide* contendo o desenvolvimento visual de três personagens, e um cenário conceitual.

Será feito o design de personagens principais, coadjuvantes e alguns objetos. O enfoque da pesquisa é principalmente no desenvolvimento de um estilo gráfico adequado ao projeto e a criação e estilização gráfica dos personagens.

O resultado, na entrega final, é um *style guide* que visa à orientação de uma equipe de produção para um futuro-curta metragem.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1. FRANKLIN CASCAES: TRAJETÓRIA DA VIDA, DA OBRA E SUA INFLUÊNCIA NA CULTURA POPULAR

Franklin Joaquim Cascaes foi um escritor, folclorista e artista plástico catarinense. Nascido em 16 de outubro de 1908, na praia de Itaguaçu (quando esta ainda fazia parte do município de São José). Filho de donos de terras cresceu rodeado pelos nativos que trabalhavam na propriedade da família, aprendendo sua cultura e ouvindo suas histórias.

Esta motivação, conforme o próprio Cascaes revelou em suas entrevistas a Raimundo Caruso (1989), serviu de base para desenvolver o seu interesse em manter vivos aspectos que ele identificava estarem em rápido processo de desaparecimento, ou seja, a cultura popular dos habitantes de Desterro, comunidades rurais e pesqueiras. (CARUSO, 1989)

Em 1941 se tornou professor de desenho na "Escola de Aprendizes e Artífices", atual Instituto Federal de Santa Catarina IFSC ¹. E em 1945 começou sua pesquisa e intensa produção, de material relacionado à cultura popular desterrense e ao folclore local, coletando vestígios e elementos que se identificavam com a memória, usos, costumes e cultura da sociedade formada na Ilha de Santa Catarina e região.

Franklin Cascaes visitou comunidades pesqueiras do litoral de Santa Catarina. Aprendeu seus costumes, ouviu suas histórias, suas crenças, seu folclore e registrou seus estudos em forma de textos, desenhos e esculturas, trabalho que se estendeu por 40 anos. Todo esse material agora faz parte da coleção "Professora Elizabeth Pavan Cascaes" que hoje se encontra aos cuidados do Museu Universitário Professor Oswaldo Rodrigues Cabral, da UFSC.

¹ Inaugurada em 01 de setembro de 1910 com o nome de Escola de Aprendizes e Artífices, mudou seu nome, mediante decreto presidencial em 1940, para Escola Industrial de Florianópolis, sendo em 1941 o início da carreira de professor de Franklin Cascaes. Com a reforma educacional implementada pelo Governo militar em 1970, as escolas industriais passaram a atender pela nomenclatura "Escolas Técnicas", ficando assim a antiga Escola de Aprendizes e Artífices sendo chamada de Escola Técnica Federal de Santa Catarina. Em princípios dos anos 2000, outra alteração na nomenclatura, passando agora a se chamar Centro Federal de Educação Tecnológica de Santa Catarina (CEFET). Por fim, em meados dos anos 2000, visando adequar essas instituições as novas realidades política, educacional e profissional, os "centros" passaram para a categoria de Institutos Federais, assim sendo, atualmente, atende pelo nome de Instituto Federal de Santa Catarina (IFSC).

Em 1948 ocorreu o Primeiro Congresso Catarinense de História. Apesar de o evento reunir especialistas na área, voltados para a ligação entre Brasil e Portugal, não constam registros da presença de Cascaes, mas o congresso marca o início de um movimento da então chamada "elite intelectual", para estabelecer uma identidade portuguesa ao Estado, que ajudou a formar a base cultural da sociedade litorânea catarinense, em especial, de Florianópolis. Ao longo da década de 1950, o autor publicou artigos sobre os hábitos e práticas dos antigos habitantes da Ilha de Santa Catarina, no jornal A Gazeta. Na mesma década também recebeu reconhecimento em matérias do jornal O Estado. Conforme referência Alan Michelmann (2015, p. 24 – 25) em sua monografia:

Em paralelo ao trabalho das elites intelectuais, Franklin Cascaes também mantinha uma intensa produção e coletas nas comunidades do interior da Ilha de Santa Catarina, e, na segunda metade da década de 1950, nas páginas do jornal A Gazeta publicava artigos sobre diversos aspectos envolvidos no âmbito dos hábitos e práticas dos antigos habitantes da Ilha de Santa Catarina. O reconhecimento de seu trabalho ao longo da mesma década em matérias produzidas pelo jornal O Estado nos ajudam a perceber um caminho aberto, de certo modo, contribuindo para que a produção de Cascaes pudesse ter alguma visibilidade, chegando a ser considerado “o abnegado do folclore”, onde o referido jornal “felicitava, mais uma vez, a abnegação do prof. Cascaes pela posição de destaque invulgar que deu a nossa terra e espera que o poder público saiba compreender a sua renúncia, e dê os recursos de que ele tanto necessita”.

O apoio oficial foi um problema para Cascaes. Enquanto os habitantes do interior da Ilha reconheciam o interesse do professor e a imprensa, como já destacado anteriormente, dava espaço para os artigos ou matérias que destacavam Franklin Cascaes, junto aos poderes públicos local e estadual não gozou de tal prestígio, [...]. (MICHELMANN, 2015, p. 25, apud A GAZETA, 1959)

A pesar do crescente interesse em estabelecer uma identidade cultural portuguesa para o estado (MICHELMANN, 2015, p.23), do reconhecimento da população interiorana da ilha e da mídia, o professor custou a receber apoio oficial em suas pesquisas. (CARUZO, 1989, p.22 – 23)

Os anos entre 1950 e 1970 foram os mais produtivos nas pesquisas de Franklin Cascaes. As visitas às comunidades litorâneas da "Ilha de Santa Catarina" eram feitas de carro e barco, quando necessário, e as coletas de dados foram feitas através de anotações de relatos, fatos, desenhos e esculturas. Todo esse processo, assim como a preservação do acervo de Cascaes foram fortemente encorajados por sua esposa Elizabeth, que faleceu em abril de 1971, meses depois de o professor ter se aposentado em 1970, levando-o a uma grande redução na sua produção.

A população dos distritos, muitos deles de origem portuguesa, mais precisamente das ilhas dos Açores, Faial e Madeira eram a sua base inspiradora. Histórias contadas por pescadores, rendeiras, benzedoras e pessoas idosas levavam a um constante processo de registros – feitos em inúmeros cadernos, onde o exercício de ouvir, registrar e vivenciar o cotidiano destas pessoas foi importante para Cascaes, eram a sua “matéria prima”.

No final dos anos 1960 e início dos 1970 dois momentos chave na vida do professor Franklin Cascaes foram: sua aposentadoria em fins do ano de 1970 e a morte da esposa, Elisabeth, em abril de 1971. A produção, as exposições, a coleta de relatos orais, enfim, o trabalho feito por Cascaes, reduziu-se significativamente, os poucos escritos dele apontam para a tristeza, um sentimento depressivo. (MICHELMANN, 2015, p. 26)

Em 1972 ocorreu a aproximação de, Gelci José Coelho, conhecido no meio artístico da capital catarinense como “Peninha”, que teve o primeiro contato com as obras em escultura, do aposentado Franklin Cascaes. Despertou grande interesse pelo trabalho do professor e rapidamente estabeleceram uma parceria. O artista Peninha descobriu a amplitude da obra do professor aposentado Franklin Cascaes e novos rumos se desenhavam nas suas carreiras. Conforme o relato de Peninha no prefácio do livro de Adalice Maria de Araújo (2008):

[...] Não tinha nenhuma consciência da existência de tantos trabalhos ali reunidos... Arrebataram-me. Fuxiquei tudo. Perguntando, falando sem nem olhar para o artista, mergulhei nas esculturas e nos desenhos. Tudo está em movimento, nenhuma figura daquelas feitas por Franklin Cascaes está parada, tudo caminha e se mexe. Estão todas flutuando num universo interplanetário, em comunhão com o esplendor divino e celestial – por isso, espacial –, o mesmo tempo terráqueo, demoníaco, caboclo, sertanejo, ingênuo, profundo e, por isso, sublime. (ARAÚJO, 2008. p. 7)

Incentivando a retomada da produção das esculturas, profundamente envolvido e fascinado pela arte produzida por Cascaes, Peninha abriu algumas portas para o artista. Dentro da UFSC, em frente ao então Museu Antropológico, foram montadas representações artísticas ao ar livre de presépios em tamanho natural, que utilizavam elementos coletados na flora da Ilha de Santa Catarina. Essas exposições polêmicas dentro da universidade, bem como outras exposições das quais as obras de Cascaes fizeram parte, atraíam vários visitantes e trouxeram a sua ligação à “vanguarda cultural” da capital. Peninha colocou o professor em contato com pessoas e grupos que buscavam movimentar o cenário cultural e artístico na cidade, entre essas pessoas, o jornalista Beto Stodieck, figura de destaque, que em 1973 inaugurou o Studio A/2 (MICHELMANN, 2015, p.27).

Sobre isso Peninha relata em sua entrevista a Alan Michelmann:

[...] E quando eu falo do encantamento que eu sentia pelo Cascaes, o Studio A/2 que era um estúdio comercial, resolve fazer uma exposição especial de um mês inteiro só com a obra de Franklin Cascaes, que não era comercial, era uma exposição cultural, e o Cascaes não era uma pessoa admirada pela elite. Nada disso. Mas quem ditava as regras do que era bom e interessante conhecer era o Studio A/2, era o Beto Stodieck. (MICHELMANN, 2015, p. 28)

A partir deste impulso, a obra produzida por Franklin Cascaes ampliou seu alcance. Várias exposições e viagens de estudos passam a fazer parte de sua rotina até seu falecimento, em março de 1983. Suas esculturas e desenhos a nanquim e a bico de pena que retratavam os aspectos da religiosidade e do elemento mitológico, pouco a pouco passaram a adjetivar a produção de Franklin Cascaes e tornando-o uma figura de destaque no cenário artístico local nos anos 1970. (MICHELMANN, 2015, p. 28)

Ao mesmo tempo, houve a preocupação de preservar essa obra produzida e, por intermédio de Peninha iniciam-se as tratativas junto a Universidade Federal de Santa Catarina para a acomodação de todo o acervo de Franklin Cascaes. No ano de 1974, por intermédio de um convênio entre a Prefeitura de Florianópolis e a UFSC, Cascaes passou a atuar no Museu Universitário e seu acervo transferido para lá (ARAÚJO, 2008, p.137 – 138), recebendo oficialmente o nome de “Acervo Elizabeth Pavan Cascaes” no ano de 1981 (ESPADA, 1996. p.9), onde se encontra até os dias atuais.

Em 1978, a tese da pesquisadora Adalice Maria de Araújo, intitulada Mito e magia na arte catarinense – UFPR, Universidade Federal do Paraná – resultado de intensa pesquisa junto aos artistas plásticos catarinenses, estuda e documenta o processo criativo de Franklin Cascaes. Seu estudo ampliou a abrangência do artista, além de documentador do real e etnógrafo como um dos mais puros artistas do Sul e é uma obra essencial para compreender o processo criativo de Franklin Cascaes. (ARAÚJO, 2008, p.27 – 32)

Cascaes passa a ser identificado como mito vivo e sua querida cidade recebe o título de “Ilha da Magia”:

[...] com a publicação da tese de doutorado de Adalice Maria de Araújo, no ano de 1977, Mito e magia na arte catarinense, onde um dos capítulos é sobre a obra de Franklin Cascaes, este é alçado à categoria de mito vivo e, anos mais tarde, Florianópolis é apontada pela primeira vez como a “Ilha da Magia”.

[...] No ano seguinte, esse trabalho foi apresentado na I Bienal Latino-Americana, ocorrido na cidade de São Paulo e a parte que tratava de Franklin Cascaes, tornada em livro. No ano de 2008 a obra foi relançada pela Editora da UFSC. Foi um dos primeiros estudos sobre o processo criativo de Cascaes e é referência nos estudos sobre o tema.

O segundo momento ocorreu no ano de 1979, onde, por intermédio de Peninha - após um intenso processo de seleção das histórias e de negociação com a UFSC - é publicado O fantástico na Ilha de Santa Catarina, que reuniu

14 histórias e alguns dos desenhos feitos por Cascaes, onde a linguagem do texto chamou atenção, fugindo da linguagem formal e trazendo aos leitores o modo peculiar dos antigos habitantes da capital catarinense se comunicar. Atualmente tal obra encontra-se em sua quinta edição, lançada em 2012 e ampliada para 24 histórias, sendo referência na literatura catarinense. (MICHELMANN, 2015, p. 31 – 33)

Com seu legado em forma de histórias, relatos orais coletados, matérias em jornais, exposições das mais variadas, esculturas e desenhos, ficaram os registros para manter vivo o “Bruxo da Ilha” (MICHELMANN, 2015, p. 33).

No ano de 1987 a Prefeitura Municipal de Florianópolis criou a Fundação Cultural de Florianópolis Franklin Cascaes - FCFFC, conforme consta na apresentação da entidade, em sua página virtual: www.pmf.sc.gov.br/entidades/franklincascaes/

A obra de Franklin Cascaes deixou para as gerações posteriores um legado de uma Florianópolis que hoje praticamente desapareceu. [...] Desenhos, esculturas, maquetes, esboços, ensaios, cadernos e gravações. Tudo isso faz parte do legado material deixado pelo professor Franklin Cascaes e atualmente se encontra no Museu Universitário da UFSC. (MICHELMANN, 2015, p. 49)

2.1.1. A obra de Franklin Cascaes: seu estilo, narrativa e estética

Sua maior fonte de inspiração foi a tradição oral das comunidades pesqueiras da ilha. Cascaes atuou no setor plástico principalmente como desenhista, ceramista e escultor, sua obra pode ser analisada a partir de quatro grandes linhas temáticas:

- as composições/documentação míticas, que ilustram e registram a revelação do mito ilhéu;
- as composições de caráter autônomo de uma nova mitologia criada por ele;
- as composições/documentação fabulosas, profanas e religiosas;
- as composições/documentação vivenciais da cultura popular ilhoa, técnica artesanal, arquitetura, festas e costumes tradicionais. (ARAÚJO, 2008, p.29 – 30)

Nas suas ilustrações há uma nítida simbiose entre real e imaginário, sendo que muitas vezes o imaginário se impõe sobre o real, ele imerge no surreal. Seus desenhos dão vida à imaginação com riqueza de detalhes e pureza plástica, sem obedecer a padrões anatômicos ou de proporções. As figuras gráficas ilusoriamente tridimensionais estão inseridas num espaço bidimensional. Elas apresentam volume e dão idéia de movimento mesmo em um espaço bidimensional e estático. Os cenários criam múltiplos espaços imaginários e atemporais, e podem o real e o imaginário coexistir trazendo grande impacto visual. (ARAÚJO, 2008, p.30 – 34)

Quanto à técnica nos seus desenhos, descreve Adalice: (figura 1)

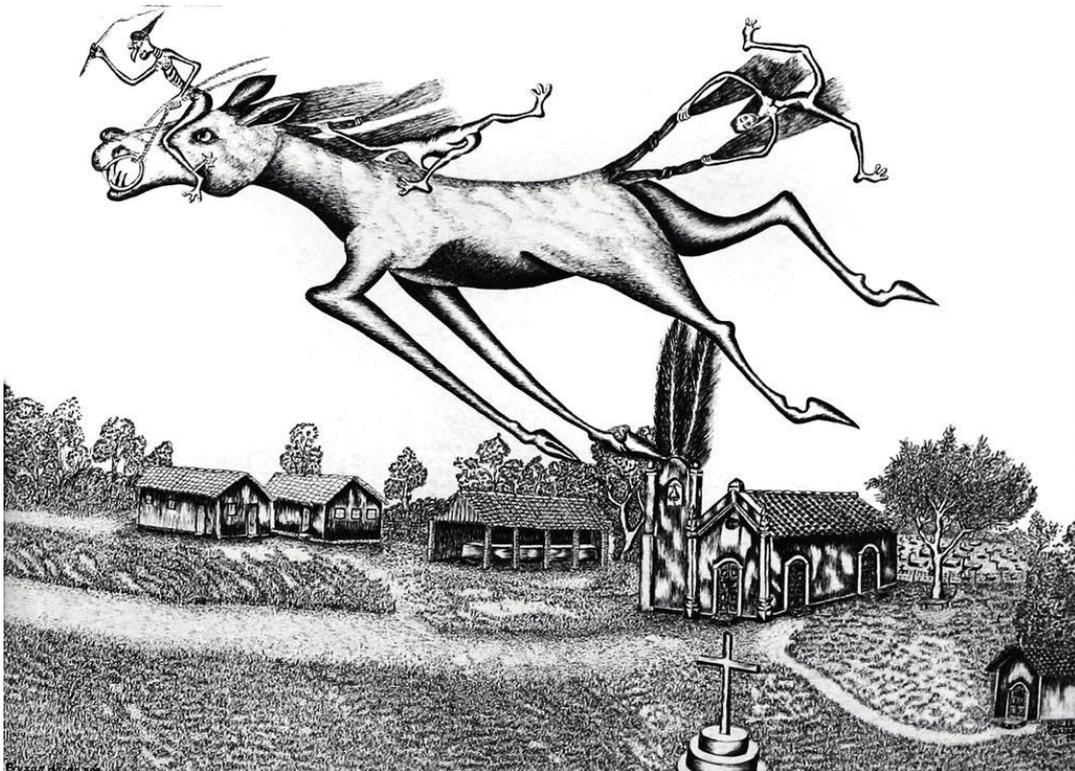
Quanto aos trabalhos bidimensionais, após o devido registro do real, ou esboçando a cena imaginária, o processo técnico é análogo.

a) A composição é desenhada a lápis;

b) Em seguida é tratada com bico-de-pena (nanquim preto), recorrendo aos recursos que variam desde pontilhados até estrias e silhuetas. A sua resultante pode variar de sintética (silhueta) a extremamente minuciosa (pontilhado), porém o que se pode observar é que, salvo os casos de pura documentação etnográfica, há a permanência da bipolaridade “ínsita/surreal”.

Cânone: No tratamento das figuras – sejam bi ou tridimensionais – observa-se nos corpos uma certa padronização formal peculiar, que rompe com o cânone da beleza ideal greco-romana. Em seu linguajar, Cascaes emprega o termo “cânone barroco”, explicando que tal tratamento ocorre porque o homem ilhéu é atarracado. (ARAÚJO, 2008, p.31)

Figura 1 - Desenho de Franklin Cascaes em técnica nanquim



Fonte: Ilustração de Franklin Cascaes “Bruxa dando nós na crina e rabo de cavalos” (1973), técnica nanquim sobre papel, dimensões 49,4 x 68,3 cm.

O artista fazia vários esboços dos seus desenhos, onde também escrevia sobre o surgimento das idéias e temas que estavam em desenvolvimento, até obter o resultado final que o deixasse satisfeito. Os personagens fantásticos, cuja visão ele desconhecia, traduziam através de uma linguagem plástica as descrições dos narradores, fruto de suas crenças e seus medos. Criava-os também a partir de formas e elementos da natureza que eram presentes no cenário onde se desenrolava a história e em objetos que compunham o cotidiano dos moradores. (ESPADA, 1996, p. 20 – 23)

A obra de Cascaes apresenta uma particularidade que consiste em uma articulação entre o dizer e o ver, presentes de forma manuscrita nos seus desenhos, onde observamos o registro da cidade, do cotidiano e um depoimento biográfico. Ele busca retratar o mundo a sua volta, por meio do seu olhar, por meio de sua forma de vê-lo e de interpretá-lo e traduz essa experiência em seu trabalho numa visão da cidade de Florianópolis, seus aspectos culturais e físicos em diferentes e minuciosos detalhes. Lemos e vemos também suas experiências, seus sonhos e a ficção de seus pensamentos, em um mundo fantástico imaginário abrindo um diálogo entre a visibilidade do texto e a legibilidade da imagem. (KRUGER, 2018. p. 149 – 150 / 156 – 157)

Sua obra conserva uma ligação fundamental com Florianópolis e com sua natureza, em constantes alusões ao mar e às grandes pedras da ilha. Ele é o intérprete de um mundo onde ele mesmo viveu, totalmente pertencente de corpo e alma, sendo protagonista e propositor de um universo aberto ao sonho. (ARAÚJO, 2008, p.33 – 34)

2.2. H P LOVECRAFT: SUA TRAJETÓRIA E INFLUÊNCIA DO SEU TRABALHO NO GÊNERO DE TERROR E NA CULTURA POPULAR

No interior da miríade de cenários, mundos e até universos que caracteriza o fantástico, a obra de Howard Phillips Lovecraft ocupa lugar de destaque, por sua importância histórica, grande imaginação, influência sempre crescente sobre o todo do gênero e representação precisa e tensa, ainda que bastante torcida e exótica, do momento histórico em que foi gerada. (BEZARIAS, 2006, p.11)

Howard Phillips Lovecraft nasceu no dia 20 de agosto de 1890, em Providence, Rhode Island, na costa nordeste dos Estados Unidos. Descendente de duas das mais antigas e aristocráticas famílias anglo-saxãs da Nova Inglaterra – Phillips e Lovecraft –, teve uma grande influência de seus parentes mais próximos enraizando uma absoluta fé nos valores aristocráticos de sua família e de sua estirpe. (BEZARIAS, 2006, p.13)

Quando Lovecraft tinha três anos, seu pai sofreu um colapso nervoso e permaneceu hospitalizado por cinco anos até morrer em 1898. Com a morte do pai, a responsabilidade de criar o filho recaiu sobre a mãe, duas tias e, em especial, sobre seu avô, um proeminente industrial. Seis anos depois, a morte de seu avô, seguida da dilapidação de seu patrimônio e negócio, levou a família a enfrentar sérias dificuldades. Ele sua mãe e tias se viram forçados a abandonar a glória de seu lar vitoriano e passaram a viver em apartamentos simples e acanhados. Esse evento o afetou muito, pois a posição que sua família lhe oferecia foi

interrompida de forma traumática: vários colapsos nervosos durante sua vida escolar resultaram descontinuidades na educação formal – não conseguiu concluir o equivalente ao segundo grau, nem teve acesso à universidade. Apesar de um excelente autodidata esses fracassos o envergonharam nos anos posteriores. (BEZARIAS, 2006, p.14)

Lovecraft foi uma criança precoce ávida por leitura. Ainda na primeira infância adotou o pseudônimo de Abdul Alhazred, após a leitura de *As Mil e uma Noites*, que mais tarde se tornaria o autor do mítico *Necronomicon*². Seu interesse pelo fantástico proveio de seu avô, que entretinha Lovecraft com histórias improvisadas, à maneira gótica. Enquanto menino foi um tanto solitário e sofreu de doenças freqüentes, muitas, aparentemente, de natureza psicológica. Freqüentou de maneira esporádica a escola, mas encharcou-se de informações por meio de leituras independentes. Ainda na sua adolescência e juventude escreveu algumas colunas de astronomia em jornais da sua cidade, iniciou suas atividades literárias em 1905, sendo que entre 1908 e 1913, ele viveu praticamente como um eremita, dedicando-se quase só aos seus interesses astronômicos e a escrever poesia. (JOSHI, 1990)

Conforme relata o próprio autor, foi no universo amador que ele recomeçou a escrever sua ficção, abandonada em 1908. W. Paul Cook e outros ligados a Associação Unida de Imprensa Amadora, UAPA, percebendo as promessas de suas primeiras histórias insistiram para que Lovecraft retomasse a sua produção. Em suas palavras:

“Em 1914, quando a mão amigável do amadorismo se estendeu para mim, eu estava tão próximo do estado de vegetação quanto qualquer animal... Com o advento da [Associação] Unida, ganhei uma renovação de vida, um senso renovado da existência como sendo algo mais que um peso supérfluo, e encontrei uma esfera na qual podia sentir que meus esforços não eram totalmente fúteis. Pela primeira vez, pude imaginar que minhas investidas desajeitadas no campo da arte eram um pouco mais do que gritos débeis perdidos no mundo indiferente.” (JOSHI, 1990)

A partir de 1917, Lovecraft intensifica sua com conto “A tumba”, cuja publicação se dá em 1919 no periódico *The Vagrant*. Em 1923, a pedido de colegas e amigos, o autor envia seus contos para publicação à revista *Weird Tales* e, pelo reconhecimento, Lovecraft inicia uma parceria com o editor da revista, Edwin Baird. Manteve um constante, porém esporso, fluxo de ficção, e também se envolveu numa rede sempre crescente de correspondência com amigos e associados. Essa parceria contribuiu para a publicação de vários dos seus contos,

² *Necronomicon*, é um livro fictício de magia negra que aparece em grande parte das obras de Lovecraft

porém, em 1924, Baird foi demitido e o novo editor-chefe da revista criticou negativamente a ficção de Lovecraft e inclusive negou a publicação de “Nas montanhas da loucura” (1931). Atualmente essa novela é considerada uma das melhores obras do autor. (DUARTE, 2013)

Lovecraft sofreu profundamente com a perda da mãe. Com sua condição mental e física deteriorada, ela morreu em maio de 1921. Poucas semanas depois em uma convenção de jornalismo amador em Boston, em julho de 1921, conheceu a mulher que se tornaria sua esposa Sonia Haft Green. Casaram-se em 1924 e a família de Lovecraft foi apenas comunicada por carta. Sonia era judia-russa, com sete anos a mais que Lovecraft, e foi seu único relacionamento fixo e conhecido. Apesar de aparentar boas perspectivas iniciais, o relacionamento durou pouco. Após um período promissor em Nova York o casal enfrentou grandes dificuldades financeiras e Sonia com a saúde fragilizada, deixou a cidade para um tratamento em um sanatório de Nova Jersey e posteriormente foi trabalhar em Cleveland. Lovecraft, sem trabalho, mudou-se para um setor decadente do Brooklyn, denominado Red Hook. (JOSHI, 1990)

Cada vez mais depressivo devido ao isolamento em Nova York, apesar de ter vários amigos e correspondentes, ele traduziu essa frieza e melancolia nas ficções “*The horror in Red Hook*” e “*He*” – ambas de 1924, onde ele expõe claramente seu sentimento sobre a cidade. Então no início de 1926 ele retornou para Providence e suas tias se opuseram à vinda de Sonia. Em 1929 ocorreu o divórcio. (JOSHI, 1990)

Lovecraft foi um homem retraído, de poucas amizades (a maioria mantida via correspondência) e pouco saiu de Providence; porém os últimos dez anos de sua vida foram o tempo de seu maior florescimento. Viajou por vários lugares antigos ao longo da costa leste dos Estados Unidos e escreveu o ciclo de Cthulhu ⁴, seu mais importante e influente grupo de narrativas, desde “*The call of Cthulhu*” (O chamado de Cthulhu, 1926) até “*At the mountains of madness*” (Nas montanhas da loucura, 1931) e “*The shadow out of Time*” (A sombra dos tempos, 1934-1935). Tinha encontrado seu lugar como escritor de ficção fantástica da Nova Inglaterra e continuava a absorver conhecimento numa vastidão de temas, de filosofia até literatura, história e arquitetura. (JOSHI, 1990)

O “ciclo de Cthulhu” ou “mito de Cthulhu” é um conjunto de doze contos que formam um núcleo temático-narrativo a partir do qual seu universo fictício se irradia e se organiza. Lidos em conjunto, revelam a existência de uma composição de fatos e segredos interligados que estabelecem uma nova e terrível condição à espécie humana, criada e regida

por entidades místico–alienígenas, seres míticos inacreditáveis e inomináveis, que remontam às primeiras manifestações de vida na Terra. (BEZARIAS, 2006, p. 11)

Suas últimas histórias, porém, eram cada vez mais longas e complexas, e conseqüentemente, difíceis de vender. Lovecraft jamais teve uma profissão regular ou definida, sobrevivendo por meio de ocupações como *ghost writer*, revisor para revistas e vários jornais. Ele seguiu escrevendo contos e novelas até 1935, quando então cessou de produzir, falecendo dois anos depois (JOSHI, 1990).

É provável que, percebendo a aproximação da morte, Lovecraft tenha entrevisto o esquecimento final de sua obra: nunca teve um único livro publicado em toda a vida (a não ser, talvez, a péssima edição de *The shadow over Innsmouth – A sombra sobre Innsmouth –*, de 1936), e suas histórias, ensaios e poemas jaziam espalhados por uma porção desconcertante de *pulp* magazines amadores. Mas as amizades que ele tinha forjado só por correspondência lhe valeram aqui: August Derleth e Donald Wandrei estavam determinados a preservar dignamente as histórias de Lovecraft em um livro de capa dura e criaram ao selo editorial Arkham House, destinado inicialmente à publicação de Lovecraft. Editaram *The outsider and the others* (O forasteiro e outras histórias), em 1939. Diversos outros volumes se seguiram pela Arkham House, até que a obra de Lovecraft passou ao papel e foi traduzida em uma dúzia de línguas. Hoje, suas histórias estão disponíveis em edições com texto corrigido, seus ensaios, poemas e cartas circulam amplamente, e muitos estudiosos têm comprovado as profundidades e complexidades de sua obra e de seu pensamento. Falta muito a ser feito no estudo de Lovecraft, mas é correto dizer que, graças ao mérito intrínseco de seu trabalho e à diligência de seus associados e apoiadores, Lovecraft conquistou um pequeno, mas inexpugnável, nicho no cânone das literaturas americana e mundial. (JOSHI, 1990)

No campo da literatura fantástica, Lovecraft foi um dos principais escritores norte-americanos a contribuir significativamente para o desenvolvimento do gênero, para o seu país, e também, além de suas fronteiras. Não alcançou fama em vida, apenas posteriormente sua reputação passou a ser reconhecida pelos escritores e fãs. Depois de Edgar Allan Poe, ele foi o escritor a introduzir nova ruptura na história da literatura fantástica norte-americana. Como um autor de inovação, conseguiu apresentar uma nova maneira de conceber e ampliar qualitativamente a arte literária do medo sobrenatural, ele revolucionou o gênero de terror, atribuindo-lhe elementos fantásticos típicos dos gêneros de fantasia e ficção científica (DUARTE, 2013, p. 1, 3, 11).

⁴ O termo “Cthulhu” provavelmente foi criado por Lovecraft. Em determinada seqüência de doze contos conectados entre si, essa criação deu origem à expressão “Mitos de Cthulhu” que passou a designar o conjunto de narrativas que têm como referência específica o monstro, ou o universo cosmogônico, no qual a criatura tem origem.

Lovecraft não gozava de muito prestígio no passado, porém tem penetrado cada vez mais no atual cenário tanto em âmbitos considerados eruditos quanto em âmbitos populares, servindo a chamada “cultura de massa”. Não muito tempo após sua morte, suas histórias começam a se firmar no cenário da literatura de horror, conquistando um número cada vez maior de admiradores, porém experimentou, nos últimos dez anos, uma espécie de renascença cultural, sendo considerado um dos mestres do gênero do horror (GARCIA, 2016, p. 1 – 2).

Atualmente, suas obras são adaptadas para diversas mídias como cinema, histórias em quadrinho e videogames, e também é possível detectar a penetração de elementos da sua complexa mitologia em ambientes midiáticos:

O célebre tratado ficcional “*Necronomicon*” é visto em filmes como “*Evil Dead*” (Sam Raimi, 1981) e outros; a cidade fictícia “Arkham”, onde grande parte de suas histórias se passam é referenciada como o “Asilo Arkham” encontrado em Gotham City que constitui parte integral do universo de quadrinhos da DC; a influência de seus temas se encontra presente em filmes de diversos diretores como John Carpenter, Guillermo Del Toro e autores como Stephen King (3). Ou seja, além de a literatura Lovecraftiana povoar a cultura “pop” atravessando diferentes plataformas e veículos, a mitologia criada pelo autor se faz presente na forma de citações e reelaborações, bem ao gosto de uma estética pós-moderna.

(3) Em diversas entrevistas Stephen King revela que Lovecraft é um grande inspirador e o maior escritor de horror de todos os tempos; John Carpenter e Guillermo del Toro ainda vão mais longe, tendo participado do documentário “*Lovecraft: Fear of the Unknown*” de 2008 como grandes conhecedores da obra e vida do autor. (GARCIA, 2016, p. 2.)

Lovecraft produziu uma profunda reformulação da noção tradicional de mito, seu mundo imaginário representa o ser humano como criatura abandonada em um cosmos indiferente à sua existência, é uma mitologia não antropocêntrica. Apresenta seres indescritíveis e cria universos que ultrapassam os limites da racionalidade, inteiramente indiferentes ao homem, com um futuro apocalíptico. Dessa forma, é apresentado um conceito de divindade que prescinde dos homens, habita outras dimensões, possuindo noções de tempo e espaço muito além da capacidade de compreensão humana. Este universo traz a idéia de mito na modernidade com uma nova face, a do horror inumano (GARCIA, 2016, 3 – 4).

O Ciclo de Cthulhu aponta um destino cruel para a humanidade, contudo tal mitologia consegue estabelecer uma impressão muito forte na cultura contemporânea. Quanto mais aterrador e anti-humano é determinado aspecto do mito, mais nos sentimos atraídos por ele, não apenas no plano da curiosidade sobre sua obra, mas também através da sua propagação e contínua re-elaboração. Sentimo-nos atraídos por essa concepção e reproduzimos essa mitologia dando vida a essa ficção e criando novos produtos midiáticos

baseados no imaginário lovecraftiano. E essa mitologia complexa se espalha massivamente por diversos âmbitos da nossa cultura. A cibercultura, ambiente digital contemporâneo, é permeada por referências lovecraftianas em grande escala (GARCIA, 2016, p. 4 – 5).

Lovecraft começou sua produção de contos no início do século XX, retornando com as noções de mito em um período marcado por inovações tecnológicas como a fotografia, o cinema e as histórias em quadrinhos, que mais tarde, vão se apropriando de elementos das suas narrativas e propagando sua mitologia na cultura midiática. A mitologia é explicada e comprovada em suas histórias, que costumam trazer a narração em primeira pessoa. Esse personagem é indivíduo ligado a razão, como um cientista ou historiador, e descobre o horror sobrenatural através de investigações, trazendo a possibilidade de revelação de um mundo misterioso. O autor retomou a ideia do desconhecido habitando o mesmo plano que os humanos, apontando a nossa ignorância como fundamental para a felicidade e sanidade (GARCIA, 2016, p. 8 – 9).

O recente filme de Ridley Scott “Prometheus” (2012) seria uma prequel¹⁶ para “Alien, o Oitavo Passageiro” (1979), do mesmo diretor. A ideia em “Prometheus” deixa mais explícita a influência da mitologia de Lovecraft e chegou a desanimar o diretor Guillermo Del Toro a dar continuidade ao seu antigo projeto de adaptar o conto “*At the Mountains of Madness*” para o cinema. (GARCIA, 2016, p. 10)

2.2.1. A obra de H P Lovecraft: seu estilo, narrativa e estética

Em sua narrativa Lovecraft revela a consciência do fazer literário num denso exercício de metaficção, ou seja, em seu texto o protagonista descreve os mecanismos de sua produção, valendo-se de documentos, manuscritos, relatos, periódicos, para organizar a trama baseada em sua tese do medo cósmico. Tudo acontece no âmbito da palavra como uma forma de expressão que induz o espectador a perceber a ficção. O leitor participa da produção. (DUARTE, 2013, p. 10)

Nossa escolha, entretanto, pelo termo metaficção tem uma explicação pautada, principalmente, nos estudos de Hutcheon (1984): a presença constante e fundamental do leitor como um co-autor do texto. (SALES, 2017, apud HUTCHEON, 1984)

Lovecraft apresentou em suas obras mais maduras uma síntese literária qualitativa entre o gênero fantástico e a ficção científica de temática sideral. O caráter científico que aparece nas suas obras fornece uma atmosfera profundamente detalhada, que sustenta a impressão de realismo, e igualmente os personagens soam naturais, e reagem com manifestações de espanto e terror proporcional aos incidentes vivenciados. Tanto a descrição

física do monstro Cthulhu quanto do seu estranho culto, causam no leitor a sensação de medo diante do desconhecido. E esse é o efeito que Lovecraft consegue gerar nos leitores do fantástico (DUARTE, 2013, p. 3/ 10 – 11).

Na obra de Lovecraft é um elemento fundamental o uso de um mito cosmogônico, que narra a origem e a ordenação do cosmos, como base do conjunto de narrativas, o qual é uma crítica radical, ao mundo industrial e urbano moderno. Esse segredo central vai se apresentando em cada conto de forma curiosa, pois não é sob uma narrativa única e concisa. Lidos em conjunto e relacionando os segredos arrepiantes que cada um revela, temos o mito da ordem cósmica do ciclo. O segredo sobre o passado da Terra e da humanidade é revelado em momentos chave, estabelecendo uma verdade ou situação suprema, mas não aparece como em uma única narrativa citada ou inserida em qualquer um dos contos. Vai sendo alimentado o suspense sobre o desconhecido (BEZARIAS, 2006, p.8/ 22 – 23).

O mito cosmogônico é o mais potente mito, ele estabelece a ordem última do cosmo que construiu e que constrói continuamente ao ser recontado/reencenado. Trata-se do mito mais importante, que fundamenta todos os outros. [...] A explicação sobre a origem do cosmo que é seu cerne não é completa, total. Uma certa vagueza é pressuposta a essa categoria mítica. A origem última do cosmo e da vida é um segredo inacessível: o mito revela a origem do cosmo mas não o processo em si, o segredo final dessa origem, ele não mergulha até a profundidade em que as partículas elementares fervilham; certamente revela o mundo, mas a revelação carrega um mistério final que não se deixa desvendar. (BEZARIAS, 2006, p.21)

As revelações dos narradores consistem em uma série de provas materiais terríveis sobre o passado do planeta, desde sua origem até o surgimento da espécie humana, e essas revelações, reunidas, trazem uma visão apavorante a esses homens (os narradores): racionalistas, crentes de um mundo antropocêntrico e “desconfiados para com o outro, especialmente se este não é de origem anglo-saxã”. Sua Nova Inglaterra natal foi por mais de dois séculos guardiã e refúgio da cultura anglo-saxã protestante. Nesse aspecto aparece em sua obra, apesar dele ser um racionalista e ateu convicto, a comunhão com os valores aristocráticos de sua família e a cosmovisão dos protestantes puritanos (desconfiada para com o outro, fascinada e ao mesmo tempo horrorizada diante do macabro). Os não-anglo-saxões são representados com desconfiança ou hostilidade aberta e o universo é uma imensidão repleta de horrores, ávidos por levarem o homem a um destino terrível. Assim se aprofunda o medo do desconhecido (BEZARIAS, 2006, p. 13 – 14/ 23).

Assim, o processo que culminou com a afirmação dos Estados Unidos como potência mundial – a desabalada industrialização da economia e território norte americanos, a partir da década de 60 do século XIX, e que no limiar do

século XX estava estabelecida – fez antigas e distintas famílias e linhagens serem postas de lado pelas novas “aristocracias” que comandavam a economia industrial e ascenderam ao poder e ao *status*; processo, que entre outros efeitos, gerou e levou ao topo do poder e prestígio os chamados “barões ladrões”, os grandes industriais e banqueiros que, comparados aos regrados e distintos juízes, oradores e pastores que compunham a elite dos tempos coloniais eram, tanto do ponto de vista dos descendentes desses como das massas exploradas, uma corja abjeta e grosseira. Essa substituição de uma elite por outra foi particularmente dolorosa para a Nova Inglaterra, que perdeu importância em inúmeros aspectos da vida norte-americana. (BEZARIAS, 2006, p. 14)

Todos os seus textos se baseiam num profundo desconforto do homem perante um cosmo, cuja vastidão e indiferença, lhe causam profundo terror:

Todos meus contos são baseados na premissa fundamental que as leis humanas comuns e interesses e emoções não têm validade ou importância na vastidão do cosmos... Para alcançar a essência da exterioridade real, quer de tempo, espaço ou dimensão, deve-se esquecer que coisas tais como vida orgânica, bem e mal, amor e ódio, e todos semelhantes atributos locais de uma desprezível e temporária raça chamada humanidade, tenham existência real. (5)

(5) “ *All my tales are based on the fundamental premise the common human laws and interests and emotions have no validity or significance in the vast cosmos-at-large ... To achieve the essence of externality, whether of time or space or dimension, one must forget that such things as organic life, good and evil, love and hate, and all such local attributes of a negligible and temporary race called mankind, have any existence at all.* ” H. P. LOVECRAFT, *Collected Works*, VI, p.150, ed. S. T. Joshi. Sauk City: Arkham House. (BEZARIAS, 2006 p. 17)

Podemos pensar nos seus contos de horror sobre três ideias básicas: o sobrenatural, o desconhecido e uma criação de sensações e ambiências que provoquem o medo (GARCIA, 2016, p. 12).

2.3. ADAPTAÇÕES DO ESTILO DE LOVECRAFT

Entre as produções audiovisuais que se enquadram no gênero de terror e adaptam o estilo literário de Lovecraft podemos citar o jogo de RPG *Darkest Dungeon* (Tyler Sigman, 2016) produzido pela Red Hook Studios. O jogo agrega inspiração para este projeto, por se tratar de uma obra animada em 2D que reproduz a temática de Lovecraft.

Dentro do gênero literário de terror, o estilo de narrativa de H.P. Lovecraft, enfatiza o medo do desconhecido, que é explorado pelo conceito do jogo da Red Hook através do aspecto monstruoso dos inimigos, da atmosfera decadente da história e do tom sombrio e ameaçador dos personagens. (figura 2)

Figura 2 – Imagem do jogo da Red Hook “*Darkest Dungeon*”



Fonte: Recorte do jogo “*Darkest Dungeon*”

Nesse jogo o jogador lidera um grupo de aventureiros que exploram ambientes hostis como florestas amaldiçoadas, tocas de monstros e ruínas assombradas. Quando entram no cenário é apresentado um mapa do ambiente, porém os desafios de cada local, sala ou corredor são ocultos. Para transmitir a atmosfera dos contos de Lovecraft, cada desafio pode significar a vida, morte ou enlouquecimento de um membro do grupo, fazendo que o jogador avance o tempo todo receando que armadilhas ou emboscadas o peguem de surpresa. Com o participante sempre se perguntando se vale a pena avançar para a próxima sala e encarar o desafio que lhe aguarda, o suspense, a tensão e o medo estão sempre presentes.

Outra adaptação da obra de Lovecraft, feita pelo artista ilustrador americano Bernie Wrightson (figura 3), trata-se de uma história em quadrinhos que foi a primeira adaptação para série de HQ “*Classics of Horror*”, do conto com o mesmo nome “*Cool Air*”. (WRIGHTSON, 2011, p. 83 – 91)

Figura 3 – Ilustração de Bernie Wrightson do conto “Cool Air” de H.P. Lovecraft



Fonte: Ilustração de Bernie Wrightson (WRIGHTSON, 2011, p. 90)

Nesse conto o ilustrador reproduz na íntegra a história de Lovecraft. Em seu estilo gráfico composto majoritariamente por traços retos e angulosos, e sombras hachuradas que cobrem grande parte dos elementos da cena, mantém o tom sombrio que contribui para o suspense e atmosfera da narrativa de Lovecraft.

2.4. OUTROS AUTORES DO GÊNERO DE TERROR

Para este trabalho, foi realizada uma pesquisa exploratória, que levantou diversas obras e autores do gênero de terror, inseridos no universo da animação e das HQ's. Dentre os pesquisados se sobressaíram, como mais alinhados ao estilo de Lovecraft, o autor americano de HQ's Bernie Wrightson, o mangaka Junji Ito e os trabalhos da Red Hook Studios, relacionados ao jogo Darkest Dungeon. Estes autores serão estudados mais profundamente no desenvolvimento deste trabalho.

Outro trabalho áudio visual de terror em animação, que traz uma fantástica condução da imaginação, o longa-metragem de animação *stop-motion* “Coraline” (Henry Selick, 2009), transcende as faixas etárias de seu público alvo, crianças e jovens adolescentes para cativar o público adulto.

Figura 4 – Cena da animação “Coraline”



Fonte: Recorte do filme

No filme *Coraline*, por exemplo, a protagonista acaba de se mudar para uma casa, em uma nova cidade onde tudo é muito chato, e ela está longe de seus amigos. Explorando sua nova casa ela encontra uma pequena porta que a leva para um mundo fantástico, semelhante a sua realidade, porém melhor em muitas maneiras. Nesse novo mundo coisas fantásticas e impossíveis tornam-se realidade como se fosse um sonho extremamente agradável. Porém Coraline passa a desconfiar desse novo mundo, uma vez que sua “outra mãe” (cópia melhorada de sua mãe) lhe diz que ela pode ficar lá para sempre, em troca ter botões costurados no lugar de seus olhos. A partir da daí Coraline começa a questionar as maravilhas deste mundo mágico, e conforme ela vai desafiando sua nova mãe, todas as coisas que tornavam este lugar tão maravilhoso voltam-se contra ela, transformando o mundo de sonhos em um pesadelo hostil. Essa transformação do sonho em pesadelo é o ponto central do medo trazido por Coraline. A tensão atinge seu ápice no momento em que seus pais são raptados, pois então os perigos do mundo do pesadelo se mostram concretos e afetam o mundo real.

O cenário de animação japonês onde o gênero de terror é mais consolidado e explorado apresenta desde produções mais antigas como: o longa-metragem “*Perfect Blue*”

(Satoshi Kon) de 1997 e o jogo “*Resident Evil*” (Capcom) de 1996, posteriormente adaptado para o longa-metragem “*Resident Evil: Degeneration*” (Makoto Kamiya) em 2008; até o trabalho do artista de mangá de horror Junji Ito que teve suas obras recentemente animadas, como a série “*Junji Ito Collection*” (Shinobu Tagashira) lançada em 2018, adaptação de duas coleções de mangás do autor, e a esperada mini-série “*Uzumaki*” (Hiroshi Nagahama), adaptação do mangá com o mesmo nome, que estreia em 2020.

Perfect Blue venceu na categoria de Melhor Filme Asiático na premiação *Fantasia Film Festival*, em 1997 e também na categoria de Melhor Animação o *Fantasporto*, em 1998, além de ser indicado ao *Golden Reel Award* em 2000.

Figura 5 – Cena da animação “*Perfect Blue*”



Fonte: Recorte do filme

Perfect Blue conta a história de Mima, uma artista membro de um famoso conjunto de música pop que em certo momento de sua carreira, decide tornar-se atriz. Este fato não é bem aceito por seus fãs, e ela começa a ser atormentada por perseguições de um estranho e indiscrições de um site. Em sua nova área de atuação ela se sujeita a cenas sensuais e agressivas que lhe causam intenso caos interno. A trama do filme em que ela atua trata de mistério e assassinato e à medida que sua história avança, Mima confunde fantasia e realidade chegando a fazê-la questionar sua própria sanidade. *Perfect Blue* é uma obra de terror psicológico e com muito suspense, que apresenta confusão entre fantasia e realidade.

Animações de terror produzidas no mercado ocidental, voltadas para o público adulto, ainda são difíceis de citar, geralmente vamos presenciar narrativa cômica pontuada por referências de terror. Conforme Daniel Pinna (2012) descreve sobre a problemática do gênero:

Quando tratamos do Cinema de horror (ou simplesmente *terror*) no Cinema de Animação o resultado não é diferente. Seja em longas-metragens comerciais ou nos curtas-metragens exibidos no festival Animaldiçoados, raras vezes nos deparamos com obras que genuinamente se enquadrariam no gênero terror. (PINNA, 2012)

3. METODOLOGIA

O processo criativo utilizado no presente trabalho foi o *Double Diamond* (Duplo Diamante). Este processo foi difundido em 2005 pelo British Design Council a partir de uma adaptação do modelo de divergência e convergência de Bela Banathy de 1996.

O sistema *Double Diamond*, representado graficamente por figuras geométricas que lembram um diamante, é um mapa visual simples do processo de design. Dividido em quatro fases distintas: Descobrir, Definir, Desenvolver e Entregar, a metodologia apresenta uma simples maneira gráfica de descrever o processo que ajuda a definir o problema e descobrir a solução.

Adaptando as fases ao processo criativo do projeto:

1) Primeira Fase: A Descoberta.

De uma forma mais livre e criativa, buscando os contornos para uma animação de temática de terror, trabalhar os contos e ilustrações de Cascaes a partir dos conceitos de design de personagens citados pelos autores Chris Solarski e Sergi Camara. Somados a este processo, painéis semânticos de arquétipos possibilitam lançar inúmeras alternativas e conceitos para o desenvolvimento dos três personagens principais.

2) Segunda Fase: A Definição.

A partir das alternativas estabelecidas, com o objetivo de afunilar objetos possíveis de sobreviverem ao processo de refinamento e emprestar personalidade marcante ao desenvolvimento do projeto, selecionar as alternativas mais adequadas segundo: narrativa, estilo e perfil psicológico.

3) Terceira Fase: O Desenvolvimento.

A fim de definir um estilo adequado para o projeto, analisar autores e obras gráficas de terror para que se delimitem as características visuais mais marcantes do gênero. A partir dessas características, será estabelecido um estilo gráfico que traduza o estilo narrativo de Lovecraft. As alternativas selecionadas na segunda etapa do processo serão trabalhadas para se adequarem ao estilo gráfico definido.

4) Quarta Fase: A Entrega.

Elaborar um *style guide* baseado nas conclusões da etapa de desenvolvimento, resultando num produto final da simbiose do universo imaginário de Franklin Cascaes e da narrativa de Lovecraft.

4. DESENVOLVIMENTO DO ESTILO GRÁFICO

4.1. ENREDO DA ANIMAÇÃO

A história “A Sombra sobre Desterro” começa com o personagem principal, Franklin Cascaes, dando continuidade em seus estudos sobre folclore, mitos, crenças e costumes nas comunidades da ilha.

Quando ele chega a uma vila para uma das suas visitas, tinha acabado de acontecer um dos “causos” que é o enredo de um dos contos de Cascaes. Esse conto de 1975, “Bruxas roubam lancha baleeira de um pescador”, narra a história de um pescador que se esconde dentro da sua embarcação que é seqüestrada por várias bruxas e na conclusão da aventura descobre que uma das bruxas era sua prima e comadre. (CASCAES, 2014, p. 96 – 193)

Nessa vila ele vai conhecer Seu Vicente, o coadjuvante que tem o papel de ponte entre Franklin e o povo ilhéu. Seu Vicente segue Franklin porque é um personagem meio cético, não acredita e não tem medo dessas histórias fantásticas.

Franklin fica então sabendo do caso do pescador e também onde mora sua prima, a mulher que foi pega como bruxa e que no final do “causo” perde o “fado” (o encanto de ser bruxa). Ele vai a casa dela para entrevistá-la, queria saber “como é ser uma bruxa”. Esse encontro provoca uma cena que já monta o clima assustador da história.

Depois de conversar com a prima do pescador, Franklin fica sabendo onde estão as outras bruxas e começa a ir à procura delas. Nesse momento ele tem o primeiro contato com a benzedeira da vila, Cumadi Ondina, que o avisa para ele não ir atrás dessas coisas. Franklin não dá ouvidos à benzedeira e vai atrás das outras bruxas, ele encontra algumas delas e tem um confronto perigoso onde ele quase morre.

Depois dessa aventura ele se encontra novamente com a benzedeira que o lembrou, nervosa, que ele tinha sido advertido, mas finalmente Cumadi Ondina acaba resolvendo ajudá-lo. Ela faz uma “benzedura” nele para lhe transferir alguns poderes de proteção para que consiga ir novamente ao encontro das bruxas.

Ele volta a ir atrás das bruxas e do “Grande Mal” que está relacionado com elas. Elas estão aparentemente infectadas pelo grande mal, que tem relação com a parte sombria do coração das pessoas, o lado Sombra da sociedade.

Ele encontra as bruxas e elas fazem com ele um ritual parecido com o que a benzedeira fez, porém invocam o lado da Sombra, e permitem que ele enxergue o Mal, o seu lado sombrio.

Ele vai passar por algumas provações e ao final a história termina com a revelação que o mal é intrínseco às pessoas, está sempre presente e vai se tornar mais difícil de ser detectado e evitado com o desaparecimento das crenças e folclores do povo. O Mal vai se tornar mais perigoso e inevitável.

Esta história apresenta como personagem principal o próprio Franklin Cascaes e como coadjuvantes Seu Vicente, seu companheiro de aventuras, e a benzedeira Cumadi Ondina. Também conta: como personagem antagonista a Prima Bruxa, o grupo de Bruxas da vila e o Grande Mal.

4.2. CRIAÇÃO DO CONCEITO DOS PERSONAGENS

Foram elencados os três personagens mais significativos para apresentar o desenvolvimento de todas as etapas necessárias para a construção de um personagem 2D para a animação de terror:

1) A Bruxa

Nas histórias de Cascaes as bruxas são criaturas brincalhonas e zombeteiras, porém inerentemente malignas e cruéis. Trata-se de mulheres que são amaldiçoadas a se reunirem à noite para assumir seu estado “fadórico” e aterrorizar o povo da ilha com travessuras e atos de crueldade, como bagunçar canoas e ferramentas, dar nós em rabo de cavalo, sugar o sangue de crianças e outras formas de assombração que possam assustar ou prejudicar o povo ilhéu.

O estado “fadórico”, como chama Cascaes, é a forma que as bruxas assumem para realizar suas maldades. Quando neste estado, elas se tornam criaturas deformadas, meio físicas / meio matérias, dotadas de poderes sobrenaturais.

Em nenhum momento é definido, nos contos do folclorista, os limites dos poderes de uma bruxa em estado “fadórico”, mas são descritas como: a habilidade de voar, de ficar invisíveis, mudar de forma, mudar a forma de outros seres vivos e objetos, controlar animais e os elementos da natureza, manipular objetos à distância, sugar o sangue de crianças e fazer com que outras pessoas adoçam.

A bruxa, com sua habilidade de assumir esses poderes maléficos, será a principal antagonista da história. Cruel, irreverente e confiante. Tratando outros personagens com escárnio e desdém. Seu design precisa transmitir a personalidade de um personagem ameaçador e poderoso, mas também com uma natureza sarcástica.

Para definir o conceito base da personagem, foram utilizadas ilustrações de Franklin Cascaes e imagens que remetessem ao arquétipo de bruxa. (figura 6)

Figura 6 - Painel semântico: personagem “Bruxa”



Fonte: https://drive.google.com/open?id=1qveTMvtHGCxCdIpY6r_nFQe77J7RyEwa

Em seus desenhos, Cascaes retrata as bruxas da ilha com formas vagamente femininas e humanóides, normalmente com narizes proeminentes e corpos esguios.

O termo “vagamente” é aplicável, pois na maior parte de seus desenhos, essas mulheres bruxas possuem os corpos deformados, podendo lembrar objetos do cotidiano ilhéu, formas animais ou esqueléticas. (figuras de 7 a 10)

Figura 7 - Desenho de Franklin Cascaes “Bruxa metamorfoseia um sapato”



Fonte: Ilustração de Franklin Cascaes “Bruxa metamorfoseia um sapato” (1970), técnica nanquim sobre papel, dimensões 54,2 x 71,8 cm.

Figura 8 - Desenho de Franklin Cascaes “Bruxa rouba armadilha”



Fonte: Ilustração de Franklin Cascaes “Bruxa rouba armadilha” (1969), técnica nanquim sobre papel, dimensões 54,1 x 36,9 cm.

Figura 9 - Desenho de Franklin Cascaes “Bruxa galinha choca”



Fonte: Ilustração de Franklin Cascaes “Bruxa galinha choca” (1962), técnica nanquim sobre papel, dimensões 23,4 x 32,2 cm.

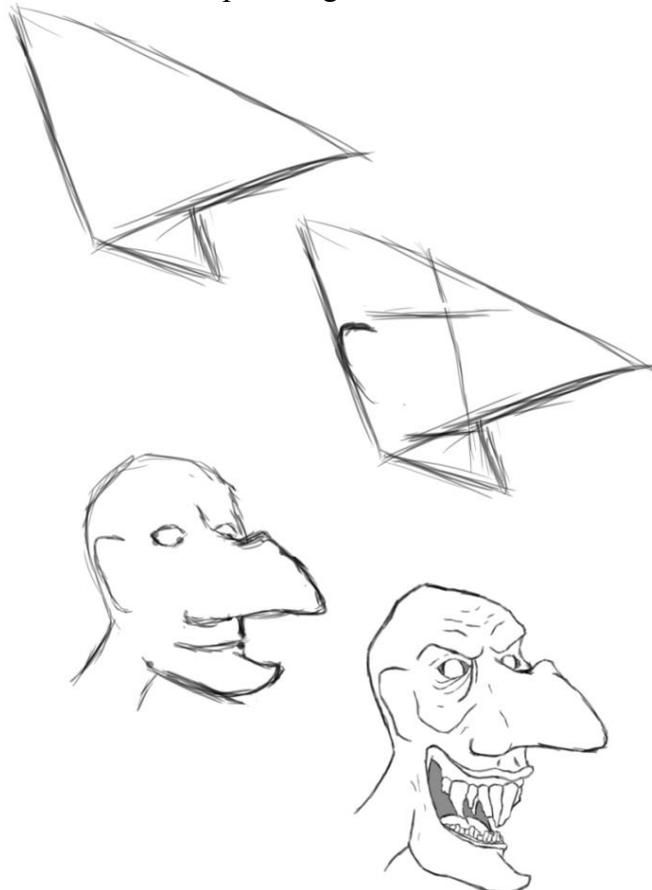
Figura 10 - Desenho de Franklin Cascaes “Bruxas roubam a lancha baleeira...”



Fonte: Ilustração de Franklin Cascaes “As Bruxas roubam a lancha baleeira de um pescador da Ilha de Santa Catarina” (sem data), técnica nanquim sobre papel, dimensões 52,5 x 71 cm.

A forma principal definida como base do design da personagem foi o triângulo, conforme figura 11. Definido por Chris Solarski em sua obra “*Drawing Basics and Video Game Art*” (SOLARSKI, 2012, p.300), como uma forma que evoca agressão e ameaça.

Figura 11 - Construção conceito do rosto: personagem “Bruxa”



Fonte: do autor

Para que a personagem pudesse transmitir uma personalidade forte e decisiva, foi adicionada uma mandíbula proeminente e retangular, assim como uma postura com ombros e peito abertos, como sugere Sergi Càmara em seu livro “*All About Techniques in Drawing for Animation Production*” (CÂMARA, 2006, p.63/ 68). (figura 12)

Figura 12 - Construção conceito do corpo: personagem “Bruxa”



O corpo magro, com a estrutura óssea a mostra, junto com as garras e dentes, estabelecem a aparência agressiva da personagem e transmitem a desejada sensação de ameaça.

A partir do conceito inicial foram geradas alternativas, explorando combinações para o cabelo e elementos que caracterizam a qualidade metamórfica do personagem.

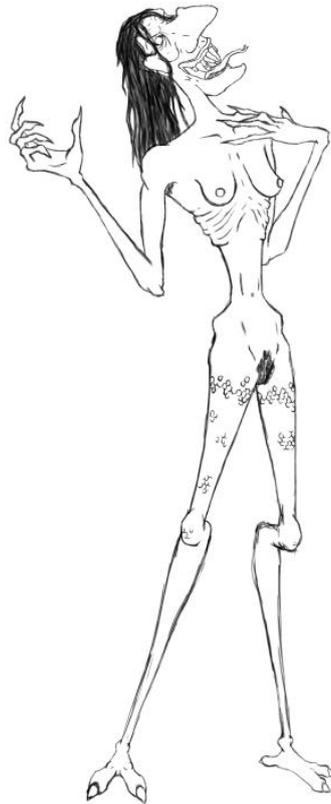
O intuito foi de estudar desde as possibilidades que evidenciam as características humanas e culturais, como pernas humanóides e o cabelo preso, até àquelas que priorizem os poderes e o aspecto sobrenatural: (figuras de 13 a 17)

Figura 13 - Alternativa de conceito: personagem “Bruxa”



Fonte: do autor

Figura 14 - Alternativa de conceito: personagem “Bruxa”



Fonte: do autor

Figura 15 - Alternativa de conceito: personagem “Bruxa”



Fonte: do autor

Figura 16 - Alternativa de conceito: personagem “Bruxa”



Fonte: do autor

Figura 17 - Alternativa de conceito: personagem “Bruxa”



Fonte: do autor

Das alternativas geradas uma foi selecionada como conceito final, que foi a Bruxa da figura 14.

Como o rosto da personagem, apesar de deformado, é humano o suficiente para que seja reconhecida pelo estereótipo de bruxa, foi decidido que as pernas seriam usadas para demonstrar seu aspecto sobrenatural. As patas de ave com escamas de peixe, foram escolhidas como a melhor opção para representar a capacidade de metamorfose da personagem, por apresentar características de dois animais diferentes simultaneamente.

O cabelo comprido foi escolhido por agregar um aspecto selvagem. O cabelo mal cuidado, junto com os pelos pubianos e das axilas da personagem, quebram com o estereótipo de feminilidade e estabelecem a natureza afrontosa da bruxa.

Figura 14 - Alternativa de conceito: personagem “Bruxa”



1) A benzeadeira Cumadi Ondina

Benzeadeiras e benzedores são personagens constantes nos contos de Cascaes. São homens e mulheres que possuem conhecimentos místicos, religiosos e de medicina natural, dotados de habilidades sobrenaturais, que agem como curandeiros e guias espirituais para o povo ilhéu.

Diferentes das bruxas, esses indivíduos usam suas habilidades para curar e proteger aqueles que buscam seus serviços. Podendo ser calmos e benevolentes, ou ríspidos e mesquinhos, são extremamente respeitados pelo povo e muitas vezes pelas próprias bruxas.

A benzeadeira agirá como guia do protagonista, para o mundo místico do folclore de Florianópolis. Munindo-o de conselhos, conhecimento e até poderes e ferramentas sobrenaturais, para que ele possa se proteger dos perigos em sua jornada.

Cumadi Ondina é uma benzeadeira muito experiente e sábia, mas apesar de ser uma pessoa extremamente generosa e benevolente, tem pouquíssima paciência com os outros. Seu personagem apresenta muita força de caráter, apesar de um físico debilitado pela idade.

Para definir o conceito base da personagem, foram utilizadas imagens de benzeadeiras de Santa Catarina e imagens que remetessem a um arquétipo de velha sábia curandeira. (figura 18)

Figura 18 - Painel semântico: personagem “Cumadi Ondina”



Durante a pesquisa não foram encontradas imagens, produzidas por Cascaes, que representassem explicitamente a figura da benzedeira. Porém, uma vez que a personagem agiria como ponto de conexão entre o mundo dos humanos e o mundo das bruxas, possuindo um aspecto misterioso e pouco amigável, foi escolhida como inspiração a figura da “bruxa-chefe”.

As bruxas-chefes são bruxas mais experientes e poderosas, que coordenam as ações das demais bruxas de sua região. Nas obras: “Estado Fadórico das Bruxas”, “Velha Bruxa Entregando Poderes Diabólicos Para Suas Clientes” e “Bruxa-Chefe” Cascaes as representa como mulheres de idade, nariz proeminente e roupas condizentes com a cultura ilhoa. (figuras de 19 a 21)

Figura 19 - Desenho de Franklin Cascaes “Estado fadórico das bruxas”



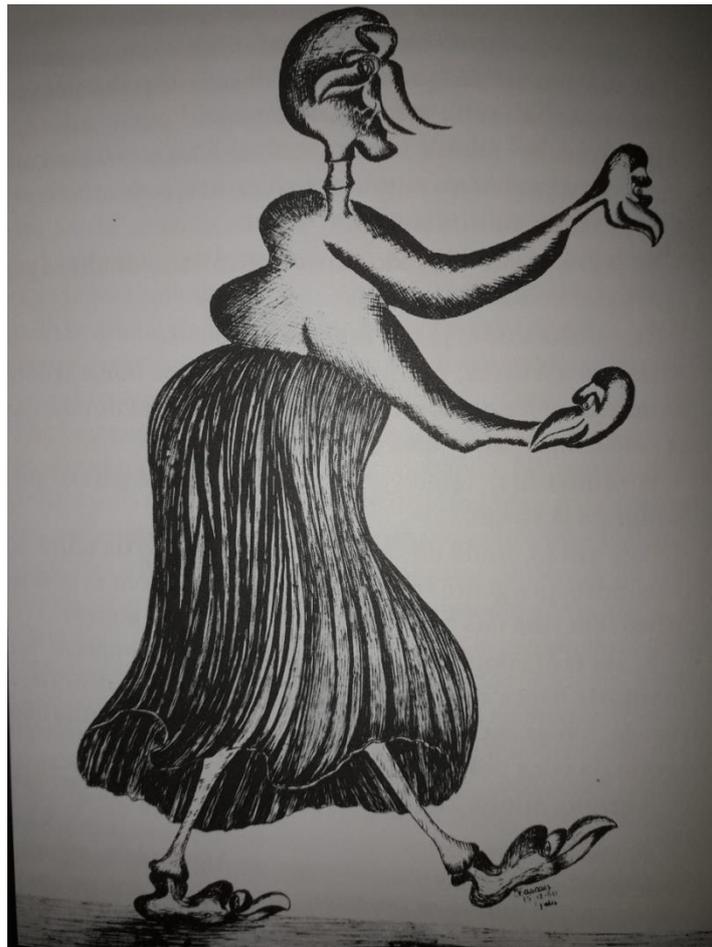
Fonte: Ilustração de Franklin Cascaes “Estado fadórico das bruxas” (1960), técnica nanquim sobre papel, dimensões 50,8 x 62,4 cm.

Figura 20 - Desenho de Franklin Cascaes “Velha bruxa entregando poderes...”



Fonte: Ilustração de Franklin Cascaes “Velha bruxa entregando poderes diabólicos para as suas clientes” (1960), técnica nanquim sobre papel, dimensões 33,5 x 52,2 cm.

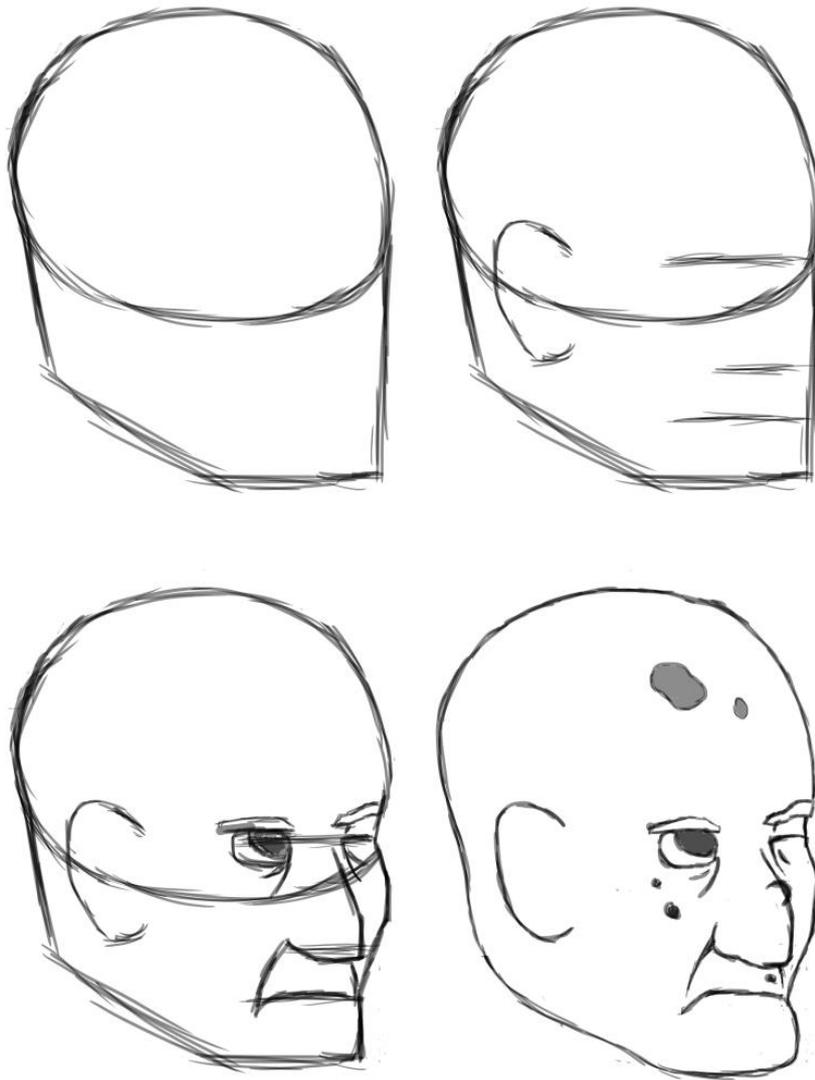
Figura 21 - Desenho de Franklin Cascaes “Bruxa-chefe”



Fonte: Ilustração de Franklin Cascaes “Bruxa-chefe” (1960), técnica nanquim sobre papel, dimensões 46,7 x 33,9 cm.

A forma principal definida como base do design da personagem foi o retângulo, conforme a figura 22. Definido por Chris Solarski em sua obra “*Drawing Basics and Video Game Art*” (SOLARSKI, 2012, p. 296/ 300), como uma forma que evoca força, confiança e estabilidade.

Figura 22 - Construção conceito do rosto: personagem “Cumadi Ondina”



Fonte: do autor

Para a forma de sua cabeça, foi utilizado também o círculo, para lhe passar uma aparência mais amigável e para aumentar seu crânio, o que transmite inteligência segundo Sergi Câmara em “*All About Techniques in Drawing for Animation Production*” (CÂMARA, 2006, p.62). (figura 23).

Figura 23 - Construção conceito do corpo: personagem “Cumadi Ondina”



Fonte: do autor

A coluna curvada, pulsos e tornozelos finos e juntas ossudas, ajudam a transmitir a fragilidade física. Porém a mandíbula avantajada e retangular mantém a força do temperamento da personagem.

A partir do conceito inicial foram geradas alternativas explorando combinações de elementos de vestimenta, com o intuito de conciliar os aspectos culturais do personagem com a representação da sua personalidade: (figuras de 24 a 27)

Figura 24 - Alternativa de conceito: personagem “Cumadi Ondina”



Fonte: do autor

Figura 25 - Alternativa de conceito: personagem “Cumadi Ondina”



Fonte: do autor

Figura 26 - Alternativa de conceito: personagem “Cumadi Ondina”



Fonte: do autor

Figura 27 - Alternativa de conceito: personagem “Cumadi Ondina”



Fonte: do autor

Das alternativas geradas uma foi selecionada como conceito final, que foi a Cumadi Ondina da figura 27.

Além de ser um acessório típico das benzedadeiras da Ilha de Santa Catarina, o lenço na cabeça complementa a forma da personagem dando-lhe uma aparência mais compacta, além de poder ser utilizado para esconder seu rosto com sombras, agregando ao aspecto misterioso. A alternativa sem manga revela mais da anatomia frágil da personagem e o vestido de peça única caracteriza uma aparência mais simples e delicada, prejudicando o aspecto de imponência. Sendo assim, o vestido de duas peças, com mangas, se mostrou a alternativa mais adequada.

Figura 27 - Alternativa de conceito: personagem “Cumadi Ondina”



2) Franklin Cascaes

O protagonista desta história é baseado no próprio folclorista, escritor e artista plástico catarinense Franklin Cascaes.

Também é baseado em protagonistas de contos de Lovecraft, que costumam ser intelectuais ou investigadores, como em *“The Call Of Cthullu”*, *“At the Montains of Madness”* e *“The Shadow over Innsmouth”*.

Apesar de ter passado a infância rodeado pelas histórias fantásticas dos pescadores, o personagem teria se desconectado de suas raízes ao se mudar para a cidade, para estudar artes plásticas. Agora busca resgatar esta cultura, que parece estar desaparecendo com o avanço da sociedade moderna.

Empolgado, simpático, inteligente, confiante e humilde. Essas são as características principais, escolhidas para o protagonista, que devem ser representadas em seu design.

O conceito base do personagem foi definido a partir de fotos do próprio Franklin Cascaes e imagens que remetessem ao arquétipo de professor aventureiro. (figura 28)

Figura 28 - Painel semântico: personagem “Franklin Cascaes”



Fonte: https://drive.google.com/open?id=1qveTMvtHGCxCdIpY6r_nFQe77J7RyEwa

Cascaes retrata o homem ilhéu com roupas simples, utilizando camisa de botões e calças compridas, podendo estar dobradas até a altura do joelho. Normalmente descalço e de chapéu. (figuras de 29 a 31)

Figura 29 - Desenho de Franklin Cascaes “Festa junina...”



Fonte: Ilustração de Franklin Cascaes “Festa Junina, jogo da bacia com água, moeda e língua” (sem data), técnica nanquim sobre papel, dimensões 35,3 x 53,6 cm.

Figura 30 - Desenho de Franklin Cascaes “Pombeiro vendedor...”



Fonte: Ilustração de Franklin Cascaes “Pombeiro Vendedor de Verduras, Legumes, Frutas, Ovos e Aves” (sem data), técnica grafite sobre papel, dimensões 51,7 x 66,4 cm

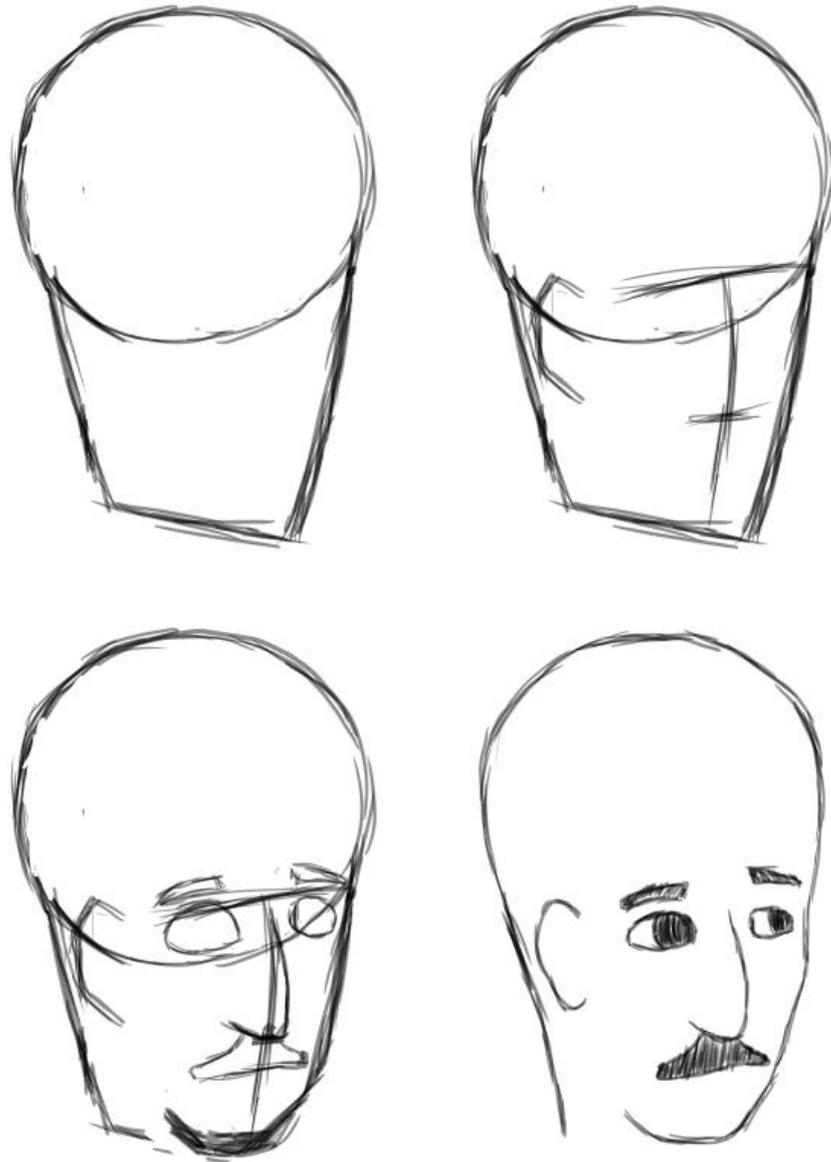
Figura 31 - Desenho de Franklin Cascaes “Casa de secos e molhados...”



Fonte: Ilustração de Franklin Cascaes “Casa de secos e molhados de Bilé Rita Lagoinha do Norte” (1968), técnica grafite sobre papel, dimensões 45,6 x 66,5 cm

Iniciando a construção do conceito do rosto do personagem, a forma principal definida como base do design do personagem foi o retângulo. Mas para seu rosto, também é extremamente importante o uso do círculo, definido por Chris Solarski em sua obra “*Drawing Basics and Video Game Art*” (SOLARSKI, 2012, p. 296/ 300), como uma forma que evoca positividade, amizade e energia jovial. (figura 32)

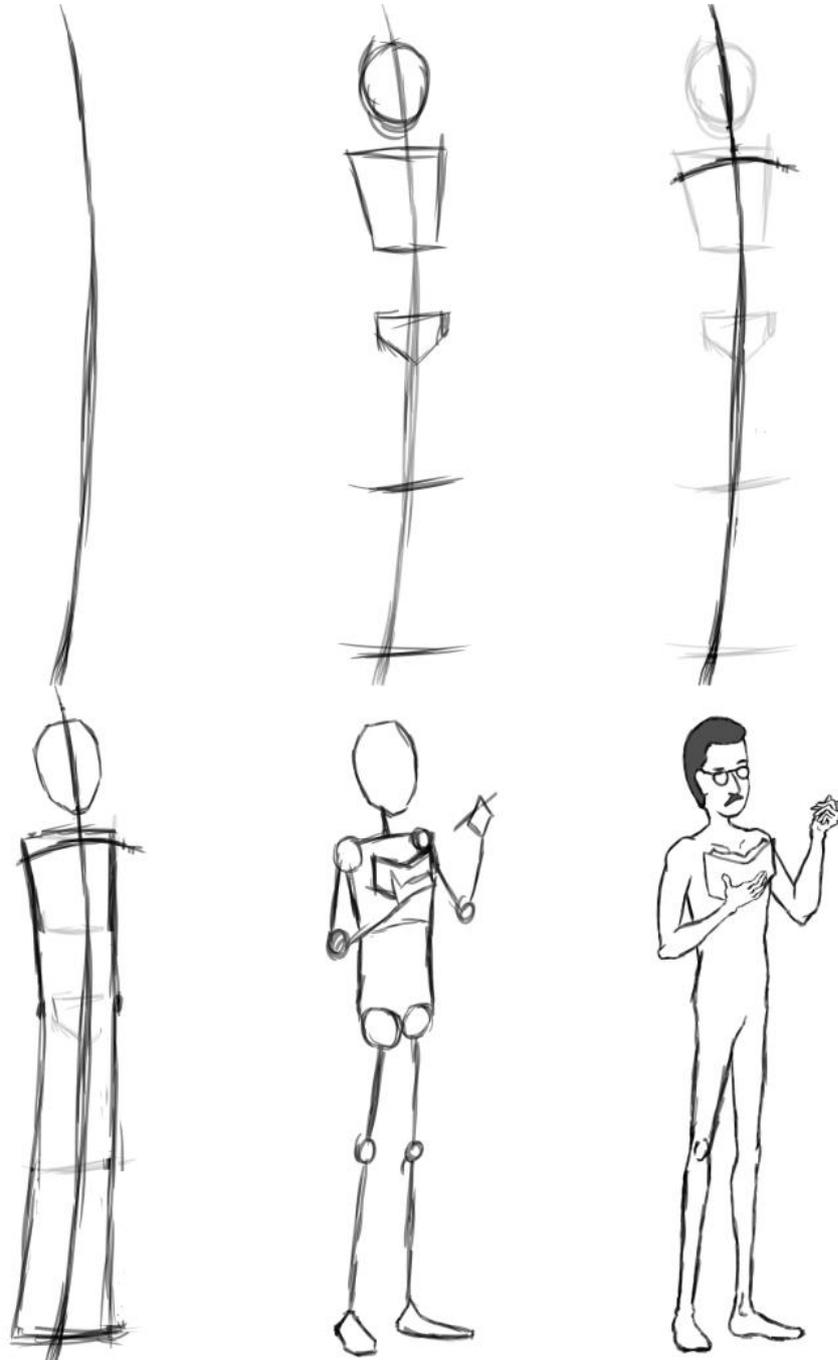
Figura 32 - Construção conceito do rosto: personagem “Franklin Cascaes”



Fonte: do autor

Uma mandíbula e queixo mais afinados, segundo Sergi Càmara em “*All About Techniques in Drawing for Animation Production*” (CÂMARA 2006, p.63), adicionam fragilidade ao personagem. Essa característica é usada aqui com o intuito de transmitir aspectos de delicadeza e sensibilidade, quebrando com a força do retângulo e tornando o personagem mais receptivo. (figura 33)

Figura 33 - Construção conceito do corpo: personagem “Franklin Cascaes”



Fonte: do autor

A força física não é uma característica deste personagem, então foi estabelecido um tipo físico mais magro. Porém é adotada uma postura ativa, com ombros e peitos abertos para transmitir a confiança do personagem.

A partir do conceito inicial foram geradas alternativas explorando a vestimenta do personagem, para representar sua posição como acadêmico, mas que também indiquem uma conexão com o povo ilhéu. (figuras de 34 a 37)

Figura 34 - Alternativa de conceito: personagem “Franklin Cascaes”



Fonte: do autor

Figura 35 - Alternativa de conceito: personagem “Franklin Cascaes”



Fonte: do autor

Figura 36 - Alternativa de conceito: personagem “Franklin Cascaes”



Fonte: do autor

Figura 37 - Alternativa de conceito: personagem “Franklin Cascaes”



Fonte: do autor

Das alternativas geradas uma foi selecionada como conceito final, que foi o Cascaes da figura 37.

Durante a análise foi definido que a simplicidade da camisa e da calça já seriam o suficiente para a caracterização cultural do personagem. O casaco tornaria o personagem muito alheio ao ambiente das comunidades pesqueiras, enquanto as calças dobradas o distanciaram do estereótipo de acadêmico.

Figura 37 - Alternativa de conceito: personagem “Franklin Cascaes”



4.3. ANALISANDO ESTILOS VISUAIS DE OBRAS DE TERROR DA CULTURA POPULAR

“The oldest and strongest emotion of mankind is fear, and the oldest and strongest kind of fear is the fear of the unknown.” (LOVECRAFT, 1939)

Esta citação que abre a dissertação de H.P. Lovecraft, “*Supernatural horror in literature*”, evidencia a visão do autor sobre o medo e o gênero de terror. Este “medo do desconhecido” proposto pelo escritor americano é o fator narrativo que deve ser traduzido para o estilo gráfico deste projeto. (LOVECRAFT, 2011, P.1041)

Para estabelecer características de um estilo gráfico de terror foram escolhidas obras três artistas, distintos, para a análise:

1) Bernard (“Bernie”) Albert Wrightson (Outubro 27, 1948 – Março 18, 2017) foi um artista de HQs de terror, conhecido pela sua adaptação de *Frankenstein* por ser co-criador do personagem da DC comics “*Swamp Thing*” (Monstro do Pântano). (figura 38)

Figura 38 - Estilo de Bernie Wrightson: painel semântico



Fonte: Painel montado pelo autor com obras de Bernie Wrightson

Seu uso da iluminação como elemento narrativo, ao esconder ou enfatizar detalhes, condiz com a atmosfera de suspense e medo do desconhecido, proposta por Lovecraft. Enquanto seu alto nível de detalhamento e a verossimilhança de seus desenhos condizem com o caráter descritivo e científico das obras do escritor.

O estilo de Bernie Wrightson é o que possui a maior verossimilhança, na anatomia dos personagens, dentre os três estudados. Mantendo um alto nível de detalhamento da anatomia humana, reforçando marcas de expressão e linhas de musculatura. Esse aprofundamento em detalhes pode ser notado também na texturização de objetos, como os tecidos das roupas. (figuras 39 e 40)

Figura 39 - Primeira análise do estilo de Bernie Wrightson



Fonte: ilustrações de Bernie Wrightson para *Frankenstein: or the modern Prometheus*, 1995 (esquerda e direita); para *Chamber of Darkness #7*, 1970 (centro)

Figura 40 - Primeira análise do estilo de Bernie Wrightson: LEITURA



Fonte: Adaptação do autor de ilustração de Bernie Wrightson

Apesar de utilizar, também linhas orgânicas, o artista costuma dar a seus personagens um aspecto mais angular, evitando formas arredondas. A intenção dessa escolha pode ser de transmitir a agressividade e a força do personagem através de sua forma. Uma vez que, segundo o livro “*Drawing Basics and Video Game Art*” (SOLARSKI, 2012, p. 296/ 300) formas arredondadas tendem a transmitir uma qualidade amigável, enquanto formas mais angulares tendem a transmitir agressividade. (figuras 41 e 42)

Figura 41 - Segunda análise do estilo de Bernie Wrightson



Fonte: ilustrações de Bernie Wrightson para *Frankenstein: or the modern Prometheus*, 1995 (esquerda); para *Swamp Thing #4*, 1972 (centro); ilustração original, 1999 (direita)

Figura 42 - Segunda análise do estilo de Bernie Wrightson: LEITURA



Fonte: Adaptação do autor de ilustração de Bernie Wrightson

Seu trabalho apresenta um alto contraste entre escuridão e claridade. Onde grandes partes dos personagens e objetos de cena estão cobertos pelo escuro, com apenas

alguns focos de luz. (figuras 43 e 44)

Figura 28 - Terceira análise do estilo de Bernie Wrightson



Fonte: ilustrações de Bernie Wrightson para *Frankenstein: or the modern Prometheus*, 1995 (esquerda); ilustração original *Castle scene featuring "Uncle Creepy"*, 1976 (centro); para *Chamber of Darkness #7*, 1970 (direita)

Figura 29 - Terceira análise do estilo de Bernie Wrightson: LEITURA



Fonte: Adaptação do autor de ilustração de Bernie Wrightson

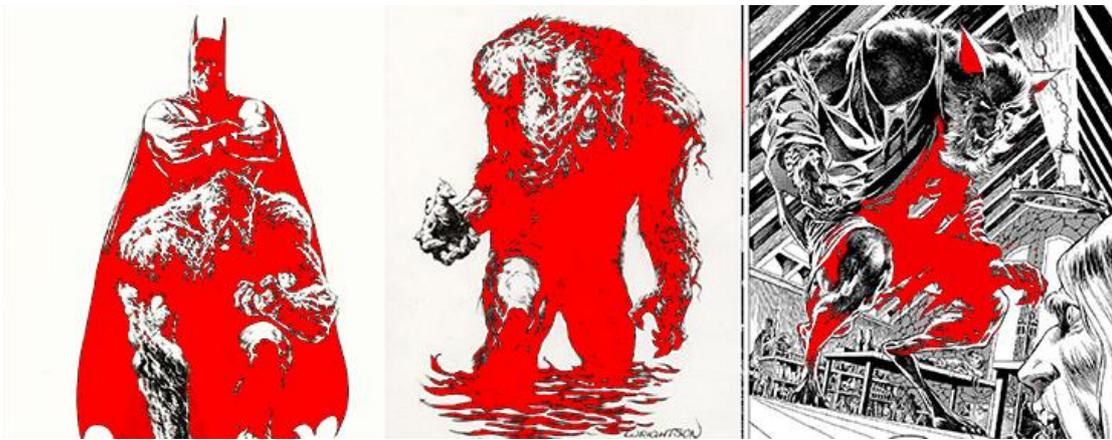
Em alguns casos, como nas imagens destacadas, grande porções dos personagens chegam a ficar completamente ocultadas pelas sombras, dificultando uma visão clara do personagem. (figuras 45 e 46)

Figura 45 - Quarta análise do estilo de Bernie Wrightson



Fonte: ilustrações de Bernie Wrightson original *Batman & Swamp Thing* (esquerda); original *The approach of the Swamp Thing* (centro); para *Swamp Thing #4*, 1972 (direita)

Figura 46 - Quarta análise do estilo de Bernie Wrightson: LEITURA



Fonte: Adaptação do autor de ilustração de Bernie Wrightson

A maior parte das sombras é composta por hachuras. Isso permite um efeito de escuridão intensa, dificultando a visibilidade dos detalhes, porém ao mesmo tempo preservando certa visibilidade, e contribuindo para aumentar o ruído visual, o que pode causar estresse e desconforto ao espectador. (figuras 47 e 48)

Figura 47 - Quinta análise do estilo de Bernie Wrightson



Fonte: Fonte: ilustrações de Bernie Wrightson para *Frankenstein: or the modern Prometheus*, 1995 (esquerda e centro); ilustração original *Castle scene featuring "Uncle Creepy"*, 1976 (direita)

Figura 48 - Quinta análise do estilo de Bernie Wrightson: LEITURA



Fonte: Adaptação do autor de ilustração de Bernie Wrightson

É notável a presença de sinais de violência em seu trabalho: roupas rasgadas, garras e dentes, aspectos de feridas, doenças ou morte e personagens com expressões violentas, com dentes à mostra. (figuras 49 e 50)

Figura 49 - Sexta análise do estilo de Bernie Wrightson



Fonte: ilustrações de Bernie Wrightson para *Frankenstein: or the modern Prometheus*, 1995 (centro); para *Swamp Thing #4*, 1972 (direita); ilustração original, 1999 (esquerda)

Figura 50 - Sexta análise do estilo de Bernie Wrightson: LEITURA



Fonte: Adaptação do autor de ilustração de Bernie Wrightson

2) Junji Ito é um mangaka de terror, autor de títulos como “Tomie”, “Gyo” e “Uzumaki” (que tem uma adaptação em animação sendo produzida pelo canal “Adult Swim”). Uzumaki teve adaptações em filme e animação de suas obras. (figura 36)

O autor possui uma semelhança narrativa e temática com Lovecraft. Assim como o escritor americano, Junji Ito se utiliza de ameaças inevitáveis, tratando com problemas sobrenaturais impossíveis de serem resolvidos pelos protagonistas, transmitindo a idéia de insignificância e fragilidade da humanidade. O mangaka também se utiliza de fontes misteriosas ou além da compreensão de seus personagens para os conflitos em suas histórias, o que caracteriza outra semelhança temática com Lovecraft, o medo do desconhecido.

O medo do desconhecido também é reforçado pelo aspecto sombrio de seus desenhos. Assim como Wrightson, os desenhos de Junji Ito contam com a riqueza de detalhes e o uso da iluminação como elementos narrativos, porém, neste caso, estes elementos são usados de forma mais seletiva.

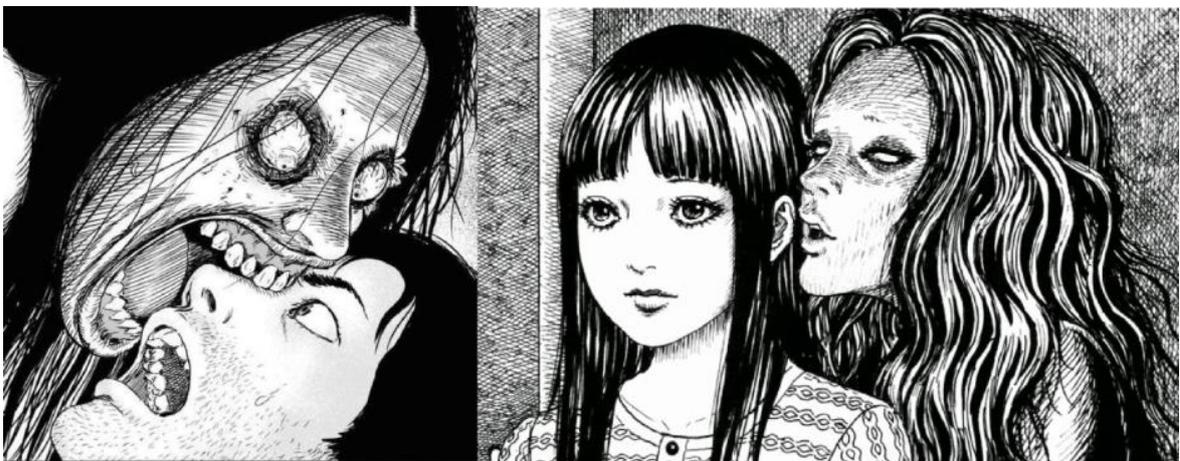
Figura 51 - Estilo de Junji Ito: painel semântico



Fonte: Painel montado pelo autor com obras de Junji Ito

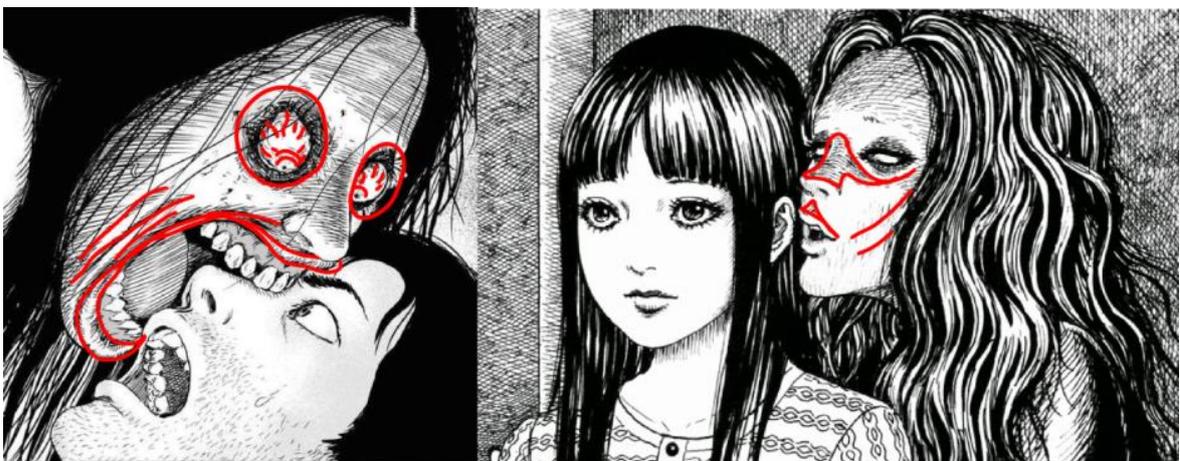
O estilo de Junji Ito mantém as proporções de seus personagens próximas ao real, porém utiliza a texturização e os detalhes da anatomia (como marcas de expressão, linhas da musculatura, articulações e tendões) simplificados, a menos que sirvam a um propósito narrativo (como enfatizar uma expressão, determinar a idade do personagem, determinar a personalidade ou uma enfermidade). (figuras 52 a 55)

Figura 52 - Primeira análise do estilo de Junji Ito



Fonte: ilustração de Junji Ito para *She is a slow Walker*, 2016 (esquerda); para *The whispering woman*, 2015 (direita)

Figura 53 - Primeira análise do estilo de Junji Ito: LEITURA



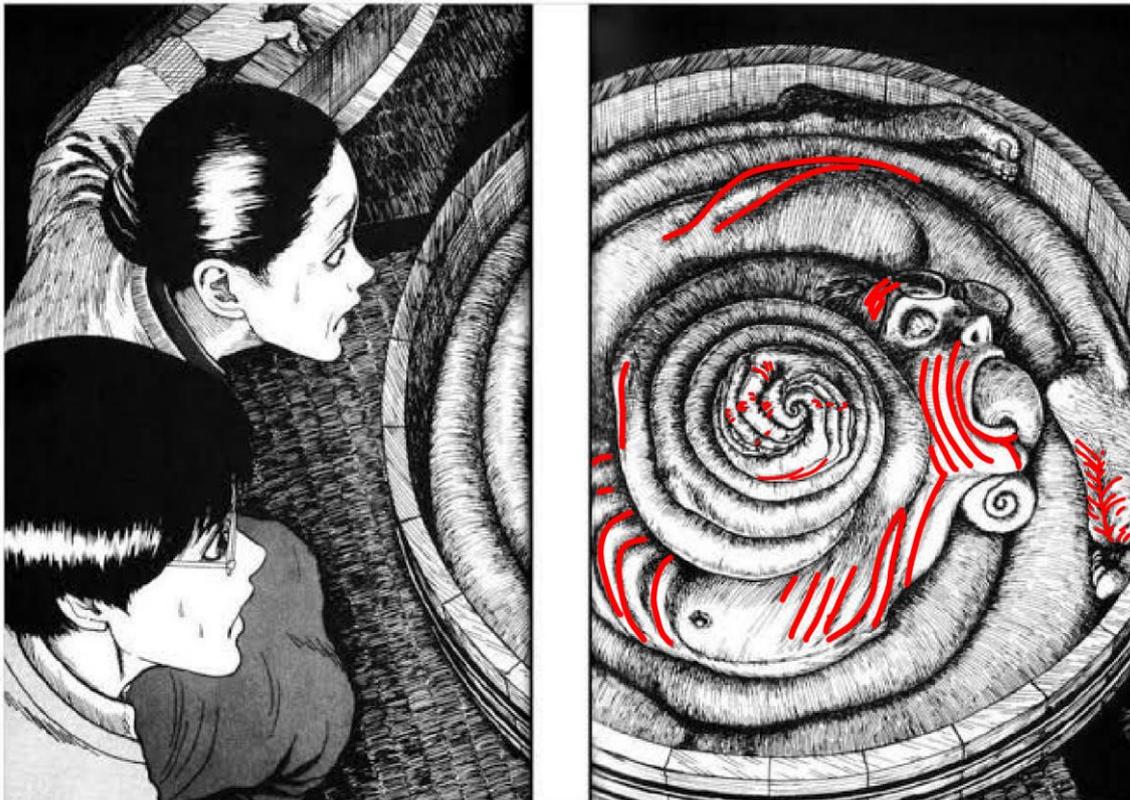
Fonte: Adaptação do autor de ilustração de Junji Ito

Figura 54 - Segunda análise do estilo de Junji Ito



Fonte: ilustração de Junji Ito para Uzumaki #1, 2001

Figura 55 - Segunda análise do estilo de Junji Ito: LEITURA



Fonte: Adaptação do autor de ilustração de Junji Ito

Este artista usa primariamente formas orgânicas, principalmente alongadas e pontiagudas, lembrando objetos afiados, ou formas arredondadas e rugosas, ou exageradamente texturizadas, enfatizando a sensação de ruído e de tecido orgânico não saudável ou danificado. (figuras DE 56 a 59)

Figura 56 - Terceira análise do estilo de Junji Ito



Fonte: : ilustração de Junji Ito para Rumors, (esquerda); para My dear ancestors, (centro); para The Soichi front, 2006 (direita)

Figura 57 - Terceira análise do estilo de Junji Ito: LEITURA



Fonte: Adaptação do autor de ilustração de Junji Ito

Figura 58 - Quarta análise do estilo de Junji Ito



Fonte: ilustração de Junji Ito para Uzumaki #3, 2008 (esquerda); para The Inheritors, 2008 (direita)

Figura 59 - Quarta análise do estilo de Junji Ito: LEITURA



Fonte: Adaptação do autor de ilustração de Junji Ito

Ito também usa sombras hachuradas e alto contraste, mas assim como a texturização de seus personagens a presença e intensidade das sombras seguem propósitos narrativos. Diferente do trabalho de Bernard Albert Wrightson, as linhas que compõem as hachuras de Junji Ito são mais separadas umas das outras e em maior contraste com a superfície do objeto, o que além de proporcionar o efeito de ruído visual, adiciona uma sensação de movimento à cena. (figuras 60 a 63)

Figura 60 - Quinta análise do estilo de Junji Ito



Fonte: ilustração de Junji Ito para *Frankenstein: Junji Ito Story Collection*, 2018

Figura 61 - Quinta análise do estilo de Junji Ito: LEITURA



Fonte: Adaptação do autor de ilustração de Junji Ito

Figura 62 - Sexta análise do estilo de Junji Ito



Fonte: ilustração de Junji Ito para *Tomio – red turtleneck*, 2015

Figura 63 - Sexta análise do estilo de Junji Ito: LEITURA



Fonte: Adaptação do autor de ilustração de Junji Ito

3) Red Hook Studios é o estúdio responsável pela criação do jogo “*Darkest Dungeon*”, que é uma grande inspiração para este projeto, por se tratar de uma obra animada em 2D que reproduz a temática de Lovecraft. (figura 64)

Figura 64 - Estilo da Red Hook: painel semântico



Fonte: Montagem do autor sobre obras de Red Hook

Entre os estilos estudados, o estilo da Red Hook é o que menos se preocupa com verossimilhança na anatomia dos seus personagens, podendo apresentar distorções de proporção e anatomia, favorecendo formas simples e caricatas. (figuras 65 e 66)

Figura 65 - Primeira análise do estilo da Red Hook



Fonte: recorte do jogo *Darkest Dungeon*.

Figura 66 - Primeira análise do estilo da Red Hook: LEITURA



Fonte: Adaptação do autor de ilustração da Red Hook

Apesar das formas simples, os personagens possuem um alto nível de detalhamento, tanto nas roupas e acessórios, quanto em detalhes de anatomia como marcas de expressão e linhas de musculatura. (figuras 67 e 68)

Figura 67 - Segunda análise do estilo da Red Hook



Fonte: recorte do jogo *Darkest Dungeon* (esquerda e direita); arte promocional para DLC *The Color of Madness* (centro)

Figura 68 - Segunda análise do estilo da Red Hook: LEITURA



Fonte: Adaptação do autor de ilustração da Red Hook

Esse nível de detalhamento é usado para ressaltar o aspecto monstruoso dos inimigos e a atmosfera decadente da história, inserindo sinais de degradação nos próprios personagens e seus equipamentos, como armas e roupas. (figuras 69 a 72)

Figura 69 - Terceira análise do estilo da Red Hook



Fonte: recorte do jogo *Darkest Dungeon*.

Figura 70 - Terceira análise do estilo da Red Hook: LEITURA



Fonte: Adaptação do autor de ilustração da Red Hook

Figura 71 - Quarta análise do estilo da Red Hook



Fonte: recorte do jogo *Darkest Dungeon* (esquerda e centro); arte promocional para lançamento em PlayStation (direita)

Figura 72 - Quarta análise do estilo da Red Hook: LEITURA



Fonte: Adaptação do autor de ilustração da Red Hook

As formas simplificadas das ilustrações são compostas primariamente por linhas retas, formando vários ângulos, transmitindo agressividade no desenho. A espessura dos contornos é irregular dando movimento às imagens. (figuras 73 e 74)

Figura 73 - Quinta análise do estilo da Red Hook



Fonte: recorte do jogo *Darkest Dungeon* (esquerda); arte promocional para Microsoft Store (direita)

Figura 74 - Quinta análise do estilo da Red Hook



Fonte: Adaptação do autor de ilustração da Red Hook

Os trabalhos da Red Hook apresentam uma iluminação de alto contraste, com sombras duras, que ajudam a definir a forma do personagem, mas também ocupam uma grande superfície, ocultando muitos detalhes de personagens e cenários. (figuras 75 e 76)

Figura 75 - Sexta análise do estilo da Red Hook



Fonte: recorte do jogo *Darkest Dungeon*.

Figura 76 - Sexta análise do estilo da Red Hook



Fonte: Adaptação do autor de ilustração da Red Hook

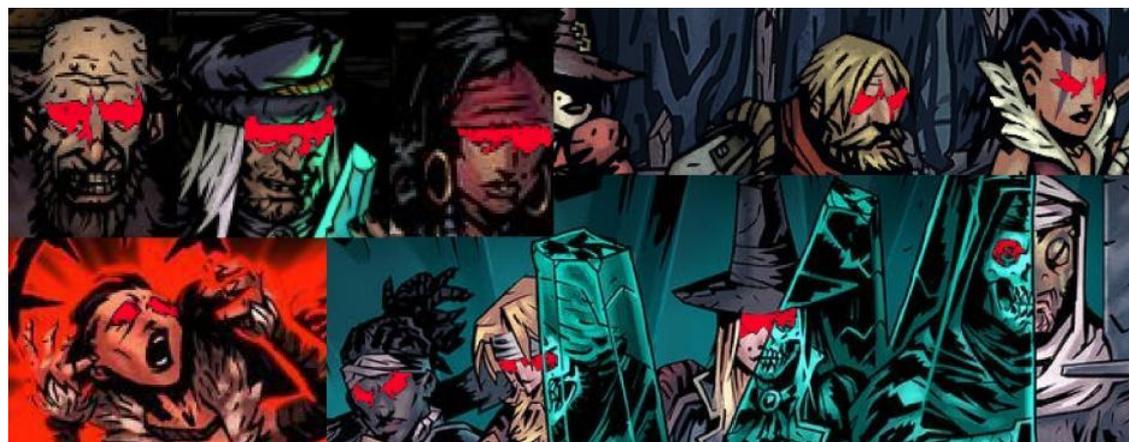
Um detalhe bastante característico este estilo são os olhos ocultos dos personagens. Todos os personagens humanóides têm seus olhos completamente encobertos por sombras, concedendo-lhes um tom soturno e ameaçador, condizente com o medo do desconhecido, tão frisado pelo autor Howard Philips Lovecraft. (figuras 77 e 78)

Figura 77 - Sétima análise do estilo da Red Hook



Fonte: recorte do jogo *Darkest Dungeon* (esquerda e superior direita); arte promocional para DLC *The Color of Madness* (inferior direita)

Figura 78 - Sétima análise do estilo da Red Hook



Fonte: Adaptação do autor de ilustração da Red Hook

A tabela 2 abaixo expõe as principais características apresentadas nestes três estilos visuais analisados:

Tabela 2: Análise de estilos visuais

	Bernie Wrightson	Junji Ito	Red Hook Studios
Alto nível de detalhamento	x	x	x
Sombras hachuradas	x	x	
Temáticas violentas	x	x	x
Linhas retas	x		x
Alto contraste na iluminação	x	x	x
Sombras abundantes	x	x	x
Detalhes completamente ocultos	x		x
Elementos de ferida, degradação ou morte	x	x	x
Formas simplificadas		x	x

Anatomia verossímil	x	x	
Formas orgânicas		x	
Ruído visual	x	x	
Sombra delimitando a forma	x	x	x
Sombreamento suave			x
Minimização em detalhes anatômicos		x	
Contornos Irregulares			x

Fonte: Elaboração do autor com base nas análises dos estilos visuais de Bernie Wrightson, Junji Ito e Red Hook Studios.

Dentro do escopo desta análise podemos concluir que os traços mais importantes para um estilo de terror são: alto nível de detalhamento, alto contraste na iluminação, sombras abundantes, temáticas violentas e elementos de feridas, degradação ou morte, e sombras delimitando a forma. Outros elementos que aparecem com relevância no estilo são: sombras hachuradas, linhas retas, detalhes completamente ocultos por sombras, formas simplificadas, anatomia verossímil e ruído visual.

Os elementos visuais aqui destacados serão inseridos no produto final seguindo as principais características narrativas presente nas obras de H.P. Lovecraft, que são o medo do desconhecido e a sensação de ameaça constante de um ambiente hostil e estranho ao protagonista.

O uso das sombras como elemento visual marcante é a principal ferramenta para transmitir o medo do desconhecido. Personagens semi-ocultos, sempre escondendo algum detalhe, enquanto uma iluminação em alto contraste pode ser utilizada para tornar as sombras mais intensas.

O ruído visual, trazido pelo uso de hachuras e pelo alto nível de detalhamento, de personagens e objetos, também pode contribuir para este fim, uma vez que, em um ambiente saturado de elementos visuais é mais fácil uma forma passar despercebida.

Além de contribuir para enfatizar o medo do desconhecido, o ruído visual pode causar uma sensação de estresse ao leitor, mantendo-o em estado de alerta. Enquanto, o foco em detalhes que denotem morte ou degradação, aliados a um traço baseado em linhas retas, consolidam a atmosfera de hostilidade da estética proposta.

Embora não apareçam como elementos essenciais para a elaboração de um estilo de terror, os contornos irregulares, olhos ocultos e formas simplificadas são elementos marcantes da estética de "Darkest Dungeon" e serão inseridos ao produto final como referência a obra, uma vez que se trata de uma adaptação do imaginário e da escrita de Lovecraft.

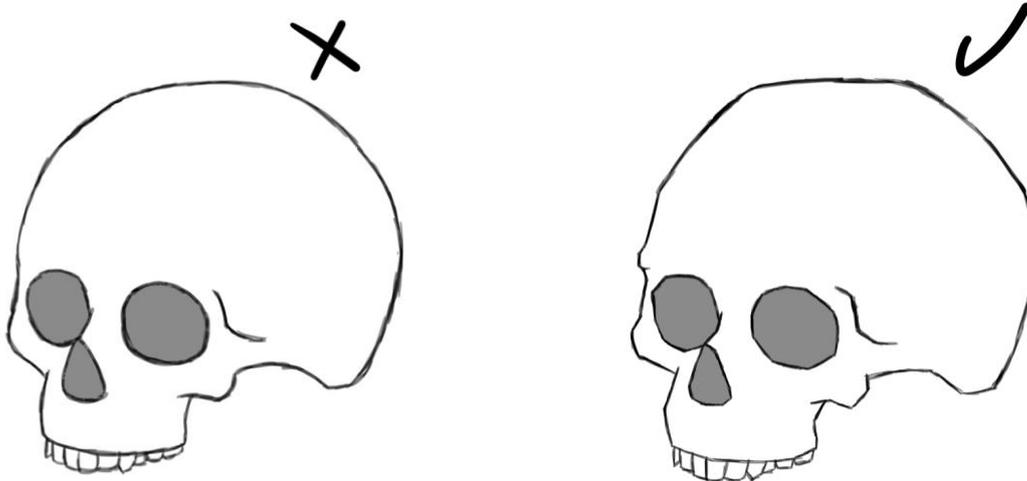
4.4. ELABORANDO O ESTILO GRÁFICO

A partir da identificação dos padrões gráficos, resultado das análises dos diferentes autores de obras da cultura popular de terror, foi definido um estilo dentro do gênero, adequado para o projeto:

1) Linhas e Formas:

Evitar formas redondas e contínuas. Se um objeto for muito redondo, como uma bola ou uma cabeça, focar em suas irregularidades e completar a forma com linhas interrompidas. A idéia aqui é manter a agressividade no desenho. (figura 79)

Figura 79 - Estilo gráfico: Linhas e formas

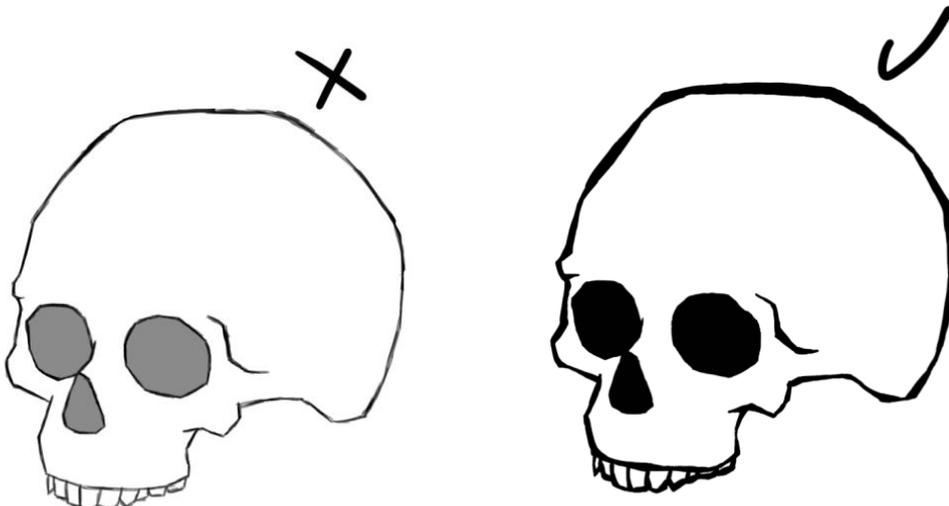


Fonte: do autor

2) Contornos:

Contornos marcantes e irregulares para descrever a forma do objeto, transmitindo dinamicidade ao desenho e um aspecto caótico. Para detalhes, usar contornos mais finos. (figura 80)

Figura 80 - Estilo gráfico: Contornos



Fonte: do autor

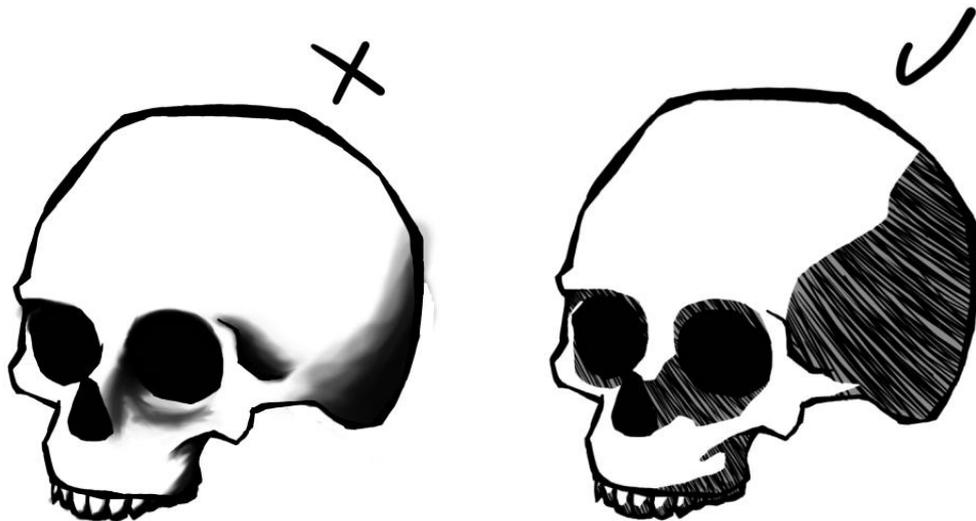
3) Sombras:

As sombras devem estar enfaticamente presentes, representadas por uma sombra dura com uma leve transparência e coberta por hachuras; servem para indicar a direção da luz e profundidade do objeto. Exagerar na quantidade de sombra, principalmente quando houver sobreposição de objetos e elementos.

Quando um objeto ou personagem estiver completamente coberto pelas sombras, mas ainda estiver visível, deve ser representado apenas pela silhueta escurecida e pelas hachuras de suas sombras.

As hachuras trazem o efeito de ruído visual, além de contribuírem com o dinamismo do desenho, enquanto a sombra com transparência contribui para o contraste entre claro e escuro além de trazer maior definição para o sombreamento. (figura 81)

Figura 81 - Estilo gráfico: Sombras

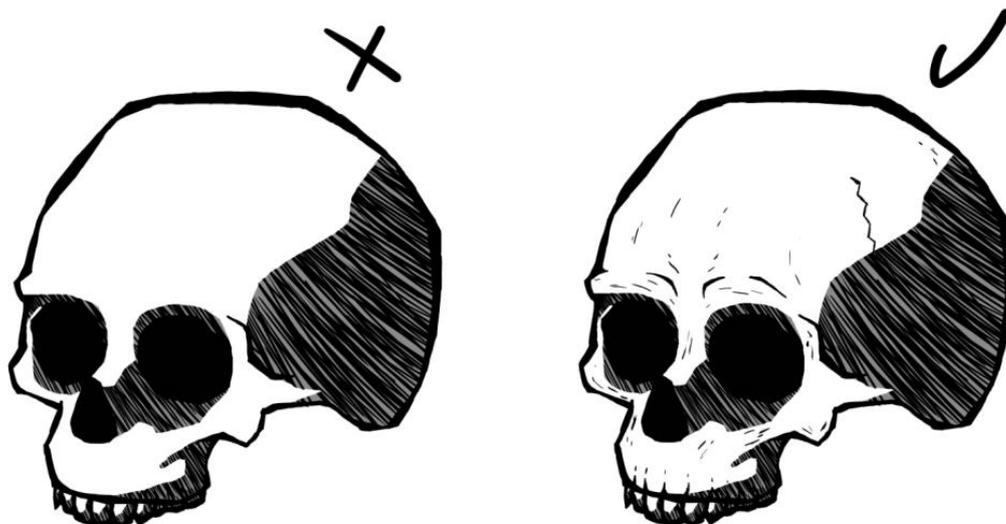


Fonte: do autor

4) Detalhes:

Evitar deixar grandes superfícies vazias, acrescentando detalhes de cena ou texturização dos objetos. Manter um alto nível de estímulos visuais contribuindo para o efeito de ruído, mantendo o espectador sempre ativo. (figura 82)

Figura 82 - Estilo gráfico: Detalhes



Fonte: do autor

5) Imperfeições:

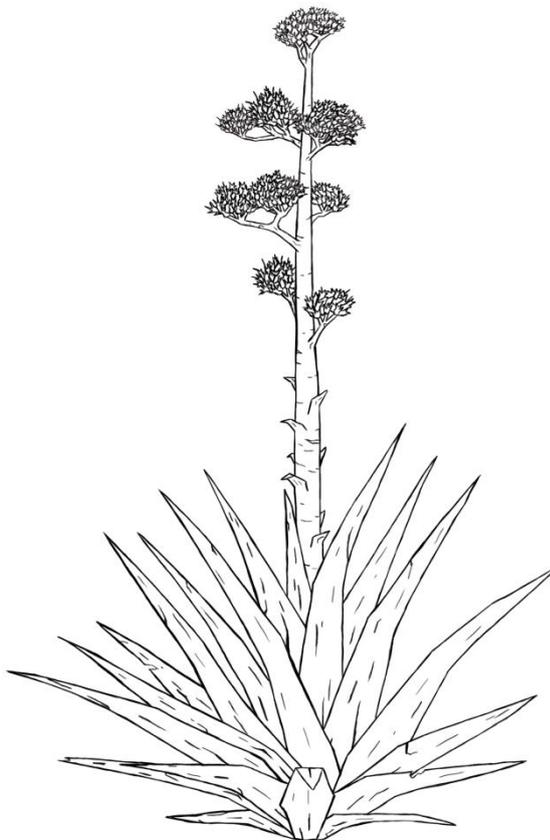
Os objetos de cena, principalmente aqueles de construção humana (móveis, roupas, construções, etc...) devem apresentar defeitos ou sinais de degradação. Rachaduras, rasgos, móveis tortos, musgos e líquens em pedras e troncos, folhas comidas e insetos. Isso mantém a atmosfera de tensão e ameaça da história, sempre seguindo coerência narrativa. (figuras de 83 a 85)

Figura 83 - Estilo gráfico: Imperfeições



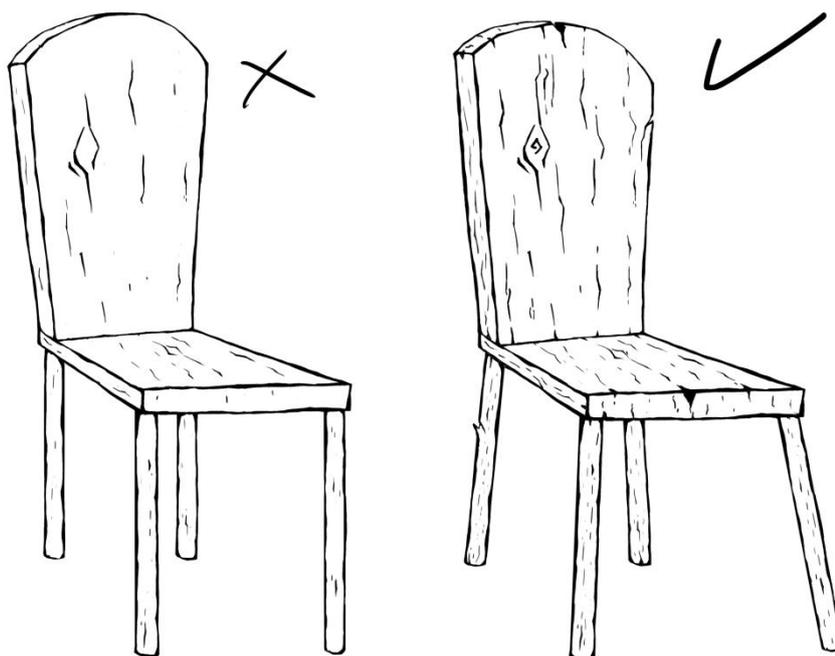
Fonte: do autor

Figura 84 - Estilo gráfico: Imperfeições / objetos da natureza



Fonte: do autor

Figura 85 - Estilo gráfico: Imperfeições / objetos feitos pelo homem



Fonte: do autor

6) Formas humanas:

Apesar do uso de formas simplificadas e proporções caricatas, é muito importante manter a riqueza de detalhes anatômicos, como linhas de musculatura e marcas de expressão.

Os personagens coadjuvantes e figurantes também precisam apresentar certas “imperfeições”: membros desproporcionais, manchas na pele, rugas, juntas tortas ou proeminentes e cicatrizes.

Os olhos dos personagens que não possuem um papel principal na história serão completamente cobertos por sombras tornando suas feições mais difíceis de decifrar, diminuindo a familiaridade do espectador com o ambiente e potencializando a sensação de medo do desconhecido. (figura 86)

Figura 86 - Estilo gráfico: Formas humanas



7) Cenários:

Seguindo a temática de Cascaes, os ambientes retratados no curta serão predominantemente externos, com elementos da flora local e construções de vilas de pescadores da ilha de Santa Catarina.

O cenário deve seguir os mesmos parâmetros estéticos estabelecidos para os demais itens deste trabalho. Com a ressalva de que em ambientes escuros, como cenas noturnas, as hachuras nas sombras podem ter sua opacidade reduzida, para facilitar a leitura do ambiente, por parte do espectador. (figuras 87 e 88)

Figura 87 - Cenário: Contornos



Fonte: do autor

Figura 88 - Cenário: Noite



Fonte: do autor

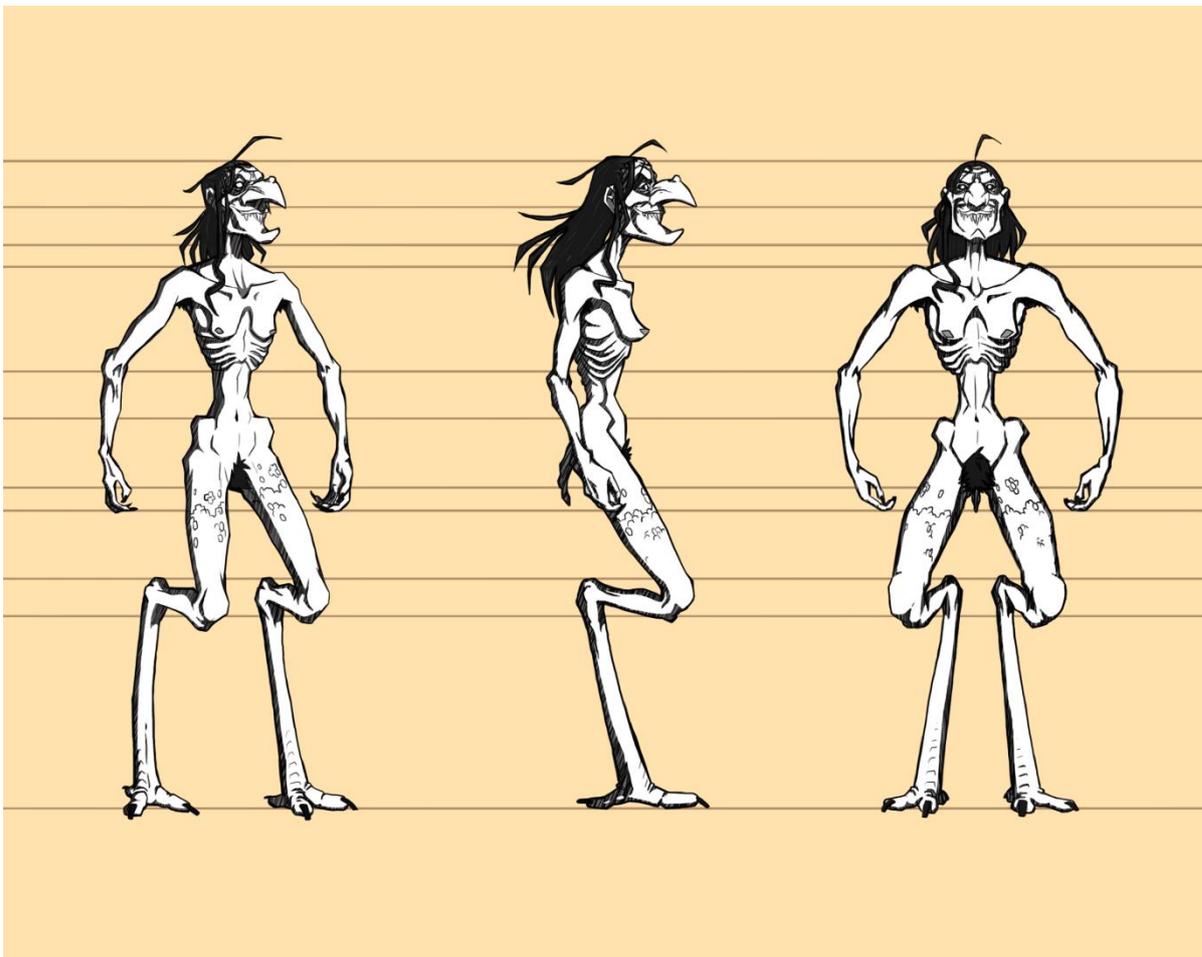
4.5. ADEQUANDO OS CONCEITOS AO ESTILO GRÁFICO

Finalizando a consolidação do estilo gráfico desenvolvido neste projeto, os personagens elaborados a partir de figuras relevantes aos contos de Cascaes, serão adequados aos parâmetros estabelecidos com base na análise de diferentes estilos de terror.

O estilo gráfico da animação de terror “A Sombra sobre Desterro” será traduzido em um *style guide*, produto final do projeto.

1) A “Bruxa”: (figura 89)

Figura 89 – Design final: personagem “Bruxa”



Fonte: do autor

2) A benzedeira “Cumadi Ondina”: (figura 90)

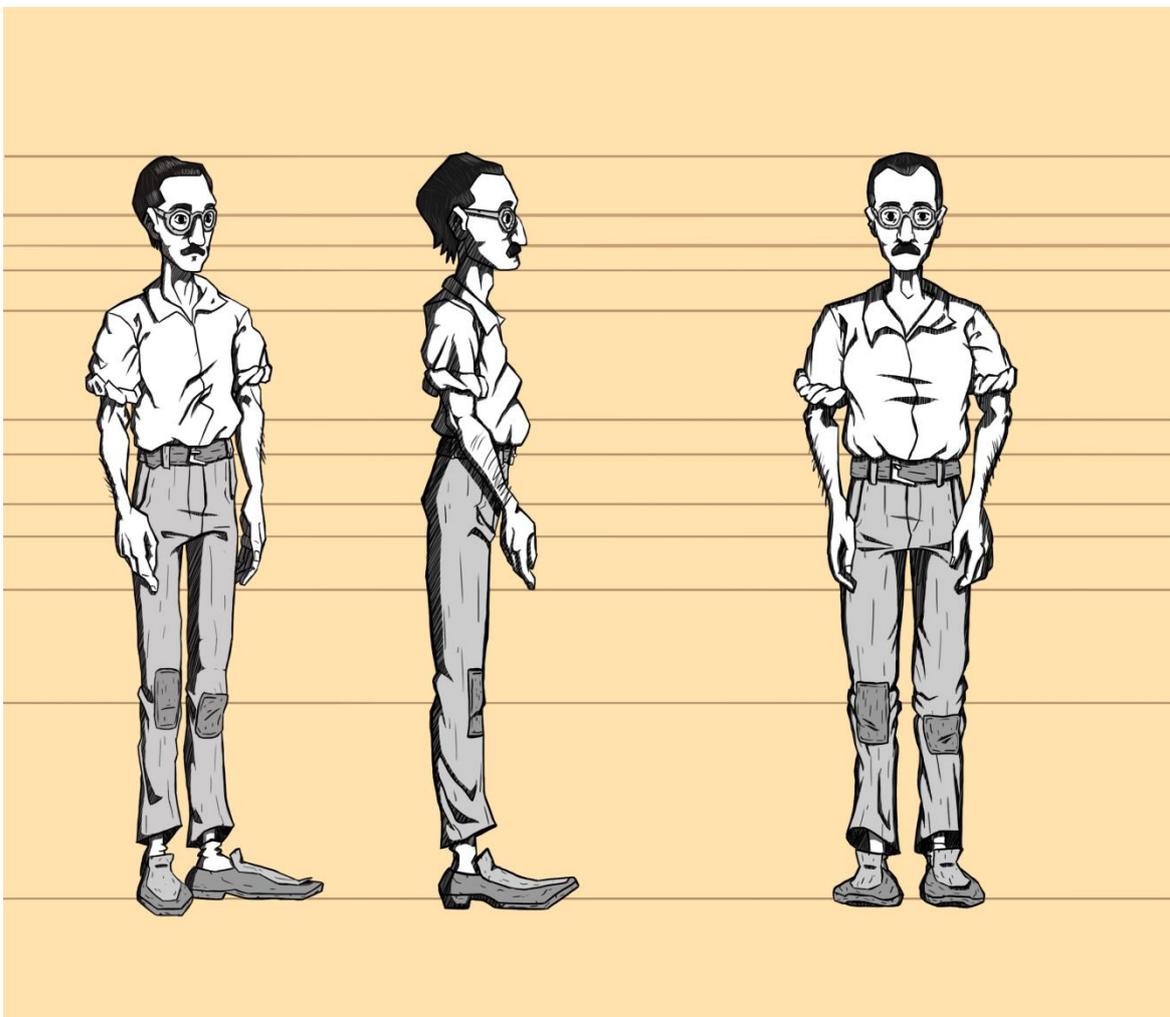
Figura 90 – Design final: personagem “Cumadi Ondina”



Fonte: do autor

3) O protagonista “Franklin Cascaes”: (figura 91)

Figura 91 – Design final: personagem “Franklin Cascaes”

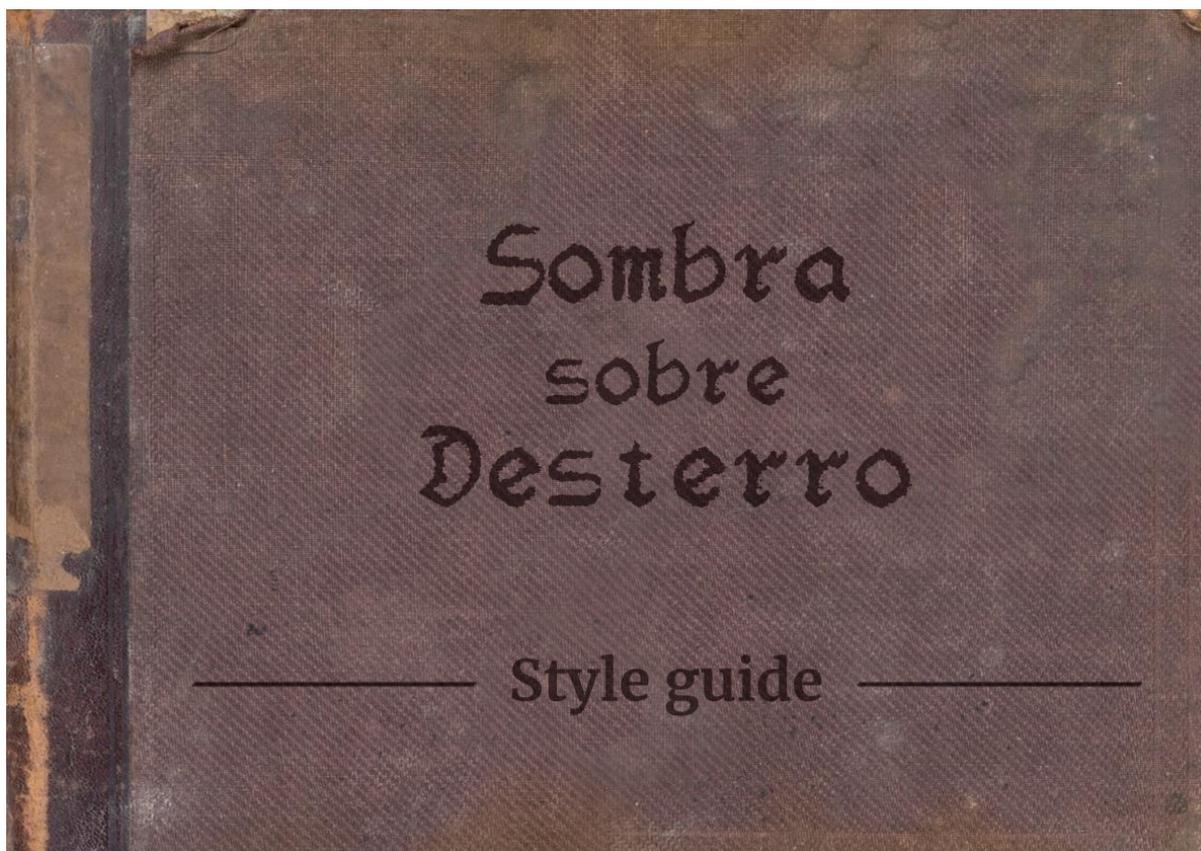


Fonte: do autor

4.6. O *STILE GUIDE*

Todas as etapas de pesquisa, análise e decisões deste trabalho tiveram a finalidade de elaborar um *style guide* coeso com as mensagens passadas tanto pela obra de Lovecraft quanto de Franklin Cascaes, produto final deste projeto.

Figura 92 – Capa do Style Guide



Fonte: Do Autor

A seguir estão apresentadas as páginas do style guide, que para melhor visualização poderá ser acessado através do link: _____



“Sombra sobre Desterro” é o projeto de um curta animado 2D criado por Enrico De Franceschi Hoefel, inspirado nas obras de Franklin Cascaes (folclorista e artista plástico catarinense) e H.P. Lovecraft (escritor americano de terror).

A animação conta uma história onde Franklin Cascaes, como protagonista, mergulha no universo fantástico da Ilha de Santa Catarina através do estilo narrativo dos contos de terror de H.P. Lovecraft.

O nome do projeto e a forma de abordagem da temática central são inspirados principalmente na história “Sombra sobre Innsmouth” se apropriando dos diversos elementos semelhantes entre as obras.

Estas semelhanças vão desde os locais onde as histórias se passam até a atmosfera inferida a ambas. A história de H. P. Lovecraft trata de uma cidade litorânea, pesqueira, hermética e isolada do resto do mundo, comparativamente às comunidades pesqueiras do litoral catarinense presentes nas obras de Cascaes, que embora mantivessem contato entre si, apresentavam-se alheias ao “mundo

moderno” da época. Além disto, é atribuído à “Ilha da Magia” (título que recebeu a capital catarinense) um clima de encantos e mistérios que atraem as pessoas.

Lugar onde personagens fantásticos, a exemplo das bruxas, ajudam a criar a percepção de uma cidade com um “ar mágico”, trazendo também uma boa adequação para o cenário da história.

A história vai se desenrolar na sequência do acontecimento de um dos “causos” de Cascaes “Bruxas roubam lancha baleeira de um pescador”, que aguça a dedicação do professor a decifrar os mistérios da ilha.

Este guia busca estabelecer o estilo gráfico e auxiliar a equipe de produção a manter o padrão visual durante o desenvolvimento deste projeto.

Figura – “As bruxas roubam a lancha baleeira de um pescador da Ilha de Santa Catarina” (sem data)
Técnica: nanquim sobre papel. Dimensões: 52,5x71cm.



Fonte: desenho de FranklinCascaes. Ref.: CASCAES, Franklin. O fantástico na Ilha de Santa Catarina. Florianópolis. Editora UFSC, 2012. p. 96 a 103, conto: Bruxas roubam lancha baleeira de um pescador. 1975.

Breve resumo da história

A história “A Sombra sobre Desterro” começa com o personagem principal, Franklin Cascaes, dando continuidade em seus estudos sobre folclore, mitos, crenças e costumes nas comunidades da ilha.

Quando ele chega a uma vila para uma das suas visitas, tinha acabado de acontecer um dos “causos” que é o enredo de um dos contos de Cascaes. Esse conto de 1975, “Bruxas roubam lancha baleeira de um pescador”, narra a história de um pescador que se esconde dentro da sua embarcação que é seqüestrada por várias bruxas e na conclusão da aventura descobre que uma das bruxas era sua prima e comadre.

Nessa vila ele vai conhecer Seu Vicente, o coadjuvante que tem o papel de ponte entre Franklin e o povo ilhéu. Seu Vicente segue Franklin porque é um personagem meio cético, não acredita e não tem medo dessas histórias fantásticas.

Franklin fica então sabendo do caso

do pescador e também onde mora sua prima, a mulher que foi pega como bruxa e que no final do “causo” perde o “fado” (o encanto de ser bruxa). Ele vai a casa dela para entrevistá-la, queria saber “como é ser uma bruxa”. Esse encontro provoca uma cena que já monta o clima assustador da história.

Depois de conversar com a prima do pescador, Franklin fica sabendo onde estão as outras bruxas e começa a ir à procura delas. Nesse momento ele tem o primeiro contato com a benzedeira da vila, Cumadi Ondina, que o avisa para ele não ir atrás dessas coisas. Franklin não dá ouvidos à benzedeira e vai atrás das outras bruxas, ele encontra algumas delas e tem um confronto perigoso onde ele quase morre.

Depois dessa aventura ele se encontra novamente com a benzedeira que o lembrou, nervosa, que ele tinha sido advertido, mas finalmente Cumadi Ondina acaba resolvendo ajudá-lo. Ela faz uma “benzedura” nele para

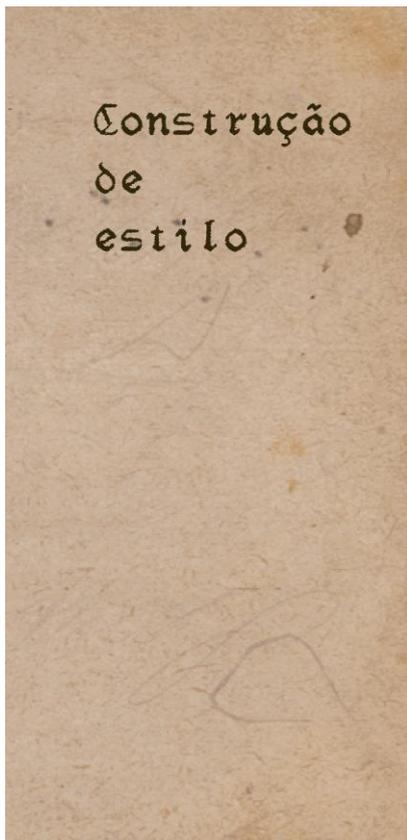
lhe transferir alguns poderes de proteção para que consiga ir novamente ao encontro das bruxas.

Ele volta a ir atrás das bruxas e do “Grande Mal” que está relacionado com elas. Elas estão aparentemente infectadas pelo grande mal, que tem relação com a parte sombria do coração das pessoas, o lado Sombra da sociedade.

Ele encontra as bruxas e elas fazem com ele um ritual parecido com o que a benzedeira fez, porém invocam o lado da Sombra, e permitem que ele enxergue o Mal, o seu lado sombrio.

Ele vai passar por algumas provações e ao final a história termina com a revelação que o mal é intrínseco às pessoas, está sempre presente e vai se tornar mais difícil de ser detectado e evitado com o desaparecimento das crenças e folclores do povo. O Mal vai se tornar mais perigoso e inevitável.





Os elementos visuais aqui destacados serão inseridos no produto final seguindo as principais características narrativas presente nas obras de H.P. Lovecraft, que são o medo do desconhecido e a sensação de ameaça constante de um ambiente hostil e estranho ao protagonista. O estilo gráfico do projeto foi desenvolvido pensando em transmitir estas sensações para o espectador.

Agora, para exemplificar e construir uma visão geral do estilo de desenho do projeto, vamos passar pela construção de um objeto, esmiuçando cada uma das características principais do estilo.

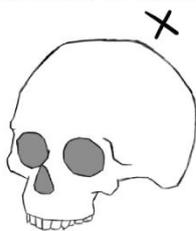
Linhas e Formas

Evitar formas redondas e contínuas. Se um objeto for muito redondo, como uma bola ou uma cabeça, focar em suas irregularidades e completar a forma com linhas interrompidas.



Contornos

Contornos marcantes e irregulares para descrever a forma do objeto, transmitindo dinamicidade ao desenho e um aspecto caótico. Para detalhes, usar contornos mais finos.



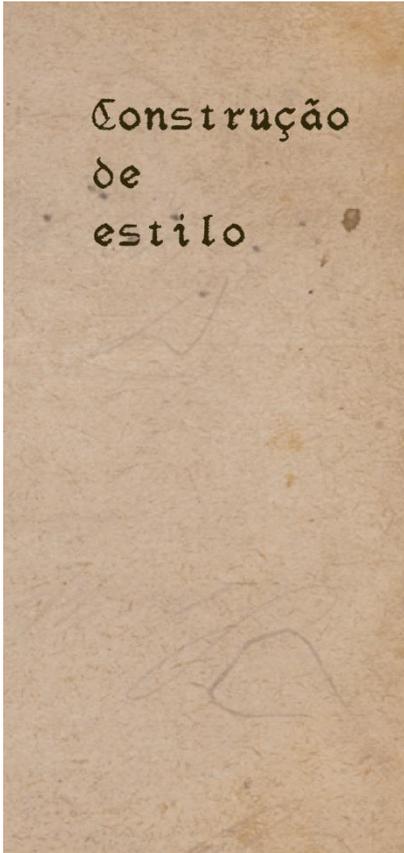
Sombras

As sombras devem estar enfaticamente presentes, representadas por uma sombra dura com uma leve transparência e coberta por hachuras; servem para indicar a direção da luz e profundidade do objeto. Exagerar na quantidade de sombra, principalmente quando houver sobreposição de objetos e elementos.

Quando um objeto ou personagem estiver completamente coberto pelas sombras, mas ainda estiver visível, deve ser representado apenas pela silhueta escurecida e pelas hachuras de suas sombras.

As hachuras trazem o efeito de ruído visual, além de contribuírem com o dinamismo do desenho, enquanto a sombra com transparência contribui para o contraste entre claro e escuro além de trazer maior definição para o sombreamento.





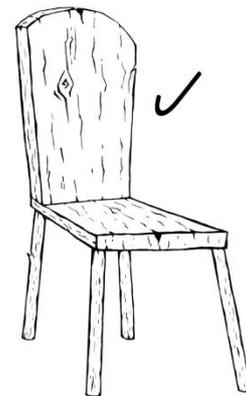
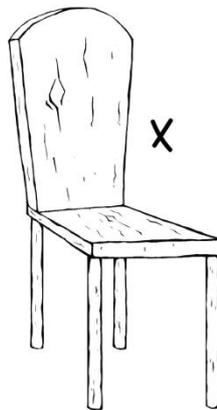
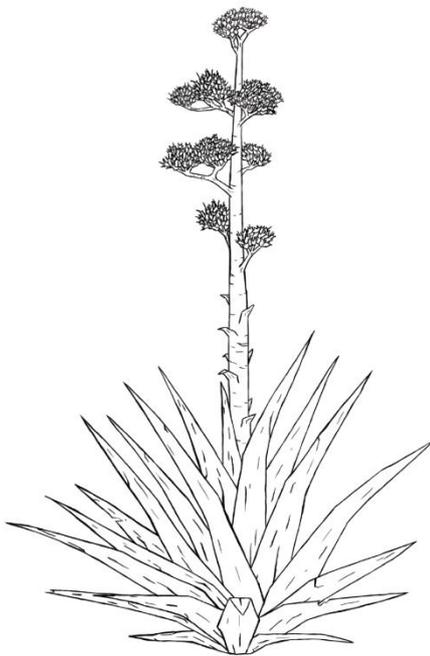
Detalhes

Evitar deixar grandes superfícies vazias, acrescentando detalhes de cena ou texturização dos objetos. Manter um alto nível de estímulos visuais contribuindo para o efeito de ruído, mantendo o espectador sempre ativo.



Imperfeições

Os objetos de cena, principalmente aqueles de construção humana (móveis, roupas, construções, etc...) devem apresentar defeitos ou sinais de degradação. Rachaduras, rasgos, móveis tortos, musgos e líquens em pedras e troncos, folhas comidas e insetos. Isso mantém a atmosfera de tensão e ameaça da história, sempre seguindo coerência narrativa.



Personagens principais

Os três personagens principais da história são baseados na estrutura da maior parte dos contos de Cascaes onde temos um personagem humano, o protagonista, que é geralmente o “manezinho” ou o pescador, um antagonista principal que representa o mundo místico da ilha, e a benzedeira, ou o benzedor, que é a figura mediadora entre o mundo dos humanos e o mundo místico.

Adaptando a temática à narrativa, neste caso o protagonista Franklin Cascaes se enquadra também no padrão de protagonistas das histórias de H.P. Lovecraft, que costumam ser homens acadêmicos, pesquisadores ou investigadores que acabam se deparando com um mundo “alienígena”.

Franklin Cascaes

O protagonista desta história é baseado no próprio folclorista, escritor e artista plástico catarinense Franklin Cascaes.

Também é baseado em protagonistas de contos de Lovecraft, que costumam ser intelectuais ou investigadores, como em “*The Call Of Cthullu*”, “*At the Montains of Madness*”

e “*The Shadow over Innsmouth*”.

Apesar de ter passado a infância rodeado pelas histórias fantásticas dos pescadores, o personagem teria se desconectado de suas raízes ao se mudar para a cidade, para estudar artes plásticas. Agora busca resgatar esta cultura, que parece estar desaparecendo com o avanço da sociedade moderna.

Enquanto sua postura demonstra sua confiança e determinação em seguir com seu projeto seus movimentos e seu tipo físico devem demonstrar a delicadeza do seu caráter.

Empolgado, simpático, inteligente, confiante e humilde são as principais características escolhidas para o protagonista.

Cascaes começa a história buscando as lendas que ouvia na sua infância. Essa busca vai se tornando obsessão conforme as lendas vão se tornando cada vez mais reais e o professor mergulha cada vez mais fundo nos segredos da ilha.



O aspecto amarrutado e remendado das roupas é importante para salientar a condição humilde do professor, atentando para não aparentar desleixo. Evitar aspecto sujo.

Personagens principais

Cumadi Ondina

Benzedeiras e benzedores são figuras constantes nos contos de Cascaes. São homens e mulheres que possuem conhecimentos místicos, religiosos e de medicina natural, dotados de habilidades sobrenaturais, que agem como curandeiros e guias espirituais para o povo ilhéu.

Diferentes das bruxas, esses indivíduos usam suas habilidades para curar e proteger aqueles que buscam seus serviços. Podendo ser calmos e benevolentes, ou ríspidos e mesquinhos, são extremamente respeitados pelo povo e muitas vezes pelas próprias bruxas.

Cumadi Ondina é a benzedora mais respeitada da região. Já resolveu milhares de casos de “mau olhado”, “embruxamento”, mas devido a toda essa experiência combatendo as forças sobrenaturais sombrias na Ilha de Santa Catarina construiu uma personalidade forte e rude, levando moradores da região a temê-la, além de lhe dedicarem um grande respeito.

Ela sempre está disposta a ajudar os vilarejos que precisam dos seus serviços, mas também

não pensa duas vezes antes de dar uma “bela bronca” naqueles que são negligentes ou irresponsáveis ao lidar com as forças mágicas da ilha.

Ela demonstra fisicamente sua idade avançada e apresenta um ar misterioso e expressão severa, de forma que poderia ser facilmente confundida com uma bruxa se não estivesse sempre carregando o seu terço para as orações.

Na história após inicialmente tentar desencorajar Cascaes em sua busca de conhecimento sobre as bruxas da ilha, Cumadi Ondina resolve agir como sua guia e tutora, ensinando-o a se defender e não ser enganado pelas bruxas e outros seres místicos.

Está sempre curvada e com os olhos levemente flexionados devido a exigências da idade.

Apesar das juntas finas e ossudas nos tornozelos e punhos ela precisa ter os braços grossos e os ombros largos para retratar o personagem forte.



Sempre deve parar a sua movimentação em uma posição estável: base aberta nos pés, sem muita flexibilidade do tronco e sem que os ombros estejam deslocados do seu eixo.

Personagens principais

A Bruxa

Nas histórias de Cascaes as bruxas são criaturas brincalhonas e zombeteiras, porém inerentemente malignas e cruéis. Trata-se de mulheres que são amaldiçoadas a se reunirem à noite para assumir seu estado “fadórico” e aterrorizar o povo da ilha com travessuras e atos de crueldade, como bagunçar canoas e ferramentas, dar nós em rabo de cavalo, sugar o sangue de crianças e outras formas de assombração que possam assustar ou prejudicar o povo ilhéu.

O estado “fadórico”, como chama Cascaes, é a forma que as bruxas assumem para realizar suas maldades. Quando neste estado, elas se tornam criaturas deformadas, meio físicas / meio etéreas, dotadas de poderes sobrenaturais.

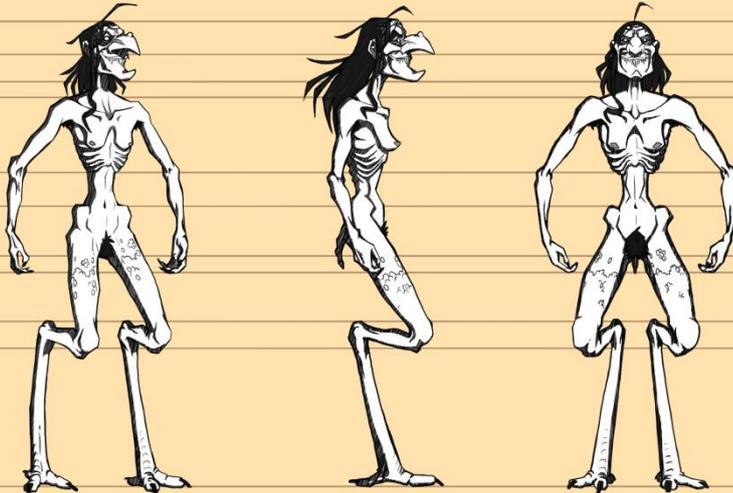
Em nenhum momento é definido, nos contos do folclorista, os limites dos poderes de uma bruxa em estado “fadórico”, mas são descritas como: a habilidade de voar, de ficar invisíveis, mudar de forma, mudar a forma de outros seres vivos e objetos, controlar animais e os elementos da natureza, manipular objetos à distância, sugar o sangue

de crianças e fazer com que outras pessoas adoeçam.

Esta Bruxa é uma das integrantes do bando da “cumadi” de Seu Vicente, extremamente poderosa, inteligente e sarcástica, ela passa a história provocando Cascaes levando-o a mergulhar, cada vez mais profundamente, no mundo sobrenatural e sombrio. Inicialmente tentando assustá-lo ou matá-lo, passa a tentar corrompê-lo com os poderes e conhecimento da escuridão.

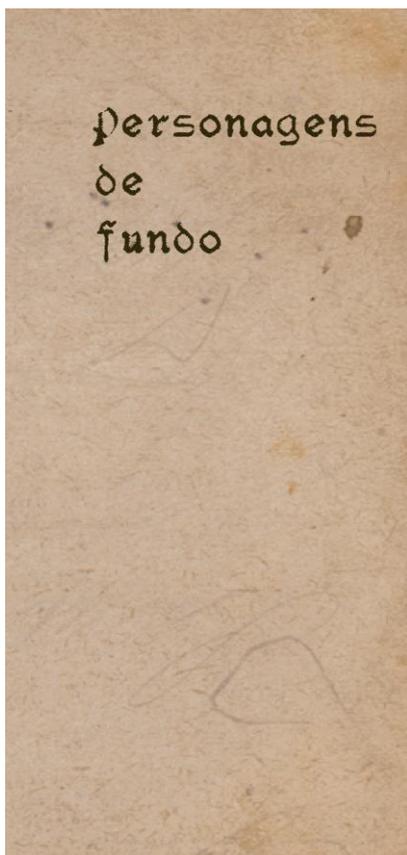
Ela transita entre um comportamento mais humanóide e fantasmagórico aparecendo em visões para persuadir Cascaes a cair em armadilhas e um comportamento mais feroz onde se torna quase um animal selvagem para atacar o professor.

É importante representá-la sempre com várias formas pontiagudas, sendo nas juntas, fios de cabelo, dentes e principalmente no nariz e no queixo.



Apesar de ser bem magra e disforme, com as costelas a mostra, ela precisa apresentar uma postura imponente: ombros largos, trapézios proeminentes e linhas de musculatura bem definida.

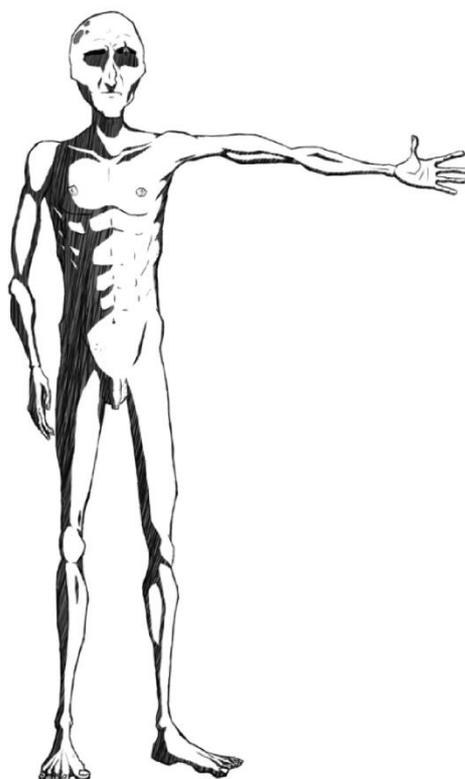
Ela é um ser metamorfo e semi-etéreo, portanto suas proporções podem sofrer pequenas alterações conforme ela se movimenta desde que se mantenha reconhecível: aspecto magro, mãos grandes e membros compridos, nariz e queixo proeminentes.



Os personagens coadjuvantes e figurantes também precisam apresentar certas “imperfeições”: membros desproporcionais, manchas na pele, rugas, juntas tortas ou proeminentes e cicatrizes.

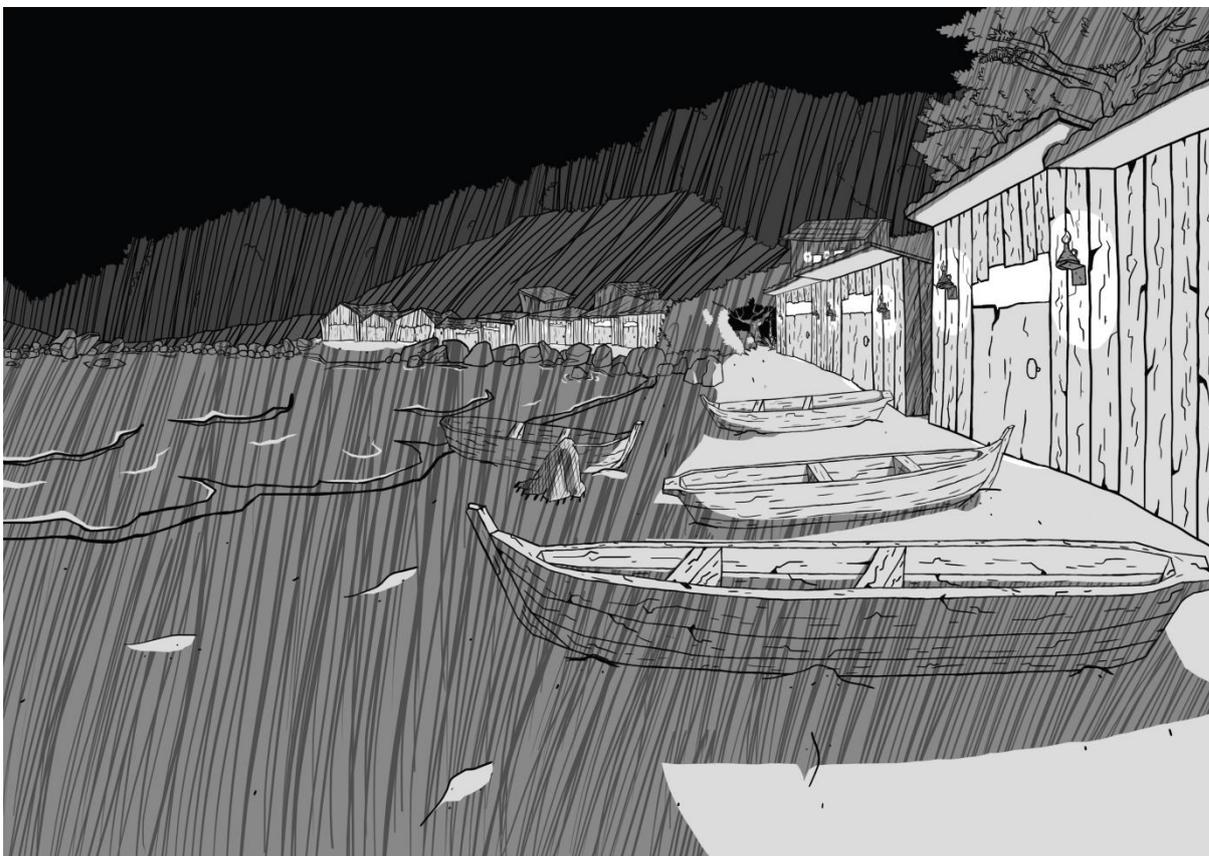
Os olhos dos personagens que não possuem um papel principal na história serão completamente cobertos por sombras tornando suas feições mais difíceis de decifrar, diminuindo a familiaridade do expectador com o ambiente e potencializando a sensação de medo do desconhecido.

Apesar do uso de formas simplificadas e proporções caricatas, é muito importante manter a riqueza de detalhes anatômicos, como linhas de musculatura e marcas de expressão.



Cenários

A maior parte da história vai se passar em ambientes externos com praias, vegetação e comunidades pesqueiras de Florianópolis. Em situações muito escuras, como em cenas noturnas, as hachuras nas sombras do plano mais próximo da ação podem ter sua opacidade reduzida, para facilitar a leitura do cenário, por parte do espectador.





Breve:

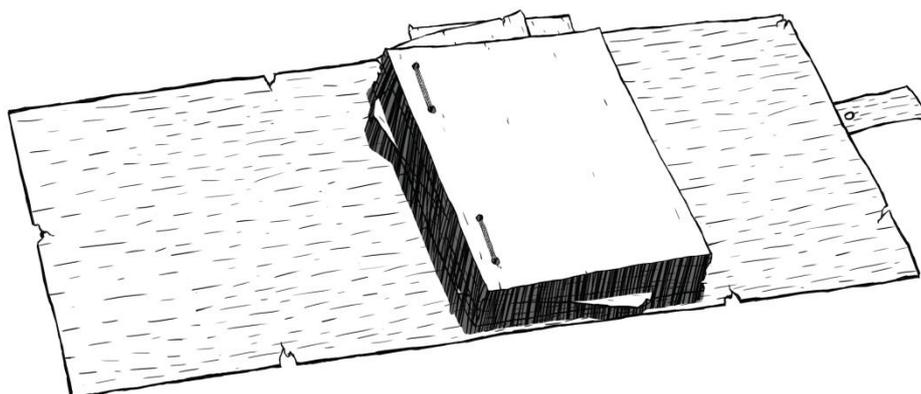
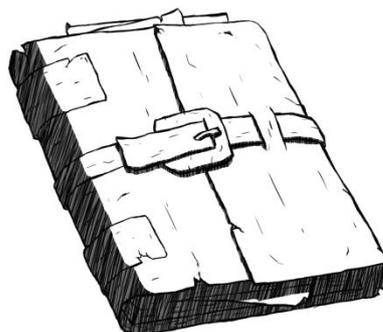
É um amuleto de proteção feito pela Cumadi Ondina. Ela o fornece para Cascaes para estar sempre carregando o objeto com ele, para que as bruxas não possam lhe fazer mal. O breve é um colar feito com cordão onde são presas algumas contas, duas figas e uma estrela de madeira, e um saquinho de pano costurado recheado com ervas e outros materiais com propriedades místicas. Deverá ser colocado no pescoço, sob a roupa, ficando nas costas um selo de Salomão (estrela de Davi) entalhado rusticamente em madeira e na frente o saquinho de pano que tem um selo de Salomão bordado.





Caderno de Cascaes:

este é o bem mais precioso do professor Fanklin Cascaes . Feito a mão, o caderno está sempre com ele ou próximo a ele. Composto de várias folhas de papel que ele vai reunindo, realizando colagens para obter folhas maiores, o caderno apresenta folhas saindo pra fora de forma meio errática. É onde ele faz todos os registros de anotações e desenhos de sua pesquisa. A capa é feita em couro e apresenta um aspecto desgastado. As páginas são folhas com tamanhos desparelhos e aspecto desgastado.





5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com a finalidade de atingir, através da metodologia adotada, um produto coerente com o processo criativo desenvolvido, foram estabelecidas intenções de embasamento:

- O propósito principal deste projeto é estabelecer um paralelo entre dois autores do gênero de terror: o aspecto folclórico e gráfico de Cascaes e a narrativa sombria e indutiva de Lovecraft.
- O produto final deste trabalho (*style guide*) servirá como diretriz para a adaptação da obra de Cascaes utilizando um estilo gráfico que mergulhe em um clima de terror genuíno, direcionando o trabalho de animação ao público adulto.
- A “Simbiose”:
 - utilizar um ícone do terror para trabalhar com o artista *folck*;
 - do estilo Lovecraft: contornos e sombras marcantes, o real, com um clima de seriedade, pesado, denso, escondido;
 - do estilo de Cascaes: o surreal, o etéreo, o caricato, o fantástico, o universo imaginário;
 - E por que essa “simbiose”?
 - Lovecraft traz o terror genuíno, o suspense, a ameaça iminente e o medo em sua narrativa;
 - Cascaes vai trazer visibilidade para a cultura local e uma tradução do medo real das pessoas, conforme a intenção das suas histórias no cenário da época;
- Trazer um resgate da cultura local e divulgação à obra do artista Franklin Cascaes com a finalidade de torná-la acessível a um público global;
- Trazer uma contribuição genuína para o estilo de terror na animação através de um trabalho que reflita graficamente a interação com o medo baseada na herança lovecraftiana.

Para garantir a concretização destas intenções se tornam imprescindíveis, além da criatividade na adaptação de um roteiro para a história, a perfeita elaboração dos personagens e objetos de cena para a produção, caracterizando-os a partir de um estilo gráfico projetado para traduzir o terror. Culminando na elaboração do *style guide* que vai nortear a produção gráfica.

A exploração do estilo narrativo, universo da obra, caracterização do gênero de terror e perfil psicológico do personagem garantem um direcionamento mais objetivo e assertivo na geração de alternativas para o design dos personagens. Estas características, em conjunto, fazem com que naturalmente sejam explorados os símbolos que expressam significado para o design.

A partir da identificação dos padrões gráficos e definido um estilo dentro do gênero, adequado para o projeto será possível a elaboração do *style guide*, que além de um guia para a produção gráfica, torna-se uma base para a qual se pode retornar caso seja necessário reencontrar o rumo em qualquer etapa do processo criativo.

Em conclusão, com a utilização da técnica adequada, através da adoção de linguagem apropriada para a caracterização do gênero, será possível a realização da obra “A Sombra sobre Desterro” identificada na categoria de terror. Rejeita-se assim a classificação da animação como gênero e como sinônimo de “infantil”, e dedica-se ao público adulto uma genuína obra de animação do gênero de terror, trazendo a “simbiose” entre o imaginário do artista *folk* Franklin Cascaes e o estilo formidável do ícone do terror H. P. Lovecraft.

6. REFERÊNCIAS:

BIBLIOGRÁFICAS:

ARAÚJO, Adalice Maria de. Franklin Cascaes, o mito vivo da Ilha: Mito e magia na arte catarinense. Florianópolis, Ed. UFSC, 2008.

BEZARIAS, Caio Alexandre. Função do mito na obra de Howard Phillips Lovecraft. Dissertação Pós-graduação, Letras Modernas. USP. São Paulo. 2006.

CÂMARA, Sergi. *All about techniques in drawing for animation production*. Ed. Barron's. Nova York. 2006.

CARUSO, Raimundo C. Franklin Cascaes: Vida e arte, e a colonização açoriana. Entrevistas concedidas e textos organizados por Raimundo Caruso. Florianópolis, Ed. UFSC, 1989.

CASCAES, Franklin. Bruxas roubam lancha baleeira de um pescador (1975). Em: O fantástico na Ilha de Santa Catarina. Florianópolis, Ed. Da UFSC, 2014. p.96 a 103.

DENIS, Sébastien, O cinema de animação. Coleção Mi.mé.sis, v. 7. Lisboa, Ed. Texto & Grafia, 2010.

DUARTE, Bruno Marques. H.P. Lovecraft na história da literatura fantástica dos EUA. In: X Seminário Internacional de História da Literatura, 2013, Porto Alegre. Anais do X Seminário Internacional de História da Literatura, 2013. Artigo (Apresentação de Trabalho /Comunicação). FURG, Porto Alegre, 2013 Disponível em: ebooks.pucrs.br/edipucrs/Ebooks/Web/x-sihl/media/comunicacao-4.pdf. Acesso em: maio de 2019.

ESPADA, Heloísa. Na cauda do boitatá: estudo do processo de criação nos desenhos de Franklin Cascaes. Florianópolis. Letras Contemporâneas, 1996.

GARCIA, Yuri. Monstros Sagrados e Ciberculturais H. P. Lovecraft e sua mitologia na cultura contemporânea. Artigo. Trabalho apresentado no GT de História da Mídia Digital, integrante do IV Encontro Regional Sudeste de História da Mídia – Alcar Sudeste, 2016. UERJ, Rio de Janeiro. 2016. Disponível em: www.ufrgs.br/alcar/encontros...ciberculturais...lovecraft...cultura.../file. Acesso em: maio de 2019.

ITO, Junji. *Frankenstein: Junji Ito Story Collection*, EUA. Ed. Viz Media LLC. 2018.

ITO, Junji. *My dear ancestors*. HQ lançada no livro *The horror world of Junji Ito Collection*, vol. 4. EUA. Ed. Viz Media LLC. 2017.

ITO, Junji. *Rumors*, HQ lançada no livro *The horror world of Junji Ito Collection*, vol. 6. EUA. Ed. ComicsOne.

ITO, Junji. *She is a slow Walker*. HQ lançada na revista *8 Tales of the ZQN*. Japão. Ed. Shogakukan. 2016.

ITO, Junji. *The Inheritors*. EUA. Ed. Viz Media LLC. 2008.

ITO, Junji. *The Soichi front*, HQ lançada no livro *New voices in the dark*. Japão. Ed. Asahi Sonorama. 2006.

ITO, Junji. *Tomio – red turtleneck*. HQ lançada no livro *Fragments of horror*. EUA. Ed. Viz Media LLC. 2015.

ITO, Junji. *The whispering woman*, HQ lançada no livro *Fragments of horror*. EUA. Ed. Viz Media LLC. 2015.

ITO, Junji. *Uzumaki*, vol.1. EUA. Ed. Viz Media LLC. 2001.

ITO, Junji. *Uzumaki*, vol.3. EUA. Ed. Viz Media LLC. 2008

JOSHI, Sunand Tryambak. *Howard Phillips Lovecraft, the life of a gentleman of Providence*. Nota biográfica incluída no livro *H.P. Lovecraft Centennial Guidebook*. Montilla Publications. Pawtucket, RI. 1990.

Disponível em: <http://www.sitelovecraft.com/hplovecraft.php>. Acesso em: maio de 2019.

KRUGER, Aline Carmes, Dizer e Ver em Franklin Cascaes. Artigo Artes Visuais – Revista Educação, Artes e Inclusão, UDESC. Florianópolis, 2018. Disponível em: www.revistas.udesc.br/index.php/dapesquisa/article/download/14082/9168. Acesso em: maio de 2019.

LOVECRAFT, H. P. *The Shadow over Insmouth*. USA, Visionary Publishing Company, 1936. Em: LOVECRAFT, H. P., *The Complete Fiction*, New York, Ed. Barnes & Noble, 2011.

LOVECRAFT, H. P. *The Complete Fiction*. Ed. Barnes & Noble. Nova York. 2011.

MICHELMANN, Alan Cristhian. Franklin Cascaes, a divulgação turística de Florianópolis e a invenção da "Ilha da Magia". TCC Departamento de História, UFSC, 2015.

NYKO, Diego e ZENDRON, Patrícia. “O mercado consumidor de animação no Brasil”. Artigo. Economia criativa - BNDES Set., Rio de Janeiro, v. 25, n. 49, p. 7-27, mar. 2019. Disponível em:

https://web.bndes.gov.br/bib/jspui/bitstream/1408/17020/3/PRArt_Mercado_consumidor_de_animacao_no_Brasil_compl_BD.pdf. Acesso em: outubro de 2019.

PINNA, Daniel Moreia de Souza. Terror Animado — questões de gênero nos estudos de Animação. Ensaio. Revista Universitária do Audiovisual, UFSCar, São Carlos, SP, 2012. Disponível em <http://www.rua.ufscar.br/terror-animado-questoes-de-genero-nos-estudos-de-animacao/> Acesso em: maio de 2019.

SALES, Paulo Alberto da Silva. Meta-história, metaficção e metaficção historiográfica: uma revisão crítica. Revista Ícone Revista de Divulgação Científica em Língua Portuguesa, Linguística e Literatura Volume 17 – Novembro de 2017 – UEG. O autor cita: HUTCHEON, Linda. *Narcissistic narrative: the metafictional paradox*. New York: London, Methuen, 1984. Disponível em:

<https://www.revista.ueg.br/index.php/icone/article/view/5838/4756>. Acesso em: maio de 2019.

SOLARSKI, Chris. *Drawing Basics and Video Game Art*. Watson- Guptill Publications. Nova York, 2012.

WRIGHTSON, Bernard Albert. *Creepy presents: Bernie Wrightson - the definitive collection of the artist's work from Creepy and Eerie!*. Ed. Dark Horse Books. Milwaukie, Oregon. 2011.

WRIGHTSON, Bernie. *Frankenstein: or the modern Prometheus*. EUA. Ed. Mythos. 1995.

WRIGHTSON, Bernie. *Chamber of Darkness #7*. EUA. Ed. Marvel Comics. 1970.

WRIGHTSON, Bernie.; *Swamp Thing*, vol. 4 EUA. Ed. DC Comics. 1972.

JORNAIS

A Gazeta. Artigos de Franklin Cascaes – Folclore Catarinense. Florianópolis. 1957 a 1959.

Jornal O Estado. Florianópolis. 5 de agosto de 1959.

FILMES E JOGOS

“Almofada de Penas”, curta-metragem de animação brasileiro, em *stop-motion*, baseada no conto homônimo de Horácio Quiroga, dirigida e roteirizada por Joseph Specker Nys, 2018.

“Bruxas atacam Pescador”, curta-metragem de animação brasileiro, baseada no conto de Franklin Cascaes, com o mesmo nome, dirigido e produzido por Érico Patrício Monteiro, 2005.

“*Castlevania*”, jogo eletrônico de horror, ação e aventura japonês, desenvolvido e produzido pela Konami, lançado em 1986. Série da Netflix, com o mesmo nome, lançada em 2017.

“Coraline”, longa-metragem de animação norte americano de Henry Selick, produzida pelo estúdio Laika, 2009.

“*Darkest Dungeon*”, jogo de RPG canadense de Tyler Sigman, produzido pela Red Hook Studios, Vancouver, 2016.

“*Dead Space*”, jogo eletrônico de horror e tiro em terceira pessoa, americano, desenvolvido e produzido pela Visceral Games, lançado em 2008 pela Electronic Arts.

“*Dead Space: Downfall*” (*Dead Space: a Queda*) longa-metragem animado norte americano, de Chuck Patton, produzido pela Electronic Arts, lançado em 2008.

“Folclore Vivo”, curta-metragem de animação brasileiro, folclore brasileiro em animação, da Geração Animada, produzido pela Animar Estúdios, 2009.

”Historietas Assombradas (para Crianças Malcriadas)” série animada brasileira, de Victor-Hugo Borges, produção Glaz Entretenimento e Copa Studio, lançada em 2013.

“Irmão do Jorel” série animada brasileira, de Juliano Enrico, produção Cartoon Network e Copa Studio, lançada em 2014.

“*Junji Ito Collection*” série animada japonesa, coletânea adaptada da obra de Junji Ito, direção de Shinobu Tagashira, animado pela Studio Deen, produção WOWOW e Crunchyroll, lançada em 2018.

“O Balanço Bruxólico”, curta-metragem de animação brasileiro, baseada no conto de Franklin Cascaes, com o mesmo nome, divulgada no Youtube em 2011, produzido por João Pedro A. Cardoso e Aurino Manoel dos Santos Neto.

“O menino e o mundo” longa-metragem de animação brasileiro, de Alê Abreu, produção Filme de Papel, distribuído por Espaço Filmes, lançado em 2013.

“O Show da Luna” série animada brasileira, de Célia Catunda e Kiko Mistrorigo, produção TV Pinguim, lançada em 2014.

“Peixonauta” série animada brasileira, de Célia Catunda e Kiko Mistrorigo, direção de Paulo Tati, produção TV Pinguim, lançada em 2009.

“*Perfect Blue*” longa-metragem japonês, dirigido por Satoshi Kon, produção de Hiroake Inoue, lançado em 1997.

“*Resident Evil*”, jogo de horror, ação e aventura, desenvolvido e publicado pela Capcom, 1996.

“*Resident Evil: Degeneration*”, longa-metragem de animação baseado na série de jogos, de Makoto Kamiya, pela Capcom e Sony Pictures, 2008.

“Sítio do Pica-pau Amarelo”, série animada adaptação da obra de Monteiro Lobato, adaptada por Rodrigo Castilho, com animação da 2DLab, com produção da Mixer e Rede Globo, lançada em 2012.

“*Super Drags*” série de animação adulta brasileira, de Anderson Mahanski, produzida pela Combo Estúdio, distribuída pela Netflix, lançada em 2018.

“Turma da Mônica” série animada brasileira, de Maurício de Sousa, produzida por Maurício de Sousa Produções, distribuição Paramount Television e Sato Co. Ltd., lançada em 1976.

“Turma do Folclore”, série tipo coletânea de animação brasileira, criada pela Canoa Produções, 2016.

“Uma História de Amor e Fúria” longa-metragem de animação brasileira, do gênero ficção científica, escrito e dirigido por Luiz Bolognesi, produzido pela Gullane e Buriti Filmes, com a co-produção da Lightstar Studios, 2013.

“Uzumaki” mini-série animada japonesa, com 4 capítulos, adaptada do mangá de Junji Ito, direção Hiroshi Nagahama, produção Toonami e Production IG, com previsão de lançamento em 2020.

ILUSTRAÇÕES

CASCAES, Franklin. Ilustração “As Bruxas roubam a lancha baleeira de um pescador da Ilha de Santa Catarina” (sem data), técnica nanquim sobre papel, dimensões 52,5 x 71 cm. Florianópolis.

CASCAES, Franklin. Ilustração “Bruxa-chefe” (1960), técnica nanquim sobre papel, dimensões 46,7 x 33,9 cm. Florianópolis.

CASCAES, Franklin. Ilustração “Bruxa dando nós na crina e rabo de cavalos” (1973), técnica nanquim sobre papel, dimensões 49,4 x 68,3 cm. Florianópolis.

CASCAES, Franklin. Ilustração “Bruxa galinha choca” (1962), técnica nanquim sobre papel, dimensões 23,4 x 32,2 cm. Florianópolis.

CASCAES, Franklin. Ilustração “Bruxa metamorfoseia um sapato” (1970), técnica nanquim sobre papel, dimensões 54,2 x 71,8 cm. Florianópolis.

CASCAES, Franklin. Ilustração “Bruxa rouba armadilha” (1969), técnica nanquim sobre papel, dimensões 54,1 x 36,9 cm. Florianópolis.

CASCAES, Franklin. Ilustração “Casa de secos e molhados de Bilé Rita Lagoinha do Norte” (1968), técnica grafite sobre papel, dimensões 45,6 x 66,5 cm. Florianópolis.

CASCAES, Franklin. Ilustração “Estado fadórico das bruxas” (1960), técnica nanquim sobre papel, dimensões 50,8 x 62,4 cm. Florianópolis.

CASCAES, Franklin. Ilustração “Festa Junina, jogo da bacia com água, moeda e língua” (sem data), técnica nanquim sobre papel, dimensões 35,3 x 53,6 cm. Florianópolis.

CASCAES, Franklin. Ilustração “Pombeiro Vendedor de Verduras, Legumes, Frutas, Ovos e Aves” (sem data), técnica grafite sobre papel, dimensões 51,7 x 66,4 cm. Florianópolis.

CASCAES, Franklin. Ilustração “Velha bruxa entregando poderes diabólicos para as suas clientes” (1960), técnica nanquim sobre papel, dimensões 33,5 x 52,2 cm. Florianópolis.

WRIGHTSON, Bernie. Ilustração original *Batman & Swamp Thing*. EUA. DC Comics.

WRIGHTSON, Bernie. Ilustração original *Castle scene featuring “Uncle Creepy”*. EUA.

Ed. Warren Publishing.1976

WRIGHTSON, Bernie. Ilustração original *The approach of the Swamp Thing*. EUA. Ed. DC Comics.

Redd Hook Studios. Arte promocional para DLC *The Color of Madeness*. Disponível em: https://store.steampowered.com/app/735730/Darkest_Dungeon_The_Color_Of_Madness/
Acesso em: outubro de 2019.

Redd Hook Studios. Arte promocional para lançamento em PlayStation. Disponível em: <https://www.darkestdungeon.com/media/#promo-art>. Acesso em: outubro de 2019.

Redd Hook Studios. Arte promocional para Microsoft Store. Disponível em: <https://www.microsoft.com/en-us/p/darkest-dungeon/bxkvn6g9c5wj?activetab=pivot:overviewtab>. Acesso em: outubro de 2019.