



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
CENTRO DE COMUNICAÇÃO E EXPRESSÃO
DEPARTAMENTO DE GESTÃO, MÍDIAS E TECNOLOGIA
CURSO DE ANIMAÇÃO

Vinícius Faria Heussinger

***Character-design* e modelagem de monstro para animação 3D de terror**

Florianópolis

2024

Vinícius Faria Heussinger

***Character-design* e modelagem de monstro para animação 3D de terror**

Trabalho de Conclusão de Curso submetido ao curso de Animação do Centro de Comunicação e Expressão da Universidade Federal de Santa Catarina como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Animação.

Orientador: Prof. Dr. Flávio Andaló

Florianópolis

2024

Heussinger, Vinícius Faria

Character-design e modelagem de monstro para animação 3D de terror / Vinícius Faria Heussinger ; orientador, Flávio Andaló, 2024.

38 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) - Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Comunicação e Expressão, Graduação em Animação, Florianópolis, 2024.

Inclui referências.

1. Animação. 2. terror. 3. monstro. 4. design de personagem. 5. animação 3D. I. Andaló, Flávio. II. Universidade Federal de Santa Catarina. Graduação em Animação. III. Título.

Vinícius Faria Heussinger

***Character-design* e modelagem de monstro para animação 3D de terror**

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

Florianópolis, 8 de Agosto de 2024.

Prof. Flávio Andaló, Dr. Coordenador do Curso de Animação UFSC

Banca Examinadora:

Nicholas Bruggner Grassi, Dr. (UFSC)

Flávio Andaló, Dr. (UFSC)

Monica Stein, Dra. (UFSC)

Prof. Flávio Andaló
Universidade Federal de Santa Catarina

AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer ao meu orientador, a todos os meus amigos e colegas que me ajudaram das mais diversas formas a realizar este trabalho, Gustavo, Igor, Isabella, Juliana, Kimberly, Kiwi e Thiago, e aos meus pais, que foram meu suporte e apoio emocional nos momentos mais difíceis deste processo.

RESUMO

Monstros desempenham um papel crucial nos filmes de terror, e seu *design* é meticulosamente elaborado para provocar medo e aversão nos espectadores. No entanto, a mídia de animação oferece um potencial ainda pouco explorado nesse contexto, proporcionando aos artistas uma liberdade criativa maior, sem a necessidade de seguir proporções e formatos realistas na concepção de personagens. Este trabalho visa explorar essa liberdade ao criar um *character-design* de monstro típico do gênero de horror, utilizando ferramentas digitais para desenvolver um modelo em animação 3D. A pesquisa inclui uma análise aprofundada do gênero cinematográfico de terror, com foco nas características comuns e recorrentes dos monstros presentes nas obras desse gênero. O objetivo é identificar os principais traços físicos e visuais que contribuem para a presença assustadora que esses seres transmitem, e adaptar esses elementos para o formato de animação 3D, garantindo que a criação mantenha a essência aterrorizante dos monstros tradicionais, mas aproveitando as vantagens da animação digital.

Palavras-chave: animação 3D; *design* de personagem; horror; monstro; terror.

ABSTRACT

Monsters play a crucial role in horror films, and their design is meticulously crafted to evoke fear and aversion in viewers. However, animation media offers an underutilized potential in this context, providing artists with greater creative freedom without the need to adhere to realistic proportions and shapes in character design. This work aims to explore this freedom by creating a character design for a typical horror genre monster, using digital tools to develop a 3D animation model. The research includes a thorough analysis of the horror cinematic genre, focusing on the common and recurring characteristics of monsters in works of this genre. The objective is to identify the key physical and visual traits that contribute to the frightening presence of these beings and adapt these elements for the 3D animation format, ensuring that the creation retains the terrifying essence of traditional monsters while leveraging the advantages of digital animation.

Keywords: 3D animation; character design; horror; monster.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	9
2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	10
2.1 BREVE HISTÓRIA DO HORROR	10
2.2 DEFININDO O GÊNERO DE TERROR	11
2.3 MONSTRO	13
2.4 UNCANNY NO TERROR	15
3 DESENVOLVIMENTO	18
3.1 METODOLOGIA	18
3.2 PAINEL DE REFERÊNCIA	19
3.3 SKETCHES	20
3.4 ARTES CONCEITUAIS E MODEL SHEET	22
3.5 MODELAGEM	24
3.6 RIGGING	27
3.7 COLORIZAÇÃO E TEXTURIZAÇÃO	28
4 RESULTADO	30
5 CONCLUSÃO	35
REFERÊNCIAS	37

1 INTRODUÇÃO

O gênero de terror, conforme destacado pelo filósofo americano Carroll (1990), abrange uma ampla gama de mídias e plataformas, incluindo literatura, cinema, televisão e artes visuais. No contexto audiovisual, Kawin (2012) argumenta que o horror é um dos gêneros mais cinematográficos, exigindo criatividade e inovação nas técnicas de filmagem e na apresentação das cenas. Embora o gênero de terror seja amplamente explorado no cinema *live-action*, sua presença no formato de animação é relativamente limitada, e as poucas obras animadas do gênero frequentemente não alcançam o mesmo sucesso comercial e visibilidade que suas contrapartes *live-action*. No entanto, a mídia de animação oferece um potencial significativo para o horror, como defende Metuarau (2019), no vídeo-documentário “*Why Hasn't Animated Horror Succeeded?*”

Stephen King (2007), renomado autor e referência do gênero, observa que a suspensão da descrença — a capacidade e facilidade dos espectadores em aceitar as premissas de obras fictícias como verdadeiras — é delicada em filmes de terror; um pequeno detalhe incoerente pode romper a imersão e transformar a obra em algo ridículo em vez de aterrorizante. O sucesso do terror audiovisual depende de uma forte imersão e suspensão da descrença, e a animação pode facilitar esse processo. Na animação, personagens, cenários e objetos podem apresentar proporções e formas irrealistas sem comprometer a imersão do público. Esse aspecto da animação é particularmente promissor no contexto do *design* de personagens de terror, já que o monstro é o elemento central das obras do gênero (OCHOA, 2017).

O presente trabalho busca investigar e identificar os principais fatores que compõem um monstro em obras de terror, focando nas características físicas que o tornam assustador e aterrorizante. O objetivo é criar, com base no conhecimento adquirido e nas liberdades criativas oferecidas pela animação 3D, um *design* de personagem monstruoso para uma animação de terror.

A animação em questão é um *trailer*, produzido em conjunto com Juliana Pelozato, de uma história intitulada *Phantasmagoria*, cujo conceito e roteiro foram desenvolvidos por alunos na disciplina de Direção e Roteiro do curso de Animação da UFSC. Utilizando o roteiro criado como base, foram adaptadas as principais cenas, e

novas foram incorporadas para compor o *trailer*. A história gira em torno da protagonista Mel, uma jovem que sofre de transtornos psicológicos que causam alucinações. Suas crises estão controladas com medicação há alguns anos, mas quando se muda para uma nova casa, ela começa a vivenciar aparições e eventos estranhos, sem conseguir distinguir se esses fenômenos são fruto de sua mente ou se está realmente sendo assombrada por uma entidade maligna.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A seguir será feita uma análise aprofundando temas e conceitos sobre o gênero de terror e os seus monstros.

2.1 BREVE HISTÓRIA DO HORROR

O “terror” como gênero propriamente dito começou a se configurar entre meados do século XVIII e início do século XIX, a partir de variações das obras góticas na Inglaterra e Alemanha (CARROLL, 1990). King (2007) aponta que as três obras mais marcantes que ajudaram a definir o gênero na literatura foram *Frankenstein* (1818), *Drácula* (1897) e *O Médico e o Monstro* (1886), cujas adaptações cinematográficas (1931) consolidaram o terror também no cinema. O curta *Le Manoir du Diable* (A Mansão do Diabo, 1896, de Georges Méliès) é considerado o primeiro filme de temática de horror. O movimento Expressionista Alemão no cinema também teve forte influência do terror, como exemplificado pelos filmes *O Gabinete do Dr. Caligari* (1920) e *Nosferatu* (1922) (RIBEIRO, 2021).

Ao decorrer das décadas, o gênero se reinventou e se transformou acompanhando as mudanças sociais de cada época. Após a Segunda Guerra Mundial e durante a Guerra Fria, por exemplo, os filmes de terror passaram a abordar em grande escala os perigos e consequências da energia e bomba nuclear, com monstros criados pela radioatividade, como o *Godzilla*, e nos anos 70, os longas compartilhavam um sentimento de medo e risco de decadência dos costumes e

morais da sociedade ocidental, como em *O Exorcista* (KING, 2007). Em síntese, os filmes de terror geralmente costumam retratar medos comuns da sociedade respectivos de seu período. Uma constante que se mantém desde a sua origem, é a presença de monstros.

2.2 DEFININDO O GÊNERO DE TERROR

Segundo Carroll (1990), a definição mais ampla do gênero é que as obras se enquadram como de terror/horror por sua intenção de causar no espectador justamente o estado emocional que dá o seu nome: o horror. Ou seja, o gênero se define por sua intenção de assustar, aterrorizar e horrorizar a audiência (SIPOS, 2014). Os filmes dispõem de dois métodos para atingir esse objetivo, o *espetáculo* e a *sugestão*, podendo usar um ou ambos para causar o horror (KAWIN, 2012). O *espetáculo* consiste em apresentar cenas explicitamente grotescas e violentas, enquanto a *sugestão* é o horror sutil e indefinido, a insinuação da existência de forças invisíveis e imperceptíveis.

King (2007) divide o gênero em três níveis: o *horror*, o *terror* e a *repulsa*. Para explicar cada um dos níveis, exemplifica que o *horror* ocorre quando algo bate à porta, mas quando é aberta, não há nada lá; o *terror*, por sua vez, aconteceria se ao abrir a porta o monstro aparecesse explicitamente atrás dela, com suas garras e dentes afiados; e a *repulsa*, segundo King, seria bem representada pela cena de *Alien*, o 8º *Passageiro*, quando a criatura explode do peito de um dos tripulantes na mesa de jantar. Em outras palavras, o *horror* se dá sem que nada de explícito seja mostrado, mas deixando claro de que há algo de errado e estranho na situação; contrariamente, o *terror* se dá ao mostrar algo explicitamente assustador; já a *repulsa* se caracteriza quando uma cena tem a intenção não de horrorizar ou assustar, mas justamente de causar repulsa e nojo. Cada um dos três níveis é um sentimento mais ou menos refinado do que o outro, de acordo com King (2007), sendo o *horror* o mais refinado, o *terror* o intermediário e a *repulsa* o mais simples. Essa distinção, contudo, não significa que se deva priorizar um em detrimento ao outro, ela serve apenas para entender a ordem da hierarquia e segui-la de acordo com a intenção desejada.

Ochoa (2017) define o gênero em volta da figura do monstro: na sua visão, o filme de terror tem como principal função o de simplesmente apresentar o monstro para o público. Essa definição coloca o monstro na posição central e se sustenta na ideia de que o apelo de um filme de terror é o de conhecer novas criaturas e formas de vida diferentes, mesmo fictícias, e que não seriam acessíveis se existissem. Ochoa (2017) traça um paralelo entre essa curiosidade de ver monstros nos filmes de terror com a curiosidade de observar um tigre em um zoológico: em ambos os casos, as criaturas representam potencial ameaça e perigo aos humanos, mesmo sendo uma ameaça fictícia no caso do monstro. Ainda assim, há uma curiosidade inata ao ser humano de conhecer e observar novos seres, incluindo aqueles que podem ser perigosos à sua integridade física, e por isso buscam essa experiência em ambientes seguros e controlados, como nos cinemas e zoológicos.

Contudo, Carroll (1987) afirma que a mera presença de monstros não é o suficiente para definir uma obra como de horror. Isso porque eles estão presentes em obras de vários tipos, como fantasia, contos de fadas, etc. É possível fazer a diferenciação de acordo com a forma que o monstro é tratado pelas personagens dentro daquele universo:

O que parece distinguir a história de horror de meras histórias com monstros, como contos de fadas, é a atitude dos personagens da história em relação aos monstros que eles encontram. Em obras de horror, os humanos veem os monstros que encontram como anormais, como distúrbios da ordem natural. Em contos de fada, por outro lado, monstros são parte da composição cotidiana do universo. [...] Em exemplos de horror, parece que o monstro é um personagem extraordinário no nosso mundo ordinário, enquanto em contos de fada e similares o monstro é um personagem ordinário em um mundo extraordinário. (CARROLL, 1987, p. 52, tradução livre do autor).

Ou seja, uma obra de terror precisa abordar uma ameaça não-natural, que desafie as leis fixas da natureza conhecidas pelos personagens — e uma ameaça não-natural só pode existir dentro de um contexto de um universo natural (SIPOS, 2014). Essa obra também deve conter protagonistas pertencentes ao universo natural, vulneráveis e com os quais a audiência consiga simpatizar. Isso porque em filmes de horror as emoções dos espectadores em geral costumam andar paralelamente às dos personagens, que servem como indicadores de como o público deve reagir aos

horrores mostrados em tela, ou pelo menos qual reação emocional era a pretendida de se alcançar pelo filme (CARROLL, 1990).

Apesar de considerado fundamental para uma obra de terror, a figura do monstro deve ser usada com cautela. King (2007) explica que a melhor forma de gerar o *horror* (o mais refinado dos seus três níveis mencionados anteriormente) no espectador é insinuar a presença e ação de uma força monstruosa/sobrenatural em cena, mas não a mostrar explicitamente.

O que está atrás da porta ou espreita no topo da escadaria nunca assusta tanto quanto a porta ou a escadaria em si. [...] contudo, mais cedo ou mais tarde, como num jogo de pôquer, você vai ter que mostrar as cartas. Vai ter que abrir a porta e mostrar à plateia o que está atrás dela. (KING, 2007, p. 158).

Isso dialoga com a famosa citação de Lovecraft (2020, p. 11), de que “a emoção mais antiga e mais forte da humanidade é o medo, e o tipo de medo mais antigo e mais poderoso é o medo do desconhecido.” Quando o desconhecido se torna conhecido, ele perde sua força e capacidade de amedrontar. Portanto, uma das formas mais eficientes de apresentar o monstro é mostrá-lo o mínimo possível, guardando suas aparições para momentos pontuais e cenas-chave. Mesmo nas cenas em que o monstro aparece, é recomendado não revelar sua fisionomia de forma integral e totalmente visível; caso contrário, o público irá se acostumar gradativamente com a sua aparência e seu medo diminuirá.

2.3 MONSTRO

King (2007) divide a figura do monstro em três arquétipos principais, nos quais a maioria dos monstros podem ser categorizados: a *Coisa Inominável*, o *Vampiro* e o *Lobisomem*, derivados das três principais obras do gênero, *Frankenstein*, *Drácula* e *O Médico e o Monstro*, respectivamente.

A *Coisa Inominável* refere-se a uma criatura monstruosa, sem taxonomia definida, criada por humanos (comumente em ações de ganância humana e de desrespeito à natureza e suas leis) e que se rebela contra os seus criadores. O *Vampiro*, que não necessariamente diz respeito ao ser literal, engloba qualquer

entidade de origem sobrenatural que se alimenta (literal e/ou figurativamente) da essência vital dos humanos (hemofagia, canibalismo, etc.). O *Lobisomem*, por sua vez, é definido como um indivíduo fragmentado entre duas (ou mais) personalidades, uma “boa” e uma “má”, com a sua consciência transitando entre essas identidades, e a transição psicológica normalmente é acompanhada de transformação física.

Filmes de terror são uma construção e combinação de medo e repulsa, e por isso o gênero depende de tornar o monstro tanto assustador quanto repugnante (KAWIN, 2012). De acordo com Carroll (1987), monstros bem construídos na ficção de horror devem ser simultaneamente “ameaçadores” e “impuros”, o que ele define como as duas características fundamentais de criaturas de obras de terror. O aspecto ameaçador pode ser transmitido simplesmente fazendo o monstro fisicamente perigoso, e atributos físicos considerados perigosos podem ser determinados e explicados através da teoria da psicologia evolucionária. De acordo com Clasen (2014, p. 2), “humanos nascem com a tendência de adquirir rapidamente e sem esforço medo de objetos que se puseram como perigosos aos nossos ancestrais ao longo do período evolucionário” — tradução livre do autor. Ele complementa que em filmes de terror, os *designs* dos monstros causam medo ao visar adaptações cognitivas que evoluíram com a espécie para lidar com o perigo de agentes letais do ambiente, e que o principal medo no qual esses filmes se sustentam é o da predação. Ou seja, a forma mais recorrente e eficiente de tornar um monstro “ameaçador” é incorporando em seu *design* características similares ou que remetem às de agentes externos que representavam perigo aos humanos durante sua evolução, como predadores com dentes e garras afiadas, répteis e aracnídeos venenosos, etc.

Criaturas monstruosas não são vistas apenas como fisicamente perigosas nas obras do gênero, mas esse sentimento de ameaça física é acompanhado de um sentimento de repulsa e nojo, o que caracteriza o segundo aspecto essencial a um monstro, o da “impureza” (CARROLL, 1987). No estudo “*Purity and Danger*”, Douglas (1966) relaciona reações de impureza com a transgressão ou violação de esquemas de categorizações culturais (*apud* CARROLL, 1987). Carroll (1987, p. 55) explica que “um objeto ou ser é impuro se ele é categoricamente intersticial, categoricamente contraditório, categoricamente incompleto, ou sem forma” — tradução livre do autor. Ou seja, algo é considerado “impuro” quando não pode ser classificado em uma

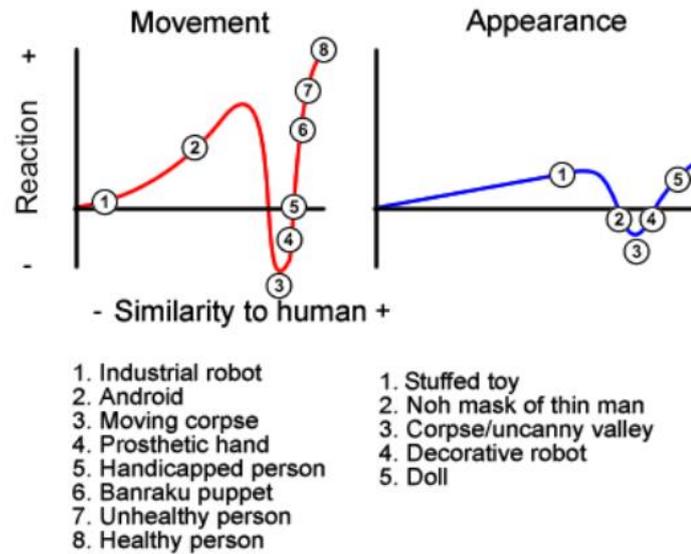
categoria definida e conhecida. Carroll (1990) explica que isso pode ser alcançado através de duas técnicas principais: *fusão* e *fissão*. *Fusão* consiste na união de características pertencentes a categorias distintas no mesmo ser, enquanto na *fissão* os elementos contraditórios estão divididos em identidades separadas fisicamente no espaço-tempo, porém metafisicamente conectadas. Exemplos de casos de *fusão* são vampiros e zumbis (mortos e vivos ao mesmo tempo) e de *fissão* são lobisomens (entidades distintas habitando o mesmo ser, porém temporalmente separadas).

Similarmente, Ochoa (2017) também define duas características primárias e fundamentais para um monstro: “deformidade” e “destrutividade”. “Deformidade” refere-se a uma deformidade física e/ou moral, enquanto “destrutividade” é o fator de perigo e ameaça que o monstro representa aos personagens humanos “normais”. Por isso, Ochoa (2017) denomina as criaturas de filmes de terror como “seres deformados e destrutivos”, cujas deformidades devem ser a causa de sua destrutividade.

Nazário (1998) afirma que o efeito da monstruosidade se concentra no complexo olhos-boca-mãos, pois são esses três elementos físicos os principais responsáveis por externalizar as intenções malignas e perversas dos monstros.

2.4 UNCANNYNO TERROR

O *uncanny valley*, ou vale da estranheza em português, é um termo cunhado pelo robocista Masahiro Mori (1970) para explicar as reações de aversão e estranhamento à androides realistas (*apud* BRENTON *et al.*, 2005). Se um robô atinge um nível alto, porém não integral de realismo e semelhança com humanos, há uma tendência de sua aparência causar desconforto e estranhamento em observadores humanos, como é possível perceber na figura 1.

Figura 1 - Gráfico do *uncanny valley*

Fonte: Brenton *et al.* (2005, p. 1)

À medida que as tecnologias de modelagem e animação 3D geradas por computador evoluíram e permitiram que se alcançasse maior realismo, o fenômeno do vale da estranheza passou também a ser observado em mídias realizadas em tal técnica (SEO; PARK, 2020). No cinema *live-action*, “muitos diretores de filmes de terror exploraram deliberadamente esse fenômeno para elevar a sensação de medo e pavor” (BRENTON *et al.*, 2005, p. 2 — tradução livre do autor). De acordo com Freud (1955), a sensação de estranheza ocorre quando algo “alienígena” é apresentado dentro de um contexto familiar ou conhecido (*apud* BRENTON *et al.*, 2005).

Seo e Park (2020), no estudo “*An Empirical Study on the Uncanny Valley Effect of the CG Characters in Horror Movies*”, pesquisaram e identificaram quais traços e características de monstros em filmes de terror são as mais responsáveis por causar o fenômeno do vale da estranheza no espectador. Os resultados, vistos na figura 2, apontaram que, para monstros antropomórficos, os elementos que mais causam o efeito da estranheza são, em ordem decrescente: 1) distorção e deformação da face; 2) movimentos bizarros do corpo; 3) estrutura e proporção irrealistas do corpo humano. Sentimento ameaçador transmitido pelo personagem e expressões faciais assustadoras também se destacaram.

Figura 2 - Tabela da pesquisa “An Empirical Study on the Uncanny Valley Effect of the CG Characters in Horror Movies”

Type	Factors	UVE(%)	Fear(%)
human-like character	unrealistic body structure and proportion	40.5	26.3
	distortion and deformation of face	73.0	55.3
	artificial elements of a body	13.5	26.3
	creepy facial expressions	29.7	34.2
	inanimate skin surface	10.8	13.2
	weird movements of a body	48.6	47.4
	a feeling of threatening conveyed by a character	29.7	50.0
	maximizing the sense of heterogeneity	16.2	10.5
	recollecting memories of previous horror experiences	0.0	23.7
	eerie and uncanny color	21.6	5.3

Fonte: Seo e Park (2020, p. 1594)

Legenda: UVE = *Uncanny Valley Effect*

McAndrew e Koehnke (2016), em seu artigo “*On the nature of creepiness*”, pesquisaram e analisaram as características físicas consideradas como mais assustadoras e esquisitas na fisionomia de uma pessoa, ou seja, os elementos na aparência de alguém que comumente geram desconforto e inquietação nos outros. Os itens que obtiveram maior classificação no esquema de pontuação da pesquisa foram: a pessoa possuía cabelos oleosos; a pessoa possuía um sorriso peculiar; a pessoa possuía olhos esbugalhados; a pessoa possuía dedos longos; a pessoa possuía cabelo despenteado; a pessoa possuía pele muito pálida; a pessoa possuía bolsas sob os olhos; a pessoa era alta.

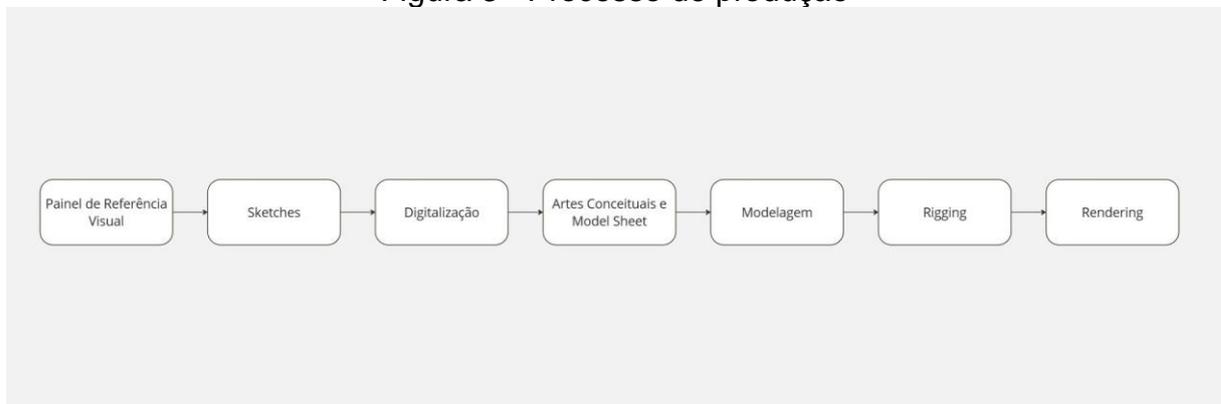
3 DESENVOLVIMENTO

Nessa seção serão descritas a metodologia e as etapas do processo de criação do personagem.

3.1 METODOLOGIA

A metodologia usada para a produção e criação do personagem se baseia nos métodos apresentados por Winder e Dowlatabadi (2001) em *“Producing Animation”*, por Beane (2012) em *“3D Animation Essentials”* e por Taylor (2011) em *“Design Essentials for the Motion Media Artist”*, unindo etapas pertinentes descritas por cada autor para elaborar um plano de produção efetivo e focado na concepção de um personagem 3D (figura 3).

Figura 3 - Processo de produção



Fonte: Autor

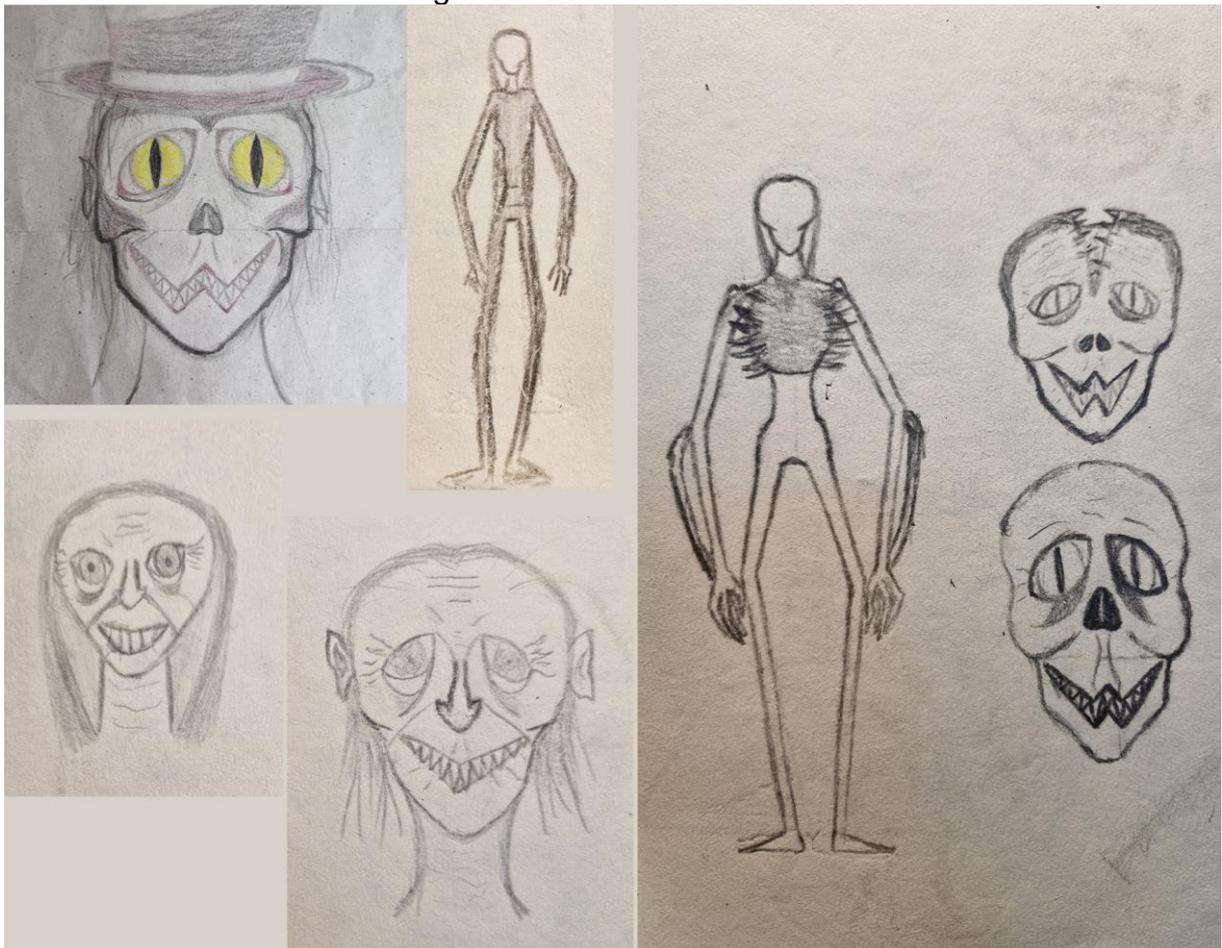
As etapas iniciais “Painel de Referência Visual” e “Sketches”, por exemplo, se basearam em Taylor (2011), enquanto os demais processos em mídia digital (“Artes Conceituais”, “Model Sheet”, “Modelagem 3D”, etc.) derivaram de Winder e Dowlatabadi (2001) e Beane (2012).

É possível perceber a recorrência de alguns traços apontados por McAndrew e Koehnke (2016) e Seo e Park (2020) nesses personagens, como sorriso peculiar, dedos longos, olhos esbugalhados, expressão facial bizarra, e proporção corporal irrealista.

3.3 SKETCHES

Após a montagem do *moodboard*, foram realizados *sketches* iniciais variados de possíveis *designs* para o personagem, tentando incorporar e combinar os atributos assustadores identificados anteriormente, focando naqueles observados na etapa do painel de referência. Esses rascunhos, vistos na figura 5, foram realizados em papel.

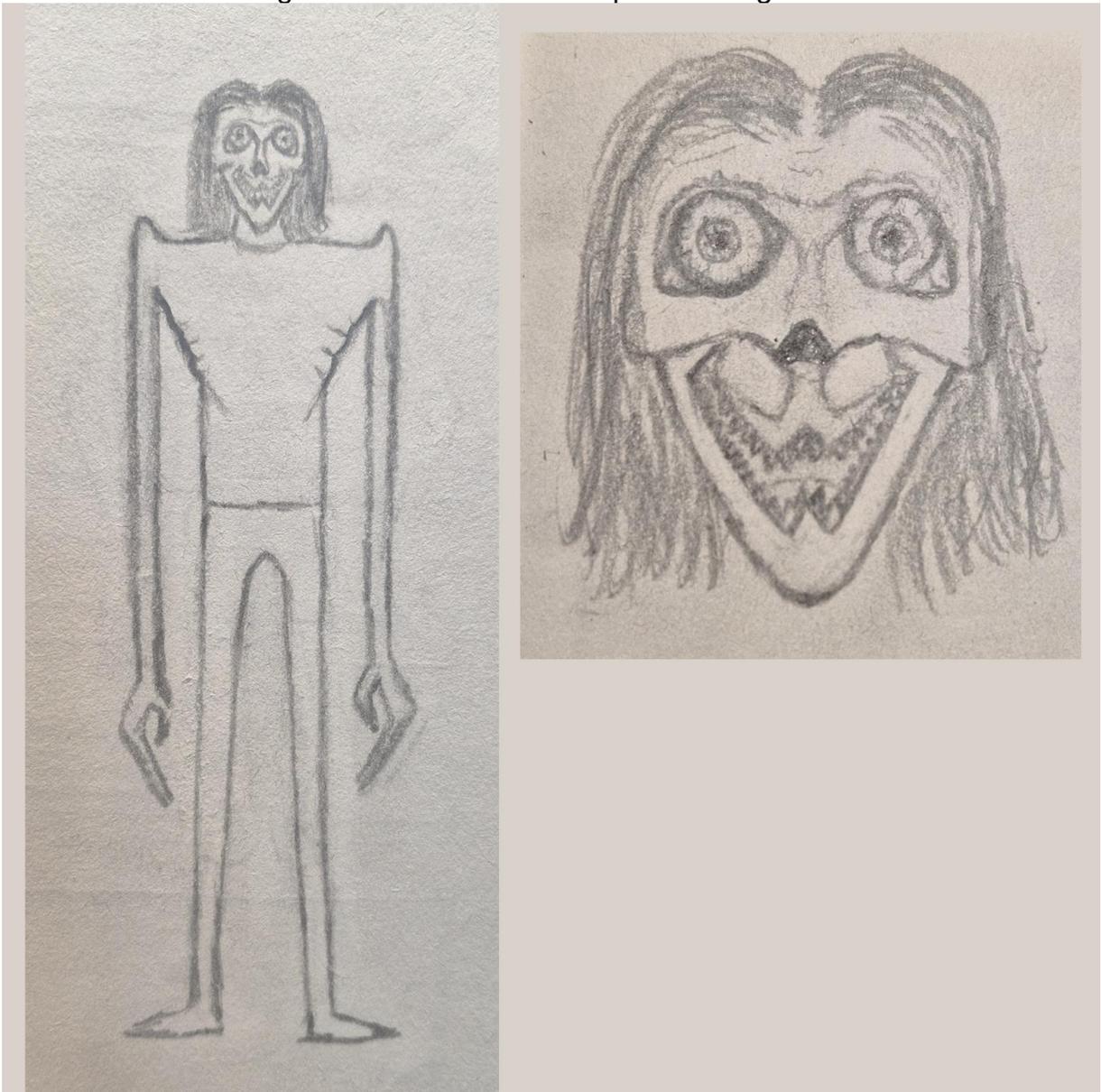
Figura 5 - Rascunhos iniciais



Fonte: Autor

O *design* definitivo (figura 6) foi criado a partir da combinação dos principais elementos dos rascunhos iniciais: os membros excessivamente longos para a proporção corporal do personagem; o sorriso deformado (no formato de “W”); olhos grandes e esbugalhados; expressão facial bizarra; e cabelos com aspecto oleoso e despenteado.

Figura 6 - *Sketch* escolhido para o *design* final

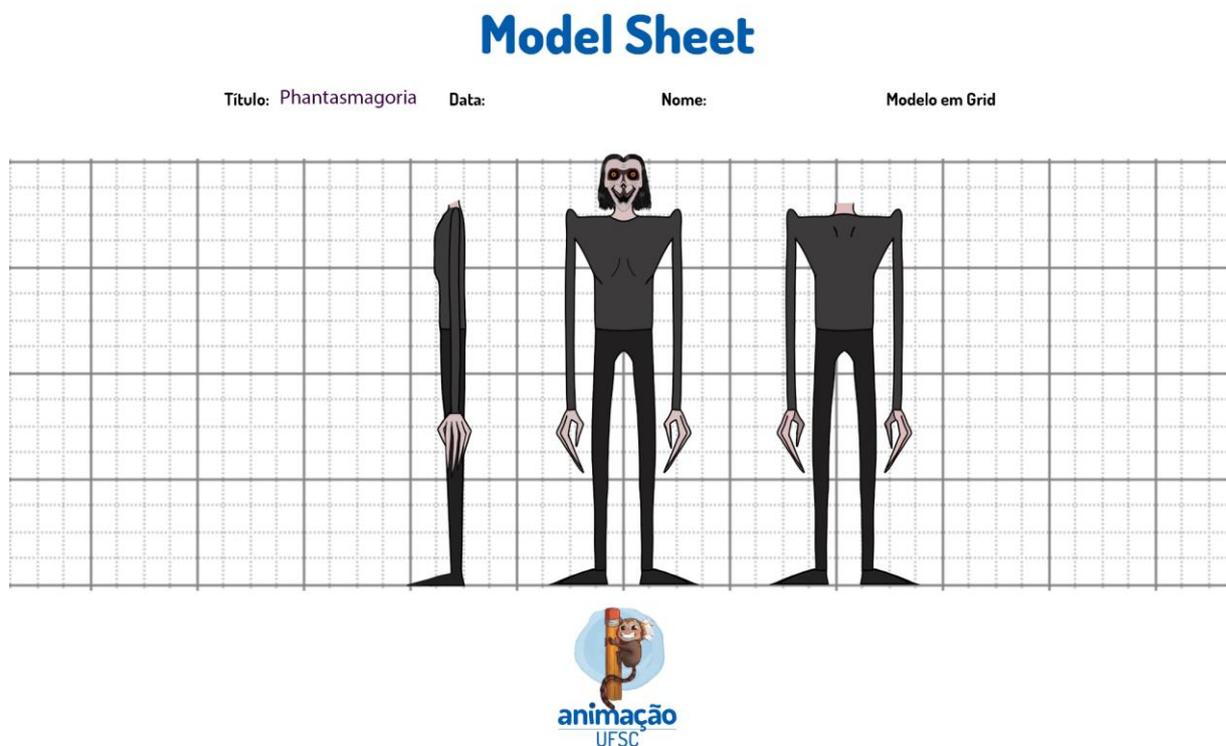


Fonte: Autor

3.4 ARTES CONCEITUAIS E *MODEL SHEET*

Decidida a versão final do *design*, o desenho foi digitalizado no programa *Adobe Photoshop*, onde foi trabalhado e editado para a criação de um *model sheet* — um documento visual com ilustrações do personagem em ângulos distintos, especialmente das visões lateral, frontal e traseira —, visto na figura 7, para auxiliar e guiar a etapa de modelagem 3D.

Figura 7 - *Model Sheet*



Fonte: Autor

Depois de finalizado o *model sheet* do personagem, trabalhou-se separadamente no rosto, com mais ênfase e detalhamento, considerando que seria a parte mais marcante de sua aparência. Algumas artes conceituais com leves variações no *design* e diferentes testes de cor foram realizadas, mostradas na figura 8.

Figura 8 - Variações do rosto

Model Sheet

Título: Phantasmagoria

Data:

Nome:

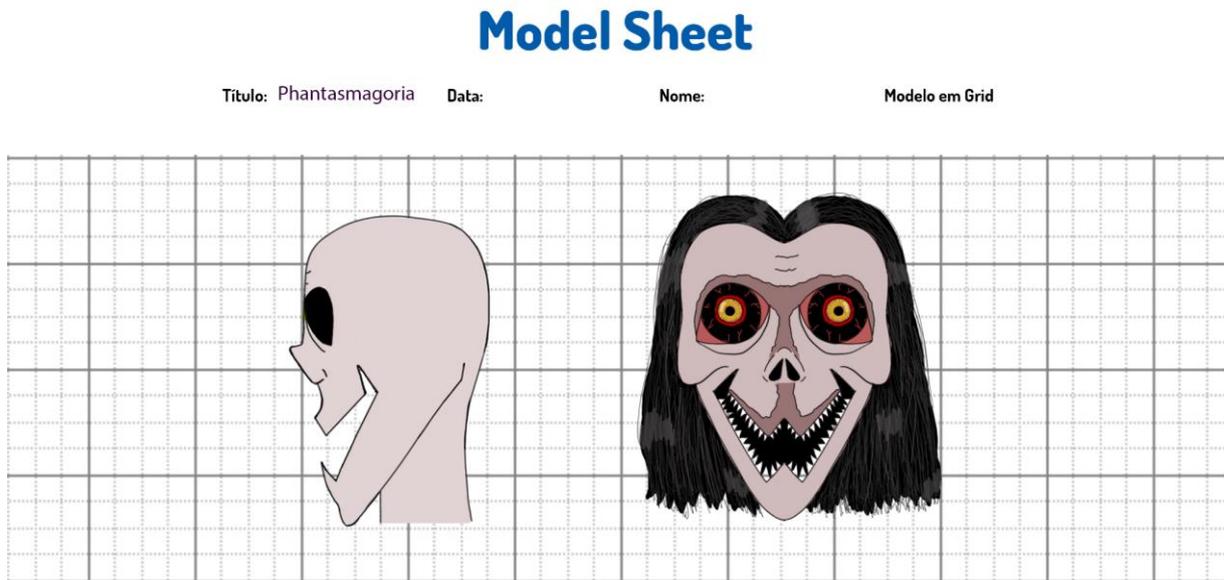
Modelo em Grid



Fonte: Autor

Escolheu-se a versão da figura 9 por exaltar o aspecto de pele pálida e sem vida, uma das características assustadoras citadas por McAndrew e Koehnke (2016), com o fundo dos olhos preto, por aumentar a sensação de estranheza, e com as maçãs do rosto protuberantes e marcadas, por intensificar a expressão e o formato bizarro do rosto.

Figura 9 - Arte conceitual escolhida do rosto



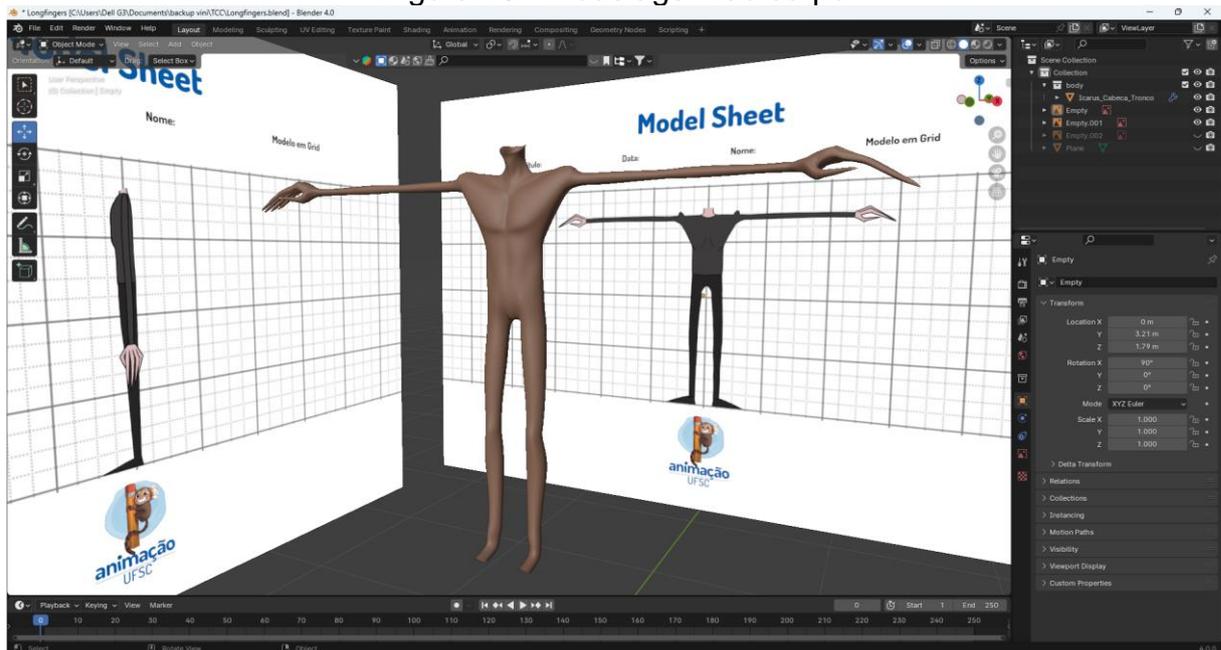
Fonte: Autor

Com os *designs* do corpo e cabeça definidos, o personagem foi nomeado de *Longfingers* (Dedos Longos), de acordo com uma das características mais chamativas e marcantes de sua silhueta: os dedos longos.

3.5 MODELAGEM

A próxima etapa foi a modelagem em 3D, feita no programa *Blender*. Para o corpo, foi utilizado como base um modelo pronto fornecido por Simm (2022) e Abreu (2022), criado através do método *poly by poly*. Com a ferramenta de *proportional editing* (edição proporcional), o modelo foi modificado e adaptado para se encaixar dentro das proporções do corpo de *Longfingers*, com o auxílio do *model sheet* do personagem (processo exibido na figura 10).

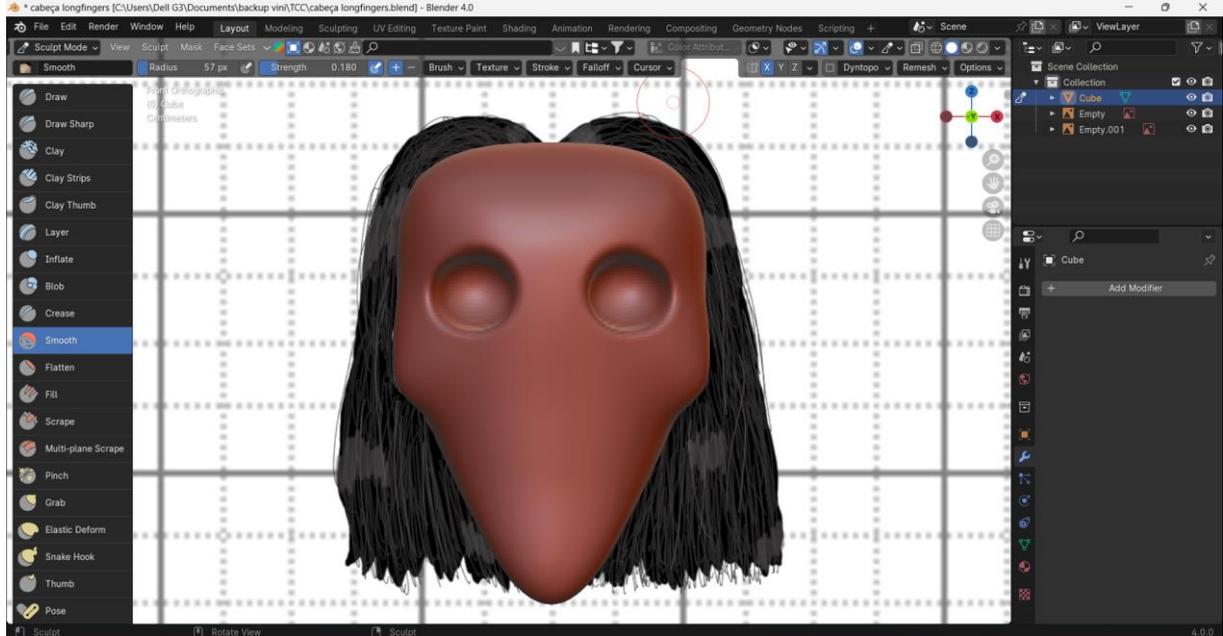
Figura 10 - Modelagem do corpo



Fonte: Autor

O rosto foi modelado separadamente do corpo, inicialmente no modo *Sculpting*. Esse modo, diferentemente do método *poly by poly*, em que o objeto é construído plano por plano, facilita a modelagem de objetos com formatos mais orgânicos e detalhados, simulando o processo de modelagem de uma escultura de argila (figura 11).

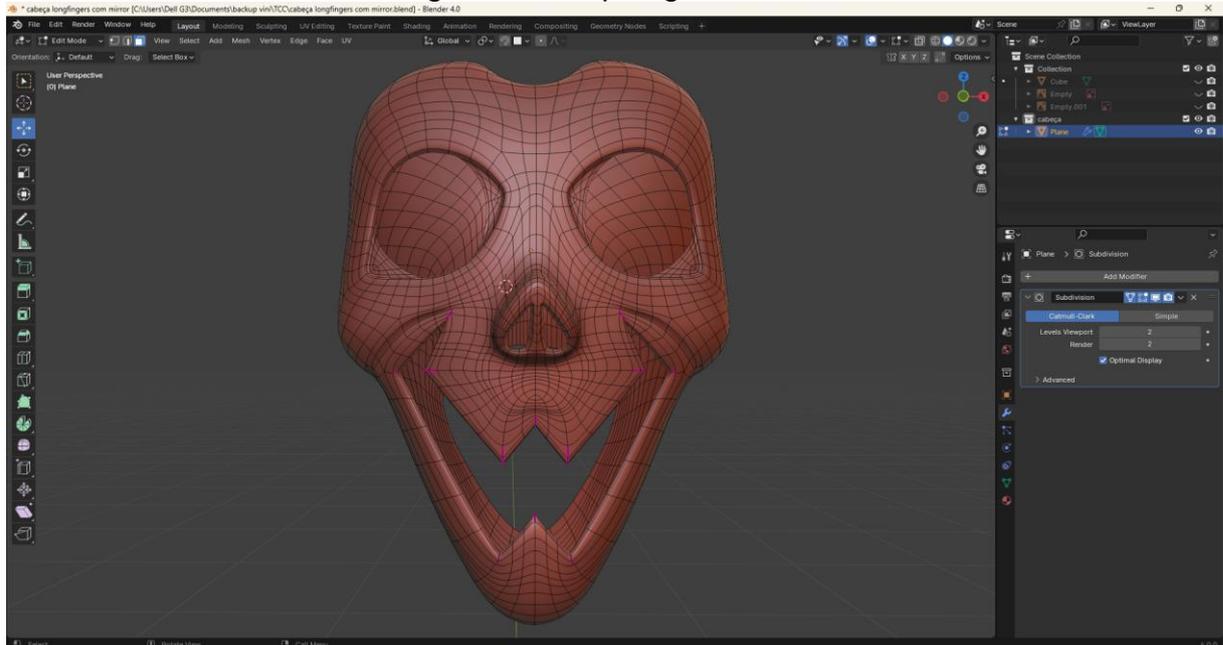
Figura 11 - Modelagem do rosto



Fonte: Autor

Depois de modelado a base no modo *Sculpting*, foi feita a retopologia com o uso da ferramenta *snap*, criando a malha adequada para personagem 3D animado, vista na figura 12.

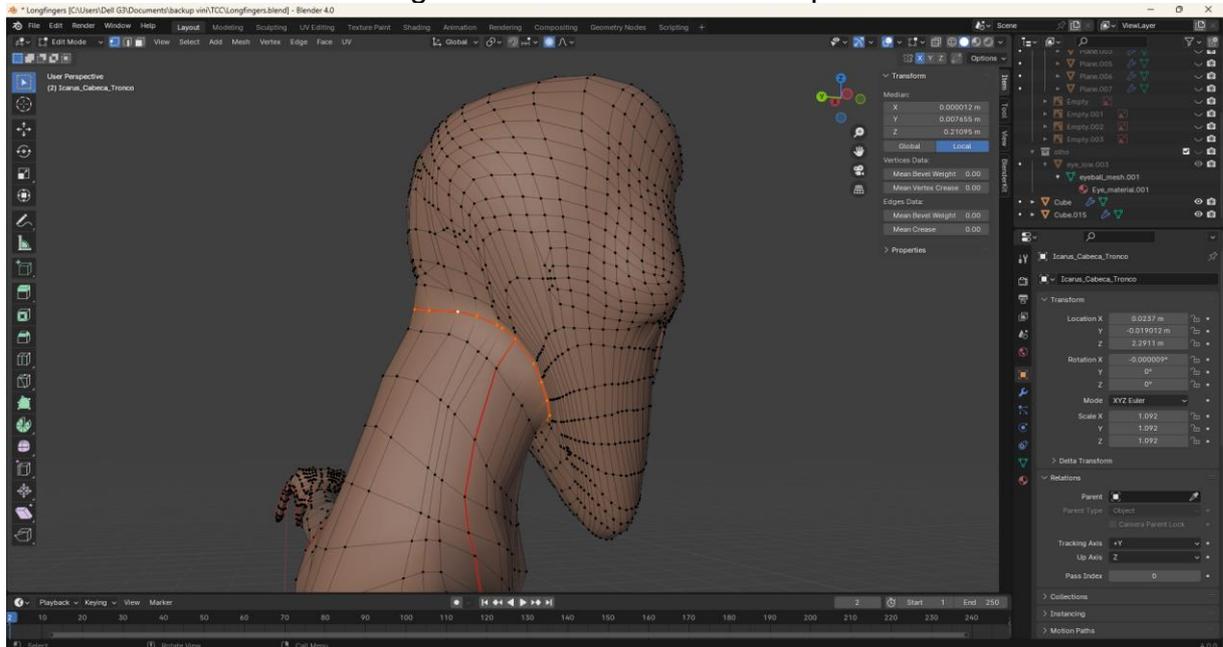
Figura 12 - Topologia do rosto



Fonte: Autor

Após finalizado, o rosto foi colado ao corpo unindo os vértices de ambas as partes, como mostra a figura 13.

Figura 13 - Unindo rosto e corpo



Fonte: Autor

Os olhos e dentes foram modelados separadamente e unidos ao corpo por meio de relação de *parent*.

3.6 RIGGING

Com o modelo pronto, foi feito o *rigging* (esqueleto) do personagem, para permitir sua movimentação e animação através de controladores. Para tal, utilizou-se do programa *online* gratuito *Mixamo*, que cria automaticamente o *rig* de modelos 3D, para criar os controladores de movimento do personagem, que podem ser vistos na figura 14.

Figura 14 - Control rig

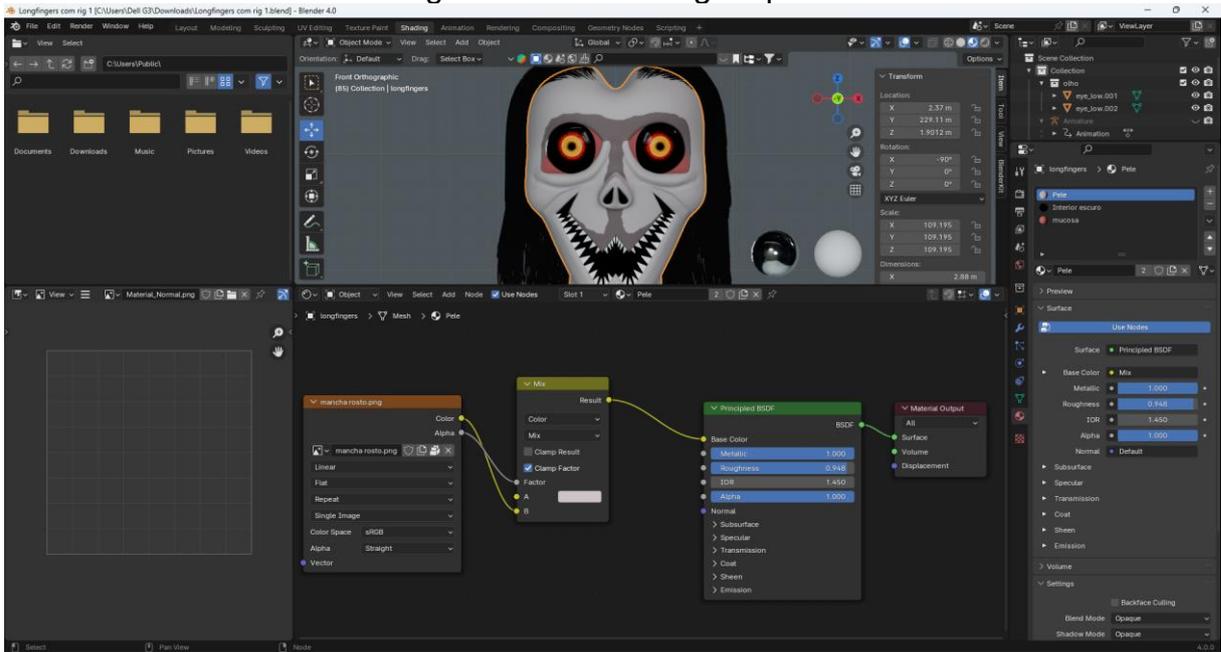


Fonte: Autor

3.7 COLORIZAÇÃO E TEXTURIZAÇÃO

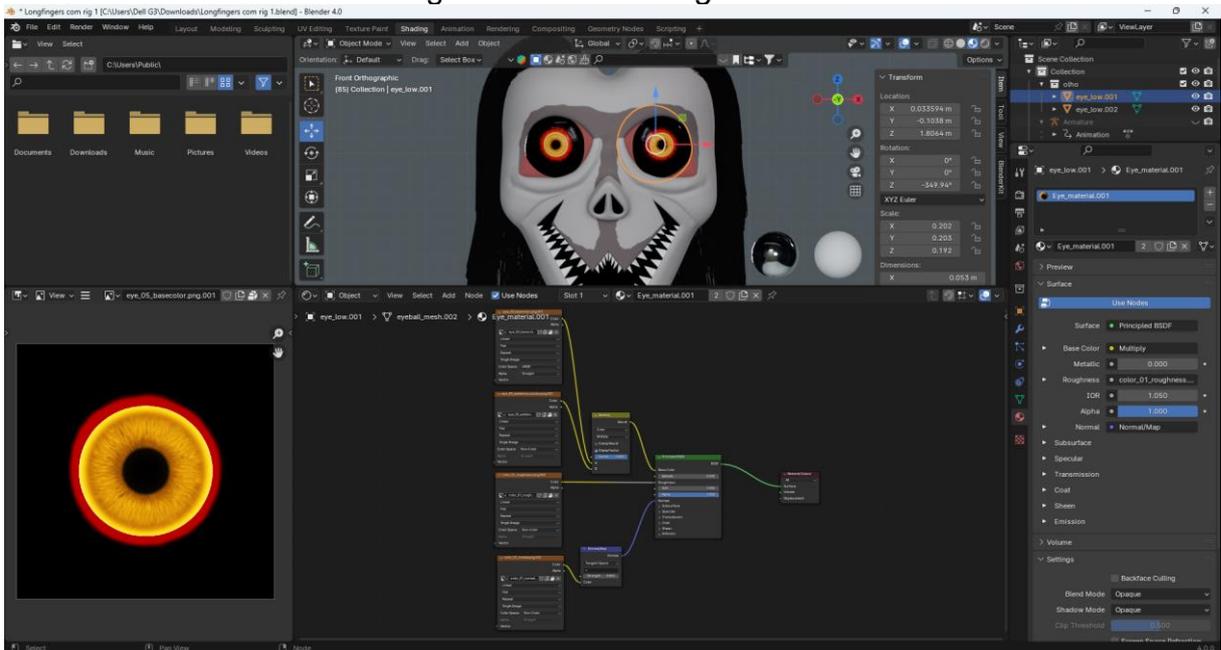
A última etapa foi o *rendering*, onde foram desenvolvidas as texturas e colorização da pele e olhos e criados os cabelos através do sistema de partículas do *Blender*. Durante o processo, algumas adaptações em relação às artes conceituais e *model sheet* iniciais se mostraram necessárias. Optou-se por dispensar o uso de roupas do personagem, por facilitar a produção ao eliminar um elemento a mais a ser modelado e considerando que apenas o rosto do personagem será visto integral e visivelmente na animação, enquanto o corpo só será mostrado através da silhueta e sombra. Além disso, também colabora com o efeito pretendido de causar estranheza e medo. A cor de pele do monstro foi modificada para tons cinzas, ao invés dos tons beges da arte conceitual em 2D, por não reproduzirem o mesmo efeito e impressão de palidez no formato 3D. O processo pode ser visto nas figuras 15 e 16.

Figura 15 - Rendering da pele



Fonte: Autor

Figura 16 - Rendering do olho

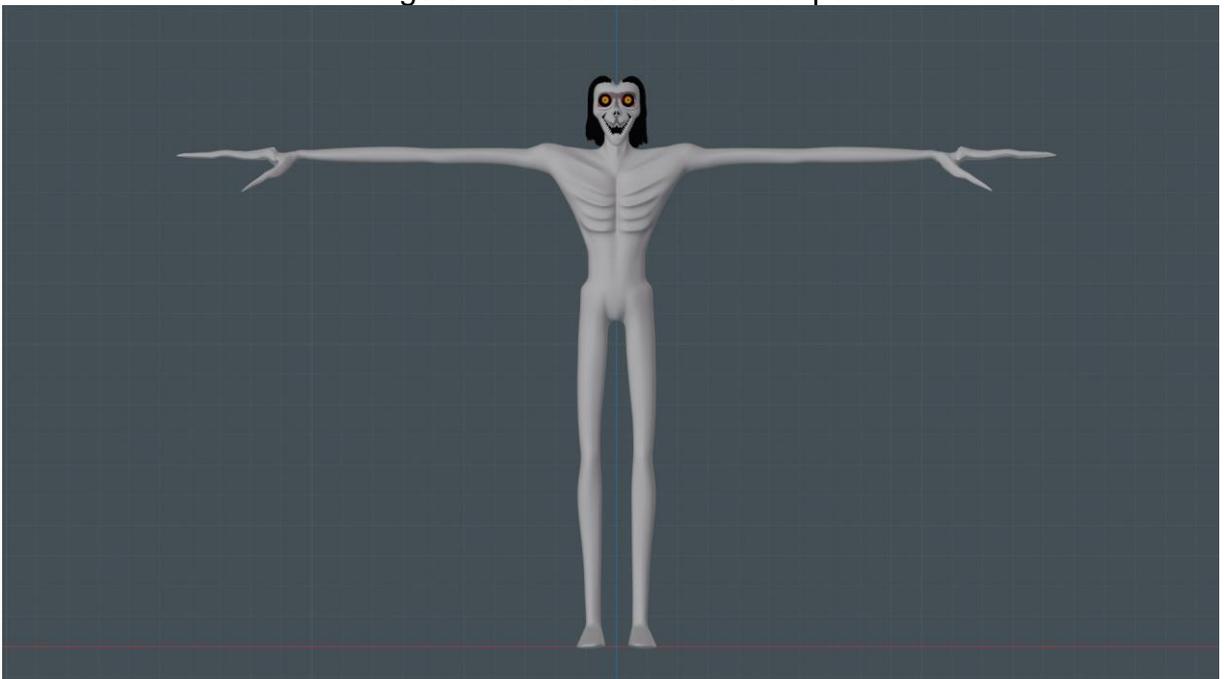


Fonte: Autor

4 RESULTADO

O trabalho teve como resultado final um *design* de monstro modelado em 3D de acordo com os conhecimentos adquiridos na etapa de pesquisa e que encaixa efetivamente na proposta de causar medo e estranheza, como visto e exemplificado nas figuras 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24 e 25, que mostram tanto o modelo em detalhes, quanto ele em cena.

Figura 17 - Resultado final: corpo



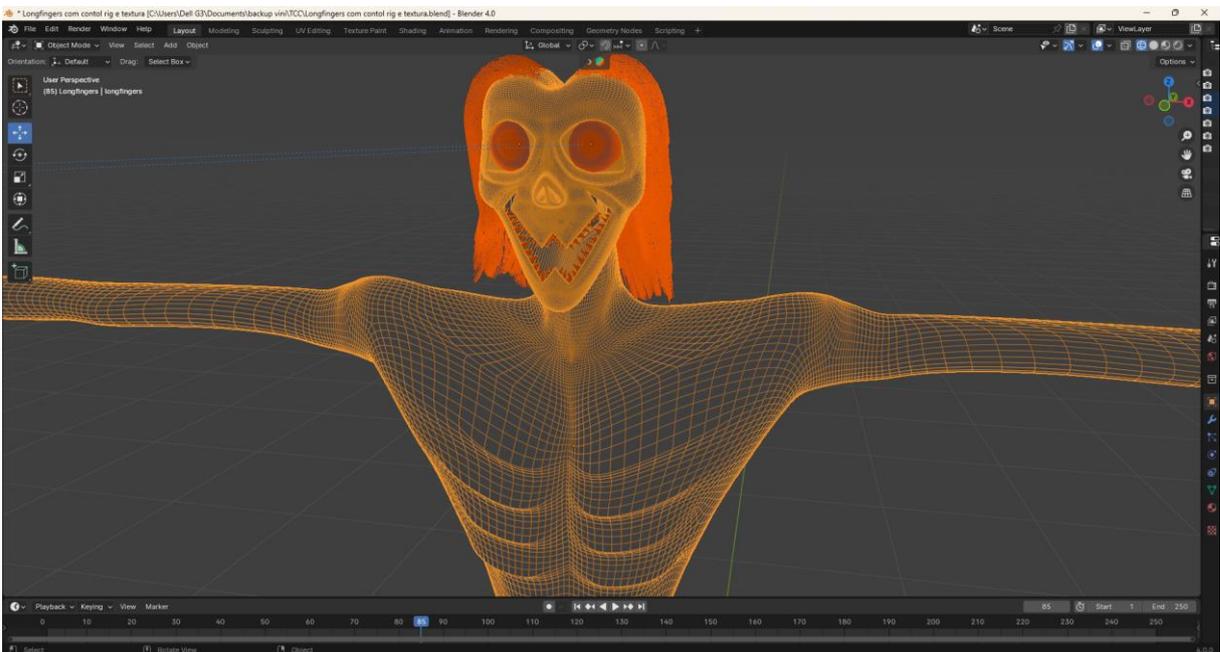
Fonte: Autor

Figura 18 - Resultado final: rosto



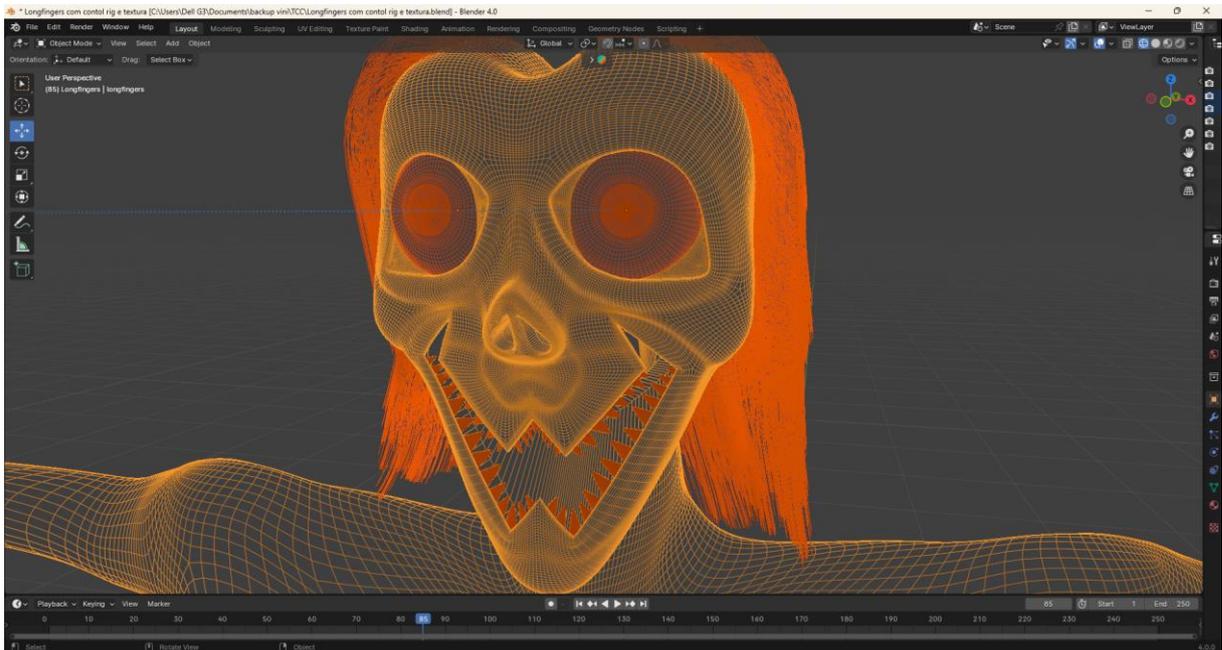
Fonte: Autor

Figura 19 - Resultado final: topologia



Fonte: Autor

Figura 20 - Resultado final: topologia do rosto



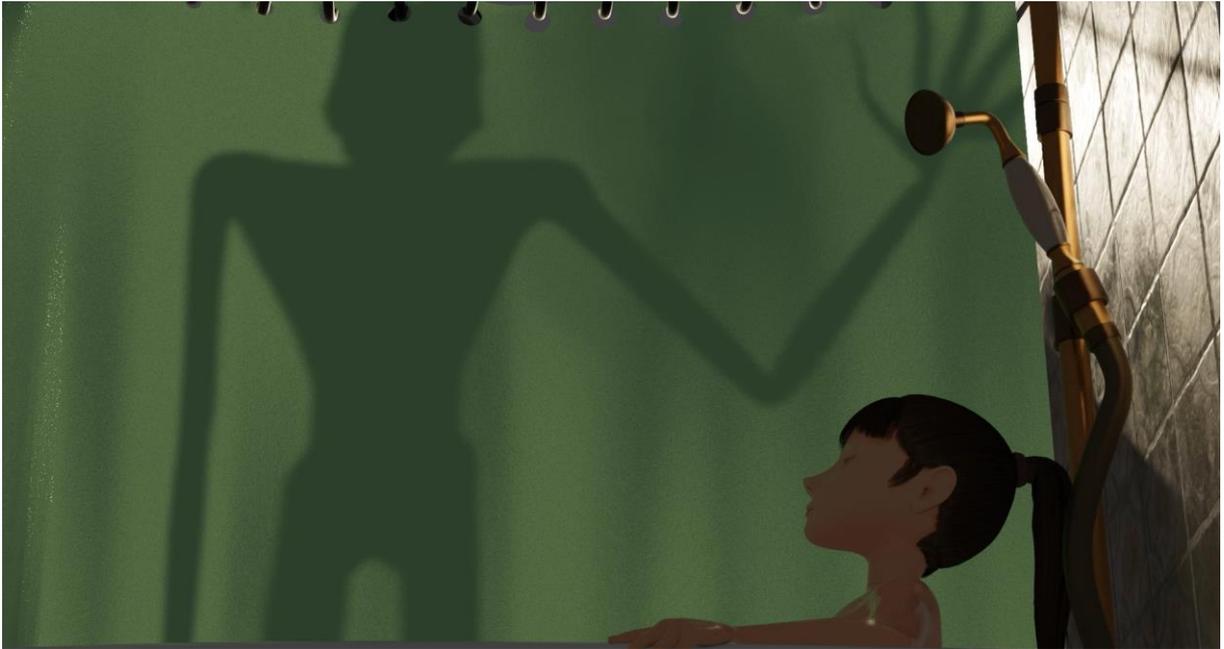
Fonte: Autor

Figura 21 – Cena 1 com o personagem



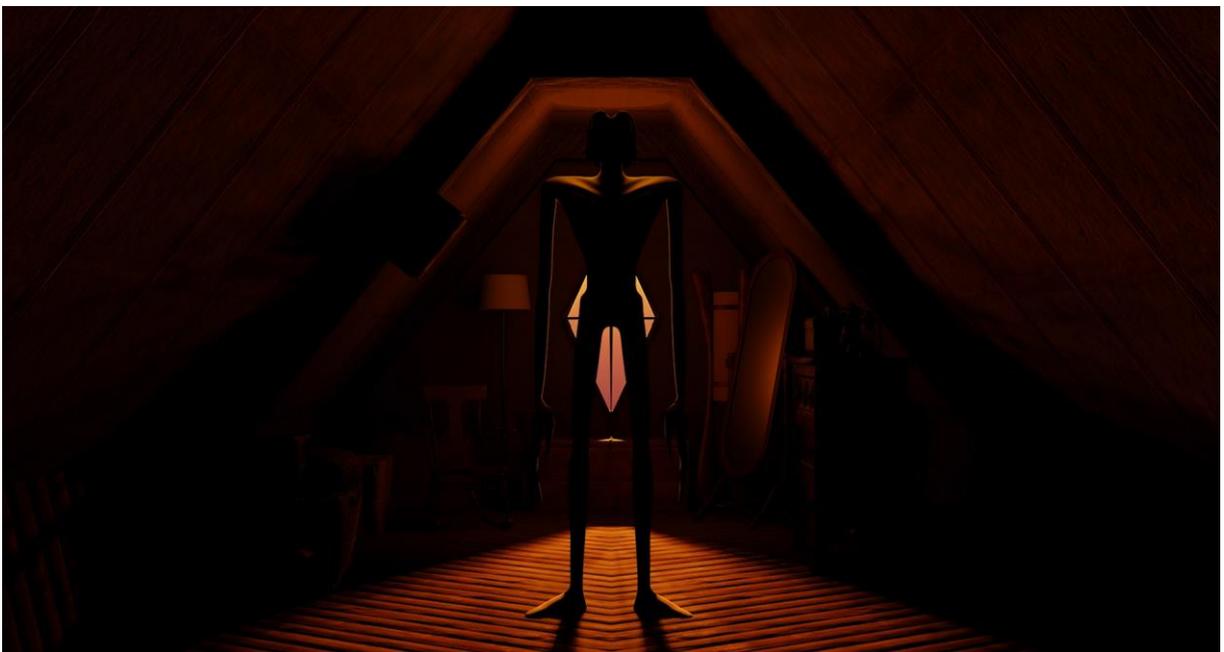
Fonte: Autor

Figura 22 - Cena 2 com o personagem



Fonte: Autor

Figura 23 - Cena 3 com o personagem



Fonte: Autor

Figura 24 - Cena 4 com o personagem



Fonte: Autor

Figura 25 - Cena 5 com o personagem



Fonte: Autor

5 CONCLUSÃO

Este trabalho teve como objetivo criar um *design* de personagem monstruoso para uma animação 3D de terror, demonstrando o potencial ainda pouco explorado desse gênero na mídia de animação. A escassez de obras animadas no gênero terror também resultou em uma falta de estudos aprofundados sobre o tema, tornando desafiadora a busca por pesquisas específicas. A pesquisa forneceu conhecimentos gerais sobre o gênero terror, baseados principalmente em cinema *live-action*, que foram transferidos e adaptados para a mídia de animação 3D, aproveitando as liberdades criativas oferecidas por esse formato.

O estudo identificou os elementos essenciais que definem uma obra audiovisual de terror e o papel do monstro dentro desse contexto. Analisou-se a definição de monstros em filmes de horror, incluindo as características físicas que contribuem para a percepção de medo e aversão. Esses conhecimentos foram aplicados ao *design* do personagem, integrando atributos como estatura alta, proporções corporais irreais, distorções faciais, expressões ameaçadoras e características visuais específicas, como dentes afiados, olhos esbugalhados, cabelos oleosos e despenteados, sorriso peculiar, dedos longos, pele muito pálida, bolsas sob os olhos e costelas marcadas. O personagem resultante, *Longfingers*, incorpora eficazmente esses elementos, cumprindo os critérios de um monstro “ameaçador” e “impuro”, com uma presença física que é simultaneamente perigosa e perturbadora.

Entre os principais arquétipos de monstros — *Criatura Inominável*, *Vampiro* e *Lobisomem* — *Longfingers* transita entre o *Vampiro* e o *Lobisomem*. Ele é retratado como uma entidade sobrenatural que se alimenta da essência vital da personagem (*Vampiro*), mas também pode ser uma manifestação maligna do inconsciente da personagem que a atormenta (*Lobisomem*). Assim, o personagem desenvolvido se encaixa de maneira adequada na definição de monstro para obras audiovisuais de terror.

Dada a carência de estudos especializados na área, recomenda-se que pesquisas futuras investiguem a comparação dos efeitos do terror entre a mídia de animação e o formato *live-action*. É importante avaliar se as diferenças de mídia

impactam os resultados e se a animação realmente facilita a suspensão da descrença e a imersão do espectador, contribuindo assim para o objetivo final de causar terror.

REFERÊNCIAS

- ABREU, Igor Lopes de. **Processos para otimização de modelagem 3D e rendering na produção autoral de videoclipe musical animado**. 2022. 47 f. TCC (Graduação) - Curso de Animação, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2022.
- BEANE, Andy. **3D Animation Essentials**. Indianapolis, Indiana: Sybex, 2012. 336 p.
- BRENTON, Harry *et al.* The Uncanny Valley: does it exist? In: BRITISH HCI (HUMAN-COMPUTER INTERACTION) GROUP ANNUAL CONFERENCE, 19., 2005, Edimburgo. **Proceedings [...]**. [S. L.]: British Hci Group Annual Conference, 2005. p. 1-4. Disponível em: <http://www.davidchatting.com/research/uncanny-valley-hci2005.pdf>. Acesso em: 02 maio 2024.
- CARROLL, Noël. **The Philosophy of Horror: or, paradoxes of the heart**. Nova York: Routledge, 1990.
- CARROLL, Noël. The Nature of Horror. **The Journal Of Aesthetics And Art Criticism**, [S.L.], v. 46, n. 1, p. 51-59, outono 1987. JSTOR. <http://dx.doi.org/10.2307/431308>. Disponível em: <https://www.jstor.org/stable/431308>. Acesso em: 10 jun. 2024.
- CLASEN, Mathias. Evil Monsters in Horror Fiction: an evolutionary perspective on form and function. In: MD, Sharon Packer; PENNINGTON, Jody (ed.). **A History of Evil in Popular Culture: what hannibal lecter, stephen king, and vampires reveal about america**, vol. 2. Santa Barbara: Abc-Clio/Praeger, 2014. p. 39-47. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/334203612_Evil_Monsters_in_Horror_Fiction_An_Evolutionary_Perspective_on_Form_and_Function. Acesso em: 09 jun. 2024.
- KAWIN, Bruce F.. **Horror and the Horror Film**. [S. L.]: Anthem Press, 2012.
- KING, Stephen. **Dança Macabra**. [S. L.]: Suma, 2007.
- LOVECRAFT, H. P.. **O Horror Sobrenatural em Literatura**. 2. ed. [S. L.]: Iluminuras, 2020.
- MCANDREW, Francis T.; KOEHNKE, Sara S.. On the nature of creepiness. **New Ideas In Psychology**, [S.L.], v. 43, p. 10-15, dez. 2016. Elsevier BV. <http://dx.doi.org/10.1016/j.newideapsych.2016.03.003>. Disponível em: <https://scottbarrykaufman.com/wp-content/uploads/2016/04/McAndrew-Koehnke-2016.pdf>. Acesso em: 09 jun. 2024.
- NAZÁRIO, Luiz. **Da Natureza dos Monstros**. São Paulo: Arte & Ciência, 1998.
- OCHOA, George. **Deformed and Destructive Beings: the purpose of horror films**. [S. L.]: McFarland, 2017.
- RIBEIRO, Emílio Soares. **O Gótico e seus Monstros: a literatura e o cinema de horror**. São Paulo: Cartola Editora, 2021.

SEO, Ye-Eun; PARK, Jin-Wan. An Empirical Study on the Uncanny Valley Effect of the CG Characters in Horror Movies. **Journal Of Digital Contents Society**, [S.L.], v. 21, n. 9, p. 1585-1597, 30 set. 2020. Digital Contents Society. <http://dx.doi.org/10.9728/dcs.2020.21.9.1585>. Disponível em: http://journal.dcs.or.kr/_common/do.php?a=full&b=12&bidx=2131&aidx=25608. Acesso em: 03 maio 2024.

SIMM, Thiago Sylvestre. **Desenvolvimento de animação 3D para videoclipe musical**. 2022. 29 f. TCC (Graduação) - Curso de Animação, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2022.

SIPOS, Thomas M.. **Horror Film Aesthetics**: creating the visual language of fear. [S. L.]: McFarland, 2014.

TAYLOR, Angie. **Design Essentials for the Motion Media Artist**: a practical guide to principles & techniques. [S. L.]: Focal Press, 2011.

WHY Hasn't Animated Horror Succeeded?. [S. L.]: Tuakana Metuarau, 2019. (39 min.), son., color. Disponível em: <https://mediacommons.org/intransition/why-hasnt-animated-horror-succeeded>. Acesso em: 02 maio 2024.

WINDER, Catherine; DOWLATABADI, Zahra. **Producing Animation**. Burlington, MA: Taylor & Francis, 2001. 317 p.