

Universidade Federal de Uberlândia
Faculdade de Arquitetura Urbanismo e Design

Pedro Lucas Fernandes de Paula

**DIRETRIZES PARA O DESENVOLVIMENTO DE CARTOON VOLTADO PARA O TEMA
HORROR**

Uberlândia-MG

2025

PEDRO LUCAS FERNANDES DE PAULA

**DIRETRIZES PARA O DESENVOLVIMENTO DE CARTOON VOLTADO PARA O TEMA
HORROR**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade Federal de Uberlândia como requisito parcial para obtenção do título de bacharel em Design.

Área de concentração: Design

Orientador: Prof. Dr. João Carlos Riccó Plácido da Silva

Uberlândia-MG
2025

AGRADECIMENTOS

Gostaria de iniciar meus agradecimentos a todos os professores do curso de Design, que, ao compartilharem seus conhecimentos, contribuíram para que eu chegasse até o fim do curso. Um agradecimento especial ao Prof. Dr. João Carlos Riccó Plácido da Silva, que não apenas me orientou no desenvolvimento deste trabalho, mas também lecionou disciplinas voltadas para áreas nas quais tenho maior afinidade, impulsionando meu crescimento acadêmico e profissional.

Agradeço também aos amigos que a faculdade e a vida me proporcionaram, à minha namorada e, especialmente, à minha família, que sempre esteve ao meu lado, me apoiando em todas as minhas escolhas e ajudando a construir quem sou hoje. Sem eles, nada disso teria sido possível.

RESUMO

A ilustração é um meio de expressão visual utilizado para representar conceitos, narrativas e ideias por meio de imagens. Dentre os diversos estilos existentes, o cartoon se destaca por sua abordagem estilizada, marcada pelo humor, pela expressividade e pelo tom cômico. Tradicionalmente, esse estilo não é associado ao gênero do horror, que opera com elementos de tensão, medo e desconforto. No entanto, como seria possível unir essas duas estéticas aparentemente contrastantes? Essa questão motivou o presente trabalho a investigar e estabelecer diretrizes para a criação de ilustrações no estilo cartoon voltadas para a temática do horror, explorando os princípios visuais, narrativos e estilísticos que possibilitam essa fusão de forma eficaz.

Palavras-chave: Design, Cartoon, Horror, Ilustração, Expressão Visual, Direção Artística.

ABSTRACT

Illustration is a form of visual expression used to represent concepts, narratives, and ideas through images. Among the various existing styles, cartoon stands out for its stylized approach, marked by humor, expressiveness, and a comedic tone. Traditionally, this style is not associated with the horror genre, which operates with elements of tension, fear, and discomfort. However, how would it be possible to combine these two seemingly contrasting aesthetics? This question motivated the present work to investigate and establish guidelines for creating illustrations in the cartoon style aimed at the horror theme, exploring the visual, narrative, and stylistic principles that enable this fusion to be effective.

Keywords: Design, Cartoon, Horror, illustration, Visual Expression, Artistic Direction

LISTA DE IMAGENS

Figura 1 – Capa da revista *Punch*, edição nº 1, com ilustração "Substance and Shadow" (1843)

Figura 2 – Linha do tempo “evolução do termo e estilo cartoon”, desenvolvida pelo autor.

Figura 3 – Personagem Coragem da série animada *Coragem, o Cão Covarde* (1999).

Figura 4 – Personagens do filme de animação *Divertidamente* (2015).

Figura 5 – Estudo de personagens do filme *Os Incríveis* (2004).

Figura 6 – Ilustração da ambientação da série animada *Over the Garden Wall* (2014).

Figura 7 – Esboço da personagem Emily do filme de animação *A Noiva Cadáver* (2005).

Figura 8 – Fluxograma de desenvolvimento feito pelo autor

Figura 9 – Processo de desenvolvimento de ilustração feito pelo autor

Figura 10 – Processo de desenvolvimento da ilustração “POPEYE” feito pelo autor.

Figura 11 – Processo de desenvolvimento da ilustração “JERRY” feito pelo autor.

Figura 12 – Processo de desenvolvimento da ilustração “A BRUXA” feito pelo autor.

Figura 13 - Ilustração “POPEYE” feita pelo autor.

Figura 14 - Ilustração “JERRY” feita pelo autor.

Figura 15 - Ilustração “A BRUXA” feita pelo autor.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	6
2. OBJETIVO GERAL.....	8
3. OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	8
4. FUNDAMENTAÇÃO.....	9
4.1 CARTOON.....	9
4.2 CARTOON X HORROR.....	11
4.3 ASPECTOS FUNDAMENTAIS DO CARTOON NO GÊNERO TERROR.....	12
4.4 DESIGN.....	17
4.4 DESIGN E ILUSTRAÇÃO.....	17
4.5 MÉTODOS DE DESENVOLVIMENTO DE ILUSTRAÇÃO.....	18
4.6 FLUXOGRAMA METODOLÓGICO DE DESENVOLVIMENTO DA ILUSTRAÇÃO.....	19
5. DESENVOLVIMENTO DE DIRETRIZES.....	20
5.1 TABELA BASE DE DIRETRIZES.....	21
5.2 TABELA DE DIRETRIZES: DESENHO 1 - “POPEYE”	22
5.3 TABELA DE DIRETRIZES: DESENHO 2 - “JERRY”.....	23
5.4 TABELA DE DIRETRIZES: DESENHO 3 - ILUSTRAÇÃO AUTORAL.....	24
6. ILUSTRAÇÕES COM BASE NAS DIRETRIZES.....	25
6.1 DESENHO 1 - “POPEYE”.....	26
6.2 DESENHO 2 - “JERRY”	27
6.3 DESENHO 3 - “A BRUXA”	28
6.4 ILUSTRAÇÕES FINAIS.....	29
7. NOTAS CONCLUSIVAS.....	31
8.REFERÊNCIAS.....	33

1. INTRODUÇÃO

A ilustração é uma excelente ferramenta de comunicação visual, capaz de expressar conceitos complexos, transmitir emoções e construir novas narrativas que estimulam a criatividade e o imaginário de formas básicas até complexas. Segundo Silvana Gili (2014), a ilustração transcende uma mera representação gráfica, atuando como uma linguagem artística que conecta imagem e significado.

Dentro desse campo, o estilo cartoon se destaca por sua simplicidade, expressividade e apelo lúdico, sendo amplamente utilizado em mídias impressas e animações. Tradicionalmente associado ao humor, o cartoon é raramente ligado ao terror, gênero que carrega elementos como o medo, a tensão e estranhamento. No entanto, como indicam Lidwell, Holden e Butler (2010), mesmo traços simples podem comunicar sensações profundas, mostrando um potencial do cartoon para explorar atmosferas densas e até obscuras.

Essa aproximação entre o cartoon e o horror é a proposta desta pesquisa: desenvolver diretrizes para a criação de cartoons na temática de terror, integrando fundamentos da ilustração, design de personagens e narrativa do horror.

A construção dessas diretrizes se concretizou a partir dos princípios de design (MORAES, 2015) e no papel da direção de arte como organizadora dos elementos visuais (BASSI, 2020), trazendo então uma coesão estética e narrativa. Como resultado, além da tabela de diretrizes serão desenvolvidas ilustrações autorais que validam as diretrizes propostas.

O objetivo final é demonstrar como o design, aliado à ilustração, pode expandir fronteiras visuais e narrativas, consolidando o cartoon como linguagem versátil, inclusive em gêneros tradicionalmente distantes, como o horror.

2. OBJETIVO GERAL

Desenvolver diretrizes para a concepção de personagens voltados para o tema horror no estilo cartoon a partir da análise de elementos formais como cor, forma, ambientação, direção de arte, composição e frames grotescos, visando à criação de diretrizes para ilustradores que desejam explorar essa interseção estética.

3. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Investigar os elementos visuais que compõem a linguagem do cartoon e do horror como cor, forma, ambientação, direção de arte, a partir de uma análise teórica e prática.
- Analisar como o estilo cartoon pode ser adaptado para representar o gênero terror, considerando suas características expressivas, estilizadas e comunicativas.
- Desenvolver ilustrações autorais que explorem separadamente os elementos visuais do horror, a fim de compreender sua aplicação prática dentro do estilo cartoon.
- Construir uma tabela de diretrizes para orientar a criação de personagens e narrativas visuais de terror no estilo cartoon, a partir da análise e síntese dos experimentos visuais realizados.
- Comparar e discutir os efeitos visuais e comunicativos da estética cartoon com a do realismo no contexto do horror, refletindo sobre suas potencialidades e limitações.

4. FUNDAMENTAÇÃO

A fundamentação teórica deste trabalho investiga o cartoon como linguagem visual expressiva, explorando suas características estéticas e sua aplicação no gênero de horror. Discute-se ainda o papel do design na criação de personagens e o lugar da ilustração cartoon como meio de comunicação visual. Elementos como cor, forma, ambientação, direção de arte, luz e sombra, textura, composição e pose são analisados individualmente por sua influência na construção da atmosfera e identidade visual. Por fim, são apresentados métodos de desenvolvimento aplicáveis à criação de personagens de horror em estilo cartoon, que embasam a formulação das diretrizes propostas neste estudo.

4.1 CARTOON

O surgimento do termo "cartoon" vem do século XIX, quando era utilizado para se referir a esboços preparatórios feitos em papel grosso, esses que no italiano eram chamados de *cartones* e eram usados em murais e tapeçarias. No entanto, em 1843, a revista britânica *Punch* reinventou o uso do termo ao publicar um desenho satírico apresentado pela figura 1, intitulado "Cartoon No. 1: Substance and Shadow", criticando a sociedade e a política inglesa da época.



Figura 1: Punch Magazine (1843). Cartoon No. 1: Substance and Shadow. Domínio público.

A publicação deu início ao uso da palavra "cartoon" como sinônimo de ilustração cômica e crítica, moldando o caminho para uma nova linguagem visual. Desde então, o cartoon passou a ser um importante meio de expressão gráfica, evoluindo em estilo e função, do humor político ao entretenimento infantil, e abrindo espaço para novas abordagens. Para melhor compreender o desenvolvimento do cartoon foi desenvolvido uma linha do tempo na figura 2, trazendo pontos relevantes a serem analisados.



Figura 2: Linha do tempo desenvolvida pelo autor

4.2 CARTOON X HORROR

Apesar de não ser um gênero visual formalmente reconhecido, o *cartoon de terror* traz uma linguagem estética híbrida que une o estilo expressivo, exagerado e lúdico do cartoon com elementos característicos do horror, como o grotesco, o suspense e o desconforto. Essa fusão cria um contraste visual e narrativo marcante, capaz de explorar o medo de maneira mais acessível e criativa, muitas vezes com um viés satírico ou reflexivo.

De acordo com Marcelo Rodrigues de Moraes, em seu dossiê *Estética e horror: o monstro, o estranho e o abjeto*, “a criação artística tem encontrado no horror uma das formas mais expressivas das tendências do espírito contemporâneo, dos problemas que o investem e das significações que sua linguagem pretende transmitir, já que às formas de horror parecem haver convergido as angústias e as perturbações de uma época que se vivencia e se concebe como apocalíptica” (MORAIS, 2015, p. 4).

Essa reflexão evidencia como o horror, enquanto linguagem artística, carrega um forte potencial expressivo ao representar inquietações sociais e psicológicas. Quando associado ao cartoon, que por sua natureza muitas vezes adota um tom crítico, irônico ou exagerado, o terror se torna um recurso que vai além do simples espanto, funcionando também como uma ferramenta para comentar, questionar e tensionar aspectos do cotidiano.



Figura 3: Cartoon Network. Coragem, o Cão Covarde. Direção: John R. Dilworth. EUA, 1999.

Séries como *As Terríveis Aventuras de Billy & Mandy*, *Over the Garden Wall* e *Don't Hug Me I'm Scared* e *Courage the Cowardly Dog* (figura 3) são exemplos notáveis dessa combinação, utilizando traços infantis para abordar temas sombrios, existenciais ou perturbadores. O cartoon, nesse contexto, torna-se um meio eficiente para tensionar o limite entre o cômico e o macabro, o que o torna um campo fértil para experimentações visuais e narrativas dentro do universo do terror o que é intrigante pois humor e o terror podem ser subjetivos até certo ponto.

4.3 ASPECTOS FUNDAMENTAIS DO CARTOON NO GÊNERO TERROR

A fusão entre o cartoon e o horror cria uma estética única, onde o lúdico e o grotesco se encontram. Para guiar essa combinação visual, foram definidas diretrizes que abordam elementos fundamentais da construção imagética: cor, forma, ambientação e direção de arte.

Cada um desses tópicos foi escolhido por sua importância na criação de atmosferas e personagens que comuniquem o terror por meio da linguagem do cartoon. As diretrizes servem como base para refletir, planejar e desenvolver ilustrações que explorem esse contraste estético de forma coerente e expressiva.

Começando pela cor que é um dos elementos mais impactantes da comunicação visual, com influência direta na construção de atmosferas, emoções e estilos narrativos. No design, seu uso estratégico pode transformar completamente a leitura de uma imagem, funcionando como ferramenta narrativa e estética ao mesmo tempo.

A psicologia das cores demonstra que diferentes tonalidades afetam a percepção das emoções de forma significativa. O vermelho é geralmente associado à violência, urgência e paixão. O azul remete à calma ou frieza. O amarelo pode sugerir tanto alegria quanto um certo desconforto, dependendo de sua saturação ou contexto em que está inserido.

No design de personagens, as cores funcionam como recurso de identidade visual, ajudando a definir personalidade e função. Paletas vibrantes transmitem energia e otimismo, sendo comuns em heróis ou em protagonistas carismáticos. Vilões

normalmente são representados com tons escuros ou dessaturados, trazendo um ar de ameaça ou decadência.

Personagens como os de *Divertidamente* representados na figura 4, mostram claramente como as emoções conseguem ser transmitidas e evidenciadas através das cores, onde a alegria é amarela, a tristeza é azul, a raiva é vermelho, o medo roxo, a nojinho verde, entre outros que aparecem pelo longa.



Figura 4: Pixar Animation Studios. *Divertidamente*. Direção: Pete Docter. EUA, 2015.

Dentro do horror, a cor é muito utilizada para intensificar a atmosfera. Paletas frias ou monocromáticas são comuns em obras que exploram o medo psicológico. Contrastes intensos, como vermelho e preto, provocam tensão e impacto visual. Cores secundárias também carregam significados simbólicos. O verde pode representar veneno ou corrosão. Também há o que roxo está associado a o místico e ao estranho. Outro exemplo é o laranja que remete ao Halloween e ao folclore do horror ocidental.

O uso de contrastes e de combinações complementares, como azul e laranja, é muito frequente, tanto no cinema quanto na animação, reforçando cenas dramáticas, bizarras ou até divertidas. Paletas dessaturadas ou o uso pontual de cores vibrantes em fundos neutros ajudam a destacar elementos macabros e gerar desconforto visual.

A forma é outro componente essencial no desenvolvimento visual, pois define a silhueta e influencia diretamente a leitura do espectador. Formas arredondadas e curvas são associadas à inocência, conforto e acessibilidade. Essa lógica visual é comum em personagens infantis e amigáveis.

Por outro lado, formas angulares, pontiagudas ou irregulares remetem à agressividade, instabilidade e perigo, sendo muito utilizadas na construção de vilões ou figuras monstruosas. No horror, a forma é frequentemente distorcida ou desproporcional, criando desconforto e rompendo expectativas anatômicas.

Formas assimétricas ou bizarras são recorrentes na criação de criaturas grotescas, como visto em filmes e jogos que exploram o terror corporal. No cartoon, a simplificação e o exagero dessas formas ajudam a construir uma estética única. Olhos desproporcionais, membros alongados ou corpos assimétricos criam uma linguagem visual caricata, que pode ser explorada tanto para o humor quanto para o estranhamento.

A escolha por determinadas formas geométricas também contribui com a narrativa visual desejada. Círculos são usados para dar suavidade. Quadrados para trazer firmeza e rigidez. Triângulos para tensão e dinamismo. Personagens presentes na figura 5, como o Sr. Incrível e a Mulher-Elástica exemplificam esse uso, sendo ele representado por uma forma grande e quadrada para transmitir força e poder, enquanto ela possui traços alongados e curvilíneos que expressam conforto e confiança.



Figura 5: Pixar Animation Studios. Os Incríveis. Direção: Brad Bird. EUA, 2004.

Já a ambientação é responsável por construir o universo onde toda a narrativa visual acontece. Ela não está limitada em cenários, mas envolve também a base para a iluminação, a composição e a textura dos elementos. Ambientes claros, amplos e bem iluminados costumam sugerir segurança. Espaços escuros, apertados ou desorganizados evocam sensações de perigo, mistério e ameaça.

A iluminação é uma das principais ferramentas da ambientação no horror, sendo utilizada para ocultar, revelar ou destacar elementos-chave da cena. Técnicas como o chiaroscuro, que explora contrastes dramáticos entre luz e sombra, são amplamente empregadas para criar profundidade e tensão.

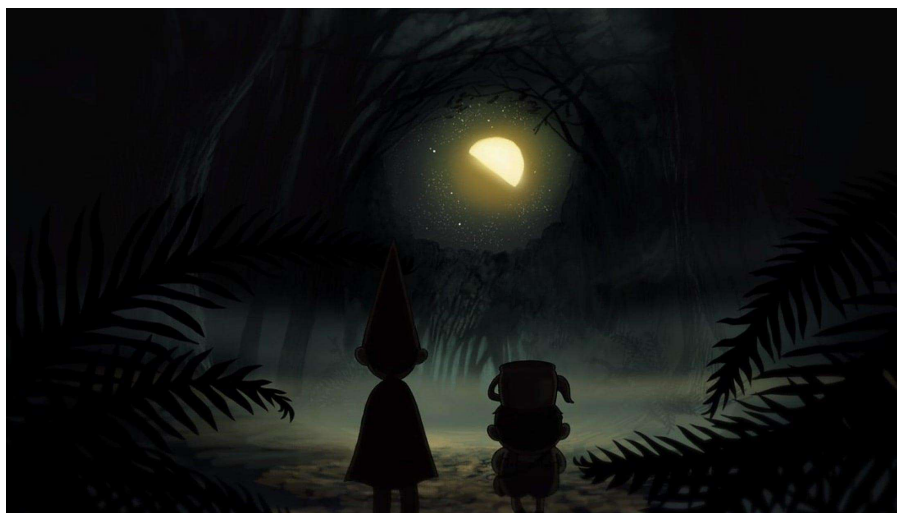


Figura 6: Cartoon Network Studios. Over the Garden Wall. Direção: Patrick McHale. EUA, 2014.

Em cartoons de terror, luzes duras, sombras alongadas e ângulos acentuados reforçam o aspecto grotesco e instável dos ambientes. A textura também desempenha papel fundamental na ambientação. Superfícies ásperas, rachaduras e elementos desgastados criam uma estética decadente. Texturas exageradas ou hiper-realistas, mesmo em produções estilizadas, potencializam o desconforto, geralmente utilizadas no cartoon como a técnica dos frames grotescos.

A ambientação pode alternar entre espaços vastos e silenciosos, que evocam o desconhecido, e espaços fechados e labirínticos, que transmitem claustrofobia e aprisionamento. Produções como O Iluminado ou Over the Garden Wall (Figura 6), são exemplos marcantes dessa aplicação.

O último elemento abordado é a direção de arte, que atua como o eixo organizador de todos os componentes visuais, sendo responsável por definir o estilo, a identidade e a coerência estética da obra. É por meio dela que decisões relacionadas à paleta de cores, formas, composição, texturas e iluminação são tomadas de maneira integrada e intencional, assegurando unidade ao resultado final. Como afirma Carolina Moura de

Bassi em sua tese *A direção e a direção de arte*, “a direção de arte é responsável por traduzir visualmente o conceito de uma obra, coordenando elementos como cenografia, figurino e paleta de cores, para criar uma identidade estética coesa” (BASSI, 2017, p. 28).

Em obras de terror, a direção de arte pode seguir por caminhos mais realistas, com o intuito de criar um medo visceral, ou por caminhos mais estilizados, voltados ao desconforto psicológico. Cartoons como *Coraline* e *A Noiva Cadáver* exploram essas escolhas com maestria, adotando estilos gráficos específicos para reforçar o clima sombrio e de melancolia, como visto na figura 7.



Figura 7: Warner Bros. Pictures. *A Noiva Cadáver*. Direção: Tim Burton e Mike Johnson. EUA, 2005.

A direção de arte também se manifesta nas decisões de toda a composição visual. O uso de ângulos inclinados, enquadramentos fechados, repetições simbólicas e contrastes exagerados cria uma linguagem própria que dialoga com o gênero e o público.

Em cartoons, essas escolhas são ainda mais evidentes, permitindo o uso de recursos como texturas pintadas à mão, stop-motion ou traços instáveis para acentuar a sensação de estranheza. Assim, a direção de arte garante que cada elemento visual contribua de forma coesa para a construção do universo proposto, especialmente dentro da estética específica do cartoon de horror.

4.4 DESIGN

O design é uma prática que tem como objetivo uma solução de problemas, que alia funcionalidade, estética e comunicação condizente com as ideias de William Lidwell (2003) que diz “ Design é o processo de planejar, projetar e estruturar soluções visuais e funcionais que atendam às necessidades humanas, sempre buscando equilíbrio entre estética, função e contexto”. Mais que um resultado visual, o design envolve planejamento, pesquisa, intenção e teste, organizando elementos gráficos, dados de pesquisa e modelos de amostragem para transmitir mensagens e resolver os empecilhos de forma eficaz. No contexto da ilustração e da criação de personagens, ele atua como uma ferramenta essencial para estruturar conceitos, definir estilos e guiar escolhas visuais coerentes com os objetivos da obra.

4.4 DESIGN E ILUSTRAÇÃO

O design por trazer um base de projeto sólida, aliado a direção de arte, desempenham papéis centrais na construção visual de uma ilustração. Enquanto a direção de arte define a identidade estética de uma obra, articulando cor, forma, ambientação e estilo, o design estrutura essas decisões, guiando a produção visual com intencionalidade. Ambos trabalham juntos para equilibrar coesão, impacto narrativo e expressão visual, garantindo que todos os elementos de uma cena comuniquem uma mesma linguagem e reforcem o tom desejado.

Utilizar os princípios do design na criação de uma ilustração agrega valor ao processo, uma vez que a ilustração exerce múltiplas funcionalidades, podendo tanto constituir o objeto final de uma obra artística quanto atuar como solução visual para um problema de comunicação. Como destaca Gili (2014), “a ilustração transcende a mera representação visual, sendo uma forma de expressão artística que comunica emoções e narrativas por meio do traço, da composição e da interação entre imagem e texto.”

Dentro dessa lógica de projeto, outras diretrizes visuais tornam-se fundamentais para aprofundar a construção estética e narrativa da obra, trazendo mais elementos que conseguem nos trazer o resultado esperado, desmembrando então a direção de arte que

agora está presente em toda a base do projeto. O conceito funciona como a base criativa que orienta todas as escolhas visuais, é a ideia central que norteia o estilo, a atmosfera e a função de cada personagem ou cenário. A pose, por sua vez, reforça a expressividade e a personalidade das figuras, sendo essencial para comunicar intenções e emoções com clareza, especialmente em estilos mais caricatos.

A composição organiza visualmente os elementos em cena, guiando o olhar do espectador e construindo hierarquia entre as formas. Em obras com temática de horror, pode contribuir para criar tensão, sensação de desequilíbrio ou surpresa. A textura adiciona profundidade tátil e reforça sensações visuais, podendo provocar desconforto ou enriquecer o contraste entre o grotesco e o lúdico.

Por fim, a luz e a sombra são utilizadas para controlar a atmosfera da cena, moldando a percepção de espaço, o foco e o impacto emocional. A iluminação pode esconder ou revelar detalhes, criar silhuetas ameaçadoras ou intensificar momentos de tensão, recursos especialmente relevantes no contexto do terror estilizado.

Essas diretrizes, quando aplicadas em sintonia com o design e a direção de arte, fortalecem a narrativa visual e ampliam o potencial expressivo do cartoon, permitindo explorar o horror de forma criativa, impactante e coerente com a linguagem gráfica escolhida.

4.5 MÉTODOS DE DESENVOLVIMENTO DE ILUSTRAÇÃO

A partir da compreensão dos fundamentos do design e do papel estratégico da direção de arte, foi criado um fluxograma metodológico representado pela figura 8, com o objetivo de orientar o processo de criação das ilustrações. Estruturado em quatro etapas: Imersão, Experimentação, Desenvolvimento e Polimento. O esquema organiza o percurso criativo de forma lógica e funcional, articulando a reflexão conceitual com as escolhas estéticas definidas pelas diretrizes visuais. Dessa forma, o fluxograma integra a pesquisa ao processo de desenvolvimento do produto final, promovendo uma produção mais coesa, intencional e alinhada à proposta visual do cartoon de terror.

4.6 FLUXOGRAMA METODOLÓGICO DE DESENVOLVIMENTO DA ILUSTRAÇÃO

FLUXOGRAMA METODOLÓGICO DO DESENVOLVIMENTO DA ILUSTRAÇÃO

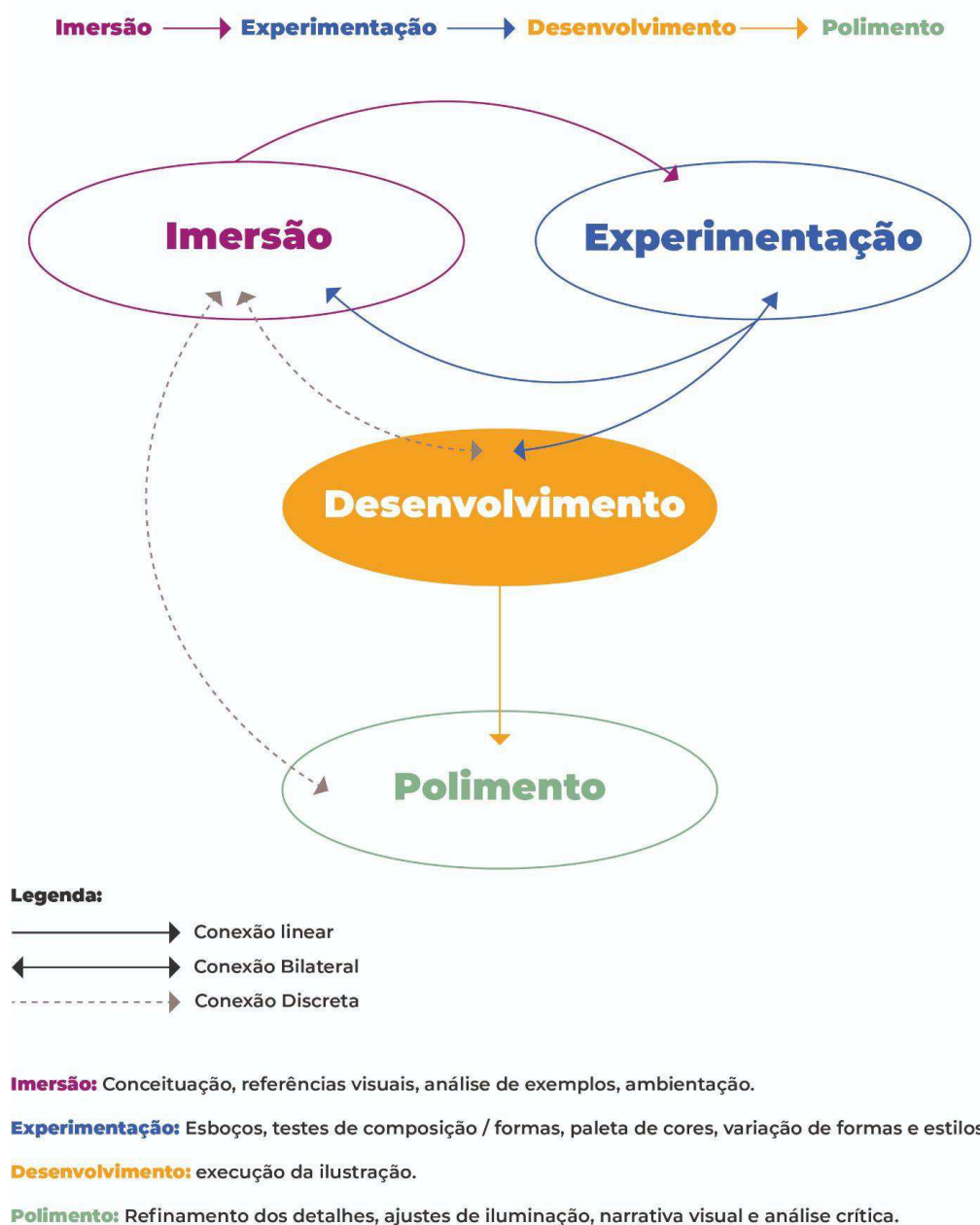


Figura 8: Fluxograma de desenvolvimento feito pelo autor

5. DESENVOLVIMENTO DE DIRETRIZES

Para sistematizar as diretrizes abordadas ao longo desta pesquisa, foram desenvolvidas tabelas que sintetizam os principais elementos visuais considerados na criação do cartoon na temática de horror. Essas diretrizes foram estruturadas com base nas pesquisas, nos fundamentos do design, nas estratégias da direção de arte e nos recursos expressivos mais recorrentes no gênero, sendo organizadas para facilitar a consulta e aplicação no processo criativo. Como destaca Lidwell, Holden e Butler (2011), “o desenvolvimento de diretrizes visa sistematizar o processo criativo, estabelecendo parâmetros claros que orientam as decisões estéticas e funcionais, promovendo coerência, eficiência e qualidade no resultado final.” Cada tabela destaca aspectos técnicos e simbólicos de elementos sendo eles: Conceito, ambientação, forma, pose, composição, cor, textura, luz e sombra, funcionando como um guia visual que reforça a coerência estética e narrativa da proposta.

A tabela pode ser utilizada de três formas: preenchida antes do desenvolvimento como manual orientador, durante o processo como um guia de desenvolvimento ou preenchida após a ilustração como ferramenta de avaliação. As três maneiras, mesmo que distintas, visam obter um resultado final satisfatório, interferindo mais no processo de desenvolvimento da ilustração em si do que, necessariamente, no produto final. Cada abordagem pode ser escolhida conforme o objetivo do projeto, seja para aprimorar a construção conceitual, validar decisões criativas ou até mesmo para documentar e analisar o percurso de criação de maneira crítica.

As três abordagens foram aplicadas na pesquisa não apenas para apresentar o resultado final, mas também para possibilitar uma análise e discussão sobre a aplicação e os impactos de cada uma delas no processo de criação.

5.1 TABELA BASE DE DIRETRIZES

CONCEITO	Qual a mensagem central da ilustração? Que tipo de horror será explorado (psicológico, grotesco, surreal, cômico)?
AMBIENTAÇÃO	Qual atmosfera reforça a sensação desejada? Sombria, claustrofóbica, onírica, caótica? Como elementos do cenário podem potencializar o terror?
FORMA	Como o design do personagem reflete sua essência? Proporções distorcidas, silhuetas marcantes ou exageradas para reforçar a estranheza?
POSE	Como a postura e expressão do personagem interagem com o ambiente e a narrativa? Ele transmite ameaça, desespero, loucura?
COMPOSIÇÃO	Como os elementos são organizados no quadro para direcionar a atenção e causar impacto? O posicionamento cria tensão, equilíbrio ou desorientação? espaços vazios dão sensação de isolamento ou perigo?
COR	Como a paleta de cores influencia a percepção? Tons frios para tensão, contrastes violentos para impacto ou cores saturadas para um terror estilizado?
TEXTURA	Como superfícies ásperas, rugosas, pegajosas ou metálicas afetam a sensação tátil e emocional da ilustração? O contraste entre diferentes texturas pode aumentar o desconforto?
LUZ E SOMBRA	Como a iluminação pode enfatizar o terror? Alto contraste para mistério ou sombras ocultando detalhes para sugerir o desconhecido?

Esta é a tabela final, resultado da síntese de todas as pesquisas realizadas, reunindo os elementos essenciais na tentativa de alcançar um produto que atenda às demandas específicas do desenvolvimento de cartoons com a temática de horror.

Para tornar o processo mais direcionado, cada diretriz está acompanhada de perguntas norteadoras, facilitando o preenchimento da tabela e contribuindo de forma eficaz para que a aplicação das diretrizes auxilie, de maneira clara e estruturada, o desenvolvimento da ilustração. É importante lembrar que, ao utilizar a tabela, não é necessário responder rigorosamente todas as perguntas propostas, mas sim encará-las como um recurso que auxilia a afunilar o raciocínio e organizar o pensamento criativo durante o processo.

5.2 TABELA DE DIRETRIZES: DESENHO 1 - “POPEYE”

CONCEITO	Ilustração de terror do popeye / Body Horror / Monstruoso / Deteriorado / Desconfortável.
AMBIENTAÇÃO	Atmosfera sombria / Monstro isolado / Lugar abandonado e sujo / Pouca iluminação / Desconhecido. Um porão sujo e abandonado de um navio.
FORMA	Personagem monstruoso com graves deformações corporais / Grande e imóvel / Não tão ameaçador.
POSE	Cansado, Isolado / desolado , intimidador, abominável, medonho.
COMPOSIÇÃO	Perspectiva / foco na criatura mas não em seu rosto / isolamento, local perigoso e desconhecido / momento de tensão.
COR	Cores dessaturadas / sensação de perigo, abandono e solidão.
TEXTURA	Desgaste, sujeira, hematomas.
LUZ E SOMBRA	Apenas uma fonte de luz / Local extremamente escuro.

Esta foi a primeira tabela desenvolvida, utilizada como ferramenta de avaliação e preenchida após a finalização da ilustração. Durante o processo de criação, seguindo o método de desenvolvimento de ilustração apresentado na pesquisa, fez com que as diretrizes fossem exploradas de maneira mais experimental, uma vez que, na ausência de uma linha anteriormente definida, o desenvolvimento ocorreu de forma mais intuitiva, à medida que novas possibilidades surgiam. Esse percurso criativo foi mais demorado e acompanhado de incertezas sobre qual direção seguir. No entanto, com base nas diretrizes estabelecidas e ciente dos elementos que deveriam compor toda a ilustração, busquei atender aos pré-requisitos propostos. Somente após a conclusão da imagem, retomei a tabela para preenchimento, verificando se o resultado obtido correspondia ao objetivo definido.

5.3 TABELA DE DIRETRIZES: DESENHO 2 - “JERRY”

CONCEITO	Ilustração de terror do Jerry / Assassino / Psicótico / Sádico / Tensão e calma.
AMBIENTAÇÃO	Atmosfera pesada / Casa arrumada, vazia e silenciosa / Cena de crime / sangue espalhado / Corpo jogado / Local com iluminação normal.
FORMA	Manter sua forma original / Personagem com olhar maligno e psicótico / Assassino.
POSE	Confiante / Intimidador / Sádico / Satisfeito.
COMPOSIÇÃO	Perspectiva / foco no personagem / Contraste entre cenário e cena / momento de “calma” / Objetos grandes no fundo para demonstrar tamanho.
COR	Cores saturadas / sensação de calma e perigo.
TEXTURA	Sangue / casa limpa.
LUZ E SOMBRA	Local com iluminação normal / Quarto mais escuro no fundo / Profundidade.

Esta é a segunda tabela desenvolvida, utilizada junto ao processo de criação da ilustração, sendo assim um guia para alcançar os objetivos propostos. Seu preenchimento ocorreu de maneira contínua, acompanhando as experimentações realizadas durante o desenvolvimento da imagem. Diferente do método anterior, neste caso o objetivo final se tornava mais claro ao longo do processo, sendo construído de maneira gradual e flexível, permitindo que tanto a tabela influenciasse as decisões da ilustração, quanto a própria ilustração gerasse ajustes na tabela. A utilização dessa ferramenta trouxe maior clareza sobre o caminho criativo a seguir, auxiliando na organização das ideias e evitando que o processo se tornasse aleatório. À medida que as respostas eram registradas, novas possibilidades e soluções surgiam, permitindo visualizar de forma antecipada o produto final, mesmo antes da ilustração estar concluída.

5.4 TABELA DE DIRETRIZES: DESENHO 3 - ILUSTRAÇÃO AUTORAL

CONCEITO	Ilustração autoral de terror / Susto / Maligno / Possessão / Demônio / Almas / Espíritos / Conjuração / Invocação / Uma senhora possuída por almas malignas.
AMBIENTAÇÃO	Cemitério / Covas / Ambiente com neblina / Baixa iluminação / Clima pesado / Sombrio / Caveiras / Corpos mortos / Profano.
FORMA	Cabeça torta / Olhos grandes / Retorcida / Grande e magra / Duas faces uma maligna e uma normal.
POSE	Levitando e invocando almas / Pose imponente.
COMPOSIÇÃO	Persona ao centro / Cemitério atrás com igreja / Catacumbas e corpos em volta / Cena grandiosa / Ambiente profano.
COR	Sensação de desespero e perigo / Cores dessaturadas
TEXTURA	Sujeira / Poeira / Destroços / Sangue.
LUZ E SOMBRA	Pouca iluminação / Luzes mágicas que iluminam a cena / Luz da lua.

A terceira e última tabela foi elaborada antes do processo de desenvolvimento da ilustração, funcionando como um manual orientador para a criação da arte. Diferente das abordagens anteriores, desta vez outra pessoa foi responsável por preencher a tabela, cabendo a mim interpretar e seguir as ideias geradas por ela. Esse método trouxe uma dinâmica diferente, onde, mesmo sem partir de um conceito próprio, o percurso criativo já estava claramente definido. Com as diretrizes estabelecidas e um conceito básico mas previamente estruturado, o desenvolvimento da ilustração foi mais direto e eficiente, permitindo visualizar não apenas o resultado final, mas também cada etapa necessária para alcançá-lo. A criação da arte, então, seguiu buscando atender fielmente aos elementos e objetivos descritos na tabela.

6. ILUSTRAÇÕES COM BASE NAS DIRETRIZES

A seguir, são apresentadas ilustrações desenvolvidas com base nas diretrizes visuais deste trabalho. Dispostas em infográficos, apresentados pelas figuras de 9 a 12, elas demonstram de forma prática como essas diretrizes se articulam na construção de uma estética cartoon voltada ao horror, conectando teoria e prática. Após cada um dos infográficos, também haverá uma breve explicação com uma análise de como a ilustração foi feita e como foi utilizada a tabela de diretrizes, de formas diferentes, para que haja uma amostragem maior de formas de sua utilização.



Figura 9: Processo de desenvolvimento de ilustração feito pelo autor

6.1 DESENHO 1 - “POPEYE”

Processo de desenvolvimento da Ilustração.

Imersão → Experimentação → Desenvolvimento → Polimento

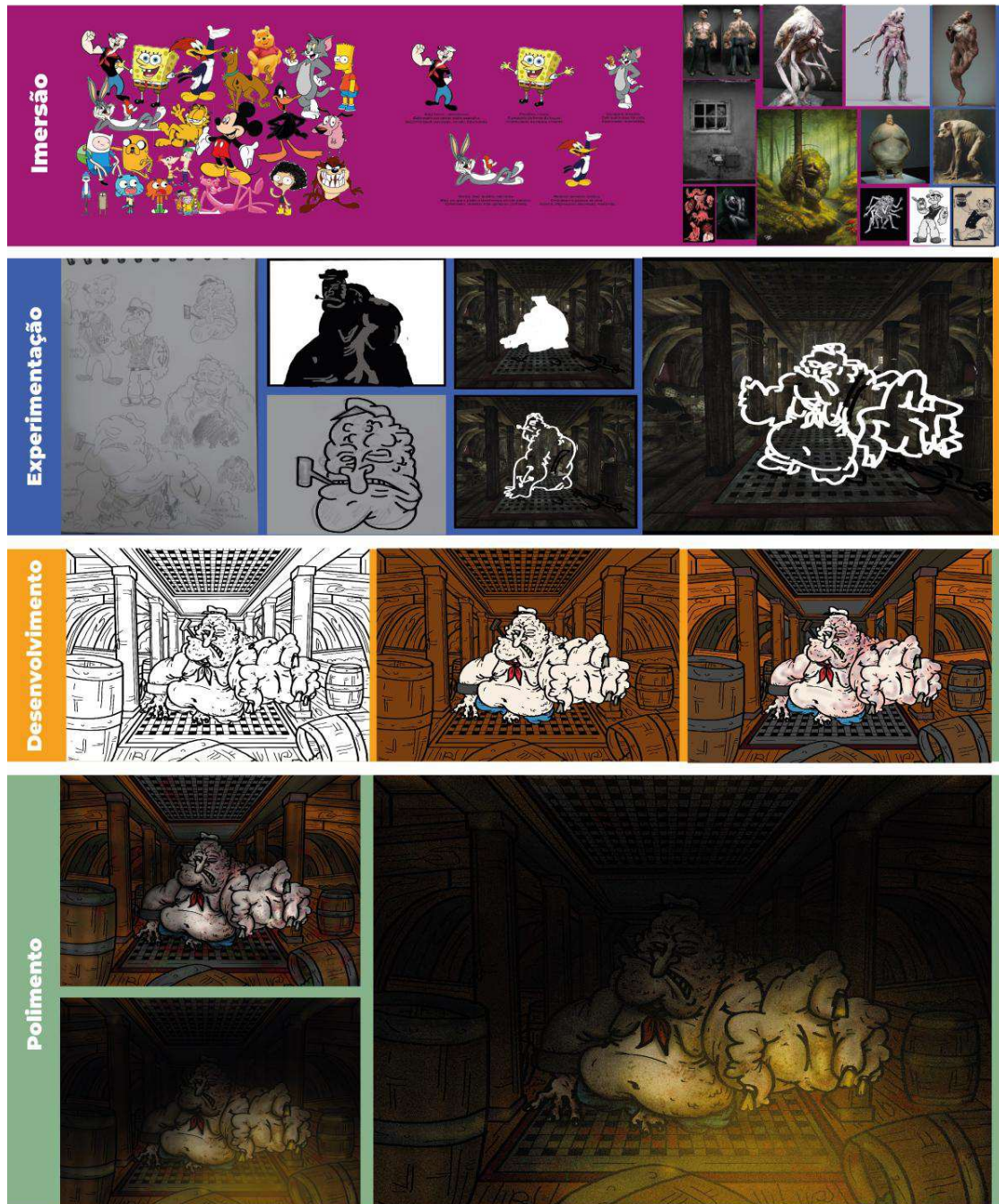


Figura 10: Processo de desenvolvimento de ilustração feito pelo autor

6.2 DESENHO 2 - “JERRY”

Processo de desenvolvimento da Ilustração.

Imersão → Experimentação → Desenvolvimento → Polimento



Figura 11: Processo de desenvolvimento de ilustração feito pelo autor

6.3 DESENHO 3 - “A BRUXA”

Processo de desenvolvimento da Ilustração.

Imersão → Experimentação → Desenvolvimento → Polimento

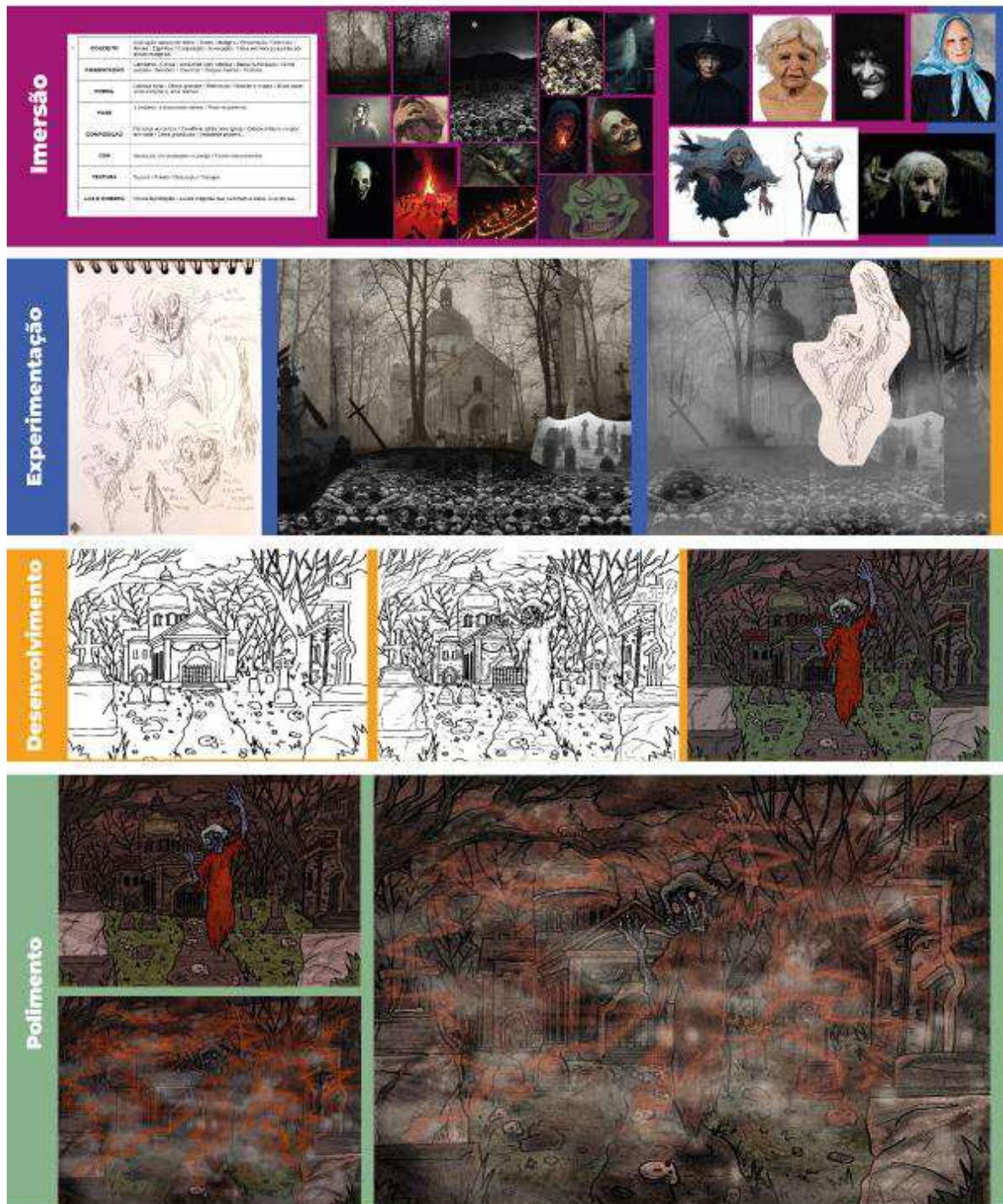


Figura 12: Processo de desenvolvimento de ilustração feito pelo autor

6.4 ILUSTRAÇÕES FINAIS

A das diretrizes e aplicação do processo de desenvolvimento das ilustrações, foi possível obter os seguintes resultados, mostrados abaixo pelas figuras 13 a 15:



Figura 13: Ilustração feito pelo autor



Imagem 14: Ilustração feito pelo autor

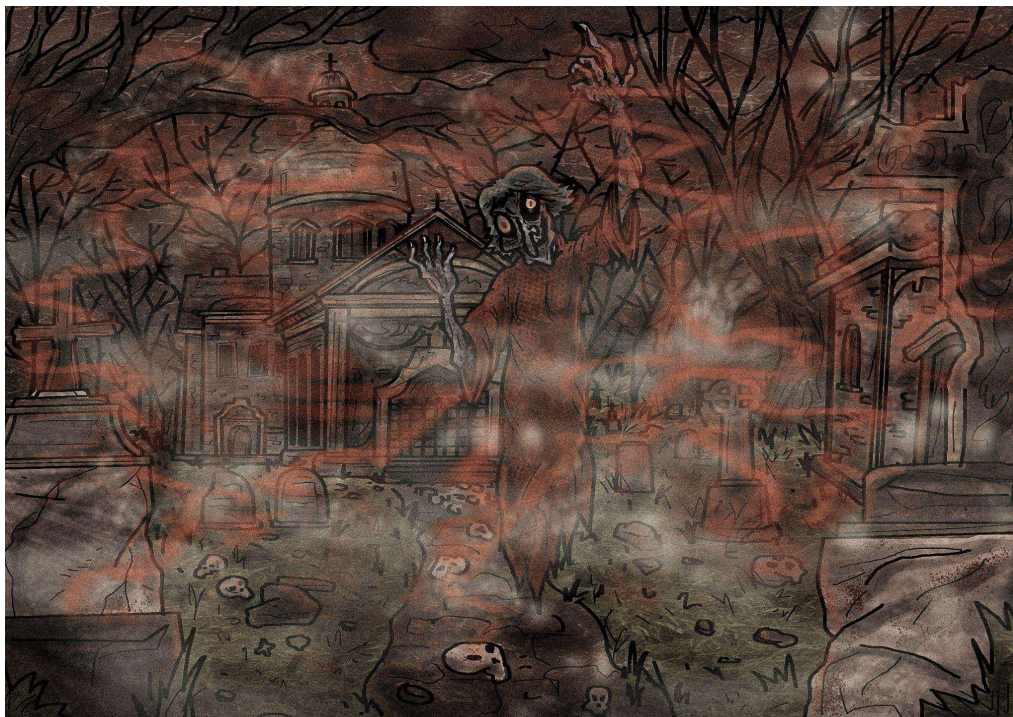


Imagem 15: Ilustração feito pelo autor

7. NOTAS CONCLUSIVAS

O cartoon, conhecido atualmente por meio das expressões artísticas e, muitas vezes, pela ilustração, é um estilo visual abrangente, que não se limita a traços, formas, cores, ferramentas ou finalidades específicas. Atualmente associado aos desenhos animados, o cartoon possui uma alta flexibilidade expressiva, permitindo transitar entre obras infantis até criações carregadas de críticas sociais e políticas. Apesar de sua essência cômica e lúdica, sua versatilidade permite a exploração de diversas abordagens estéticas.

Compreendendo essa flexibilidade, foi possível enxergar o potencial do cartoon em dialogar com outros gêneros, como o terror, para gerar impactos visuais distintos e instigantes. O terror, por sua vez, embora seja um gênero com certos aspectos menos maleáveis, carrega uma identidade forte, que busca provocar no observador sensações como desconforto, angústia e tensão. Mesmo assim, a junção entre os dois estilos revela-se viável e enriquecedora, permitindo que elementos fundamentais do terror sejam reinterpretados sob a ótica do cartoon, resultando em propostas visuais inusitadas.

A utilização dos princípios do design ao longo do processo de criação das ilustrações mostrou-se fundamental, especialmente na construção das diretrizes que nortearam o desenvolvimento deste trabalho. A abordagem projetual, sistematizada e funcional, possibilitou a elaboração de métodos e ferramentas que facilitaram a criação de peças ilustrativas, alinhadas ao conceito do cartoon com temática de terror.

Dessa forma, foi possível cumprir os objetivos propostos: além de estruturar uma tabela de diretrizes visuais, também foi desenvolvido um processo de criação que permitiu validar tais diretrizes por meio de ilustrações práticas, comprovando sua eficiência tanto no planejamento quanto na execução.

Por fim, o produto deste trabalho não se limita a um resultado artístico, mas apresenta também uma metodologia aplicável à criação de artes visuais no gênero do terror. O processo evidenciou o potencial do cartoon enquanto linguagem adaptável, capaz de integrar diferentes perspectivas e estilos. Assim, reforça-se a relevância do design enquanto ferramenta fundamental no desenvolvimento de soluções criativas e no aprimoramento de processos dentro da área da ilustração e das artes visuais.

8.REFERÊNCIAS

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. NBR 6023: informação e documentação: referências: elaboração. Rio de Janeiro: ABNT, 2018.

MORAES, Marcelo Rodrigues de. Estética e horror: o monstro, o estranho e o abjeto. *Literatura e Autoritarismo*, n. 11, 2004. Disponível em: https://w3.ufsm.br/literaturaeautoritarismo/revista/dossie/art_11.php. Acesso em: abr. 2025.

LIDWELL, William; HOLDEN, Kritina; BUTLER, Jill. *Universal Principles of Design*. Beverly: Rockport Publishers, 2010.

MOURA, Carolina Bassi de. *A direção e a direção de arte*. Tese (Doutorado em Teoria e Prática do Teatro) – Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, 2015. Disponível em: <https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27156/tde-14072015-121751/pt-br.php>. Acesso em: abr. 2025.

GILI, Silvana Ribeiro. *Livros ilustrados: textos e imagens*. Dissertação (Mestrado em Literatura) – Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2014. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/128753>. Acesso em: abr. 2025.

LIDWELL, William; HOLDEN, Kritina; BUTLER, Jill. *Princípios universais do design: maneiras de usar melhor o design em produtos, gráficos e interfaces*. Rio de Janeiro: Alta Books, 2011.

PUNCH MAGAZINE. *Substance and Shadow*. Capa da revista Punch, 1843. Disponível em: <https://magazine.punch.co.uk/image/I0000EUZGeT.UXvA>. Acesso em: 14 abril de 2025

MURRAY, John R. *Coragem, o Cão Covarde*. Série de televisão animada, Cartoon Network, 1999.

DOCTER, Pete. *Divertidamente*. Filme de animação. Direção de Pete Docter, Pixar Animation Studios, 2015.

BIRD, Brad. *Os Incríveis*. Filme de animação. Direção de Brad Bird, Pixar Animation Studios, 2004.

McHALE, Patrick. *Over the Garden Wall*. Série de televisão animada. Cartoon Network, 2014.

BURTON, Tim. *A Noiva Cadáver*. Filme de animação. Direção de Tim Burton e Mike Johnson, Warner Bros., 2005.