

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE GOIÁS
ESCOLA POLITÉCNICA E DE ARTES
CURSO DE DESIGN

LARA CAETANO SOUSA DO AMARAL



**APLICAÇÃO DO ESTUDO DO VALE A ESTRANHEZA NA CRIAÇÃO DE
PERSONAGENS E NO DESENVOLVIMENTO DE UM ARTBOOK**

Goiânia
2025

APLICAÇÃO DO ESTUDO DO VALE DA ESTRANHEZA NA CRIAÇÃO DE PERSONAGENS E NO DESENVOLVIMENTO DE UM ARTBOOK

Monografia e Projeto apresentados ao Curso de Design da escola Politécnica e de Artes da Pontifícia Universidade Católica de Goiás, para a obtenção do grau de Bacharel em Design.

Orientador(a): Prof. Dr.^a Nancy de Melo Batista Pereira

Goiânia

2025

LARA CAETANO SOUSA DO AMARAL

**APLICAÇÃO DO ESTUDO DO VALE A ESTRANHEZA NA CRIAÇÃO DE
PERSONAGENS E NO DESENVOLVIMENTO DE UM ARTBOOK**

Monografia e Projeto apresentados ao Curso de Design da Escola Politécnica e de Artes da Pontifícia Universidade Católica de Goiás, para a obtenção do grau de Bacharel em Design, aprovada em _____ / _____ / _____ , pela Banca Examinadora constituída pelos seguintes professores:

Prof. Dr.^a Nancy de Melo Batista Pereira - orientadora
Pontifícia Universidade Católica de Goiás

Prof. Dr. Murilo Gabriel Berardo Bueno
Pontifícia Universidade Católica de Goiás

Prof.^a Esp. João Paulo de Moraes Alves
Pontifícia Universidade Católica de Goiás

Dedico este trabalho a mim mesma de dez anos atrás, esta que ainda não sabia muito, mas fez uma promessa de nunca abandonar sua criatividade.

Nunca deixe de sonhar e ir atrás do que acredita ser certo, mesmo que te digam o contrário.

AGRADECIMENTOS

Quero começar meus agradecimentos pela minha mãe, que, apesar de nossas desavenças é por causa dela, que se esforça tanto, que sigo dia após dia. Muito obrigada, mãe, por ser também um pai, uma amiga e um pilar na minha vida.

Não posso esquecer dos meus colegas e professores que foram a melhor parte ao longo de todos esses anos de estudo, me ajudando tanto academicamente, mas também me ensinando o que é uma amizade verdadeira e a crescer como pessoa. Isso, sem falar dos meus tios, que fizeram a faculdade ser possível para mim.

Não menos importante, obrigada aos meus queridos bichinhos que não ocupam uma parte menor em meu coração, de maneira nenhuma.

RESUMO

Este trabalho investiga o potencial expressivo do Vale da Estranheza (*Uncanny Valley*), transcendendo sua classificação como um risco de *design* a ser evitado. O estudo defende que a ambiguidade perceptiva inerente a essa teoria pode ser manipulada com intencionalidade, servindo como uma estratégia visual que enriquece a profundidade emocional e narrativa de personagens.

A fundamentação teórica explora a liminaridade estética, ancorando-se nas análises do grotesco e do abjeto, que validam o desconforto como uma fonte de significado simbólico, e não como uma falha estética. Essa perspectiva alinha-se à exploração do terror psicológico por meio do paradoxo visual.

A proposta metodológica se materializa em um *Artbook*, que tem como conteúdo central o *Concept Art* do projeto. O *Artbook*, ao documentar as escolhas visuais, demonstra a utilidade da teoria ao conceber um par de protagonistas que exploram polos estéticos opostos: um deles utiliza a Neotenia e o Ponto Ideal de Afinidade (*Sweet Spot*) para evocar empatia imediata; o outro explora a fronteira do Vale da Estranheza, gerenciando o desconforto para gerar uma reação de empatia por contraste.

Em síntese, o TCC ilustra que o *design* consciente de estéticas extremas, documentado no *Concept Art* contido no *Artbook*, constitui uma escolha conceitual robusta para subverter a repulsa inicial e canalizá-la para a reflexão ética e a conexão emocional.

Palavras-chave: Vale da Estranheza; Design de Personagens; Estética; Grotesco; Neotenia.

ABSTRACT

This paper investigates the expressive potential of the Uncanny Valley, moving beyond its classification as a mere design risk to be avoided. The study contends that the perceptual ambiguity inherent in this theory can be intentionally manipulated, serving as a visual strategy that enriches the emotional and narrative depth of characters.

The theoretical foundation explores aesthetic liminality, anchoring itself in analyses of the grotesque and the abject, which validate discomfort as a source of symbolic meaning rather than an aesthetic flaw. This perspective aligns with the exploitation of psychological horror through visual paradox.

The methodological proposal is embodied in an Artbook, whose central content is the project's Concept Art. The Artbook, by documenting the visual choices, demonstrates the theory's utility by conceiving a pair of protagonists that explore opposing aesthetic poles: one utilizes the exaggeration of infantile features (Neoteny) to achieve the Sweet Spot of Affinity; the other explores the boundary of the Uncanny Valley, managing the discomfort to generate a reaction of empathy through contrast.

In summary, the TCC illustrates that the conscious design of extreme aesthetics, documented in the Concept Art contained within the Artbook, constitutes a robust conceptual choice for subverting initial revulsion and channeling it toward ethical reflection and emotional connection.

Keywords: Uncanny Valley; Character Design; Aesthetics; Grotesque; Neoteny.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Ilustração 1 Cabeças de robôs humanoides na <i>Hanson Robotics</i>	13
Ilustração 2 Gráfico original do “Uncanny Valley”.....	14
Ilustração 3 Telhado estilo <i>fachwerk</i> com janela-sótão em forma de olho	15
Ilustração 4 Personagem Klee de Genshin Impact	16
Ilustração 5 Imagem promocional de “Super Mario 64”	17
Ilustração 6 Cena do filme O Expresso Polar “ <i>The Polar Express</i> ” (2004).	18
Ilustração 7 Personagem Sr. Bobinsky do filme Coraline (2009).....	19
Ilustração 8 Capa da edição brasileira do ensaio O Infamiliar (<i>Das Unheimliche</i>), de Sigmund Freud	21
Ilustração 9 Fotografia de 1931 em que Sigmund Freud posa para o escultor croata Oscar Nemon.	22
Ilustração 10 Personagem <i>Spiderus</i> do desenho infantil <i>Miss Spider's Sunny Patch Friends</i> (2004).	23
Ilustração 11 Cena do filme <i>Five Nights at Freddy's</i> (2023).....	24
Ilustração 12 Imagem promocional do filme “A Bruxa” (2015).	25
Ilustração 13 Imagem do personagem Freddy Krueger da franquia de filmes A Hora do Pesadelo (1984)	27
Ilustração 14 Imagem do vídeo “I Fell Fantastic” postado na internet em 2004 pelo artista John Bergeron.	28
Ilustração 15 Escultura de Patricia Piccinini intitulada “The Young Family” (2002).....	29
Ilustração 16 Personagem Grogu da série <i>The Mandalorian</i> (2019).....	30
Ilustração 17 “WolfWalkers Artbook”	31

Ilustração 18 Personagens Sousuke, à esquerda, e Ponyo, à direita do filme Ponyo (2010) do Studio Ghibli	32
Ilustração 19 Autoria própria.	33
Ilustração 20 Arte por usuário do <i>Tumblr</i> “ <i>deadwolfonfire</i> ” <i>Groteska</i> (2022).....	34
Ilustração 21 Modelagem 3D do personagem Koh por Jerad S. Marantz para a série “Avatar: O Último Mestre do Ar” da <i>Netflix</i>	35
Ilustração 22 Autoria própria.	35
Ilustração 23 Capa do capítulo 6 de “A menina do outro lado” (2015).....	36
Ilustração 24 Duas páginas do livro “Spider-Man: Across the Spider-Verse: The Art of the Film” (2023)	37
Ilustração 25 Autoria própria; Paleta de cores.	38
Ilustração 26 Autoria Própria; InDesign.	38

SUMÁRIO

RESUMO.....	6
ABSTRACT	7
LISTA DE ILUSTRAÇÕES.....	8
SUMÁRIO	10
INTRODUÇÃO	12
1. CONTEXTUALIZAÇÃO	13
1.1 Sobre a teoria do Vale da Estranheza	13
1.2 Aplicações no design	17
1.3 Semiótica visual aplicada ao personagem	18
1.4 Psicanálise e o Conceito de "Das Unheimliche"	20
2. PROBLEMATIZAÇÃO	22
2.1 O recorrente problema com o Vale da Estranheza	22
2.2 Entre o confortável, bizarro e as diferentes formas de terror	24
2.3 A criação artística e a fluidez entre categorias estéticas.....	26
3. ANÁLISE DE CASOS	27
3.1 Personagens que caíram no vale da estranheza	27
3.2 Personagens opostos ao vale da estranheza.....	29
4. O PROJETO	31
4.1 Introdução e conceitos	31

4.2 Caracterização dos protagonistas.....	32
4.2.1 A Garotinha	32
4.2.2 A Criatura	33
4.3 O Contraste de Afinidade e a Modulação da Repulsa	36
4.4 Desenhos, escrita e diagramação	37
4.5 Impressão e público-alvo	39
CONCLUSÃO.....	40
REFERÊNCIAS	41

INTRODUÇÃO

Nas narrativas visuais contemporâneas, os personagens não são apenas figuras ilustradas, mas canais complexos de comunicação. Em mídias como animações, jogos e quadrinhos, o design de personagens exerce papel fundamental na construção do enredo, transmitindo sentimentos, intenções e traços de personalidade antes mesmo que qualquer palavra seja dita. Através da expressão visual, o público estabelece laços emocionais, reconhece arquétipos e interpreta o papel de cada figura na narrativa.

Um dos fenômenos mais complexos na percepção de elementos antropomórficos é o Vale da Estranheza (*Uncanny Valley*). Proposto originalmente por Masahiro Mori em 1970, o conceito descreve uma queda abrupta na afinidade humana diante de robôs ou figuras muito próximas do humano, mas ainda imperfeitas, gerando repulsa ou desconforto (MORI, 2012). Embora inicialmente aplicado à robótica, o vale da estranheza tornou-se um paradigma relevante para o design de personagens, evidenciando o limiar delicado entre o familiar e o perturbador.

Pesquisas recentes em neurociência, utilizando técnicas como a ressonância magnética funcional (fMRI), têm demonstrado que a percepção de personagens que se inserem no Vale da Estranheza ativa regiões cerebrais associadas ao conflito cognitivo e à aversão, como o córtex pré-frontal medial e a amígdala (CHEETHAM et al., 2011). Compreender esses gatilhos é essencial não apenas para evitar o efeito indesejado em contextos em que a empatia é fundamental, mas também para manipulá-lo intencionalmente em gêneros específicos, como o terror, em que o desconforto é um recurso desejado.



Ilustração 1 Cabeças de robôs humanoides na *Hanson Robotics* Fonte: Forbes. Disponível em: <https://www.forbes.com/sites/traversmark/2023/11/21/a-psychologist-explains-the-eerie-uncanny-valley-phenomenon/>. Acesso em: 28 nov. 2025.

Em suma, este estudo fornece uma nova perspectiva para a tomada de decisões mais conscientes na construção visual de personagens, especialmente no que tange à navegação nos limiares da percepção humana.

1. CONTEXTUALIZAÇÃO

1.1 Sobre a teoria do Vale da Estranheza

A teoria do Vale da Estranheza foi proposta em 1970 pelo roboticista japonês Masahiro Mori em um ensaio originalmente publicado em japonês, mas difundido internacionalmente a partir da tradução disponibilizada pela *IEEE Spectrum* em 2012 (MORI, 2012). Mori observou que, à medida que robôs, próteses e figuras artificiais se tornavam mais realistas e se aproximavam da forma humana, a afinidade e a empatia do público aumentavam progressivamente. Contudo, ele identificou um ponto crítico nesse processo: quando a semelhança atingia um nível muito elevado, porém ainda imperfeito, a reação emocional deixava de ser positiva e passava a provocar estranhamento, repulsa e desconforto, configurando um “vale” acentuado no gráfico de afinidade proposto pelo autor.

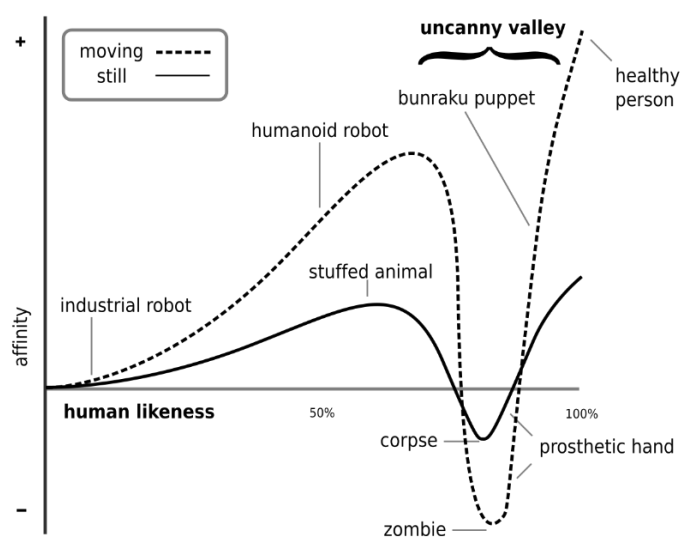


Ilustração 2 Gráfico original do “Uncanny Valley” Fonte: SMURRAYINCHESTER, 2007. Disponível em: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Mori_Uncanny_Valley.svg. Acesso em: 28/ 11/ 2025

Esse fenômeno sugere que há um limiar tênue entre o que é percebido como inanimado, mas funcional, e o que é quase humano, mas ligeiramente "errado", gerando uma resposta aversiva. Mori utilizou gráficos para ilustrar essa relação, mostrando que a afinidade retorna a níveis positivos apenas quando a semelhança com o humano real se torna praticamente indistinguível. A intuição por trás do conceito é que pequenas imperfeições em uma entidade altamente realista, como um olhar vazio, movimentos ligeiramente descoordenados ou uma pele "morta", são amplificadas pela expectativa de um ser humano completo, resultando em uma percepção de algo doentio, não-vivo ou, até mesmo, de um cadáver.

Inicialmente ancorado na robótica e na relação entre aparência humana e afinidade emocional, o conceito se popularizou intensamente nos últimos anos, sobretudo entre públicos jovens e em plataformas de redes sociais. Essa disseminação ampliou seu uso para novos contextos digitais — como Jogos de Realidade Alternativa (ARG), criação de avatares, produções audiovisuais de terror e estéticas voltadas ao desconforto. Contudo, é fundamental reconhecer que o chamado “Vale da Estranheza” é apenas o termo contemporâneo de um desconforto psicológico muito mais antigo e abrangente. Esse sentimento de perturbação não se limita à curva proposta por Mori, constituindo uma manifestação moderna de fenômenos estéticos e psicanalíticos mais profundos, que serão explorados adiante por meio de conceitos como o *Unheimlich* de Freud e a Estética do Grotesco.

Embora a proposição inicial de Mori tenha sido decisiva para a formulação do Vale da Estranheza, a teoria só passou a receber novas perspectivas e evidências científicas ao longo das décadas seguintes, especialmente com os avanços da neurociência e da psicologia cognitiva. Pesquisas contemporâneas buscam compreender os mecanismos neurais e psicológicos subjacentes à resposta de aversão associada ao fenômeno. Estudos que utilizam técnicas de neuroimagem, como a ressonância magnética funcional (fMRI), revelaram que a percepção de determinados estímulos ativa regiões cerebrais relacionadas ao conflito cognitivo, à aversão e ao processamento de ameaças (CHEETHAM et al., 2011).

Dito isso, desconforto gerado pelo Vale da Estranheza é, em parte, um subproduto de um mecanismo cognitivo humano conhecido como Pareidolia (LIU et al., 2014). A Pareidolia é a tendência inata de nossa percepção de encontrar formas e padrões significativos, como rostos humanos, em estímulos visuais ambíguos ou aleatórios, como em objetos (HADJIKHANI et al., 2009). Este fenômeno é um legado evolutivo crucial para a identificação social e de ameaças; contudo, quando o cérebro detecta a forma facial, mas o contexto ou a conformação é sutilmente errada ou incompleta, a dissonância entre a rápida identificação e a falha de categorização desencadeia a sensação de alerta, conceito que pode ser amplamente explorado em criações de design.



Ilustração 3 Telhado estilo *fachwerk* com janela-sótão em forma de olho **Fonte:** ADOBE STOCK (2021). Disponível em: <https://stock.adobe.com/pt/images/old-beautiful-european-german-fachwerk-building-rooftop-with-eye-shaped-windows-and-chimney-typical-traditional-ancient-house-roof-architecture-in-europe-funny-face-shaped-pareidolia-facade/525107304>. Acesso em: 28/11/2025

Agora, em contraste direto com os desafios impostos pelo Vale da Estranheza, existe uma zona de design que garante a afinidade e a agradabilidade do público: o chamado "Ponto Ideal" (*Sweet Spot*) do gráfico de aceitação. Para criar personagens universalmente agradáveis, os *designers* podem recorrer à Neotenia (LORENZ, 1995). Este conceito, derivado da biologia, refere-se à retenção de características juvenis em formas adultas, como cabeça desproporcionalmente grande, olhos grandes e redondos, testas altas e feições arredondadas. Essas características desencadeiam uma resposta inata de cuidado e afeto no observador, garantindo que o personagem comunique vulnerabilidade e inocência, tornando-se instantaneamente cativante. Personagens estilizados que incorporam a neotenia — como grande parte do *character design* japonês, os chamados *animes*, e obras da Pixar — evitam intencionalmente a proximidade com o realismo extremo, optando por um caminho que maximiza a expressividade e a afeição sem correr o risco da repulsa do *uncanny*.



Ilustração 4 Personagem Klee de Genshin Impact **Fonte:** REDDIT (2023). Disponível em: https://www.reddit.com/r/Genshin_Impact/comments/15ar8ot/happy_birthday_klee/?tl=pt-br. Acesso em: 28/11/2025.

O nome dessa prática é estilização e é uma estratégia crucial para a expressividade e a longevidade (AUGUSTO JUNIOR, 2017). Personagens que deliberadamente se afastam da tentativa de imitar o humano de forma perfeita, como o Mario em *Super Mario 64* (1996), conseguem estabelecer uma estética própria que evita os limites do Vale da Estranheza. Ao optar por formas simples, silhuetas icônicas e cores saturadas, o design estilizado comunica emoções e intenções de maneira eficaz e atemporal, sem sofrer a desatualização visual que inevitavelmente afeta personagens que beiram o hiper-realismo em tecnologias incipientes.



Ilustração 5 Imagem promocional de “Super Mario 64”.

1.2 Aplicações no design

Apesar de sua origem na robótica, a teoria do Vale da Estranheza encontrou, em sua maioria, de forma acidental, vastas aplicações no campo do *design*, especialmente na criação de personagens para mídias digitais e narrativas visuais (YAMADA et al., 2017). Em produções de animação e jogos que buscam um alto grau de realismo gráfico, o desafio reside em transpor o vale sem cair nele, garantindo que a semelhança humana seja convincente o suficiente para evocar empatia e aceitação, e não repulsa. Filmes como *Final Fantasy: The Spirits Within* (2001) e *The Polar Express* (2004) são frequentemente citados como exemplos onde a tentativa de realismo extremo em personagens humanos resultou em uma experiência de Vale da Estranheza para parte da audiência, evidenciando a quão delicada é essa fronteira.



Ilustração 6 Cena do filme O Expresso Polar “*The Polar Express*” (2004).

Por outro lado, o Vale da Estranheza pode ser intencionalmente explorado para propósitos narrativos específicos. Em gêneros como o terror ou o suspense, personagens que flertam com o quase-humano, mas que carregam traços de dismorfia ou inexpressividade calculada, podem amplificar a sensação de medo e desconforto, tornando-se vilões ou criaturas genuinamente perturbadoras (TINWELL, 2014). A aplicação da teoria no design não se limita a evitar o erro, mas a manipular conscientemente o nível de realismo e a expressividade para alcançar a resposta emocional desejada, seja ela carisma ou calafrio, garantindo que cada escolha de design sirva ao propósito comunicativo e narrativo do personagem.

1.3 Semiótica visual aplicada ao personagem

A semiótica, enquanto ciência geral dos signos, oferece um conjunto teórico robusto para a compreensão de como o design de personagens atua como um sistema de comunicação visual. Em sua essência, um personagem visualmente construído não é apenas uma representação, mas um complexo agregado de signos que interagem para produzir sentido e evocar reações no público. A aplicação dos princípios semióticos permite decodificar essa "linguagem silenciosa", revelando as camadas de significado que operam na percepção e interpretação dos designs. “A imagem, seja qual for, é um sistema de signos que, para se manifestar, se apoia sobre materiais muito diversos” (JOLY, 2007, p. 7).

A imagem não é uma representação passiva da realidade, mas sim um complexo sistema de signos que exige um tratamento analítico para desvelar seus mecanismos de comunicação

(SANTAELLA, 2012). O "tratamento da imagem" em *character design* é o processo deliberado de manipulação de elementos visuais — forma, cor, textura — para garantir que o signo seja lido de forma eficaz e transmita o sentimento ou a intenção desejada ao espectador.

A teoria dos signos de Charles Sanders Peirce (1998), classifica os signos em três categorias fundamentais: ícone, índice e símbolo. No design de personagens, o ícone se manifesta pela semelhança direta entre o signo e seu objeto; por exemplo, um personagem com feições humanas, ou um traço visual que lembra uma emoção universalmente reconhecida, como um sorriso, que representa alegria. O índice estabelece uma relação de contiguidade ou causalidade; um personagem sujo e com roupas rasgadas pode ser um índice de pobreza ou sofrimento, ou uma cicatriz pode ser um índice de uma batalha passada. Já o símbolo opera por convenção cultural ou social, onde a relação entre o signo e seu significado é arbitrária e aprendida; um chapéu específico ou um emblema em um uniforme podem simbolizar uma afiliação ou um status. Um personagem eficaz no design é aquele que manipula habilmente essas três categorias, criando uma leitura rica e multifacetada de sua identidade e intenções.



Ilustração 7 Personagem Sr. Bobinsky do filme Coraline (2009) usando uma medalha de herói russo por serviços no desastre nuclear de Chernobyl em 26 de abril de 1986, detalhe que aprofunda seu personagem, mas nunca é citado na história.

Complementarmente, os estudos de Roland Barthes, especialmente suas análises sobre a imagem em *A Câmara Clara* (1982), diz sobre a dualidade entre o *studium* e o *punctum*. O *studium* refere-se ao interesse geral, cultural e racional que um personagem pode despertar, ou seja, o que é conscientemente reconhecível e partilhado; é a leitura convencional do design. O *punctum*, por outro lado, é um detalhe que "fura", que toca o observador de forma particular, quase involuntária, e que frequentemente evoca uma resposta emocional profunda e subjetiva. No design de personagens, o *punctum* pode ser um olho ligeiramente desviado, uma assimetria sutil, ou uma expressão ambígua que, embora pequena, é capaz de gerar uma reação poderosa e pessoal no público, muitas vezes escapando ao controle total do designer.

Ao compreender que cada elemento visual funciona como um signo dentro de um sistema, os designers podem projetar personagens com maior intencionalidade comunicativa, assegurando que as emoções e a narrativa sejam transmitidas de forma eficaz e que o personagem se torne um agente ativo na construção da experiência do público.

1.4 Psicanálise e o Conceito de "Das Unheimliche"

Para aprofundar a compreensão do desconforto e da repulsa gerados pelo Vale da Estranheza, podemos recorrer à psicanálise, mais especificamente ao conceito de "*Das Unheimliche*", ou "O Estranho" (traduzido também como "O Inquietante" ou "O Sinistro"), formulado por Sigmund Freud em seu ensaio de 1919 (FREUD, 1976).

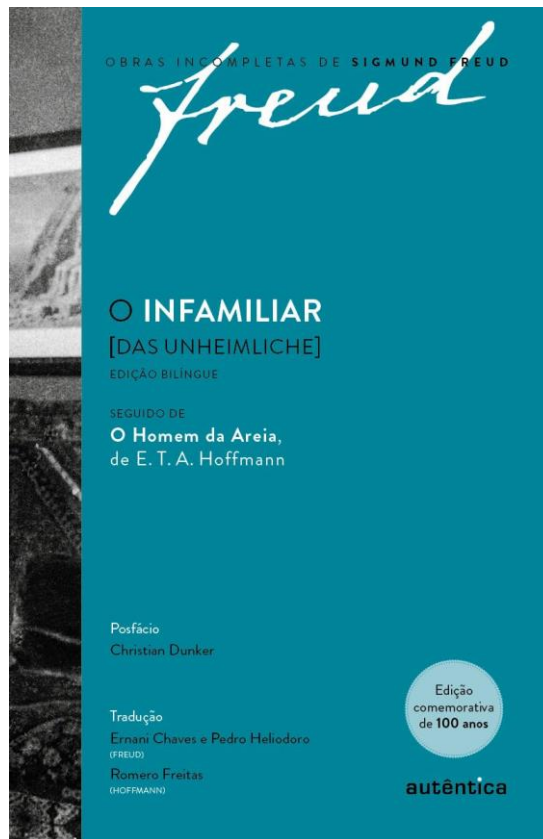


Ilustração 8 Capa da edição brasileira do ensaio *O Infamiliar (Das Unheimliche)*, de Sigmund Freud Fonte: AMAZON (2019). Disponível em: <https://www.amazon.com.br/infamiliar-Das-Unheimliche-comemorativa-1919-2019/dp/8551304860>. Acesso em: 28/11/2025

A teoria de Freud oferece uma lente psicológica para entender por que certas manifestações visuais, especialmente aquelas que se aproximam da forma humana de maneira imperfeita, provocam uma sensação tão profunda de mal-estar e familiaridade inquietante.

Freud explora o termo "unheimlich" a partir de sua contraparte "heimlich", que significa "familiar", "íntimo", "confortável" e "secreto". O "unheimlich" emerge, portanto, como aquilo que deveria ter permanecido oculto, familiar, mas que se revela, expondo algo que é ao mesmo tempo reconhecível e perturbador. Não é meramente o novo ou o desconhecido que causa medo, mas sim algo que é familiar, mas deslocado, reprimido, ou que retorna de forma inesperada.

Este conceito estabelece uma ponte sólida entre todos os fenômenos visuais abordados. O Design de Personagens que cai no Vale da Estranheza evoca o *Unheimlich* porque a figura, sendo quase humana (o familiar), falha em detalhes cruciais, remetendo ao pavor do familiar

que não está vivo, mas parece estar (o reprimido que retorna). A Pareidolia, com a detecção de um rosto humano (o familiar) em um contexto errado (o objeto), torna-o estranho.

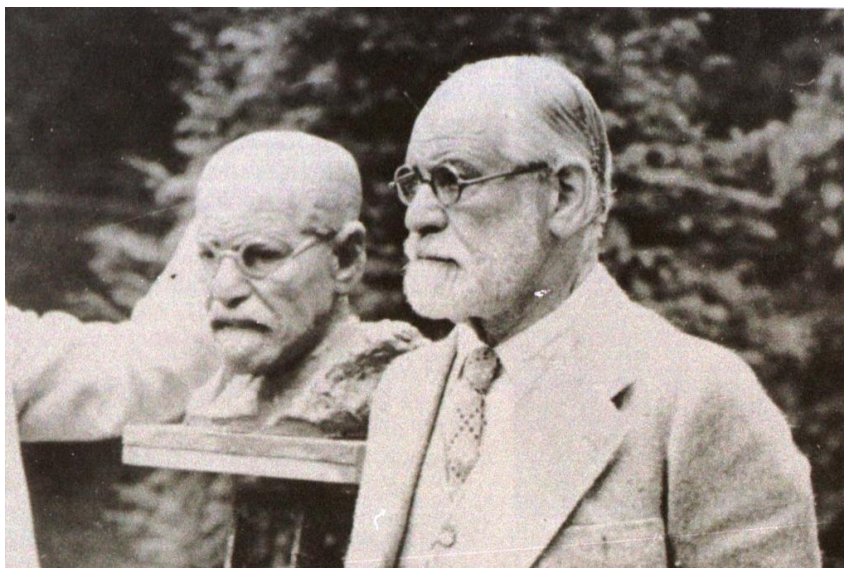


Ilustração 9 Fotografia de 1931 em que Sigmund Freud posa para o escultor croata Oscar Nemon.

Para o design de personagens, compreender "*Das Unheimliche*" permite manipular intencionalmente elementos visuais para evocar não apenas medo do desconhecido, mas uma forma mais sutil e psicológica de estranhamento, explorando a fronteira entre o familiar e o inquietante para fins narrativos.

2. PROBLEMATIZAÇÃO

2.1 O recorrente problema com o Vale da Estranheza

Pesquisadores posteriores a Mori (1960) confirmaram que o efeito do Vale da Estranheza não se limita à aparência estática: inconsistências entre expressão, movimento e vitalidade percebida intensificam o incômodo. MacDorman e Ishiguro (2006) demonstram que animações e robôs humanoides com microexpressões imprecisas são percebidos como artificiais ou inquietantes, justamente por falharem em corresponder à expectativa humana de naturalidade. Da mesma forma, Tinwell (2014) argumenta que elementos como rigidez facial,

sincronia labial inadequada ou gestos pouco fluidos podem levar o observador a rejeitar o personagem mesmo quando o *design* é tecnicamente sofisticado.



Ilustração 10 Personagem *Spiderus* do desenho infantil *Miss Spider's Sunny Patch Friends* (2004).

Esse risco de cair no Vale da Estranheza, como apontam Wang et al. (2015), pode ocorrer mesmo sem intenção estética: artistas e *designers* que frequentemente buscam maior realismo, podem provocar pequenas falhas perceptivas que acabam produzindo o efeito inverso. Contudo, é importante salientar que o Vale da Estranheza não é uma regra universal — Mori (1970) e MacDorman (2006) enfatizam que a reação depende do contexto, da expectativa cultural e da sensibilidade individual.

Por outro lado, o mesmo desconforto pode ser utilizado como ferramenta narrativa. O fascínio humano pelo estranho e pelo ameaçador é amplamente explorado na estética do terror, que historicamente se vale do quase-humano para provocar inquietação psicológica. Carroll (1999) afirma que o terror moderno se apoia no "ambíguo familiar", ou seja, aquilo que reconhecemos como próximo da humanidade, mas que apresenta distorções que questionam a integridade do corpo ou da identidade. Essa lógica explica a popularidade crescente de obras de terror para crianças, que exploram o limiar do estranho, como *Coraline* (2009), que utiliza personagens com traços sutis de desumanidade para fortalecer sua atmosfera, ou franquias de jogos como *Five Nights at Freddy's*, cuja estética mecânica e semi-humanóide explora diretamente o perturbador (BRUNI, 2016).



Ilustração 11 Cena do filme *Five Nights at Freddy's* (2023)

Dessa forma, a problematização central deste trabalho não reside apenas no risco accidental de produzir estranhamento, mas também na oportunidade criativa que esse fenômeno representa. Como observa Hofer et al. (2018), a ambiguidade entre atração e repulsa pode ser estrategicamente explorada para potencializar emoções na narrativa visual. Assim, compreender o Vale da Estranheza não significa seguir regras rígidas, mas reconhecer suas implicações perceptivas — seja para evitá-lo ou utilizá-lo intencionalmente, dependendo dos objetivos expressivos e conceituais do artista.

2.2 Entre o confortável, bizarro e as diferentes formas de terror

A compreensão do Vale da Estranheza exige distinguir diferentes categorias de medo e desconforto presentes nas mídias visuais. Nem toda obra que provoca inquietação pertence ao terror tradicional, assim como o bizarro e o desconfortável operam em campos psicológicos distintos. Carroll (1999) esclarece que o terror clássico é estruturado pela presença de um agente ameaçador claro, identificado pelo espectador como perigoso. Já o desconforto do quase-humano opera de maneira psicológica mais ambígua, despertando emoções relacionadas à incerteza, repulsa leve ou inquietação silenciosa. Para Skal (1993), o horror psicológico se baseia menos na ameaça explícita e mais na quebra da familiaridade, característica essencial do estranhamento estético.

Além disso, há diferenças fundamentais entre o terror psicológico e o terror de susto (*jump scare*), amplamente utilizados em cinema e jogos digitais. O terror psicológico, segundo

Pinedo (1997), provoca medo por meio da atmosfera, do suspense e da dúvida, estimulando processos cognitivos mais profundos. Em contraste, o terror de susto depende de estímulos repentinos, ruidosos e inesperados, produzindo respostas fisiológicas rápidas, mas pouco duradouras. Dessa forma, optar por explorar o Vale da Estranheza aproxima o criador muito mais do terror psicológico do que do terror de susto, uma vez que o estranhamento decorre de um trabalho estético consistente e não de estímulos abruptos.



Ilustração 12 Imagem promocional do filme “A Bruxa” (2015), grande referência de terror psicológico.

Consequentemente, trabalhar com elementos perturbadores — sejam eles suavemente desconfortáveis ou explicitamente ameaçadores — é uma escolha estética que demanda análise cuidadosa. Não se trata de seguir regras rígidas, mas de compreender que diferentes graus de distorção do humano evocam diferentes respostas emocionais, e que esses efeitos devem ser coerentes com o propósito narrativo ou expressivo da obra.

Misturar estéticas, tensionar limites e experimentar variações do quase-humano são estratégias legítimas na criação artística, desde que embasadas em estudo e intenção. O Vale da Estranheza, portanto, funciona como ponto de atenção e não como proibição: ao conhecer suas nuances, o artista pode utilizá-lo para construir desconforto, estranhamento, humor, fascínio ou mesmo empatia. O risco de “errar” existe, mas o potencial expressivo justifica a investigação crítica e a pesquisa visual contínua.

2.3 A criação artística e a fluidez entre categorias estéticas

Ainda que o Vale da Estranheza seja impulsionado pela repulsa instintiva, o design de personagens e a estética contemporânea demonstram uma lógica inversa e fascinante: a busca por conforto e afinidade no bizarro. Esse fenômeno, frequentemente explorado na Estética do Grotesco, reside na capacidade do espectador de apreciar o perturbador a partir de uma distância cognitiva segura (FONSECA, 2024). Em vez de fugir, a mente se engaja na desconstrução do que é bizarro, encontrando prazer na complexidade e na ambiguidade (KAYSER, 2009). No *character design*, isso é alcançado por meio da humanização da monstruosidade ou do uso de traços neotênicos em figuras incomuns, forçando a empatia para com o "outro". Assim, o design transforma o potencial repulsivo em uma fonte de atração estética, onde o estranho é domesticado e cativante.

Assim, a discussão sobre o Vale da Estranheza não deve ser interpretada como um conjunto de normas fixas aplicáveis ao *design* de personagens ou à criação artística em geral. A arte visual opera, essencialmente, em um campo de experimentação e ambiguidade, no qual categorias como o estranho, o grotesco, o belo e o familiar podem coexistir e se transformar mutuamente. Para Eco (2007), a estética contemporânea caracteriza-se precisamente pela abertura interpretativa, permitindo que obras misturem códigos e tensionem fronteiras tradicionalmente rígidas. Assim, elementos associados ao estranho ou ao desconfortável não constituem limites, mas possibilidades expressivas.

A subversão estética, isto é, a capacidade de combinar conceitos contraditórios ou de reinterpretá-los, tem sido um recurso recorrente na história da arte. Bakhtin (1987), ao discutir o grotesco, argumenta que a mistura entre o cômico, o perturbador e o fantástico criam um campo fértil de significação, no qual o espectador é convidado a refletir sobre ambiguidades sensoriais e emocionais. Da mesma forma, Kristeva (1982) demonstra que o abjeto, que provoca repulsa e atração simultaneamente, funciona como potência simbólica, não como erro estético. Esses autores reforçam que o desconforto ou a estranheza podem ser incorporados de maneira positiva ao processo criativo.



Ilustração 13 Imagem do personagem Freddy Krueger da franquia de filmes *A Hora do Pesadelo* (1984)

Além disso, a criatividade contemporânea frequentemente se apoia na mistura de referências, estilos e influências diversas. Como observa Gombrich (2000), a criação visual não acontece no vazio, mas dialoga constantemente com tradições, convenções e inovações, permitindo que artistas combinem elementos antagônicos para gerar novos sentidos.

Dessa forma, o fenômeno não deve ser compreendido como limitação, mas como uma ferramenta teórica que amplia o repertório criativo. Ao entender que o estranho, o bizarro e o familiar podem coexistir e se complementar, o designer é capaz de elaborar personagens que transitam entre diferentes atmosferas emocionais. A liberdade de manipular e subverter conceitos demonstra que a criação artística não é um campo binário, mas um espectro contínuo, no qual cada escolha visual carrega um potencial interpretativo próprio.

3. ANÁLISE DE CASOS

3.1 Personagens que caíram no vale da estranheza

No contexto digital contemporâneo, há diversos casos de criações visuais que ilustram como o Vale da Estranheza pode gerar reações intensas de fascínio, medo ou repulsa no público. Um exemplo frequentemente citado é o vídeo viral nomeado “*I Feel Fantastic*” — uma mulher

robô cantando, divulgada inicialmente no início dos anos 2000. A escassez de informações concretas sobre a origem da animação, aliada à aparência mecânica e expressões fixas da boneca, gerou um clima de mistério e desconforto, levando muitas pessoas a reinterpretarem o vídeo como algo assustador ou sinistro, mesmo que a intenção original pudesse não ser horror (PETERS, 2015).



Ilustração 14 Imagem do vídeo “I Fell Fantastic” postado na internet em 2004 pelo artista John Bergeron.

Outro exemplo é a artista australiana Patricia Piccinini, cujo trabalho desafia as categorias convencionais de *design* e biologia. Suas esculturas hiper-realistas de silício, que frequentemente representam criaturas híbridas, deliberadamente se posicionam no limite do *Uncanny Valley*, mas com uma intenção contrária à simples repulsão. A lógica por trás de sua obra não é o choque, mas sim a provocação da empatia (SIMÕES, 2021). Ao conferir expressões e posturas de afeto e vulnerabilidade a seres bizarros e geneticamente modificados, Piccinini força o observador a questionar as próprias noções de beleza, humanidade e aceitação do "outro", usando a estranheza como uma ferramenta para o debate ético e social sobre a biotecnologia e a evolução.



Ilustração 15 Escultura de Patricia Piccinini intitulada “The Young Family” (2002)

Em termos de recepção popular, esses exemplos mostram que o Vale da Estranheza transcende o campo acadêmico e se insere nas dinâmicas de cultura digital: a viralização de vídeos, a recontextualização de obras (por exemplo, como “terror” por parte do público) e a apropriação de figuras visuais para gerar medo ou fascínio indicam que o efeito não depende da intenção original — mas da interpretação e sensibilidade de quem consome.

Portanto, ao analisar criações contemporâneas (personagens, animações, ambientes, vídeos) que geram reações intensas e ambíguas, percebe-se que o Vale da Estranheza funciona como um mecanismo perceptivo e cultural: ele pode emergir mesmo sem o uso deliberado de horror, e revelar tensões entre forma, intenção e recepção estética.

3.2 Personagens opostos ao vale da estranheza

Enquanto algumas criações visuais provocam desconforto por se aproximarem demais da aparência humana, outras seguem na direção oposta, adotando uma estética intencionalmente estilizada, simplificada e distante do realismo. Esse conjunto de escolhas visuais está associado ao que Sianne Ngai (2012) denomina estética do *cute*, caracterizada por formas arredondadas, proporções infantis, textura suave e expressividade exagerada — elementos que evocam

vulnerabilidade e despertam empatia. A autora argumenta que o “fofo” opera como uma categoria afetiva, projetando no objeto características que demandam cuidado ou proteção.

No design de personagens, esse afastamento do realismo funciona como uma estratégia eficaz para evitar o Vale da Estranheza. Conforme aponta Tinwell (2014), quanto mais estilizado um personagem é, menor a expectativa do observador em relação ao comportamento humano realista, reduzindo significativamente as chances de desencadear estranhamento. Essa lógica explica por que personagens como o chamado *Baby Yoda*, da série *The Mandalorian* (2019), conquistaram ampla aceitação: suas proporções ampliadas, olhos grandes e expressões simplificadas dialogam diretamente com o que Konrad Lorenz (1943) chamou de *Kindchenschema* — o “esquema infantil”, um conjunto de características que ativa instintos humanos de cuidado e empatia.



Ilustração 16 Personagem Grogu, popularmente conhecido como *Baby Yoda* da série *The Mandalorian* (2019)

Assim, ao considerar personagens que fazem sucesso por sua aparência “fofa”, percebe-se que o distanciamento do realismo não reduz profundidade artística; pelo contrário, pode ampliar o potencial comunicativo. Essa estética demonstra que não é necessário replicar o humano com precisão para produzir envolvimento emocional — muitas vezes, é justamente a simplificação formal que garante a eficácia afetiva.

4. O PROJETO

4.1 Introdução e conceitos

A Proposição Projetual materializa a discussão teórica estabelecida nos capítulos anteriores, especialmente a dinâmica de repulsa e atração desencadeada pelo Vale da Estranheza. O trabalho consiste em um pré-projeto de *Artbook* focado no design de personagem.

Antes de mais nada, o que é um *Artbook*? É uma publicação que reúne imagens, estudos visuais, pinturas, ilustrações e processos criativos relacionados a uma obra, projeto ou universo ficcional, funcionando como um registro artístico e documental da produção. Esse tipo de livro costuma apresentar desde esboços iniciais, as chamadas artes de conceito (*concept art*), até composições finais, permitindo ao leitor compreender as escolhas estéticas, temáticas e técnicas envolvidas no desenvolvimento visual (EDWARDS, 2016).



Ilustração 17 “WolfWalkers Artbook”

Importante também destacar a diferença entre a Arte de Conceito (*Concept Art*) do movimento artístico do século XX conhecido como Arte Conceitual (*Conceptual Art*). A Arte Conceitual prioriza a ideia ou o conceito sobre a estética, sendo o objeto material secundário à proposta teórica, su objetivo é filosófico, desafiando a própria definição de arte. Por outro lado, a Arte de Conceito é uma disciplina de design com função prática e comercial, essencialmente utilizada na fase de pré-produção de indústrias de mídia (cinema, *games*, animação). Seu propósito é a visualização: criar *designs* e *looks* para personagens, cenários e objetos que serão,

em última instância, produzidos e consumidos pelo público. O trabalho do artista de conceito (*concept artist*) é, portanto, uma etapa funcional e direcionada à produção de uma obra final.

4.2 Caracterização dos protagonistas

4.2.1 A Garotinha

A primeira protagonista, batizada de Arabella, foi concebida para atuar no ponto ideal de afinidade (*Sweet Spot*), posicionando-se no extremo oposto do Vale da Estranheza. Sua inspiração em personagens de alta popularidade e apelo emocional, como Anya (*Spy x Family*) e Ponyo (*Ponyo*), demonstra a busca por um *design* universalmente cativante. A estratégia central reside na aplicação intensa de elementos de Neotenia, que são características físicas juvenis mantidas ou amplificadas como uma cabeça grande em relação ao corpo e membros curtos (LORENZ, 1974).



Ilustração 18 Personagens Sousuke, à esquerda, e Ponyo, à direita do filme Ponyo (2010) do Studio Ghibli

Os olhos grandes e a expressão constantemente inocente de Arabella maximizam a aparência de vulnerabilidade e dependência, atributos que biologicamente ativam o afeto. Além disso, o uso exclusivo de vestidos e roupas bufantes contribui semioticamente para a percepção de fragilidade e delicadeza. Esses volumes e texturas suaves criam um signo icônico de "fofura", pois removem qualquer sugestão de angularidade ou ameaça, estabelecendo a personagem como um vetor puro de carisma e segurança visual para o público.



Ilustração 20 Arte por usuário do Tumblr “*deadwolfonfire*” *Groteska* (2022)

A principal fonte de estranheza reside na combinação de elementos contraditórios: o corpo é coberto por pelo, mas dele emergem braços e pernas de aparência explicitamente humana. Essa justaposição do familiar com o não-humano insere a criatura diretamente no território esperado, pois viola as expectativas de categoria biológica. O elemento clássico de ameaça é mantido nas unhas e garras afiadas, servindo como um contraponto visual à sua função protetora dentro da narrativa projetual.

A comunicação de Mr. Midnight é deliberadamente perturbadora: seu longo pescoço culmina em uma máscara de porcelana que muda fora de câmera. Estas máscaras, inspirada em conceitos como a figura de Koh (*Avatar*), é uma barreira semiótica. Ao invés de transmitir as emoções da criatura, a expressão fixa ou contextualmente incongruente da máscara amplifica o mistério e a sensação de que há algo "escondido" ou reprimido em sua verdadeira face, além da óbvia falta de expressões.



Ilustração 21 Modelagem 3D do personagem Koh por Jerad S. Marantz para a série “Avatar: O Último Mestre do Ar” da *Netflix*

Por fim, seu tamanho imponente e a postura frequentemente agachada ou nas quatro "patas" resolvem o problema de enquadramento visual, mas também intensificam o contraste com a pequena Arabella. Essa postura demonstra uma natureza inumana, mas a necessidade de se acomodar ao lado da garota é a primeira indicação visual do Grotesco Simpático, preparando o terreno para a empatia (MACGILLIVRAY, 2018).



Ilustração 22 Autoria própria

4.3 O Contraste de Afinidade e a Modulação da Repulsa

A relação dual entre Arabella e Mr. Midnight serve como o laboratório projetual deste TCC, cujo principal objetivo é demonstrar a utilidade prática da teoria do Vale da Estranheza como ferramenta consciente do designer. A inspiração em dinâmicas de figuras inumanas e crianças, vistas em obras como *A Menina do Outro Lado* (2015) e *Monstros S.A.* (2001), estabelece um precedente estético para a subversão da repulsa.



Ilustração 23 Capa do capítulo 6 de “A menina do outro lado” (2015)

A essência da proposta reside na modulação da resposta emocional do público. Enquanto Mr. Midnight, isolado, é um signo icônico da estranheza, a presença de Arabella, vetor de carisma e segurança visual, funciona como uma âncora de afinidade. A representação da sua relação familiar força o público a reinterpretar a criatura. O espectador é levado a sentir empatia, transformando o medo e o desconforto em aceitação e conforto no bizarro.

4.4 Desenhos, escrita e diagramação

A obra apresenta elementos de terror de forma explícita, ainda que mantenha uma relação amistosa entre os personagens. Inicialmente, o público-alvo previsto seria o jovem-adulto, uma vez que a narrativa aborda temas de maior maturidade. No entanto, considerando o crescimento do interesse pelo gênero de terror entre adolescentes e a ausência de imagens excessivamente gráficas ou violentas, o público pode ser ampliado para jovens a partir de 13 anos (CARROLL, 1999).

Como um *artbook* é constituído pela compilação dos desenhos produzidos desde as fases iniciais de desenvolvimento, os primeiros croquis tornam-se parte fundamental do material final. Assim, elaborei uma série de experimentações visuais a partir das referências previamente reunidas, até alcançar uma quantidade satisfatória de estudos para cada personagem, além da composição destinada à capa do livro.

O volume textual de um *artbook* pode variar significativamente. Minhas principais inspirações foram *A Arte de Spider-Verse* e *The Art of Elden Ring*. Enquanto o primeiro dedica páginas inteiras a textos explicativos (SONY PICTURES, 2018), o segundo apresenta uma abordagem predominantemente visual, com mínima presença de textos (MIYAZAKI; FROM SOFTWARE, 2022). Diante dessas referências e considerando que não desenvolvi uma narrativa profundamente complexa para os personagens, optei por um formato intermediário entre ambos.



Ilustração 24 Duas páginas do livro “Spider-Man: Across the Spider-Verse: The Art of the Film” (2023)

Com os rascunhos finalizados, passei à etapa de diagramação no *Adobe InDesign*. O resultado final compreende seis páginas internas, além da capa e contracapa. A paleta de cores adotada no projeto combina tons terrosos e neutros que reforçam a atmosfera acolhedora e levemente nostálgica proposta para o *artbook*. As cinco cores selecionados — #4C2D2B, #2B2A2A, #B3A386, #C6BAA5, #E6D8C0 — criam uma transição suave entre o escuro e o claro, evocando referências de diários antigos, papéis envelhecidos e impressões tradicionais. Isso também me levou à escolha de usar texturas de papel e decorações de escrita com uma tipografia de letra cursiva.



Ilustração 25 Autoria própria; Paleta de cores.

Já a organização visual das imagens segue características recorrentes nos *artbooks* utilizados como referência, especialmente *Art of Arcane* (FORTICHE PRODUCTION; RIOT GAMES, 2021).

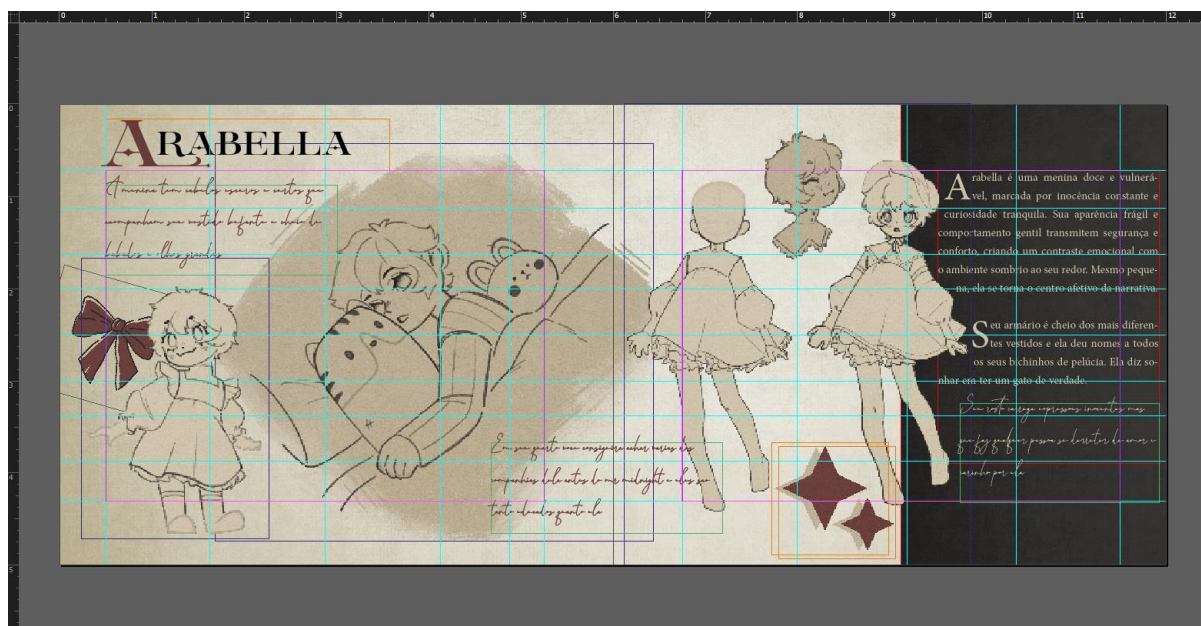


Ilustração 26 Autoria Própria; InDesign

4.5 Impressão e público-alvo

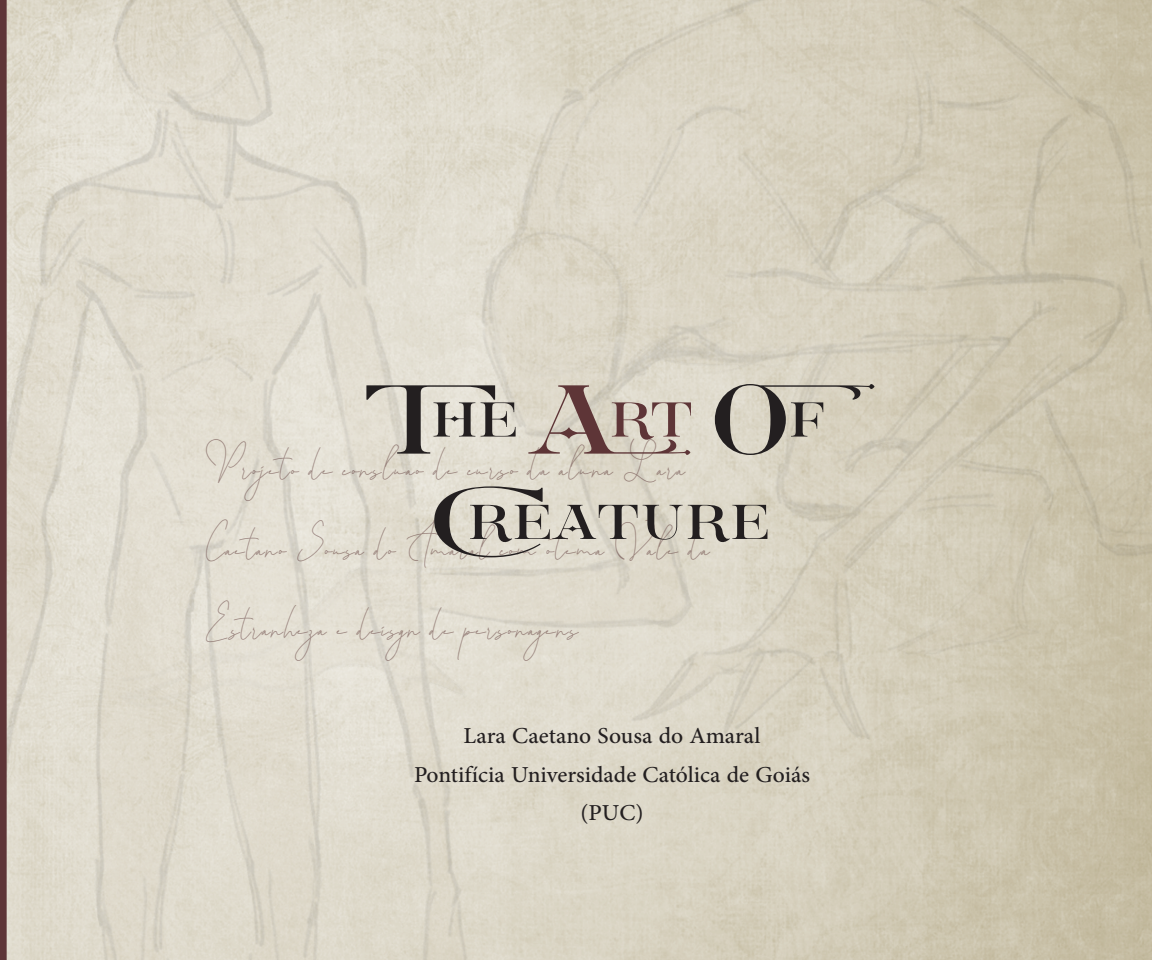
Caso o *artbook* seja produzido futuramente, recomenda-se uma impressão profissional em capa dura, utilizando cartonado de 2,5 a 3 mm com laminação fosca e possibilidade de verniz localizado, garantindo durabilidade e um bom acabamento. O miolo pode ser impresso em papel couchê fosco entre 170 e 200 g/m², no formato 250 mm de altura por 300 mm de largura, com impressão colorida 4x4 em CMYK e imagens a 300 DPI, assegurando alta fidelidade cromática e resistência ao manuseio. A encadernação em lombada quadrada, com cola PUR ou costura, contribui para a longevidade do volume e reforça o padrão editorial adotado em livros de arte.

Em relação à pós-impressão e publicação; embora incorpore elementos de terror de maneira explícita, a obra estabelece uma dinâmica amistosa entre os personagens, o que suaviza a carga temática. Inicialmente, o material se direcionaria ao público jovem-adulto, dado que aborda questões mais complexas e maduras. Contudo, considerando o aumento do interesse pelo gênero entre adolescentes e a ausência de conteúdo gráfico ou violência exacerbada, o público-alvo pode ser ampliado para incluir jovens a partir de 13 anos.

Lara Caetano Sousa do Amaral

THE ART OF CREATURE





THE ART OF *Projeto de conclusão de curso da aluna Lara Caetano Sousa do Amaral com o tema Vale da Estranheza e design de personagens* CREATURE

Lara Caetano Sousa do Amaral
Pontifícia Universidade Católica de Goiás
(PUC)

ARABELLA

A menina tem cabelos escuros e curtos que acompanham seu vestido bufante e cheio de babados e olhos grandes.



Em seu quarto você conseguiria achar várias das companhias dela antes do our midnight e eles são tanto educados quanto ela



Arabella é uma menina doce e vulnerável, marcada por inocência constante e curiosidade tranquila. Sua aparência frágil e comportamento gentil transmitem segurança e conforto, criando um contraste emocional com o ambiente sombrio ao seu redor. Mesmo pequena, ela se torna o centro afetivo da narrativa.

Seu armário é cheio dos mais diferentes vestidos e ela deu nomes a todos os seus bichinhos de pelúcia. Ela diz sonhar em ter um gato de verdade.

Seu rosto carrega expressões inocentes mas que faz qualquer pessoa se derreter de amor e carinho por ela



MR. MIDNIGHT

Uma criatura imponente e ambígua, cujos traços humanos misturados ao animal evocam estranheza imediata. Seu corpo coberto de pelos contrasta com membros humanos, enquanto a máscara de porcelana oculta emoções e reforça seu mistério. Apesar da aparência ameaçadora, sua postura protetora revela um afeto silencioso e profundo.

Seu nome foi escolhido pela própria Arabella, que uma vez entendeu que seu amigo costumava chegar assim que o relógio batia meia-noite.



Move-se de forma inquietante, ora agachado, ora apoiado nas quatro patas, revelando sua natureza inumana. Seu pescoço longo e a máscara que muda fora de cena criam tensão constante, o que será que ele tanto esconde?

Caso fique de como um humano pode chegar por volta de três metros de altura. Mr. midnight não demorou muito tempo para perceber que ficar agachado aproximava-o mais de Arabella.

Ouvi dizer que ele usa ternos quando Arabella a ir a cidade comprar novas pelúcias de ursinho

Sera que uma criatura que vive com o rosto escondido por uma máscara se alimenta

CONCLUSÃO

Este trabalho analisou como determinadas escolhas visuais influenciam a forma como personagens são percebidos, especialmente quando se aproximam ou se afastam da figura humana. A partir de referências da psicologia, da semiótica e de teorias estéticas, foi possível compreender que certos aspectos formais podem despertar empatia imediata, enquanto outros provocam inquietação, não como falhas, mas como respostas naturais da percepção.

A discussão mostrou que essa zona de estranhamento não se limita à robótica ou ao realismo digital; ela também dialoga com categorias como o grotesco, o estranho e o simbólico. Ao observar casos em que essa sensação surge de forma intencional ou acidental, foi possível perceber como ela participa da construção de atmosferas narrativas e contribui para a expressividade dos personagens.

O projeto apresentado sintetiza esses conceitos por meio da criação de dois protagonistas com propostas distintas. Enquanto Arabella foi construída com foco na suavidade e no apelo emocional, Mr. Midnight explora uma estética mais ambígua. A convivência entre ambos evidencia como contrastes visuais modulam interpretações e constroem diferentes camadas de significado. O artbook, mesmo em versão preliminar, demonstra como estudos, composições e escolhas de diagramação fortalecem essa relação.

A partir do que foi desenvolvido, este estudo abre caminhos para a expansão completa do livro, com a criação de ilustrações finalizadas, aprofundamento da história dos personagens e novas experimentações de layout e narrativa visual. Desdobramentos futuros também podem incluir entrevistas, testes de percepção e análises comparativas, permitindo investigar de forma mais ampla como diferentes públicos respondem às escolhas estéticas propostas.

De modo geral, o trabalho evidencia que compreender como construímos significado por meio da forma amplia as possibilidades criativas do design de personagens. Explorar tanto o familiar quanto o incomum torna-se uma estratégia expressiva potente, desde que orientada pelos objetivos narrativos da obra.

REFERÊNCIAS

AUGUSTO JUNIOR, S. N. **A teoria do vale da estranheza aplicada à ciências da comunicação**: um estudo sobre os personagens de marca a partir de uma abordagem cognitivista. 2017. Dissertação (Mestrado em Ciências da Comunicação) – Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2017. Disponível em: <https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27153/tde-05092017-095727/>. Acesso em: 28 nov. 2025.

BAKHTIN, M. **A cultura popular na Idade Média e no Renascimento**: o contexto de François Rabelais. 2. ed. São Paulo: Hucitec; Editora da Universidade de Brasília, 1987.

BARTHES, R. **A câmara clara**: nota sobre a fotografia. Tradução Julio Castañon Guimarães. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1982.

BRUNI, J. The Aesthetics of Ambiguous Monsters: The Uncanny in Digital Horror Games. **Journal of Gaming & Virtual Worlds**, Bristol, v. 8, n. 1, p. 19-35, 2016.

CARROLL, N. **A filosofia do terror ou paradoxos do coração**. Tradução de Márcio Seligmann-Silva. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1999.

CHEETHAM, M.; SUTER, P.; JÄNCKE, L. **The human-likeness dimension of the “uncanny valley hypothesis”: behavioral and functional MRI findings**. *Frontiers in Human Neuroscience*, v. 5, p. 126, 2011.

ECO, U. **História da feiura**. Organizado por Umberto Eco. Tradução de Eliana Aguiar. Rio de Janeiro: Record, 2007.

EDWARDS, S. **Concept Art: The Essential Guide**. London: Thames & Hudson, 2016.

FONSECA, Lucas Teixeira da. **O Vale da Estranheza e a Criação de Vínculo Emocional no Design de Personagens 3D**. 2024. 80 f. Monografia (Graduação em Design Gráfico) - Universidade Federal do Sul, Porto Alegre, 2024.

FORTICHE PRODUCTION; RIOT GAMES. **The Art of Arcane**. Riot Games, 2021.

FREUD, S. **O infamiliar (Das Unheimliche)**: edição comemorativa 1919-2019. Tradução de Ernani Chaves e Maria Rita Salzano Moraes. São Paulo: Autêntica, 2019.

GOMBRICH, E. H. **A história da arte**. Tradução de Flávio Quintiliano. 16. ed. Rio de Janeiro: LTC, 2000.

HADJIKHANI, N.; KVERAGA, K.; NAIK, P.; AHLFORS, S. P. **Early (M170) activation of face-specific cortex by face-like objects**. *NeuroReport*, v. 20, n. 4, p. 403–407, 2009.

HOFER, M. et al. Creating the Uncanny: Aesthetic Perception of Humanoid Robots and Virtual Characters. **Frontiers in Robotics and AI**, Lausanne, v. 5, n. 32, p. 1-13, 2018.

JOLY, M. **Introdução à análise da imagem**. 8. ed. Campinas, SP: Papirus, 2007.

KAYSER, Wolfgang. **O grotesco: estudo sobre a conflitualidade na arte**. Tradução J. Guinsburg. 6. ed. São Paulo: Perspectiva, 2009.

KLEIN, D. A. The Contemporary Sympathetic Monster: Aesthetic Responses to Monstrosity and Empathy in Film. **Film Matters Magazine**, Long Island, v. 9, n. 3, p. 11-19, 2018.

KRISTEVA, J. **Poderes do horror**: ensaio sobre a abjeção. Tradução de Vera Ribeiro. Rio de Janeiro: Rocco, 1982.

LORENZ, K. **A agressão: uma história natural do mal**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1995.

LORENZ, K. **Os oito pecados mortais do homem civilizado**. Tradução de Marina Colasanti. Rio de Janeiro: Editora Artenova, 1974.

LIU, J.; LI, J.; FENG, L.; LI, L.; TIAN, J.; LEE, K. **Seeing Jesus in toast: Neural and behavioral correlates of face pareidolia**. *Cortex*, v. 53, p. 60–77, 2014.

MACDORMAN, K. F. Subjective ratings of robot video clips for human likeness, familiarity, and eeriness: An exploration of the uncanny valley. In: **Proceedings of the XXVIII Annual Conference of the Cognitive Science Society**. Vancouver, 2006. p. 1-6.

MACDORMAN, K. F.; ISHIGURO, H. The uncanny valley as a confluence of unhuman and not-quite-human perception. In: **Humanoid Robots, 2006 6th IEEE-RAS International Conference on**. IEEE, 2006. p. 603-608.

MACGILLIVRAY, J. Sympathetic Monsters: The Evolution of Creature Design in Film. **Journal of Film and Video**, Urbana, v. 70, n. 4, p. 32-47, 2018.

MIYAZAKI, H.; FROM SOFTWARE. **The Art of Elden Ring**. Future Press, 2022. v. 1.

MORI, M. The Uncanny Valley. Tradução de Karl F. MacDorman e Norri Kageki. **IEEE Robotics & Automation Magazine**, [s.l.], v. 19, n. 2, p. 98–100, 2012. (Artigo original de 1970).

NGAI, S. **Our Aesthetic Categories: Zany, Cute, Interesting**. Cambridge, MA: Harvard University Press, 2012.

PEIRCE, C. S. **Semiótica**. Tradução José Teixeira Coelho Netto. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 1998.

PETERS, M. C. J. The uncanny valley in the media: exploring its effect on audiences in fictional horror. **Journal of Media Psychology**, v. 27, n. 4, p. 195-207, 2015.

PINEDO, I. **Recreational Terror: Women and the Pleasures of Horror Film Viewing**. New York: State University of New York Press, 1997.

SANTAELLA, L. **O que é semiótica**. São Paulo: Brasiliense, 2012.

SASAKI, K.; IHAYA, K.; YAMADA, Y. **Avoidance of Novelty Contributes to the Uncanny Valley**. *Frontiers in Psychology*, v. 8, art. 1792, 2017.

SIMÕES, L. A. S. **O Belo no estranho: Patricia Piccinini e o Pós-Humanismo**. 2021. Dissertação (Mestrado em Artes Visuais) – Escola de Belas Artes, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2021.

SKAL, D. J. **The Monster Show: A Cultural History of Horror**. New York: W. W. Norton & Company, 1993.

SONY PICTURES. **The Art of Spider-Man: Into the Spider-Verse**. San Rafael, CA: Insight Editions, 2018.

TINWELL, A. **The Uncanny Valley in Games and Animation**. Boca Raton, FL: CRC Press, 2014.

WANG, T. B.; CUNHA, C.; DE ANDRADE, L. E. F. O desenvolvimento de personagem em jogos: uma revisão do Vale da Estranheza. In: **SBGames 2015 - XV Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital**. Teresina, 2015. p. 110-119.

RESOLUÇÃO nº 038/2020 – CEPE

ANEXO I

APÊNDICE ao TCC

Termo de autorização de publicação de produção acadêmica

O estudante Lara Caetano Sousa do Amaral do Curso de Design matrícula 20221004200025, telefone: 62983231880 e-mail laraamaral0578@gmail.com, na qualidade de titular dos direitos autorais, em consonância com a Lei nº 9.610/98 (Lei dos Direitos do Autor), autoriza a Pontifícia Universidade Católica de Goiás (PUC Goiás) a disponibilizar o Trabalho de Conclusão de Curso intitulado Aplicação do Estudo do Vale da Estranheza na criação de Personagens e no Desenvolvimento de um Artbook, gratuitamente, sem ressarcimento dos direitos autorais, por 5 (cinco) anos, conforme permissões do documento, em meio eletrônico, na rede mundial de computadores, no formato especificado (Texto(PDF); Imagem (GIF ou JPEG); Som (WAVE, MPEG, AIFF, SND); Vídeo (MPEG, MWV, AVI, QT); outros, específicos da área; para fins de leitura e/ou impressão pela internet, a título de divulgação da produção científica gerada nos cursos de graduação da PUC Goiás.

Goiânia, 30 de setembro de 2025.

Documento assinado digitalmente
 **LARA CAETANO SOUSA DO AMARAL**
Data: 15/12/2025 19:28:54 -0300
Verifique em <https://validar.br.gov.br>

Assinatura do autor: _____

Nome completo do autor: Lara Caetano Sousa do Amaral

Assinatura do professor-orientador: _____

Nome completo do professor-orientador: Nancy de Melo Batista Pereira