

UNIVERSIDADE DE LISBOA  
FACULDADE DE BELAS-ARTES  
FACULDADE DE ARQUITETURA



**Materialização do medo:  
Livro-Híbrido da emoção do terror ao horror**

Catarina Isabel Alexandre de Oliveira

Trabalho de Projeto

Mestrado em Práticas Tipográficas e Editoriais Contemporâneas

Trabalho de Projeto orientado pelo Prof. Doutor Jorge dos Reis

2024

## DECLARAÇÃO DE AUTORIA

Eu Catarina Isabel Alexandre de Oliveira, declaro que o presente trabalho de projeto de mestrado intitulada “Materialização do medo: Livro-Híbrido da emoção do terror ao horror”, é o resultado da minha investigação pessoal e independente. O conteúdo é original e todas as fontes consultadas estão devidamente mencionadas na bibliografia ou outras listagens de fontes documentais, tal como todas as citações diretas ou indiretas têm devida indicação ao longo do trabalho segundo as normas académicas.

O Candidato

Lisboa, 30 de outubro de 2024

## RESUMO

Este projeto tem como objetivo investigar o conceito de livro híbrido e a sua capacidade de proporcionar experiências emocionais imersivas ao leitor, ou seja, procura-se aprofundar quais são estes métodos de concepção e do que se considera pertencer a este gênero de livro, nomeadamente a interação entre o leitor e o livro enquanto objeto.

Criando uma leitura não meramente mental, mas também visual, que pode ser promotora ou criadora de experiências emocionais. Assim, o livro é concebido como uma experiência imersiva, capaz de estabelecer uma ligação emocional mais profunda com o conteúdo narrativo.

Ao encontro deste enquadramento teórico, pretende-se concretizar na parte prática do projeto uma adaptação de uma obra literária já existente para o formato de livro híbrido, integrando narrativa e elementos gráficos. O objetivo é que o livro ofereça a oportunidade de interação, exigindo ao leitor tanto uma ação quanto um processamento e uma experiência, abordando a temática do terror, com enfoque no fascínio provocado pelo medo, explorado por meio da narrativa.

As emoções mais exploradas nesse gênero, o medo é uma das mais frequentes. As histórias de terror exercem um impacto significativo no imaginário dos leitores, ao mesmo tempo que provocam sensações simultâneas de pavor e atração.

Nesse contexto, a antologia do medo apresenta-se como uma abordagem pertinente, permitindo a reunião de diferentes autores e estilos que exploram o tema sob diversas perspectivas.

Através da experimentação com métodos narrativos e da sua aplicação ao livro híbrido, procura-se oferecer ao leitor uma experiência singular que difere da leitura convencional. Esta abordagem visa criar um ambiente imersivo, capaz de provocar reações emocionais intensas e sensações físicas, transformando o ato de ler numa vivência sensorial e emocionalmente envolvente.

Palavras-Chave:

Livro-Objeto; Livro-híbrido; Horror; Terror; Medo; Emoções;

## ABSTRACT

This project aims to investigate the concept of hybrid book and their ability to provide immersive emotional experiences to the reader; that is, it seeks to delve deeper into what these conception methods are and what is considered to belong to this genre of book, namely the interaction between the reader and the book as an object.

Creating a reading that is not merely mental but also visual, which can promote or create emotional experiences. Thus, the book is conceived as an immersive experience, capable of establishing a deeper emotional connection with the narrative content.

In line with this theoretical framework, the aim of the practical part of the project is to adapt an existing literary work to a hybrid book format, integrating narrative and graphic elements. The aim is for the book to offer the opportunity for interaction, requiring the reader to take action as well as process and experience, addressing the theme of terror, with a focus on the fascination caused by fear, explored through the narrative.

Of the emotions most explored in this genre, fear is one of the most frequent. Horror stories exert a significant impact on readers' imaginations while simultaneously eliciting feelings of dread and attraction. In this context, the anthology of fear presents itself as a pertinent approach, allowing the gathering of different authors and styles that explore the theme from different perspectives.

Through experimentation with narrative methods and their application to hybrid books, we seek to offer the reader a unique experience that differs from conventional reading. This approach aims to create an immersive environment, capable of provoking intense emotional reactions and physical sensations, transforming the act of reading into a sensory and emotionally engaging experience.

Keywords:

Book-Object; Hybrid Book; Horror; Terror; ; Fear; Emotion;

## DEDICATÓRIA

Dedico esta dissertação a todos os amantes do terror nas suas mais variadas formas artísticas. A todos aqueles que ao longo da história pegaram em medos e pesadelos; em ideias horripilantes e pensamentos sombrios, e deram-lhes uma nova vida, partilhando a sua visão com o mundo. Em especial aos autores a quem me inspirei a mergulhar neste universo aterrador, mas fascinante, onde a escuridão não apenas assusta, mas também revela verdades profundas e reflete a complexidade da condição humana. Que este projeto seja um tributo à coragem de encarar o desconhecido, e ao poder da arte de transformar o horrível e o grotesco numa forma de beleza artística e reflexão.

## AGRADECIMENTOS

Agradeço aos meus pais e a minha avó, pelo carinho e o apoio que sempre me deram, pela sua constante presença na minha vida e pelo incentivo durante a realização deste projeto.

Agradeço ao meu orientador, Dr. Jorge dos Reis, pela constante disponibilidade e disposição de me ajudar, ao seu entusiasmo contagiante ao longo do processo e pela seu interesse durante todo o trabalho.

A todos os meus amigos, agradeço o apoio e encorajamento, foram essências para me ajudaram a manter a sanidade ao longo deste ano. Em especial, à minha amiga, Sofia Afonso, por estar sempre disponível, seja pessoalmente ou por videochamada, pronta para ouvir-me nos momentos de crise e desabafo. A sua companhia, mesmo que fosse apenas para partilhar o silêncio das horas de trabalho ou para distrair a mente com uma boa conversa e risos, foram um pilar essencial nesta jornada.

Agradeço à minha psicóloga, Dr. Inês Henriques, por ter sido uma conselheira nos momentos em que os receios e medos tomavam conta de mim. Ao incansável incentivo e apoio no decorrer deste projeto, e por me ajudar a conciliá-lo com a minha vida pessoal, foram a principal razão pela qual consegui manter o foco e a paz de espírito durante todo o processo.

E por fim a todos aqueles que, direta ou indiretamente, me ajudaram a concluir esta dissertação. A todos aqueles que tiveram paciência comigo em momentos de tensão e empenho, e que me ajudaram a enfrentar os desafios deste percurso e a alcançar o que já conquistei na vida.

## ÍNDICE GERAL

III	Resumo	
IV	Abstrat	
V	Dedicatória	
VI	Agradecimentos	
VII	Acrónicos e Abreviaturas	
VII	Glossário	

<b>INTRODUÇÃO</b>	<b>9</b>
<b>Motivação</b>	10
<b>Problemática</b>	11
<b>Objeto de Estudo</b>	12
<b>Pergunta de Partida</b>	12
<b>Metodologia</b>	13
<b>Estrutura</b>	14
<b>Estado da Arte</b>	14
<b>Modelo Teórico</b>	16
<b>Quadro Conceptual</b>	19
<b>1. ENTRE FORMATOS: A CRIAÇÃO DO LIVRO HÍBRIDO</b>	<b>22</b>
<b>1.1. Metodologias de concepção</b>	<b>23</b>
1.1.1. Métodos e normas de criação	23
1.1.2. Distinções	29
<b>1.2. Livro Híbrido, impresso e digital</b>	<b>30</b>
1.2.1. A importância da interação visual em livros híbridos	30
1.2.2. A fronteira do impresso e do digital	32
<b>1.3. Pesquisa Visual</b>	<b>34</b>

<b>2. LIVRO-OBJETO ENQUANTO CRIADOR DE EXPERIÊNCIA EMOCIONAL</b> .....	<b>42</b>
<b>2.1. Experiência emocional imersiva nos Livros Híbridos</b> .....	<b>42</b>
2.1.1. A Capacidade do Objeto de criar uma Experiência Emocional Imersiva .....	42
2.1.2. Intensificador de conexão ao Conteúdo.....	46
<b>2.2. Livros Híbridos e o terror</b> .....	<b>48</b>
2.2.1. A Promoção de Emoções e o Fascínio pelo Medo .....	49
<b>3. FASCÍNIO PELO MEDO</b> .....	<b>53</b>
<b>3.1. O macabro e o terror enquanto fonte de prazer</b> .....	<b>53</b>
<b>3.2. Construção do terror</b> .....	<b>57</b>
<b>4. OS CONTOS DE H.P. LOVECRAFT</b> .....	<b>62</b>
<b>4.1. Projeto/ Adaptação para o livro híbrido</b> .....	<b>66</b>
4.1.1. Estudo preliminar de construção .....	66
4.1.2. Redesign dos contos de Lovecraft em formato híbrido .....	68
<b>CONCLUSÃO</b> .....	<b>80</b>
<b>BIBLIOGRAFIA</b> .....	<b>82</b>
<b>APÊNDICES</b> .....	<b>86</b>
<b>Apêndice 1</b> .....	<b>87</b>
<b>ANEXOS</b> .....	<b>100</b>
<b>Anexo 1</b> .....	<b>101</b>
<b>Anexo 2</b> .....	<b>103</b>

## ACRÓNIMOS E ABREVIATURAS

**AR** – Realidade aumentada

**VR** – Realidade virtual

**PVC** – Policloreto de vinila

**T.L.** – Tradução Livre

## GLOSSARIO

**E-Books** – Abreviação de livro eletrónico; publicação de um livro disponibilizado em formato eletrónico.

**E-Readers** – Dispositivo eletrónico móvel concebido principalmente para a leitura de e-books e periódicos digitais.

**Guide Noir** – É um termo francês para “guia negro” ou “guia escuro”, que se refere a um estilo visual recorrente em temas sombrios e aterradores.

**Indizível** – Que não se pode exprimir por palavras; inexplicável.

**PVC** – É um termoplástico, que endurece com o frio e suaviza com o calor.

**Vicário** – Que substitui; que faz as vezes de outra pessoa ou coisa; substituto.

## ÍNDICE DE FIGURAS

**Figura 1.** Livro *Strange Case of Dr Jekyll and Mr Hyde* de Alberto Hernández (2009). Retirado de <https://www.yatzer.com/Dr-Jekyll-and-Mr-Hyde-a-hybrid-novel-by-Alberto-Hernandez/slideshow/2> . consultado em 19 de outubro de 2023

**Figura 2.** Páginas interiores do livro *Strange Case of Dr Jekyll and Mr Hyde* de Alberto Hernández (2009). Retirado de <https://www.yatzer.com/Dr-Jekyll-and-Mr-Hyde-a-hybrid-novel-by-Alberto-Hernandez/slideshow/2>. consultado em 19 de outubro de 2023

**Figura 3.** Páginas interiores do livro *Strange Case of Dr Jekyll and Mr Hyde* de Alberto Hernández (2009). Retirado de <https://www.yatzer.com/Dr-Jekyll-and-Mr-Hyde-a-hybrid-novel-by-Alberto-Hernandez/slideshow/2>. consultado em 19 de outubro de 2023

**Figura 4.** *Guide de la France Mystérieuse*, publicado por Tchou Paris, primeira edição, 1964. Tirado por Serge Kristy. Retirado de <https://designobserver.com/the-mysteries-of-francea-gothic-guidebook/>. Consultado em 15 de novembro de 2023

**Figura 5.** Abertura das divisórias do Livro. Letra A de Roman Cieslewicz, do Livro *Guide de la France Mystérieuse*, 1964. Tirado por Serge Kristy. Retirado de <https://designobserver.com/the-mysteries-of-francea-gothic-guidebook/>. Consultado em 15 de novembro de 2023

**Figura 6.** Entradas na secção A, do Livro *Guide de la France Mystérieuse*, 1964. Tirado por Serge Kristy. Retirado de <https://designobserver.com/the-mysteries-of-francea-gothic-guidebook/>. Consultado em 15 de novembro de 2023

**Figura 7.** Livro *S.* de Doug Dorst e J. J. Abrams, 2013. Retirado de <https://medium.com/estantario/resenha-s-o-navio-de-tese-de-j-j-abrams-e-doug-dorst-90c713648bd7>. Consultado em 7 de novembro de 2023

**Figura 8.** Livro *Sagmeister: Made You Look* de Stefan Sagmeister, 2009. Retirado de <https://angellydissertation.wordpress.com/2014/01/09/now-you-see-it-now-you-dont/>. Consultado em 5 de abril de 2024

**Figura 9.** Livro *Rolling Words, A Smokable SongBook* de Snoop Dogg, 2012. Retirado de <https://www.creativecatalyst.io/work/rollingwords>. Consultado em 11 de abril de 2024

**Figura 10.** Páginas interiores do livro *Rolling Words, A Smokable SongBook* de Snoop Dogg, 2012. Retirado de <https://www.creativecatalyst.io/work/rollingwords>. Consultado em 11 de abril de 2024

**Figura 11.** Livro *Composition* N°1 de Marc Saporta, 1962. Retirado de <https://www.wallpaper.com/lifestyle/composition-no-1-published-by-visual-editions>.

Consultado em 11 de abril de 2024

**Figura 12.** Interior da caixa do livro *Composition* N°1 de Marc Saporta, 1962. Retirado de <https://www.wallpaper.com/lifestyle/composition-no-1-published-by-visual-editions>.

Consultado em 11 de abril de 2024

**Figura 13.** Capa do livro *Rats in the Walls* de Lovecraft, versão de 2012. Retirado de <https://www.readandcobooks.co.uk/books/rats-in-walls-lovecraft/>. Consultado em 26 de julho de 2024

**Figura 14.** Capa do livro *Rats in the Walls* de Lovecraft, versão de 2015. Retirado de <https://www.dymocks.com.au/book/rats-in-the-walls-and-other-tales-by-h-p-lovecraft-9781847494153>. Consultado em 26 de julho de 2024

**Figura 15.** Capa do livro *The Outsider* de Lovecraft, versão para e-reader, 2018. Retirado de <https://www.amazon.com/Outsider-H-P-Lovecraft-ebook/dp/B07BK6PXQC>.

Consultado em 26 de julho de 2024

**Figura 16.** Capa do livro *The Outsider* de Lovecraft, versão de 2020. Retirado de <https://www.readandcobooks.co.uk/books/outsider-lovecraft/>. Consultado em 26 de julho de 2024

**Figura 17.** Livro *Worlds of H. P. Lovecraft, The Music of Erich Zann*, versão de 1993. Retirado de <https://www.amazon.com/H-P-Lovecraft-Music-Erich-Zann/dp/1942351585>.

Consultado em 26 de julho de 2024

**Figura 18.** Livro *Grandes Contos H. P. Lovecraft*, edição especial. Retirado de <https://www.infinitynerd.com.br/grandes-contos>. Consultado em 29 de julho de 2024

**Figura 19.** Capas dos livros de Lovecraft da década de 90. Retirado de <https://www.etsy.com/listing/1216745408/hp-lovecraft-vintage-paperback-books>.

Consultado em 20 de agosto de 2024

**Figura 20.** Coletânea de livros *The H.P. Lovecraft Collection*, edição especial de 2017.

Retirado de <https://www.amazon.com/H-P-Lovecraft-Collection-Slip-cased/dp/1784288608>. Consultado em 20 de agosto de 2024

**Figura 21.** Capa do livro *Os Contos Mais Horripilantes de Lovecraft*, versão portuguesa de 2018. Fonte própria.

**Figura 22.** Capa do livro híbrido, *A Gravura do livra na Casa*.

**Figura 23 a 28.** Páginas do miolo do livro híbrido, *A Gravura do livra na Casa*.

**Figura 29.** Capa do livro híbrido, *O Intruso*.

- Figura 30 a 34.** Páginas do miolo do livro híbrido, O Intruso.
- Figura 35.** Capa do livro híbrido, A música de Erich Zann.
- Figura 36 a 41.** Páginas do miolo do livro híbrido, A música de Erich Zann.
- Figura 42.** O contentor dos livros híbridos dos contos de Lovecraft.
- Figura 43.** Livros híbridos dos contos de Lovecraft fora do contentor.
- Figura 44 e 45.** Esboços, A Gravura do livra na Casa.
- Figura 46 a 51.** Páginas do miolo do livro híbrido, A Gravura do livra na Casa.
- Figura 52 e 53.** Esboços, O Intruso.
- Figura 54 a 59.** Páginas do miolo do livro híbrido, O Intruso.
- Figura 60 e 61.** Esboços, A música de Erich Zann.
- Figura 62 a 70.** Páginas do miolo do livro híbrido, A música de Erich Zann.
- Figura 71 e 72.** Esboços do contentor dos livros híbridos dos contos de Lovecraft.
- Figura 73 e 74.** Primeira maquete do contentor dos livros híbridos dos contos de Lovecraft.
- Figura 75.** Versão Final do contentor dos livros híbridos dos contos de Lovecraft.
- Figura 76.** Livro *My Favorite Thing is Monster*, por Emil Ferris. Retirado de <https://ppld.org/book-reviews/my-favorite-thing-monsters-vol-1>. Consultado em 12 de setembro de 2024
- Figura 77.** Páginas interiores do livro *My Favorite Thing is Monster*, por Emil Ferris. Retirado de <https://ppld.org/book-reviews/my-favorite-thing-monsters-vol-1>. Consultado em 12 de setembro de 2024
- Figura 78.** Página interior do livro *My Favorite Thing is Monster*, por Emil Ferris. Retirado de <https://ppld.org/book-reviews/my-favorite-thing-monsters-vol-1>. Consultado em 12 de setembro de 2024
- Figura 79.** Página interior do livro *My Favorite Thing is Monster*, por Emil Ferris. Retirado de <https://ppld.org/book-reviews/my-favorite-thing-monsters-vol-1>. Consultado em 12 de setembro de 2024
- Figura 80.** Página interior do livro *My Favorite Thing is Monster*, por Emil Ferris. Retirado de <https://ppld.org/book-reviews/my-favorite-thing-monsters-vol-1>. Consultado em 12 de setembro de 2024
- Figura 81.** Livro *Os Contos Mais Horripilantes de Lovecraft*, versão portuguesa de 2018. Retirado de <https://bandasdesenhadas.com/2019/01/20/h-p-lovecraft-por-22-artistas-nacionais/>. Consultado em 19 de outubro de 2024

## Introdução

No universo literário contemporâneo, observa-se uma busca contínua pela inovação e reinvenção das formas narrativas. Nesse contexto, surge o conceito de livros híbridos como uma proposta que visa ultrapassar as fronteiras tradicionais da leitura, introduzindo o leitor numa experiência emocional e imersiva. Este projeto, centrado na criação de narrativas que combinam texto e imagem, propõe não apenas a transmissão de uma história, mas o envolvimento profundo e sensorial do leitor.

No centro desta abordagem encontra-se a exploração do medo enquanto emoção primária, capaz de, quando estrategicamente explorada, proporcionar uma vivência intensa e singular. O gênero do terror, pela sua capacidade de provocar simultaneamente fascínio e inquietação, constitui o fio condutor desta proposta narrativa. Pretende-se que o medo se manifeste não apenas no plano textual, mas também através da articulação com elementos visuais, formando uma composição emocional complexa.

A proposta ultrapassa a simples integração de recursos narrativos e visuais. A intenção deste projeto é transformar o ato de leitura numa experiência interativa, exigindo do leitor não apenas reflexões mentais, mas também ações e participação ativa na trama. Procura-se, assim, fomentar uma leitura que não se limite à fruição passiva, mas que convide à imersão e ao envolvimento direto com a narrativa.

A construção do medo, como elemento central, é abordada através da conjugação de diversos métodos narrativos que exploram as múltiplas facetas do terror. Ao reunir diferentes estilos e perspectivas, o projeto apresenta uma composição multifacetada, onde os medos se entrelaçam em sequências que se distinguem pela sua singularidade e intensidade. Este processo visa não apenas que se conte uma história, mas também provoca as convenções da construção da narrativa para proporcionar aos leitores uma experiência literária que ultrapassa o plano verbal para atingir o emocional.

Deste modo, propõe explorar novas possibilidades na experiência de leitura, onde as histórias não são apenas contadas, mas sentidas. Onde as fronteiras entre leitor e personagem esbatem-se, permitindo uma imersão profunda e sensorial.

Assim, este projeto não tenta apenas explorar uma forma narrativa, mas contribuir para a reflexão da própria experiência de leitura no contexto do gênero literário do terror.

## Motivação

O interesse por este tema resulta da convergência de diversos fatores, entre os quais se destacam dois particularmente relevantes. O primeiro está relacionado com a obra *My Favorite Thing is Monsters*, de Emil Ferris, que se destaca não apenas pela sua temática centrada no universo do terror, mas também pela forma como articula texto e imagem. Ferris constrói uma narrativa híbrida que se situa entre a banda desenhada e a novela gráfica, rompendo as fronteiras convencionais entre géneros e criando um estilo artístico e narrativo capaz de envolver o leitor de forma imersiva.

O segundo fator surgiu durante uma pesquisa anterior, na qual foi identificado um conceito pertinente sobre o que pode ser considerado um livro híbrido. Conforme definido por Cláudia Ferreira:

Um livro híbrido é a junção do seu conteúdo narrativo com elementos gráficos (imagens, recortes, ilustrações, tipografias, entre outros) criando uma forma de leitura que não é meramente mental, mas também visual, incentivando o leitor a interagir de outra forma com o livro, fazendo com que tenha a oportunidade de conhecer mais sobre a sua narrativa de uma forma interativa, exigindo ações do leitor e também para ser manuseado e vivenciado.”

— Cláudia Ferreira (2017, pág.21)

A partir desta combinação de influências surgiu a proposta de explorar novas formas narrativas que procurem transformar a leitura numa experiência mais envolvente e interativa. No mundo literário, ser *inovador* é procurar criar uma ligação emocional entre o leitor e o texto. O livro híbrido, ao integrar elementos visuais e textuais, possibilita uma oportunidade para alcançar esse objetivo, que é particularmente apropriado quando aplicado ao género do terror, onde emoções como o medo e o fascínio se manifestam de forma intensa e complementar.

Dessa forma, possibilita a exploração de novas formas de contar histórias, mas também encoraja o envolvimento ativo do leitor, convidando-o a participar na construção simbólica do medo e a experienciar a narrativa de forma sensorial. Ao explorar-se o terror como uma emoção primária e a sua capacidade de desencadear experiências emocionais é uma das

principais razões deste trabalho. Há, portanto, um incentivo para adaptar obras literárias já existentes a este novo formato híbrido, oferecendo ao leitor uma experiência simultaneamente desafiante, imersiva e emocionalmente marcante, capaz de criar um vínculo mais profundo com o universo narrativo proposto.

## **Problemática**

Ao adotar a proposta do livro híbrido e a fusão entre narrativa textual e elementos visuais com o objetivo de criar uma experiência emocional imersiva, emergem diversos desafios e reflexões cruciais. A interseção entre literatura e narrativa gráfica, particularmente quando associada à temática do terror, não apenas desafia as convenções narrativas tradicionais, como também suscita reflexões que poderão contribuir para a redefinição da própria natureza da narrativa contemporânea.

Assim, podem aparecer problemas/desafios como:

- **Nas Fronteiras da Narrativa:** Como equilibrar a complexa relação entre texto e imagem para enriquecer a narrativa sem que um supere o outro?
- **Participação do leitor:** Ao procurar uma leitura mais interativa, como garantir que a participação ativa do leitor não comprometa a coesão da narrativa? Como podemos criar um equilíbrio que permita aos leitores influenciar o enredo sem sacrificar a visão artística do autor?
- **Sobre o impacto emocional:** A proposta de explorar o medo como emoção central levanta a questão de como construir um terror eficaz através da combinação de texto e imagem. Como garantir que a experiência seja verdadeiramente envolvente, provocando uma resposta emocional real e não apenas uma sobreposição de elementos visuais superficialmente assustadores?
- **Aceitação Pública:** Como o público aceitará esta abordagem inovadora?

Estas problematizações delineiam não apenas os desafios operacionais do projeto, mas também desencadeiam reflexões mais amplas sobre a evolução dos modos narrativos, a convergência entre diferentes linguagens artísticas e a predisposição do público para acolher propostas literárias inovadoras. O caminho para o sucesso nesta tarefa envolve não

apenas soluções técnicas para estes problemas, mas também uma compreensão crítica e aprofundada da relação entre forma e função no âmbito da narrativa híbrida.

### **Objeto de Estudo**

O presente estudo pretende investigar e aprofundar os métodos de conceção associados ao livro híbrido, bem como compreender os elementos que caracterizam e definem este género. Procura-se explorar as suas particularidades e de que forma estes objetos editoriais transcendem os formatos narrativos tradicionais, articulando texto e imagem de modo a ampliar as possibilidades de leitura.

A combinação de texto e elementos visuais permite a criação de uma interação entre o leitor e o objeto, criando uma leitura não meramente mental, mas também visual que pode ser promotora ou criadora de experiências emocionais, ou seja, o livro híbrido como um meio de imersão capaz de estabelecer conexões mais profundas com o conteúdo narrativo. Através desta mediação, é possível evocar sentimentos como tristeza, fascínio, repulsa ou inquietação, enriquecendo a experiência leitora.

Neste sentido, este estudo propõe-se a analisar o potencial dos livros híbridos para oferecer uma imersão narrativa plena, em que o leitor não apenas acede ao conteúdo, mas o vivencia de forma ativa, envolvente e emocionalmente intensa.

### **Pergunta de Partida**

Aprofundando-se no universo complexo dos livros híbridos, nas metodologias de conceção associadas a este formato e na sua função enquanto promotor de experiências emocionais — com especial incidência no género do terror, nomeadamente no fascínio pelo medo —, emerge uma questão central orientadora desta investigação:

Que estratégias e matrizes estéticas podem ser utilizadas no design de livros híbridos para criar medo e evocar emoções no género terror?

## Metodologia

Esta investigação tem uma metodologia intervencionista e qualitativa, estruturada em duas fases principais. Na fase inicial, o foco centra-se numa pesquisa teórica, sustentada por uma revisão bibliográfica abrangente. Esta análise contempla conceitos, metodologias e ferramentas fundamentais que constituem a base para o desenvolvimento da componente prática. Contribuições teóricas relevantes foram recolhidas a partir de autores como Ellen Lupton, Janet H. Murray, Scott McCloud, Alberto Hernandez, Alfred Hitchcock, H.P. Lovecraft e Noël Carrol.

A pesquisa teórica contempla duas vertentes interligadas: por um lado, a investigação sobre livros híbridos enquanto objetos narrativos que conjugam texto e imagem, com o objetivo de compreender a sua estrutura, funcionamento e capacidade de promover experiências emocionais por meio da leitura; por outro, uma análise das emoções associadas ao medo, explorando as fronteiras entre os conceitos de terror e horror, e as formas como estes são articulados esteticamente na narrativa.

A segunda fase da investigação centra-se na aplicação prática dos conceitos previamente estudados. Após uma análise cuidadosa de várias narrativas e possibilidades, optou-se por adaptar contos selecionados de H. P. Lovecraft — autor cuja obra ocupa um lugar singular no panorama do terror literário, sobretudo pela sua capacidade de construir atmosferas densas de medo cósmico e existencial. Lovecraft é reconhecido por evocar o terror através do desconhecido e do indizível, o que oferece amplas possibilidades para a experimentação formal no contexto do livro híbrido.

Nesta fase, o objetivo será adaptar esses contos de modo a explorar como o formato híbrido pode intensificar as emoções que a narrativa já provoca. Através da combinação de texto com elementos visuais e interativos, pretende-se transformar a leitura numa experiência sensorial e emocional mais profunda. Esta fase será orientada pelas estratégias narrativas e matrizes estéticas identificadas na etapa teórica, com o objetivo de conceber um livro que vá além da narração textual e envolva o leitor de forma imersiva e profunda na atmosfera de terror proposta.

## **Estrutura**

A estrutura deste projeto está dividida em quatro secções principais: "Entre formatos: A criação dos Livros Híbridos", "O Livro-Objeto enquanto Criador de Experiência Emocional", "O Fascínio pelo Medo" e "Os Contos de H.P. Lovecraft".

Na primeira secção, Livros Híbridos, explora-se o conceito deste género de livro, como estes funcionam, as suas metodologias de concepção, e como o digital e o impresso se relacionam e coexistem. Em O Livro-Objeto enquanto Criador de Experiência Emocional, examina-se como o livro-híbrido pode gerar uma resposta emocional no leitor, analisando o impacto das narrativas visuais e textuais na conexão entre o leitor e o objeto. Na secção O Fascínio pelo Medo, explora-se como o medo, pode ser uma fonte de prazer.

Investigam-se as estruturas narrativas que sustentam as histórias de terror e as suas variantes, bem como a forma que essas narrativas são construídas para provocar emoções intensas.

Por fim, em Os Contos de H.P. Lovecraft, analisa-se a obra do autor, desconstruindo a narrativa para entender a sua estrutura, temas e representatividade no género do terror, além de examinar adaptações existentes para identificar os principais elementos dos seus contos e as emoções que eles evocam.

## **Estado da Arte**

Partindo da definição proposta por Cláudia Ferreira (2017, pág.21), a forma de leitura híbrida subverte a passividade típica da leitura tradicional, tornando o simples ato de folhear as páginas numa experiência ativa e sensorial. Essa noção é apoiada por autores como Ellen Lupton (1998), que introduz o conceito de "designer como produtor", sublinhando o papel ativo do design gráfico na construção de significados culturais e estéticos. Nos livros híbridos, a integração entre design, ilustração e texto configura uma nova relação entre leitor e objeto, onde o suporte físico adquire importância equivalente ao conteúdo narrativo.

Embora exista concordância generalizada na bibliografia especializada quanto à definição deste género de livro, são evidentes algumas variações na forma como os autores abordam ou interpretam o conceito. Independentemente disso, é importante o trabalho que existe, bem como outras atividades e pequenas pesquisas, são fundamentais para um conhecimento mais aprofundado.

Destacando-se autores como Janet H. Murray na sua obra *Hamlet no Holodeck, o futuro da narrativa no ciberespaço* (2003); Marie-Laure Ryan em *Narrative as Virtual Reality* (2003); Jay David Bolter & Richard Grusin em *Remediation, Understanding New Media* (2000); Scott McCloud em *Understanding Comics, The Invisible Art* (1994); Will Eisner em *Graphic Storytelling and Visual Narrative* (2006); que contribuem não só para a abordagem do livro híbrido, mas também para a construção das narrativas. O papel do digital em relação aos livros; como a participação ativa é essencial para a experiência de leitura quanto objeto físico, utilizando manipulação para intensificar a sensação de imersão, tornando a leitura uma experiência verdadeiramente envolvente.

A partir desta revisão, foi possível reunir um conjunto sólido de referências teóricas que fundamentam os dois primeiros capítulos da presente investigação, oferecendo as bases necessárias para compreender a natureza, estrutura e potencial expressivo dos livros híbridos. As reflexões propostas por estes autores permitem delinear diretrizes fundamentais para a criação de narrativas que promovam uma relação ativa, sensorial e emocional entre leitor e obra.

Já para o capítulo três, a quantidade de informação nos últimos anos tornou-se tão extensa que acaba por dispersar e fora necessário desenvolver uma metodologia de recolha de informação específica entre obras literárias, artigos académicos e cinematográficos. O objetivo foi compreender a interseção entre o medo enquanto emoção estética e a sua função enquanto elemento estruturante da narrativa. Autores como Noël Carrol na sua obra literário *The Philosophy of horror or paradoxes of the Heart* (1990), Margee Kerr no livro *Scream, Chilling Adventures in the Science of Fear* (2015) e o artigo *The Enjoyment of Fear* (1949), escrito por Alfred Hitchcock para a revista *Good Housekeeping* são os pontos-chave para recolher a informação do conteúdo deste capítulo.

Outros contributos igualmente relevantes incluem Júlio França, nos artigos académicos *O medo como prazer estético: o insólito, o horror e o sublime nas narrativas ficcionais* (2011) e *A empatia nas estratégias narrativas do horror artístico; o caso Hitchcock* (2017); Lainister de Oliveira Esteves, no artigo académico. *As matrizes estéticas do horror literário* (2019); H.P. Lovecraft na obra *Supernatural Horror in Literature* (1927). Estes estudos oferecem uma base aprofundada para a compreensão das diferentes abordagens e matrizes estéticas do medo, bem como das múltiplas formas pelas quais o terror pode ser evocado nas narrativas literária e cinematográfica.

A articulação destes contributos permite uma análise mais densa e matizada das estratégias narrativas e visuais capazes de criar sensações de medo, desconforto ou fascínio. O medo é aqui explorado como uma poderosa ferramenta narrativa, capaz de estabelecer uma ligação emocional intensa entre o leitor e a obra.

Com este enquadramento teórico consolidado, o projeto avança para o quarto capítulo, onde os conceitos anteriormente explorados serão aplicados na prática através da adaptação de contos de H. P. Lovecraft para o formato híbrido.

## **Modelo Teórico**

A presente investigação parte do entendimento de que o livro híbrido se configura como uma obra que funde o conteúdo narrativo textual a elementos visuais — como imagens, ilustrações e recursos tipográficos — resultando numa leitura simultaneamente mental e visual. A essência desta tipologia reside na possibilidade de estabelecer uma interação ativa com o leitor, na qual este não apenas lê, mas também manipula e experiencia o objeto literário de forma tangível. O foco deste estudo está, assim, em compreender de que modo tais elementos transformam a leitura num processo imersivo e interativo, que transcende a linearidade e a passividade da narrativa tradicional.

Neste contexto, Ellen Lupton (1998), apresenta a noção de “designer como produtor”, segundo a qual o design gráfico não se reduz a um meio funcional ou neutro de comunicação, mas assume-se como um agente ativo na produção de significados culturais e estéticos. Assim, essa combinação entre design e texto no formato de livro híbrido cria uma

dinâmica entre livro/leitor, onde a materialidade do mesmo é tão relevante quanto a sua narrativa.

De modo convergente, Will Eisner (1996) sustenta que existem essencialmente duas formas de contar uma história: por meio de palavras ou imagens — sendo que, em muitos casos, a fusão de ambas resulta numa narrativa mais densa e eficaz. Segundo este:

Existem diferentes formas de contar uma história. A tecnologia fornece muitos veículos de transmissão, mas fundamentalmente existem apenas duas formas principais: palavras (oral ou escrita) ou imagens. Por vezes, os dois são combinados. (Will Eisner, 1996, pág.13, T.L.)<sup>1</sup>

Nesse contexto, o livro híbrido não apenas conta uma história, mas também convida o leitor a entrar numa experiência de imersão visual, onde o design é a parte que intrínseca a experiência.

Um dos pilares fundamentais do livro híbrido, sobretudo quando inserido no género do terror, é a sua capacidade de promover uma experiência emocional. Janet H. Murray (2003) define a imersão como a sensação de ser levado a um espaço totalmente diferente, comparando-a à experiência física de estar debaixo da água. A autora explica:

A experiência de ser transportado para um lugar primorosamente simulado é prazerosa em si mesma, independentemente do conteúdo da fantasia. Referimo-nos a essa experiência como imersão. "Imersão" é um termo metafórico derivado da experiência física de estar submerso na água. Buscamos de uma experiência psicologicamente imersiva a mesma impressão que obtemos num mergulho no oceano ou numa piscina: a sensação de estarmos envolvidos por uma realidade completamente estranha, tão diferente quanto a água e o ar, que se apodera de toda a nossa atenção, de todo o nosso sistema sensorial. (Janet H. Murray, 2003, pág. 102)

---

<sup>1</sup> “There are different ways of telling a story. Technology provides many vehicles of transmission, but fundamentally there are only two major ways: words (oral or written) or images. Sometimes the two are combined.” (Will Eisner, 1996, pág.13)<sup>1</sup>

Para Murray, a imersão é, assim, uma experiência psicologicamente envolvente, que captura a totalidade da atenção e dos sentidos do leitor.

No contexto do livro híbrido, essa participação ativa é essencial, pois o formato incentiva o leitor a interagir não apenas com o texto, mas também com os elementos visuais e físicos da obra. A interação com o livro como um objeto físico que requer manipulação – como a forma de virar páginas específicas, manipular ilustrações ou interagir com recortes – tudo contribui para uma leitura mais sensorial e envolvente.

A emoção do medo, central neste estudo, é analisada à luz da sua presença nas narrativas de terror. Margee Kerr (2015) discute como os media contemporâneos manipulam as respostas do público ao medo, especialmente ao explorarem ameaças distantes como se fossem iminentes:

Os meios de comunicação ávidos de telespectadores manipulam a nossa resposta ao medo e a incapacidade do nosso cérebro de distinguir ameaças “reais” dos terrores abstratos e anómalos em todo o mundo que aparecem em segundos nos nossos smartphones e TVs. Vivemos num mundo objetivamente mais seguro do que nunca, mas somos bombardeados com mensagens que provocam medo e preocupados com questões que provavelmente não nos afetarão e estão longe do nosso controlo. Estamos indiscutivelmente consumidos pelo medo. (Kerr, 2015, pág.19, T.L.)<sup>2</sup>

Mesmo num mundo mais seguro, as pessoas se sentem aterrorizadas por medos que muitas vezes não têm fundamento nenhum. A compreensão desta dinâmica é essencial para a construção de livros híbridos de terror, pois demonstra como o medo pode ser eficazmente induzido através de estímulos sensoriais que transcendem o texto, contribuindo para uma experiência emocionalmente mais densa.

Autores como as de Noël Carrol (1990) e Hitchcock (1949), debatem a maneira como o terror pode despertar um prazer estético e uma resposta emocional intensa. Hitchcock

---

<sup>2</sup> “Viewer-hungry news outlets manipulate our fear response and our brain’s inability to distinguish “real” threats from the abstract and anomalous terrors across the globe that appear within seconds on our smart phones and TVs. We live in an objectively safer world than ever before, but we’re bombarded with fear-triggering messages and worried about issues that likely won’t affect us and are far from our control. We are arguably consumed with fear.” (Kerr, 2015, pág.19)

(1949) explora o conceito do medo vicário, em que os espetadores experimentam o medo ao se identificar com personagens fictícios em situações de perigo, sem que precisem enfrentar qualquer consequência real.

Esta ideia aplica-se diretamente à proposta do livro híbrido de terror, que procura provocar no leitor uma resposta visceral sem consequências reais, intensificando a imersão emocional através da combinação entre texto, imagem e materialidade.

Nesse sentido, H. P. Lovecraft torna-se uma referência incontornável. A sua obra é marcada pelo medo do desconhecido, pelo indizível e pela sensação de insignificância humana perante um universo incompreensível. A exploração do terror cósmico e psicológico nas suas narrativas oferece um terreno fértil para a experimentação com o formato híbrido, onde o medo não é apenas lido, mas também experienciado.

A imersão é, portanto, intensificada pela relação entre o leitor e o livro-objeto. No caso das narrativas de terror, estas características adquirem um potencial expressivo único, ao possibilitarem ao leitor vivenciar sensorialmente os elementos da narrativa. O fascínio pelo medo, amplificado pelas possibilidades do design e da manipulação material do livro, constitui o núcleo deste estudo.

Com base nestes pressupostos, este projeto propõe-se a testar um novo formato de livro, bem como, a oferecer uma experiência literária emocionalmente envolvente. Através da articulação entre texto, imagem e interação, o livro híbrido de terror pode tornar-se um meio para explorar as emoções humanas mais profundas — transformando o ato de leitura numa vivência imersiva, sensorial e estética.

## **Quadro Conceptual**

O livro híbrido, como objeto narrativo que integra texto e elementos gráficos, tem sido explorado por autores como Alberto Hernandez (2009) e Ellen Lupton (1998), que defendem que a fusão entre linguagens visuais e textuais expande a experiência da leitura para além da sua dimensão exclusivamente verbal. Ao juntar as linguagens visuais e textuais, desafiam-se as fronteiras tradicionais da leitura, tornando o livro num objeto que convoca simultaneamente a visão, o tato e a cognição.

Para Lupton (1998), o design gráfico não assume apenas uma função ornamental, mas desempenha um papel semântico fundamental, transportando significados culturais e estéticos que intensificam a relação entre o leitor e a narrativa. O design torna-se, assim, parte integrante da construção do discurso, ampliando o potencial expressivo da obra.

No género do terror, esta sinergia entre texto e imagem permite intensificar as emoções evocadas pela narrativa. A combinação entre ilustrações, tipografia, cortes, texturas e texto cria um ecossistema de leitura no qual o medo se manifesta não apenas no conteúdo, mas também na forma — nos materiais, nas cores e nas estruturas gráficas. A fisicalidade do livro-objeto e a forma como o design é concebido tornam-se agentes amplificadores da imersão e da experiência estética.

A teoria da “participação ativa do leitor”, desenvolvida por autores como Janet H. Murray (2003) e Scott McCloud (1994), enfatiza que o leitor, ao interagir com um livro híbrido, não deve ser um mero espectador passivo, mas sim um agente envolvido no desenvolvimento da narrativa. No caso das narrativas interativas, especialmente aquelas dentro do género do terror, essa interação não apenas intensifica a experiência emocional, como também transforma o leitor numa parte integrante do desenrolar da trama.

Esta conceção baseia-se na ideia de que a interação física com o livro — seja ao virar páginas de forma não sequencial, descobrir ilustrações ocultas ou decifrar relações visuais e textuais — constitui mais do que uma dimensão lúdica: trata-se de um mecanismo de intensificação sensorial e emocional. A interatividade, portanto, não é um mero recurso estético, mas um catalisador da imersão e da construção narrativa.

O medo serve como fio condutor deste projeto, articulando a materialidade do livro híbrido, a participação do leitor e a narrativa visual-textual. Segundo Noël Carroll (1990) e Hitchcock (1949), o medo, no contexto do horror, é uma emoção ambígua: provoca repulsa e atrai simultaneamente, despertando no leitor o desejo de continuar a explorar o que o aterroriza.

Carrol (1990) propõe que o medo no gênero de horror se configura como uma contradição emocional. No qual o desconforto e a ansiedade do desconhecido provocados pelo desconhecido coexistem com o prazer estético da contemplação do terror.

No livro híbrido, o medo transcende o plano textual e manifesta-se também no nível visual e físico. Imagens perturbadoras, composições gráficas dissonantes, tipografias inquietantes, materiais táteis e estruturas narrativas fragmentadas criam uma ambiência de tensão contínua. O design do livro funciona, assim, como uma extensão da narrativa, reforçando sensações de claustrofobia, surpresa ou inquietação. A leitura torna-se, desse modo, uma experiência sensorial que intensifica o medo através da própria interação com o livro-objeto.

A escolha de adaptar os contos de H.P. Lovecraft para este projeto é fundamentada pela contribuição única do autor ao desenvolvimento do terror psicológico e cósmico. Lovecraft é reconhecido por explorar o desconhecido e o indizível, criando atmosferas de terror que evocam o medo do inexplicável. Como tal, as suas narrativas oferecem um campo fértil para a experimentação no formato híbrido, no qual a linguagem visual pode complementar e ampliar o que o texto apenas sugere.

Neste projeto, o leitor é convidado não apenas a acompanhar a narrativa de Lovecraft, mas a experienciá-la. Com uma estrutura multidimensional que combina narrativas textuais e visuais, interatividade e uma exploração profunda do medo. Esta abordagem permite que o livro híbrido ultrapasse a função de suporte da narrativa e se constitua como um meio de expressão total, onde a experiência do terror é vivida, sentida e manipulada.

O livro híbrido, como uma plataforma narrativa complexa e interativa, é especialmente eficaz no gênero do terror. Ao fundir texto, imagem e design gráfico, e ao envolver ativamente o leitor na construção emocional da narrativa, o projeto propõe uma nova forma de imersão literária. As teorias de interatividade e emoção fundamentam-se no impacto psicológico do medo, sugerindo que, através deste formato, a experiência do terror pode ser amplificada e reformulada, oferecendo ao leitor não apenas uma história, mas uma vivência sensorial e emocional única.

## 1. ENTRE FORMATOS: A CRIAÇÃO DO LIVRO-HÍBRIDO

Num cenário literário em constante evolução, os livros híbridos emergem como objetos experimentais que exploram as fronteiras narrativas, desafiando as convenções tradicionais e transcendendo as limitações entre texto e imagem. Esta forma editorial caracteriza-se pela conjugação de conteúdos verbais com elementos gráficos — como imagens, recortes, ilustrações, texturas e tipografias —, estabelecendo um novo modelo de leitura que se torna simultaneamente mental e visual, convidando o leitor à interação com o livro enquanto objeto físico e significativo.

Nesse contexto, Ellen Lupton (1998) propõe o conceito de “designer como produtor”, em contraposição à noção de “designer como autor”. Para a autora:

Como alternativa ao “designer como autor”, propõem-se o “designer como produtor”. A produção é um conceito enraizado na história do modernismo. Artistas e designers das vanguardas tratavam as técnicas de manufatura não como meios neutros e transparentes para atingir um fim, mas como dispositivos dotados de significado cultural e caráter estético.” (Ellen Lupton, 1998, pág. 13. T. L.)<sup>3</sup>

Esta perspectiva valoriza os meios materiais de produção como elementos com relevância estética e simbólica. Nesse sentido, o livro impresso, enquanto objeto tátil, continua a oferecer sensações e ações específicas que os formatos digitais não reproduzem integralmente — como o manuseio das páginas, o odor do papel, ou a fidelidade cromática das ilustrações, que frequentemente se alteram consoante o dispositivo digital em que são visualizadas.

Alberto Hernández (2009) reforça esta visão ao defender que os livros impressos podem proporcionar formas de interação mais livres e espontâneas do que os livros digitais. O suporte físico permite leituras não lineares, como o acesso aleatório a páginas ou a leitura reversa, o que amplia o campo de possibilidades interpretativas e sensoriais.

---

<sup>3</sup> “As an alternative to “designer as author,” I propose “designer as producer.” Production is a concept embedded in the history of modernism. Avant garde artists and designers treated the techniques of manufacture not as neutral, transparent means to an end but as devices equipped with cultural meaning and aesthetic character.” (Ellen Lupton, 1998, pág. 13)

Nesse contexto, os livros impressos estão a adaptar-se às necessidades visuais dos leitores de hoje, que mais do que nunca precisam de livros com meios visuais para captar a atenção de potenciais leitores. Os livros híbridos podem ser uma forma de atender a essas demandas e repensar os livros impressos.

Contudo, o surgimento e a consolidação do livro híbrido no mercado editorial não estão isentos de críticas. Alguns autores e leitores argumentam que a introdução de elementos visuais e experimentais empobreceu a narrativa. Tais intervenções são, por vezes, interpretadas como distrações visuais ou como artifícios que mascaram a ausência de profundidade textual, sendo consideradas meramente decorativas.

Por outro lado, há quem defenda a validade estética e narrativa desses recursos. Autores como Scott McCloud (1994) ou Ellen Lupton (1998), argumentam que os elementos gráficos não são entendidos como desvios, mas como mecanismos que ampliam as possibilidades expressivas da narrativa, oferecendo ao leitor uma experiência mais rica, envolvente e multissensorial. Ao integrar texto e imagem de forma estruturada e intencional, o livro híbrido propicia formas alternativas de envolvimento, convidando o leitor a explorar novas dinâmicas de leitura, interpretação e fruição.

## **1.1. Metodologias de Concepção**

### **1.1.1. Métodos e normas de criação**

A criação de livros híbridos envolve a integração de elementos textuais e dos elementos visuais que, ao se fundirem, vai além do formato tradicional dos livros impressos. Esses formatos redefinem as convenções estabelecidas nas normas literárias conhecidas e exigem um processo de criação que ultrapassa o convencional. Exigindo uma adoção de metodologias de criação específicas que combinem elementos de design, narrativa e interatividade com o objetivo de proporcionar uma experiência interativa imersiva ao público.

Assim sendo, o design dos livros híbridos tenta a incorporar a narrativa textual e a visual, considerando a interatividade como parte da narrativa e utiliza estas novas tecnologias para melhorar a experiência de leitura.

Um dos aspetos mais centrais na criação de livros híbridos é o design focado no leitor, que prioriza o usuário final nas decisões de design. Tal abordagem visa garantir uma leitura intuitiva, acessível e esteticamente estimulante, promovendo uma experiência que transcende a leitura linear e passiva, permitindo uma interação significativa com o conteúdo.

De acordo com Murray (2003), os novos ambientes digitais oferecem uma riqueza de informações e uma imersão única, permitindo que o leitor explore espaços interativos. A autora aponta que:

Os atuais usos da narrativa exploram ao extremo as possibilidades digressivas do hipertexto e os recursos da simulação similares aos dos jogos, mas isso não é de surpreender num meio incunabular. Conforme a narrativa digital amadurecer, a vastidão de associações ganhará maior coerência e os jogos de combate darão espaço à representação de processos mais complexos. (...) Paralelamente a essa melhoria das qualidades formais, os escritores desenvolverão uma percepção mais acurada sobre quais padrões da experiência humana podem ser melhor apreendidos pelo meio digital. Desse modo, uma nova arte narrativa alcançará a sua própria forma de expressão.  
*(Janet H. Murray, 2003, p.96)*

Dessa forma, o design centrado no leitor beneficia-se de testes de usabilidade para avaliar como diferentes perfis de leitores interagem com o conteúdo. Entre os aspetos considerados estão a forma como o leitor processa informações multimodais, a clareza na apresentação e a facilidade de navegação entre secções.

Outro princípio fundamental é o uso da interatividade como recurso narrativo. Ao contrário dos livros tradicionais, onde a leitura é uma experiência linear e passiva, os livros-híbridos utilizam interatividade como parte essencial da narrativa, oferecendo múltiplas camadas de conexão entre texto e imagem. Essa abordagem pode incluir estruturas não lineares, caminhos narrativos alternativos ou tecnologias emergentes que expandem o universo ficcional.

De acordo com McCloud (1994):

Os objetos inanimados podem parecer possuir identidades separadas, pelo que, se alguém saltasse e começasse a cantar, não pareceria deslocado. Mas ao enfatizar os conceitos de objetos em detrimento da sua aparência física, muito tem de ser omitido. Se um artista quiser retratar a beleza e a complexidade do mundo físico, algum tipo de realismo terá um papel importante. (Scott McCloud, 1994, pág.41, T.L.)<sup>4</sup>

Dessa forma, os leitores muitas vezes se identificam com objetos inanimados que possuem uma identidade própria. Na concepção de livros híbridos, a interatividade pode assumir essa forma, oferecendo ao leitor escolhas sobre o rumo da história ou incentivando a exploração de diferentes camadas visuais que complementam o texto. A chave é garantir que a interatividade não interrompa a fluidez da narrativa, mas a enriqueça.

O equilíbrio entre texto e imagem representa outro desafio crucial. A imagem não deve servir apenas como ilustração, mas como componente ativo da narrativa. Esse equilíbrio é crucial para que os dois elementos se ajudem, em vez de disputarem a atenção do leitor. “A estética do olhar também torna o espectador consciente do processo e não apenas do produto” (Jay David Bolter & Richard Grusin, 2000, pág. 54, T.L.), assim, discute-se a remediação dos meios de comunicação, observando como os novos formatos, livros-híbridos, podem utilizar imagens e texto para criar uma forma de expressão.

O uso de layout de página, escolha de tipografia e o aproveitamento do espaço em branco são aspetos importantes do design editorial que contribuem para essa sinergia. O texto e as imagens devem ser cuidadosamente ajustados para garantir que os leitores não se sintam sobrecarregados com informações visuais, mas, ao mesmo tempo, não fiquem sem estímulos visuais que enriqueçam a narrativa.

Ryan (2003) sustenta a coesão narrativa se concretiza quando diferentes formas de comunicação (visual, textual e sonora) se fundem de modo complementar. Os livros

---

<sup>4</sup> “Inanimate objects may seem to possess separate identities so that if one jumped up and started singing, it wouldn’t feel out of place. But in emphasizing the concepts of objects over their physical appearance, much has to be omitted. In an artist wants to portray the beauty and complexity of the physical world - realism of some sort is going to play a part.” (Scott McCloud, 1994, pág.41)

híbridos podem utilizar essa abordagem para enriquecer o enredo, desde que haja um planejamento cuidadoso para garantir que a multimodalidade não cause distrações, mas sim numa intensificação impacto emocional e intelectual da obra. Ryan (2003), define que:

Embora a componente humana desta dimensão híbrida justifique respostas emocionais, o pseudotraço torna problemáticas, pois para se ligarem ao imaginário individual, estas respostas têm de atravessar a fronteira ontológica entre o mundo do leitor e o mundo ficcional. (Ryan, 2003, pág.149, T.L.)<sup>5</sup>

Para atingir tal coesão, é necessário planejamento rigoroso e iteração contínua. Este método permite que a equipa criativa experimente com várias combinações de layout, interatividade e recursos multimodais antes de decidir pela versão definitiva. Os testes de leitura são cruciais nesse processo. Eles ajudam a avaliar se a interação e os elementos gráficos contribuem positivamente para a narrativa ou, pelo contrário, acabam prejudicando a experiência do leitor. Autores, incluindo Eisner (1996), enfatizam que:

Nesta forma de narrativa gráfica, o escritor e o artista mantêm a sua soberania porque a história provém do texto e é embelezada pela arte. O ritmo tranquilo deste tipo de narrativa gráfica permite ao leitor dedicar tempo apenas à arte, que se preocupa sobretudo consigo própria. O artista pode utilizar livremente óleo, aguarela, xilogravura ou fotografia manipulada. As exigências de habilidade destas técnicas são muitas vezes tão grandes que a arte pode sobrecarregar a história. No mercado, no entanto, é um pacote muito atraente e está conforme o conceito tradicional de “livro”. (Will Eisner, 1996, pág. 27, T.L.)<sup>6</sup>

---

<sup>5</sup> “(...) While the human component of this hybrid dimension justifies emotional responses, the pseudo feature renders them problematic, since in order to attach themselves to imaginary individuals these responses have to cross the ontological boundary between the world of the reader and the fictional world.” (Ryan, 2003, pág.149)

<sup>6</sup> “In this form of graphic storytelling, the writer and artist retain their sovereignty because the story comes from the text and is embellished by the art. The leisurely rhythm of this kind of graphic storytelling allows the reader time to dwell on the art alone, which is mainly concerned with itself. The artist can freely use oil, watercolour, wood engravings or manipulated photography. The skill demands of these techniques are often so great that the art might overwhelm the story. In the marketplace, however, it makes for a very attractive package and conforms to the traditional "book" concept.” (Will Eisner, 1996, pág.27)

Portanto, é essencial garantir que o componente visual não sufoque o desenvolvimento narrativo, mas sim o complemente.

Com o avanço da tecnologia, a exploração de novas tecnologias na criação de livros híbridos tornou-se um campo de experimentação. Nem sempre é o mais comum entre os autores, pois é crucial manter um equilíbrio para que a tecnologia não sobreponha a narrativa ou dilua o conceito/moral pretendido pelo livro.

No entanto, novas ferramentas digitais, como as RAs e os VRs, oferecem novas maneiras de envolver os leitores. A realidade aumentada, por exemplo, pode adicionar camadas de informação visual ao conteúdo impresso, proporcionando uma nova dimensão de interatividade e profundidade. Autoras como Murray (2003) defendem que:

Os novos ambientes digitais caracterizam-se pela capacidade de representar espaços navegáveis. Os meios lineares, tais como livros e filmes, retratam espaços tanto pela descrição verbal quanto pela imagem, mas apenas os ambientes digitais apresentam um espaço pelo qual podemos nos mover. (Janet H. Murray, 2003, pág.84)

Como resultado, os ambientes digitais permitem ao leitor navegar por espaços, o que aumenta as opções de contar histórias detalhadas. Em outras palavras, usar novas tecnologias proporciona ao leitor uma experiência sensorial mais rica e permite explorar a narrativa de forma mais profunda. Portanto, esses recursos tecnológicos também expandem o consumo de livros híbridos, que podem ser lidos em formatos físicos ou digitais.

A criação de livros híbridos exige uma abordagem colaborativa entre autores, designers, ilustradores, programadores e outros profissionais. A sinergia entre as áreas é vital para garantir coesão entre texto, imagem e interatividade.

Bringhurst (2004) discute a importância da tipografia no design editorial. Mencionando que escolher boas fontes, espaçamento e layout é importante para uma leitura fluida. É necessário manter uma estética consistente em toda a obra. É essencial que os profissionais colaborem de forma coesa para alcançar essa uniformidade.

Para assegurar a qualidade técnica e a harmonia estética dos livros-híbridos, é importante seguir certas regras de criação. Entre essas normas, destacam-se:

- Consistência visual: através do uso controlado de tipografia, cor, layout e estilo gráfico — assegura a coesão da obra.
- Funcionalidade física e digital: seja no suporte físico (formato, peso, ergonomia) ou digital (usabilidade, interface responsiva), deve ser pensada de forma a facilitar a leitura e a navegação.
- Interatividade: deixa de ser um acessório e passa a ter um papel ativo na narrativa, sendo fundamental garantir que essa interação não quebra a fluidez da leitura.
- Equilíbrio entre arte e narrativa: os elementos gráficos devem complementar a história sem se sobrepor.

Esses princípios orientam a criação de livros híbridos que aliam qualidade narrativa, apelo visual e valor estético, respeitando tanto o leitor tradicional quanto o tecnologicamente engajado.

### 1.1.2. Distinções

Livros híbridos, assim como a banda desenhada, são uma forma de literatura que combina palavras e imagens para criar uma experiência narrativa singular. Mas, como identificamos a distinção entre um livro convencional e um livro híbrido? Como distinguimos que se trata de um livro híbrido?

Enquanto que os livros convencionais seguem uma norma padrão tradicional de publicação, tais como as regras de grelha e paginação, o texto é lido de forma linear, com a narrativa organizada de cima para baixo e da esquerda para a direita. Os livros híbridos apresentam maior variabilidade na sua composição gráfica e tipográfica, destacando-se mais pelas suas soluções formais do que pelas variações de conteúdo.

Sadokierski (2010) propõe uma distinção relevante ao afirmar que:

(...) Reconheço que estes livros são o que os semióticos chamam de textos ‘multimodais’: o texto é composto por um modo verbal (palavras) e um modo visual (imagens). No entanto, prefiro o termo “híbrido” ao “multimodal”. ‘Multimodal’ implica que palavra e imagem coexistem lado a lado, nos seus modos originais. ‘Híbrido’, por outro lado, implica a criação de palavras e imagens para produzir uma nova criatura. (Sadokierski, 2010, pág. 3. T.L.)<sup>7</sup>

Por consequência, Sadokierski (2010) diferencia os livros multimodais — nos quais palavra e imagem coexistem, mas de forma independente — dos livros híbridos, em que a integração entre texto e imagem é profunda e estruturante. No entanto, os livros multimodais, a imagem pode muitas vezes ser removida ou substituída sem comprometer a narrativa, como ocorre nos livros infantis ilustrados, novelas gráficas, livros de autor ou outros formatos visuais, onde o texto e a imagem mantêm autonomia relativa.

---

<sup>7</sup> (...) I recognised these books are what Semioticians call ‘multi-modal’ texts: the text is composed by a verbal mode (words) and a visual mode (images). However, I prefer the term ‘hybrid’ to ‘multi-modal’. ‘Multi-modal’ implies word and image coexist side by side, in their original modes. ‘Hybrid’, on the other hand, implies word and image breed to produce a new creature.” (Sadokierski, 2010, pág. 3)

Assim, a presença de imagens não é, por si só, suficiente para classificar uma obra como híbrida. O critério distintivo reside na fusão funcional e expressiva dos elementos visuais e textuais, resultando numa nova linguagem narrativa.

Para clarificar esta distinção, Hernandez (2009) propõe um conjunto de características definidoras dos livros híbridos:

- Tem de existir uma relação predominante entre o texto e a imagem, ou seja, o corpo de texto e os dispositivos gráficos, como ilustrações, fotografias, diagramas ou tratamentos gráficos, dependem um do outro e não podem ser substituídos;
- Os dispositivos gráficos devem exigir alguma forma de manuseio por parte do leitor, promovendo a sua interação direta ou indireta com a narrativa;
- Estes livros não devem ser confundidos com livros infantis, banda desenhada ou livros de artista, pois possuem finalidades e estruturas distintas.

Outro elemento que pode ajudar a caracterizar dos livros híbridos são as tipologias criadas por Sadokierski (2010). Isso define que essas tipologias servem para dividir os elementos gráficos presentes nos livros híbridos, e são cinco que muitas vezes são revelados: tipografia, dispositivos gráficos, diagramas, elementos efêmeros e elementos ilustrativos. Hernandez (2009) utiliza estas tipologias no seu estudo, mas altera algumas delas, argumentando que essas mudanças atendem melhor ao seu propósito.

No âmbito do presente projeto, foram utilizados diversos recursos visuais, entre os quais a cor, a fotografia, a ilustração, o tratamento tipográfico e os recortes. A cor foi aplicada como elemento de diferenciação e associação simbólica. Os tratamentos tipográficos foram explorados enquanto estratégias expressivas, contribuindo para a construção de atmosferas, emoções ou estados narrativos, dada a capacidade da tipografia em comunicar sensações através da sua forma visual.

## **1.2. Livro Híbrido, impresso e digital**

### **1.2.1. A importância da interação visual nos livros híbridos com o meio digital**

Os livros híbridos constituem uma solução editorial que procura responder às necessidades de leitores interessados tanto na materialidade dos livros impressos quanto nos recursos

oferecidos pelos meios digitais. Estes livros apresentam simultaneamente uma versão impressa, que proporciona uma leitura tradicional, e uma componente digital, que incorpora funcionalidades interativas como vídeos, áudios e hiperligações.

Neste contexto, os livros híbridos propõem uma conciliação entre dois universos distintos: por um lado, a experiência sensorial do papel — como o ato de folhear e o som das páginas —, por outro, a versatilidade e riqueza informativa dos suportes digitais. Tal abordagem pretende integrar o que é considerado o melhor de ambos os mundos, oferecendo uma experiência de leitura expandida.

Assim, este formato tem despertado a crescente atenção das editoras como um possível recurso para atrair novos leitores, sobretudo aqueles que buscam experiências de leitura diferenciadas. Embora persista alguma incerteza quanto ao potencial destes livros para atrair leitores habituados exclusivamente ao suporte impresso, há quem sustente que o equilíbrio entre os dois formatos possa conquistar parte do público digital, ao oferecer uma alternativa que combina familiaridade com inovação.

Esses complementos, fornecidos através do meio digital, não apenas preservam a essência da leitura, mas também expandem as possibilidades de envolvimento com o conteúdo. Ao incluir materiais adicionais — como entrevistas, conteúdos visuais ou sonoros —, os livros híbridos enriquecem o processo de leitura, sem comprometer a integridade da narrativa principal.

Ao adotar edições híbridas permite às editoras manter o interesse do público nos formatos impressos, ao mesmo tempo que exploram os recursos digitais para criar estímulos de leitura. A combinação de elementos visuais e textuais com os recursos digitais dá origem a experiências de leitura compostas, capazes de responder às expectativas de diferentes perfis de leitores.

Contudo, a adoção deste modelo não está isenta de desafios. A promessa de combinar o melhor dos dois mundos — o impresso e o digital — revela também limitações significativas. A suposição de que os leitores dos dois formatos possam ser igualmente atraídos por esta fusão ignora as distinções fundamentais nas suas práticas e motivações de leitura. Para muitos leitores tradicionais, a fisicalidade do livro impresso — o toque, o ritmo

e a imersão contínua — é parte integrante da experiência. A introdução de componentes digitais pode, neste caso, representar uma disrupção, fragmentando a narrativa em vez de a enriquecer.

Do ponto de vista narrativo, há o risco de perda de coesão e identidade. Numa tentativa de agradar tanto o público do digital como o do impresso, sempre haverá um risco de não conseguir satisfazer nenhum dos dois. Embora os leitores digitais valorizem a interatividade e o acesso rápido das informações extras, os leitores impressos podem degustar ou até achar demais, preferindo uma experiência mais íntima e pessoal com a narrativa. Dessa forma, a sobreposição de recursos pode comprometer a experiência de leitura ao invés de a potenciar, se não for cuidadosamente concebida.

### **1.2.2. A fronteira entre o impresso e do digital**

O livro impresso tem sido, ao longo de séculos, um veículo privilegiado para a transmissão de conhecimento e para a fruição literária. Por ser um objeto físico, o livro impresso permite aos leitores se conectar com a narrativa de uma forma emocional e significativa.

Com a evolução tecnológica e a crescente digitalização dos hábitos de leitura, surgiram novos modelos editoriais. Os livros híbridos emergem neste contexto como propostas que combinam o suporte impresso com o digital, oferecendo experiências de leitura enriquecidas e interativas.

A linha que separa os dois formatos tornou-se, progressivamente, mais tênue. A leitura digital, disseminada através de dispositivos eletrônicos, como tablets, e-readers ou smartphones, motivou as editoras a explorar estratégias para renovar o interesse pelo livro impresso. Neste cenário, os livros híbridos surgem como uma tentativa de integração, proporcionando aos leitores uma leitura que reúne elementos de ambos os suportes.

Ao incorporar recursos como QR Codes, realidade aumentada (RA), vídeos ou conteúdos interativos, os livros híbridos ampliam a experiência narrativa. Por exemplo, um livro de culinária pode incluir códigos que remetem para vídeos demonstrativos de receitas, enquanto um livro infantil pode oferecer interações visuais que estimulam a participação ativa da criança na história.

Estes recursos não apenas enriquecem a leitura, como podem também atrair novos públicos, especialmente leitores mais jovens, habituados a linguagens multimodais e interativas. Embora se tenha considerado que os livros impressos perderam relevância perante a ubiquidade do digital, os livros híbridos desafiam essa ideia, apresentando-se como uma proposta de renovação do próprio formato impresso.

A definição da fronteira entre o impresso e o digital depende da forma como o livro híbrido é concebido. Em alguns casos, o suporte impresso assume um papel predominante, com elementos digitais a funcionar como extensão complementar. Noutros, a experiência digital ganha relevo, com o impresso a servir como ponto de entrada para conteúdos adicionais. Em ambos os casos, o equilíbrio entre os dois domínios é crucial.

A eficácia da proposta híbrida depende, em grande medida, da integração dos elementos interativos na narrativa. Se estes não estiverem bem integrados na narrativa, acabam por parecerem descolados e distraem o leitor. Por outro lado, caso estes estejam bem concebidos com a narrativa, acabam por tornar a experiência de leitura mais envolvente e dinâmica.

Neste sentido, o livro híbrido representa uma forma emergente de narrativa visual e textual, que explora o potencial da tecnologia para inovar a experiência de leitura. A fronteira entre impresso e digital, embora ténue, oferece novas possibilidades criativas para o design editorial e para o campo da leitura contemporânea. Através desta combinação, o livro continua a evoluir enquanto objeto cultural e comunicacional, respondendo às transformações dos hábitos de consumo e às novas exigências dos leitores.

### **1.3. PESQUISA VISUAL**

Com o objetivo de aprofundar o conhecimento sobre os livros híbridos e a forma como integram elementos textuais e visuais de modo a envolver ativamente o leitor na construção da narrativa, foram analisadas diversas publicações identificadas com esta tipologia. A seleção e análise dos casos de estudo basearam-se nas tipologias e normas definidas ao longo do capítulo.

A investigação considerou os seguintes critérios: formatos, utilização de tipografias não convencionais, presença de elementos visuais (como ilustrações e fotografias), dispositivos gráficos e a integração de recursos interativos. O principal objetivo consistiu em identificar os elementos mais recorrentes nestas publicações e compreender de que forma contribuem para o envolvimento do leitor na narrativa.

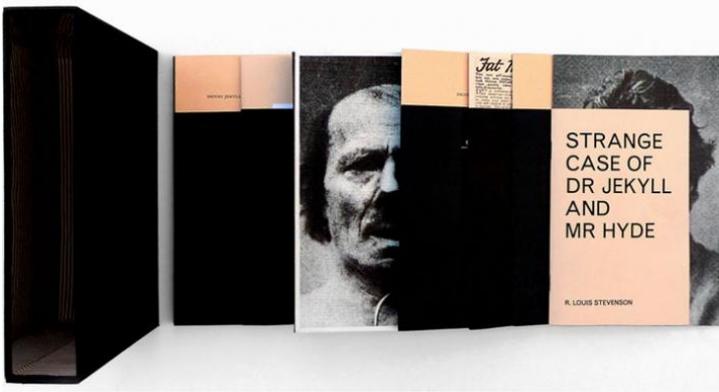


Figura 1. Livro *Strange Case of Dr Jekyll and Mr Hyde* de Alberto Hernández (2009). Retirado de <https://www.yatzzer.com/Dr-Jekyll-and-Mr-Hyde-a-hybrid-novel-by-Alberto-Hernandez/slideshow/2>. Consultado em 19 de outubro de 2023



Figura 2 e 3. Páginas interiores do livro *Strange Case of Dr Jekyll and Mr Hyde* de Alberto Hernández (2009)

## Strange Case of Dr Jekyll and Mr Hyde de Alberto Hernández (2009)

Hernández desconstrói e reconstrói esta história, escrita por Robert Louis Stevenson em 1886, conferindo-lhe uma nova dimensão narrativa e visual. Trata-se de um livro de aparência e conceito aparentemente simples, mas que explora de forma experimental os limites da forma e do conteúdo — inclusive na sua legibilidade (fig. 1). A publicação combina elementos gráficos imprevisíveis com texto e fotografia, criando uma experiência de leitura imersiva. As páginas são desconstruídas, incorporando percursos visuais não lineares, elementos gráficos ocultos (fig. 3) e intervenções visuais inesperadas, como rostos que surgem em locais não convencionais (fig. 2), introduzindo um carácter lúdico e surpreendente ao ato de leitura.

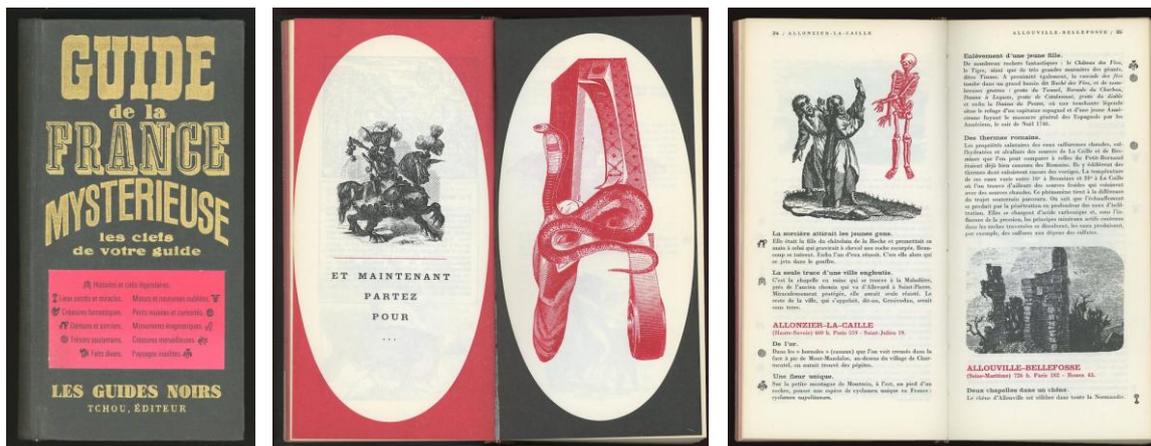


Figura 4. *Guide de la France Mystérieuse*, publicado por Tchou Paris, primeira edição, 1964. Tirado por Serge Kristy. Retirado <https://designobserver.com/the-mysteries-of-france-a-gothic-guidebook/>. Consultado em 15 de novembro de 2023

Figura 5. Abertura das divisórias do Livro. Letra A de Roman Cieslewicz, do Livro *Guide de la France Mystérieuse*, 1964. Tirado por Serge Kristy.

Figura 6. Entradas na seção A, do Livro *Guide de la France Mystérieuse*, 1964. Tirado por Serge Kristy.

## Guide de La France Mystérieuse, publicado por Tchou Paris (1964)

O *Guide de la France mystérieuse*, com mais de mil páginas, é um dos monstros dos livros de viagens (fig.4). A sua recepção foi notável, em parte devido ao uso de um alfabeto tipográfico desenvolvido especificamente para esta edição. Nas páginas divisórias, essas letras são impressas a vermelho, numa moldura oval preta (fig. 5), contribuindo para a construção de uma estética gráfica que reforça a atmosfera gótica evocada pelo conteúdo. A encadernação adota um estilo fúnebre e cada página contém, pelo menos, uma ilustração que remete ao estilo das gravuras históricas (fig. 6), igualmente impressas a vermelho. A justaposição entre materiais visuais de arquivo e elementos manipulados estabelece uma equivalência gráfica que sublinha as conexões implícitas entre o imaginário gótico e o contexto cultural da França do século XX.

O contemporâneo *guide noir*, idealizado para as livrarias da França moderna, adota a aparência de um volume interdito proveniente de uma época passada, marcada pela superstição, pelo folclore mórbido e por uma atmosfera opressiva.



Figura 7. Livro *S.* de Doug Dorst e J. J. Abrams, 2013. Retirado de <https://medium.com/estantario/resenha-s-o-navio-de-tesou-de-j-j-abrams-e-doug-dorst-90c713648bd7>. Consultado em 7 de novembro de 2023

### S. de Doug Dorst, design J. J. Abrams (2013)

*S.* constitui um projeto literário complexo que se estrutura em torno de um romance fictício, *O Livro Negro*, atribuído ao igualmente fictício autor M. Straka. A obra articula-se a partir da interação entre duas personagens que mantêm um diálogo através de anotações marginais nas páginas do livro. Este diálogo é enriquecido com a inserção de elementos como bilhetes, fotografias, mapas desenhados à mão, anotações manuscritas e postais (fig. 7).

Abrams e Dorst conceberam uma narrativa gráfica de natureza multimodal que oferece múltiplas possibilidades de leitura. No entanto, essa multiplicidade pode dificultar a fluidez e linearidade da leitura tradicional. Apesar desse desafio, a obra destaca-se pela sua autenticidade e pela forma como integra diversos materiais que simulam vestígios documentais, proporcionando ao leitor a sensação de estar a desvendar um enigma. Essa abordagem conduz a uma experiência interpretativa aberta, onde não é clara a existência de uma única resposta, incentivando múltiplas leituras e interpretações.



Figura 8. Livro *Sagmeister: Made You Look* de Stefan Sagmeister, 2009. Retirado de <https://angellydissertation.wordpress.com/2014/01/09/now-you-see-it-now-you-dont/>. Consultado em 5 de abril de 2024

### Sagmeister: Made You Look de Stefan Sagmeister (2009)

*Made You Look* é uma obra que celebra duas décadas da carreira de Stefan Sagmeister, reunindo imagens provenientes do arquivo do seu estúdio, bem como referências e influências que moldaram os seus projetos ao longo dos anos. A apresentação do conteúdo é intercalada com notas manuscritas, que conferem um carácter pessoal e informal à publicação.

A capa, em PVC vermelho transparente, incorpora um elemento interativo visual: consoante o ângulo de observação, a imagem de um cão altera-se, passando de uma expressão tranquila para um aspeto mais agitado. Além disso, ao dobrar a capa, é possível visualizar o título da obra na borda frontal e, no verso, a imagem de comida para cão (fig. 8). A inclusão de mensagens pessoais do autor, que por vezes convocam o leitor à participação ativa, contribui para uma experiência de leitura mais envolvente e intimista.

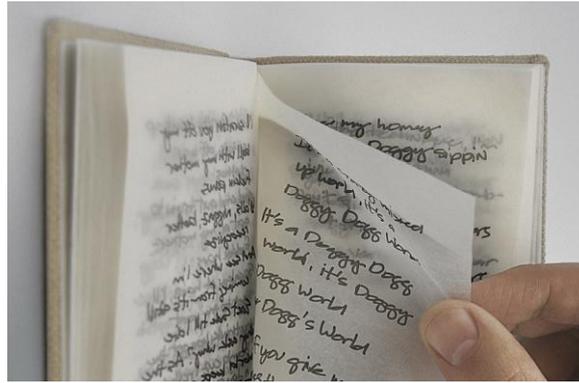
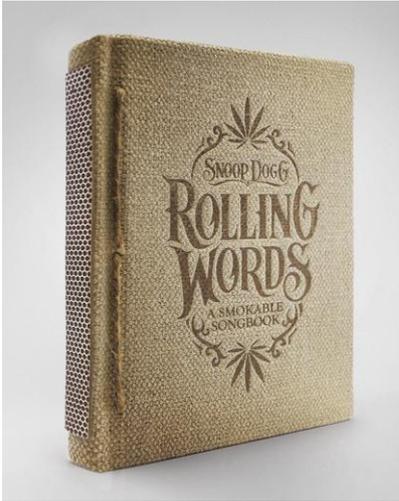


Figura 9. Livro *Rolling Words, A Smokable SongBook* de Snoop Dogg, 2012. Retirado de <https://www.creativecatalyst.io/work/rollingwords>. Consultado em 11 de abril de 2024

Figura 10. Páginas interiores do livro *Rolling Words, A Smokable SongBook* de Snoop Dogg, 2012.

### **Rolling Words, A Smokable SongBook de Snoop Dogg (2012)**

*Rolling Words* é um songbook concebido como objeto promocional pelo rapper Snoop Dogg, no âmbito da divulgação dos seus papéis de enrolar King Size Slim. O livro é impresso em papel de seda e inclui letras de músicas do artista (fig. 10), utilizando tinta não tóxica. A capa, a encadernação e o forro são produzidos a partir de materiais derivados do cânhamo, refletindo a associação temática ao universo da marca. A lombada do livro funciona como superfície para riscar fósforos, permitindo que o leitor a utilize para acender cigarros (fig. 4).

Esta publicação transcende a função de simples coletânea de letras musicais, configurando-se como uma experiência interativa que articula a identidade musical e o estilo de vida do artista. Trata-se de um exemplo de como o design editorial pode incorporar elementos materiais e simbólicos de forma coerente com a imagem pública e estética de uma figura cultural.



Figura 11. Livro *Composition N°1* de Marc Saporta, 1962. Retirado de <https://www.wallpaper.com/lifestyle/composition-no-1-published-by-visual-editions>. Consultado em 11 de abril de 2024



Figura 12. Interior da caixa do livro *Composition N°1* de Marc Saporta, 1962.

### **Composition N°1 de Marc Saporta (1962)**

Este livro, pouco conhecido de Saporta fora publicado na década de 60 pela editora Visual Editions (fig.11), é composto por um conjunto de páginas inteiramente soltas (fig.12), e que cada uma delas têm a sua própria narrativa autónoma. Sem números de páginas ou capítulos, o livro permite ao leitor reorganizar livremente a sequência da leitura, ainda que permaneça a tentação de preservar uma ordem supostamente original.

*Composition No. 1* não foi apenas uma das primeiras publicações com este formato a surgir "dentro da caixa", como também exerceu influência sobre diversos projetos editoriais posteriores. A proposta convida o leitor a uma experiência não linear de leitura, na qual a narrativa se transforma em função da ordem adotada. Dessa forma, a obra possibilita múltiplas interpretações e percursos, promovendo uma exploração da liberdade interpretativa e desafiando o conceito de narrativa fixa. Ao proporcionar uma estrutura aberta, a leitura torna-se um ato de recriação contínua por parte do leitor.

Estas intervenções permitem observar uma diversidade de abordagens quanto ao papel do leitor enquanto participante ativo na construção da narrativa, ao interagir com os elementos textuais e visuais dos livros híbridos. As obras analisadas transcendem as convenções editoriais tradicionais ao desafiar a linearidade da leitura e ao incorporarem recursos gráficos e materiais variados, promovendo uma experiência que é simultaneamente estética, interpretativa e sensorial.

Deste modo, esta investigação contribui para uma compreensão mais aprofundada das potencialidades dos livros híbridos, evidenciando o seu papel na expansão das formas de leitura no contexto contemporâneo.

## **2. LIVRO-OBJETO ENQUANTO CRIADOR DE EXPERIÊNCIA EMOCIONAL**

O conceito de livro híbrido, ou seja, um livro que não é só um suporte do conteúdo textual, é amplamente discutido no contexto dos novos mídia e do design interativo. Ellen Lupton (1998), em consonância com o que já foi abordado no capítulo anterior, reforça a importância do design gráfico e das características físicas do livro na construção de significado.

Ao longo da história, o livro tem desempenhado um papel relevante não apenas como veículo de transmissão de conhecimento e cultura, mas também como fonte de experiências emocionais. O ato da leitura pode representar prazer, introspecção e até transformação pessoal. Com o surgimento dos livros híbridos, essa experiência tornou-se mais rica e imersiva, resultando de uma combinação entre texto, imagem, design e interação física, que eleva a leitura a um patamar sensorial e emocional mais profundo.

Neste contexto, o conceito de livro-objeto ultrapassa a mera leitura tradicional. A materialidade do livro é parte da experiência, e o leitor não apenas lê a narrativa, mas também lida com o objeto de forma multifacetada. Este capítulo explora como os livros híbridos criam experiências emocionais intensas e imersivas, com destaque para os mecanismos que provocam sensações como o medo e o fascínio neste tipo de publicação.

### **2.1. experiência emocional imersiva nos Livros Híbridos**

#### **2.1.1. A Capacidade do Objeto Físico de Criar uma Experiência Emocional Imersiva**

Os livros híbridos, integram várias formas de expressão, tendo o potencial de oferecer uma experiência de leitura mais envolvente e emocionalmente. Ao sair do formato tradicional, o leitor não apenas lê a história, mas vivencia a leitura da narrativa como uma parte integrante do objeto físico. Dessa forma, a interação vai além do conteúdo textual, envolvendo dimensões sensoriais, emocionais e táteis, fortalecendo a ligação entre o leitor e a obra.

Embora geralmente associado aos ambientes digitais, o conceito de imersão também se aplica ao livro físico, sobretudo quando este desafia os seus limites convencionais. Para

Murray (2003), a imersão não se restringe apenas à narrativa; ela acontece quando há envolvimento completo com um ambiente.

Nos livros híbridos, a conjugação entre texto, imagem e interação física contribui para esse efeito, tornando a materialidade um fator determinante na imersão emocional. A sensação de estar dentro da história, como afirma Murray (2003), é reforçada por essa combinação de elementos.

O formato físico do livro — o seu peso, textura, cheiro, forma de manuseio — desempenha um papel significativo na forma como o leitor experiencia a narrativa. Esses estímulos sensoriais favorecem uma leitura que vai além da compreensão intelectual, promovendo uma ligação emocional direta com o objeto.

Murray (2003), observa que o prazer da imersão vem da sensação de estar dentro de uma realidade que toma toda a atenção dos sentidos humanos. Ao comparar a imersão com a experiência de estar debaixo de água, revela o quão profundo pode ser o envolvimento sensorial que um livro híbrido pode oferecer.

A materialidade do objeto – seja pela textura do papel, o relevo das letras ou páginas interativas que convidam o leitor a tocar – aumentam essa sensação de envolvimento. O leitor não é apenas alguém que observa a narrativa, mas sim, alguém que têm uma presença ativa nela, e o contacto físico melhora essa ligação com a história. Murray (2003), ainda afirma que:

Objetos podem mover-se diante de nós conforme passamos por eles, a suas atuações sendo provocadas pela nossa presença. Mas se o iterator não tem permissão para sair da plataforma móvel, a visita terá de ser curta e cheia de intensas estimulações a fim de prender a nossa atenção e evitar que queiramos sair para explorar as redondezas. (...) Pelo fato de nos sentirmos presentes nesses mundos imersivos, como se estivéssemos no palco e não na plateia, queremos fazer mais do que simplesmente viajar por eles.  
(Murray, 2003, pág. 111)

Além da fisicalidade, os elementos visuais — como ilustrações, fotografias e grafismos — intensificam a imersão. Estes não são meramente decorativos, mas funcionam como extensões narrativas, amplificando os significados e evocando emoções. Quando o leitor não apenas lê, mas também vê e manipula os elementos narrativos, a experiência emocional é aprofundada.

Uma característica recorrente nos livros híbridos é a exigência de interação física: dobrar páginas, girar o livro ou revelar camadas ocultas. Estes gestos, aparentemente simples, rompem com a linearidade da leitura tradicional e posicionam o leitor como coautor da experiência narrativa. Ao modificar fisicamente a obra, o leitor afeta diretamente a construção do sentido.

Essa interação promove uma conexão emocional mais profunda. McCloud (1994) sugere que os objetos inanimados, quando manipulados pelo leitor, ganham “vida” através da experiência do leitor. Afirmando que:

As nossas identidades pertencem permanentemente ao mundo conceptual. Não podem ser vistos, ouvidos, cheirados, tocados ou saboreados. São apenas ideias e tudo o resto – no início – pertence ao mundo sensual, ao mundo exterior a nós. Gradualmente vamos além de nós próprios. Encontramos a visão, o cheiro, o tato, o sabor e o som dos nossos próprios corpos. E do mundo que nos rodeia. E cedo descobrimos que os objetos do mundo físico também se podem cruzar – e possuir identidades próprias. Ou, à medida que as nossas extensões começam a brilhar com vida, nós emprestamos-lhes. (McCloud, 1994, págs. 40 e 41, T.L.)<sup>8</sup>

Neste contexto, o conceito de “extensão” torna-se crucial. Ao interagir com o objeto, o leitor participa ativamente na narrativa e estabelece uma relação emocional e simbólica com o livro. A imersão emocional ocorre, assim, não só ao nível do conteúdo, mas também através do contacto físico com a obra.

---

<sup>8</sup> “Our identities belong permanently to the conceptual world. They can’t be seen, heard, smelled, touched or tasted. They’re merely ideas and everything else - at the start - belongs to the sensual world, the world outside of us. Gradually we reach beyond ourselves. We encounter the sight, smell, touch, taste and sound of our own bodies. And of the world around us. And soon we discover that objects of the physical world can also cross over - and possess identities of their own. Or, as our extensions - begin to glow-with the life - we lend to them.” (McCloud, 1994, págs. 40 e 41)

Como McCloud (1993) explica, a conexão dos objetos com os quais o leitor interage durante a leitura se tornam parte da sua experiência emocional, criando uma união entre o leitor e o texto que seria difícil de alcançar em suportes exclusivamente digitais ou textuais. A leitura torna-se, deste modo, uma prática corporal, emocional e interpretativa.

A possibilidade de manipular fisicamente o livro — abrindo, dobrando, sentindo — cria novas dinâmicas emocionais. O leitor é convidado não apenas a ler, mas a explorar, descobrir e reinterpretar. Essa participação ativa intensifica a experiência, tornando-a mais pessoal e memorável.

Os livros híbridos estabelecem, assim, um espaço íntimo de imersão, no qual a narrativa se funde com a fisicalidade do objeto. O leitor suspende temporariamente a realidade exterior e mergulha num universo simultaneamente textual e material. Essa fusão proporciona uma leitura sensorialmente rica, onde forma e conteúdo entrelaçam-se para criar significado.

A materialidade dos livros híbridos, portanto, não deve ser ignorada. Como Jenkins (2006) sugere, os meios que conciliam forma física e narrativa imersiva conseguem proporcionar experiências emocionais mais profundas. Nestes livros, a materialidade não é apenas um suporte, mas uma parte essencial da experiência emocional. O primeiro contacto com o livro – tocar a capa, sentir as páginas – gera uma reação emocional rápida que prepara o leitor para entrar na narrativa.

Além disso, os livros híbridos têm a habilidade de explorar a interatividade. Isso permite o leitor de participar na criação do significado. Frisando McCloud (1994), a união entre o leitor e o objeto físico fazem com que a experiência emocional ser intensa. O leitor não é apenas um recetor passivo, mas sim, um participante ativo, cuja interação com o livro faz a narrativa ganhar vida e cria uma conexão emocional mais profunda.

Assim, a capacidade do livro físico de gerar experiências emocionais imersivas está diretamente ligada à sua materialidade e à interação sensorial que propicia. A fisicalidade do objeto — desde o toque até à exploração gráfica — funciona como catalisador para uma leitura envolvente, na qual o leitor se perde na história e, simultaneamente, encontra uma profunda ligação emocional.

### 2.1.2. O Intensificador de conexão ao Conteúdo

Os livros híbridos possuem o potencial de amplificar a conexão do leitor com a história ao misturar as características do meio impresso com inovações gráficas e narrativas.

Diferentemente das plataformas puramente digitais, o livro impresso oferece uma interação física única, em que o ato de folhear, tocar e até sentir o cheiro do papel fazem parte intrínseca da experiência de leitura.

Eisner (1996), observa que a narrativa gráfica e visual é essencial para dar forma ao conteúdo, influenciando diretamente a maneira como o leitor absorve e interpreta o texto. Nesse sentido, a materialidade do livro torna-se uma extensão da narrativa, contribuindo para estabelecer um vínculo emocional com o leitor. Como o próprio Eisner (1996) afirma:

Embora o cinema e a eletrônica tenham desafiado a sua superioridade, a impressão manterá a sua importância. As histórias contadas com narração gráfica devem lidar com transmissão. Isto influencia a forma como a história é contada e influenciará a própria história. É neste ponto que o contador de histórias entra em contacto com o ‘mercado’. (Eisner, 1996, pág. 14, T.L.)<sup>9</sup>

Além disso, a maneira como a disposição gráfica e a tipografia são apresentadas e escolhidas intensifica o significado da narrativa por meio da estética visual, como defendem Bringhurst (2004) e Sadokierski (2010). A escolha criteriosa da tipografia e da diagramação pode não apenas guiar o olhar do leitor, mas também o induzir a determinadas emoções, criando ritmos de leitura que refletem a estrutura da história.

Portanto, o design do livro impresso não apenas complementa o texto, mas integra-se à própria narrativa, estabelecendo uma relação intrínseca entre forma e significado.

Os livros híbridos, ao integrarem elementos gráficos — como imagens e ilustrações — com uma disposição textual fluida, ampliam as possibilidades narrativas e proporcionam

---

<sup>9</sup> “While film and electronics have challenged its superiority, print will nevertheless maintain its importance. Stories told with graphic narration must deal with transmission. This has an influence on the manner in which the story is told and will influence the story itself. It is at this point that the storyteller comes in contact with the ‘marketplace’”. (Eisner, 1996, pág. 14)

um nível de imersão que vai além das palavras escritas. McCloud (1994), observa que essa combinação facilita a compreensão da narrativa por parte do leitor, preenchendo lacunas interpretativas e tornando a componente visual um elemento estruturante da trama, em vez de funcionar apenas como adorno.

A articulação entre o plano físico e o visual intensifica a experiência emocional, proporcionando uma dimensão sensorial distintiva do livro impresso. A interação tátil com o objeto possibilita um vínculo individualizado com o conteúdo, no qual o ritmo da leitura, o manuseamento do livro e a atenção aos detalhes gráficos contribuem para uma ligação mais profunda com a narrativa.

Ryan (2003) salienta que determinados recursos narrativos promovem uma maior participação do leitor no decurso da narrativa. No caso dos livros híbridos, essa participação manifesta-se não apenas na interpretação textual, mas também na interação com a sua configuração material e visual. Outro aspeto que o mesmo destaque é o modo como determinadas estratégias narrativas — como a onisciência e a focalização interna — oferecem acesso à interioridade das personagens fictícias de forma mais direta do que seria possível no mundo real, afirmando que:

“A onisciência narrativa e as técnicas de focalização interna permitem uma maior intimidade com a vida mental das personagens fictícias do que com os pensamentos ou emoções dos indivíduos da vida real. Quer queiramos ou não admitir, o "voyrismo" tem muito a ver com os prazeres que sentimos na ficção narrativa: onde mais, senão num romance, podemos penetrar no mais protegido e mais fascinante dos reinos, o funcionamento interno de um estrangeiro consciente? Embora sejamos mais propensos a ser movidos por acontecimentos reais do que por eventos imaginários, também é mais provável que sejamos afetados pelo que acontece às pessoas que conhecemos do que pelo destino dum estranho; e em virtude da autoridade do discurso ficcional conhecemos certas personagens fictícias, como Emma Bovary, melhor do que eles próprios se conhecem, talvez até

melhor do que alguma vez poderemos esperar conhecer-nos a nós próprios.  
(Ryan, 2003, pág. 149, T.L.)<sup>10</sup>

Ao argumentar, que a onisciência narrativa e as técnicas de focalização interna permitem uma maior intimidade com a mente dos personagens fictícios. O leitor, ao desempenhar um papel mais ativo na trama — seja apenas como uma ação física ou não na interatividade, aprofunda pela autoridade da narrativa ficcional, permite que este entenda melhor os personagens, mas também ou por vezes até se colocar no lugar delas, possibilitando a projeção empática nas suas experiências.

A capacidade de penetrar na consciência ficcional constitui, em parte, um dos fatores que conferem aos livros híbridos o seu elevado impacto emocional. Ao conjugarem elementos visuais com uma organização textual fluida, estes livros expandem os modos de narração e promovem uma experiência de leitura que envolve simultaneamente o olhar, o gesto e a imaginação. “Quer queiramos ou não admitir, o voyeurismo tem muito a ver com os prazeres que sentimos na ficção narrativa” (Rayn, 2016, pág.149, T.L.); isto é, o fascínio exercido pela ficção está, muitas vezes, associado ao desejo de observar e aceder a pensamentos privados — uma experiência raramente possível na realidade quotidiana.

Deste modo, o hibridismo entre texto e imagem não apenas reforça a construção da história, mas também posiciona o leitor como parte integrante da obra, numa articulação em que forma e conteúdo convergem para enriquecer a experiência literária.

## 2.2. Livros Híbridos e o Terror

Os livros híbridos, ao aliarem a narrativa tradicional a componentes visuais, táteis e, por vezes, digitais, representam uma inovação significativa na forma como as histórias são

---

<sup>10</sup> “Narratorial omniscience and the techniques of internal focalization allow a greater intimacy with the mental life of fictional characters than with the thoughts or emotions of real-life individuals. Whether or not we like to admit it, voyeurism has a lot to do with the pleasures we take in narrative fiction: where else but in a novel can we penetrate into the most guarded and the most fascinating of realms, the inner workings of a foreign consciousness? Though we are more likely to be moved by real events than by imaginary ones, we are also more likely to be affected by what happens to people we know than by the fate of strangers; and by virtue of the authority of fictional discourse we know certain fictional characters, such as Emma Bovary, better than they know themselves, perhaps even better than we can ever hope to know ourselves.” (Ryan, 2003, pág. 149)

contadas. Esta convergência de linguagens e meios expande as possibilidades expressivas da literatura e intensifica o envolvimento do leitor com o conteúdo.

No contexto do gênero de terror, essa fusão entre texto e os elementos interativos potencializam a capacidade de gerar emoções fortes, como o medo e o terror. O fascínio pelo medo — emoção complexa e ambígua — pode ser explorado de forma particularmente eficaz neste tipo de objeto editorial, uma vez que a sua estrutura visa proporcionar uma imersão sensorial que amplifica as reações emocionais do leitor.

Assim sendo, ao observar como os livros híbridos de terror utilizam a sua materialidade e os seus recursos visuais e interativos para construir atmosferas inquietantes, permite compreender de que modo esses elementos intensificam a experiência narrativa. Com base nas teorias de Hitchcock (1949) e Carroll (1999), é possível observar que o medo é suscitado não apenas pelo enredo, mas pela combinação de estímulos múltiplos, o que contribui para uma participação mais ativa do leitor e, conseqüentemente, para um aumento da intensidade emocional.

### **2.2.1. Emoções de fascínio e terror nos Livros Híbridos**

No gênero de terror, os livros híbridos exploram o medo de forma inovadora, combinando componentes visuais e textuais para criar uma experiência emocional e sensorial mais intensa. O medo, enquanto emoção fundamental, atua sobre os planos psicológico e físico do leitor, tornando-se um recurso expressivo particularmente eficaz neste tipo de objeto.

Hitchcock (1949) propõe uma distinção entre dois tipos de medo cinematográfico: o terror, caracterizado por uma manifestação súbita e intensa, e o suspense, construído de forma gradual, gerando uma antecipação crescente. Esta distinção pode ser adaptada à experiência de leitura dos livros híbridos, cujos elementos materiais e gráficos manipulam as expectativas do leitor ao longo da narrativa. Assim sendo, Hitchcock (1949, estabelece-se que:

O medo no cinema é o meu campo especial, e eu, talvez dogmaticamente, mas acho que com uma boa causa, dividi o medo cinematográfico em duas

grandes categorias – o terror e o suspense. (Hitchcock, 1949, pág. 241, T.L.)<sup>11</sup>

Lovecraft, por sua vez, é conhecida pela evocação de medos primordiais, frequentemente associados ao desconhecido e ao incompreensível. Nos livros híbridos de terror, a lógica lovecraftiana mantém-se, mas é intensificada através da integração de estímulos visuais e interativos, os quais reforçam o ambiente de inquietação.

A combinação entre narrativa textual e imagens perturbadoras — tais como ilustrações sombrias, distorções visuais ou contrastes acentuados — contribui para a construção de uma atmosfera densa e desconfortável. Em certos casos, recursos digitais como sons ou movimentos contribuem para essa imersão. “A narrativa também é uma experiência liminar” (Murray, 2003, pág. 103), sugerindo que o leitor, ao atingir um estado de imersão profunda, experimenta um tipo de transe narrativo em que as fronteiras entre ficção e realidade se tornam ambíguas.

O terror que reside nestes livros não é apenas gerado pela narrativa textual, mas também pelo ambiente sensorial que os cerca. Ilustrações sombrias, sombras profundas e formas distorcidas geram antecipação e mantêm o leitor em constante estado de alerta. “O objeto de horror é um misto de ameaça e de impureza”, (Carrol, 1999, pág.60), ou seja, o horror resulta da justaposição entre uma ameaça física e uma sensação de impureza moral ou existencial. Nos livros híbridos, essa dualidade é construída tanto pelas palavras quanto pelas imagens, estabelecendo um cenário de medo persistente.

O design gráfico e a manipulação tipográfica assumem, neste contexto, um papel fundamental. A disposição do texto, o uso de letras distorcidas ou colocadas em posições não convencionais, produzem um efeito de desorientação que contribui para a sensação de insegurança. Essa perturbação da legibilidade gera uma percepção de perda de controle, potenciando o suspense. “O terror é induzido pela surpresa; o suspense, por aviso” (Hitchcock, 1949, pág.241, T.L.), assim sendo, fica claro que o suspense surge da expectativa. Nos livros híbridos, a antecipação é intensificada pela ação física do leitor

---

<sup>11</sup> “Fear in the cinema is my special field, and I have, perhaps dogmatically, but I think with good cause, split cinematic fear into two broad categories — terror and suspense.” (Hitchcock, 1949, pág. 241)

sobre o objeto: o virar de uma página, a manipulação de dobras ou a mudança da orientação do livro funcionam como mecanismos para criar tensão, pois ativam a expectativa de revelação ou confronto com o perigo.

Outro elemento relevante é a interatividade, característica presente em diversos livros híbridos. Estes objetos não apresentam apenas uma narrativa linear; frequentemente, convidam o leitor a tomar decisões ou a explorar caminhos alternativos, aumentando a sensação de envolvimento. O medo, neste caso, deixa de ser uma emoção exclusivamente projetada pela narrativa e passa a ser partilhado entre leitor e enredo, ampliando a sua eficácia.

Além disso, a interatividade intensifica aquilo que Carroll (1999) designa como “paradoxo da ficção”, ao afirmar que:

Nas ficções de horror, as emoções do público devem espelhar as dos personagens humanos positivos em certos aspetos, mas não em todos. Nos exemplos anteriores, as respostas dos personagens sugerem que as reações adequadas aos monstros em questão incluem arrepios, náusea, encolhimentos, paralisia, gritos e repugnância. Nossas respostas devem, idealmente, correr paralelas às dos personagens. Nossas respostas devem convergir (mas não duplicar exatamente) com as dos personagens; como os personagens, julgamos o monstro como um tipo de ser horripilante (embora, ao contrário dos personagens, não acreditemos na -existência dele). Esse efeito de espelho, além disso, é uma característica chave do género de horror, pois não é o caso para todos os géneros que a resposta do público deva repetir certos elementos do estado emocional dos personagens. (Carrol, 1999, pág.34)

Neste sentido, embora o leitor reconheça o carácter fictício da narrativa, as emoções suscitadas são reais. Nos livros híbridos, esse paradoxo torna-se ainda mais complexo, dado que a experiência sensorial e a participação ativa na leitura reforçam o envolvimento emocional, aproximando o leitor da vivência das personagens.

Hitchcock (1949) reforça esta ideia ao afirmar que:

O suspense é mais agradável do que o terror, na verdade, porque é uma experiência contínua e atinge um pico de crescimento; enquanto o terror, para ser verdadeiramente eficaz, deve surgir de uma só vez, como um raio, sendo, por isso, mais difícil de saborear. (Hitchcock, 1949, pág. 242, T.L.)<sup>12</sup>

Deste modo, compreende-se que o suspense, por ser progressivo, permite um prazer mais duradouro, enquanto o terror, por surgir abruptamente, proporciona uma libertação emocional intensa, mas breve. A estrutura híbrida permite a integração eficaz desses dois regimes emocionais, conjugando texto e recursos interativos para criar uma tensão acumulativa que culmina em momentos de choque narrativo.

Em síntese, os livros híbridos no gênero de terror constituem um terreno fértil para a experimentação emocional. A sua capacidade de manipular elementos sensoriais — tais como imagens, tipografia e interação física — permite intensificar a experiência de medo, aproximando-a das emoções humanas mais profundas e instintivas. Ao transformar o leitor num participante ativo da narrativa, estes livros expandem os limites da literatura tradicional e exploram de forma eficaz o potencial do terror como linguagem estética e sensorial.

---

<sup>12</sup> “Suspense is more enjoyable than terror, actually, because it is a continuing experience and attains a peak crescendo-fashion; while terror, to be truly effective, must come all at once, like a bolt of lightning, and is more difficult, therefore, to savor.” (Hitchcock, 1949, pág. 242)

### **3. FASCÍNIO PELO MEDO**

O medo constitui uma emoção universal e profundamente enraizada na experiência humana, desempenhando historicamente um papel fundamental na autopreservação. No entanto, apresenta uma das mais intrigantes contradições da psique humana: aquilo que provoca terror e paralisia também exerce um poder de atração e fascínio. Embora o medo, em contextos quotidianos, seja considerado indesejável, nas narrativas artísticas transforma-se numa fonte paradoxal de prazer.

O terror literário, o horror cinematográfico e o macabro nas artes despertam um sentimento que vai além da simples aversão ou repulsa. Estes géneros convidam à confrontação com os limites da existência humana, suscitando reflexões sobre a vida, a morte, a moralidade e o sobrenatural.

Longe de ser um estímulo para a aversão ou repulsa, o medo artístico impõe um confronto com questões existenciais frequentemente evitadas. As narrativas de terror implicam um encarar da fragilidade humana, abordando temas como a mortalidade, o desconhecido e os limites do entendimento.

Este confronto, como o incompreensível ou o proibido, não apenas assusta, além de provocar inquietação, estimula a curiosidade e o desejo de compreender o funcionamento do mundo. Assim, o medo, quando experienciado em contextos artísticos, proporciona um ambiente controlado e seguro para a exploração de emoções intensas, transformando-se numa fonte de prazer paradoxal.

#### **3.1. O macabro e o terror enquanto fonte de prazer**

O interesse humano pelo macabro e pelo terror tem sido objeto de atenção ao longo dos séculos, refletindo uma relação complexa entre essas temáticas e a procura por experiências emocionais intensas. O impacto destes temas nas narrativas ficcionais, cinematográficas e artísticas revela-se duradouro e expressivo.

O fascínio pelo horrível, pelo repulsivo e pelo desconhecido parece contraditório à primeira vista, mas revela-se profundamente enraizado na psique humana.

Segundo Markendorf e Ripoll (2016), o horror tem uma posição subversiva no campo das artes, sendo frequentemente considerado como um gênero marginal. Contudo, a sua capacidade de atrair uma audiência dedicada e informada a persistência do seu apelo. Este público não apenas consome, mas desenvolve um conhecimento aprofundado, refletindo o desejo de explorar os limites do suportável e do incomum.

O horror, enquanto expressão artística, atua sobre medos e ansiedades profundas, tornando-se um território fértil para a exploração de emoções extremas. A associação com o proibido e o desconhecido, frequentemente em desacordo com as normas culturais, cria um tipo de prazer relacionado com a excitação e a adrenalina proporcionadas pelo medo.

Para compreender esse fascínio, torna-se necessário distinguir os conceitos de terror e horror. Segundo Ann Radcliffe (1826):

O Terror e o Horror são tão opostos, que o primeiro se expande na alma e desperta as faculdades para um grau mais alto da vida; os outros contraem-nos, congelam-nos e quase os aniquilam. (Radcliffe, 1826, pág. 149, T.L.)<sup>13</sup>

Ou seja, ao considerar o terror mais refinado, a sua subtileza psicológica desperta as capacidades facultativas da mente de maneira indeterminada, sem apresentar diretamente o objeto desse medo, ao contrário do horror, que provoca um choque imediato, quase paralisante.

Stephen King (1981) propõe uma hierarquia entre as manifestações do medo, classificando-as em três níveis: o terror, o horror e a repulsa. O terror, considerado o mais elevado, baseia-se na sugestão e na imaginação; o horror, por sua vez, corresponde ao momento de confronto com o temido; já a repulsa resulta da exposição direta ao grotesco, gerando sensações de nojo e desconforto. No entanto, Costa (2022) complementa e problematiza a proposta de King, argumentando que terror e horror são interdependentes. Afirmando que:

---

<sup>13</sup> “Terror and Horror are so far opposite, that the first expands the soul and awakens the faculties to a high degree of life; the other contracts, freezes and nearly annihilates them.” (Radcliffe, 1826, pág. 149)

Construir uma atmosfera aterrorizante sem nenhuma vez mostrar o causador desse medo é mais complexo, e é o que King quer dizer quando implica que o terror se desenvolve na mente. Porém, na visão dele, há um pequeno equívoco: o horror não existe sem o terror, e vice e versa, o horror é o momento que vem após a apreensão construída no terror, portanto, o real medo não pode ser atingido se qualquer um dos dois estiver insuficientemente construído (E o horror estaria insuficiente se realmente fosse uma emoção inferior ao terror). Balancear o horror e o terror é a chave para se criar algo realmente apavorante. Um filme de terror seria insatisfatório se ficássemos para sempre numa fase de terror ou para sempre numa fase de horror, algo falta. (Costa, 2022, págs.135 e 136)

Ou seja, o terror prepara o terreno psicológico e emocional, enquanto o horror concretiza as expectativas construídas. A eficácia das narrativas reside, segundo este autor, na capacidade de equilibrar ambos os elementos, criando uma progressão emocional que culmina no confronto direto com o que é temido. O desequilíbrio entre estas fases pode comprometer a experiência estética e emocional pretendida.

Por outro lado, Lovecraft (1945), enfatiza a importância da autenticidade na construção da narrativa de horror, afirmando que o verdadeiro valor da obra reside na sensação provocada no leitor, e não necessariamente no enredo. O chamado "horror cósmico", conceito central na sua obra, decorre do confronto com o desconhecido absoluto — uma dimensão que ultrapassa a compreensão humana e evoca um medo primitivo e existencial.

A ideia de que o medo pode ser transformado numa experiência estética prazerosa está intimamente ligada ao conceito de sublime. Edmund Burke (1993) argumenta que o sublime resulta da contemplação segura de situações potencialmente perigosas ou aterrorizantes, sendo o prazer obtido precisamente pela ausência de risco real:

(...) é indiscutivelmente necessário que a minha vida esteja a salvo de qualquer desastre iminente para que eu afaça deleite dos sofrimentos, reais ou imaginários, dos meus semelhantes, ou, enfim, de qualquer coisa advinda de outra causa. (BURKE, 1993, pág. 55)

Neste contexto, o sublime relaciona-se com o vasto, o incontrolável e o perigoso — elementos que provocam temor, mas também deleite, precisamente porque são experienciados sem ameaça imediata.

O horror, ao lidar com a imensidão do desconhecido e com o medo da aniquilação, muitas vezes se alinha com o sublime, oferecendo ao público uma experiência que combina medo e o maravilhoso. França (2007), consolida a teoria de Burke (1993) ao argumentar que:

A empatia, para Burke, é uma condição fundamental para o bom funcionamento das artes voltadas à produção de emoções estéticas intensas. A sua teoria do sublime é construída justamente a partir da articulação entre ela e o deleite — o prazer que advém do alívio da dor. Violência, crueldade, a própria morte e todas as causas de aversão no plano da realidade poderiam ser experimentados, na arte, através da nossa capacidade de estabelecer relações empáticas com as personagens ficcionais. O deleite adviria justamente do fato de não se estar sujeito aos riscos associados àquelas fontes de dor. (França, 2017, pág.2)

França (2017) reforça que o sublime é frequentemente explorado em narrativas que tratam do desconhecido, da solidão e da insignificância humana face a forças incontroláveis. Tais elementos estão diretamente relacionados ao prazer estético gerado pelo medo na ficção, permitindo uma catarse emocional que contribui para o alívio de ansiedades latentes.

Stephen King (1981) associa esta experiência a um processo de catarse, em que o medo, ao ser enfrentado em ambiente seguro, proporciona uma espécie de libertação emocional. De modo semelhante, França (2017) destaca que o medo ficcional oferece uma oportunidade de reflexão sobre a fragilidade humana e a realidade do mal, funcionando como um espelho das inquietações existenciais. Afirmando que:

As narrativas de horror informam e iluminam a visão que temos de nós mesmos, lembrando-nos da nossa inerente fragilidade moral, e forçando-nos a levar a sério a realidade do mal. (França, 2017, pág.9)

Ao permitir que se experienciem situações aterradoras sem exposição ao perigo real, o medo na ficção transforma-se numa simulação emocional, capaz de produzir satisfação e prazer estético. Esta dualidade entre medo e prazer é uma das razões centrais do apelo duradouro do horror como género artístico.

Essa dicotomia do medo como uma emoção negativa, associa-o à dor e à ameaça, e o medo como uma fonte de prazer gerada pela ficção, é o que torna o horror em fascínio. O medo ficcional permite experienciar e testar os limites das emoções humanas e a capacidade de enfrentar o desconhecido num ambiente seguro.

Em síntese, terror e horror operam conjuntamente na criação de experiências estéticas envolventes, com elevado impacto emocional e psicológico. Ao permitir a exploração segura do desconhecido e do temível, promovem uma reconciliação paradoxal entre a necessidade de autopreservação e o desejo de compreender os próprios medos.

O macabro e o terror, enquanto fontes de prazer, proporcionam ao público a vivência de emoções intensas, oferecendo simultaneamente a possibilidade de confrontar os medos mais obscuros num espaço seguro. Ao jogar com a expectativa, o choque e a curiosidade, estas narrativas ativam uma dimensão fascinante da condição humana: o desejo de explorar o inenarrável e o inexplicável.

### **3.2. Construção do terror**

A construção do terror, tanto na literatura quanto no cinema, tem-se apoiado ao longo dos séculos em tradições que exploram o medo como veículo para representar emoções humanas e ansiedades existenciais. Desde o estilo gótico até ao horror contemporâneo, as narrativas de terror evoluíram formal e tematicamente, mantendo, no entanto, elementos estruturais que asseguram a sua eficácia em provocar reações emocionais intensas. Entre esses elementos destaca-se o medo, uma emoção universal, cuja plasticidade permite múltiplas abordagens estéticas e narrativas.

Um dos alicerces centrais da construção do terror reside na obscuridade. Edmund Burke (1993) considera a obscuridade essencial para provocar o medo em grau elevado,

afirmando que "para tornar algo extremamente terrível, a obscuridade parece ser, em geral, necessária" (Burke, 1993, p. 66).

O desconhecido ou aquilo que não pode ser plenamente apreendido ativa um temor primitivo e profundamente enraizado na experiência humana. Narrativas como as histórias de fantasmas exemplificam esse mecanismo, na medida em que o terror emerge da ausência de compreensão total e da indefinição das ameaças.

Além da obscuridade, a autopreservação surge como outra matriz fundamental da estética do terror. Burke (1993) sugere que o prazer estético no terror decorre da percepção de sobrevivência diante de uma ameaça intensa, desde que esta se mantenha no domínio da ficção.

Esse princípio é amplamente explorado no romance gótico, onde protagonistas enfrentam perigos aparentemente intransponíveis, mas conseguem, em última instância, sobreviver. Essa dinâmica reforça o chamado pacto de segurança entre criador e público, permitindo que o medo seja experienciado em ambiente seguro.

Alfred Hitchcock (1998) explora essa relação ao afirmar que o envolvimento emocional do público depende da sua identificação com o protagonista:

E essa é a regra do jogo, se o que se deseja é que o leitor ou o espectador inconscientemente se ponha no lugar do herói; porque, na verdade, as pessoas só se interessam por si mesmas, ou por histórias que poderiam afetá-las. (Hitchcock 1998, pág. 170)

Esta identificação, ao gerar empatia, permite que o medo seja vivenciado de forma mais intensa, ao mesmo tempo que assegura uma separação segura entre o mundo ficcional e a realidade. O herói que sobrevive à ameaça confere ao público uma sensação de alívio e restabelecimento da ordem, tornando a experiência emocionalmente satisfatória.

Contudo, no horror contemporâneo, esta identificação é frequentemente posta em causa. Subvertendo as expectativas clássicas, obras do subgênero *gore*, por exemplo, eliminam a distinção entre o seguro e o ameaçador.

Hitchcock (1998) já explorava a fronteira ambígua entre o horrível e o horrendo, mas as produções atuais intensificam essa abordagem ao expor a violência, a degradação e o grotesco de forma explícita. Nestes casos, o pacto de segurança é rompido, e o público confronta-se diretamente com conteúdos que suscitam repulsa e perturbação visceral.

Outro vetor essencial na construção do terror é o conceito de sublime, tal como desenvolvido por Lovecraft (1945). Este autor sustenta que o verdadeiro terror não provém de monstros convencionais ou de entidades sobrenaturais antropomorfizadas, mas do confronto com forças que transcendem a compreensão humana. Argumentando que a essência do *terror cósmico* reside na percepção da insignificância humana face à vastidão do universo e às forças caóticas que o governam.

Essa “suspensão ou derrota maligna” das leis naturais, segundo Lovecraft (1945), desperta o medo visceral, pois coloca em questão a capacidade de compreender e controlar o mundo que a rodeia. Quando as forças do caos aparecem, surge um clima de medo e impotência, onde a ameaça é não só física, mas também existencial. Ao afirmar que:

Uma certa atmosfera inexplicável e empolgante de pavor de forças externas desconhecidas precisa de estar presente; e deve haver um indício, expresso com seriedade e dignidade condizentes com o tema, daquela mais terrível concepção do cérebro humana — uma suspensão ou derrota maligna e particular daquelas leis fixas da Natureza que são nossa única salvaguarda contra os assaltos do caos e dos demónios dos espaços insondáveis.  
(Lovecraft, 1945, pág.15, T.L.)<sup>14</sup>

Nessa perspectiva, o medo emerge da quebra das regularidades naturais que sustentam a percepção de ordem e segurança no mundo. O terror adquire, assim, uma dimensão ontológica e existencial, colocando em causa os próprios fundamentos da realidade.

Carrol (1999), complementa essa abordagem argumentando que “o objeto de horror é um misto de ameaça e de impureza” (Carrol, 1999, pág.60), ou seja, algo que viola tanto as leis

---

<sup>14</sup> “A certain atmosphere of breathless and unexplainable dread of outer, unknown forces must be present; and there must be a hint, expressed with a seriousness and portentousness becoming its subject, of that most terrible conception of the human brain—a malign and particular suspension or defeat of those fixed laws of Nature which are our only safeguard against the assaults of chaos and the daemons of unplumbed space..” (Lovecraft, 2007, pág. 17)

naturais quanto os códigos culturais. Seres como Frankenstein ou Drácula exemplificam essa transgressão, ao romperem as fronteiras do biologicamente aceitável e do moralmente tolerável. Carroll (1999) sublinha que a reação emocional do público reflete aquela expressa pelas personagens ficcionais, o que reforça a eficácia da experiência estética do horror. A autora considera que:

Muitas vezes, observa-se que se pode chegar à caracterização da estrutura de enredo de uma determinada história de horror subtraindo do enredo de descobrimento complexo várias das funções ou dos movimentos de enredo. Por exemplo, uma estrutura de enredo alternativa bastante comum é o enredo de descobrimento (como oposto ao enredo de descobrimento complexo). Ele contém três funções básicas (embora cada uma delas possa ser repetida). São elas: irrupção, descobrimento e confronto. Ou seja, um enredo de horror muito frequente é o enredo de descobrimento complexo sem a função de confirmação. (Carroll, 1999, pág. 163)

Em termos narrativos, Carroll (1999) propõe que grande parte das histórias de horror se baseia numa estrutura composta por três fases: irrupção, descobrimento e confronto. O enredo do *descobrimento*, mais simples do que o *descobrimento complexo*, omite a etapa da confirmação da ameaça, acelerando a progressão da narrativa. Esta estrutura fomenta o suspense, uma vez que a ameaça não se revela de forma imediata, mas progride subtilmente, intensificando a tensão emocional.

O suspense, neste contexto, é fundamental para a eficácia do terror. Ao adiar a revelação da ameaça, cria-se uma expectativa contínua que mantém o público num estado de alerta emocional. Carroll (1999) destaca que o prazer associado a estas narrativas resulta precisamente do confronto com o repulsivo, tornando o horror num género singular pela sua capacidade de simultaneamente fascinar e provocar repulsa.

No entanto, o horror depara-se com o chamado paradoxo da ficção: como pode o público ser emocionalmente afetado por acontecimentos que sabe serem irreais? Carroll (1999) aborda diretamente esta questão:

A questão - que chamamos de paradoxo da ficção - diz respeito a como é possível que sejamos tocados emocionalmente por ficções, uma vez que sabemos não ser real o que é retratado nessa ficção. (...). Esse paradoxo é muito relevante para qualquer discussão do horror artístico, pois ficamos intrigados com a questão de como podemos ser horrorizados por aquilo que sabemos não existir. (Carrol, 1999, págs. 127 e 128)

Para resolver esse paradoxo, Carroll propõe que a imaginação desempenhe um papel central: o público responde emocionalmente à situação imaginada, e não à sua realidade ontológica. A identificação com os personagens e a empatia pelas suas experiências possibilitam a vivência emocional autêntica, mesmo perante conteúdos fictícios.

Em síntese, a construção do terror — quer na literatura, quer no cinema — resulta de uma combinação complexa de elementos estéticos, estruturais e emocionais. A obscuridade, a ameaça à autopreservação, a subversão das leis naturais, o sublime e o grotesco constituem os eixos fundamentais através dos quais o medo é explorado como experiência estética. Ao desafiar a compreensão da realidade e ao colocar o público perante o desconhecido e o incontrolável, o terror afirma-se como uma forma artística que testa os limites da percepção humana e da própria sensibilidade.

#### 4. OS CONTOS DE H.P. LOVECRAFT

Com o intuito de aprofundar a análise das potencialidades expressivas do terror psicológico e cósmico no contexto dos formatos híbridos, foram selecionados três contos da obra *Os Contos Mais Arrepiantes de Howard Phillips Lovecraft — A Gravura do livro na Casa; O Intruso; e A música de Erich Zann*.

A seleção destes textos justifica-se pela relevância singular da contribuição de Lovecraft ao desenvolvimento do horror moderno, particularmente no que se refere à consolidação do denominado *horror cósmico*. As narrativas do autor destacam-se pela capacidade de articular o fascínio pelo desconhecido e o medo do incompreensível, elementos estruturantes do chamado estilo lovecraftiano. Cada um dos contos escolhidos evidencia aspectos distintos e centrais da sua produção: a atmosfera de suspense, a presença de entidades e forças inomináveis, e a constante representação da fragilidade da condição humana perante o insondável.

Estes contos apresentam características que os tornam particularmente adequados à experimentação com linguagens visuais e formatos híbridos. A densidade atmosférica, a sugestão de ameaças não visíveis e os estados alterados de percepção são elementos que se traduzem com eficácia em abordagens visuais que exploram simultaneamente o texto e a imagem, ampliando o potencial expressivo da narrativa e reforçando o impacto sensorial da experiência estética.

No conto *A Gravura do livro na Casa*, a narrativa acompanha um viajante que procura abrigo numa antiga habitação rural. Ao deparar-se com um livro de aparência estranha, é confrontado com um anfitrião progressivamente mais perturbador, culminando numa revelação de natureza sinistra. A tensão constrói-se de forma gradual, num ambiente onde o tempo parece suspenso e os limites da realidade se tornam ambíguos.

Em *O Intruso*, explora-se a experiência subjetiva de um personagem enclausurado num ambiente obscuro e indefinido. À medida que este ser enigmático ascende em direção ao mundo exterior, descobre uma verdade perturbadora sobre a sua própria identidade. A narrativa é marcada por uma percepção fragmentada da realidade, onde a revelação final adquire contornos existenciais e metafísicos.

Por sua vez, *A Música de Erich Zann* apresenta a história de um homem que se torna obcecado pela música inquietante de um violinista recluso, residente num andar superior de um edifício igualmente estranho. A música revela-se como uma forma de resistência a forças invisíveis e inexplicáveis que ameaçam romper os limites da realidade física. Este conto articula elementos sensoriais — sobretudo sonoros — com o desconhecido, criando uma atmosfera onde o terror se manifesta de forma subtil e simbólica.

A seleção destas narrativas permite, portanto, não apenas uma análise crítica das estratégias literárias de Lovecraft, mas também a possibilidade de desenvolver novas abordagens no campo da adaptação visual. Ao articular texto e imagem, pretende-se explorar os estados emocionais e psicológicos que atravessam estas histórias, dando forma a experiências híbridas que ampliem o efeito de estranhamento e inquietação. Cada conto oferece, nesse sentido, um campo fértil para a exploração de dispositivos gráficos e estilísticos capazes de traduzir visualmente a dimensão intangível e sensorial do terror lovecraftiano.

### **Temáticas dos contos**

Os contos selecionados apresentam abordagens distintas sobre o medo e o desconhecido, elementos estruturantes do terror lovecraftiano. Estes elementos operam frequentemente como forças desestabilizadoras, que desafiam a sanidade, a lógica e os limites da compreensão humana.

*A Gravura do livra na Casa*, explora o medo ancestral e o grotesco, refletindo sobre a deterioração da mente e a presença do mal oculto em locais aparentemente ordinários. Em *O Intruso*, Lovecraft mergulha na questão da identidade e do horror existencial, criando uma narrativa que revela a angústia do protagonista em busca de pertencer a algum sítio e aceitação num mundo que o rejeita. E por fim, *A música de Erich Zann*, utiliza o mistério e a música como meios de acesso a realidades sombrias e desconhecidas, revisitando a relação entre a arte e o incompreensível.

Em conjunto, estes contos revelam a versatilidade de Lovecraft na articulação de temas como o grotesco, a alienação, a decadência, e o acesso ao proibido. As suas narrativas não apenas evocam o medo do desconhecido, como também questionam os limites da

subjetividade e da racionalidade, consolidando uma abordagem filosófica e estética do terror.

### Livros e Adaptações, estratégias visuais nas edições contemporâneas dos contos

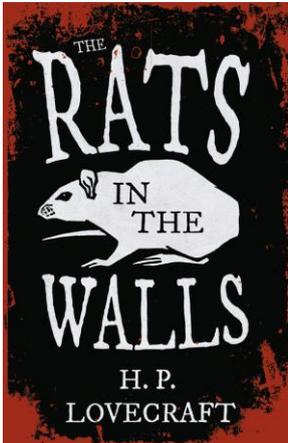


Figura 13. Capa do livro *Rats in the Walls* de Lovecraft, versão de 2012. Retirado de <https://www.readandcobooks.co.uk/books/rats-in-walls-lovecraft/>. Consultado em 26 de julho de 2024

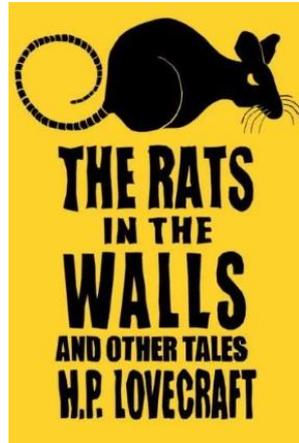


Figura 14. Capa do livro *Rats in the Walls* de Lovecraft, versão de 2015. Retirado de <https://www.dymocks.com.au/book/rats-in-the-walls-and-other-tales-by-h-p-lovecraft-9781847494153>. Consultado em 26 de julho de 2024



Figura 15. Capa do livro *The Outsider* de Lovecraft, versão para e-reader, 2018. Retirado de <https://www.amazon.com/Outsider-H-P-Lovecraft-ebook/dp/B07BK6PXQC>. Consultado em 26 de julho de 2024

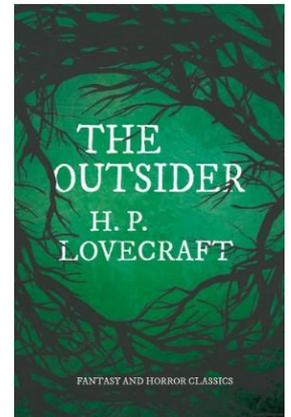


Figura 16. Capa do livro *The Outsider* de Lovecraft, versão de 2020. Retirado de <https://www.readandcobooks.co.uk/books/outsider-lovecraft/>. Consultado em 26 de julho de 2024



Figura 18. Livro *Grandes Contos H. P. Lovecraft*, edição especial. Retirado de <https://www.infinitynerd.com.br/grandes-contos/>. Consultado em 29 de julho de 2024

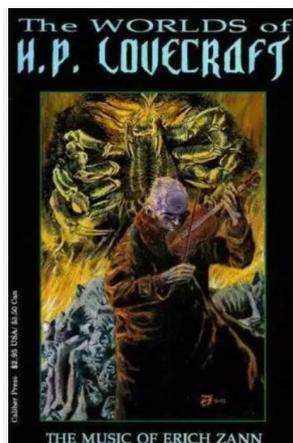


Figura 17. Livro *Worlds of H. P. Lovecraft, The Music of Erich Zann*, versão de 1993. Retirado de <https://www.amazon.com/H-P-Lovecraft-Music-Erich-Zann/dp/1942351585>. Consultado em 26 de julho de 2024

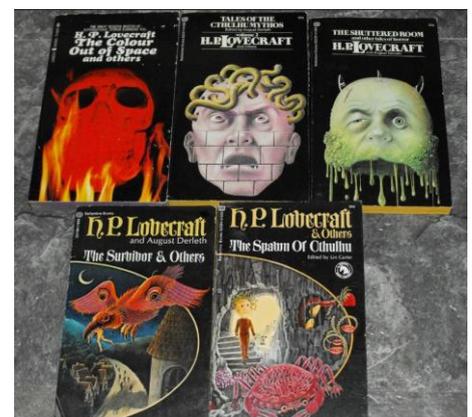


Figura 19. Capas dos livros de Lovecraft da década de 90. Retirado de <https://www.etsy.com/listing/1216745408/hp-lovecraft-vintage-paperback-books>. Consultado em 20 de agosto de 2024



Figura 20. Coletânea de livros *The H.P. Lovecraft Collection*, edição especial de 2017. Retirado de <https://www.amazon.com/H-P-Lovecraft-Collection-Slip-cased/dp/1784288608>. Consultado em 20 de agosto de 2024

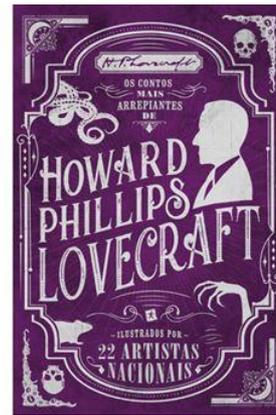


Figura 21. Capa do livro *Os Contos Mais Horripilantes de Lovecraft*, versão portuguesa de 2018. Fonte própria.

Foi conduzido um estudo comparativo das capas de diferentes edições dos contos de H.P. Lovecraft, considerando tanto versões físicas como digitais. A análise centrou-se exclusivamente nos elementos gráficos e estratégias visuais utilizadas para atrair o público leitor, dado que apenas uma das edições esteve disponível em formato físico, enquanto as restantes foram consultadas por meios digitais.

As imagens analisadas apresentam múltiplas versões dos contos, seja em edições individuais, seja integrada em compilações mais amplas da obra do autor. Um dos aspetos visuais mais recorrentes nestas capas é a utilização de tipografias que remetem a um imaginário gótico, frequentemente com grande destaque na composição gráfica. A disposição tipográfica tende a atribuir ao nome do autor uma preeminência superior à do título da obra, evidenciando a força simbólica da marca "Lovecraft" no panorama do terror literário.

Nas edições mais antigas, observa-se a prevalência de ilustrações detalhadas, muitas vezes coloridas, que procuram representar elementos específicos das narrativas. Em contraste, as edições mais recentes adotam uma estética mais minimalista, privilegiando o impacto visual através do uso do contraste entre tipografia e fundo, bem como da aplicação de gravuras estilizadas em stencil. Estas escolhas são frequentemente acompanhadas por paletas cromáticas intensas e pela utilização de acabamentos metálicos, como prateado, dourado ou tonalidades fluorescentes.

Tais estratégias editoriais visam simultaneamente preservar a atmosfera sombria e enigmática característica das obras de Lovecraft e captar o interesse de um público mais jovem, sensível a tendências visuais contemporâneas. A conjugação entre tradição gráfica e modernidade contribui, assim, para a renovação estética do universo lovecraftiano, mantendo-se fiel à sua essência enquanto adapta a sua apresentação às exigências do mercado editorial atual.

#### **4.1. Projeto/ Adaptação para o livro híbrido**

##### **4.1.1. Estudo preliminar de construção**

A adaptação do conjunto de contos selecionados para um livro híbrido não se limita à exploração da temática do horror; visa, sobretudo, proporcionar uma experiência imersiva que transcende os modos tradicionais de leitura.

A proposta centra-se na construção de uma vivência sensorial e emocional que, para além do medo, convoca estados de alienação, desconforto e surpresa, induzindo no leitor uma sensação de vulnerabilidade e impreparação perante o desconhecido. Esta abordagem pretende deixar uma marca duradoura, evocando aqueles momentos em que o sujeito se sente desorientado ou incapaz de racionalizar o que está a experienciar.

Para tal, recorre-se à combinação entre elementos narrativos e recursos gráficos que intensificam a experiência estética. A utilização das cores vermelho e preto, frequentemente associadas ao imaginário do terror, serve como elemento condutor entre os três contos, permitindo uma navegação sequencial que se distancia da uniformidade. O resultado é um objeto editorial de caráter fragmentado e heterogéneo, reminiscentemente "Frankensteiniano", no qual nenhuma unidade é completamente idêntica à outra.

A introdução de diferentes formatos e texturas de papel, aliados ao uso estratégico de tipografia e imagem, potencia o desenvolvimento da narrativa e enriquece a interação do leitor com o livro. Esta diversidade material visa ampliar a relação entre conteúdo e forma, promovendo uma leitura mais envolvente e reflexiva.

Nesta fase do trabalho, o foco consistiu na transformação dos contos de H.P. Lovecraft num objeto híbrido que possibilita novas camadas de interpretação e imersão. O objetivo

da proposta editorial foi o de criar uma experiência de leitura expandida, que incentive a compreensão e apreciação das narrativas de terror sob uma perspectiva renovada.

A abordagem adotada teve caráter experimental, contemplando a exploração de diferentes formatos de página, tipografias, estilos de encadernação, bem como a integração de ilustrações e fotografias. Para garantir uma certa coesão visual entre os contos, ao mesmo tempo que se respeita a identidade de cada um, foram definidas algumas restrições estruturais.

Entre essas diretrizes, destacam-se dois formatos de papel aplicados em todos os contos: um principal (190x130 mm), pensado para proporcionar equilíbrio e conforto na leitura, e um secundário (120x80 mm), com a função de introduzir variação e complementar visualmente a narrativa. A tipografia adotada para o corpo de texto foi a Garamond, no tamanho 11/12, uma fonte serifada amplamente utilizada na literatura, escolhida pela sua legibilidade e elegância.

Adicionalmente, foram incluídas tipografias decorativas em pontos estratégicos da narrativa, como *Beyond Wonderland*, *Alice in Wonderland*, *Nightside Demo*, *Nightmare Pumpkins*, *Circus Manerus*, *Massacre en Valbadolid*, *Black Spider*, *I Tell You My Secret*, *Henry McCurdy* e *No Merc For Person*. Estas fontes foram empregues para intensificar a carga emocional dos momentos narrativos, reforçando atmosferas de suspense, inquietação e mistério, e criando, assim, uma leitura visualmente mais dinâmica e expressiva.

Cada conto recebeu ainda um sistema de encadernação distinto, reforçando a sua individualidade. Paralelamente, estabeleceu-se um critério claro para a integração de imagem: as ilustrações foram utilizadas com o intuito de representar emoções humanas, enquanto as fotografias se concentraram na caracterização espacial e ambiental dos cenários narrativos. Todos os contos foram reunidos num único contentor editorial, formando um volume coeso, mas com margem para a exploração visual e tátil de cada unidade narrativa.

A diversidade de abordagens possíveis para a construção de um livro híbrido exige a definição de restrições formais e conceptuais que garantam consistência e coerência. No entanto, mesmo com parâmetros previamente definidos, o projeto mantém espaço para

uma considerável liberdade criativa, que permite ao leitor experienciar cada conto como uma jornada independente através do incompreensível e do insondável. Esta proposta de design editorial posiciona-se como uma porta de entrada para o universo lovecraftiano e, simultaneamente, como uma ponte para o fascínio humano perante o desconhecido e o aterrador.

#### **4.1.2. Redesign dos contos de Lovecraft em formato híbrido**

O presente projeto consistiu no desenvolvimento de uma versão híbrida dos contos de H. P. Lovecraft, com o objetivo de explorar a interseção entre narrativa literária e elementos gráficos como meio de intensificar a experiência de leitura. Conforme discutido no Capítulo 1, os livros híbridos recorrem a uma diversidade de recursos visuais — tipografia, imagem, encadernação e materiais — para enriquecer a interpretação do conteúdo narrativo. Após múltiplas experimentações envolvendo cor, fotografia e técnicas de recorte, chegou-se à proposta final deste volume híbrido.

As fases iniciais de pesquisa e experimentação revelaram-se essenciais para a compreensão aprofundada do conceito de livro híbrido. Partindo de um conhecimento ainda incipiente sobre o tema, os testes permitiram perceber que a eficácia da narrativa não se limita ao texto escrito, sendo fundamental que o design material contribua para a coerência sensorial e emocional da obra.

O primeiro passo consistiu na seleção tipográfica, privilegiou-se a legibilidade e o carácter literário da Garamond para o corpo de texto. Em paralelo, foram integradas dez tipografias decorativas estrategicamente aplicadas para reforçar climas de tensão, ambiguidade e suspense.

O formato do livro foi definido com base em critérios ergonómicos e funcionais. Escolheu-se uma dimensão de 190 × 130 mm, considerada equilibrada para a leitura e manuseamento. Essa medida oferece um compromisso entre a intimidade dos livros de pequeno porte e a capacidade de valorização gráfica típica de formatos maiores.

O layout gráfico foi desenhado para evitar ruídos visuais e garantir legibilidade. Para os dois primeiros contos, estabeleceram-se margens laterais de 2 cm, superior de 1,8 cm, interna de

1,5 cm e inferior de 2 cm. Para o terceiro conto, as margens laterais foram reduzidas para 1,5 cm, enquanto a margem interna foi aumentada para 2 cm, mantendo as restantes dimensões inalteradas.

A seleção de papéis foi pensada para proporcionar variedade tátil e cromática. Foram utilizados oito tipos de papel, incluindo:

- Papel reciclado de 120 g/m<sup>2</sup> e papel manteiga de 80 g/m<sup>2</sup> para os miolos;
- Celofane vermelho, cartolina vermelha (100 g/m<sup>2</sup>) e papel vermelho (80 g/m<sup>2</sup>) para recortes e folhas soltas;
- Papel para pastel cinzento-claro e amarelo-claro (120 g/m<sup>2</sup>) para capas;
- Papel de aguarela (140 g/m<sup>2</sup>) para páginas ou cartões soltos;
- Cartão de 5 mm de espessura para uma das capas.

Foram utilizadas ilustrações e fotografias com funções distintas. As ilustrações procuram representar emoções humanas, enquanto as fotografias retratam paisagens descritas nos contos. Todas as imagens foram convertidas para preto e branco, criando uma coerência estética que reforça o ambiente sombrio das histórias. O uso do vermelho, aplicado pontualmente em tipografia e papel, estabelece um contraste visual que intensifica o impacto dramático.

### **Aplicação por Conto**

#### **Conto 1 – *A Gravura do Livro da Casa***

Este conto apresenta uma narrativa centrada no medo do desconhecido. O protagonista, um viajante, encontra refúgio numa casa isolada onde é confrontado com um anfitrião obcecado por uma gravura macabra. A deterioração do espaço e da mente refletem o grotesco latente na narrativa.

Para este conto, foi adotada a encadernação copta com cadernos de 12 páginas (fig.22). O miolo combina diferentes texturas de papel, folhas soltas e elementos gráficos que conferem fluidez e surpresa à leitura. A capa, em cartão revestido com papel vermelho, utiliza tipografia e ilustração para simular uma gravura antiga, dando um tom de perigo na primeira interação.

Páginas específicas combinam fotografia e tipografia para representar sonoridades da narrativa (figs. 24 e 25). Em outros momentos, a disposição gráfica do texto simula visualmente as ações descritas (fig. 26). Uma ilustração impressa a preto sobre cartão vermelho (fig. 27) aparece estrategicamente, destacando criaturas mencionadas, estimulando a imaginação do leitor.

E por fim, o destaque do diálogo entre os dois personagens, ganha destaque num caderno independente da estrutura dos outros cadernos, com figuras ilustradas, envolta de uma moldura negra e papel de textura recortado a mais de metade do formato principal (fig.28). A cor vermelha e o uso de itálico no texto reforçam o ritmo e a dinâmica da conversa, intensificando a atmosfera de tensão.



Figura 22.

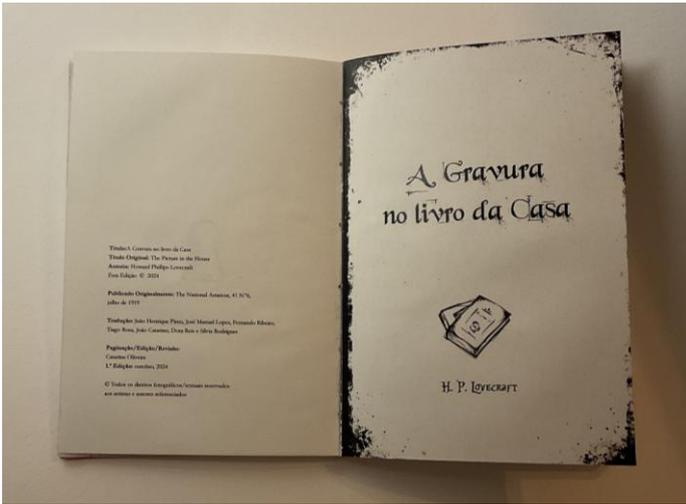


Figura 23.

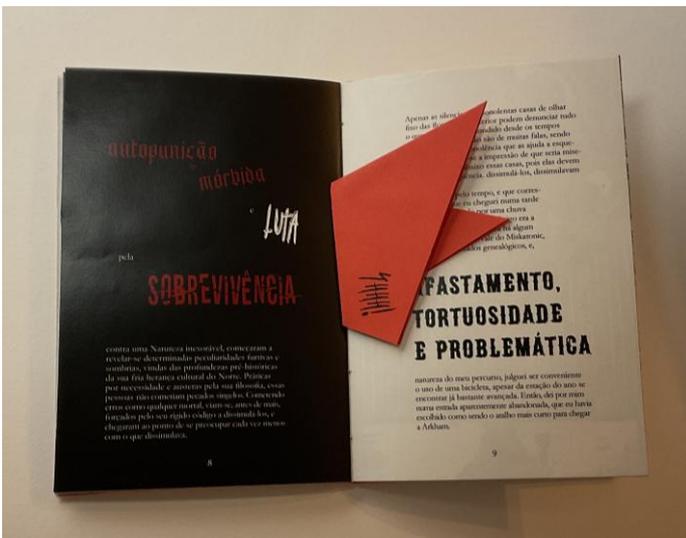


Figura 24.



Figura 25.

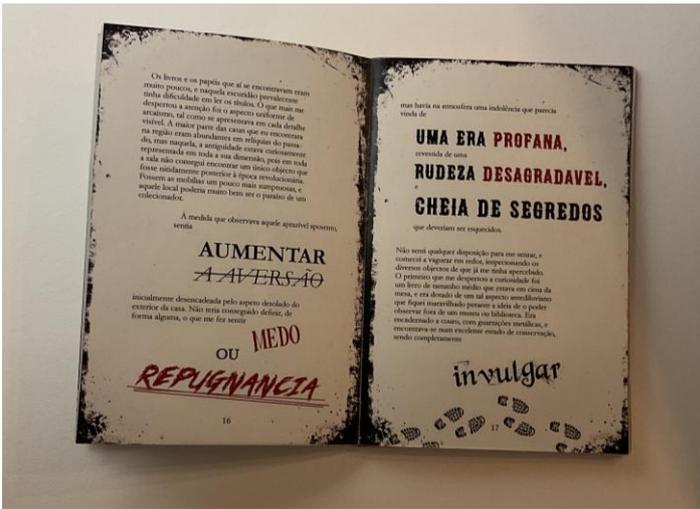


Figura 26.



Figura 27.

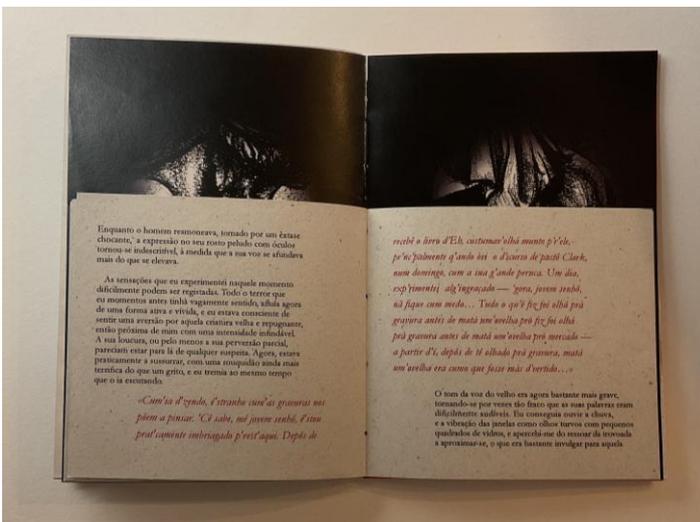


Figura 28.

## Conto 2 – *O Intruso*

Este conto aborda o horror existencial através de uma figura que vive em reclusão e desconhece a sua verdadeira identidade. Ao emergir para a luz, descobre que é ele próprio o monstro temido pelos outros.

Foi utilizada a encadernação em ponto de panfleto com sete pontos de costura. A linha vermelha contrasta com o papel cinzento, e a capa apresenta uma figura negra em stencil, reforçando o carácter ambíguo do protagonista (fig. 29).

Um poema introdutório aparece sobre página negra com tipografia vermelha (fig. 30), sugerindo um presságio. Uma folha recortada revela parcialmente uma imagem (fig. 31), promovendo a interação física do leitor com o livro. Uma folha repleta de rabiscos expressa a angústia da personagem (fig. 33), permitindo ao leitor uma visão mais íntima do seu estado emocional. Páginas negras reforçam o impacto de uma ilustração, enquanto uma dupla página fotográfica (figs. 34) pode ser vista de forma parcial ou integral, dependendo da manipulação do caderno.

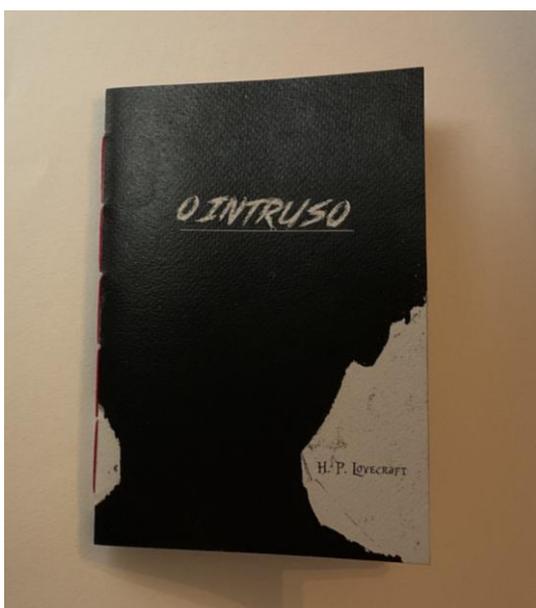


Figura 29.



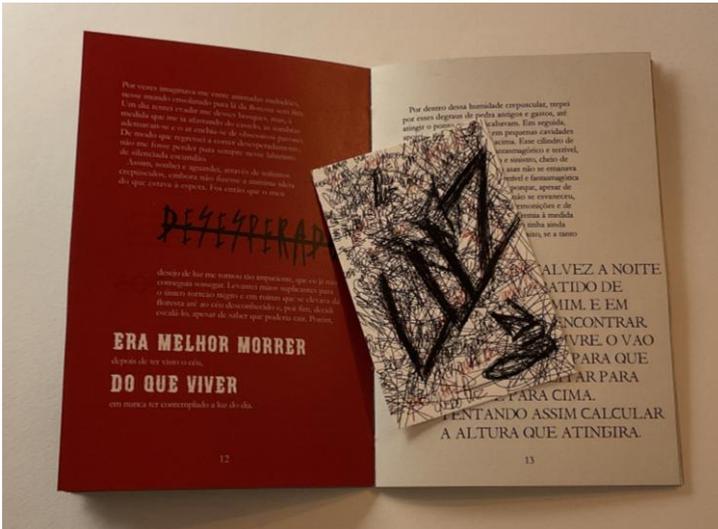


Figura 33.



Figura 34.

### Conto 3 – A Música de Erich Zann

Este conto aprofunda o terror psicológico e a relação entre música e forças invisíveis. O protagonista tenta desvendar os mistérios que envolvem o violinista Erich Zann, cuja música parece conter ameaças do além.

Inspirando-se em cadernos de pauta musical, foi adotada a encadernação japonesa com costura a 1 cm da margem (figs. 35 e 36). As páginas apresentam meio-corte, facilitando o seu manuseamento.

No miolo, utiliza-se papel celofane sobreposto a algumas das ilustrações(fig.37) para intensificar a atmosfera mais sombria nelas em contraste à página de texto ao lado. Em outros momentos, o recorte é usado para criar a sensação de movimento, seja na desconstrução da fotografia (figs. 38 e 39) — cortada em tiras de 1 cm — ou nos recortes feitos na cartolina para simular o efeito de uma janela que se abre (fig. 40 e 41).



Figura 35.

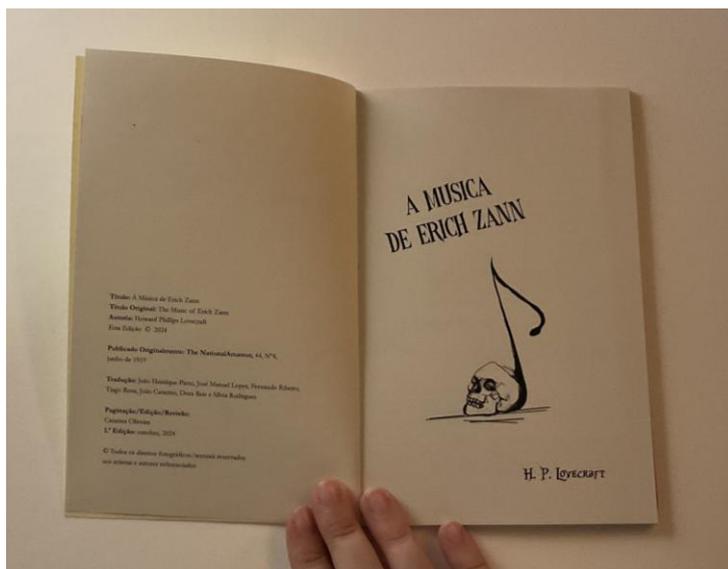


Figura 36.

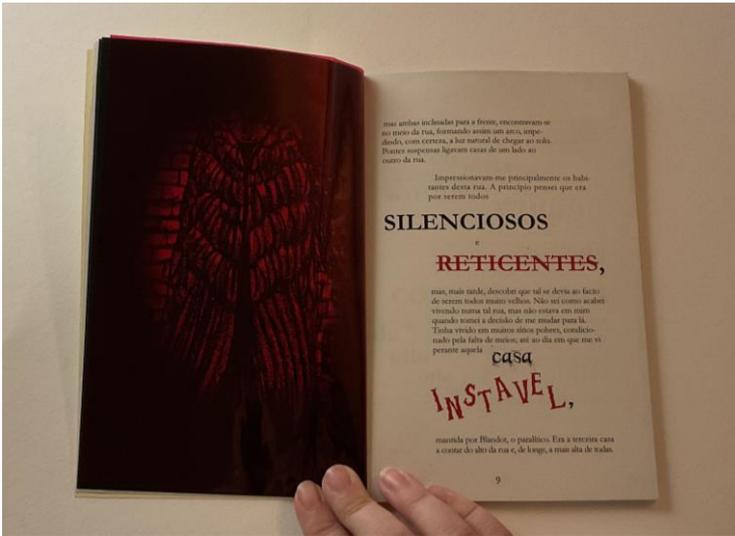


Figura 37.



Figura 38



Figura 39.

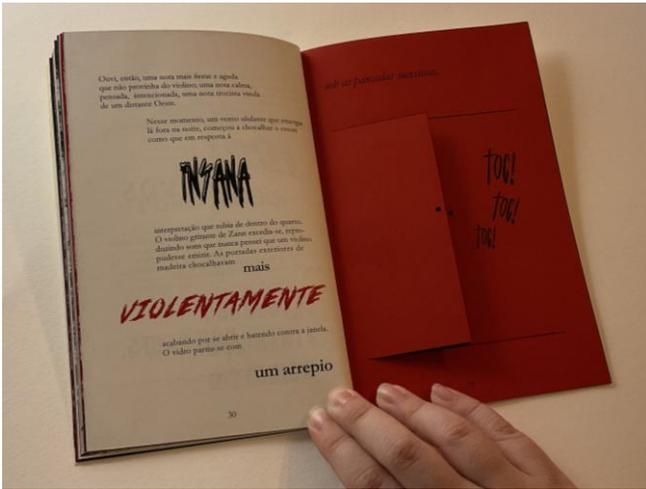


Figura 40.



Figura 41.

## Contentor

O contentor foi concebido para evocar a aparência de um volume único, remanescente de um livro sagrado dedicado às narrativas que encerra. Apresenta-se como uma estrutura em forma de livro que se abre e fecha como uma caixa, ocultando o seu conteúdo no interior. Este encontra-se forrado a tecido negro, sobre o qual se destaca o título impresso a dourado. A composição visual é finalizada por uma fita vermelha, atravessada por um selo dourado embutido, que percorre a capa e reforça o carácter cerimonial do conjunto. (figs. 42 e 43).



Figura 42.



Figura 43.

## CONCLUSÃO

O livro híbrido representa uma evolução significativa, na prática, editorial, ao integrar elementos visuais, táteis e, em alguns casos, digitais à narrativa literária tradicional. Esta convergência promove uma experiência de leitura expandida, que estimula simultaneamente os sentidos e o intelecto, desafiando a linearidade convencional e abrindo caminho para novas formas de interpretação.

Embora alguns tenham considerado os livros híbridos como desnecessários, acreditando que ao interferirem na narrativa interferem na imaginação do leitor, esta tipologia editorial não deve ser entendida como um obstáculo à interpretação pessoal. Pelo contrário, a introdução de componentes visuais e materiais contribui para o aprofundamento da experiência estética, ampliando o potencial expressivo do livro-objeto sem comprometer a liberdade interpretativa do sujeito.

A resistência inicial ao formato híbrido pode ser atribuída à sua relativa novidade e à escassa presença no panorama editorial. No entanto, observa-se uma tendência crescente para a valorização de propostas editoriais que rompem com os modelos tradicionais, sobretudo em contextos que privilegiam a experimentação artística e o envolvimento sensorial do leitor.

No gênero do terror, as potencialidades do livro híbrido revelam-se particularmente expressivas. Ao explorar o fascínio humano pelo medo, pelo desconhecido e pelo indizível, este formato favorece a construção de atmosferas opressivas e cenários ambíguos, que desafiam a estabilidade emocional do leitor. A conjugação entre forma e conteúdo permite assim uma vivência paradoxal — simultaneamente desconfortável e atraente — que ultrapassa os limites da narrativa textual.

A escolha de adaptar os contos de Lovecraft não se deu apenas pela incrível capacidade do autor de evocar o desconhecido e o indizível. As suas histórias forneceram uma base rica para a exploração visual e sensorial, que proporcionaram uma experiência do terror transcendente da linearidade. Todas as experimentações realizadas nestes contos revelaram-se instigantes e fundamentais para o desenvolvimento do conjunto de livros finais, como o processo de desconstrução da narrativa.

Conclui-se, assim, que o livro híbrido, ao integrar recursos materiais e visuais numa lógica narrativa coerente, contribui para a intensificação da experiência estética e emocional do leitor. No caso específico do terror, esta abordagem favorece um processo de autoconhecimento através do confronto simbólico com o medo, transformando a leitura num exercício de exploração sensorial e emocional que transcende a mera recepção textual.

## BIBLIOGRÁFICAS

Bolter, J. D., & Grusin, R. (2000). “Remediation: Understanding New Media”. The MIT Press.

Bringhurst, R. (2004). “The Elements of Typographic Style”. West Broadway Vancouver. Hartley & Marks, Publishers.

Brockmann, Josef M. (2012). “Sistemas de Grelhas, um manual para designers gráficos”. Barcelona: Gustavo Gili.

Burke, Edmund (1993). “Uma investigação filosófica sobre a origem de nossas Ideias do Sublime e do Belo”. Tradução, apresentação e notas de Enid Abreu Dobránszky. Campinas: Papirus.

Carrol. Noël. (1999). “A filosofia do horror ou Paradoxos do coração”. Tradução de Roberto Leal Ferreira. Campinas: Papirus. (Obra original publicada em 1990)

Carrol. Noël. (1990). “The philosophy of horror or Paradoxes of the Heart”. Nova Iorque e Londres: Routledge.

Costa, M. (org.) (2022). “Cinema e Audiovisual: Linguagens e processos de realização”; coletânea de textos e entrevistas. Anápolis: Editora UEG.

Eisner, W. (1996). “Graphic Storytelling and Visual Narrative”. Florida: PoorHouse Press.

Fernández, A. (2009). “Hybrid Novels: A new way of Reading narrative fiction”. Dissertação de mestrado, London college of Communication, London.

Ferreira, C. (2017) “Livro Híbrido: A sua abordagem com o leitor”. Dissertação de mestrado, ESAD, Escola Superior de Artes e Design, Caldas da Rainha.

- França, J. (2008). “O horror na ficção literária: Reflexão sobre o "horrível" como uma categoria estética”. In *XI Congresso Internacional da ABRALIC. Tessituras, Interações, Convergências*. São Paulo.
- França, J. (org.) (2011). “O medo como prazer estético: o insólito, o horror e o sublime nas narrativas ficcionais”. *INSÓLITO, MITOS, LENDAS, CRENÇAS*. Rio de Janeiro: Publicações Dialogarts.
- França, J. (2017). “A empatia nas estratégias narrativas do horror artístico; o caso Hitchcock”. *Vertigo; vertentes do gótico no cinema*.
- Lupton, E. (1998). “The designer as producer. *Graphic Design: Now in Production*”. Minneapolis: *The education of a Graphic Designer*.
- Hitchcock, A. (1949, February 1). “The Enjoyment of Fear”. *Good Housekeeping*. Vol.128, No.2, 39–243.
- Hitchcock, A. (1998). “Hitchcock por Hitchcock”; coletânea de textos e entrevistas. Organização de Sidney Gottlieb. Tradução de Vera Lúcia Sodré. Rio de Janeiro: Imago.
- Holdstein, D. (2009). “From the editor: The authority of the hybrid world”. *College Composition and Communication*, Vol.61, No.1, 8–9.
- Jenkins, H. (2006). “Convergence Culture, Where Old and New Media Collide”. Nova Iorque e Londres: New York University Press.
- Kerr, M. (2015). “Scream, Chilling Adventures in the Science of Fear”. Nova Iorque: Publicaffairs New York.
- King, S. (1981). “Danse Macabre”. Nova Iorque: Berkley Books.
- Lovecraft, H. P. (1945). “Supernatural Horror in Literature”. Nova Iorque: Everest House.

Lovecraft, H. P. (2018). “Os Contos Mais Arrepiantes de H. P. Lovecraft”; coletânea de contos. Organização de Luís Corte Real. Tradução de João Henrique Pinto, José Manuel Lopes, Fernando Ribeiro, Tiago Rosa, João Catarino, Dora Reis e Sílvia Rodrigues. Porto: Saída de Emergência.

Markendorf M. & Ripoll L., (2016). “Expressões do horror: escritos sobre cinema de horror contemporâneo”; coletânea de textos e entrevistas. Coleção Cadernos de Crítica. Vol. 3. Florianópolis: Biblioteca Universitária Publicações.

Marshall, P. (2021, abril). “Hybrid Publishing: What It Is and Why You Want to Know - Luminare Press”. Luminare Press.

<https://www.luminarepress.com/hybrid-publishing-what-why/>

McCloud, S. (1994). “Understanding Comics: The Invisible Art”. Nova Iorque: Ben Abrams Publisher.

Murray, J. H. (2003). “Hamlet no Holodeck: O future da narrativa no ciberespaço”. Tradução de Elissa Khoury Daher e Marcelo Fernandez Cuzziol. São Paulo: Editora Unesp. (Obra original publicada em 1997)

Oliveira Esteves, L. (2019). “As matrizes estéticas do horror literário.” Caderno de Pesquisa Do CDHIS, Vol. 31, No.2, 258–278.

Radcliffe. A. (1826). “On the supernatural in Poetry”. New Monthley Magazine. Vol.16, No.1, 145–152.

Rawle, G. (2005). “Woman’s World: A Graphic Novel”. Londres: Atlantic Books

Ryan. M. (2003). “Narrative as Virtual Reality, Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media”. Londres: Parallax, The Johns Hopkins University Press

Sadokierski, Z. (2010). “Visual Writing: A critique of graphic devices in hybrid novels, from a Visual Communication Design perspective.” Tese de Doutorado. University of Technology, Sydney

Syme, R. (2011, September). “Hybrid Books: “Illuminations” And The Future Of The E-Reader”. NPR.

<https://www.npr.org/2011/09/01/140116417/hybrid-books-illuminations-and-the-future-of-the-e-reader>

Team, R. E. (2020, March 3). “What is Hybrid Publishing? Expectations vs Reality”. Reedsy; Reedsy Blog.

<https://blog.reedsy.com/hybrid-publishing/>

### **Texto usado no Projeto**

Lovecraft, H. P. (2018). “Os Contos Mais Arrepiantes de H. P. Lovecraft”; coletânea de contos. Organização de Luís Corte Real. Tradução de João Henrique Pinto, José Manuel Lopes, Fernando Ribeiro, Tiago Rosa, João Catarino, Dora Reis e Sílvia Rodrigues. Porto: Saída de Emergência.

## **APÊNDICES**

Apêndice 1 – Os contos de Lovecraft, extras

# Apêndice 1 – Os Contos de Lovecraft, extras

## Conto 1 - A gravura do livro da casa

- Esboços

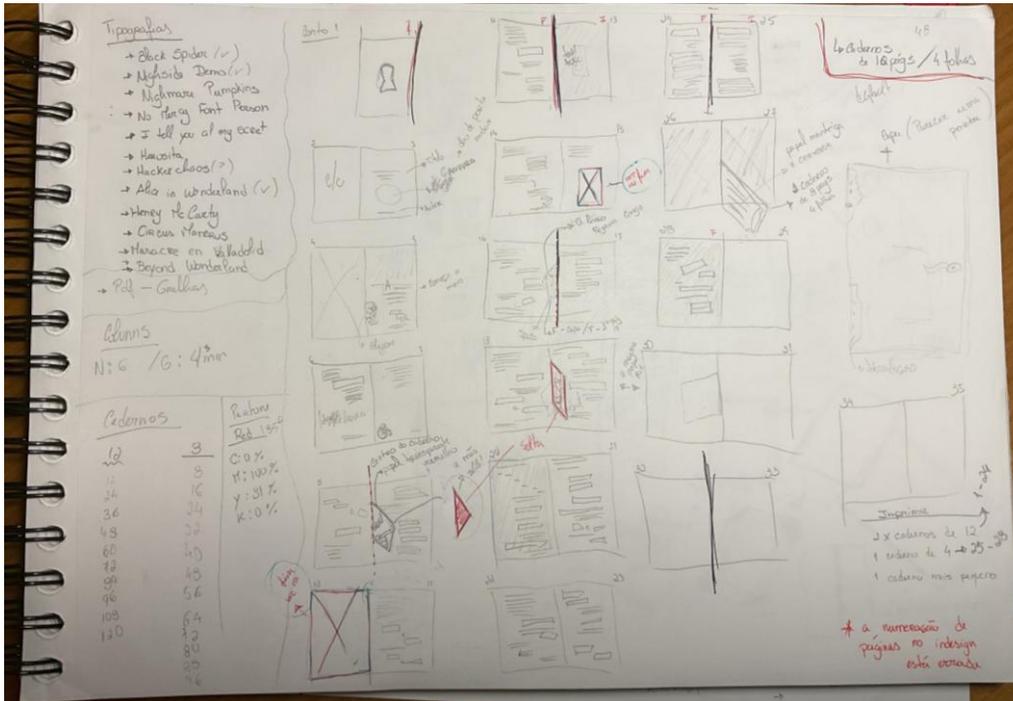


Figura 44.

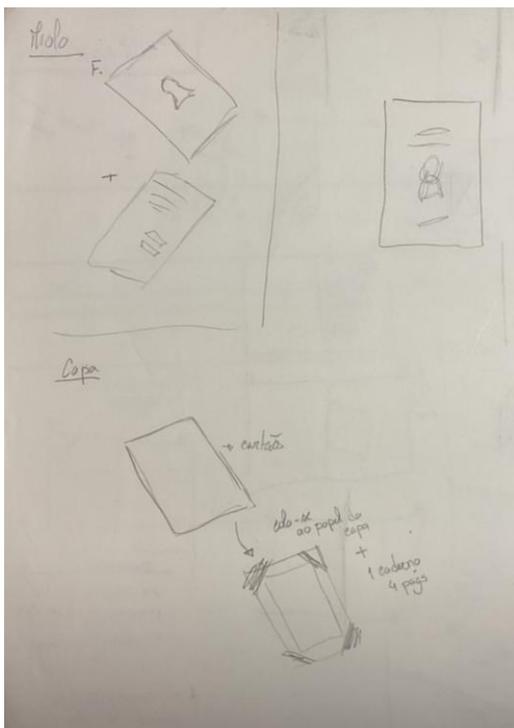


Figura 45.

- Outras fotografias

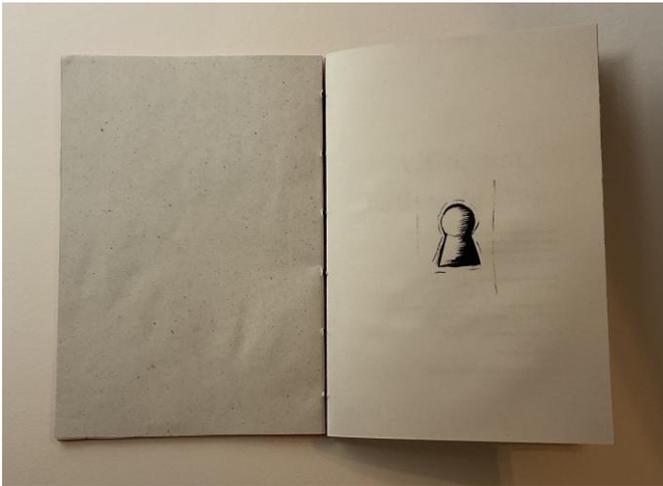


Figura 46.

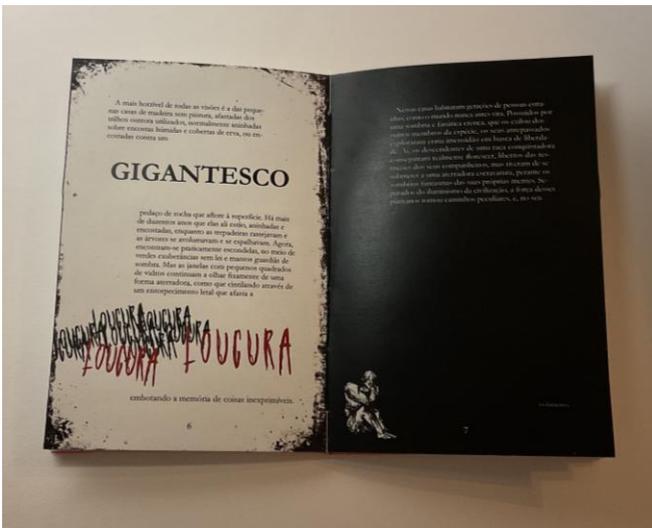


Figura 47



Figura 48.









Figura 57.



Figura 58.

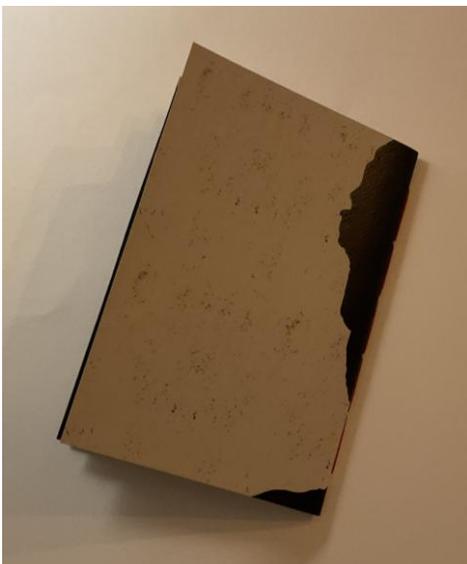


Figura 59.









Figura 67.



Figura 68.

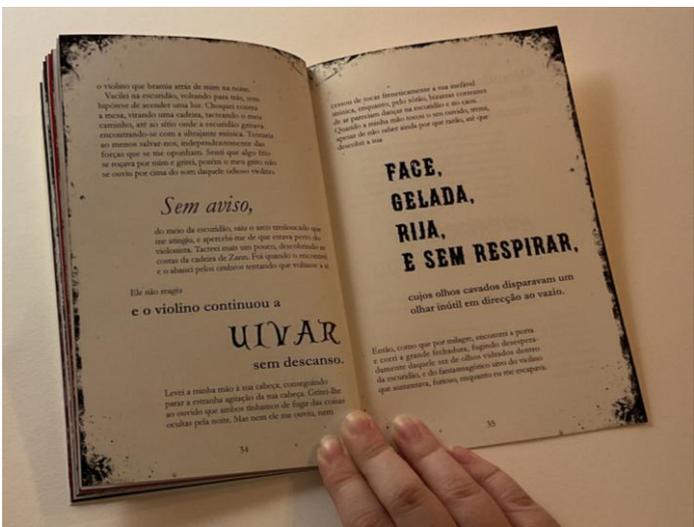


Figura 69.

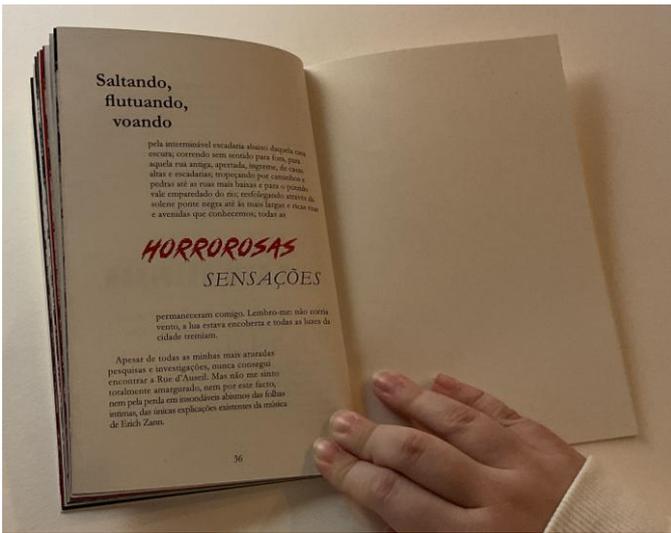


Figura 70.



- Primeira maquete



Figura 73.



Figura 74.

- Final



Figura 75.

## **ANEXOS**

Anexos 1 – *My Favorite Thing is Monsters* de Emil Ferris

Anexos 2 – *Os Contos Mais Arrepiantes* de H. P. Lovecraft

## Anexos 1 – *My Favorite Thing is Monsters* de Emil Ferris

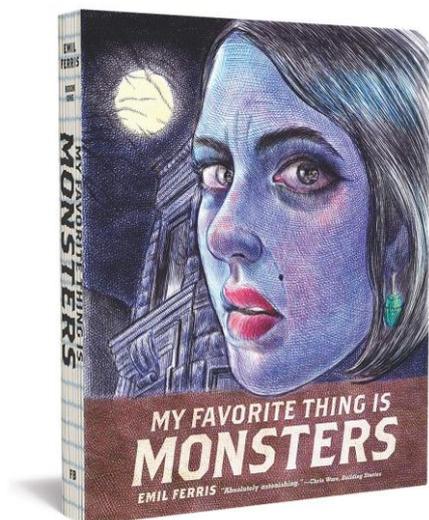


Figura 76

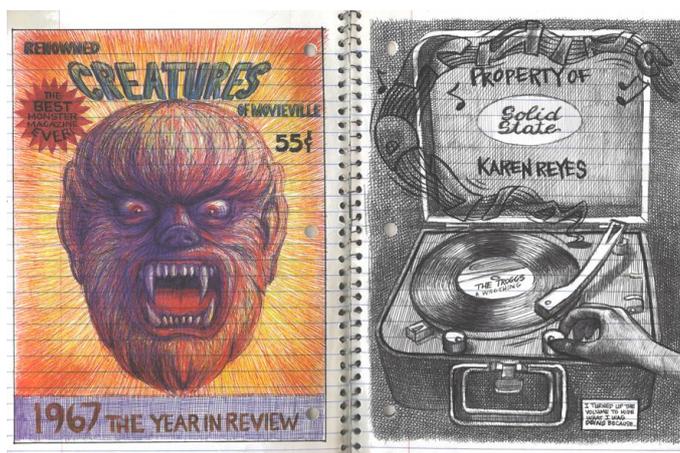


Figura 77

*My Favorite Thing Is Monsters* (fig. 66) é o diário gráfico fictício de uma menina de 10 anos, Karen Reyes, carregado com uma imaginação provinda de filmes de terror e iconografia de revistas de monstros. Passado num cenário político e racial do final dos anos 60 em Chicago, Karen tenta resolver o assassinato da sua enigmática vizinha do andar de cima, Anka Silverberg, uma sobrevivente do holocausto, enquanto outras histórias singulares das pessoas ao seu redor se desenrolam. Quando mais a investigação se aprofunda, mais Karen nos leva de volta à vida de Anka na Alemanha nazista, todo o enredo leva os leitores a descobrir o seu lado pessoal e político; e como este se converge entre o passado e o presente da história.

“Por vezes não te permites saber o que sabes”, diz Karen Reyes na novela gráfica de estreia de Emil Ferris.

O livro é composto pelas páginas do diário de Karen, onde a aspirante a artista regista os seus pensamentos ao lado de cuidadosos desenhos inspirados das imagens que encontra ao seu redor, que ao contrário das maiorias das raparigas da época, que procuravam modelos nas páginas brilhantes de revistas para adolescentes, Karen começa a “deixar-se saber o que ela sabe” – a sua identidade queer, encontrando-se nos demónios, vampiros e outras figuras de monstros que ela encontra tanto no campo de horror quanto na arte (fig.67).

Karen também comenta, “a palavra monstro vem da palavra latina ‘monstrum’ que significa ‘mostrar’... há muitas coisas que não vemos todos os dias que estão mesmo debaixo dos nossos narizes... apenas talvez – os monstros também estão mesmo debaixo dos nossos narizes.” As bandas desenhadas que esta lê mostram-lhe uma versão distorcida, mas reconhecível de si mesma, expressando desejos que de outra forma permanecem escondidos no armário da sociedade convencional.



Figura 78

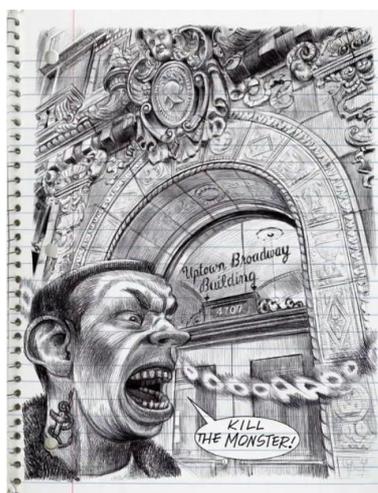


Figura 79

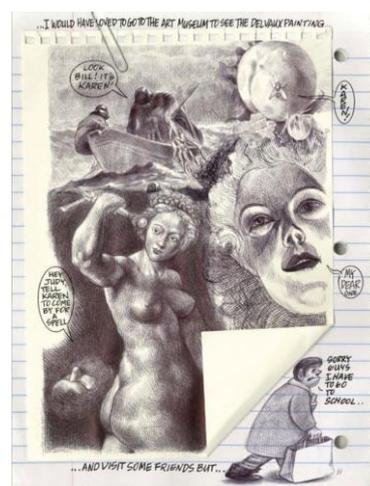


Figura 80

A trama/hachura obsessivamente detalhada de Ferris produz imagens que, simultaneamente, parecem ser esboços e obras de arte matizadas e totalmente realizadas (figs. 68, 69 e 70). Rompendo com o formato de painel habitual das bandas desenhadas, estas páginas detalhadas da imaginação de Ferris explodem com uma liberdade visual que até ao momento vi numa novela gráfica. E ela usa esta liberdade para nos dar, bem – tudo.

A sua técnica ecoa magistralmente a experiência de Karen de estar em processo de crescimento e avançar em direção à compreensão, ao mesmo tempo, em que conhece profundamente quem ela é e as respostas para as perguntas assustadoras que a impulsionam. O estilo artístico e narrativo de Ferris faz com que nós nos sintamos, como Karen, que todas as pistas de que precisávamos estejam bem há a nossa frente, mas a resolução permanece fora de alcance.

## Anexos 2 – Os Contos Mais Arrepiantes de H. P. Lovecraft



Figura 81

Howard Phillips Lovecraft é considerado o expoente máximo da literatura de horror do início do século XX, mas nem sempre o foi assim. Lovecraft passou por dificuldades, muito por conta da sua dedicação à literatura que pouco mais conseguiu, à época, do que ocasionais espaços em revistas e imprensa *pulp fiction*. Lovecraft foi um pioneiro no que diz respeito ao desenvolvimento do terror psicológico e cósmico na narrativa, e o seu trabalho é considerado único e inimitável no que à dimensão e ao pormenor dizem respeito. Na edição de Luís Corte Real, o fundador das Edições *Saída de Emergência* que participou ainda no design de capa, arte e editorial, "Os Contos Mais Arrepiantes" de Howard Phillips Lovecraft (fig.71) é uma homenagem mais do que digna àquele que foi um artista incomparável, não obstante, a sua morte precoce, aos 46 anos.

De facto, Lovecraft era um mestre naquilo que escrevia. É como se o terror dos dias atuais precisasse ser gritado para assustar, enquanto que Lovecraft simplesmente sussurrava o medo. E sussurrar, com toda a certeza, tem muito mais efeito.

Não é como o terror que estamos habituados a ver nas telas de Cinema ou a ler nos grandes lançamentos da atualidade. Não é um livro que se lê depressa, tanto pelo tamanho como pela forma como os contos podem mexer com o leitor.

Os pormenores desta edição, então, são a cereja no topo do bolo. A começar pelo trabalho da capa dura, complexa de detalhes incríveis e bem elaborados, onde, no fundo, roxo assentam inscrições em prateado a que não faltam caveiras e tentáculos de criaturas marinhas, pode ser vista como uma súpula da obra

Lovecraftiana, reunindo 22 dos seus contos mais arrepiantes. A acompanhar uma paginação exemplar, com todo o ar de livro de uma época que não nos passou pelos dedos, cada um dos 22 contos – há pérolas como «O Intruso» ou «Herbert West, o Reanimador» – é ilustrado por um artista nacional, com nomes como Filipe Andrade, Ricardo Cabral, Bárbara Lopes, Joana Simão, Joana Afonso ou Miguel Mendonça a recriarem a negro o imaginário dos contos de Lovecraft, responsável pela maior literatura de horror ter deixado de ser só sobre vampiros, fantasmas e bruxas – e por deixar influências e inspirado autores modernos como Neil Gaiman, Alan Moore ou Guillermo del Toro.

Este livro é uma prova de que, apesar de ter falecido há mais de 80 anos, Lovecraft continua a viver através da sua obra. É um trabalho perfeito para quem se deixa levar pelas palavras e quem quer mergulhar na mestria de um dos maiores escritores de horror de sempre.

