



UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CENTRO DE CIÊNCIAS APLICADAS E EDUCAÇÃO
CURSO DE BACHARELADO EM DESIGN
TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

**ILUSTRAÇÃO PARA VALORIZAÇÃO DA LITERATURA NACIONAL: REDESIGN
DE PROJETO GRÁFICO DA CAPA DO LIVRO *AS MELHORES HISTÓRIAS
BRASILEIRAS DE HORROR***

IRIS DOS SANTOS BRAZ DE SANTANA

RIO TINTO

2025

IRIS DOS SANTOS BRAZ DE SANTANA

**ILUSTRAÇÃO PARA VALORIZAÇÃO DA LITERATURA NACIONAL: REDESIGN
DE PROJETO GRÁFICO DA CAPA DO LIVRO *AS MELHORES HISTÓRIAS
BRASILEIRAS DE HORROR***

Trabalho de Conclusão de Curso, na modalidade **PROJETO**, submetido ao Curso de Bacharelado em Design da Universidade Federal da Paraíba, como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Design.

Orientador(a): Prof. Dr. Marivaldo Wagner Sousa Silva

Catálogo na publicação
Seção de Catalogação e Classificação

P654r Pinheiro, Ângelo Augusto de Souza.

Rio Tinto e sua cultura : quebra-cabeça infantil
como ferramenta de pertencimento regional / Ângelo
Augusto de Souza Pinheiro. - Rio Tinto, 2025.

57 f. : il.

Orientação: Washington Ferreira Silva.

TCC (Graduação) - UFPB/CCAÉ.

1. Design e território. 2. Brinquedo pedagógico. 3.
Identidade cultural. I. Silva, Washington Ferreira. II.
Título.

UFPB/CCAÉ

CDU 7.05:794.5(813.3)

IRIS DOS SANTOS BRAZ DE SANTANA

**A ILUSTRAÇÃO PARA A VALORIZAÇÃO DA LITERATURA NACIONAL: REDESIGN DE CAPA
PARA O LIVRO AS MELHORES HISTÓRIAS BRASILEIRAS DE HORROR**

Trabalho de Conclusão de Curso, na modalidade **PROJETO**, submetido ao Curso de Bacharelado em Design da Universidade Federal da Paraíba, como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Design.

Aprovado em: 22/04/2025

BANCA EXAMINADORA

Documento assinado digitalmente
 **MARIVALDO WAGNER DE SOUSA SILVA**
Data: 23/04/2025 19:01:33-0300
verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof. Dr. Marivaldo Wagner de Sousa Silva (Examinador Interno)
(Orientador(a), Presidente da Banca)
Universidade Federal da Paraíba

Documento assinado digitalmente
 **WASHINGTON FERREIRA SILVA**
Data: 24/04/2025 21:46:49-0300
verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof. Dr. Washington Ferreira Silva (Examinador Interno)
Universidade Federal da Paraíba

Documento assinado digitalmente
 **LOUISE BRASILEIRO QUIRINO BRITO**
Data: 23/04/2025 19:29:03-0300
verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Profa. Dra. Louise Brasileiro Quirino Brito (Examinadora Interna)
Universidade Federal da Paraíba

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho a todas as pessoas criativas e intrinsecamente estranhas.

AGRADECIMENTOS

Minha família sempre foi minha base e minha razão. Agradeço pelos incentivos, pelos momentos de compreensão e repreensão, e por me deixarem saber que com ou sem diploma, vocês se orgulham de mim. Obrigada à minha mãe, Elza Amaro dos Santos, e ao meu pai, Claudeci Santana da Silva. Agradeço principalmente à minha irmã mais nova, Lala. Eu amo vocês.

À todas as trocas que fiz durante a universidade, pelos momentos, piadas e farpas com meus amigos e irmãos pra vida. Vocês foram estranhos junto comigo e mostraram que os anos de universidade nos trazem além de conhecimento, uma irmandade inexplicável, e eu sou muito grata.

Agradeço, por fim, pela troca de conhecimento e confiança com professores queridos e que me inspiraram durante esta trajetória.

RESUMO

O presente projeto descreve o processo de redesign do livro *As Melhores Histórias Brasileiras de Horror*, com o objetivo de agregar valor à obra por meio da ilustração e do projeto gráfico editorial, tendo como oportunidade o crescimento do mercado editorial de obras do gênero terror, porém a pouca exposição de publicações voltadas ao gênero na literatura brasileira. Por meio de pesquisas explorou-se a aplicação da ilustração como um recurso complementar para agregar valor ao produto e ao livro como objeto. O projeto incluiu o desenvolvimento de capa, elementos gráficos internos e aplicação de conceitos de design voltados à experiência estética do leitor, resultando em uma proposta visual alinhada ao conteúdo da obra e ao público-alvo, e em uma imersão na experiência de criação de capa de livro.

Palavras-chave: ilustração; design gráfico-editorial; livro de terror; literatura brasileira.

ABSTRACT

This report presents the redesign process of the book *As Melhores Histórias Brasileiras de Horror*, with the aim of adding value to the work through illustration and editorial graphic design. The proposal is based on the growth of the publishing market for works in the horror genre, but without many publications focused on the appreciation of Brazilian literature. Through research, the application of illustration was explored as a complementary resource, capable of intensifying the visual appeal and arousing greater interest in purchasing. The project includes the development of the cover, internal graphic elements and the application of design concepts aimed at the reader's aesthetic experience, resulting in a visual proposal aligned with the content of the work and the target audience, and in an immersion in the experience of creating a book cover.

Keywords: illustration; graphic-editorial design; horror book; brazilian literature.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Kindle e Livros.....	13
Figura 2 - Capa do livro: As Melhores Histórias Brasileiras de Horror.....	17
Figura 3 - Metodologia Design Thinking.....	21
Figura 4 - Etapas para ilustração propostas por Silva e Nakata.....	21
Figura 5 - Metodologia Projetual Adaptada.....	21
Figura 6 - Planificação da capa original.....	26
Figura 7 - Briefing do projeto.....	28
Figura 8 - Análise de similares: Antologias Nacionais de Terror.....	30
Figura 9 - Detalhes e brindes do livro Medo Imortal.....	31
Figura 10 - Capa e tipografia ilustrada do livro Tênebra.....	31
Figura 11 - Detalhes de textura e tipografia.....	32
Figura 12 - Painel I: Comportamento do Público-Alvo.....	34
Figura 13 - Painel II: O Medo.....	34
Figura 14 - Painel III: Ilustração de Horror.....	35
Figura 15 - Tipografias utilizadas.....	36
Figura 16 - Testes de tipografia.....	37
Figura 17- Cores e seus significados.....	38
Figura 18 - Definição da paleta de cor.....	38
Figura 19: Primeira geração de alternativas no papel 1/2.....	40
Figura 20: Primeira geração de alternativas no papel 2/2.....	40
Figura 21 - Segunda geração de alternativas no papel 1/2.....	41
Figura 22 - Segunda geração de alternativas no papel 2/2.....	41
Figura 23 - Geração de alternativas no meio digital 1/2.....	43
Figura 24 - Geração de alternativas no meio digital 2/2.....	44
Figura 25 - Criação das ilustrações.....	46
Figura 26 - Ilustrações finalizadas.....	47
Figura 27 - Matriz de seleção de alternativa.....	49
Figura 28 - Rascunho do layout.....	49
Figura 29 - Alternativa Final.....	50
Figura 30 - Elementos ilustrados: Capa.....	51
Figura 31 - Detalhes da capa Original.....	52
Figura 32 - Diagramação no Photoshop: Guias.....	53
Figura 33 - Diagramação das folhas de rosto.....	54
Figura 34 - Propostas de Layout.....	55
Figura 35 - Arquivo para pré-impressão.....	56
Figura 36 - Testes de impressão da capa.....	56
Figura 37 - Refile e dobras.....	57
Figura 38 - Capa com recorte de mordida.....	58
Figura 39 - Mockups primeira e quarta capas.....	59
Figura 40 - Mockups da lombada e folhas de rosto.....	59
Figura 41 - Modelo de post para Instagram.....	61
Figura 42 - Brindes de ilustração.....	62

Figura 43 - Jacket/Boneca.....	63
Figura 44 - Marca-páginas para impressão.....	63

SUMÁRIO

1 CONTEXTUALIZAÇÃO.....	12
1.1 Oportunidade.....	14
1.2 Justificativa.....	18
1.3 Objetivos.....	19
1.4 Metodologia.....	20
2 DESENVOLVIMENTO.....	24
2.1 Imersão.....	24
2.1.1 A obra: As Melhores Histórias Brasileiras de Horror.....	24
2.1.2 Definição da Oportunidade.....	25
2.1.3 Briefing.....	27
2.2 Definição.....	29
2.2.1 Análise de similares.....	29
2.2.2 Análise do Público-Alvo.....	33
2.3 Ideação.....	35
2.3.1 Identidade Visual do Projeto.....	36
2.3.2 Geração de Ideias.....	39
2.3.3 Divisórias de Capítulo.....	45
2.4 Prototipagem.....	53
2.4.1 Formatação do arquivo.....	53
2.4.2 Testes de Cor e Impressão.....	55
2.5 Implementação.....	58
2.5.1 Modelo Físico.....	60
2.5.1 Marketing do Produto.....	60
2.5.3 Especificações técnicas.....	62
3 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	64
REFERÊNCIAS.....	65
APÊNDICE A - PROPOSTA DE REDESIGN DAS CAPAS, ORELHAS E LOMBADA.....	68

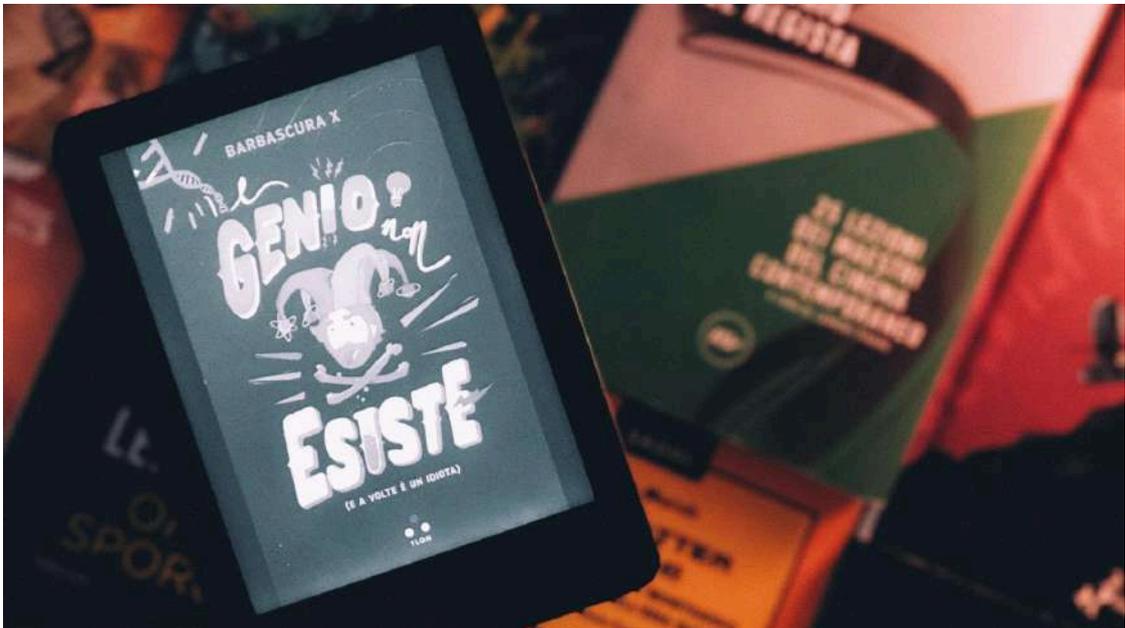
1 CONTEXTUALIZAÇÃO

A digitalização e modernização de produtos e processos tornaram-se uma característica marcante da era contemporânea, onde cada vez mais, diferentes bens e serviços são adaptados ou substituídos para se manterem relevantes e acessíveis no dia a dia das pessoas. E essa transformação não se restringe apenas às ferramentas de uso cotidiano, como alarmes em smartphones e agendas virtuais sincronizadas entre dispositivos, tal qual impacta profundamente a forma como passamos a consumir o entretenimento.

Plataformas de streaming e redes sociais, como o YouTube, gradativamente substituíram, ao longo das últimas décadas, os suportes físicos, como os DVDs, como único acesso ao audiovisual (filmes, séries, cursos, etc.) que antes eram comprados, alugados ou assistidos exclusivamente nos cinemas.

No entanto, apesar do mercado editorial ter passado por um processo semelhante — com a digitalização de revistas, a disponibilização de publicações em formatos como PDF e EPUB, a popularização dos e-books e o surgimento de dispositivos como o Kindle da Amazon (Figura 1) —, o livro físico mantém sua relevância. Sua importância vai além da simples função de armazenar e transmitir informações, estando profundamente ligada à experiência sensorial, ao valor cultural e ao simbolismo que carrega, fatores que contribuem para sua permanência no mercado, mesmo em meio à era digital.

Figura 1 - Kindle e Livros.



Fonte: Antonio Scalogna/Unsplash (2020).

Considerando esses fatores na era digital, Lima (2017) explica que a capa do livro desempenha um papel fundamental ao destacar a obra mesmo antes do público ter qualquer contato físico com ela. Isso ocorre porque, além de sua função tradicional, a capa também circula amplamente em diversos meios digitais, como anúncios, campanhas publicitárias e plataformas online, tornando-se um elemento crucial na atração do leitor.

Os autores Mendelsund e Alworth (2020) definem que a função de uma capa é ser a “pele” do livro, tendo como seu principal objetivo a proteção do miolo e seu conteúdo contra rasgos e sujeira, porém, a partir do século XX, a ilustração e o seu papel como agente de convite e curiosidade à leitura passaram a ser melhor percebidos e aproveitados. Dessa forma, se antes a escolha de um livro era motivada principalmente pelo conteúdo de seu miolo, atendendo às necessidades do leitor — seja pela busca de informação em títulos factuais e bibliografias de não ficção, ou pelo desejo de escapismo e entretenimento proporcionado por obras ficcionais — hoje, além de um bom conteúdo, o design do livro tornou-se um fator decisivo. Em um mercado cada vez mais competitivo, uma capa bem elaborada

pode ser o elemento de desempate no momento da compra, influenciando a escolha do consumidor entre diferentes títulos.

Assim, o mercado editorial da atualidade possui nomes que ganharam força e destaque justamente pelo zelo e dedicação na entrega de produtos com alta qualidade gráfica e materiais diferenciados, evidenciando que, mesmo em nichos específicos, como a literatura de terror, criminal e de suspense, o design exerce um papel fundamental, agregando valor às obras e ampliando seu potencial de mercado.

O papel do design dentro desta cadeia produtiva vai desde editoração, que envolve a diagramação e organização do conteúdo no miolo, à capa do livro, e a posterior divulgação para lançamento em redes sociais, banners e posters físicos.

O presente projeto buscou uma imersão no processo de criação de capa de livro, utilizando-se da ilustração como forma de enriquecer visualmente o projeto e agregar valor de mercado. Uma vez que trata-se de um projeto acadêmico que visa aplicar conhecimentos de design e ilustração, e a autora não recebeu qualquer proposta ou autorização de reprodução da Editora Devir e dos autores do título para o redesign proposto, este não possui qualquer pretensão de ser levado a publicação ou mesmo a comercialização ao final do projeto, e seu único e principal objetivo é o de aprendizado.

1.1 Oportunidade

Apesar do percentual de leitores na população ter caído de 52% para 47% entre 2019 e 2024 (INSTITUTO PRÓ-LIVRO, 2024), um caso de sucesso que se mostra avesso aos indicadores é a ascensão da popularidade das obras literárias do nicho de terror, este que não chega a ser um favorito da população geral, mas que possui um público bem definido, fiel e disposto a fazer investimentos para obter uma boa qualidade visual e editorial no momento de adquirir seus títulos. Um dos principais nomes do nicho é a Darkside Books, que conquistou um expressivo espaço no mercado editorial e a confiança dos consumidores em um recorte de

tempo relativamente pequeno - tendo sua fundação em 2013, sua presença no espaço editorial completa 12 anos em 2025.

Outro exemplo de destaque editorial é a Editora Wish, também datada de 2013, possui 100% da sua equipe composta por mulheres, e seu direcionamento de mercado consiste na publicação de títulos antigos, incluídos títulos de terror como *Carmilla - A vampira de Karnstein* do escritor irlandês Joseph Sheridan Le Fanu. Com suas edições munidas de grande apelo visual e acabamentos, a editora Wish possui cerca de R\$3,6 milhões arrecadados em seu financiamento coletivo, também tendo conquistado um público fiel (Editora Wish, 2024).

Esse crescimento pode ser atribuído à transformação do livro, que deixou de ser apenas um veículo de informação para se tornar uma experiência sensorial e estética, impulsionada pelo design. Esse novo papel conferido ao livro o transforma em um objeto de desejo para colecionadores e entusiastas da literatura. De acordo com os dados mais recentes do Instituto Pró-Livro (2024), 12% dos entrevistados indicaram a capa como o principal fator de influência na escolha de um livro, ficando atrás dos 30% que consideraram a temática como o critério mais importante.

Para Hall (2012), a capa e o desenvolvimento de ilustrações têm como objetivo principal o estímulo das vendas, uma vez que estas são criadas de modo a se comunicar diretamente com o público e seus interesses, reforçando o quanto o design de uma capa não deve ser desconsiderado como ferramenta de publicidade. Assim, o design editorial desempenha um papel fundamental na atração do público e na permanência do livro impresso como um objeto de valor, especialmente em um mercado onde a experiência visual pode ser um diferencial competitivo decisivo. O presente desenvolvimento estará atrelado a esta função como base projetual.

Além do conteúdo narrativo, o público do gênero horror busca uma estética do livro que contribui para a ambientação das histórias. Cores, texturas, ilustrações e tipografia são elementos essenciais para reforçar a atmosfera sombria e envolvente que o gênero exige.

Durante o século XIX, a literatura de horror produzida no Brasil foi frequentemente desvalorizada pela crítica literária, pois os estudiosos da época

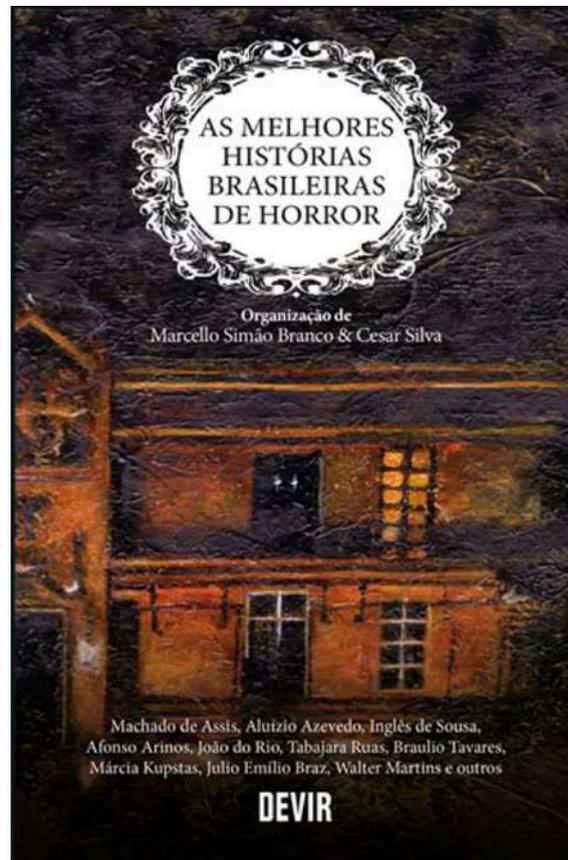
priorizavam obras voltadas ao realismo e à construção de uma identidade nacional, tratando o horror como algo menor ou apenas voltado ao entretenimento (Cunha, 2023).

Essa desvalorização fez com que muitas dessas obras fossem esquecidas ou ignoradas pelos circuitos literários tradicionais. Somente recentemente, pesquisadores e estudiosos passaram a resgatar e reconhecer a importância dessa produção para a literatura nacional. Iniciativas como a antologia *Tênebra: Narrativas brasileiras de horror (1839-1899)* revelam que o horror sempre esteve presente na literatura brasileira, mesmo que por muito tempo à margem. Com isso, a crítica atual começa a reconhecer o gênero como parte relevante da história literária do país (Cunha, 2023).

Diante desse panorama, a antologia literária *As Melhores Histórias Brasileiras de Horror* da Editora Devir, organizada por Marcello Simão Branco e César Silva, publicado em 2018, com 217 páginas, representada na Figura 2, tornou-se visualmente defasada quando comparada a outras publicações do gênero, ainda que haja um conceito e sensações que o ilustrador e capistas originais quiseram transmitir, a linguagem utilizada não se adaptou ou permaneceu interessante e atemporal ao longo destes anos, o que demonstra uma oportunidade de ressignificar a obra e posicioná-la corretamente quanto à simbologia requerida para o público brasileiro de horror.

A escolha do livro se dá primeiramente por se tratar de uma antologia que cobre mais de um século da literatura de horror brasileira, com a primeira história apresentada sendo de autoria de Machado de Assis, a obra *Vida Eterna*, originalmente publicada em 1870, e a última, *Bradador*, datada de 2014, de autoria de Bráulio Tavares. A obra conta com uma introdução dos autores sobre o cenário da literatura brasileira de horror das inspirações à opinião dos críticos, e explicações sobre as inspirações do gênero no cenário internacional da literatura gótica.

Figura 2 - Capa do livro: As Melhores Histórias Brasileiras de Horror.



Fonte: Marcello Simão Branco e Cesar Silva (2018).

A utilização da tipografia na capa também poderia ser melhor aproveitada, pois a simbologia e elementos utilizados na capa atual levam a interpretação de que a antologia trata-se de uma obra que aborda apenas histórias de séculos passados, o que não é verdade.

Dessa forma, uma abordagem visual impactante intenciona tanto melhorar a recepção de mercado da obra *As Melhores Histórias Brasileiras de Horror*, quanto fortalecer sua identidade dentro do nicho, aumentando seu apelo tanto para novos leitores quanto para colecionadores. A proposta, portanto, envolve a revitalização completa da capa do livro, reposicionando-o no mercado por meio de um projeto de ilustração detalhado e competitivo.

A oportunidade projetual se define na possibilidade de criação de uma capa que dialogue diretamente com a estética do horror contemporâneo, além de

ilustrações originais que ampliem o imaginário do leitor e agreguem valor ao objeto físico, transformando a obra em um item de desejo dentro do mercado editorial, alinhando-se às expectativas do público e elevando sua relevância mesmo em um contexto cada vez mais digital, ao que coloca em foco obras literárias de autoria brasileira, valorizando suas nuances clássicas e contemporâneas.

Pode-se ainda utilizar a ilustração como meio para aumentar o interesse do público na compra da obra ao incluí-las no livro e fora deste, por meio de brindes como marca-páginas e cartões-postais limitados.

1.2 Justificativa

Considerando a importância da composição gráfica da capa de um livro no momento da compra tanto na prateleira, quanto em tela no momento da compra online, é notório que cada vez mais as editoras estão interessadas em oferecer maior qualidade visual e de acabamentos em seus produtos para que estes sejam destaques. Isso demonstra a relevância do designer como mediador dos interesses do cliente (editora) com os do público-alvo (leitores), tornando o mercado editorial propício para construção de carreira no âmbito da ilustração e design gráfico.

Considerando também que, devido ao ganho de popularidade do trabalho e qualidade oferecidos por editoras sob o selo Darkside entre os consumidores de literatura de terror e fantasia, é notório que existe uma alta expectativa dos clientes desse nicho quanto à aparência dos livros que estes consomem, o nicho de terror é oportuno para ilustradores que buscam criar obras expressivas, uma vez que este público é atraído pelo não convencional e se agrada de escolhas de design ousadas.

Sabendo disso, é importante salientar a pouca exposição midiática da literatura nacional dentro deste mercado, tendo em vista que o terror clássico e contemporâneo se baseia em títulos internacionais, a escolha de um título com obras nacionais ajuda a colocar em evidência o gênero, que tende a ser subjugado dentre os demais no cenário brasileiro.

Desta forma, a escolha de redesign do livro *As Melhores Histórias Brasileiras de Horror*, publicado em 2018 pela Editora Devir, com organização de Marcello

Simão Branco e César Silva se fundamenta enquanto projeto visual como uma oportunidade de entregar ainda mais variedade e qualidade visual para o nicho da literatura de terror nacional, e também de demonstrar o papel da ilustração no imaginário de públicos que não o infantil.

Além disso, a escolha do livro alinha o interesse da autora por ilustração editorial, obras nacionais, e literatura gótica e contemporânea, o projeto permitiu a exploração de um nicho de ilustração novo e desafiador, que é a ilustração de horror, permitindo uma saída da zona de conforto de seus trabalhos ilustrados até então.

1.3 Objetivos

Objetivo Geral:

Fazer o redesign do projeto gráfico da capa do livro *As Melhores Histórias Brasileiras de Horror*, com a adição de divisórias de capítulos e ilustrações internas.

Objetivos Específicos

- Criar um projeto que intenciona a valorização e destaque da literatura nacional;
- Criar marca-páginas como brindes ilustrados para o lançamento do livro;
- Obter uma experiência imersiva de ilustração e preparação de material para produção editorial;
- Atrair o interesse de leitura/consumo pelo público de jovens adultos;
- Inspirar demais ilustradores a criar peças voltadas para valorização nacional;

1.4 Metodologia

Uma metodologia projetual consiste em um conjunto de técnicas e ferramentas de planejamento para sistematizar um processo criativo, de forma a coletar, analisar e sintetizar informações pertinentes ao desenvolvimento de um produto ou serviço. Tal sistemática é definida especificamente pelas etapas que a compõem, as quais podem variar conforme diferentes métodos e autores e conforme as proporções e objetivos do projeto (Pazmino, 2015).

Para o desenvolvimento do redesign proposto foram levantados materiais acerca do processo criativo de capas dentro do mercado editorial delimitado aos livros (ficção e não-ficção), com buscas em bases e acervos digitais como Google acadêmico, Scribd, bem como a biblioteca física da UFPB, incluindo pesquisas acadêmicas, artigos e livros. Conforme Lima (2017), as metodologias, mesmo entre capistas renomados no cenário brasileiro, não são claras e padronizadas, o que demonstra a necessidade de pesquisa e adaptação dos processos existentes quanto às metodologias de design. Os autores Silva e Nakata (2016) definem ainda que o processo metodológico não deve ser restritivo ou inflexível, permitindo que ilustradores tenham plena liberdade no desenvolvimento de seus processos criativos.

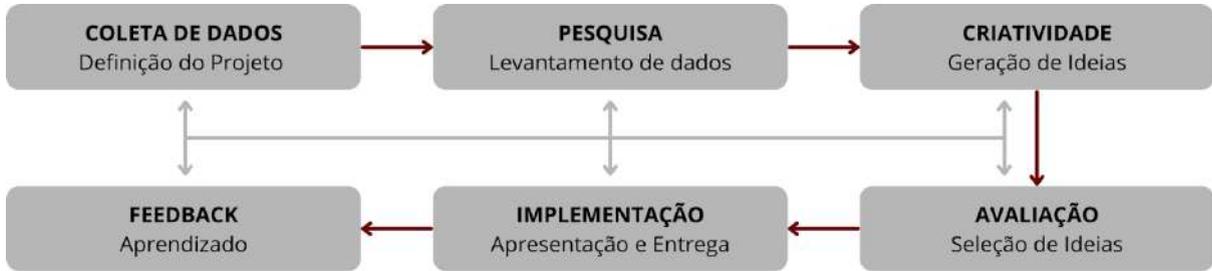
Desta forma, foram utilizados princípios metodológicos estruturados tal qual o método de Design Thinking descrito por Tim Brown (2010) em seu livro *Change by Design*, com cinco fases de projeto descritas na Figura 3 como: Empatia, Definição, Ideação, Prototipagem e Teste, que propõe inovação centrada na criatividade e no ponto de vista do usuário, mesclada à metodologia para produção de ilustração descrita por Silva e Nakata (2016) conforme a Figura 4.

Figura 3 - Metodologia Design Thinking.



Fonte: Adaptado de Tim Brown (2010).

Figura 4 - Etapas para ilustração propostas por Silva e Nakata.



Fonte: Adaptado de Silva e Nakata (2016).

Como resultado, a Figura 5 demonstra o fluxograma delimitando as etapas metodológicas utilizadas no presente projeto de redesign, tendo em vista sempre a fluidez e criatividade do processo, sem deixar de considerar as fases analíticas e estratégicas.

Figura 5 - Metodologia Projetual Adaptada.



Fonte: Autora.

A Imersão é o ponto de partida para o ilustrador, sendo o momento de reunir informações objetivas acerca do projeto e o contexto no qual ele está inserido, o que leva à primeira etapa de Definição da oportunidade. Esta etapa foi feita conforme os princípios de Bruno Munari (2008), que propõe a decomposição do problema por meio dos seguintes princípios: Título da oportunidade; Objetivo; Elementos envolvidos/condicionantes; Condições e exigências; Possíveis soluções; Esta fase evita decisões precipitadas e garante que o projetista contextualizar-se adequadamente para a posterior elaboração do Briefing.

O Briefing é uma das etapas mais importantes para que o ilustrador/capista possa desenvolver um projeto gráfico adequado àquela publicação, e sua correta

interpretação pode diminuir o número de rejeições e alterações no momento da apresentação da capa.

Uma das maiores razões de frustração de um designer gráfico com o seu trabalho é proveniente de não receber bons briefings. Por uma questão de realização profissional, o designer deve coletar briefings melhores dos seus clientes, não devem deixar isso de lado (LIMA, 2017, p 56-57)

O formato de briefing utilizado foi elaborado por Pazmino (2015), considerando os seguintes tópicos:

- **Natureza do Projeto e Contexto:**
 - Objetivo do projeto;
- **Análise setorial:**
 - Produto;
 - Concorrentes;
 - Preços;
 - Estratégia;
- **Público-alvo:**
 - Características (gênero, faixa etária);
 - Comportamento (hábitos de consumo, ocupações);
- **Dados da Empresa:**
 - Segmentação no mercado;
 - Perfil do Cliente;
 - Missão;

Na **Definição** foram avaliados criticamente os dados recolhidos sobre briefing e posicionamento de mercado durante a imersão, de modo a compreender a oportunidade de forma sistemática e, posteriormente, transformar estas informações em conteúdo para embasar a fase de Ideação. Foram utilizados painéis semânticos de público e de estilo, conforme recomendado por Silva e Nakata (2016), além de análises de similares (paramétrica) disponíveis no mercado, conforme o modelo descrito por Pazmino (2015), estabelecendo critérios de avaliação qualitativos.

A **Ideação**, descrita na página 35 é a etapa na qual se iniciam os esboços e ilustrações, onde foi elaborada a identidade visual do projeto e posteriormente as alternativas de layout e paleta de cores para a capa, além de esboços e finalização das ilustrações de divisórias.

Na **Prototipagem**, as alternativas escolhidas são diagramadas em programas de criação gráfica para obterem as proporções e configurações de arquivo corretas, e assim passam por testes de impressão e correção de possíveis erros de formatação.

A **Implementação** foi a etapa da apresentação da proposta final representada graficamente em mockups para divulgação online, arquivos para impressão com sangrias, marcas de dobra e detalhamento necessário para envio à gráfica, com a posterior apresentação da boneca do livro, e os resultados gerais da experiência de ilustração.

2 DESENVOLVIMENTO

2.1 Imersão

2.1.1 A obra: As Melhores Histórias Brasileiras de Horror

A publicação datada de 2018, *As Melhores Histórias Brasileiras de Horror*, organizada por Marcello Simão Branco e César Silva e publicada pela editora Devir, reúne 16 contos produzidos entre 1870 e 2014, oferecendo um panorama amplo da literatura de horror no Brasil.

A seleção contempla autores consagrados, como Machado de Assis, Aluísio Azevedo e Inglês de Sousa, ao lado de nomes contemporâneos, como Bráulio Tavares, Márcia Kupstas e Tabajara Ruas. Os textos abordam temas variados, como feitiçaria, epidemias, canibalismo, catalepsia, erotismo sobrenatural, fantasmas, rituais e paranoias, revelando a riqueza e a diversidade do horror nacional em diferentes períodos históricos e estilos narrativos. O livro se inicia com uma introdução ao contexto nacional de horror escrita pelos organizadores, seguidas

pelas 16 histórias, e por fim agradecimentos escritos também por Simão Branco e César Silva.

Os títulos dos 16 contos contemplados no livro estão descritos abaixo, dispostos cronologicamente assim como no livro, seguidos da respectiva autoria.

1. A Vida Eterna (1870) - Machado de Assis ;
2. Acauã (1893) - Inglês de Sousa;
3. Demônios (1893) - Aluísio Azevedo;
4. Assombramento (História do Sertão) (1898) - Afonso Arinos;
5. O Defunto (1907) - Thomaz Lopes;
6. A Peste (1910) - João do Rio;
7. Rag (1922) - M. Deabreu;
8. O Espelho (1938) - Gastão Cruls;
9. Tuj (1965) - Walter Martins;
10. Gepeto (1987) - Márcia Kupstas;
11. Bença, Mãe (1992) - Júlio Emílio Braz;
12. Solo Sagrado (1995) - Carlos Orsi;
13. Trem de Consequências (1995) - Roberto de Sousa Causo;
14. O Fascínio (1997) - Tabajara Ruas;
15. Os Internos (2007) - Gustavo Faraon;
16. Bradador (2014) - Braulio Tavares;

Conhecendo a obra e tendo melhor contexto sobre ela, as etapas seguintes tratarão do início da abordagem projetual para o desenvolvimento do redesign tido como objetivo do presente projeto.

2.1.2 Definição da Oportunidade

Segundo Bruno Munari (2008), a definição do problema ou oportunidade orienta o ponto de partida e especificidades do projeto por meio da decomposição do problema em elementos essenciais, evitando decisões precipitadas e garantindo que a criatividade seja direcionada para a resolução eficiente da oportunidade proposta. Nesta etapa foram preenchidos os tópicos propostos pelo autor, e foram descritas

exigências do projeto que devem ser consideradas durante a criatividade e a seleção das ideias.

Título da Oportunidade: Ilustração para valorização da literatura nacional: redesign de projeto gráfico da capa do livro *As Melhores Histórias Brasileiras de Horror*

Objetivo: Fazer o redesign do projeto gráfico da capa do livro *As Melhores Histórias Brasileiras de Horror*, com a adição de divisórias de capítulos e ilustrações internas.

Elementos envolvidos:

Pessoas – Editora, gráfica, designer/ilustrador, equipe de marketing, autores, leitores.

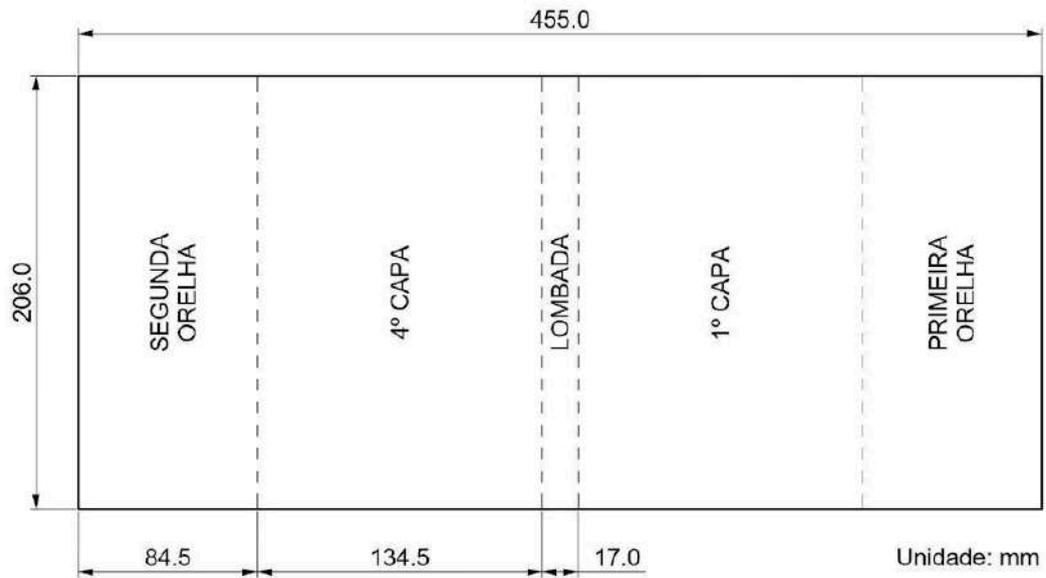
Canais de venda e divulgação – Livrarias, plataformas online, Instagram, Tik-Tok, X (antigo Twitter).

Materiais e Ferramentas – Programas para ilustração e preparação de arquivo (PaintTool Sai, IbisPaint X, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator), Papéis para impressão final e testes.

Condições existentes:

1. A ilustração deve considerar a busca por destaque nas prateleiras e também em plataformas de compra digitais/online;
2. Deve manter-se no formato brochura e com as dimensões originais da capa atual, permanecendo condizente com os padrões de produção da editora Devir (Figura 6);

Figura 6 - Planificação da capa original.



Fonte: Autora (2025).

3. O protótipo da capa deverá ser produzido no material que mais se assemelhe à capa original (papel triplex 250 g/m²), para assim obter uma boneca mais fiel.

Possíveis soluções:

1. Criação de ilustrações mais detalhadas e que comunique a atmosfera das obras contidas no livro;
2. Utilização de elementos de Design condizentes com a estética de Horror (paleta de cores, texturas, tipografia);
3. Criação de campanha publicitária digital veiculada nas redes sociais para aumento do engajamento e interesse do público-alvo, veiculada por influencers do gênero;
4. Criar brindes limitados à pré-venda ou primeiras tiragens para estimular as vendas no lançamento;

Após a definição clara e objetiva do problema, a próxima etapa envolve a análise detalhada dos aspectos comerciais e estratégicos. Esse processo é conduzido por meio do **Briefing**.

2.1.3 Briefing

O Briefing é a ferramenta projetual que vai definir as necessidades e estratégias que serão utilizadas no decorrer da fase projetual, proporcionando ao designer uma imersão e contextualização em seu projeto. Lima (2017) explica que no meio editorial o capista depara-se com diversas abordagens durante a identificação das necessidades, e um briefing bem elaborado pode aumentar a probabilidade de aprovação de um projeto de capa. Entretanto, nem todos os contratantes estão familiarizados com o conceito de briefing, e cabe ao designer saber preparar o seu de forma a atender as expectativas e objetivos propostos.

O modelo de briefing utilizado foi proposto e adaptado por Pazmino (2015) em seu livro *Como se faz*, reduzido proporcionalmente ao projeto atual, por este não contar com informações específicas acerca do orçamento e da tiragem estipulada, disposto na Figura 7.

Definido o Briefing, as posteriores etapas do projeto tratarão da busca e análise crítica de dados.

Figura 7 - Briefing do projeto.

BRIEFING

Natureza do Projeto e Contexto	
Objetivo do projeto	Redesign de capa, quarta capa, orelhas e divisórias de capítulos do livro As Melhores Histórias Brasileiras de Horror com a utilização de ilustração.
Análise Setorial	
Produto	As Melhores Histórias Brasileiras de Horror - Editora Devir
Concorrentes	Livros do gênero de Terror/Horror, Suspense, Ficção ou Não-Ficção.
Preços	A partir de R\$ 63,00 à R\$ 80,00*
Estratégia	Utilização de ilustrações detalhadas na capa e nas divisórias de capítulo, de modo a agregar valor visual e chamar atenção dentre a concorrência.
*Valores encontrados em lojas online, não foram encontrados exemplares em livrarias.	
Público-Alvo	
Características	Sem faixa etária ou de gênero definida; apreciam a estética e literatura góticas;
Comportamento	Consumem literatura e cinema de horror clássico, praticam colecionismo de livros, acompanham recomendações e lançamentos de livros do gênero de terror em redes sociais;
Dados da Empresa (Cliente)	
Segmentação no Mercado	Editorial e publicação de títulos e jogos para os públicos brasileiros, portugueses e espanhóis.
Perfil do Cliente	A Devir especializa-se em publicações relacionadas à ficção científica, fantasia e aventura, incluindo jogos e HQs.
Missão da Empresa	"a Devir foca na criação de universos de ficção, tornamos acessíveis movimentos culturais que não existiam fora dos países onde foram originalmente criados."

Fonte: PAZMINO (2015)

2.2 Definição

Segundo Tim Brown (2010), a definição consiste na análise e síntese das informações coletadas durante a fase de imersão, sendo essencial para garantir que o foco do processo esteja direcionado para a verdadeira demanda do público-alvo. Foram feitas análises mercadológicas e de comportamento visando verificar padrões já existentes no mercado, de modo a compreender o que se é esperado pelos consumidores, e quais signos este público está habituado a assimilar com seus interesses.

2.2.1 Análise de similares

Na análise Sincrônica ou de Similares o designer busca agrupar as características dos concorrentes diretos de mercado para verificar padrões, inovações, métodos e possíveis faltas entre os concorrentes, de modo a buscar destaque e evitar a criação de um trabalho semelhante aos pré-existentes. Algumas das análises podem ser qualitativas, e outras quantitativas, a depender de quais foram os critérios estabelecidos conforme as especificações do projeto.

Mesmo que Lima (2017) tenha concluído que, para parte dos entrevistados em sua pesquisa, este tipo de análise pode condicionar as ideias e os impedir de criar algo inovador, outra parte não só considera importante, bem como descreve que tais informações deveriam constar no Briefing dos projetos.

Com exceção do livro *O Homem de Palha* de Pablo Zorzi, os títulos selecionados para esta análise são antologias literárias do gênero de terror nacional, aspectos que caracterizam o livro utilizado no projeto. Cada um dos livros possui diferentes autores e editoras, visando considerar a variedade das produções, preços e abordagens de design nas capas.

As capas foram comparadas considerando, além de suas informações básicas (Título, autores, editora e preço), as características estruturais (encadernação e acabamentos) e visuais (ilustração e tipografia), representadas na Figura 8.

Figura 8 - Análise de similares: Antologias Nacionais de Terror.

Análise de Similares						
Livro						
	As Melhores Histórias Brasileiras de Horror	Tênebra: Narrativas brasileiras de horror	Medo Imortal	O Homem de Palha - Pablo Zorzi	Pelas Entranhas - Triz Parizotto	O Vilarejo - Raphael Montes
Editora	Devir	Fósforo	Darkside	Astral Cultural	Maquinaria Editorial	Suma
Gênero	Ficção Nacional Terror	Ficção Nacional Terror	Ficção Nacional Terror	Ficção Nacional Criminal Suspense	Ficção Nacional Criminal Suspense	Ficção Nacional Suspense
Faixa de Preço*	R\$ 63,00	R\$ 64,00 - 119,00	R\$ 52,00 - 89,90	R\$ 41,00 - 68,00	R\$ 51,00 - 74,00	R\$ 39,00 - 59,00
Estilo da capa	Fotografia, Textura a óleo	Tipografia ilustrada	Ilustração tridimensional, Arabescos	Texturas gráficas (palha e sangue), Tipografia	Ilustração monocromática, Tipografia	Ilustração, Tipografia, Textura de Ruído
Brochura/Capa Dura	Brochura	Brochura	Capa dura	Brochura	Capa dura	Brochura
Acabamentos	Laminação brilho	Laminação fosca	Verniz localizado Guarda colorida	Laminação fosca	Laminação fosca Guarda colorida	Laminação fosca
*Valores coletados via Google Shopping e livrarias físicas localizadas em Navegantes e Itajaí - SC no período entre 15 Jan 2025 à 10 Fev 2025.						

Fonte: Autora (2025).

Dentre os livros selecionados, apenas dois deles tratam da literatura de horror clássica, com obras que datam a partir do século XIX, sendo estes *Medo Imortal*, organizado pelo jornalista Romeu Martins e publicado pela Editora Darkside, e *Tênebra: Narrativas brasileiras de horror [1839-1899]*, organizada por Júlio França e Oscar Nestarez, e é importante perceber que ambas as obras contém uma forte identidade visual, além de ilustrações internas e detalhes que remetem ao aspecto nacional, como é o caso de *Medo Imortal*, com fitas marcadoras de cetim nas cores amarelo-ouro e verde bandeira, demonstradas na Figura 9.

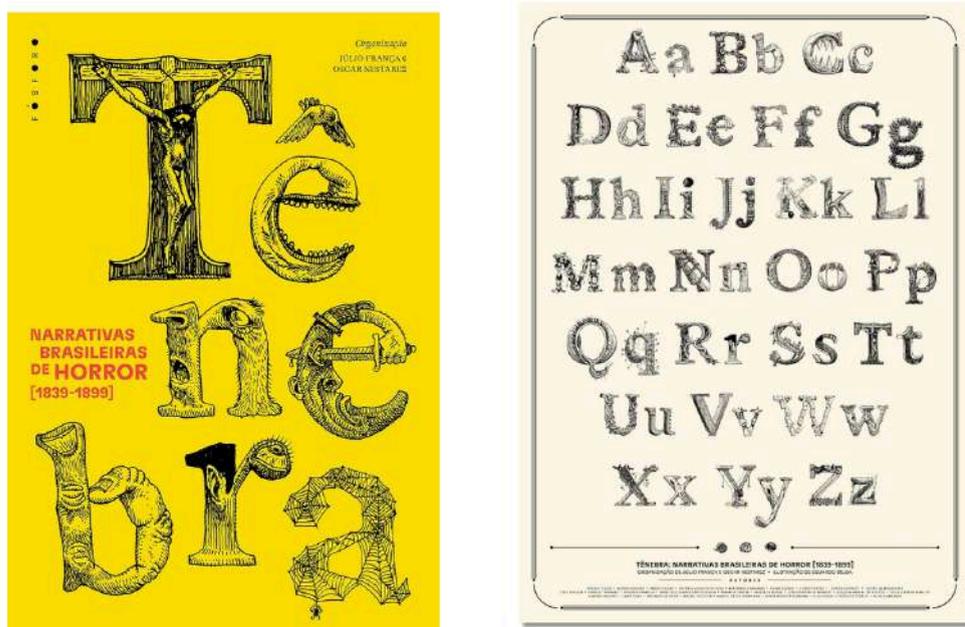
Indo além, para o livro *Tênebra*, o ilustrador Eduardo Belga criou uma tipografia específica, utilizando-se de desenhos grotescos de animais e partes humanas para dar forma às letras, conferindo ainda mais identidade e unicidade ao projeto (Figura 10).

Figura 9 - Detalhes e brindes do livro Medo Imortal.



Fonte: Darkside Books (2019).

Figura 10 - Capa e tipografia ilustrada do livro Tênebra.



Fonte: Fósforo Editora (2022).

Outro fator importante a se considerar é a presença de brindes exclusivos de pré-venda ou primeiras edições, os quais estimulam a compra do livro físico e potencializam a experiência de contato com a obra, como é no caso de *Medo Imortal*, demonstrado anteriormente, bem como dos *Pelas Entranhas* de Liz Parizotto, que conta com um cartão-postal ilustrado pela autora. Estes exemplos

denotam o investimento das editoras para com a impressão visual que suas publicações possuem, além de demonstrarem a relevância da ilustração no cenário editorial como meio de aproximação com o imaginário do leitor.

Quanto aos elementos de design presentes nas capas, é visível que maioria dos títulos utilizaram tipografias dramáticas, que remetem a rabiscos ou rasuras, além de texturas com granulação e sensação de desgaste, sendo estas boas escolhas artísticas para remeter às sensações de medo e angústia (Figura 11). O uso de fontes serifadas também está presente nas capas, a qual, além de proporcionar melhor legibilidade para textos longos, também evoca o clássico, elegante e atemporal, o que pode ser bastante enriquecedor para comunicar o contexto do horror clássico.

Figura 11 - Detalhes de textura e tipografia.



Fonte: Autora (2025).

O uso da laminação brilho não se mostrou comum entre as capas do gênero, assim como o verniz localizado. Uma das razões para tal pode ser o fato do processo encarecer o custo de produção, o que não traria retorno financeiro para editoras menores e com menos tiragens.

Nesse âmbito, é notável também o quanto o preço dos livros não é necessariamente proporcional aos níveis de acabamento, visto que a média de preço dos livros de capa dura não é muito distante da média dos demais livros, apesar dos títulos mais baratos possuírem capas de brochura. A escolha da capa brochura por parte da produção também não representa baixa qualidade de editoração, design ou ilustração, demonstrando que mesmo obras que visam maior

custo-benefício em sua produção ainda podem utilizar o design como ferramenta de enriquecimento do produto.

Após as análises, é possível concluir que não há “exageros” quanto aos níveis de detalhamento dos livros do gênero, o que permite ao ilustrador uma certa liberdade na criação dos elementos visuais, já que seus similares se mostram avessos a padrões de capas mais simples e genéricas.

2.2.2 Análise do Público-Alvo

Nesta etapa serão apresentados três painéis semânticos, ferramentas ideais para a definição de público e para uma construção visual de seus padrões de comportamento e preferências estéticas. Os painéis semânticos, conforme Silva e Nakata (2016, pg 5) “[...] podem ser compostos de imagens, amostra de cores, formas, texturas ou qualquer material visual que esteja relacionado com o projeto.”, o que auxilia na formulação de uma identidade visual para o projeto.

O primeiro painel, representado na Figura 12, apresenta visualmente o que o público interessado na literatura de horror costuma consumir no âmbito audiovisual, representa atividades comuns como a leitura e colecionismo de livros e de merchs de suas franquias favoritas, além do consumo de vídeos curtos de recomendações, curiosidades e apresentação de coleções de criadores de conteúdo deste nicho em redes sociais como Tik-Tok e Instagram.

Figura 12 - Painel I: Comportamento do Público-Alvo.



Fonte: Autora (2025).

A Figura 13 é o segundo painel, o qual apresenta elementos visuais que fazem analogia à literatura de horror e a atmosfera presente neste. Tais imagens buscam evocar a ambientação de mistério, medo e suspense, acrescentando também referências específicas de alguns contos do livro *As Melhores Histórias Brasileiras de Horror*.

Figura 13 - Painel II: O Medo.



Fonte: Autora (2025).

O terceiro e maior dos painéis (Figura 14) agrupa capas de livro, ilustrações e peças gráficas objetivando sintetizar o estilo almejado para o projeto de identidade visual, capa e ilustrações internas, o qual será a referência principal para a composição visual e características do traço/estilo utilizado nas ilustrações.

Figura 14 - Painel III: Ilustração de Horror.



Fonte: Autora (2025).

A criação dos painéis proporcionou uma compreensão mais profunda dos padrões visuais presentes nesse tipo de projeto, o que será fundamental para a definição dos elementos específicos de design, como cores, texturas e tipografia, nas etapas subsequentes.

2.3 Ideação

A fase de ideação é o momento em que são geradas múltiplas alternativas de soluções (Brown, 2010). Para o autor, é fundamental não deixar o julgamento crítico bloquear a criatividade nesta etapa, para que não sejam limitadas as possibilidades e o processo possa contar com alternativas que poderão ser refinadas nas fases seguintes.

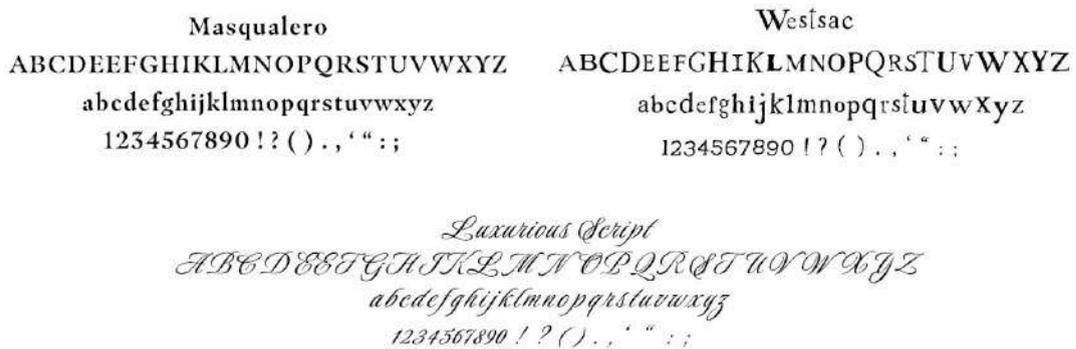
2.3.1 Identidade Visual do Projeto

- Tipografia

A escolha da tipografia para o projeto considerou o desejo de comunicar uma estética que combine o clássico à modernidade, além de considerar uma boa legibilidade para os blocos de textos presentes na quarta capa e nas orelhas do livro. Foram selecionadas 3 fontes dispostas na Figura 15, a fonte Masqualero,

utilizada para blocos de texto maiores nas orelhas e quarta capa, a fonte Westsac compõe o título principal para a capa, junto à fonte Luxurious Script, que foi utilizada apenas em iniciais, e esta combinação pode ser novamente aproveitada para os títulos das obras no miolo.

Figura 15 - Tipografias utilizadas.



Fonte: Jim Ford (2017), Chank Co. (2000), Google Fonts (2021).

Fontes com serifa transmitem uma ideia de elegância e sofisticação, e sua contraposição aos elementos de terror pode criar um visual rico e interessante para a identidade visual do projeto.

Na Figura 16 podem ser vistos os testes de tipografia e disposição de títulos elaborados para posterior aplicação nas capas.

Figura 16 - Testes de tipografia.



Fonte: Autora (2025).

- Paleta de Cores

A cor é um dos aspectos mais importantes do design, pois influencia emoções, percepções e comportamentos humanos. Segundo Eva Heller (2014), ela desempenha funções que vão além da estética, exercendo um impacto psicológico e simbólico de acordo com o contexto em que é aplicada. Além disso, a cor tem um papel essencial na comunicação e identificação, sendo utilizada para transmitir mensagens visuais e criar conexões com o público.

Cada cor atua de modo diferente, dependendo da ocasião. O mesmo vermelho pode ter efeito erótico ou brutal, nobre ou vulgar. O mesmo verde pode atuar de modo salutar ou venenoso, ou ainda calmante. O amarelo pode ter um efeito caloroso ou irritante. (Heller, 2014, pg 21)

Em seu livro *A Psicologia das Cores*, Eva Heller (2014) apresenta diferentes paletas de cores que, de acordo com o público entrevistado, remetem às sensações de medo, perigo e nojo.

Figura 17- Cores e seus significados.



Fonte: Heller (2014).

Considerando a simbologia destas cores, foram geradas paletas de cores para utilização durante a geração de ideias, representadas na Figura 18.

Figura 18 - Definição da paleta de cor.



Fonte: Autora (2025).

Estas paletas têm como objetivo agilizar o processo criativo para que não se perca tempo ponderando sobre a aplicação de cores, visto que todas as paletas geradas serão adequadas quanto ao significado das cores.

2.3.2 Geração de Ideias

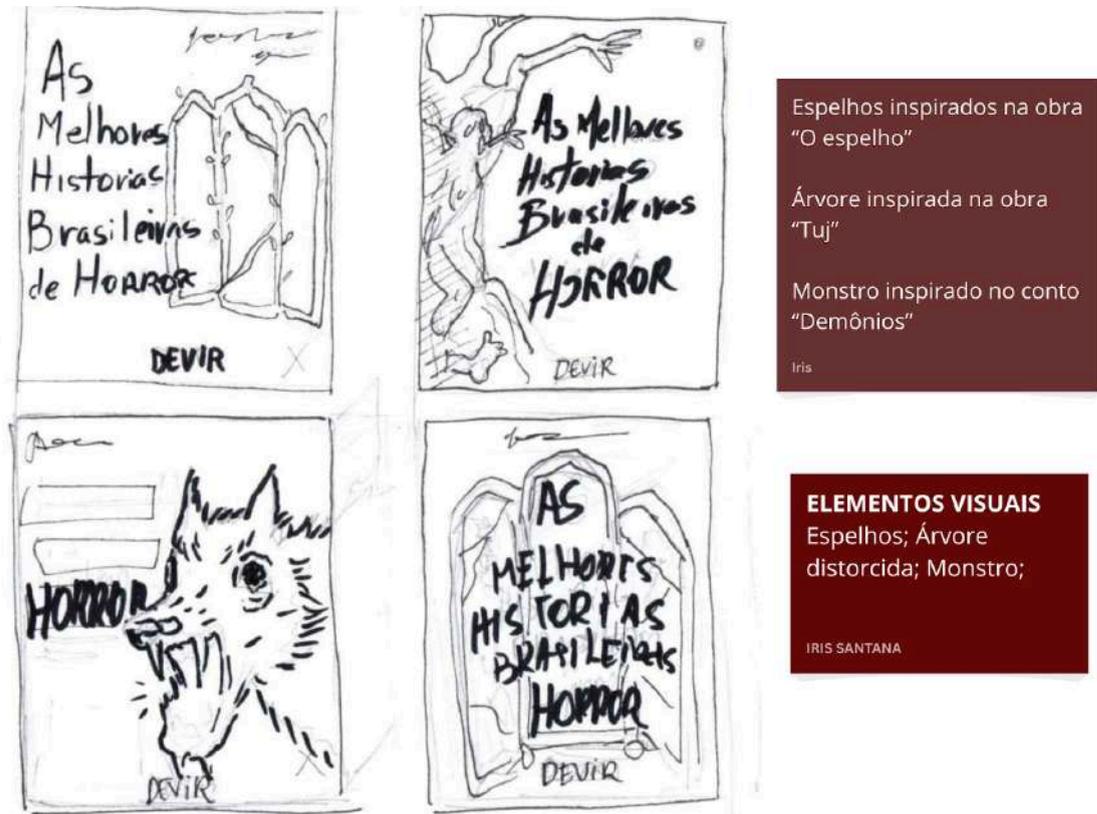
Para o início da geração de alternativas, foi utilizada uma técnica proposta por Peter Mendelsund em seu curso *Design For Meaning: Creating Effective and Artistic Book Cover Designs*, onde este propõe que o início da geração de ideias seja feito no papel, para uma maior liberdade criativa: “Esboce à mão, no papel. Se começar no computador, você será tentado por um senso de completude que restringe sua imaginação e energia.” (Mendelsund, pg 3, s.d).

O autor propõe que a geração de alternativas comece com pequenos desenhos testando a composição, para que sejam gradativamente melhorados. As primeiras ideias foram geradas com uma técnica de criação comum na ilustração, a qual se utiliza das chamadas *screenshots*, que são versões reduzidas e menores

dos rascunhos, objetivando fornecer de forma rápida comparação de composições para qualquer tipo de projeto ilustrado.

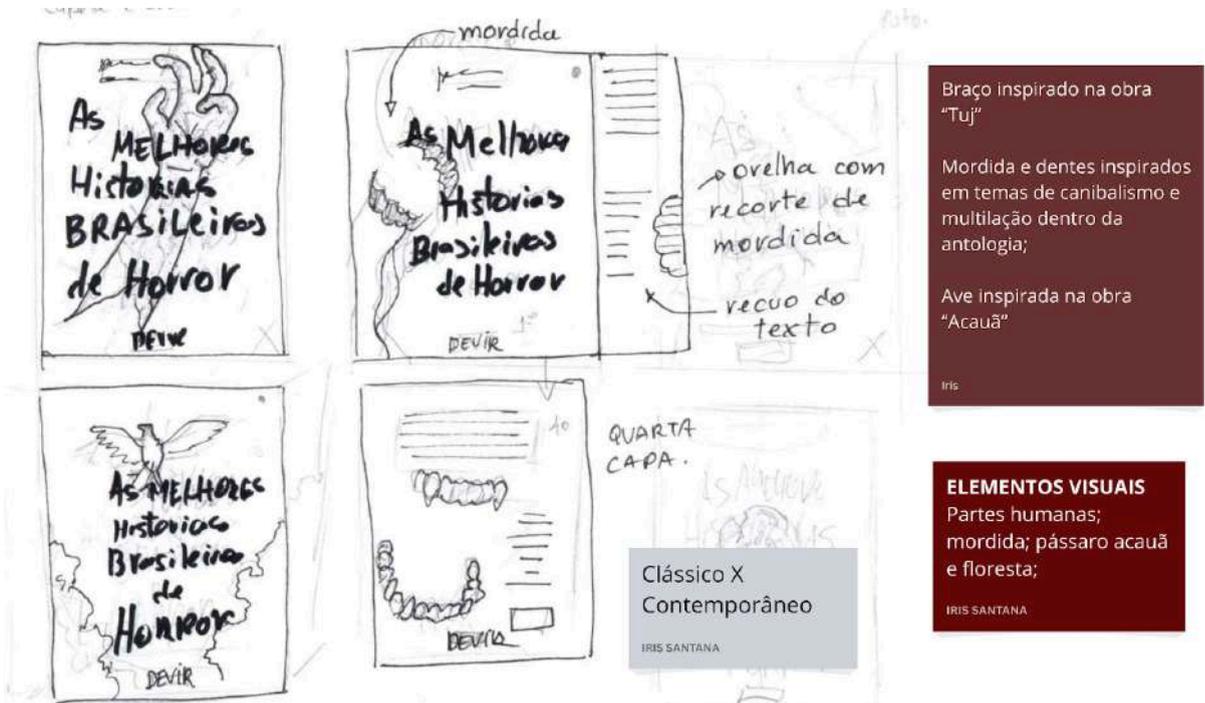
A geração de ideias feitas no papel estão representadas nas Figuras 19 e 20.

Figura 19 - Primeira geração de alternativas no papel 1/2.



Fonte: Autora (2025).

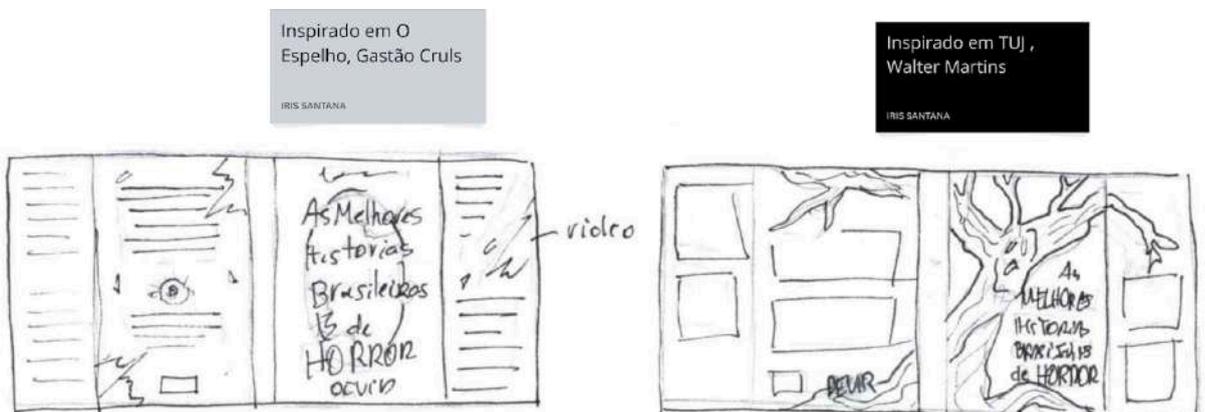
Figura 20 - Primeira geração de alternativas no papel 2/2.



Fonte: Autora (2025).

Após gerados os rascunhos da primeira capa, foram desenvolvidas mais algumas variações no papel, considerando desta vez a continuidade entre a primeira e quarta capas, lombada e orelhas, conforme registro nas Figuras 21 e 22.

Figura 21 - Segunda geração de alternativas no papel 1/2.



Fonte: Autora (2025).

Figura 22 - Segunda geração de alternativas no papel 2/2.



Fonte: Autora (2025).

Após a geração no papel, foram escolhidos os mais únicos e com potencial de unicidade para criação de esboços digitais no programa *Paint Tool Sai*. A utilização de um software de ilustração permitiu testes rápidos de cores, e puderam ser testadas, mesmo que de forma limitada, à disposição de diferentes tipografias (desenvolvidas de forma paralela na fase de Tipografias, página 36).

Mendelsund (s.d.) também menciona que os principais componentes de uma capa são tipo e imagem, e que o designer deve “brincar” com os dois lados até encontrar a harmonia.

As alternativas exploraram elementos visuais descritos nos contos presentes na antologia. Na alternativa Espelho, a qual esteve presente nos rascunhos das primeiras alternativas, é o elemento principal do conto de Gastão Cruls, que o descreve como um artefato opulento e que retrata luxúria, por ter pertencido anteriormente a uma prostituta. A ilustração detalha a moldura do espelho e utiliza do reflexo escuro e cacos quebrados para construção do mistério.

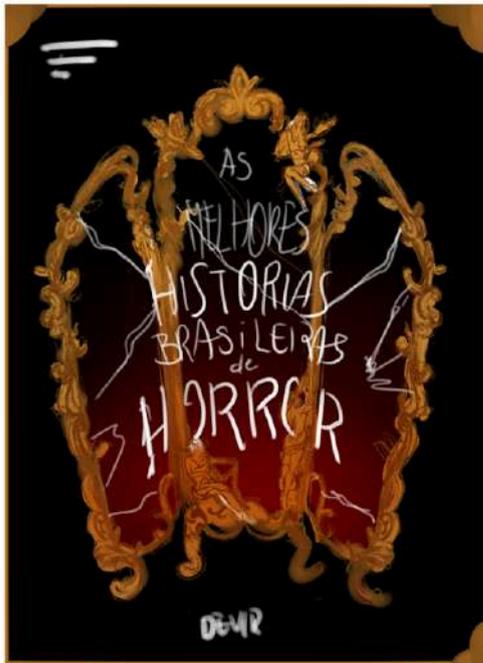
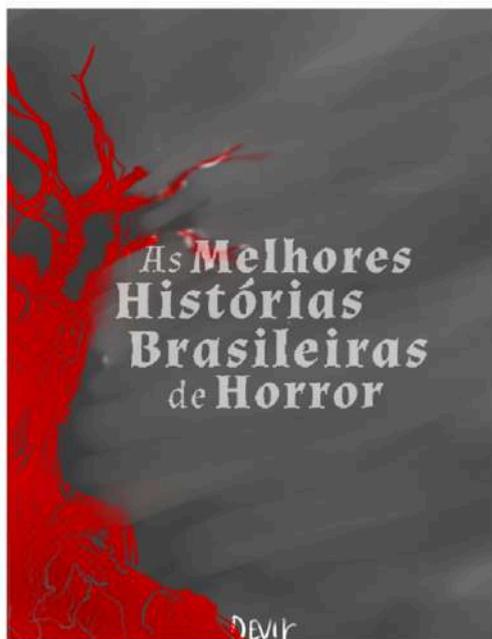
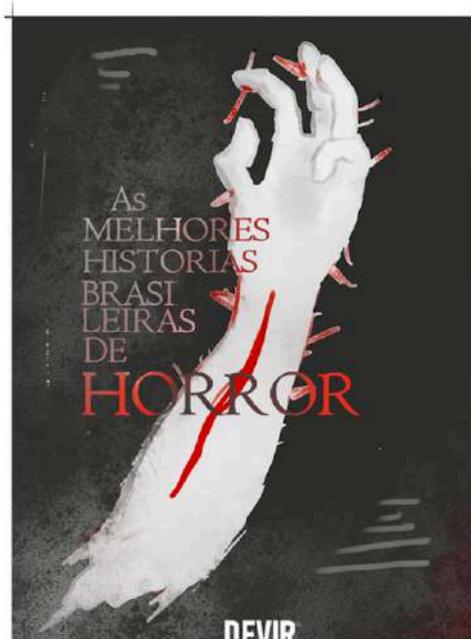
Na alternativa Acauã, também sendo referência direta a um dos contos, se explora a ave e uma visão obscura sobre a floresta amazônica, se utilizando do

verde e preto para o céu e todos os elementos, para representar uma atmosfera obscura e de perigo.

A alternativa *Árvore* representa a ambientação descrita na obra *Tuj*, onde, dentro do contexto da obra, há um corpo humano atravessado junto a uma árvore, como se fizesse parte dela, assim como a alternativa *Braço* também se refere ao mesmo conto, mas com um corte no pulso representando um acontecimento violento presente ao fim da obra, bem como espinhos.

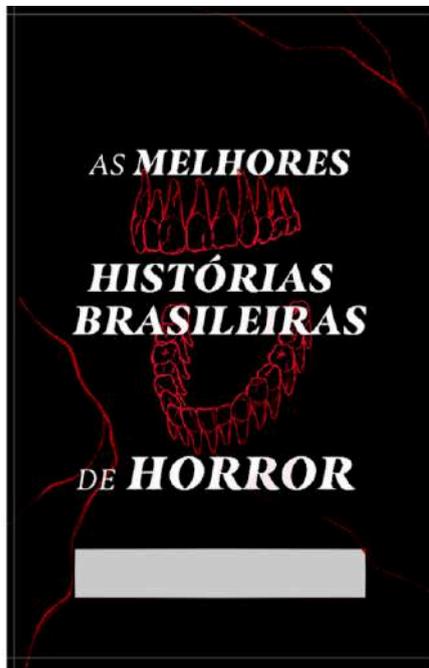
Estas quatro primeiras alternativas estão demonstradas na Figura 23, e as demais, na subsequente Figura 24.

Figura 23 - Geração de alternativas no meio digital 1/2.

**ESPELHO****ACAUÃ****ÁRVORE****BRAÇO**

Fonte: Autora (2025).

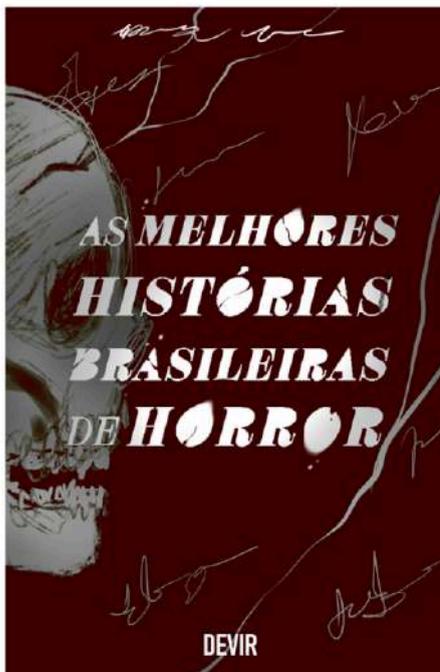
Figura 24 - Geração de alternativas no meio digital 2/2.



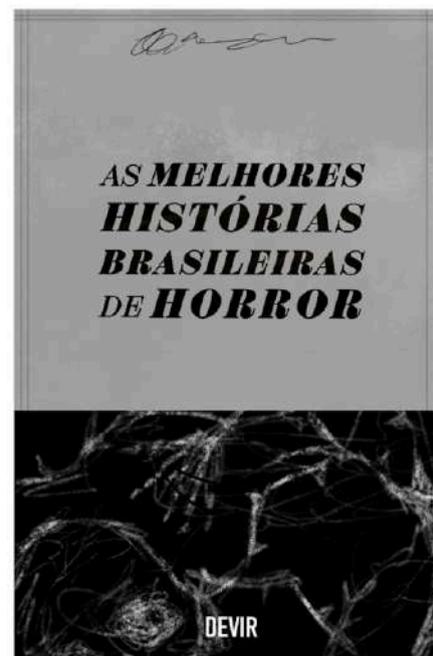
ESPELHO



CAVEIRA



CAVEIRA



**TIPOGRAFIA E
VINHAS**

Fonte: Autora (2025).

A alternativa Mordida mostra uma arcada dentária e possui uma representação mais generalista ao que faz referência a diversas cenas onde são

descritos canibalismo e até autocanibalismo. As mordidas são elementos mais simples e fáceis de incluir em diversos pontos da composição.

Nas duas alternativas seguintes (Caveira), sendo diferentes apenas na aplicação de cores, o foco foi a tipografia, e ao fundo há frases presentes nos contos, e a silhueta do perfil de um crânio, usado para representar a morte, ou elementos grotescos.

Na última alternativa, novamente o foco é na tipografia, e as vinhas fazem referências a elementos da floresta amazônica, representando-a como um lugar mortal e perigoso. Em meio aos galhos há um crânio, representando novamente o risco de morte.

As cores mais utilizadas dentre as das paletas criadas foram os tons entre preto e vermelho, não só por serem cores mais comuns a esse nicho como visto na análise de similares e nos painéis visuais, mas pelo impacto visual e significativo. A utilização de cores que já representam a literatura de horror não implica diretamente em um design sem personalidade ou o torna menos único.

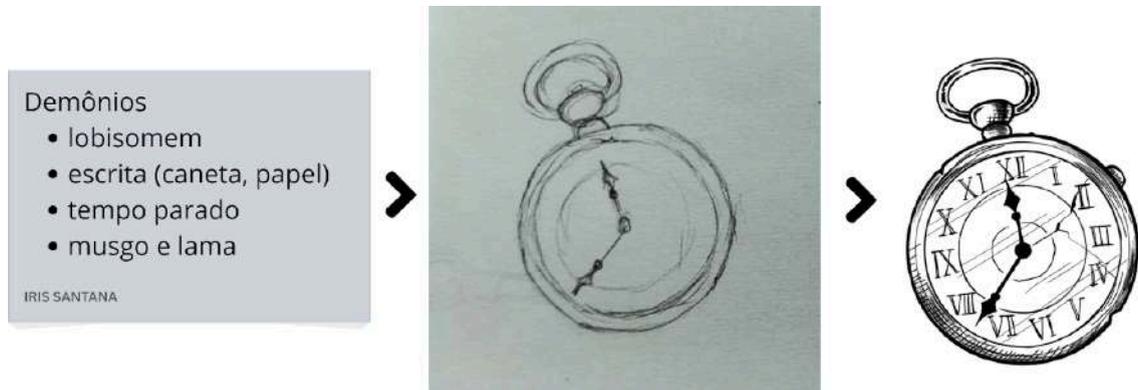
Após as gerações no meio digital, as alternativas passaram por uma matriz de decisão, considerando os requisitos de projeto na definição do problema, além de aspectos abstraídos das análises de similares e do público.

2.3.3 Divisórias de Capítulo

Para enriquecer visualmente a publicação, foram feitas ilustrações para cada um dos 16 contos da antologia. A partir da leitura integral, parcial ou da sinopse, identificaram-se elementos visuais e palavras-chave que guiaram a criação de rascunhos manuais, para posterior digitalização e finalização conforme representado na Figura 25.

Uma maneira de tornar o miolo e a capa ainda mais coesos entre si é a utilização do mesmo estilo tipográfico aplicado no título *As Melhores Histórias Brasileiras de Horror*, para aplicação no título de cada conto, conforme a Figura 26 com todas as 16 ilustrações elaboradas.

Figura 25 - Criação das ilustrações.



Fonte: Autora (2025).

Figura 26 - Ilustrações finalizadas.



Fonte: Autora (2025).

2.3.3 Matriz de Seleção

A Matriz de decisão é uma ferramenta que estabelece uma comparação entre as alternativas criadas para que a escolha considere devidamente os requisitos do projeto (Pazmino, 2015). São listados critérios relacionados aos requisitos de projeto, dispostas as alternativas e estas são avaliadas quanto à correspondência aos requisitos do projeto.

Os critérios de decisão foram definidos conforme as análises feitas anteriormente e na definição da oportunidade: Elementos modernos e clássicos; Visual marcante; Presença de ilustração; Boa visibilidade dos elementos;. A pontuação é numa escala de 1 a 5, sendo 1 para 'não preenche o requisito' e 5 para 'preenche completamente'. As capas foram nomeadas conforme sua temática, na etapa de digitalização das alternativas (pág. 43 e 44). As notas de cada capa são visíveis na Figura 27.

A alternativa selecionada foi a número 5, com a temática "Mordida". Essa capa apresenta um equilíbrio entre elementos clássicos pela escolha da fonte serifada, disposição e detalhes gráficos que remetem ao horror com a tipografia do título desgastada e irregular, junto à textura aplicada na capa. As ilustrações da arcada dentária e marcas de mordida trazem uma sensação grotesca bastante comum em capas de horror, que podem evocar nojo ou angústia.

Figura 27 - Matriz de seleção de alternativa.

Capa							
	Espelho	Acauã	Árvore	Braço	Mordida	Caveira	Tipo. e Vinhas
Elementos Modernos e Clássicos	3	3	1	4	5	2	1
Visual Marcante	3	2	4	5	5	3	2
Presença de Ilustração	5	5	5	4	5	5	3
Visibilidade dos Elementos	3	5	5	4	5	5	5
TOTAL	14	15	15	17	19	15	11

Fonte: Autora (2025).

Nas figuras 28 e 29 podem ser vistos o rascunho do layout e a capa finalizada, respectivamente.

Figura 28 - Rascunho do layout.



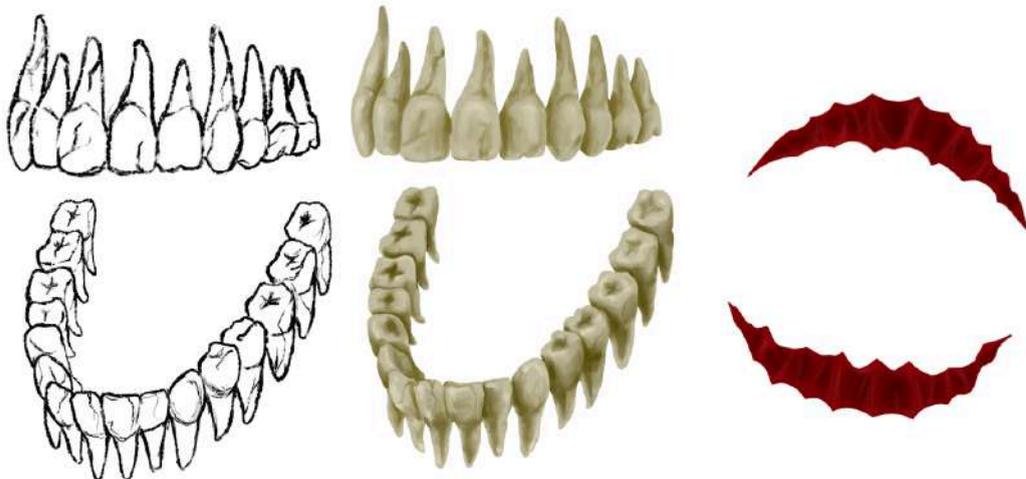
Fonte: Autora (2025).

A escolha dos elementos da ilustração fazem referência aos contos *O Defunto* (1907) de Thomaz Lopes, e *Vida Eterna* (1870) de Machado de Assis, por serem contos que retratam o canibalismo. Também pode ser associado ao conto *Geppeto* (1987) de Márcia Kupstas por representar partes humanas, bem como as bonecas artificiais retratadas na história.

Quanto às cores do projeto, a presença do preto e do vermelho em contraposição remetem às mais diversas sensações negativas conforme as descrições de Heller (2014), sendo algumas delas o ódio, a brutalidade e a agressividade, elementos estes presentes nas narrativas, e principalmente no elemento da arcada dentária e das mordidas, escolhidos para a capa.

O detalhe da arcada dentária foi ilustrado no programa Paint Tool Sai. Originalmente, sua aparência seria realista num tom amarelado, mas pela questão de contraste entre a tipografia do título, que seria branca, e o fundo preto, a cor vermelha permitiu uma boa combinação e contraste, e agregou um tom a mais de estranhamento à capa. Na figura 30 podem ser vistos os elementos ilustrados utilizados para a capa.

Figura 30 - Elementos ilustrados: Capa.



Fonte: Autora (2025).

Para um melhor detalhamento do projeto, foram utilizados recursos gráficos que auxiliarão no acabamento e qualidade visual das ilustrações, utilizando de texturas granuladas e de ruído para transmitir uma sensação de desgaste e de algo envelhecido. Na capa original de *As Melhores Histórias Brasileiras de Horror*, o artista Flávio Correia Lima utilizou uma textura que se assemelha a uma superfície de tinta a óleo desgastada, como pode ser vista no detalhe da Figura 31.

Figura 31 - Detalhes da capa Original.



Fonte: Autora (2025).

Entretanto, quando combinada à laminação brilho o aspecto da capa se assemelha mais ao de uma imagem de baixa resolução, o que demonstra que este recurso precisa considerar o visual pós impressão.

2.4 Prototipagem

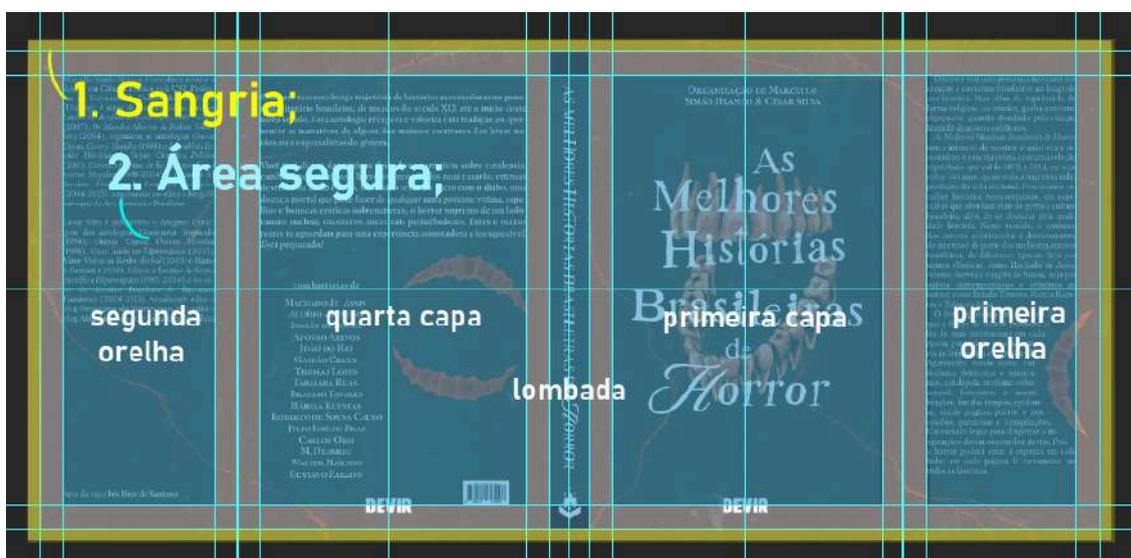
De acordo com Brown (2010), a fase de prototipagem no processo de design thinking caracteriza-se como um momento de experimentação e materialização das ideias geradas nas etapas anteriores. Essa fase visa transformar conceitos abstratos em representações físicas ou visuais que permitam testar hipóteses, identificar falhas e obter feedback de maneira rápida.

2.4.1 Formatação do arquivo

- Capa:

O arquivo PSD foi gerado com as proporções da capa planejada, com 206mm de altura e 455 mm de comprimento. As guias em azul demarcam dobras, margens e linhas de centro. A área externa em amarelo demarcada com a numeração 1 é a sangria, com as dimensões de 5mm para cada margem. A área em azul, demarcada com a numeração 2 são as áreas seguras para disposição do texto e elementos importantes, pois estão a uma distância segura (10mm) das margens (ver Figura 32).

Figura 32 - Diagramação no Photoshop: Guias.



Fonte: Autora (2025).

O texto original da capa foi transcrito para as mesmas áreas que estavam presentes na capa original, tendo a fonte Masqualero para o corpo de texto, conforme selecionada na fase de Identidade Visual: Tipografias, com o tamanho de 10 pts para a primeira e segunda orelhas, e sinopse na quarta capa. Também foram incluídas as logos da editora Devir na primeira e quarta capas, e o código de barras ISBN (International Standard Book Number/ Padrão Internacional de Numeração de Livro), este que serve apenas como representação visual da disposição na capa, já que este projeto não será de fato lançado no mercado.

Para a posterior fase de testes, é importante que estes elementos textuais sejam vetorizados, e o arquivo esteja fechado, de modo a evitar alterações na formatação durante o manejo nas gráficas.

- Folhas de rosto:

Como referência para o espaçamento entre os blocos de texto presentes na folha, foi utilizada a letra 'D' da logo atual da Editora Devir, na mesma proporção em que esta aparece presente na folha (Figura 33). As guias demarcam uma margem mínima de 10mm a partir de cada quina. O texto corrido foi escrito em corpo 10.

Figura 33 - Diagramação das folhas de rosto.



Fonte: Autora (2025).

- Proposições para divisórias de capítulo:

Apesar do presente trabalho não abordar a área de diagramação do miolo da obra, foram geradas alternativas para simular e sugerir aplicações para as ilustrações geradas, de modo que a equipe editorial da editora possa decidir qual disposição melhor se adequa aos padrões de publicação da obra. As proposições estão representadas na Figura 34.

Figura 34 - Propostas de Layout.



Fonte: Autora (2025).

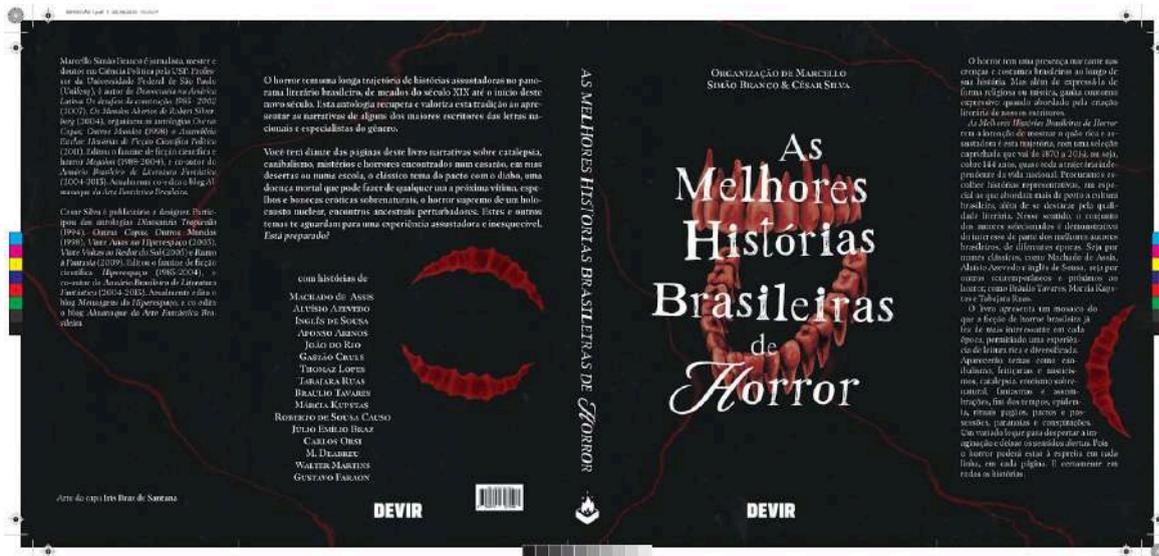
Considerando que o objetivo principal do projeto é a criação destas ilustrações junto à capa, não se faz estritamente necessária a seleção de uma alternativa para aplicação, servindo apenas como exemplo e sugestão de aplicação.

2.4.2 Testes de Cor e Impressão

Para os testes de impressão, foi gerado o arquivo com as sangrias, barras de controle e marcas de corte, além de marcas de dobra provisórias (Figura 35) de modo a fazer as primeiras verificações sobre a estrutura formal da capa. Na Figura 36 podem ser vistos os testes de impressão da capa considerando as texturas, e a aparência das cores, feitos em dois tipos diferentes de papel.

A primeira versão foi impressa em papel couchê brilhante 250 g/m², com uma proporção menor que a escala original pela disponibilidade única de impressão em A3 (297x420mm), e a segunda, impressa em papel couchê fosco 180 g/m² no formato 4 (330x480mm), proporção esta que permitiu o impresso estar em escala 1:1.

Figura 35 - Arquivo para pré-impressão.



Fonte: Autora (2025).

Figura 36 - Testes de impressão da capa.



Fonte: Autora (2025).

Os testes demonstraram que o acabamento brilhante, visto na parte inferior da foto, realça cores e sua saturação em comparação ao fosco, e o uso de texturas não afeta a visibilidade da tipografia ou da percepção geral sobre a resolução da capa. Também foi verificada a visibilidade dos elementos textuais à distância, e a tipografia não pareceu distorcida de forma a prejudicar sua legibilidade à distância.

Foram feitos refilamentos e vincos de forma manual apenas para conseguir visualizar corretamente as jaquetas impressas (Figura 37).

Figura 37 - Refile e dobras.



Fonte: Autora (2025).

Um diferencial percebido para esta capa é a possibilidade de adicionar uma certa tridimensionalidade com o recorte na orelha, representada na Figura 38. Ainda que não se torne uma alternativa final viável em questão de praticidade, uma forma de torná-la real seria com a adição de marcas serrilhadas para opção de destacar a peça ‘mordida’.

Figura 38 - Capa com recorte de mordida.



Fonte: Autora (2025).

2.5 Implementação

A fase de Implementação caracteriza a etapa final do processo de design. Tendo feito todos os testes, o próximo passo é preparar o produto ou serviço para o lançamento no mercado. No processo editorial, esta fase é a apresentação do arquivo final para as equipes responsáveis por aprovar a produção.

Lima (2017) aponta que o ideal para esta fase é não apenas apresentar o projeto de forma bidimensional como JPEG ou PDF, mas fornecer pré-visualizações tridimensionais por meio de Mockups, e adiciona também que no âmbito de capas editoriais o produto está diretamente atrelado ao designer e seu trabalho. Dessa forma, uma apresentação que valorize visualmente não apenas o trabalho realizado, mas seu nome como designer, pode ser uma porta de entrada para ser considerado em outras oportunidades de projeto enquanto capista.

Os mockups criados demonstraram a visualização total da capa brochura, incluindo versões com as folhas de rosto e orelhas, presentes nas Figuras 39 e 40.

Figura 39 - Mockups primeira e quarta capas.



Fonte: Autora (2025).

Figura 40 - Mockups da lombada e folhas de rosto.



Fonte: Autora (2025).

2.5.1 Modelo Físico

Para cada tipo de impressão industrial, existem formatações específicas de arquivo para produção, existindo as de arquivos abertos, arquivos fechados (PostScript) e o formato PDF. O mais comum no mercado, definido como padrão pela Associação Brasileira de Tecnologia Gráfica (ABTG), é o PDF, nos formatos PDF/X-3 e PDF/X-1a (Villas Boas, 2008).

Para a produção em larga escala, capas de livro normalmente são produzidas com impressão Offset, e o tipo mais comum de papel cartão utilizado para capas de livros é o papel tríplex com cerca de 250 g/m². Sua confecção costuma utilizar a encadernação canoa, e utiliza costuras e cola (Villas Boas, 2008).

Seguindo tais orientações, os arquivos elaborados conforme os padrões de produção em larga escala foram salvos nos formatos PDF/X-4: 2008.

Considerando que o processo de impressão de capa de livros conta com a gravação de diferentes cilindros para cada pigmento, este não seria adequado para uma tiragem única para confecção da boneca (protótipo final). Logo, o arquivo da boneca do livro foi salvo em duas versões nos formatos PDF/X-4: 2008 e PDF/x1:(2008) para produção na impressora à laser em escala mais próxima à real quanto possível. A pré-visualização do arquivo de impressão foi apresentado anteriormente na Figura 35 (pág. 56).

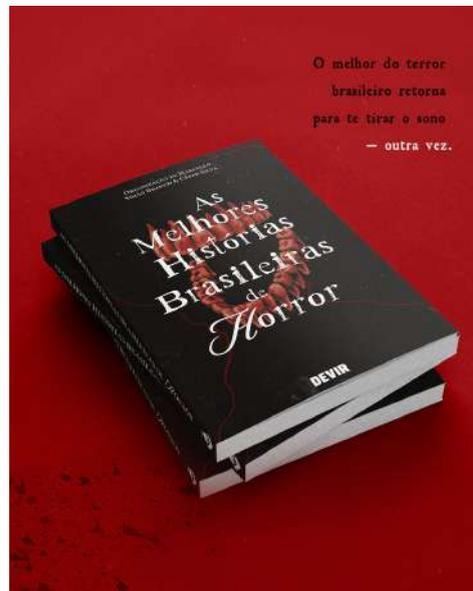
Mesmo com a preparação e formatação adequadas dos arquivos conforme especificado para produção em larga escala, estes não serão utilizados para fabricação de modelo físico no presente trabalho. Entretanto, a autora considerou importante a compreensão do processo de preparação do arquivo para obtenção de uma experiência imersiva e preparatória para o mercado.

2.5.1 Marketing do Produto

A estratégia de divulgação do relançamento da obra contempla a produção de conteúdo direcionado para redes sociais, com o objetivo de promover a nova proposta visual. Entre os materiais planejados estão publicações com prévias da

nova capa, trechos da sinopse e a apresentação da lista de autores participantes. A Figura 41 mostra um exemplo de post de chamada para o relançamento do livro. Essa abordagem visa atingir os leitores que já conhecem a obra e que poderão se interessar por uma edição com projeto gráfico atualizado, e novos leitores que terão o primeiro contato com o conteúdo do livro.

Figura 41 - Modelo de post para Instagram.



Fonte: Autora (2025).

Adicionalmente, será realizada uma campanha de pré-venda por meio do site oficial da Editora Devir. Essa ação contará com incentivos promocionais para os primeiros compradores, como brindes exclusivos: ilustrações internas da obra em versões ampliadas, impressas em papel de maior gramatura, além de marca-páginas ilustrados desenvolvidos especialmente para essa nova edição, representados na Figura 42.

Figura 42 - Brindes de ilustração.



Fonte: Autora (2025).

Esses materiais agregam valor à publicação e reforçam seu caráter de edição especial voltada às primeiras tiragens.

2.5.3 Especificações técnicas

O papel utilizado para a impressão da boneca do livro e suas variações foi o papel couchê de 180 g/m². Por ser uma versão menos rígida, pode ser intitulada como jacket, onde sua função é apenas substituir visualmente a capa original sem que seja pensada para manuseio constante, apenas para sua exibição na estante. O livro original envolto com a jacket da capa produzida pode ser visto na Figura 43.

Figura 43 - Jacket/Boneca.



Fonte: Autora (2025).

Os marca páginas terão dimensões de 30 × 150 mm, e serão produzidos em papel com gramatura igual ou superior à 150 g/m², impressos frente e verso. Sua pré-visualização de frente e verso podem ser vistas na Figura 44.

Figura 44 - Marca-páginas para impressão.



Fonte: Autora (2025).

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho percorreu o processo de criação e redesign da capa e da identidade visual do livro *As Melhores Histórias Brasileiras de Horror*, da Editora Devir, com base em pesquisas de mercado e no uso da ilustração como ferramenta estratégica. Essa abordagem permitiu identificar tendências contemporâneas no segmento editorial voltado ao gênero de horror — um público notoriamente atraído por elementos visuais marcantes — e aplicar tais referências na concepção do projeto gráfico.

Os objetivos propostos foram satisfatoriamente alcançados, uma vez que as ilustrações contribuíram para o enriquecimento estético da obra, sem comprometer os parâmetros econômicos de produção definidos pela editora. A inclusão de brindes ilustrados, embora opcional no contexto da pré-venda, representa um diferencial que agrega valor ao produto final, sem prejuízo sob as circunstâncias de sua não inclusão, já que as ilustrações integram o miolo da publicação de forma consistente.

A experiência de desenvolver a diagramação da capa proporcionou à autora uma ampliação significativa de suas competências na área editorial, indo além da produção de imagens para explorar a integração entre tipografia, composição e ilustração. Essa vivência contribuiu para a formação de um repertório criativo relevante, capacitando-a para atuar em projetos futuros com maior domínio das demandas específicas do mercado editorial, especialmente no nicho de publicações ilustradas e temáticas.

REFERÊNCIAS

BROWN, Tim. *Design Thinking: Uma Metodologia Poderosa para Deletar o Fim das Velhas Ideias*. Rio de Janeiro: Alta Books, 2010.

CAPOIA, Rodrigo. *Editoras brasileiras: conheça 25 nomes de peso*. Editora Viseu. [S.l.] 2024. Disponível em:

<<https://editoraviseu.com/editoras-brasileiras-conheca-nomes-de-peso/>>. Acesso em: 15 jan. 2025.

CARNEIRO, André. *Ilustração no design editorial: estudo do processo criativo de capas de livros na perspectiva dos profissionais*. 2020. 177 f. Dissertação (Mestrado) – Universidade do Estado de Minas Gerais, Programa de Pós-graduação em Design, 2020. Disponível em:

<https://www.researchgate.net/profile/Andre-Carneiro-4/publication/353169441_ILUSTRAÇÃO_NO_DESIGN_EDITORIAL_estudo_do_processo_criativo_de_capas_de_livros_na_perspectiva_dos_profissionais/links/60eb69b8b8c0d5588cee5b0e/ILUSTRAÇÃO-NO-DESIGN-EDITORIAL-estudo-do-processo-criativo-de-capas-de-livros-na-perspectiva-dos-profissionais.pdf>. Acesso em: 25 jan. 2025.

CASCUDO, Luís da Câmara. *Dicionário do folclore brasileiro*. 2. ed. Belo Horizonte: Itatiaia; São Paulo: Edusp, 2001.

CUNHA, Rodrigo de Oliveira. *Desprezada pela crítica, literatura de horror ganha a atenção de pesquisadores*. Revista Pesquisa FAPESP, São Paulo, 14 jul. 2023.

Disponível em:

<<https://revistapesquisa.fapesp.br/desprezada-pela-critica-literatura-de-horror-ganha-a-atencao-de-pesquisadores/>>. Acesso em: 13 mar. 2025.

EDITORA WISH. *Integração poderosa: DarkSide® Books e Editora Wish unem forças*. Wish, 25 mar. 2024. Disponível em:

<<https://www.editorawish.com.br/blogs/novidades/integracao-poderosa-darkside%C2%AE-books-e-editora-wish-unem-forcas>>. Acesso em: 13 mar. 2025.

HALL, Andrew. *Fundamentos essenciais da ilustração*. São Paulo: Rosari, 2012.

HELLER, Eva. *A psicologia das cores: como as cores afetam a emoção e a razão*. Editorial Gustavo Gili, 2014.

HOLANDA, Sérgio Buarque de. *Raízes do Brasil*. 26. ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2019.

HOUAISS, Antônio; VILLAR, Mauro de Salles. *Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa*. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

INSTITUTO PRÓ-LIVRO. *Retratos da Leitura no Brasil: 6ª edição – 2024*. São Paulo: Instituto Pró-Livro, 2024. Disponível em: <<https://www.prolivro.org.br>>. Acesso em: 13 mar. 2025.

JACQUES, Lucas Nunes. *Design da capa: Direção de arte em capas de livros da editora Darkside Books*. Trabalho Final de Graduação II (Bacharel em Publicidade e Propaganda) – Área de Ciências Sociais, Universidade Franciscana – UFN. Santa Maria, p. 31. 2019. Disponível em: <<https://lapecpp.wordpress.com/wp-content/uploads/2019/08/design-da-capa.pdf>>. Acesso em: 15 fev. 2025.

LIMA, Natália. *Entre capas e capistas: Um olhar sobre a prática do design de capas de livros*. 2017. 70 p. Dissertação (Programa de Mestrado Profissional em Gestão da Economia Criativa) – Rio de Janeiro, 2017. Disponível em: <<https://tede2.espm.br/handle/tede/344>>. Acesso em: 10 jan. 2025.

LOPES, Danielly Amatte; MELO, Gabriela Gomes. *Um livro pela capa: a influência do design de capa na decisão de compra dos livros da editora DarkSide*. *Anais do 10º CIDI e 10º CONGIC*. 2021. Disponível em: <https://web.archive.org/web/20220521102559id_/http://pdf.blucher.com.br.s3-sa-east-1.amazonaws.com/designproceedings/cidiconcic2021/005-355356-CIDI-Comunicacao.pdf>. Acesso em: 08 fev. 2025.

MENDELSUND, Peter. *Read, Think, Design: Create Stunning Book Covers*. [S. l.: s. n.], s.d. Disponível em: <<https://www.skillshare.com/en/classes/design-for-meaning-creating-effective-and-art>>

istic-book-cover-designs/209906113?srsIid=AfmBOoqoDG5I77RRhCdKo-IE0xSZ78vTnVpLzTEaJkyliNlxGkKecUXT>. Acesso em: 09 fev. 2025.

MENDELSUND, Peter; ALWORTH, David J. *The Look of the Book: Jackets, Covers, and Art at the Edges of Literature*. Nova York: Ten Speed Press, 2020.

MUNARI, Bruno. *Das coisas nascem coisas*. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2008.

PAZMINO, Ana. *Como se Cria: 40 Métodos Para Design de Produtos*. São Paulo: Blucher, 2015.

SILVA, Luis; NAKATA, Milton. *Parâmetros para produção de uma ilustração: Uma abordagem metodológica dos processos de criação*. 12° P&D, *Blucher Design Proceedings*, num. 2, vol. 9. 2016. Disponível em: <<https://pdf.blucher.com.br/designproceedings/ped2016/0126.pdf>>. Acesso em: 10 jan. 2025.

VILLAS BOAS, André. *Produção gráfica para designers*. 2. ed. São Paulo: GG Brasil, 2014.

APÊNDICE A - PROPOSTA DE REDESIGN DAS CAPAS, ORELHAS E LOMBADA



Mariella, Santa Bárbara e família, nasceu e viveu em Goiás. Possui a LUSA Pós-graduação em Letras da Universidade Federal de São Paulo (Unifesp) e mestrado em Documentação na Unifesp. Leciona Oculoplastia desde 1981. 2002 (2010), OZ Menção Honrosa de Melhor Obra Literária (2014) e Melhor Obra de Ficção Científica (2011). Editor e fundador de ficção científica e horror. Abgator (1988-2014), e co-editor de *Abdus* (2004-2015). Atualmente, no editor e blog *Abdus*.

Cesar Silva é jornalista e designer. Participou das antologias *Diáspora Tropical* (1994), *Quero Copos, Quero Molhos* (1998), *Um Voto ao Estado São Paulo* (2003), *Meu Livro de 2013* (2013) e *Os 100 Livros de 2013* (2013). Também participou de *Fronteira* (2004-2010), *Atualmente* (edição e blog *Atualmente do Litterotopia*) e do site e blog *Abdus* (da *Net Literária Brasileira*).

Querer ter uma longa trajetória de histórias assustadoras no panorama literário brasileiro, de meados do século XIX até o início deste novo século, é uma autologia ousada e ousada esta tradição ao apresentar as narrativas de alguns dos maiores escritores das letras nacionais e especializadas do gênero.

Você verá, diante das páginas deste livro narrativas sobre vampirismo, cannibalismo, mistérios e horrores encontrados em um cenário, em sua deserta ou numa selva, o clássico tema do pacto com o diabo, uma dimensão moral que pode fazer de qualquer um o próximo vilão, episódios e histórias científicas sobrenaturais, o horror surgido de um solo-cenário indiar, encontros ancestrais perturbadores. Jáces e outros temas se agarram para uma experiência assustadora e inesquecível. *Está preparado?*

- com histórias de
- MACHADO DE ASSIS
 - Artur Azevedo
 - INOLIS DE SÁCAIA
 - AVOSSO ASSIS
 - JOÃO DO RIO
 - GASTÃO CRUZ
 - JURUÁZ LOPES
 - TOMÁS DE BRAS
 - BRACILHO JUVENIS
 - MARCUS FERREIRA
 - ROMULO DE SAUS, CASO
 - Fernando Brás
 - Carlos Otton
 - M. D. S. S.
 - WALTER MOURA
 - CRISTIANO JACSON

DEVIR



AS MELHORES HISTÓRIAS BRASILEIRAS DE TERROR

As Melhores Histórias Brasileiras de Terror

Orlando Fontes Marques Jr.
Século Branco & César Silva

DEVIR

O horror tem uma presença marcante nas histórias brasileiras. Desde o século XIX até o início deste novo século, o gênero tem sido uma das formas mais populares de expressão literária e cultural do Brasil. Este livro reúne algumas das melhores histórias de terror escritas por autores brasileiros e estrangeiros, oferecendo uma experiência assustadora e inesquecível.

As Melhores Histórias Brasileiras de Terror é um livro que reúne algumas das melhores histórias de terror escritas por autores brasileiros e estrangeiros. O livro é dividido em duas partes: a primeira contém histórias de terror escritas por autores brasileiros e a segunda contém histórias de terror escritas por autores estrangeiros. O livro é uma excelente opção para quem gosta de ler histórias de terror e quer descobrir novas histórias de terror.

O livro é dividido em duas partes: a primeira contém histórias de terror escritas por autores brasileiros e a segunda contém histórias de terror escritas por autores estrangeiros. O livro é uma excelente opção para quem gosta de ler histórias de terror e quer descobrir novas histórias de terror.