

Escola de Belas Artes  
Universidade Federal do Rio de Janeiro

Carolina Raeder Rempto

# dulce

## EAS FATIAS DE MEMÓRIA



2018



Carolina Raeder Rempto

# dulce

## FATIAS <sup>EAS</sup> DE MEMÓRIA

Projeto de conclusão apresentado ao curso de  
Comunicação Visual - Design da Escola de Belas  
Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro  
(UFRJ) para a obtenção de título de bacharel.

**Orientado por Marcelo Gonçalves Ribeiro**

**Apresentado à banca avaliadora dia  
11/05/2018**

**2018**

## AGRADECIMENTOS

Este projeto não seria o mesmo sem o apoio de pessoas muito importantes na minha vida e no ambiente acadêmico, cujas contribuições foram inestimáveis.

Há quase um ano e meio desenvolvendo este projeto, contei com a paciência e apoio intermináveis dos meus pais, **Luciane Maria Raeder** e **Moacir Kling Rempto** que me ofereceram desde o primeiro momento, todas as palavras (e atitudes) de incentivo e as condições essenciais para executar o projeto com tranquilidade, e por isso, não tenho palavras para agradecer tudo o que fizeram por mim, inclusive não só durante o projeto como por toda a minha vida, principalmente apoiando todas as minhas escolhas por mais “pouco convencionais” que elas pareçam ser. Vocês são a razão de tudo isso e de todas as minhas conquistas terem sido possíveis até hoje. Não existem agradecimentos o suficiente que se equivalham a tudo que fizeram por mim durante toda a minha vida. Amo vocês. Além disso, minha mãe **Luciane** também foi grande fonte de inspiração para o projeto pois casualmente me contando uma de suas histórias de infância, a da Sopa de Pipoquinha, ela sem querer acendeu a faísca que deu origem a todo o conceito do projeto, além de ser a maior inspiração para a criação da protagonista do livro, a Dulce.

Ao meu namorado **Pedro Henrique Giardini**, que esteve comigo durante quase todo o tempo que estive cursando Comunicação Visual Design na UFRJ, também não consigo agradecer o bastante somente com as palavras existentes nesse mundo. Ele esteve comigo todo esse tempo atualizando as definições de companheirismo. Sua inesgotável paciência com os altos e baixos do projeto (e também com os meus altos e baixos), sua maneira de me alegrar quando tudo não estava bem, sua constante tentativa de me incentivar a atingir meu máximo potencial, de comemorar comigo quando tudo dava certo, seu amor inabalável, sua presença em todos os momentos, seus abraços mais aconchegantes do mundo e até mesmo sua sinceridade que era, em alguns momentos, devastadora para o meu “ego”, foram absolutamente essenciais para que eu concluísse este projeto. Além do apoio emocional, suas ótimas dicas e direcionamentos tanto no quesito gráfico quanto nesta monografia foram altamente

necessários para que esse trabalho chegasse ao ponto que chegou. Muito obrigada, te amo e te admiro muito. Além do Pedro, seus pais **Teresinha e Fernando Giardini** que estiveram presentes na minha vida nesse momento (e sempre) me cobrindo de palavras de incentivo e carinho e me ajudando de todos os jeitos que podiam. Obrigada por sempre me fazerem me sentir tão em casa com vocês.

Muitos agradecimentos são necessários também ao meu orientador **Marcelo Ribeiro**, que me ajudou a direcionar as minhas ideias iniciais, podendo onde necessário, acrescentando referências muito importantes a esse projeto para que ele tomasse a forma que tem hoje. Agradeço pelas muitas dicas, direcionamentos e toda a paciência envolvidas no processo, além de me ajudar muito na estruturação e pesquisa deste trabalho escrito.

Outro mestre cuja orientação foi essencial, principalmente na etapa de finalização do livro, foi o professor **Ary Moraes**. Minha admiração pelo seu trabalho e conduta profissionais já eram enormes desde a época que cursei a disciplina de Modelo Vivo ministrada por ele (e que hoje em dia é da maior relevância para mim no âmbito profissional), e que depois da execução deste trabalho, só fizeram ficar ainda maiores pelo grande exemplo de professor que é, se destacando imensamente nessa função pelo seu grande empenho em ajudar a todos que precisam de orientação e sua prontidão em responder a e-mails de uma certa aluna ávida por conselhos para seu projeto de conclusão de curso com o maior carinho e consideração, respostas essas recheadas de bons conselhos e dicas importantes.

Gostaria de agradecer também às minhas amigas de desde sempre **Isabelle Fontaine e Mariana Miranda**, que me deram todo o apoio emocional e também toda a compreensão que uma pessoa pode querer dos amigos em uma hora tão importante e estressante. Obrigada pelos abraços, pelas lembranças mesmo que a distância, pelas boas energias enviadas sempre, e pelo constante desejo do meu bem-estar.

A todos essas pessoas meu muito obrigada!

## RESUMO

O projeto “Dulce e as Fatias de Memória” consiste na produção de um livro ilustrado a partir de 9 fragmentos de memórias reais relacionados à comida que são relatos de pessoas variadas, que não tem ligação entre si, coletados, editados e publicados pelas curadoras do site [www.lembraria.com](http://www.lembraria.com) através do projeto ‘Fatias de Memória’.

Buscando principalmente aproximar e conectar pessoas através de algo fisiologicamente necessário a todos os seres vivos - a comida - mas que para os seres humanos tem um significado além do fisiológico: o ato de preparação e cozimento dos alimentos é um ritual que nos diferencia dos outros animais e que está intimamente ligado com o surgimento da nossa cultura, que essencialmente é que nos torna humanos. Não só o que comemos é importante, mas também como comemos, com quem estamos e o que estamos sentindo no momento em que fazemos nossas refeições. A junção destes fatores criam memórias que são a base do nosso caráter, que formam muito do que nos tornamos com o passar do tempo.

Através das memórias criadas nestes momentos especiais, o objetivo do projeto ‘Dulce e as Fatias de Memória’ é permitir que, através de uma história leve e divertida, as pessoas tenham oportunidade de conhecer e viver pequenos fragmentos de histórias de outras pessoas, conectando-as com as suas próprias vivências, e assim estimulando o sentimento de empatia que pode ser uma das chaves para um mundo menos egoísta e individualista.

Além disso, busca também estudar o processo de criação e produção de um livro ilustrado, com ênfase na concepção das ilustrações e sua relação com o texto, se utilizando também de projeto gráfico adequado a esse tipo de publicação que reforce o sentimento transmitido pelas ilustrações em si.

A monografia visa descrever detalhadamente todas as etapas de criação do projeto, detalhando os conceitos utilizados para embasamento do projeto, a concepção das imagens, a relação das ilustrações com o texto base e como elas foram organizadas no formato de livro além das escolhas de layout para o projeto.

***Palavras-chave: livro ilustrado; memória; comensalidade***



## ABSTRACT

The project “Dulce and the Slices of Memory” consists of the production of an illustrated book from 9 fragments of real memories related to food that are stories told by various people that are unconnected that were collected, edited and published by curators of the website [www.lembraria.com](http://www.lembraria.com) through the project ‘Slices of Memory’.

Aiming mainly to approach and connect people through something physiologically necessary to all living beings - food - but which for humans has a meaning beyond the physiological: the act of preparation and cooking of food is a ritual that sets us apart from other animals and which is intimately connected with the emergence of our culture, which essentially is what makes us human. Not only what we eat is important, but also how we eat, who shares the meal with us and how we feel at the time we eat. The combination of these factors creates memories that are the basis of our character, which form much of what we become over time.

Through these type of memories, the goal of the ‘Dulce and the Memory Slices’ project is to enable people to get to know small fragments of other people’s stories, connecting them with their own experiences, and thus stimulating the feeling of empathy that may be one of the keys to a less selfish and individualistic world.

In addition, it also aims to study the process of creating and producing an illustrated book, with an emphasis on the creation of the illustrations and how it relates to the text, also using a graphic design project that is suitable for this type of publication, that reinforces the feelings conveyed by the illustrations itself.

The monograph aims to describe in detail all the stages of project creation, detailing the concepts used for the basement of the project, the conception of the images, the relation of the illustrations with the base text and how they were organized in the book format and also, the layout choices for the project.

***Keywords: illustrated book; memory; commensality***

# SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO</b>	<b>13</b>		
<b>1. POR QUE COMIDA?</b>	<b>15</b>		
1.1 A transformação	15		
1.2 A ocasião	15		
1.3 A memória	16		
1.4 O doce	20		
<b>2. LIVRO ILUSTRADO</b>	<b>21</b>		
2.1 O que é um livro ilustrado?	21		
2.2 O livro ilustrado através dos tempos	21		
2.3 Exemplos de Livros Ilustrados	22		
<b>3. CONSTRUÇÃO DO LIVRO</b>	<b>23</b>		
3.1 Análise de Similares	24		
3.2 O roteiro	25		
3.3 O Público-Alvo	26		
3.4 A Sala de Memórias	27		
3.5 Dulce	29		
3.5.1 Referências de Design	29		
3.5.2 Estudos de personagem	31		
3.5.3 Fases da personagem	32		
3.6 O ponto de vista	32		
3.7 A cor como protagonista	34		
3.7.1 Colorsript	35		
3.7.2 O azul do mundo de Dulce	35		
3.7.3 O colorido do mundo das memórias	36		
		3.7.3.1 Violetas	37
		3.7.3.2 Rosa	37
		3.7.3.3 Vermelho	37
		3.7.3.4 Laranja	38
		3.7.3.5 Amarelos	38
		3.7.3.6 Verdes	38
		3.8 A simbologia da espiral	38
<b>4. PROJETO GRÁFICO</b>	<b>40</b>		
4.1 Características Gerais	40		
4.2 Formato	40		
4.3 Diagramação	41		
4.4 Capa	41		
4.5 Guardas	42		
4.6 Lettering	44		
4.6.1 O lettering do mundo azul	44		
4.6.2 O lettering do mundo colorido	45		
4.6.3 O encontro de dois mundos	46		
4.7 As capitulares	47		
4.8 Numeração de página	48		
<b>5. CONCLUSÃO</b>	<b>49</b>		
<b>6. O LIVRO</b>	<b>51</b>		
<b>BIBLIOGRAFIA</b>	<b>103</b>		
<b>ANEXO - COLORSCRIPT</b>	<b>104</b>		

## INTRODUÇÃO

A minha percepção crescente que, muitos dos problemas que a humanidade enfrenta hoje, são decorrentes da falta de empatia que assola a raça humana, foi um grande motivo para que este projeto fosse necessário para mim. Em pequena e larga escala, no âmbito do lar e do mundo, as pessoas não conseguem mais se colocar no lugar das outras pessoas, sentir um pouco do que elas sentem e tentar imaginar as razões ocultas para elas serem quem são. Afinal, todos temos uma história, uma vida de experiências por trás de quem nos tornamos, e sinto que tudo isso tem sido ignorado na convivência atual entre as pessoas, seja por que elas não querem ver por que é mais fácil não saber, por que nunca pensaram no assunto ou por que simplesmente o mundo é um lugar complicado e que nos faz, frequentemente, apelar demais para nossa individualidade, acabamos esquecendo de olhar para fora com o tempo.

Uma maneira que encontrei para tentar ajudar a recuperar o interesse das pessoas pelas histórias vividas por outras (e com isso, espero também recuperar uma pequena fagulha de empatia na vida de algumas pessoas) é contando histórias com as quais todos possam se relacionar de alguma maneira, algo universal. Ao analisar minhas opções de experiências universais, descobri que a melhor ideia para atingir meu objetivo é a de que todos precisam comer. Não importa sexo, idade, religião, ou cultura. É fisiológico, necessitamos nos alimentar, precisamos que nosso corpo retire energia dos alimentos que consumimos para continuarmos vivos. Mas além de algo extremamente necessário, o ato de comer é também uma experiência muito intensa, principalmente quando dividimos a mesa com outras pessoas, e essa intensidade é frequentemente revivida quando sentimos algum cheiro ou gosto familiar que nos lembra algo que costumávamos comer na infância, nos transportando à um momento especial da vida.

Sempre ouvi uma memória de comida em particular que, até o presente momento, nunca tinha percebido o mundo de informações que ela me trazia sobre uma pessoa muito importante na minha vida: minha mãe. Ela sempre me contou a história da sopa de pipoquinha que era servida na escola dela, e eu até pouco tempo atrás nunca tinha percebido as nuances, o quanto ela gostava daquele momento, e como até o gosto da terra que voava dentro do prato não diminua, e sim, aumentava a magia daquele momento vivido por ela nesse momento da infância. E ela nunca mais conseguiu comer aquela sopa, nem sabe do que é feita. Foi um instante que ficou guardado por muitos e muitos anos na memória dela, que nunca vai voltar, mas que ainda

hoje ela consegue quase que sentir o gosto da sopa novamente na boca. Saber de tudo isso, e finalmente perceber todos estes detalhes que vieram com essa história, que sem querer me revelam muito sobre quem a minha mãe é, sobre sua personalidade e as coisas as quais ela aprecia e dá valor, me fez perceber que são estes detalhes que reforçam a conexão que temos com as pessoas. Descobri que certas histórias contam muito mais do que parecem contar.

Por esta razão, resolvi contar histórias parecidas com as da minha mãe. Dessas que aconteceram há muito tempo, mas que quando vêm a tona, mostrando todas as suas particularidades, são muito emocionantes e nos fazem refletir sobre nossas próprias experiências. Para atingir este objetivo, foram coletadas 9 histórias do site [www.lembraria.com](http://www.lembraria.com), da sessão *Fatias de Memória* que reúne relatos de pessoas reais de todas as idades residentes no Brasil sobre memórias de comidas que elas costumavam comer na infância.

Através da ilustração desses relatos selecionados, o objetivo criar um livro que transmita pelo menos uma parcela da intensidade dessas memórias, fazer com que o leitor prove pelo menos algumas fatias da memória de alguém e viva aquela experiência de uma forma que o ajude a reviver seus momentos mais marcantes e conectar (e assim, se importar) com outras pessoas.

Todos os relatos reais descritos no livro são conectados através da pequena narrativa da fada “Dulce”, que acompanhamos nas visitas às memórias reais e, por consequência, em sua jornada de autoconhecimento, e também pelo local físico no qual se encontram no enredo, a Sala das Memórias, que é a sala que guarda todas as memórias humanas do mundo, catalogadas por data e guardadas em utensílios de cozinha, inclusive as 9 memórias selecionadas.

Além de todo o contexto emocional, um dos grandes objetivos deste projeto é aprimorar minha habilidade em representar visualmente uma história, e através das ilustrações, contar um pouco mais do que já foi dito através das palavras, mostrar as nuances e particularidades da história através do meu ponto de vista, e assim, conseguir contar essa história de forma mais profunda e emocional.

## 1. POR QUE COMIDA?

A relação dos seres humanos com a sua comida é algo que vem sendo estudado há bastante tempo e por diversos pesquisadores de áreas diferentes de conhecimento. O ato de se alimentar, dentre todos os processos fisiológicos que garantem a nossa sobrevivência, é o mais significativo dos pontos de vista social e cultural, principalmente se considerarmos a comida que foi preparada, sendo parte do que nos torna essencialmente humanos. O consumo da comida, sendo algo imprescindível à nossa existência, faz da mesma a coincidência perfeita para a exploração do tema deste projeto, que aspira expor o seu público alvo à situações que sejam semelhantes às suas próprias experiências, e desta forma, gerar compaixão e empatia pelo próximo, o vendo verdadeiramente como um ser humano.

### 1.1 A transformação

Na obra *O cru e o cozido* do antropólogo francês Claude Lévi-Strauss publicada em 1964, através de estudos de comportamento de tribos indígenas brasileiras, ele chega à conclusão que o processo de cozinhar os alimentos, de os transformar através do fogo, se equivale à transformação da condição biológica do homem, “o cru”, em sua condição social, “o cozido”, a cultura, que é um dos indícios mais importantes da nossa condição de humanos. Portanto, cozinhar é o que torna os humanos diferentes dos animais. (LÉVI-STRAUSS, 1964, *Mitológicas 1 - O Cru e o Cozido*, p.337).

Além disso, o mesmo pesquisador, em 1968, diz que cozinhar é “*uma linguagem na qual cada sociedade codifica as mensagens que lhe permitem significar ao menos uma parte do que essa sociedade é*” (Lévi-Strauss, 1968)”

### 1.2 A ocasião

Ainda no campo da importância social da comida, a nutricionista e pesquisadora Sueli Moreira, em 2010, define: “O comportamento alimentar do homem não se diferenciou do biológico apenas pela invenção da cozinha, mas também pela comensalidade, ou seja, pela função social das refeições.” MOREIRA (2010) continua, ao afirmar que a enorme importância que o alimento adquiriu foi por ser um facilitador das interações sociais, ligando diretamente a boa comida a eventos sociais positivos, como festas e encontros amistosos.



Michael Pollan, em seu livro *Cozinhar: Uma história natural de transformação* publicado em 2013, completa:

*Cozinhar nos proporcionou não apenas a refeição, mas a ocasião: o costume de comermos juntos num momento e num lugar determinados. Isso representa um fenômeno novo, já que o homem que saía em busca de alimentos crus provavelmente se alimentava enquanto se deslocava e sozinho, como todos os outros animais [...] Porém o ato de nos sentarmos para fazer uma refeição em comum, olhar nos olhos uns dos outros, compartilhar a comida e nos comportar com certo decoro, tudo isso serviu para que nos civilizássemos. (Pollan, 2013, p. 14-15)*

A noção de companhia como conhecemos hoje também advém desta situação de partilha através da comida, como explica a pesquisadora Sueli Moreira, em 2010: “[...] a origem da palavra companhia deriva da palavra latina *companion*: “uma pessoa com quem partilhamos o pão”. Partir o pão e partilhá-lo com amigos significa a própria amizade, e também confiança, prazer e gratidão pela partilha.”

A medida que entendemos que a importância desses momentos não está somente no quesito da nutrição, cada vez mais constatamos que existem vários processos ocorrendo enquanto estamos reunidos em torno de uma mesa para comer. A convivência durante as refeições é responsável por desenvolver diversas habilidades sociais e aspectos do caráter e personalidade de uma pessoa. Assim, podemos dizer que estes momentos são muito importantes na história de vida de alguém, e que são parte de quem se tornou:

*A refeição compartilhada não é algo insignificante. Trata-se de um dos fundamentos da vida em família, o lugar onde as crianças aprendem a arte da conversação e adquirem os hábitos que caracterizam a civilização: repartir, ouvir, ceder a vez, administrar diferenças, discutir sem ofender. (Pollan, 2013, p.16)*

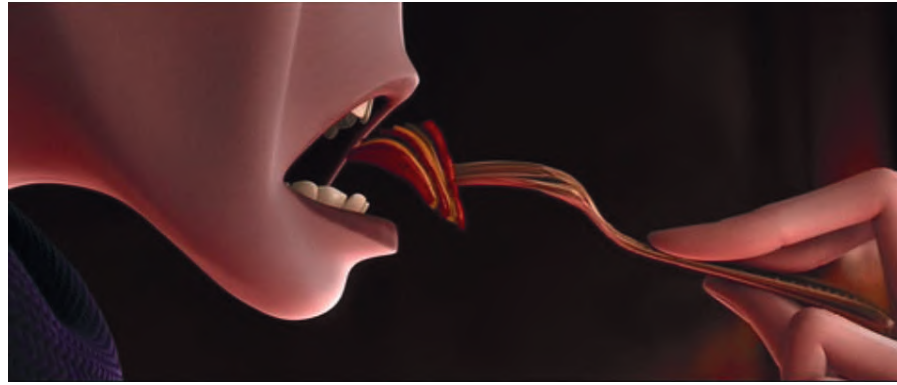
### 1.3 A memória

Algumas memórias oriundas destes momentos de reunião em torno dos alimentos e de fortalecimento de laços familiares são frequentemente descritas com uma intensidade muito grande. Algumas pessoas se sentem imediatamente transportadas àquele momento onde comeram determinada comida; outras chegam a até sentir o gosto ou o cheiro do alimento do qual têm essa memória, revivendo o instante do qual se lembram de forma muito vívida e intensa. Como exemplos deste tipo de memória, podemos citar a memória da Sopa de Pipóquinha, vivida pela minha mãe, e também as famosas

Madeleines de Marcel Proust, cuja experiência é descrita no livro *Em busca do tempo perdido*, publicado em 1913:

*Ela então mandou buscar um desses biscoitos curtos e rechonchudos chamados madeleines, que parecem ter sido moldados na valva estriada de uma concha de São Tiago. E logo, maquinalmente, acabrunhado pelo dia tristonho e a perspectiva de um dia seguinte sombrio, levei à boca uma colherada de chá onde deixara amolecer um pedaço de madeleine. Mas no mesmo instante em que esse gole, misturado com os farelos do biscoito, tocou meu paladar, estremeci, atento ao que se passava de extraordinário em mim. Invadira-me um prazer delicioso, isolado, sem a noção de sua causa. Rapidamente se me tornaram indiferentes às vicissitudes da minha vida, inofensivos os seus desastres, ilusória a sua brevidade, da mesma forma como opera o amor, enchendo-me de uma essência preciosa; ou, antes, essa essência não estava em mim, ela era eu. Já não me sentia medíocre, contingente, mortal. De onde poderia ter vindo essa alegria poderosa? Sentia que estava ligada ao gosto do chá e do biscoito, mas ultrapassava-o infinitivamente, não deveria ser da mesma espécie. [...] E de súbito a lembrança me apareceu. Aquele gosto era o do pedacinho de madeleine que minha tia Léonie me dava aos domingos pela manhã em Combray (porque nesse dia eu não saía antes da hora da missa), quando ia lhe dar bom-dia no seu quarto, depois de mergulhá-lo em sua infusão de chá ou de tilia. A vista do pequeno biscoito não me recordara coisa alguma antes que o tivesse provado; talvez porque, tendo-o visto desde então, sem comer, nas prateleiras das confeitarias, sua imagem havia deixado aqueles dias de Combray para se ligar a outros mais recentes; talvez porque, dessas lembranças abandonadas há tanto fora da memória, nada sobrevivesse, tudo se houvesse desagregado; as formas – e também a da pequena conchinha da confeitaria, tão gordamente sensual sob as suas estrias severas e devotas – tenham sido abolidas, ou adormecidas, haviam perdido a força de expansão que lhes teria permitido alcançar a consciência. Mas, quando nada subsistisse de um passado antigo, depois da morte dos seres, depois da destruição das coisas, sozinhos, mais frágeis porém mais vivazes, mais imateriais, mais persistentes, mais fiéis, o aroma e o sabor permanecem ainda por muito tempo, como almas, chamando-se, ouvindo, esperando, sobre as ruínas de tudo o mais, levando sem se submeterem, sobre suas góticulas quase impalpáveis, o imenso edifício das recordações. (Proust, 1913, p.50)*

A riqueza de detalhes com que Proust descreve sua experiência ao comer aquele doce que o transportou imediatamente ao seu passado é notável, criando o conceito da *memória proustiana* ou *Fenômeno Proust*.



*Sequência de cenas do filme Ratatouille, da Disney, lançado em 6 de julho de 2007, na qual Anton Ego (crítico culinário) come o Ratatui do Chef Remy e é imediatamente transportado à sua infância quando comia um ratatui, ilustrando bem o que conhecemos como memória proustiana.*



No que toca a questão biológica, a explicação para intensidade das “memórias proustianas” e por que elas são revividas de forma tão visceral é o fato de que elas são acionadas ou estão ligadas ao sentido do olfato. A psicóloga Rachel Herz, pesquisadora da Universidade de Brown (EUA), explica através de um estudo realizado em 2016 que estas memórias apesar de serem mais raras, de se formarem em sua maioria na primeira década de vida de uma pessoa e serem menos lembradas que outras memórias, elas são muito mais intensas e viscerais do que qualquer outra memória processada por outro sentido. A diferença entre elas é que o processamento do olfato, que é extremamente importante no ato de comer, é feito através do córtex olfativo primário, constituído da amígdala e o hipocampo, o que proporciona à este sentido algo que não é encontrado em nenhum dos outros: conexão direta com as partes do cérebro responsáveis pelo processamento de emoções, do aprendizado associativo e das memórias. Os outros sentidos são processados primeiro pelo tálamo - a fonte da linguagem e porta de entrada para a consciência. É por isso que esses são bem menos eficientes em trazer à tona o passado:

*Odor-evoked memory or the “Proust phenomenon” from the eponymous literary anecdote where Marcel Proust took a bite of madeleine biscuit that had been dipped in Linden tea and was suddenly transported to a long forgotten moment in his childhood, occurs when an odor triggers the recollection of a meaningful past personal episode. Odor-evoked memories possess several characteristics that distinguish them from memories evoked by stimuli perceived through other sensory modalities. Notably, odor-evoked memories have been shown to be more rare, less frequently thought about, and from an earlier time in life, specifically clustered in the first decade compared with memories evoked by verbal or visual stimuli. The most distinctive characteristics of odor-evoked memories, however, and why they are important to human health and wellbeing is that they evoke more emotional and evocative recollections than memories triggered by any other cue. Numerous studies have now shown that autobiographical memories triggered by odors feel much more emotional, activate the neurobiological substrates of emotional processing, and that people are more brought to the original time and place of their memories compared to when the same events are recalled through other modalities. Odor-evoked memories are exceptionally viscerally involving because the neuroanatomy of olfaction has a privileged and unique connection to the neural substrates of emotion and associative learning. The primary olfactory cortex includes the amygdala, which processes emotional experience and emotional memory, as well as the hippocampus, which is involved in associative learning. Thus, the mere act of smelling activates the amygdala-hippocampal complex.*



*Moreover, during the process of recollecting an odor-evoked autobiographical memory, the amygdala is more activated than when similar odors that do not evoke a memory are smelled. Additionally, the secondary olfactory cortex (the orbitofrontal cortex) is the cortical area responsible for assigning affective value to stimuli and for determining the reinforcement value of stimuli in general. Finally, unlike other sensory systems where neural processing is directly integrated in the thalamus prior to processing in the cortex, olfactory information is indirectly processed through the medio-dorsal nucleus of the thalamus which appears to play a role in modulating attention to odors, and the primary processing of odors occurs instead in the amygdala-hippocampal complex of the limbic system. None of our other senses have this level of targeted connection with the areas of the brain that process emotion, associative learning, and memory. (HERZ, Rachel .S, 2016)*

Devido à intensidade das **memórias proustianas** e do fato de que, apesar de não acontecerem com tanta frequência com um indivíduo, estão presentes na sociedade em geral, esse tipo de lembrança foi escolhida para fazer a conexão entre as pessoas no projeto, pois é algo com o que quase todas as pessoas podem se relacionar de alguma maneira.

Nos esforços para coletar memórias semelhantes às descritas acima, o site **Lembraria** se destacou com o projeto **Fatias de Memória**, de curadoria de Viviane Zandonaldi e Viviane Aguiar, cujo principal objetivo é coletar e publicar relatos de memórias contados por pessoas de toda a extensão territorial brasileira, que tenham como tema principal uma memória vívida sobre alguma comida que o lembra a infância e a situação (ou situações) que tornaram essa memória tão inesquecível.

#### 1.4 O doce

Considerando que a seleção das memórias do projeto ‘Fatias de Memória’ para serem contadas neste projeto de graduação deveria obedecer a um critério além de predileção pessoal para que as histórias fossem filtradas e reduzidas à um número que tornasse o projeto interessante ao público em geral, foi determinado que o fator de escolha seria o sabor das comidas às quais as memórias faziam referência.

Segundo o dicionário Mini Aurélio, publicado em 2004, a palavra doce é usada para apontar características palatáveis, como o sabor do açúcar e do mel, mas além disso também é muito utilizada para designar características e sensações não necessariamente relacionadas

ao sabor que são consideradas em geral, muito positivas: “*do.ce (ô) adj2g. 1. Que tem o sabor como o do mel ou o do açúcar. 2. De sabor agradável. 3. Meigo. 4. Brando, ameno • sm 5. Confeção culinária em que entra açúcar ou outro adoçante.*”

Principalmente pelas características imateriais da palavra doce, significando meiguice e brandura, este sabor foi o escolhido como filtro para as memórias. Os conceitos previamente citados são características bastante desejáveis levando em consideração o caráter emocional do projeto. Além disso, neste caso o critério e experiências pessoais da autora foram levados em consideração no processo da escolha do filtro, por sua predileção à sabores doces e também sua experiência fazendo receitas doces.

Assim, nove receitas que se encontravam dentro dos critérios foram selecionadas para fazerem parte do projeto e a compilação das mesmas necessitava da escolha de um suporte adequado para a finalidade: contar histórias.

## 2. LIVRO ILUSTRADO

### 2.1 O que é um livro ilustrado?

Dentre os livros para crianças que contém imagens, existem alguns tipos de classificação destas obras que basicamente se diferenciam por sua organização interna. Diferentemente dos **livros com ilustração**<sup>1</sup>, por exemplo, os livros ilustrados são “Obras em que a imagem é especialmente preponderante em relação ao texto, que aliás pode estar ausente [é então chamado, no Brasil, de livro-imagem]. A narrativa se faz de maneira articulada entre textos e imagens”. (Linden, 2011, p.24)

É complicado até de classificar estas obras por seus conteúdos, pois os mesmos são incrivelmente diversificados. Contos, poesias, documentários, conteúdos utilitários e literários, podem estar presentes tanto em obras mais tradicionais, em livros ilustrados, livros pop-up, assim como em outros suportes, se adaptando à linguagem pretendida de acordo com os públicos-alvo. (Linden, 2011, p. 26)

### 2.2 O livro ilustrado através dos tempos

Segundo LINDEN (2011), a preponderância da imagem em relação

<sup>1</sup> Livros com ilustração são “Obras que apresentam um texto acompanhado de ilustrações. O texto é espacialmente predominante e autônomo do ponto de vista do sentido. O leitor penetra na história por meio do texto, o qual sustenta a narrativa.” (Linden, 2011, p. 24)



ao texto citada acima é um acontecimento recente na história dos livros, e só foi possível devido à evolução das técnicas de impressão. Os primeiros livros com ilustrações foram produzidos através da técnica de xilogravura devido a esta ser a única que permitia a composição versátil de texto e imagem, e assim foi utilizada até o final do século XVIII, porém as ilustrações estavam limitadas pela técnica, por que a mesma carecia de precisão para a gravação das imagens. Com o tempo foram surgindo técnicas como o talho-doce, a xilografia de topo e a litografia que contribuem para a multiplicação de obras que reúnem texto e imagem na mesma página.

A constante evolução das técnicas de impressão até os dias de hoje permitiram que, cada vez mais, as imagens pudessem ser as protagonistas dos livros e que os ilustradores pudessem explorar, nos mínimos detalhes, as nuances da sua ilustração para, através dela, contar uma história a parte do texto.

### 2.3 Exemplos de Livros Ilustrados



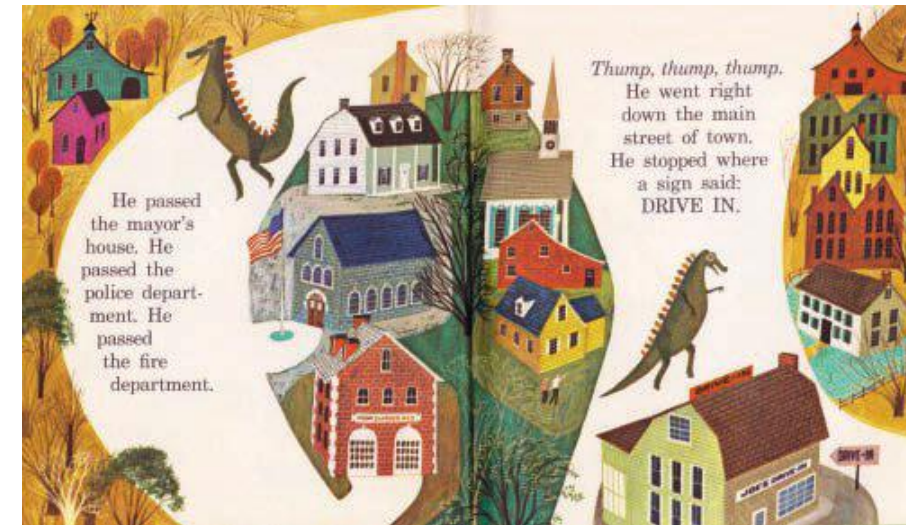
#### WILD

Emily Hughes  
Flying Eye Books,  
United Kingdom, 2013



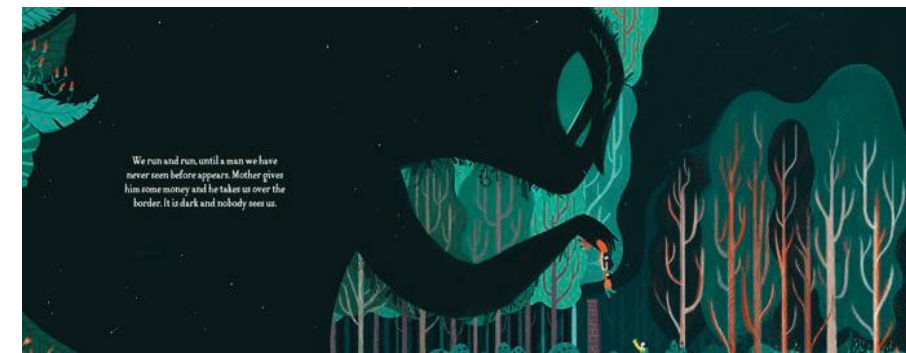
#### CHE BELLO

Antonella Capetti  
Melissa Castrillon  
Topipittori,  
Itália, 2017.



#### DINOSAUR COMES TO TOWN

Gene Darby and Art Seiden  
Whitman Publishing Co,  
Atlanta, 1963



#### THE JOURNEY

Francesca Sanna  
Flying Eye Books, United  
Kingdom, 2016.

## 3. CONSTRUÇÃO DO LIVRO

As nove memórias selecionadas para serem contadas em um livro ilustrado por si só não se relacionam muito umas com as outras além do fato que tratam de memórias sobre comidas doces. Tratam-se de pessoas de diversos lugares do Brasil relatando suas histórias, de tipos bem diferentes de doces, então estes fatos inviabilizaram que o livro fosse dividido em categorias geográficas, históricas ou que fosse categorizado pelos tipos de quitutes mencionados nas histórias. Essas lembranças precisavam ser organizadas, necessitavam de uma ambientação para estarem juntas em um livro, o estabelecimento de algum contexto que pudesse dar sentido à organização das memórias e que ao mesmo tempo, fosse atraente para um público-alvo amplo, desde crianças não familiarizadas com a leitura, até adultos que já dominam a leitura extensa. Para isso, foi construída em torno dessas histórias uma pequena narrativa que pudesse ser a conexão entre as histórias, que as vinculasse através de um local físico e de um personagem que visita as histórias e assim, dá acesso aos leitores às mesmas através de seus olhos.



### 3.1 Análise de Similares

Para a análise de similares, foram escolhidas as obras *Lineia no Jardim de Monet*, de Cristina Björk e Lena Andersen, e a obra *Mil Folhas: história ilustrada do doce*, de Lucrecia Zappi. Estes títulos foram analisados principalmente por se tratarem de livros que contém fragmentos de história, buscando majoritariamente entender sua organização e categorização dos fragmentos, a fim de encontrar soluções mais adequadas para o projeto do livro *Dulce e as Fatias de Memória*.



*Página dupla do livro Lineia no Jardim de Monet, que mostra a personagem e a ambientação do livro. (Fonte: Acervo Pessoal)*

Em *Lineia no Jardim de Monet*, a visita da Lineia e do Seu Silvestre à casa de Monet é o fato que conecta todas as histórias sobre a vida do pintor mostradas no livro. Visto que muitas de suas obras estão diretamente ligadas à sua casa em Giverny, na França, principalmente ao seu jardim, a visita aos locais que foram as inspirações para as pinturas fazem a conexão com os quadros, que conectam o leitor com a época em que o mesmo foi pintado, dando o gancho necessário para contar o que acontecia na vida de Monet naquela época. Portanto, todas as histórias estão conectadas pelo espaço físico do Jardim, e organizadas cronologicamente pelas datas das pinturas feitas pelo pintor naquele espaço.

Além disso, no quesito de projeto gráfico, mesmo sendo classificado como literatura infantil a diagramação do livro implica na presença de um mediador [assim como o Seu Silvestre é o mediador da Lineia na história], já que os textos são um pouco longos, com um corpo pequeno e com pouco espaçamento entrelinhas, o que poderia tornar a leitura difícil para olhos pouco treinados.



*Página dupla do livro Lineia no Jardim de Monet, que mistura o recurso da ilustração com fotos originais do trabalho do pintor Claude Monet. (Fonte: Acervo Pessoal)*

Enquanto isso, no livro *Mil folhas: história ilustrada do doce*, as histórias de cada doce são separadas e categorizadas por critérios como origem histórica e características formais, assim consegue criar uma relação entre os doces ali citados.



*Página dupla de abertura de capítulo do livro Mil Folhas: história ilustrada do doce, que mostra o tipo de categorização dos doces feita pelo livro. (Fonte: Acervo Pessoal)*

### 3.2 O roteiro

Conforme observado na obra *Lineia no Jardim de Monet* na análise de similares, que faz a conexão das histórias através da visita de Lineia a um lugar físico, a casa de Monet, que a ajuda a mostrar outros fatos relacionados ao leitor, foi feita a escolha de criar uma pequena história que conectasse todos os nove fragmentos de memória reais através de um

espaço físico imaginário, a Sala de Memórias, na qual a sua guardiã recém nomeada, a fada Dulce, visita aleatoriamente as memórias ali guardadas e através de seus olhos os leitores conseguem acessar essas histórias.

Toda a história começa com o fato de que a fada Dulce foi recém nomeada ajudante da fada guardiã da Sala de Memórias, e ela fica responsável pela parte da sala que guarda as memórias humanas sobre comida, da qual ela precisa cuidar da manutenção e limpeza para que as memórias fiquem sempre disponíveis aos humanos quando eles necessitarem acessá-las. Porém, Dulce é muito jovem e curiosa e sendo seu primeiro emprego, ela estava esperando algo um pouco mais glamuroso e que atendesse sua afeição por conhecer pessoas e lugares novos. Ficar sozinha em uma sala cheia de coisas do passado não era exatamente seu emprego dos sonhos. Até que um dia, um pouco entediada com a situação, ela acaba sofrendo um acidente: a fadinha tropeça e cai dentro de um dos recipientes guardados na Sala, e descobre um novo mundo de aventuras. Visitando as memórias, ela conhece a história de muitas pessoas diferentes, o que acaba a transformando de uma maneira muito intensa. Com as experiências vividas nessas ocasiões, Dulce descobre muitas coisas sobre si mesmo, e acaba tendo a oportunidade de viver novas e diferentes aventuras por tudo aquilo que descobriu nesse tempo como ajudante da Guardiã da Sala de Memórias.

É importante ressaltar que a criação desta narrativa não é o foco de estudo na criação deste projeto de livro ilustrado, é utilizada somente como pano de fundo para conectar as histórias reais cujo relato é de grande importância para alcançar o objetivo do projeto, portanto não foi estudada em detalhes. Além disso, é usada também como forma de atrair e envolver o público infantil vendo as memórias de uma perspectiva mais fantástica e lúdica.

### 3.3 O Público-Alvo

Apesar de historicamente os livros ilustrados serem associados ao público infantil por serem considerados mais “fáceis de ler”, este projeto tem como público-alvo não só as crianças como também o público adulto que atua como mediador e busca atingir ambos de modo diferente, o que podemos chamar de dupla audiência:

*“Muitos livros ilustrados são claramente destinados a crianças pequenas e adultos sofisticados, comunicando-se em diversos níveis com ambos os públicos. Procurando por Atlântida (1993/1998),*

*de Colin Thompson, é um excelente livro que toca um público amplo, do não leitor ao adulto letrado. Os adultos estão completamente embebidos nas convenções do livro e são experientes em decodificar o texto na forma tradicional, seguindo o esperado desenrolar temporal de acontecimentos e leitura da esquerda para a direita. Mas os intrincados iconotextos de Thompson, com as ilustrações abrangendo uma multiplicidade de minicenas e eventos pictóricos tangenciais, são perfeitamente adequados ao olhar menos exercitado, porém perspicaz, da criança. Dessa forma, o autor nivela o campo de jogo para seu público variado exigindo habilidades menos tuteladas de percepção e decodificação de imagens. É evidente que o melhor público é um time de adultos e crianças reunidos, cada um oferecendo seus pontos fortes especiais.” (Nikolajeva e Scott, 2011, p.39)*

Reforçada por LINDEN (2011), essa particularidade de existir um adulto mediador, que compra o livro e lê em voz alta para o público infantil, para o qual o livro ilustrado é inicialmente concebido, gera muitas repercussões na leitura do livro ilustrado: há várias camadas de leitura dependendo da idade e experiência do leitor.

No livro Dulce e as Fatias de Memória, enquanto para as crianças o enredo fantástico da fada Dulce, suas aventuras, e as transformações que ocorrem no decorrer da história são o maior foco de interesse, reforçado pela presença das ilustrações, as memórias visitadas pela fada são reais e contadas por adultos remetendo à fatos que ocorreram em sua infância, portanto o conteúdo das memórias reais é mais apelativo ao público adulto, que pode associar alguma dessas histórias a momentos vividos em sua própria infância. De fato, esse é o objetivo a ser alcançado por este livro: que ele seja o gatilho para que, ao ler histórias sobre comidas da infância de outras pessoas, o adulto mediador seja compelido a compartilhar com a criança suas próprias histórias similares, e assim reforçar seus vínculos afetivos entre eles fazendo com que se conheçam melhor através das histórias que moldaram quem o mediador é hoje.

### 3.4 A Sala de Memórias

Para a ambientação e conexão das memórias, foi criado um espaço físico imaginário quase infinito que guarda todas as lembranças humanas do mundo, inclusive estas que são contadas no livro.

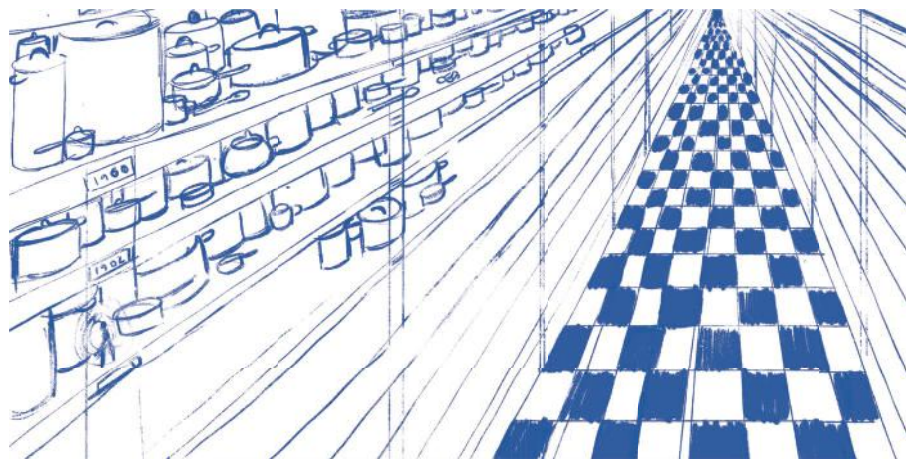


Todas elas estão guardadas no mesmo espaço físico fictício: a Sala de Memórias. Na narrativa criada, esse é o ambiente no qual a fada Dulce foi designada à cuidar das memórias humanas sobre comida e é a responsável pela manutenção do mesmo para que as memórias estejam sempre acessíveis quando os humanos precisam delas. Trata-se de um grande depósito de utensílios de cozinha (cada um contendo uma memória diferente) organizados por data em estantes com prateleiras tão altas que os olhos não conseguem ver onde terminam.

Esta sala é o ambiente onde a história se inicia e termina, e ele é completamente azul.

*O cenário pode contribuir muito para o conflito em uma história e para o seu esclarecimento, principalmente nos enredos que levam os personagens para longe de seu ambiente familiar, situação que pode ocorrer tanto em histórias fantásticas como nas de cotidiano. (Nikolajeva e Scott, 2011, p.95)*

As imensas possibilidades deste ambiente por conter tantas memórias diferentes é usado como catalisador da transformação da fada ao longo da história, conforme Dulce começa a visitar as memórias guardadas nos utensílios, que possuem cores diferentes, a própria personagem aprende coisas novas e se desenvolve:



*Rascunho inicial do conceito da Sala de Memórias.*



*Resultado final do ambiente da sala de memórias, visto de cima, no livro **Dulce e as Fatias de Memória**.*

*Transferindo o personagem para um ambiente “limite”, seja guerra, catástrofe natural, ou situação ligeiramente incomum na casa de um parente, o autor pode iniciar e ampliar um processo de desenvolvimento que seria menos plausível em um ambiente normal. Desse modo, o ambiente se torna um catalisador do enredo. (Nikolajeva e Scott, 2011, p.95)*

### 3.5 Dulce

Dulce é uma fada-aprendiz a quem recentemente foi dada a tarefa de ser ajudante da guardiã da Sala de Memórias, ficando responsável pela manutenção da parte da sala onde são guardadas as memórias humanas relativas à comida. Ela vive em um mundo completamente azul, e é, literalmente, feita de açúcar. Por isso seu nome é Dulce, palavra da língua espanhola usada para designar o sabor doce, sendo também uma palavra utilizada no Brasil como um nome feminino. Sua constituição física reflete muito em sua personalidade: ela é jovem, curiosa e desbravadora (com sede de conhecer o mundo) e suas características dominantes são sua doçura e ingenuidade. Não à toa, no livro, Dulce acaba visitando, mesmo que aleatoriamente, somente memórias de pratos doces, como se quisesse conhecer mais de si mesmo e do que é feita.

Sendo uma fada, ela não precisa comer, não conhece essa sensação, então sua nova tarefa é extremamente desinteressante para ela. Por um feliz acidente, ela começa a visitar as memórias e vive uma experiência transformadora, como se começasse a enxergar suas “verdadeiras cores” através das vivências de outras pessoas. A partir desse momento, ela começa a ver nuances em seu próprio mundo que nunca havia enxergado. Sua tarefa lhe parece menos aborrecida e ela vê propósito no que faz.

A sua mudança interna, que é grande demais para permanecer dentro dela, se faz visível quando começam a crescer na personagem pequenas asinhas que permitem que Dulce voe e viva novas experiências, fato que somente foi possível devido à todo o percurso das memórias relatados no livro e de toda aprendizagem e vivências que teve enquanto visitava histórias de desconhecidos dos quais provou apenas uma fatia de memória. Agora mesmo podendo voar, Dulce leva consigo todas essas experiências que fizeram dela quem se tornou.

### 3.5.1 Referências de Design

Foram utilizadas como referências para a construção da Dulce alguns personagens de animação que compartilham da mesma característica de ser constituído de uma substância em grãos, como é o caso dos personagens do filme *Divertidamente*, animação lançada em julho de 2015 pelos estúdios Disney Pixar. Além dessa característica granulada, os personagens também foram grande referência no quesito da escolha de cores, pois cada um destes personagens associa uma cor a um sentimento:



Além dos exemplos acima, outro personagem foi grande inspiração para o desenvolvimento da aparência da fada Dulce: O Sandman, que parece ser feito da própria areia que usa para moldar os sonhos das crianças na animação *A origem dos guardiões* lançada pela Dreamworks em novembro de 2012.



*Acima, à esquerda, podemos ver todos os personagens do filme, cada um com suas cores e características.*

*Acima à direita podemos ver em detalhes a característica do personagem "raiva" que assim como os outros do filme são feitos de pequenas partículas.*

*Ao lado, imagem de referência do personagem sandman, onde fica visível essa formação por partículas mencionada no texto.*

### 3.5.2 Estudos de personagem

Para o desenvolvimento da aparência da personagem Dulce foram feitos alguns estudos, como o que podemos observar abaixo:



*Estudos preliminares da personagem dulce.*



*Estudos de cor da personagem sobre fundo escuro. Nota-se que em cada versão da personagem, seu cabelo busca expressar as emoções da fada.*



### 3.5.3 Fases da personagem



*Fase 1: Dulce só está familiarizada com o mundo azul da Sala de Memórias.*



*Fase 2: Devido a suas visitas às memórias, algumas mudanças já começam a acontecer, mas a princípio Dulce não entende a natureza dessas transformações.*



*Fase 3: Dulce começou a compreender o quanto e como suas experiências com as memórias tinham mudado a sua vida: ela passou a se ver e ver seu mundo de outra forma.*

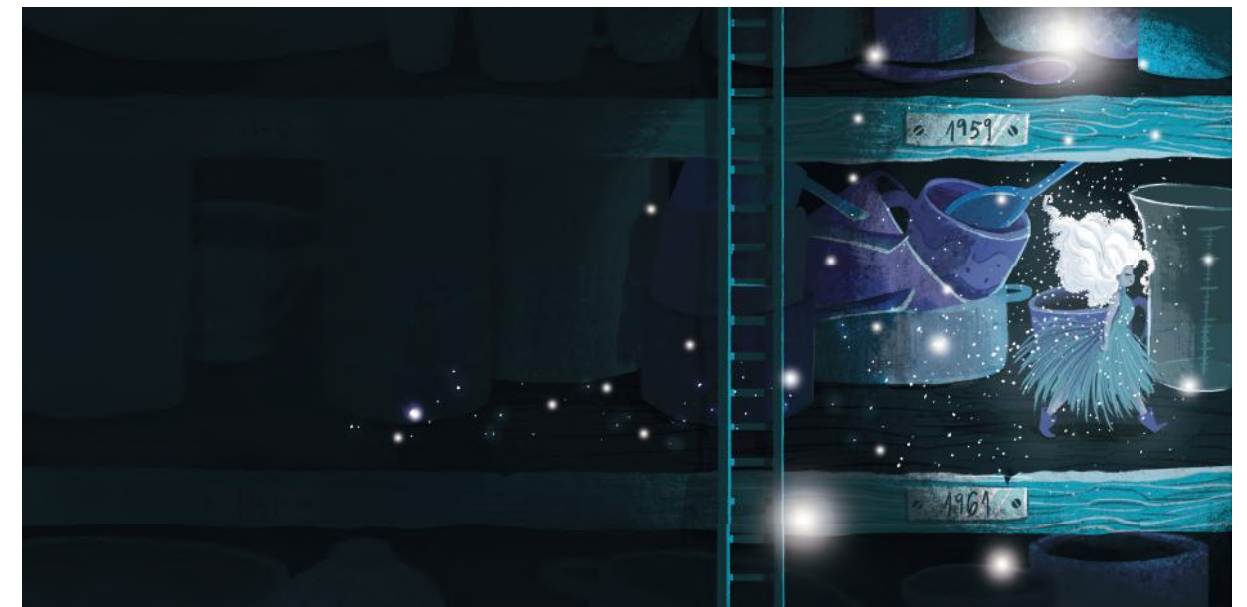
### 3.6 O ponto de vista

A história do projeto se passa sempre em dois tipos de momentos que se alteram durante o livro: aqueles em que Dulce está em seu ambiente original e os momentos em que ela visita alguma história da Sala. Por isso, houve a necessidade de implementar algumas medidas que diferenciassem esses dois momentos fazendo com que o leitor perceba a passagem de momentos com clareza. Uma dessas medidas

foi adotar a mudança do ponto de vista nas ilustrações, assim como ocorre no texto, mas de uma forma diferente.

No texto, no ambiente azul o narrador tem uma visão geral da história e podemos ver que Dulce é uma personagem apenas, visão que é refletida pelo ponto de vista das ilustrações. Já nas memórias que visita, Dulce deixa de ser somente uma personagem e vira o elo que conecta os leitores a história: no texto, a história é contada pela pessoa dona da memória em questão, já nas ilustrações, vemos as histórias pelos olhos de Dulce, que não aparece nessas ilustrações.

*“Muitas relações de complementaridade ou de disjunção surgem quando se diferenciam pontos de vista entre texto e imagem. A articulação, em torno de um mesmo discurso, textual e imagética permite multiplicar os pontos de vista ou focalizações”*  
(Linden, 2011, p. 130)



Levando em consideração que o leitor só pode ter acesso às memórias da Sala através da visita de Dulce, uma forma de reforçar esse aspecto da história é que todas as ilustrações das memórias tendem a fugir da visão tradicional que temos sobre uma lembrança de comida, que seria de pessoas reunidas em torno de uma mesa comendo, e assumem situações fantásticas pelo fato de serem vistos através dos olhos da fada, que tem pouca experiência com comida e reinterpreta aquelas histórias em algo mais próximo de sua realidade mágica.

*Acima, uma das ilustrações de página dupla do livro que mostram o mundo azul.*





### 3.7 A cor como protagonista

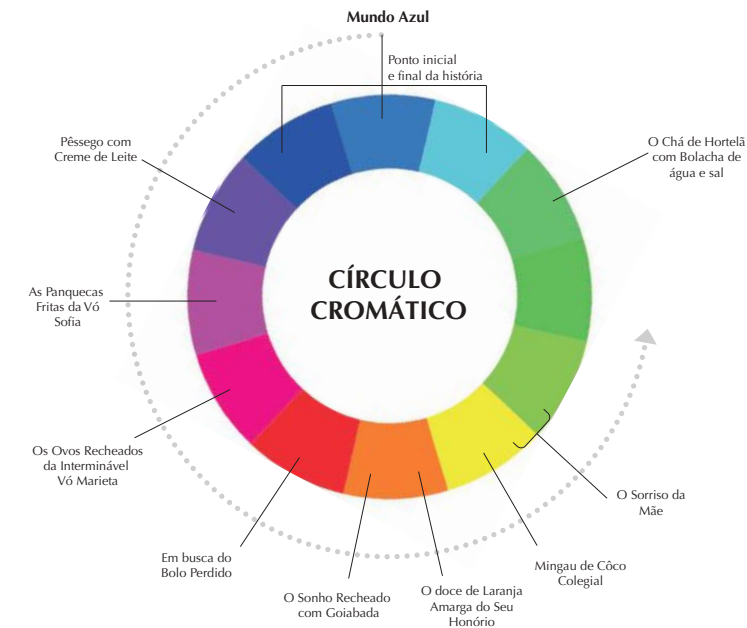
Assim como a mudança de ponto de vista pontuada acima, as cores também foram utilizadas neste projeto como um reforço da marcação da passagem entre momentos: a Sala de memórias, ambiente no qual se iniciam e finalizam todas as aventuras das memórias é completamente azul, enquanto as memórias se destacam deste ambiente sendo coloridas de acordo com as comidas apresentadas e também os sentimentos predominantes da memória:

*“[...] cores e sentimentos não se combinam ao acaso nem são uma questão de gosto individual - são vivências comuns que, desde a infância, foram ficando profundamente enraizadas em nossa linguagem e em nosso pensamento.” (Heller, 2000, p.17)*

Por isso, as cores também serviram como fator determinante da organização das histórias, uma vez que o **círculo cromático**<sup>2</sup> foi considerado como guia para definição da sequência em que as histórias seriam apresentadas ao leitor. O mesmo círculo é também usado como uma metáfora visual representando as etapas pelas quais Dulce passa para a sua transformação interna até a volta para o seu mundo azul, que naturalmente, também não é mais o mesmo aos seus olhos depois que ela conheceu todas essas novas cores de si mesma e do mundo, completando um ciclo na vida da fada.

*Acima, podemos observar que a personagem Dulce, presente nas memórias do mundo azul, já não aparece na cena do mundo das memórias, reflexo da mudança de ponto de vista adotado.*

<sup>2</sup>**Círculo cromático** é uma representação gráfica tradicional das cores, contendo 12 cores, sendo três primárias, três secundárias (formadas pela mistura das primárias) e seis terciárias, criadas pelas misturas das primárias com as secundárias.



*O círculo cromático utilizado como guia na organização das histórias reais e como guia e como metáfora visual da transformação da personagem Dulce.*

#### 3.7.1 Colorsript

Toda a evolução e passagem de momentos do livro pode ser observada através das cores dominantes em cada página, por isso, ao final desta monografia foi anexada uma página dupla com o **colorsript**<sup>3</sup> do livro para que essa passagem possa ser observada de modo geral e consultada a qualquer momento que se fizer necessária sua visualização.

<sup>3</sup>**Colorsript** é uma visão geral de miniaturas de cenas de filmes ou livros que mostram o “roteiro” do mesmo guiado pelas cores.

#### 3.7.2 O azul do mundo de Dulce

Existem algumas razões pelas quais a cor azul foi escolhida para representar o mundo de Dulce, mas principalmente por que, segundo Eva Heller, no livro “A psicologia das cores” ela não é amplamente associada com nenhum sentimento ruim e é percentualmente uma das cores favoritas da população em geral.

*O significado mais importante do azul está no simbolismo das cores, nos sentimentos que vinculamos ao azul. O azul é a cor de todas as características boas que se afirmam no decorrer do tempo, de todos os sentimentos bons que não estão sob o domínio da paixão pura e simples, e sim da compreensão mútua. Não existe sentimento negativo em que o azul predomine. Portanto, não é de se estranhar que o azul seja uma cor tão querida.” (Heller, 2000, p. 23.)*

O universo de Dulce não é um lugar ruim para se viver. É calmo, sereno e contemplativo, um ótimo lugar para aquietar a mente e nele guardar as memórias mais importantes, e poder revisita-las vez ou outra, função primeira da Sala de Memórias. Porém nele não há muita diversidade, é distante e frio, o que para uma fada jovem e ávida por novas aventuras como a Dulce se torna um lugar pouco interessante para estar. Sobre este sentimento de distanciamento e frieza relativos à cor, Eva Heller completa:

*Nós associamos as cores às distâncias porque elas realmente mudam com a distância. O vermelho só é luminoso quando está perto, assim como o fogo só aquece quando estamos próximos a ele. Quanto mais distante o vermelho estiver, mais azulado se torna. Todas as cores à distância se tornam mais tristes e azuladas, pois são recobertas por camadas de ar.*

Além disso, existe uma expressão bem popular da língua inglesa que resume o sentimento de Dulce sobre o seu universo, relativo à cor azul: *to feel blue*, que traduzida literalmente para o português significa “sentir azul”, mas é utilizada para descrever sentimentos de melancolia, tristeza e depressão.

Da mesma maneira que o azul é o ponto de partida da história, o azul também é o ponto de chegada. Após visitar todas as memórias contadas no livro (e muitas outras) percorrendo várias cores, o círculo cromático e de aprender tanto sobre novos sentimentos e de despertar essas novas cores em si mesma, ela volta para casa e redescobre o significado daquele azul que um dia ela achou tedioso e triste. Ela encontra assim, uma nova faceta do universo que ela viveu durante muito tempo:

*O azul é a cor que foi mais vezes citada como a cor da simpatia, da harmonia, da amizade e da confiança. Esses são os bons sentimentos, aqueles que só se comprovam em longo prazo, florescendo, em geral, com o passar do tempo e tendo sempre como base a reciprocidade. (Heller, 200, p.23 )*

### 3.7.3 O colorido do mundo das memórias

O mundo das memórias é colorido, tendo cada memória uma cor dominante de acordo com a comida mostrada naquela lembrança ou alguma sensação preponderante da situação retratada naquela memória. A passagem de cores nesta parte da história é principalmente um recurso para indicar as múltiplas experiências e sentimentos desconhecidos que Dulce está experimentando, coisas que são muito diferentes daquela sua realidade azul que ela deixou para trás.

Tudo que a fada vive nessas realidades alternativas a afeta de certo modo que ela nunca mais deixará de conhecer aqueles novos sentimentos e cores, e ela os incorpora, transformando-a de uma maneira que ela nunca será mesma, pois mesmo o seu mundo sendo azul, ela mesma não é mais só azul. Ela enxerga novas cores em si mesma e no mundo, o que a possibilita viver as novas aventuras que estão por vir, fechando um ciclo da vida dela e começando outro.

#### 3.7.3.1 Violetas

Duas tonalidades violetas estão presentes no livro associadas à memórias. No primeiro caso, na memória *O pêssego com creme de leite*, a associação se faz por conta da tradição católica na qual as missas para os mortos tem como cor principal o violeta segundo HELLER (2000). Já para a história *As panquecas fritas da vó Sofia*, a cor foi escolhida pelo fato da Vó Sofia ser singular, destoando completamente o estereótipo de vó que cozinha bem já que a cor é constantemente associada às pessoas originais e singulares. (Heller, 2000, p.200)

#### 3.7.3.2 Rosa

Para a história *Os ovos recheados da interminável vó Marieta*, a cor rosa foi selecionada devido a ser associada, segundo HELLER (2000) à características como a amabilidade, que é exatamente o sentimento transmitido por essa memória da vó que, desde sempre, pinta os ovos e proporciona uma páscoa maravilhosa e divertida aos filhos e netos há quase 90 anos.

#### 3.7.3.3 Vermelho

O vermelho, designado para a memória *Em busca do bolo perdido*, foi adotado devido à associação desta cor a felicidade, vivida em abundância quando o Bolo Pelé era a sobremesa da vez na casa da autora da história: “Em função da sua cor vermelha, até mesmo um besouro se transformou em símbolo de felicidade - a joaninha” (Heller, 2000, p.60)

#### 3.7.3.4 Laranja

Para a cor laranja também há duas histórias, cada uma com um significado. Para a memória *O doce de laranja amarga*

do seu *Honório*, destacamos na história a natureza amarga da sobremesa apresentada, pois “O laranja é a cor cujo aroma é o mais diversificado.” (Heller, 2000, p.183)

Ainda segundo HELLER (2000) o laranja é a “Cor da diversão, da sociabilidade e do lúdico”, por isso, na segunda história associada a esta cor, *O sonho recheado de goiabada*, o laranja foi utilizado devido à natureza lúdica da brincadeira de escalar a cama para pegar os sonhos crus, que segundo o autor da história, era a parte mais divertida.

### 3.7.3.5 Amarelos

A cor amarela também é destaque em duas das memórias presentes no livro: em *Mingau de Côco Colegial*, acompanhado do vermelho e laranja, ele forma um *acorde cromático*<sup>4</sup> típico da “alegria de viver, da atividade, da energia e da animação clamorosa”. (Heller, 2000, p.86)

Na história *O sorriso da mãe*, a cor amarela divide atenções com a cor verde, porém no contexto estabelecido é a cor da mãe, “[...] a cor da maturidade, idade idealizada como dourada [...]” (Heller, 2000, p.88)

### 3.7.3.6 Verdes

Duas histórias do livro estão associadas ao verde: *O sorriso da mãe* e *O chá de hortelã com bolacha de água e sal*. Na primeira, segundo HELLER (2000), o verde remete à imaturidade e à juventude. Já na segunda história, pela presença da hortelã no chá oferecido pelos avós remete também ao frescor característico da planta e da própria cor: “Tudo o que é verde transmite uma sensação de frescor. Até mesmo perfumes na coloração verde sugerem aromas cheios de frescor.” (Heller, 2000, p.109)

## 3.8 A simbologia da espiral

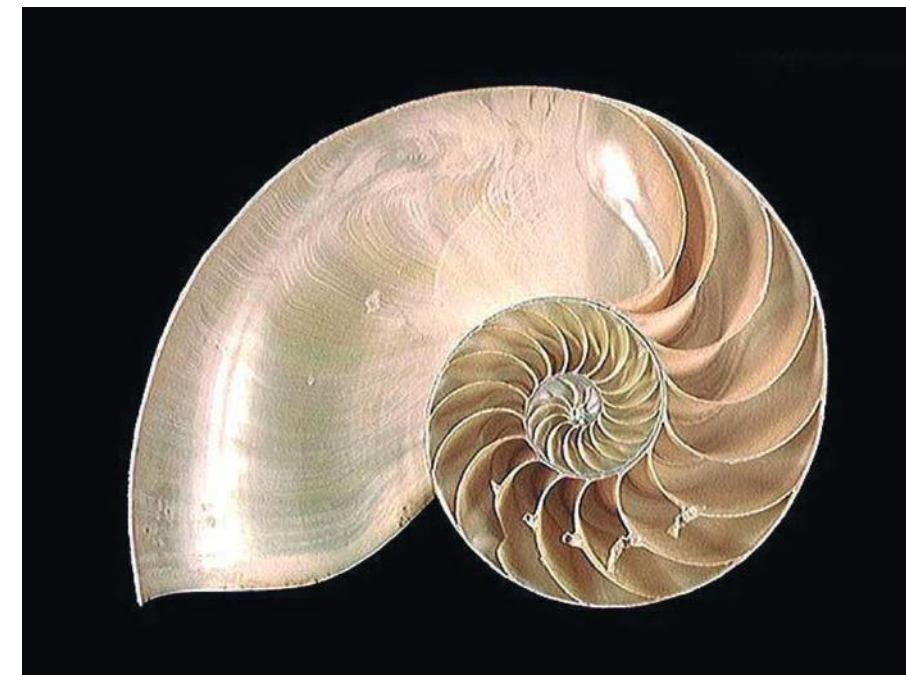
A espiral foi um símbolo que surgiu espontaneamente durante a criação do projeto durante o desenvolvimento do *lettering*<sup>5</sup> criado para o livro, mas que acabou fazendo muito sentido dentro do contexto criado. Dentro do ambiente da cozinha, o movimento espiral é muito utilizado para mexer os alimentos enquanto são preparados. Além de ser uma forma constante na natureza, presente tanto no reino vegetal como no animal, como por exemplo, nas conchas, a simbologia da espiral é recorrente em várias culturas principalmente associada ao caráter cíclico da evolução da vida. (Chevalier, 1986, p. 479)

<sup>4</sup>*Acorde Cromático é o contexto cromático, ou seja, as cores às quais está associada, na qual uma cor está inserida. A mesma cor, em acordes cromáticos diferentes, podem ter efeitos completamente distintos.* (Heller, 2000, p.18)

<sup>5</sup>Segundo HISCHE (2015) *Lettering* é a arte de desenhar as letras, não de escrevê-las como fazem os calígrafos.

A partir do momento da conscientização do significado da espiral, e da percepção de que o conceito de evolução em ciclos implicada por este símbolo se encaixava perfeitamente com o ciclo da vida de Dulce mostrada no livro, fez com que o mesmo foi incorporado em várias partes do projeto. Um exemplo disso é a Sala de Memórias, cujas prateleiras foram organizadas para que se fosse vista de cima, parecesse uma espiral, algo que está sempre em evolução e se expandindo.

Além de estar presente na forma da Sala de Memórias, ainda podemos destacar o símbolo como elemento decorativo nas guardas, nos utensílios de cozinha ilustrados, no desenho das capitulares, e nas pontas dos cabelos da Dulce.



*A espiral, amplamente encontrada na natureza, é encontrada também na simbologia de várias culturas principalmente significando ciclos e evolução.*



## 4. PROJETO GRÁFICO

Assim como o texto e as imagens, existem vários aspectos do projeto de um livro ilustrado que podem também ajudar a contar uma história. Alguns **elementos paratextuais**<sup>6</sup> “[...] costumam carregar uma porcentagem significativa das informações verbais e visuais do livro.” (Nikolajeva e Scott, 2011, p. 324).

Sophie Van der Linden, em seu livro **Para ler o livro ilustrado** também reforça a importância dos paratextos no livro ilustrado:

“Assim, ler um livro ilustrado não se resume a ler texto e imagem. É isso, e muito mais. Ler um livro ilustrado é também apreciar o uso de um formato de enquadramentos, da relação entre capa e guardas com o seu conteúdo; é também associar representações, optar por uma ordem de leitura no espaço da página [...]” (Linden, 2011, p. 9)

### 4.1 Características Gerais

- Formato: 22x22cm
- 48 páginas
- Lombada quadrada
- Capa flexível com orelhas de 10 cm com laminação fosca
- Impresso em papel couché fosco 150 g/m<sup>2</sup>

### 4.2 Formato

Quanto ao formato ideal para livros ilustrados, existem algumas opiniões divergentes sobre este assunto:

[...] alguns criadores de livros ilustrados preferem certos formatos convenientes a seu estilo pessoal, mas há pelo menos dois conceitos opostos sobre qual é o “melhor” para jovens leitores: primeiro, o que diz serem os livros pequenos melhores para as mãos pequenas; segundo, que os livros grandes são mais atraentes e mais fáceis para elas segurarem e manusearem. Ambos argumentos parecem razoáveis. (Nikolajeva e Scott, 2011, p.308)

O formato quadrado 22x22cm foi escolhido por seu bom aproveitamento de papel de uma folha padrão de tamanho 66x96cm e obtendo uma página dupla bem ampla que melhor se ajuste à representação de cenários mais detalhados e amplos e que propicie a preponderância da imagem em relação ao texto:

<sup>6</sup>**Elementos paratextuais** se referem à questões relativas à materialidade do livro, como seu formato, tipo de encadernação, capas e guardas, entre outros. (Linden, 2011, p.51-63)

“Quando as composições são realizadas na página dupla, o que no livro ilustrado é muito frequente, o formato inicial da capa é duplicado. Um formato quadrado, integralmente utilizado no espaço da página dupla, resulta assim em imagens bastante largas. Essa duplicação do espaço modifica as relações do formato inicial. Um formato vertical não raro se torna um quadrado, ou mesmo na horizontal, depois de aberto. Ao passo que o formato horizontal acentua de modo considerável sua tendência “panorâmica”. (Linden, 2011, p. 53)

### 4.3 Diagramação

Devido ao fato de que Dulce visita algumas memórias, literalmente entra naquele mundo, a diagramação do livro foi feita para aumentar a percepção de imersão na história. Foi utilizada uma diagramação do tipo **associativa** que, “[...] rompe essa dissociação entre página de texto e página de imagem, e reúne pelo menos um enunciado verbal e um enunciado visual no espaço da página.” (Linden, 2011, p.68) Neste caso, “O texto então se inscreve num **espaço dessemantizado**<sup>7</sup> da imagem.” (Linden, 2011, p.68)

A família tipográfica Optima em sua variedade negrito foi escolhida para compor o livro no tamanho 14.5pt, com entrelinhas de 29 pt, para garantir que a leitura não será desagradável, levando em consideração que são apresentados textos um pouco mais longos do que o esperado para livros infantis, e em alguns trechos com textos em **impressão negativa**<sup>8</sup> o que pode dificultar um pouco a leitura, sendo compensado com corpo e espaçamento maiores.

Cada história apresentada será apresentada em página dupla, com ilustração se estendendo às duas páginas, buscando um sentimento de imersão na história, assim como Dulce acaba se sentindo ao entrar em cada história.

Todas as ilustrações do projeto serão executadas com a técnica de **pintura digital**<sup>9</sup>, privilegiando recursos de pintura que dêem ao projeto um aspecto de arte tradicional, feita à mão, como texturas e marcas de pincéis.

### 4.4 Capa

Considerando a grande importância da capa no estabelecimento de expectativas em relação ao livro ilustrado, a capa do projeto conta um pouco da história, usando os espaços da capa e quarta capa para um indicativo de como começa e de como termina a história do livro.

<sup>7</sup>**Espaço dessemantizado** é “um lugar onde não haja representação figurativa portadora de sentido” (Linden, 2011, p. 164)

<sup>8</sup>Os textos em **impressão negativa**, ou seja, com fundos escuros e tipografias claras, tendem a ficar pouco legíveis. (Heller, 2000, p. 224-225)

<sup>9</sup>**Pintura digital** é uma técnica de arte finalização feita através de softwares instalados em um computador que simulam algumas características da pintura tradicional.

[...] a capa constitui antes de mais nada um dos espaços determinantes em que se estabelece o pacto da leitura. Ela transmite informações que permitem apreender o tipo de discurso, o estilo da ilustração, o gênero... situando assim o leitor numa certa expectativa. Tais indicações podem tanto introduzir o leitor ao conteúdo como levá-lo para uma pista falsa” (Linden, 2011, p.57)



#### 4.5 Guardas

A guarda do livro, buscando estabelecer uma relação conceitual com o livro e abrir caminho para o projeto, ambientando-o de forma agradável e aconchegante como uma “cozinha de vó”, será constituída de ilustrações de azulejos de cozinha estampados com utensílios de cozinha variados e algumas sobremesas conhecidas relacionando com os sentimentos de saudade e amor que ficam de cada história, e ainda guardando a ideia de “fragmentos”, “fatias”, pedaços diferentes que formam um “todo”, relacionando-se com a dinâmica das histórias, que apesar de muito diferentes, formam o livro.

No livro ilustrado, as guardas são em geral coloridas. Isso para conduzir o leitor a uma certa disposição de espírito. Na relação com o livro, trata-se de um momento importante, o da abertura em duas acepções: de um objeto de duas dimensões passando para uma terceira, e abertura do assunto. (Linden, 2011, p.59)

Linden acrescenta que a guarda pode ter ainda relação com o conteúdo do livro, podendo apresentar personagens, antecipar momentos da história na guarda inicial ou evocar momentos passados, na guarda final. (Linden, 2011, p. 60)

Por isso, as guardas iniciais e finais guardam características que as unem, e outras que as separam: na guarda inicial, todos os azulejos são em tonalidades de azul, representando o mundo de Dulce antes

Acima, a capa e a quarta capa são constituídas de enquadramentos diferentes da mesma imagem, acompanhadas por orelhas de 10cm. A imagem enquadrada na capa, introduz o leitor ao mundo azul de Dulce. Já a quarta capa guarda relação com o desfecho do livro: a mudança de Dulce e sua nova perspectiva sobre o mundo azul.

que ela conhecesse algumas das histórias da sala de memórias. Depois de provar várias “fatias de memória”, Dulce consegue enxergar o mundo em outras cores, além da que ela já conhecia. As guardas são principalmente, reflexos da transformação da própria narradora, portanto apresentam uma paleta de cores incluindo, além dos tons de azul que eram conhecidos de Dulce, algumas cores quentes presentes nas memórias visitadas pela protagonista.

Abaixo, a guarda inicial, que conta somente com tons de azul, só o que Dulce conhecia até aquele momento.



Acima, a guarda final, que já leva em consideração todas as novas cores e a transformação interna de Dulce, mostrando um pouco de cada cor que ela conheceu na jornada do livro.



## 4.6 Lettering

Uma das características principais deste projeto é seu apelo emocional devido à todos os relatos reais sobre comidas da infância, sua intensidade e o fato que perduram até hoje guardadas na memória das pessoas que se disponibilizaram a contar um momento especial vivido. Devido ao teor familiar destas lembranças, existia a necessidade que o projeto gráfico atendesse a certos requisitos e passasse uma sensação de casa, família, conforto e intimidade. Para atender a essas necessidades, um dos recursos utilizados foi a criação de tipos desenhados à mão. Estes tipos foram divididos em dois tipos: os que correspondiam ao momento do mundo azul e os que se relacionavam com as memórias, recurso que também foi utilizado para marcar a passagem entre esses momentos que se alternam no livro.

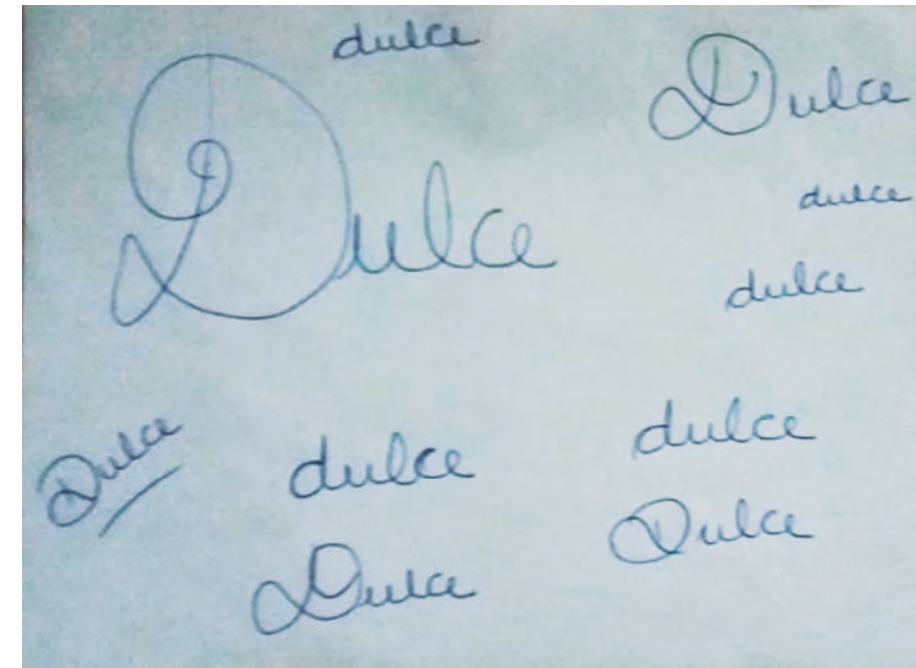
### 4.6.1 O lettering do mundo azul

Para criação das letras que representam o mundo azul foi baseada tanto em características do mundo azul, como as sua previsibilidade, seu e também nas características principais da personagem principal, como sua meiguice, doçura e ingenuidade.

Além disso, caligrafia da minha mãe, que tem uma personalidade muito similar à da Dulce, sonhadora, meiga e ingênua, foi utilizada como base para a construção do lettering do mundo azul.



*Algumas das alternativas de lettering desenvolvidas para o projeto.*



*Referências da caligrafia da minha mãe, a qual foi usada como referência para o desenho das letras do mundo azul.*



*Estudo do lettering feito em açúcar cristal.*



*Resultado final dos estudos de lettering do mundo azul.*

### 4.6.2 O lettering do mundo colorido

Já para representar visualmente o mundo colorido, foi considerada a ideia de fatias, de fragmentos. As letras se comportam como pedaços

de outras coisas, como letras recortadas de um jornal, que apesar de apresentarem uma coerência interna, são muito dinâmicas e parecem nunca descansar, como se pulassem de alegria. Elas, por exemplo, não seguem a risca o que seria a *linha de base*<sup>10</sup> de uma tipografia regular e nem respeitam um tamanho exato para as letras. Algumas são maiores, outras maiores, outras rotacionadas.

Outra característica que se aplica somente às páginas internas do livro, é que os títulos de todas as memórias são duplicados, coloridos com outra cor relacionada à memória e reposicionados, como se houvesse um erro de registro. Esse recurso foi criado a fim de sinalizar a presença desse “mundo” contido naqueles utensílios, como um espelho mais colorido da realidade.

<sup>10</sup>“A linha de base é onde todas as letras repousam. Ela é o eixo mais estável ao longo de uma linha de texto, e é crucial para alinhar textos e imagens e a outros textos” (Lupton, 2006, p.35)

MINGAU DE CÔCO COLECIAL  
O CHÁ DE HORTELÃ COM  
BO LACHA DE ÁGUA E SAL

Alguns exemplos do uso dos títulos desenvolvidos para o mundo colorido.

#### 4.6.3 O encontro de dois mundos

O encontro destes dois mundos, destes momentos diferentes, ocorre já na capa do livro no título:

dulce  
FATIAS DE MEMÓRIA

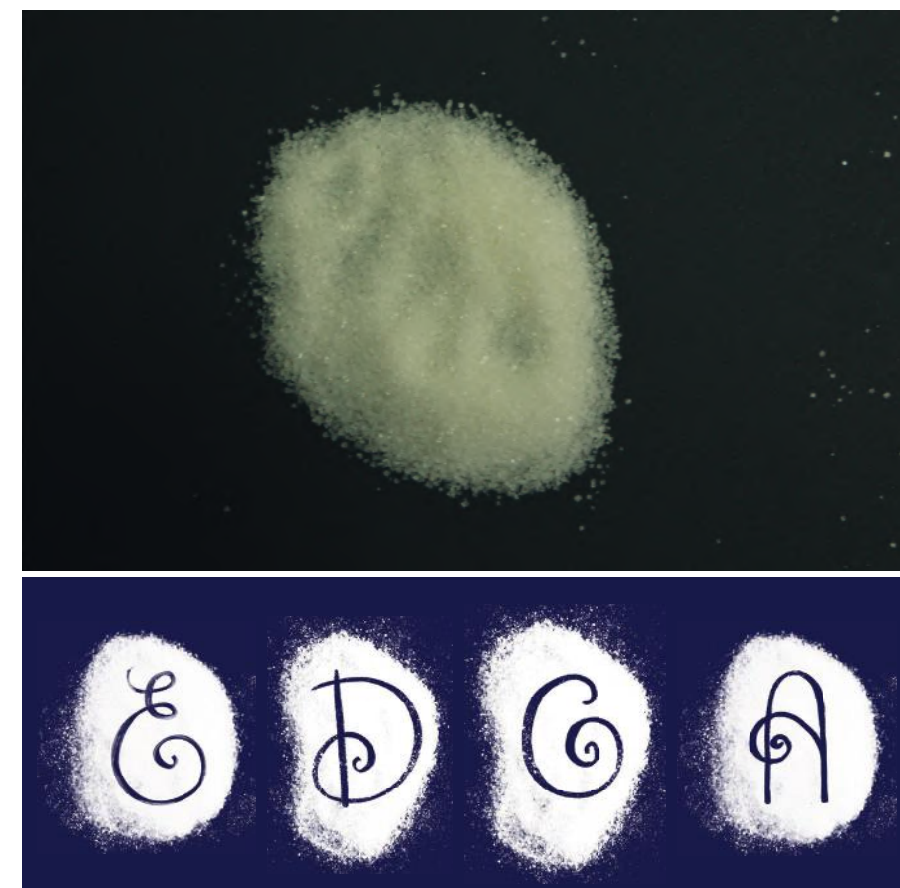
Combinação dos dois mundos presentes no lettering do título do livro.

A palavra dulce utiliza as características determinadas para o mundo azul, e as palavras e as Fatias de Memória aparecem, como algo que foi acrescentado depois em letras com características diferentes, aquelas estabelecidas para as memórias já com intenção de introduzir um pouco do enredo na capa.

#### 4.7.1 As capitulares

Neste projeto, como já citado anteriormente, alguns recursos foram usados como marcação da passagem entre os dois momentos distintos em que a história acontece. As capitulares, além de sua função decorativa, são mais um desses recursos para ajudar o leitor a entender que a Dulce está de volta ao seu mundo original, o mundo azul, que ela já saiu da memória que ela estava visitando.

Todas as capitulares foram desenvolvidas a partir de algumas fotografias tiradas de experimentos feitos com açúcar cristal, de modo a obter recursos gráficos interessantes e bastante ligados ao tema principal do livro. As letras foram criadas digitalmente simulando um desenho no açúcar, obedecendo ao estilo de lettering manual estabelecido para os momentos da Dulce no mundo azul, já que marcam sua volta a este ambiente.



Uma das fotos das composições em açúcar cristal que deram origem às capitulares e à numeração de página.

Resultado final do estudo para as capitulares. As letras foram acrescentadas digitalmente após o tratamento e recorte das fotografias.





#### 4.7.2 Numeração de página

Seguindo a mesma proposta das capitulares, a numeração de página também foi feita a partir dos mesmos experimentos com açúcar cristal, tendo a numeração desenhada pela autora do projeto digitalmente, como um desenho no açúcar. Para não ficar cansativo, a numeração não aparece em todas as páginas, somente nas páginas ímpares onde, nas páginas relativas ao mundo das memórias, também aparece o texto.



*Acima, exemplo de página com a presença da capitular: a mesma marca o retorno de Dulce para o mundo azul na passagem do livro. Também podemos observar a utilização da numeração de página, presente apenas nas páginas ímpares do livro.*

*Resultado dos estudos para numeração de página feitos em açúcar cristal, com a numeração acrescentada digitalmente.*

## 5. CONCLUSÃO

Começos e términos nunca são fáceis, embora façam parte da vida. Assim como o ciclo vivenciado pela fada Dulce neste livro, sinto que este projeto do término da minha graduação no curso de Comunicação Visual Design da UFRJ foi um catalisador de muitas mudanças na minha vida tanto no âmbito pessoal quanto no profissional.

Pude experienciar a partir deste projeto a criação de um livro ilustrado infantil do começo ao fim, desde a concepção das primeiras ideias até sua execução, o que certamente foi um grande desafio, porém me proporcionou muitas descobertas que me fizeram mais consciente de todas as etapas envolvidas no processo de criação. Desde motivações pessoais até detalhes técnicos, tudo é extremamente relevante para criar uma experiência singular e positiva para o público e principalmente, para transmitir uma mensagem. Exercitando aqui meus papéis de autora, designer e ilustradora do livro, sinto que saio deste projeto muito mais capacitada para atuar na profissão que escolhi para a minha vida: ilustrar.

Visto que um ilustrador raramente trabalha sozinho em um projeto editorial, estando ciente e já tendo executado muitas destas muitas etapas posso, atuando em conjunto com uma equipe, realizar as minhas tarefas com muito mais eficiência para que o processo de criação seja muito mais fácil e proveitoso e prazeroso.

Além disso, toda a pesquisa e execução do projeto também serviu para reforçar algo que eu já tinha em mente, porém ficou muito mais óbvio após essa experiência: a ilustração é fonte ilimitada de magia. Através dessa magia, posso tocar muitas mentes e corações ao longo da vida, mostrar ao mundo o pequeno universo colorido e mágico presente na minha imaginação e principalmente quando se trabalha com as ilustrações para crianças, posso literalmente tentar mudar o mundo através delas, quebrando barreiras de preconceito e estimulando o amor ao próximo. De grão de açúcar em grão de açúcar, é isso que eu quis com este projeto. Se ao menos uma criança e um adulto se conectarem através de suas histórias por causa deste livro, o objetivo dele neste mundo já estará cumprido.

## BIBLIOGRAFIA

### Livros

POLLAN, Michael. **Cozinhar: Uma história natural de transformação**. 1.ed. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2014.

MEGGS, Philip B. **Meggs' history of graphic design/ Philip B. Meggs, Alston W. Purvis**. -- 5th ed. p. cm. Rev. ed. of: A history of graphic design. c1998. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc., 2012.

HISCHE, Jessica. **In Progress**. San Francisco: Chronicle Books, 2015.

LÉVI-STRAUSS, Claude. **O cru e o cozido**. Tradução de Beatriz Perrone-Moisés. São Paulo: Cosac Naify, 2011.

LINDEN, Sophie Van der. **Para ler o livro ilustrado**. São Paulo: Cosac Naify, 2011.

LUPTON, Ellen. **Pensar com Tipos**. São Paulo: Cosac Naify, 2006.

NIKOLAJEVA, Maria. Cid Knipel. **Livro ilustrado: palavras e imagens**, São Paulo: Cosac Naify, 2011.

HELLER, Eva. **A psicologia das cores: como as cores afetam a emoção e a razão / Eva Heller** ; [tradução Maria Lúcia Lopes da Silva]. -- 1. ed. -- São Paulo : Gustavo Gili, 2013.

CHEVALIER, Jean et al. (Org.). **Diccionario de los Simbolos**. 1. ed. Barcelona: Editorial Herder S.A Barcelona, 1986. 1109 p.

### Artigos

MOREIRA, Sueli Aparecida. **Alimentação e comensalidade: aspectos históricos e antropológicos**. Ciência e Cultura, v. 62, n. 4, p. 23-26, 2010.

HERZ, Rachel S. **The role of odor-evoked memory in psychological and physiological health**. Brain sciences, v. 6, n. 3, p. 22, 2016.



