



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
INSTITUTO DE ARQUITETURA E URBANISMO E DESIGN
GRADUAÇÃO EM DESIGN

AMÁBILE PAULINA ARAGÃO MATOS DE ALENCAR

DESIGN E MEMÓRIA AFETIVA: RECEITAS ILUSTRADAS

FORTALEZA

2025

AMÁBILE PAULINA ARAGÃO MATOS DE ALENCAR

DESIGN E MEMÓRIA AFETIVA: RECEITAS ILUSTRADAS

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao Curso de Graduação em Design do Instituto de Arquitetura, Urbanismo e Design da Universidade Federal do Ceará como requisito parcial para obtenção do grau de Bacharel em Design.

Orientadora: Prof^a. Dr^a. Alexia Carvalho Brasil

FORTALEZA
2025

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Universidade Federal do Ceará
Sistema de Bibliotecas

Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

A353d Alencar, Amábile Paulina Aragão Matos de.
Design e Memória Afetiva : Receitas Ilustradas / Amábile Paulina Aragão Matos de
Alencar. – 2025.
47 f. : il. color.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará, Instituto
de Arquitetura e Urbanismo e Design, Curso de Design, Fortaleza, 2025.
Orientação: Profa. Dra. Aléxia Carvalho Brasil.

1. Ilustração. 2. Memória Afetiva. 3. Receita Ilustrada. I. Título.

CDD 658.575

AMÁBILE PAULINA ARAGÃO MATOS DE ALENCAR

DESIGN E MEMÓRIA AFETIVA: RECEITAS ILUSTRADAS

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao Curso de Graduação em Design do Instituto de Arquitetura, Urbanismo e Design da Universidade Federal do Ceará para obtenção do grau de Bacharel em Design.

Aprovada em 10/03/2025.

BANCA EXAMINADORA

Profa. Dra. Alexia Carvalho Brasil
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Profa. Me. Lia Alcântara Rodrigues
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Profa. Dra. Tania de Freitas Vasconcelos
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Profa. Me. Lya Brasil Calvet
(Unichristus)

RESUMO

O presente trabalho buscou compreender como receitas culinárias ilustradas podem ser uma ferramenta de registro da memória afetiva de um grupo de pessoas com quem partilho memórias relacionadas ao tema. A pesquisa estuda os conceitos de memória, ilustração e receitas e explora as interseções dessa tríade sob a ótica do design, além de estabelecer conexões com essa área do conhecimento. Uma coleta de dados relativa à memória afetiva desse grupo ocorreu por meio de entrevistas registradas em um diário gráfico. Por fim, através de técnicas de ilustração digital, o projeto de design produziu uma série de receitas ilustradas, que representam e documentam essa memória.

Palavras-chave: Ilustração; Memória afetiva; Receita ilustrada.

ABSTRACT

The current study aimed to comprehend how illustrated culinary recipes can be a tool for recording the affective memory of a group of people with whom I share fond memories related to food. The research studies the concepts of memory, illustration and recipes and explores the triad's intersections from a design perspective, while establishing connections with this field of knowledge. Data collection regarding the affective memory of the studied group took place through interviews, which were recorded in a graphic diary. Finally, through digital illustration techniques, the design project produced a series of illustrated recipes that represent and document this memory.

Keywords: Illustration; Affective memory; Illustrated recipe.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	8
2	CONTEXTUALIZAÇÃO.....	8
3	JUSTIFICATIVA.....	9
4	PERGUNTA DE PESQUISA.....	10
5	OBJETIVOS.....	10
5.1	Objetivo geral.....	10
5.2	Objetivos específicos.....	10
6	FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	10
6.1	Gastronomia e ilustração como expressões de memória.....	10
6.1.1	Memória e ilustração.....	11
6.1.2	Receitas e memória afetiva.....	13
6.1.3	Receitas ilustradas.....	13
6.2	Ilustração como design.....	15
6.3	Design da informação na receita culinária.....	16
7	METODOLOGIAS.....	17
7.1	Metodologia de pesquisa.....	17
7.2	Metodologia projetual.....	17
7.3	Cronograma.....	19
8	DIRETRIZES DE PROJETO.....	20
9	PERCURSO METODOLÓGICO.....	20
9.1	Pesquisa inicial.....	20
9.2	Busca de referências visuais.....	22
9.3	Coleta de dados.....	26
9.3.1	Definição do grupo estudado.....	26
9.3.2	Entrevistas.....	26
9.4	Elaboração do protótipo.....	28

9.5	Produção final da série ilustrada.....	31
10	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	44
	REFERÊNCIAS.....	46

1 INTRODUÇÃO

A atual pesquisa procura entender o papel das receitas ilustradas na documentação e reunião de memórias afetivas de determinado grupo de pessoas, focando na produção de uma série de receitas ilustradas extraídas de relatos dos participantes do grupo estudado. Sob uma perspectiva contemporânea do design, o projeto esclarece os principais conceitos que embasam o questionamento da pesquisa, se aprofundando em suas relações e passando por suas subdivisões, enquanto busca fundamentação em teóricos das áreas estudadas — design, memória, ilustração e receitas culinárias.

2 CONTEXTUALIZAÇÃO

O contexto do projeto baseia-se em três conceitos-chave: memória, receitas e ilustração. Para uma melhor compreensão de suas relações e ramificações, é importante que sejam, primeiramente, estabelecidos (Figura 1):

Figura 1 - Diagrama de conceitos-chave da pesquisa



Fonte: Desenvolvido pela autora

Segundo Ivan Izquierdo, “Memória significa aquisição, formação,

conservação e evocação de informações” (Izquierdo, 2018). É através da memória que os seres humanos criam laços — sejam eles de caráter afetivo ou funcional, guardam conhecimentos e transferem-nos entre gerações. Norberto Bobbio diz, em "O Tempo da Memória", que “somos aquilo que pensamos, amamos, realizamos. E eu acrescentaria: somos aquilo que lembramos” (Bobbio, 1997, p.30). Disso, tira-se que a memória é o alicerce da personalidade de um indivíduo, e a partir dela são construídos gostos, costumes e relações interpessoais.

As receitas culinárias, por sua vez, são textos injuntivos, cujo propósito é orientar o leitor na produção do alimento desejado, sendo compostas por uma lista de ingredientes e instruções de preparo. Entretanto, para além de sua definição técnica, as receitas e a gastronomia, de modo geral, estão intrinsecamente ligadas a aspectos culturais, familiares e sociais de um povo ou de um grupo de pessoas. Assim, a pesquisa de Laura Graziela Gomes e Livia Barbosa, publicada em 2004 na revista “Estudos Históricos”, faz-se extremamente relevante na compreensão do papel desses textos injuntivos:

Ao registrá-la, documentá-la e publicá-la sob várias formas, a culinária de papel acaba por transformar, muitas vezes, a culinária real em uma culinária cuja difusão e circulação poderá vir a se constituir em um paradigma do gosto e, eventualmente, em uma marca identitária de todo um povo. (GOMES & BARBOSA, 2004).

Ademais, McCannon (2018) define a ilustração como a arte que as pessoas fazem para elas mesmas, ou para outras pessoas como elas, ou seja, a arte que é feita para existir em seu próprio tempo, tornando comunidades distintas visíveis umas às outras. Ela existe como forma de representar a realidade ou a ficção de forma gráfica e estilizada e mostra-se, assim, enriquecedora em contextos de comunicação visual, uma vez que transcende as barreiras da linguagem verbal na transmissão de uma mensagem. A ilustração não se limita a retratar os objetos com fidelidade fotográfica, podendo conter ou não a subjetividade do ilustrador.

3 JUSTIFICATIVA

A pesquisa sobre as relações entre comida e memória, atadas pela ilustração, surgiu de um forte interesse pessoal pelas três áreas e da curiosidade de encontrar e explorar suas intersecções, visto que o desenho e a cozinha mostraram-se como saída criativa ao longo de toda minha vida.

No contexto acadêmico, a pesquisa se justifica pela ampla gama de possibilidades dentro da exploração do tema de receitas ilustradas, tendo como suporte princípios do design, como noções de infografia, composição, hierarquia e cores. Além disso, no contexto social, a pesquisa busca contribuir de forma a reunir elementos da memória afetiva de indivíduos participantes de um grupo, de modo a gerar um sentimento de identificação e pertencimento dentro do grupo escolhido, além de agregar conhecimentos culinários através do preparo das receitas em si.

4 PERGUNTA DE PESQUISA

Como reunir a memória afetiva de um grupo de pessoas através da coleta, seleção e ilustração de receitas culinárias significativas aos membros do grupo?

5 OBJETIVOS

5.1 Objetivo geral

A pesquisa tem como objetivo geral e principal produzir uma série de receitas culinárias, apresentadas de forma infográfica e ilustrada, que reúnam memórias afetivas pessoais e, quando em conjunto, também uma memória coletiva, dos membros de um grupo.

5.2 Objetivos específicos

- Compreender os conceitos de memória, ilustração e culinária e estudar suas relações;
- Elaborar uma estratégia de coleta de dados para definição do objeto;
- Estudar quais são os elementos de linguagem visual coerentes com a temática.

6 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

6.1 Gastronomia e ilustração como expressões de memória

Para melhor compreensão dos alicerces da pesquisa, é necessário retomar os conceitos apresentados no tópico de contextualização e explorar, de

forma mais aprofundada, suas intersecções.

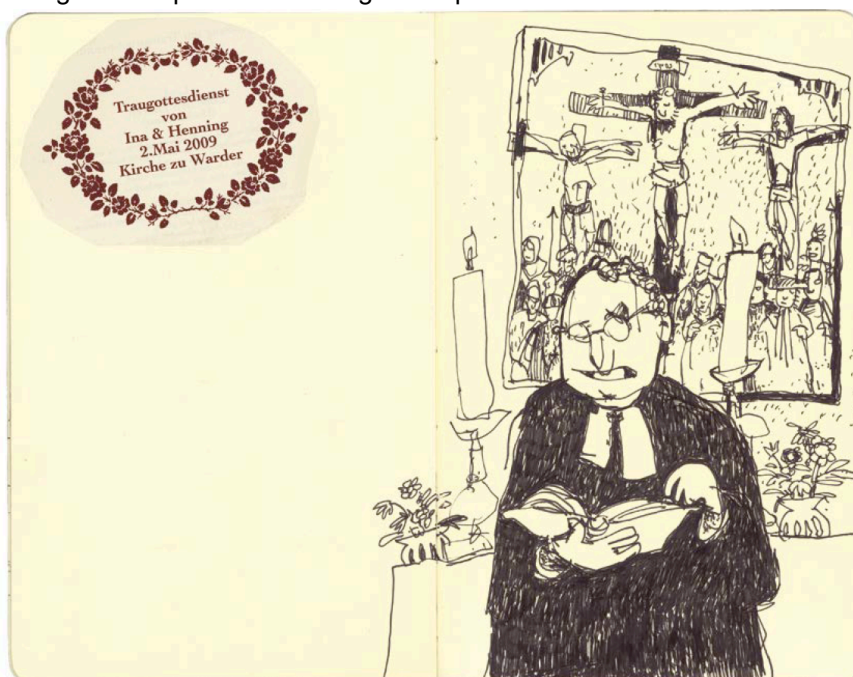
6.1.1 Memória e ilustração

A obra ilustrada pode carregar consigo a memória do ilustrador através de sua intenção ao concebê-la, do conteúdo da obra ou de possíveis interpretações dela por terceiros. Um forte exemplo de ilustração atada à memória é o diário gráfico. Eduardo Salavisa (2008), em “Diários de Viagem - Desenhos do Quotidiano” discorre sobre os diversos usos do diário gráfico e seu importante papel de companhia para o artista no dia a dia, descrevendo o desenho como catalisador da memória e do imaginário, e afirma:

Ao desenharmos... acontece talvez o facto mais marcante para nos induzir a usar o Diário Gráfico. Os momentos que registamos são recordados com mais intensidade, e lembramo-nos de com quem estávamos, as sensações que tivemos, o que se passou naquele dia. (Salavisa, 2008)

Assim, por meio dessa rica ferramenta de caráter portátil e acessível, o ilustrador documenta, com facilidade, sua memória, embebida das sensações e dos pensamentos do momento de registro (Figura 2). O diário também carrega, muitas vezes, as experimentações e mudanças estilísticas de seu autor, revelando, de diversas formas, aspectos de sua personalidade e memória. Assim, faz-se do diário gráfico grande aliado no processo de conservação dessa memória.

Figura 2 - Spread de diário gráfico que retrata o cotidiano do artista

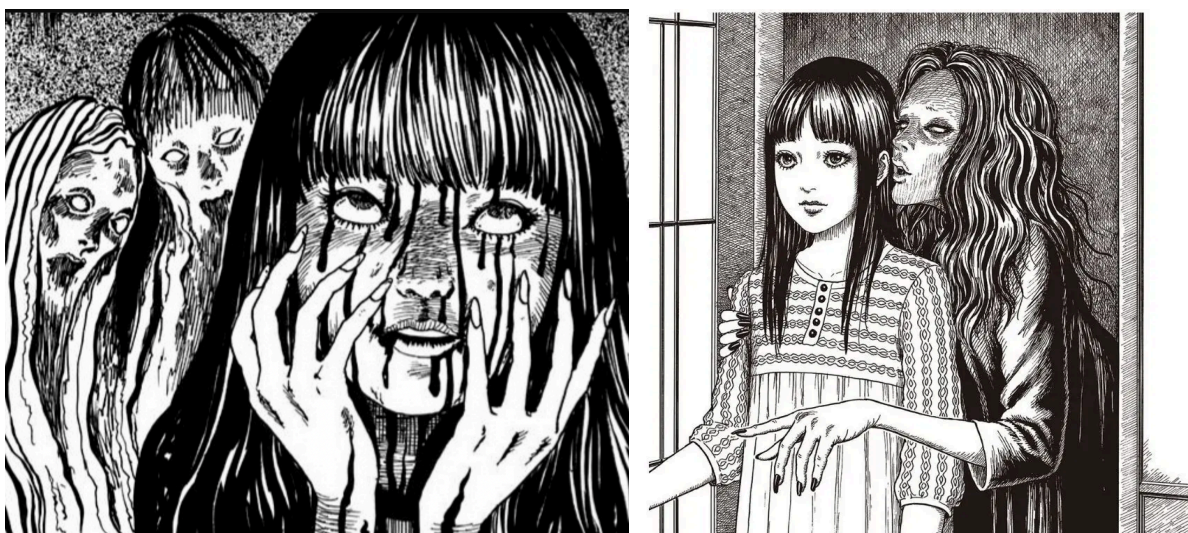


Fonte: Scheinberger, 2017

Para o presente estudo, o diário gráfico terá importante papel na fase de coleta de informações e entrevistas com o grupo estudado, registrando esse processo e servindo de berço dos croquis que levarão às ilustrações finais. O diário será o espaço de mais livre experimentação para a ilustração, no qual poderão ser refinadas as composições, técnicas e os estilos.

Neste sentido, para o estudo da relação entre memória e ilustração na presente pesquisa, também é importante compreender o conceito de estilo. Sir Micha Black (*apud* Heller e Chwast, 2018), afirma que “tudo o que é produzido pelo homem tem estilo”, uma vez que é impossível que o ser humano produza um artefato isento da essência da sociedade e do momento histórico em que vive, além de suas próprias crenças e gostos.

Figura 3 - Ilustrações de Junji Ito, autor muito reconhecido por seu estilo de terror



Fonte: Junji Ito, 2013

Neste contexto, pode-se afirmar que todo produto ilustrado carrega características de seu autor que compõem seu estilo. Tais características se manifestam na ilustração por meio de especificidades de expressão e pela distinção do traço do ilustrador, tornando o estilo, portanto, como uma espécie de assinatura gráfica de cada autor. Por exemplo, ao analisar o estilo de Junji Ito (Figura 3), ilustrador e autor de histórias em quadrinhos de terror, pode-se observar particularidades como alto nível de detalhes, sombras feitas com hachuras e alto contraste de luz e sombra, que caracterizam e identificam seu estilo.

6.1.2 Receitas e memória afetiva

Como anteriormente estabelecido, a memória afetiva de uma pessoa ou de um grupo é o conjunto de lembranças acumuladas ao longo da vida e dos sentimentos atrelados a elas. Assim, a influência da comida, em todas as suas formas sensoriais, no resgate de memórias afetivas é inegável. O cheiro de um prato querido da infância pode, imediatamente, transportar a memória de um indivíduo a um momento passado ou ente querido. Amon e Menasche entendem que “a comida é uma voz que expressa significados. Como a fala, ela pode contar histórias” (2008, p.17). Sob essa ótica, as receitas culinárias podem funcionar como registros dessas histórias, por sua vez, carregadas de sentimentos, sejam bons ou ruins.

Para além do afeto, as receitas também revelam informações sobre a cultura, época, contexto social e muitos outros aspectos do momento em que foram escritas e de quem as escreveu. Em sua pesquisa sobre cadernos de receitas, Maria Conceição Oliveira revela:

Descobri que, por meio desses cadernos de núcleos familiares diversos, é possível perceber o nível social dessas famílias, modos de vidas, o cardápio de um batizado, casamentos e até o lanche servido nos velórios, tudo muito afetivo, mudando de acordo com a época e com as condições financeiras familiares. (Oliveira, 2014)

A partir dessas noções de receitas como veículo de inúmeros aspectos de um grupo de indivíduos, é introduzida a diferenciação entre alimento e comida. DaMatta (1987) afirma que “Toda substância nutritiva é ‘alimento’, mas se sabe também que nem todo alimento é comida.” Ao passo que o alimento se configura como a substância que nutre o corpo, a comida abrange muito mais. Ao escolher, preparar ou consumir uma refeição, um indivíduo realiza uma série de decisões que são, necessariamente, influenciadas por todos os aspectos previamente citados.

Assim, partindo do princípio de que as receitas culinárias são uma forma de registro da comida, muitas vezes estimadas como heranças familiares imateriais, é possível compreender sua relação com a memória afetiva.

6.1.3 Receitas ilustradas

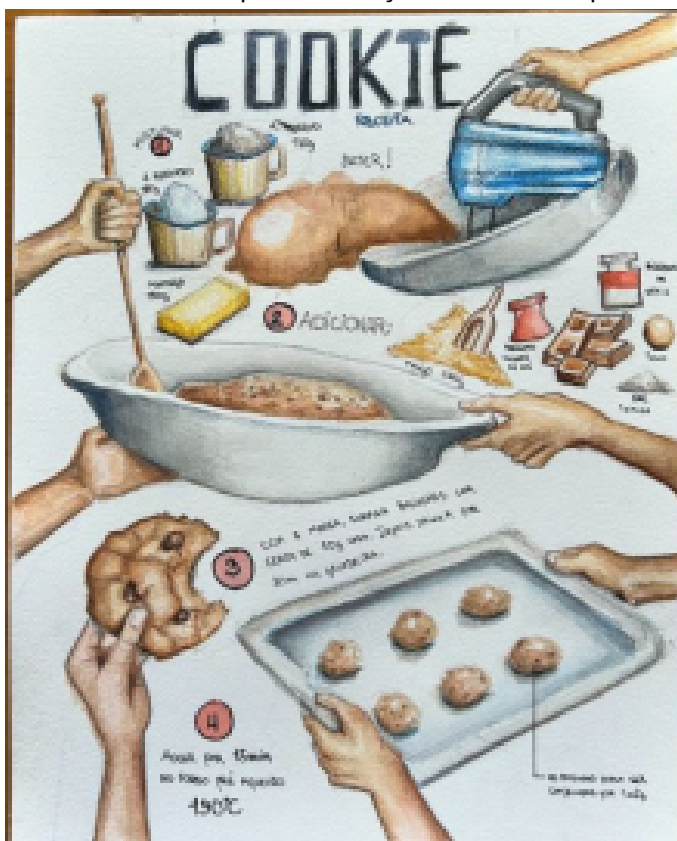
George Hardie (*apud* Zeegen e Crush, 2009), afirma que a ilustração “ilumina” e esclarece um tópico ou questão. Para ele e para Nakata e Silva (2016), a

ilustração pode ser definida como uma imagem que possui determinada função, de modo a melhorar a compreensão de um texto ou tema através da imagem pictórica.

Sob essa ótica e dentro do presente estudo, a ilustração é de grande valor para as receitas culinárias. Em um gênero textual como a receita, no qual instruções devem ser seguidas com atenção e cuidado, a ilustração entra como esclarecedora, chegando a um nível de detalhe, muitas vezes, que o texto escrito não alcança por si só. Por isso, as receitas, quando ilustradas, não contêm somente uma representação visual do que vai ser construído, mas também servem como apoio para guiar o seu passo-a-passo, como visualizado na figura 4.

Essa forma de representação visual para instrução culinária pode ser útil para iniciantes no ramo que ainda não compreendem termos utilizados no meio, e também para o público infantil que, com auxílio de um adulto, se beneficia da abordagem simples e didática da ilustração, aumentando, assim, o possível público da receita retratada.

Figura 4 - Receita ilustrada na qual a ilustração esclarece os passos do processo



Fonte: Guilherme Aires. Disponível em <<https://www.instagram.com/guilhermeaires/>> Acesso em: 23 fev. 2025.

6.2 Ilustração como design

A ilustração é uma das formas utilizadas pelo design para expressar visualmente uma solução. Para Munari (1971), o design atua como ferramenta de aproximação do público às artes e o designer é quem projeta para resolução de problemas contemporâneos, como o desenho de uma faixa comercial ou o desenvolvimento de um sistema de gestão pública.

No design, a ilustração também pode ser uma ferramenta de comunicação, com traços e estilos que simbolizam linguagens para públicos diferentes. Por exemplo, no desenvolvimento de um livro infantil, é comum a utilização de traços simples e cores claras, criando uma atmosfera etérea e chamativa para crianças (Figura 5). Assim, os traços — ou a forma particular do artista de se comunicar pelo desenho — podem retratar diferentes emoções e refletir diferentes realidades.

Figura 5 - Spread do livro ilustrado infantil “Totto-Chan”



Fonte: Tetsuko Kuroyanagi. Disponível em:

<<https://www.behance.net/gallery/173124747/TOTTO-CHAN-The-Little-Girl-at-the-Window>> Acesso em: 23 fev. 2025.

Para Scheinberger (2019, p.27), “O mais importante em uma ilustração é o seu ponto de vista inerente, isto é, a ideia que existe por trás dela”. Ou seja, para a realização de uma ilustração, é imprescindível o conhecimento de sua função — ou a idealização de uma função pelo artista — ao realizá-la. Mesmo ao ilustrar com características experimentais, sem intenção clara de uma função para determinada representação, o artista sabe que, no mínimo, a ideia do desenho é experimentar ou explorar alguma característica específica.

Assim, embora tenham distinções, o design e a ilustração caminham juntos, coexistindo em uma relação de mutualismo. O design aproxima o público da ilustração, uma vez que ela expressa características que o design não poderia ter de forma independente. Portanto, para esse estudo, o design e a ilustração atuam como forma de comunicar informações e sentimentos relacionados à criação de receitas.

6.3 Design da informação na receita culinária

Para Pettersson (2012), o principal objetivo do design da informação é a clareza da comunicação. Para atingir esse objetivo, o autor defende que toda mensagem deve ser concebida, produzida e distribuída com precisão e corretamente interpretada e compreendida pelo público. Ainda, ele entende que o design da informação contempla a relação entre o verbal e o visual e que seus processos são guiados por uma série de princípios e realizados com o auxílio de ferramentas.

No contexto deste estudo, uma vez que a receita culinária é um gênero textual instrucional, a compreensibilidade da informação faz-se, para ela, indispensável. Os ingredientes devem estar explícitos em suas devidas quantidades, e o modo de preparo deve ser seguido com precisão para que o resultado da receita seja satisfatório. Logo, o design da informação atua como guia e ferramenta para a transmissão do conteúdo das receitas da forma mais clara possível.

Assim, serão usados para a elaboração das receitas ilustradas os seguintes princípios para design da informação propostos por Lipton (2007) e reiterados por Pettersson (2012):

- Consistência: O estilo de ilustração usado deve ser coerente e unificado ao longo de toda a série de receitas;
- Agrupamento: A quantidade de espaço entre um elemento e outro das receitas deve refletir a relação entre eles;
- Estrutura: As informações devem ser apresentadas em uma sequência lógica que faça sentido para o leitor da receita;
- Clareza: A escrita das instruções deve ser clara e concisa, de modo a facilitar sua compreensão.

7 METODOLOGIAS

7.1 Metodologia de pesquisa

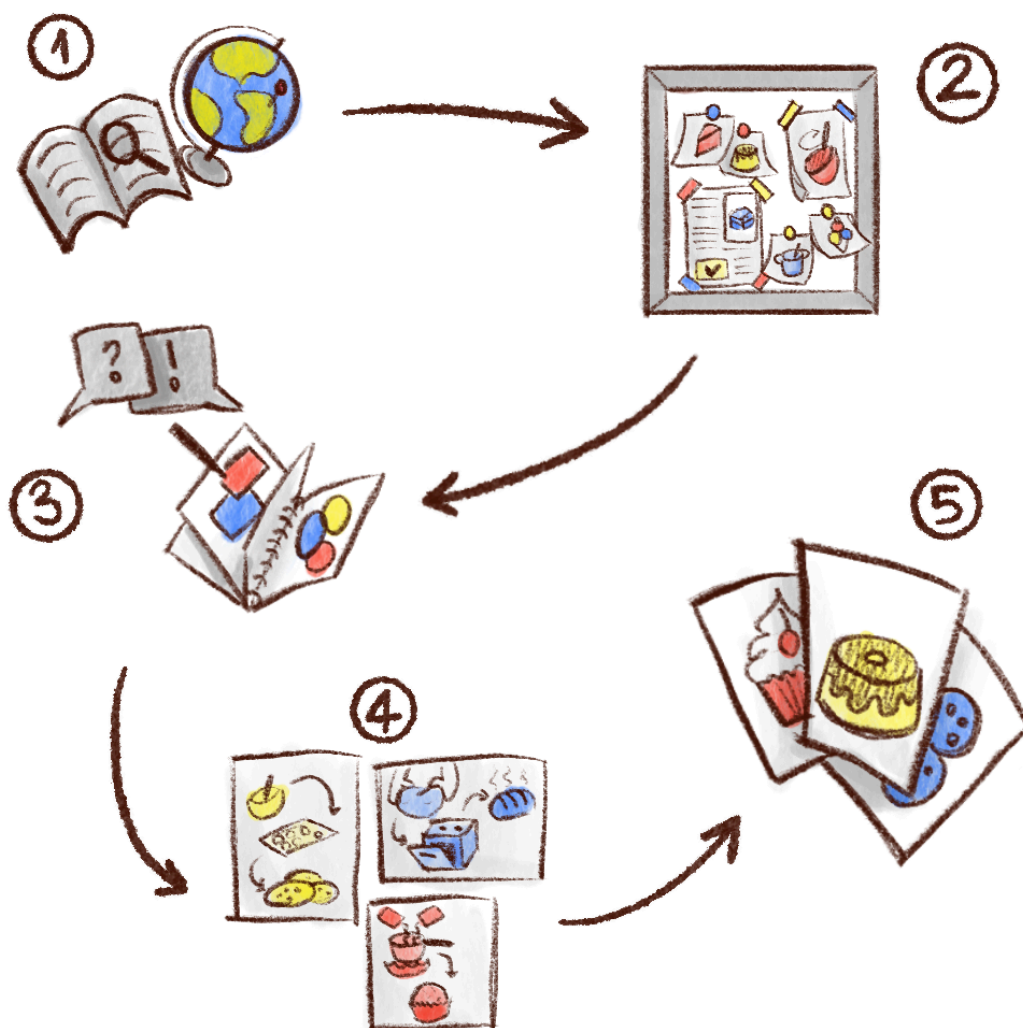
A pesquisa é caracterizada por abordagem qualitativa e caráter exploratório, uma vez que tem como finalidade a interpretação de receitas culinárias e a produção de um artefato final a partir destas. O processo de pesquisa se dá por revisão de literatura, majoritariamente nas etapas iniciais de contextualização e fundamentação teórica, embora permeie as demais etapas. No levantamento de dados para a elaboração do artefato, a pesquisa de campo é o procedimento protagonista, ao que a coleta de dados será realizada pela autora e no próprio local do recorte de público.

7.2 Metodologia projetual

Para a definição e realização das etapas do projeto, utiliza-se de uma adaptação da metodologia de ilustração apresentada por Felix Scheinberger (2018) em seu livro “Ser Ilustrador”. O método de Scheinberger consiste em algumas etapas básicas: pesquisa; *brainstorming*; mapa mental; inspiração; conversa; esboços e escolha da técnica.

Para que seja aplicada ao presente projeto, a metodologia apresentada pede algumas adaptações, uma vez que a natureza fluida e pessoal da produção de uma ilustração concede ao seu autor a liberdade para desviar de métodos lineares e rígidos. Assim, o seguinte diagrama (Figura 6) deve nortear o projeto, das etapas iniciais de pesquisa às fases finais de concepção do artefato ilustrado:

Figura 6: Diagrama de metodologia projetual



Fonte: Desenvolvido pela autora

O diagrama apresenta uma metodologia derivada daquela proposta por Scheinberger e dividida em cinco etapas fundamentais, que consistem em:

1. Pesquisa inicial: definição do problema, pesquisa sobre o tema por meio de revisão de literatura;
2. Busca de referências: pesquisa de material visual (ilustrações, imagens e demais mídias gráficas) que será usado como inspiração para a criação do artefato final;
3. Coleta de dados: levantamento quantitativo de informações e entrevistas com os participantes do grupo pesquisado, que devem ser registradas em um diário gráfico;

4. Elaboração do protótipo: afinamento e seleção de receitas, croquis de layouts e testes de técnicas de ilustração e produção;
5. Produção final da série ilustrada.

Portanto, é essencial a coleta de receitas que carregam valor sentimental para os indivíduos do grupo definido. Após isso, é necessário selecionar pelo menos seis para que sejam exploradas no produto final. Também é importante extrair passos - chave das receitas selecionadas para serem ilustrados, de modo a tornar o produto final plenamente compreensível e fazer da ilustração facilitadora da compreensão e legibilidade da receita.

7.3 Cronograma

Como parte da metodologia do trabalho e com o objetivo de estruturar cronologicamente as etapas previamente estabelecidas, foi elaborado um cronograma de projeto (Tabela 01). Apesar de ser organizado por meses referentes a cada fase projetual, a natureza mutável e orgânica da pesquisa permite que as definições cronológicas aqui apresentadas sejam passíveis de mudanças, à medida que forem necessárias.

Tabela 01 - Cronograma de projeto

	MESES											
	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12
Pesquisa												
Busca de referências												
Coleta de dados												
Elaboração do protótipo												
Produção e finalização												

Fonte: Desenvolvido pela autora

8 DIRETRIZES DE PROJETO

As diretrizes projetuais conceituam segmentos do projeto que devem ser seguidos para sua plena execução. Elas devem seguir como um guia, mas podem ser modificadas ao perceber falhas ou necessidades em sua implementação. No projeto atual, as diretrizes principais são:

1. As ilustrações devem ser realizadas digitalmente, porém preparadas para impressão;
2. As receitas devem ser focadas nos elementos visuais, como ilustrações e cores, mas não devem ser isentas de textos;
3. O produto final deve ser simples e de fácil acesso, tanto na linguagem utilizada, quanto no nível de complexidade das receitas, aumentando o público do trabalho;
4. O diário gráfico deve ser preenchido sempre que as entrevistas forem conduzidas;
5. A série de receitas ilustradas deve conter, pelo menos, seis fichas contendo diferentes receitas;
6. A estrutura da receita deve ser feita em formatos de fichas, contendo: título da receita, ingredientes e modo de preparo, além de poder abranger informações pessoais que os entrevistados buscaram compartilhar.

9 PERCURSO METODOLÓGICO

Neste capítulo memorial, serão narradas as etapas da metodologia projetual descrita no tópico 7.1 deste documento. Irei registrar, de forma detalhada e mais pessoal, o meu processo de criação, das fases iniciais de pesquisa e geração de ideias aos estágios finais de produção das ilustrações e confecção do artefato final.

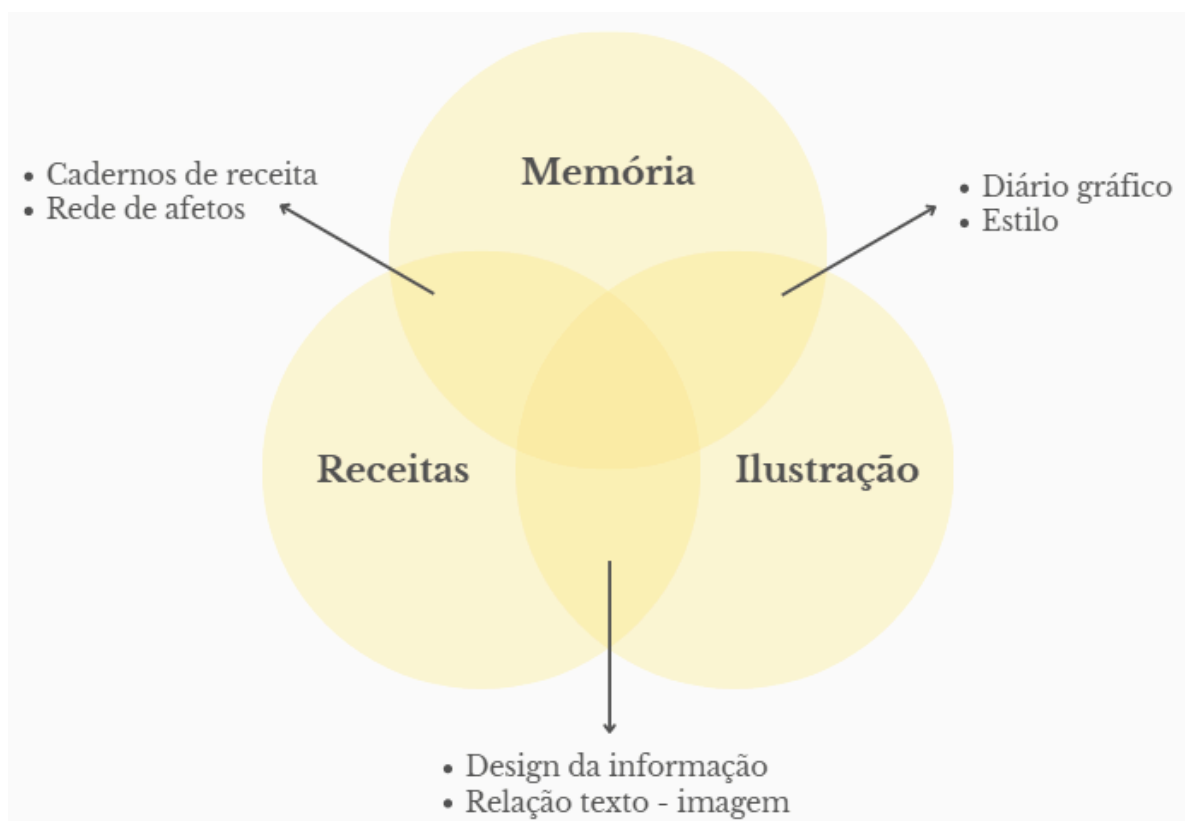
9.1 Pesquisa inicial

A primeira etapa da metodologia utilizada propõe a descrição do problema e a pesquisa teórica por meio de revisão de literatura. Uma vez que essa fundamentação teórica foi registrada e pode ser consultada no tópico 6 deste documento, o presente tópico memorial foca em relatar o processo de definição do

problema e reiterar brevemente os principais conceitos anteriormente abordados.

O problema de pesquisa surgiu a partir da minha afinidade pessoal com a ilustração e a culinária, ambos hobbies que acompanham minha vida desde a infância. Ao perceber o vínculo emocional que eu tinha com as comidas familiares, senti a necessidade de representar esses sentimentos por meio da ilustração. Para mim, a ilustração é uma forma de expressar afeto e, ao mesmo tempo, possibilita a demonstração de características das receitas que não seriam facilmente capturadas apenas pela escrita ou fotografia. Ao refletir sobre a ilustração, percebi a necessidade de simplificar os passos da receita — tendo em mente os princípios de design da informação previamente abordados e focando na clareza da mensagem, mantendo seu aspecto emocional. Nessa abordagem, os desenhos se tornaram o foco principal, enquanto o texto passou a atuar como apoio, complementando o passo a passo.

Figura 7 - Diagrama atualizado da tríade de conceitos



Fonte: Produzido pela autora

Assim, tendo um problema de pesquisa definido, a fundamentação teórica do estudo foi construída, majoritariamente, por meio da revisão de literatura e tem como base uma tríade de conceitos (Figura 7) que, somados às suas relações entre si, guiam o restante da pesquisa, sendo os conceitos de: memória, ilustração e receitas. Abordei a intersecção entre os termos como essenciais para a funcionalidade do projeto, assim como seus conceitos individuais.

9.2 Busca de referências visuais

A pesquisa de referências visuais foi uma porção essencial para o desenvolvimento do projeto, uma vez que permitiu a exploração e a análise de elementos visuais que inspiraram e direcionaram a criação. Nesse estágio, coletei imagens, obras e demais peças gráficas que contribuíram para o embasamento das decisões estéticas e conceituais do artefato final, além de auxiliarem na definição de uma linguagem visual coerente com os objetivos do trabalho.

Nesse sentido, uma das primeiras referências visuais de receitas ilustradas que coletei, que me inspirou e auxiliou na escolha do tema da presente pesquisa, foi o trabalho de Guilherme Aires (Figuras 8 e 9), estudante de arquitetura que publica receitas ilustradas em aquarela em suas redes sociais. As ilustrações de Guilherme chamaram minha atenção antes mesmo do início da pesquisa, pela dinamicidade presente em suas composições, diversidade das receitas representadas e habilidade nas técnicas de desenho, sendo de grande influência para a criação do projeto.

Figura 8 - Receita ilustrada de pizza



Fonte: Guilherme Aires. Disponível em <<https://www.instagram.com/guilhermeaires/>> Acesso em: 03 mar. 2025.

Figura 9 - Receitas ilustradas típicas de fim de ano



Fonte: Guilherme Aires. Disponível em <<https://www.instagram.com/guilhermeaires/>> Acesso em: 03 mar. 2025.

Ademais, as receitas ilustradas de Marta Teives (Figura 10) também foram de forte influência para o projeto, principalmente nas técnicas usadas em suas

peças, visto que ela trabalha com ilustrações digitais, Assim, em suas receitas, usei como referência sua forma simples de pintar, com cores sólidas, sombras simples e poucas texturas.

Figura 10 - Receita ilustrada de biscoitos de gengibre



Fonte: Marta Teives. Disponível em <<https://www.instagram.com/martateives/>> Acesso em: 03 mar. 2025.

Em relação à concepção do artefato de suporte para as ilustrações, busquei referências de teor lúdico, que tivessem relação com o tema e remetessem à confeitaria ou às receitas retratadas. Além disso, a funcionalidade foi um dos fatores para busca de referências, já que um dos focos da pesquisa foi a composição de receitas de forma informativa. A figura 11 retrata um sketchbook feito para ser portátil e lúdico, lembrando uma fatia de bolo, enquanto a figura 12 contém reflexões pessoais e memórias da autora enquanto narra diferentes receitas de torta.

Figura 11 - Cadernos no formato de fatias de um bolo



Fonte: The Ernie Studio. Disponível em <https://www.printmag.com/design-culture/design-lovers-guide-to-back-to-school-shopping/> Acesso em: 03 mar. 2025.

Figura 12 - Eight Slices of Pie



Fonte: Emily Martin. Disponível em <https://nmwa.org/blog/artist-spotlight/the-art-of-pi-day/> Acesso em: 03 mar. 2025.

Portanto, a busca de referências guiou-me para encontrar artefatos similares ao que busco criar e mostrou-me possibilidades e limitações presentes atualmente. Na criação do projeto, as referências irão me auxiliar na materialização dos dados encontrados e também na ilustração das próprias receitas.

9.3 Coleta de dados

Esta etapa marca o início da fase prática do projeto, na qual foi efetivamente realizada a definição do público da pesquisa, as entrevistas e o levantamento inicial das receitas.

9.3.1 Definição do grupo estudado

Nesse contexto, a seleção do grupo de pessoas cuja memória seria retratada através das receitas foi guiada por uma série de fatores, sendo eles: unidade do grupo, facilidade de coleta das informações e valor sentimental para mim, como autora e participante. Dessa forma, iniciei a escolha por uma listagem de possíveis grupos, variando em tamanho da amostra, minha proximidade com o grupo e critério de agrupamento — lugar, idade, etc. — e cheguei a três principais possibilidades:

1. Estudantes do curso de Design da Universidade Federal do Ceará;
2. Pessoas próximas a mim e por quem guardo carinho;
3. Idosos da minha família ou familiares de amigos meus.

Após analisar as possibilidades levando em conta os fatores que guiam a seleção, o grupo definido foi: “pessoas próximas a mim e com quem partilho memórias relacionadas à comida”. Essa escolha se deu, principalmente, pela facilidade de comunicação com os membros do grupo e, conseqüentemente, da realização das entrevistas e coleta das receitas. Além disso, o grupo possui grande valor sentimental para mim, por ser composto por meus familiares e amigos, o que também tornou o processo das entrevistas mais leve e divertido e colaborou para a criação de novas memórias afetivas ligadas à comida.

9.3.2 Entrevistas

O processo das entrevistas se deu, inicialmente, por meio da plataforma *google forms*, utilizando um formulário com o objetivo de fazer uma triagem e uma pré-seleção das receitas apresentadas. O formulário digital foi enviado para algumas pessoas que se enquadram nos critérios da pesquisa, para que, posteriormente, eu pudesse entrar em contato com elas e realizar as entrevistas individuais. Entretanto,

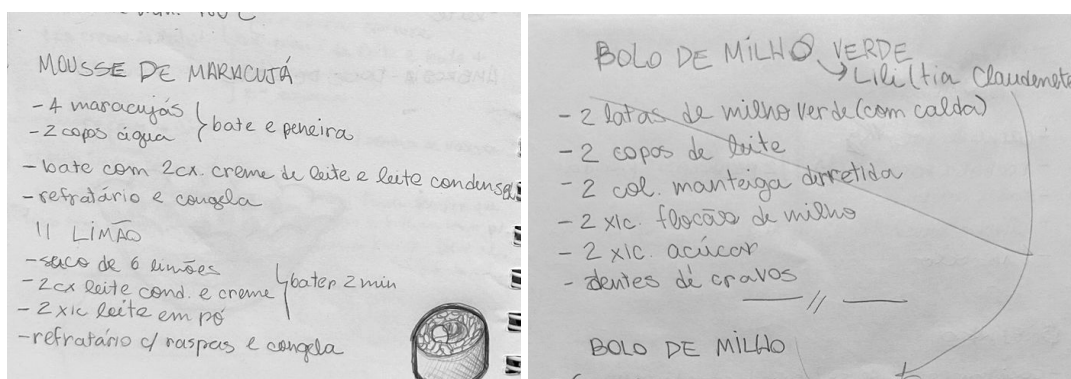
essa ferramenta mostrou-se inacessível para alguns membros do grupo, principalmente os de maior idade, assim, com eles, o processo foi adaptado e essa etapa digital foi suprimida.

As entrevistas foram conduzidas individualmente, em alguns casos de maneira presencial e, em outros, via mensagens de áudio, para que os elementos da fala e da emoção não se perdessem em mensagens escritas. Além disso, a elaboração do questionário foi pensada de modo a trazer perguntas sucintas e diretas, mas que gerassem respostas mais complexas, sendo as seguintes questões:

1. Tem alguma receita culinária que tenha um significado afetivo ou forte memória para você ou alguém que você ama?
2. Conte um pouco sobre a receita: o que ela significa para você, como a aprendeu e memórias queridas ligadas a ela.
3. Quais são os ingredientes e o passo a passo da receita?

Além disso, as respostas coletadas, juntamente com algumas informações adicionais sobre as receitas, como as histórias que as acompanham, foram registradas em um diário gráfico (Figuras 13 e 14), que contém, também, todos os rascunhos e anotações pertinentes às ilustrações finais. Assim, durante as entrevistas, eu registrei as receitas enquanto também visualizava mentalmente como gostaria que suas respectivas ilustrações fossem compostas.

Figuras 13 e 14 - Páginas do diário gráfico



Fonte: Produzido pela autora

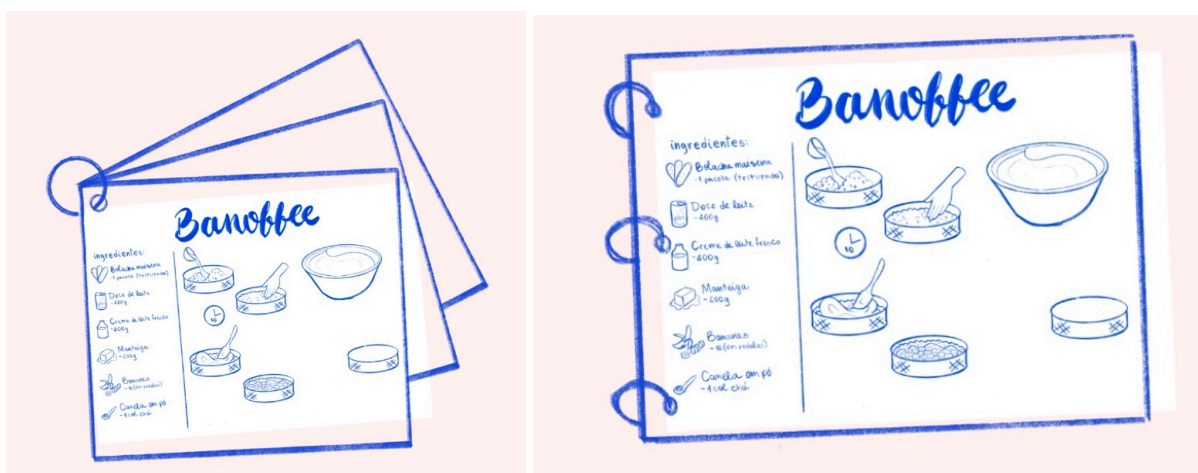
Dessa forma, em razão da minha proximidade com os entrevistados e do teor afetivo do tema tratado, as entrevistas, que mais pareceram conversas, mostraram-se uma atividade descontraída e prazerosa, rendendo calorosas voltas

ao passado, histórias familiares e lembranças de entes queridos. Por meio desse processo, aprendi muito sobre a minha família e meus amigos e vi exemplos práticos de como a comida guarda memórias afetivas que perduram por gerações.

9.4 Elaboração do protótipo

Considerando as características das entrevistas e das referências visuais, busquei refletir sobre a linguagem utilizada na materialização das receitas. Como previsto nas diretrizes projetuais, as ilustrações devem ser concretizadas em uma série de fichas. Para isso, inicialmente considerei um formato retangular tradicional, que não representava a ludicidade projetual e podia ser facilmente confundido com um livro de receitas comum (Figura 15).

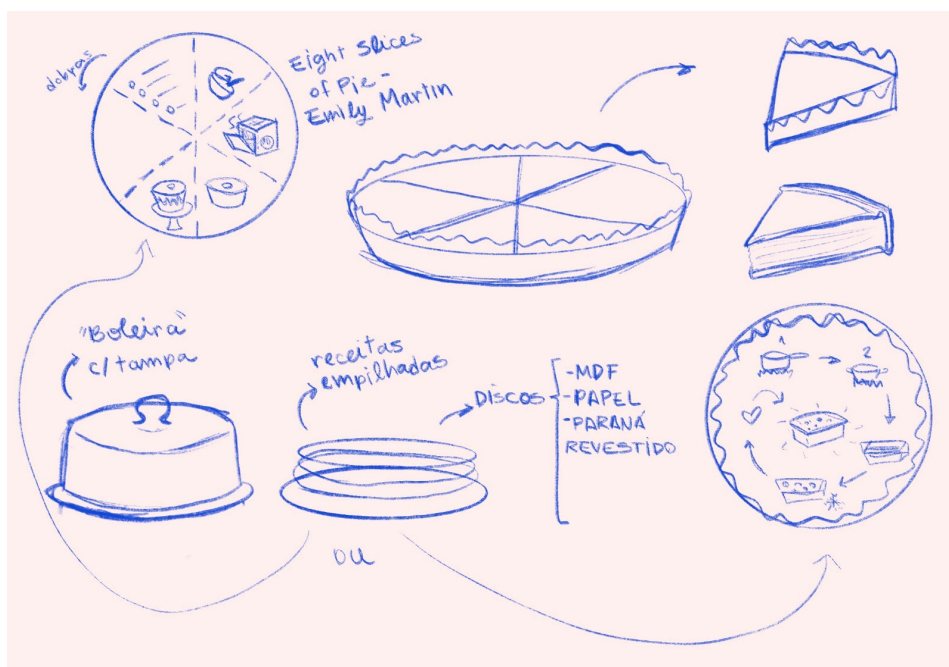
Figura 15 - Rascunhos da estrutura projetual não escolhida



Fonte: Produzido pela autora

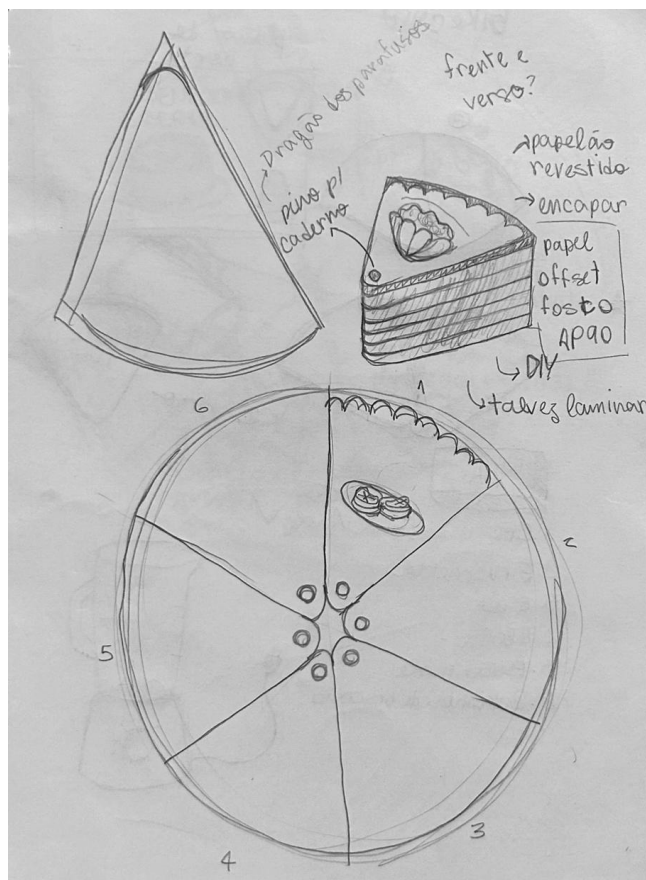
Assim, a escolha final foi um formato arredondado, lembrando um bolo fatiado (Figura 16), para ressaltar a ludicidade do projeto e representar as receitas ali presentes. Cada parte da receita ficará contida em uma das seis fatias (Figura 17) que, portanto, formarão um bolo quando apresentadas em conjunto. A mudança de formato, que antes era pensado em um bloco de folha comum, foi uma decisão significativa para a continuidade das ilustrações, já que seu formato está atrelado à forma com a qual as informações são exploradas na receita.

Figura 16 - Rascunhos do protótipo final



Fonte: Produzido pela autora

Figura 17 - Rascunhos da "fatia do bolo"



Fonte: Produzido pela autora

Apesar disso, ainda houve a necessidade dessas fatias estarem unidas em um artefato para visualização, por isso, como também visto na figura anterior, desenvolvi rascunhos de uma estrutura que remete a uma boleira, em que as receitas ficam presentes em conjunto e podem ser armazenadas ou expostas.

No percurso de produção dessas fatias, considerei as possibilidades de produção digital presentes no IAUD (Instituto de Arquitetura e Urbanismo e Design), com a máquina de corte a laser se assemelhando mais ao tipo de produto que busco. Assim, resolvi me basear em proporções presentes em um bolo real, mas com o centro arredondado para facilitar o manuseio e retirada das fatias na boleira, como visto na Figura 18.

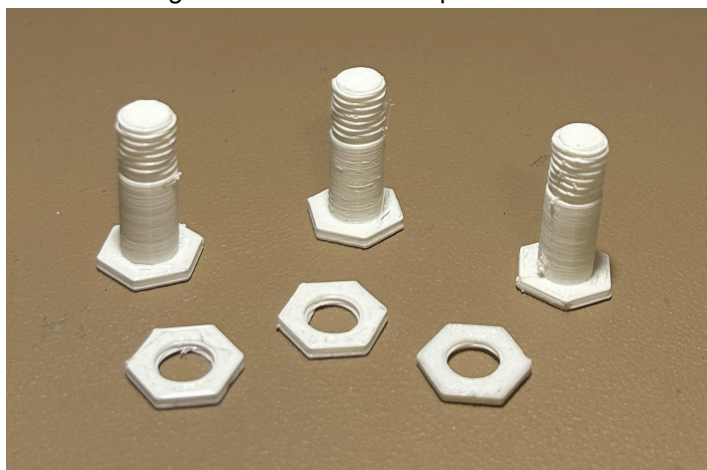
Figura 18 - Protótipo de fatias e boleira



Fonte: Produzido pela autora

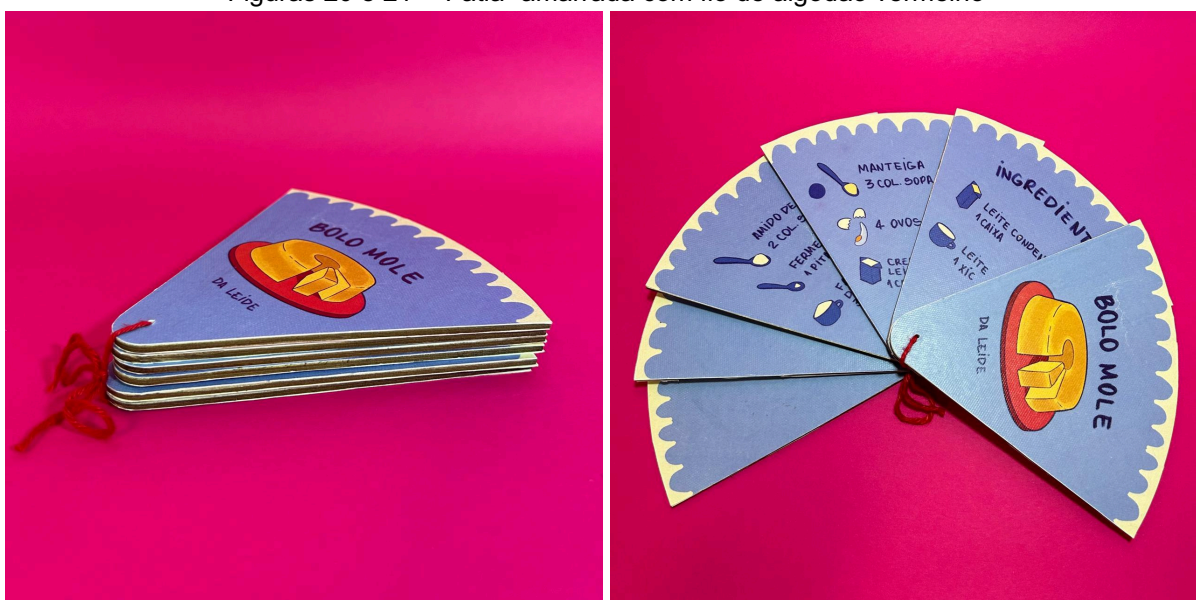
A receita, portanto, estará presente na frente e no verso dessas seis fatias, que também formam um círculo quando separadas. Para a união das camadas de cada fatia, realizei testes em impressão 3D de um parafuso (Figura 19), que funcionaria como eixo de rotação para abertura das receitas, mas que não se adequa ao formato definido. Portanto, foi utilizado um fio de algodão (Figuras 20 e 21) como forma de amarra das fatias.

Figura 19 - Testes em impressão 3D



Fonte: Produzido pela autora

Figuras 20 e 21 - “Fatia” amarrada com fio de algodão vermelho



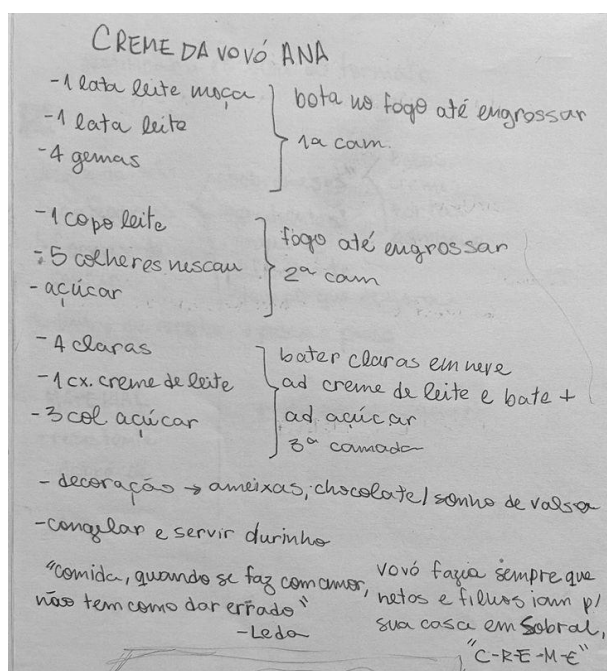
Fonte: Produzido pela autora

9.5 Produção final da série ilustrada

Tendo em mente todas as diretrizes até agora definidas e pesquisas realizadas, dei início às ilustrações representadas na série final do projeto. O processo começou por uma revisita às anotações feitas durante as entrevistas, para que cada receita pudesse ser destrinchada e traduzida de uma linguagem somente verbal para uma mista — verbal e visual: foram extraídos passos chave do modo de preparo de cada uma, além dos ingredientes e resultado final.

Assim, irei demonstrar esse processo a seguir, usando de exemplo uma das receitas selecionadas, a de creme gelado de chocolate — batizado de “Creme da Dona Ana” (Figura 22), mas deixo claro que ele foi repetido para todas as seis.

Figura 22 - Receita escrita do creme



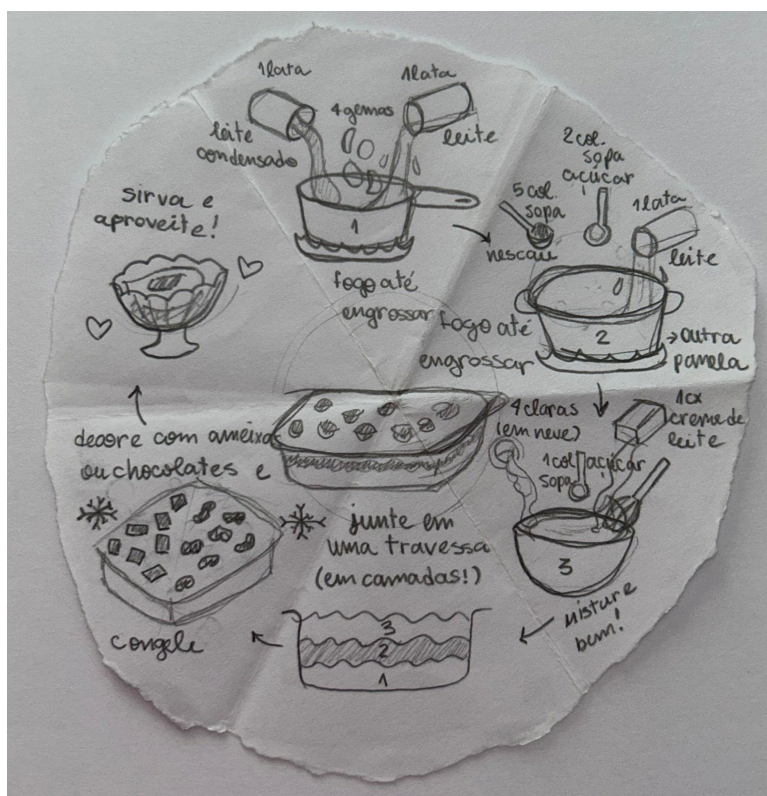
Fonte: Acervo da autora

Na receita retratada acima, foram analisados os ingredientes e o modo de preparo, de forma a obter seis passos chave extraídos dela. Os passos definidos foram:

1. Em uma panela, adicionar leite condensado, leite e gemas e levar ao fogo até a mistura engrossar;
2. Em outra panela, adicionar achocolatado, açúcar e leite e, novamente, levar ao fogo até engrossar;
3. Em uma nova tigela, despejar creme de leite, açúcar e claras em neve e misturar bem com um *fouet*;
4. Juntar as três primeiras etapas em uma travessa, em camadas, e levar para gelar até endurecer;
5. Decorar com ameixas secas ou chocolates cortados;
6. Servir o creme e aproveitar.

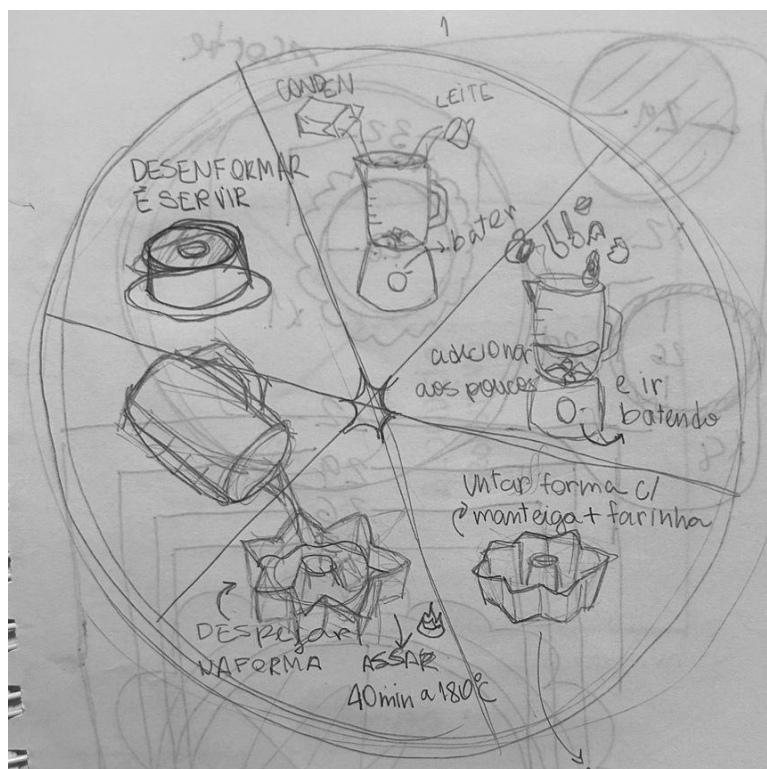
A partir desses passos, fiz o rascunho da ilustração da receita (Figura 23), também no diário gráfico, usando de base o formato redondo definido no tópico anterior e respeitando os limites de cada fatia. Estão registrados aqui os rascunhos de todas as seis receitas selecionadas (Figuras 24 a 28), e suas respectivas ilustrações finais seguem o mesmo padrão de técnicas, estilo e paleta do exemplo.

Figura 23 - Rascunho da receita ilustrada do creme



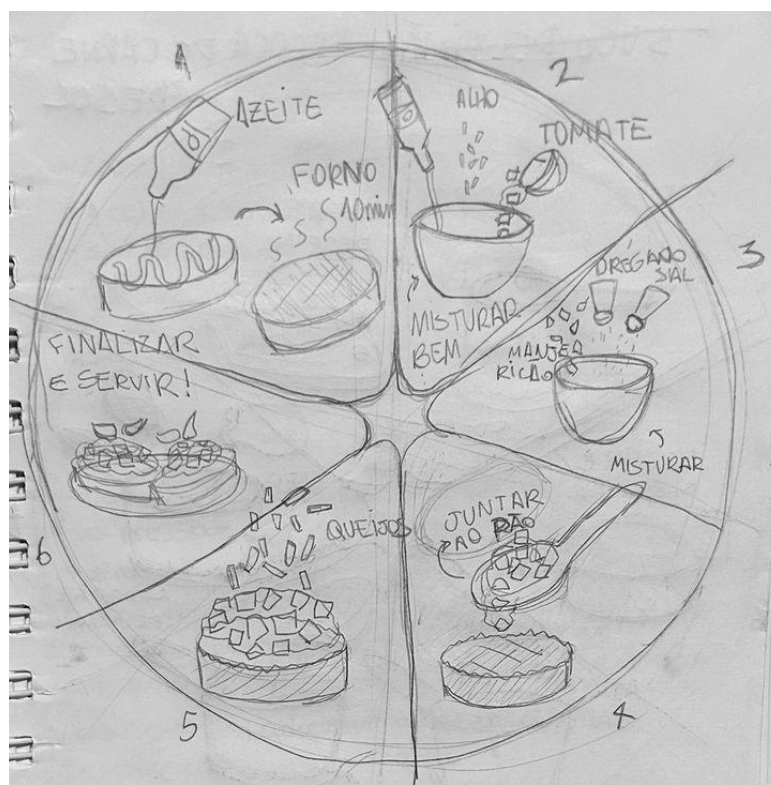
Fonte: Produzido pela autora

Figura 24 - Rascunho da receita ilustrada de bolo mole



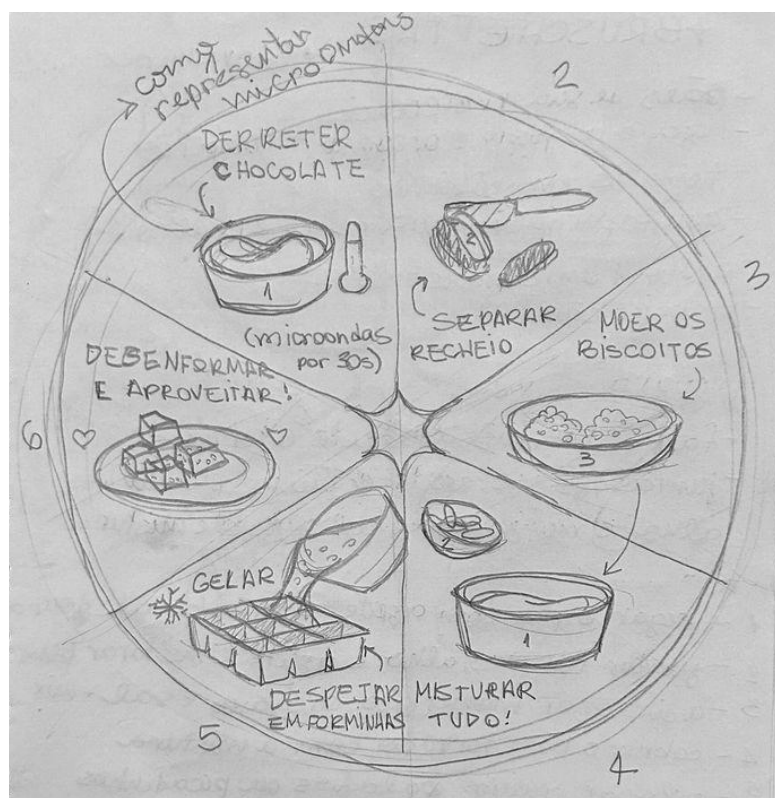
Fonte: Produzido pela autora

Figura 25 - Rascunho da receita ilustrada de bruschetta



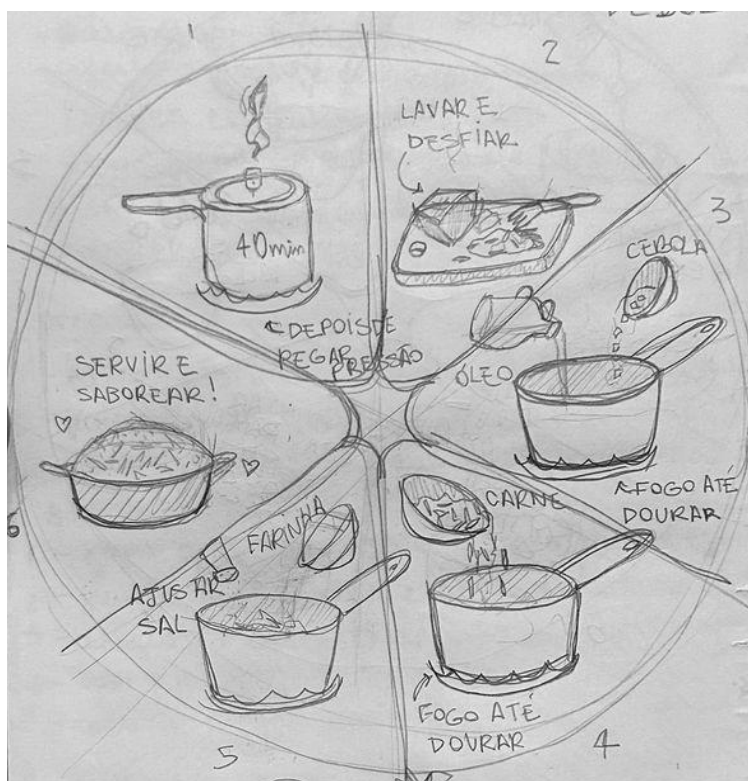
Fonte: Produzido pela autora

Figura 26 - Rascunho da receita ilustrada de dadinhos de biscoito



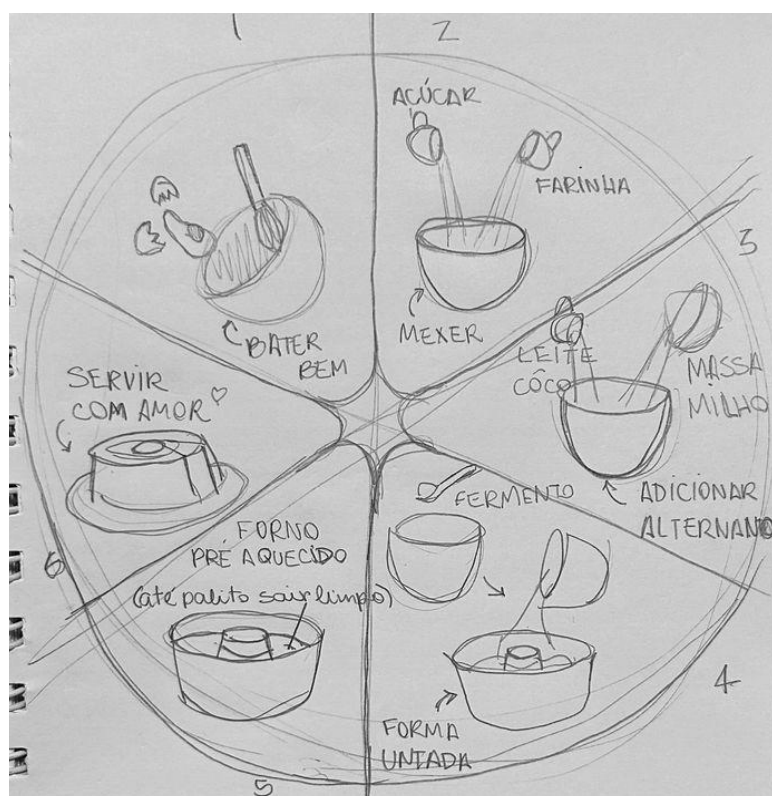
Fonte: Produzido pela autora

Figura 27 - Rascunho da receita ilustrada de paçoca de carne de sol



Fonte: Produzido pela autora

Figura 28 - Rascunho da receita ilustrada de bolo de milho

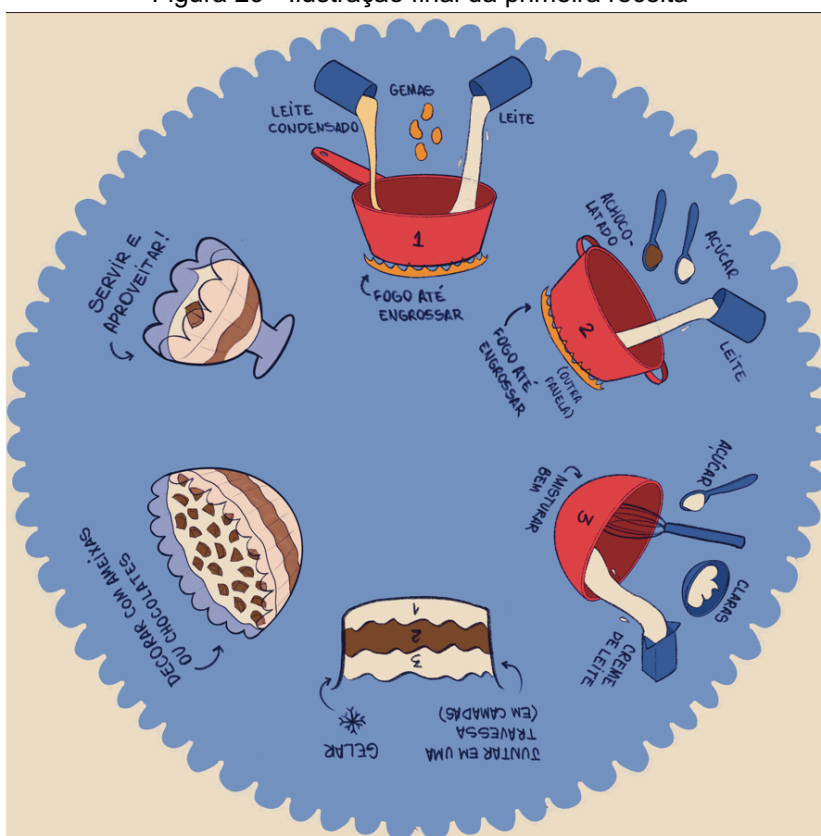


Fonte: Produzido pela autora

Como finalização, refinei os rascunhos digitalmente utilizando o *software* Procreate, com a escrita feita à mão como forma de trazer meu traço pessoal para a receita. Para a pintura, busquei uma técnica simples, com pouca luz e sombra para simplificar sua representação, focando nas formas e utilizando cores comuns à maioria dos ingredientes, como marrom, branco e amarelo, mas utilizando tons divertidos e leves como contraste para o desenho.

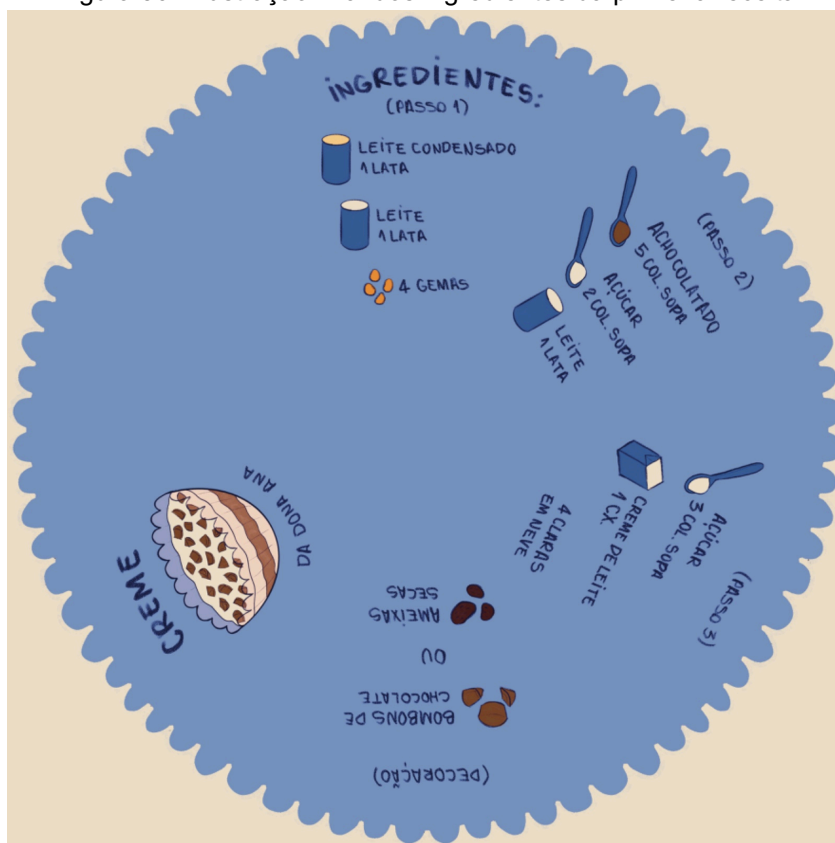
Como visto nas figuras 29 e 30, o vermelho é uma cor que se sobressai perante os azuis e beges e foi utilizado como contraste para os utensílios maiores utilizados nas receitas, como panelas e tigelas. Assim, elaborei uma paleta de cores (Figura 31) funcional, sucinta e alegre, que é coerente com a temática e contempla os elementos mais utilizados nas ilustrações.

Figura 29 - Ilustração final da primeira receita



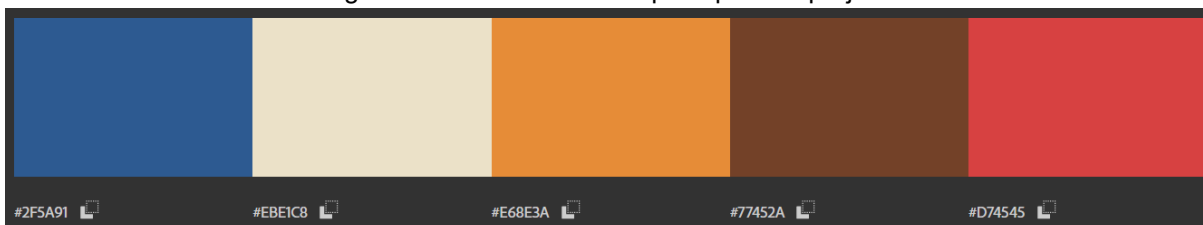
Fonte: Produzido pela autora

Figura 30 - Ilustração final dos ingredientes da primeira receita



Fonte: Produzido pela autora

Figura 31 - Paleta de cores principais do projeto



Fonte: Acervo da autora

Após a concepção da série, as ilustrações foram preparadas para impressão e exportadas, como visto na figura 32 para que pudessem ser coladas nas “fatias” do protótipo:

Figura 32 - Folha A3 de impressão da primeira receita



Fonte: Produzido pela autora

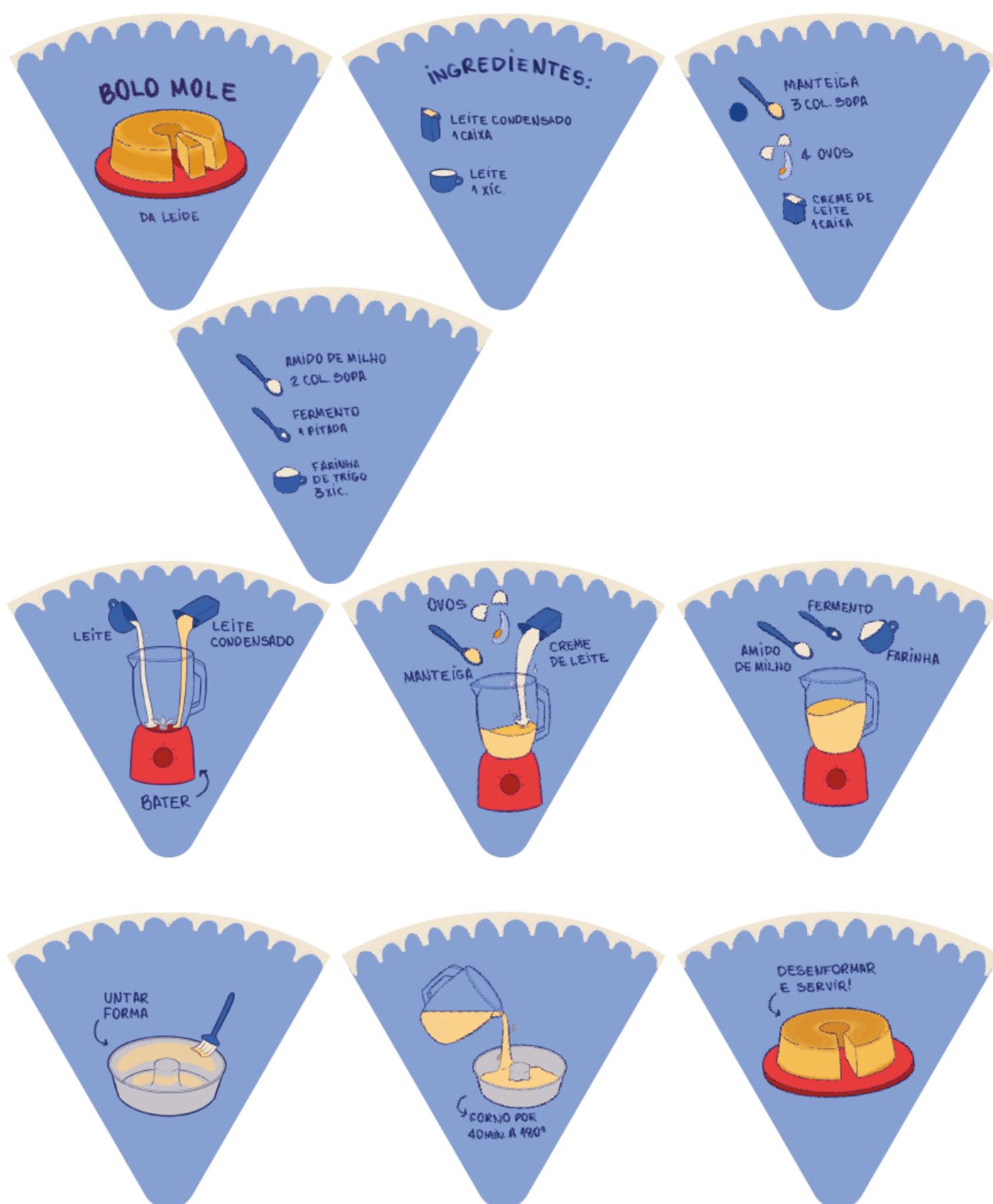
Ademais, para fins de melhor visualização das receitas para leitores deste documento que não possuem acesso ao artefato em sua forma física, as figuras 33 a 38 mostram as seis ilustrações com suas fatias orientadas na vertical. Dessa forma, os passos e ingredientes das receitas podem ser lidos facilmente e as ilustrações melhor visualizadas:

Figura 33 - Receita 1 “Creme da Dona Ana”



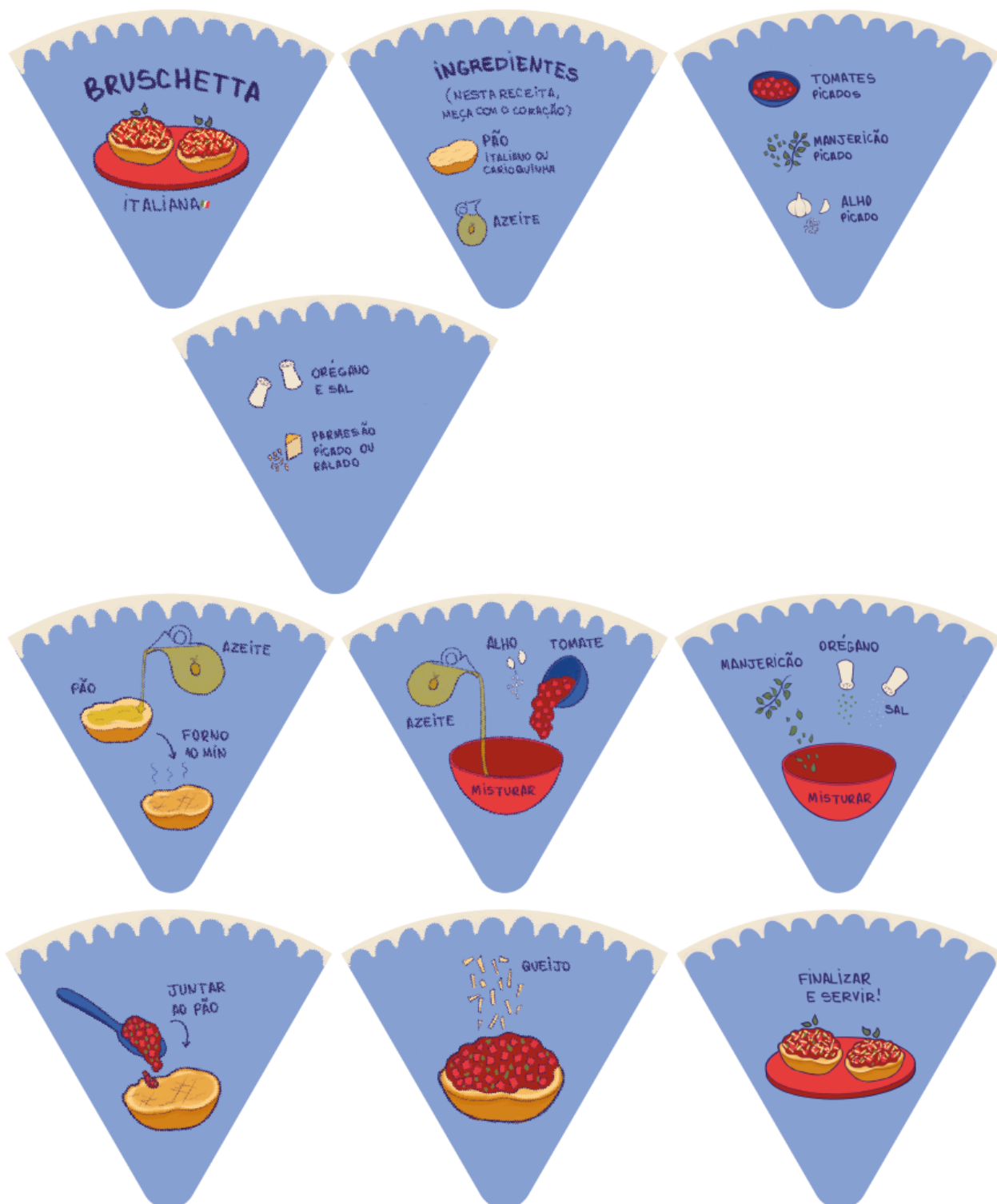
Fonte: Produzido pela autora

Figura 34 - Receita 2 "Bolo Mole da Leide"



Fonte: Produzido pela autora

Figura 35 - Receita 3 “Bruschetta Italiana”



Fonte: Produzido pela autora

Figura 36 - Receita 4 "Dadinhos de Biscoito"



Fonte: Produzido pela autora

Figura 37 - Receita 5 “Paçoca da Leide”



Fonte: Produzido pela autora

Figura 38 - Receita 6 “Bolo de Milho da Tia Denete”



Fonte: Produzido pela autora

10 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O projeto teve como objetivo principal retratar a memória afetiva de um grupo de pessoas queridas por mim, por meio de uma série de receitas culinárias ilustradas. Utilizou-se o design de informação como ferramenta para apresentar as receitas de maneira que o leitor consiga visualizar claramente os passos enquanto os segue. Além disso, foram alcançados os objetivos específicos de compreender os conceitos fundamentais da pesquisa e suas inter-relações, elaborar uma estratégia para a coleta de dados dentro do tema e identificar os elementos de linguagem

visual mais adequados e coerentes com o estudo. Para isso, foi necessário realizar pesquisas teóricas e metodológicas que fundamentassem as ideias iniciais do projeto. Como principais referências, utilizei Pettersson (2012) para solidificar os conceitos de design de informação presentes na pesquisa e Scheinberger (2019) para orientar o percurso projetual e estruturar suas etapas.

Durante o processo, absorvi não apenas conteúdos teóricos, mas também conhecimentos práticos e subjetivos. Aprendi sobre o meu próprio processo criativo, refletindo sobre a maneira como trabalho e estudo, e como esses aspectos influenciam minhas escolhas e decisões no desenvolvimento do projeto. Além disso, tive a oportunidade de aprofundar minha compreensão sobre os meus familiares e amigos, explorando suas relações pessoais com a comida e como essas memórias moldam suas histórias de vida. Esse aprendizado permitiu-me conectar de forma mais íntima as receitas às suas vivências afetivas, criando um vínculo mais forte entre o projeto e as pessoas envolvidas.

REFERÊNCIAS

- AMON, Denise; MENASCHE, Renata. Comida como narrativa da memória social. **Sociedade e cultura**, v. 11, n. 1, pp.13-21, 2008.
- BOBBIO, Norberto. **O tempo da memória**. Rio de Janeiro: Campos, 1997.
- DA MATTA, Roberto. **Sobre o simbolismo da comida no Brasil**. *O Correio da Unesco*, Rio de Janeiro, v. 15, n. 7, p. 22-23, 1987.
- GOMES, Laura Graziela; BARBOSA, Livia. Culinária de papel. **Revista Estudos Históricos**, Rio de Janeiro: Fundação Getúlio Vargas, n. 33, janeiro-junho de 2004.
- HELLER, Steven, & CHWAST, Seymour . **Graphic Style. From Victorian to Hipster**. 4ª edição. Nova York: Abrams, 2018.
- IZQUIERDO, Ivan. **Memória**. 3ª edição. Porto Alegre: Artmed Editora, 2018.
- LIPTON, R. **The practical guide to information design**. 1ª edição. Nashville, TN, USA: John Wiley & Sons, 2007.
- MCCANNON, Desdemona. The Illustrator as Folk Artist? Vernacular imaginaries in contemporary British Visual Culture. **CONFIA: International Conference on Illustration & Animation**. Esposende, Portugal: 2018.
- MUNARI, Bruno. **Das coisas nascem coisas**. 1ª edição. São Paulo: Martins Fontes, 1998.
- OLIVEIRA, Maria Conceição. Cadernos de Receitas: memórias, identidade social e racial. 5ª edição. **Revista interdisciplinaridade**, São Paulo: 2014.
- PETTERSSON, R. **It depends: principles and guidelines**. IIID Public Library, Tullinge, 2012. Disponível em <http://www.iiid.net/PublicLibrary/Pettersson-Rune-ID-It-Depends.pdf>.
- SALAVISA, Eduardo. **Diário de Viagem - Desenhos do Quotidiano**. Quimera Editores, 2008.
- SCHEINBERGER, Felix. **Ser ilustrador: 100 maneiras de desenhar um pássaro ou como desenvolver sua profissão**. 1ª edição. São Paulo: Gustavo Gili, 2019.
- SCHEINBERGER, Felix. **Sketchbook Sem Limites: o companheiro de viagem do urban sketcher**. 1ª edição. São Paulo: Gustavo Gili, 2017.
- SILVA, Luiz Carlos T; NAKATA, Milton K. **PARÂMETROS PARA PRODUÇÃO DE ILUSTRAÇÃO: UMA ABORDAGEM METODOLÓGICA DOS PROCESSOS DE CRIAÇÃO**. Blucher Design Proceedings. São Paulo: Editora Blucher, 2016.