

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS

Centro de Artes

Programa de Pós-Graduação em Artes

Curso de Especialização em Artes



Monografia

Linguagem Visual em Empratamentos:

Considerações de Arte e Design em Processos de Criação na Gastronomia

Rangel Carraro Toledo Borges

Pelotas, 2024

Rangel Carraro Toledo Borges

Linguagem Visual em Empratamentos:

Considerações de Arte e Design em Processos de Criação na Gastronomia

Monografia apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes, do Centro de Artes, da Universidade Federal de Pelotas, como requisito parcial à obtenção do título de Especialista em Artes.

Orientadora: Prof^a. Dra. Paula Garcia Lima

Coorientadora: Prof^a. Dra. Tatiane Kuka Valente Gandra

Pelotas, 2024

Universidade Federal de Pelotas / Sistema de Bibliotecas
Catalogação da Publicação

B732l Borges, Rangel Carraro Toledo

Linguagem visual em empratamentos [recurso eletrônico] :
considerações de arte e design em processos de criação na gastronomia
/ Rangel Carraro Toledo Borges ; Paula Garcia Lima, orientadora ;
Tatiane Kuka Valente Gandra, coorientadora. — Pelotas, 2024.
151 f. : il.

Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização) - Artes, Centro de
Artes, Universidade Federal de Pelotas, 2024.

1. Alfabetismo visual. 2. Artes visuais. 3. Design. 4. Gastronomia. 5.
Processos de criação de pratos e menus degustação. I. Lima, Paula
Garcia, orient. II. Gandra, Tatiane Kuka Valente, coorient. III. Título.

CDD 701.15

Rangel Carraro Toledo Borges

Linguagem Visual em Empratamentos:
Considerações de Arte e Design em Processos de Criação na Gastronomia

Monografia aprovada, como requisito parcial para obtenção do grau de Especialista em Artes, no Programa de Pós-Graduação em Artes, do Centro de Artes, da Universidade Federal de Pelotas.

Data da Defesa: 18/07/2024

Banca examinadora:

.....
Prof^a. Dr. Paula Garcia Lima (Orientadora)

Doutora em Memória Social e Patrimônio Cultural pela Universidade Federal de Pelotas

.....
Prof. Dra. Caroline Leal Bonilha

Doutora em Educação Ambiental pela Universidade Federal do Rio Grande

.....
Prof^a. Dra. Tatiana Lunardelli

Doutora em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo

.....
Prof^a. Ma. Juliana Corrêa Hermes Angeli

Mestra em História, Teoria e Crítica de Arte pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul

.....

Para aqueles que trabalham com a comida, e se dedicam ao cozinhar: aos professores e chefs, que ensinam a cozinhar e incentivam cada um a seguir seus sonhos com a comida, e, aos gastrônomos e cozinheiros, que passam grande parte de seus dias atrás de paredes e em frente a fogões empregando as melhores técnicas e ingredientes em suas criações.

Agradecimentos

Aos amigos, agradeço pelo apoio e incentivo que recebi, por demonstrarem preocupação e por compreenderem minha ausência e cansaço e mesmo assim terem paciência e se fazerem presentes demonstrando seu carinho. É muito importante para mim ter vocês por perto acompanhando minha trajetória e compreendendo meus devaneios sobre minhas inspirações e motivações em nossas conversas. Amo vocês incondicionalmente. Agradeço em especial à Abima pela presença neste último ano, pelo incentivo e ideias no processo de escrita e pelas trocas durante todo o percurso da especialização.

Ao meu querido pai, Fernando, que hoje me acompanha em sentimentos e lembranças, por sempre incentivar todos os meus sonhos com a comida e Gastronomia. À minha mãe, Bernadete, por me encorajar a estudar. À minhas avós, Tarcilla e Maria Beloni, por me apresentarem muitos sabores, aromas e texturas e fomentarem meu desejo pela cozinha. Minha eterna admiração e gratidão. Ao meu gato Pudim, por cada vez que me fez sorrir e acompanhou minha escrita deitado em meu colo. Fazes falta. Lembrarei de você cada vez que preparar um caramelo!

À minha orientadora, Paula, obrigada pelas muitas trocas ao longo do processo de escrita e pelas suas valiosas contribuições nas áreas de Design, agradeço imensamente por acolher todas as minhas ideias e permitir que esta pesquisa fosse realizada. À minha coorientadora, Tatiane, muito obrigado por permitir que eu pudesse novamente adentrar o Curso de Gastronomia, sou grato pela atenção dedicada nas etapas inicial e final de escrita da Monografia, em que se empenhou nos conhecimentos de Gastronomia. Obrigada às duas pelo apoio teórico e metodológico ao longo deste um ano e meio. Sem vocês esse trabalho não teria existido. Minha eterna admiração e gratidão por isso.

À banca de professoras que avalia esta pesquisa, agradeço pelas valiosas contribuições. Caroline Bonilha, através de seu aporte teórico referente às Artes Visuais. Tatiana Lunardelli, por sua importante colaboração referente aos processos criativos na Gastronomia. Juliana Angeli, pelas várias conversas sobre Fotografia e Gastronomia e por experimentar novas ideias neste campo junto a mim.

Ao Curso de Especialização em Artes da UFPel por acolher minha ideia e proporcionar que esta pesquisa fosse possível e ao Curso de Tecnologia em Gastronomia da UFPel por me receber como egresso e topiar a parceria de ofertar o

Laboratório de Criação. Leverei os ensinamentos dessa experiência por toda a minha vida e carreira. Grato.

Às professoras e professores que cruzaram meus caminhos no Curso de Especialização em Artes, e aos que desde a graduação em Gastronomia me incentivaram não só a cozinhar, mas também pesquisar e me encantar pelo universo artístico nesta profissão, muito obrigado! Seus conhecimentos e aulas contribuíram muito com minha trajetória e me formaram como gastrônomo e artista.

Aos participantes e monitora do Laboratório de Criação: Amanda, Catharina, Clarissa, Helena, Isabela, Isabely, João, Julia e Lucas. Muito obrigado por acolherem as ideias que compartilhei com vocês, pelas trocas e por pensarem nos seus processos criativos de seus pratos por um viés artístico. Sua participação neste estudo foi de grande importância.

Por fim, a todos aqueles que buscam refletir sobre Artes Visuais, Design e Gastronomia e dedicam suas vidas a não só alimentar pessoas, mas tocá-las e emocioná-las pela comida, meu muito obrigado! Esta Monografia dedico à você. Gastrônomos, chefs, cozinheiros, artistas e pesquisadores, continuem utilizando a comida para alcançar os seus sonhos.

Resumo

BORGES, Rangel Carraro Toledo. **Linguagem Visual em Empratamentos: Considerações de Arte e Design em Processos de Criação na Gastronomia.** 2024. Monografia (Especialização em Artes) - Programa de Pós-Graduação em Artes, Centro de Artes, Universidade Federal de Pelotas, Pelotas, 2024. 151 f.

Esta Monografia explora a criação de pratos e menus degustação na Gastronomia, integrando conhecimentos das Artes Visuais e do Design, visando a composição do prato e o empratamento. A pesquisa, de natureza qualitativa, se configura como uma pesquisa-ação e pesquisa bibliográfica. Sua conformação partiu da trajetória do autor como graduando em Gastronomia, da identificação de carências no Projeto Pedagógico do Curso de Gastronomia da Universidade Federal de Pelotas (UFPel) e de lacunas na revisão de literatura. O objetivo principal foi investigar como os estudantes de Gastronomia podem criar pratos mais atraentes e que despertem os sentidos. Para alcançar este objetivo, os Fundamentos da Linguagem Visual – que configuram o Alfabetismo Visual – foram utilizados como princípios norteadores na composição de pratos, os transpondo das Artes Visuais e do Design para a Gastronomia. Através da exploração dos campos estético e estésico, aliados ao fazer técnico e artístico, a pesquisa questionou: como se criam pratos e menus e o que é preciso saber para criá-los com técnica, sensibilidade e beleza? A investigação se concentrou nos aspectos visual e experiencial da criação e degustação de pratos, visando auxiliar gastrônomos no desenvolvimento de uma cozinha criativa baseada em sua identidade, inspirações, sentimentos e experiências. A ação denominada "Laboratório de Criação em Gastronomia" foi realizada com oito discentes do Curso de Gastronomia da UFPel no segundo semestre de 2023, resultando, posteriormente, em um plano de aulas para uma disciplina optativa sobre criação e empratamento que utilizou as teorias exploradas na pesquisa. Além do Alfabetismo Visual, outros três aspectos essenciais para a criação de pratos e menus foram identificados: Técnica Culinária, Aspectos Subjetivos e Múltiplos Sentidos. Através deles, é possível construir camadas de sabores, texturas, aromas e cores, presentes nos fazeres criativos, e que se conectam ao longo de todo o processo de criação, empratamento e experiência com a degustação. Estes aspectos foram confirmados pela análise de processos de criação de chefs de cozinha e dos participantes do Laboratório de Criação. O estudo ainda oferece um acervo bibliográfico inicial para quem se interessa por esta temática, servindo como fonte de consulta para gastrônomos, chefs, cozinheiros, artistas e pesquisadores.

Palavras-chave: alfabetismo visual; artes visuais; design; gastronomia; processos de criação de pratos e menus degustação.

Abstract

BORGES, Rangel Carraro Toledo. **Visual Language in Plating: Art and Design Considerations in Gastronomy Creation Processes.** 2024. Monography (Specialization in Arts) - Postgraduate Program in Arts, Arts Center, Federal University of Pelotas, Pelotas, 2024. 151 f.

This Monograph explores the creation of dishes and tasting menus in Gastronomy, integrating knowledge from Visual Arts and Design, aiming at plate composition and plating. The research, qualitative in nature, is configured as an action research and bibliographic research. Its conformation was based on the author's trajectory as an undergraduate student in Gastronomy, the identification of gaps in the Pedagogical Project of the Gastronomy Course at the Federal University of Pelotas (UFPel), and gaps in the literature review. This research aimed to explore the application of Visual Literacy principles in Gastronomy, empowering culinary students to craft more visually appealing and sensory-engaging dishes. Drawing upon the Visual Language Fundamentals – which constitute Visual Literacy – the study examined the transposition of Visual Arts and Design principles into Gastronomic practices. Delving into the aesthetic and esthetic domains, coupled with technical and artistic expertise, the research posed the central question: How are dishes and menus created, and what knowledge is necessary to design them with technical proficiency, sensitivity, and beauty? This research delved into the visual and experiential aspects of dish creation and degustation, aiming to empower gastronomy students to develop a creative cuisine rooted in their identity, inspirations, emotions, and experiences. The action titled "Laboratory of Creation in Gastronomy" was conducted with eight undergraduate students from the UFPel Gastronomy Program in the second semester of 2023. The findings subsequently informed the development of a syllabus for an elective course on dish creation and plating that incorporated the theoretical frameworks explored in the research. Beyond Visual Literacy, the study identified three additional fundamental aspects for crafting compelling dishes and menus: Culinary Technique, Subjective Dimensions, and Multisensory Engagement. These elements intertwine to construct layers of flavors, textures, aromas, and colors, embedded within the creative process, and extending throughout dish preparation, plating, and the dining experience. The significance of these aspects was validated through the analysis of culinary creation processes employed by chefs and participants in the Creativity Lab. Additionally, the study provides an initial bibliographic collection for those interested in this field, serving as a valuable resource for gastronomes, chefs, cooks, artists, and researchers.

Keywords: visual literacy; visual arts; design; gastronomy; dish and tasting menu creation.

Lista de Figuras

Figura 1	Mapa dos aspectos gerais da criação segundo Tatiana Lunardelli.....	32
Figura 2	Níveis de expressão em mensagens visuais.....	40
Figura 3	Esquema de cores aditivas.....	48
Figura 4	Esquema de cores subtrativas transparentes.....	49
Figura 5	Esquema de cores subtrativas opacas.....	49
Figura 6	Círculo cromático das cores subtrativas opacas.....	51
Figura 7	Exemplo de prato com contraste.....	59
Figura 8	Exemplos da técnica compositiva visual de equilíbrio.....	60
Figura 9	Exemplo de prato com equilíbrio.....	60
Figura 10	Exemplos da técnica compositiva visual de tensão.....	61
Figura 11	Exemplo de prato com tensão.....	62
Figura 12	Exemplos da técnica compositiva visual de simetria e assimetria.....	63
Figura 13	Exemplos de pratos com simetria e assimetria.....	63
Figura 14	Exemplos da técnica compositiva visual de peso 1.....	64
Figura 15	Exemplos da técnica compositiva visual de peso 2.....	64
Figura 16	Exemplos da técnica compositiva visual de peso 3.....	65
Figura 17	Exemplos de pratos com peso.....	65
Figura 18	Exemplos da técnica compositiva visual de nivelamento.....	66
Figura 19	Exemplo de prato com nivelamento.....	67
Figura 20	Exemplos da técnica compositiva visual de aguçamento.....	68
Figura 21	Exemplo de prato com aguçamento.....	68
Figura 22	Esquema representativo das etapas do processo de Design Thinking	83
Figura 23	Esquema representativo da técnica de criação Duplo Diamante.....	85
Figura 24	Pirâmide da criatividade gastronômica do chef Ferran Adrià.....	88
Figura 25	Esboços do processo criativo do chef Alberto Landgraf.....	91
Figura 26	Esboços do processo criativo “Salto de Sabor” do chef Grant Achatz..	94
Figura 27	Exercício de Criação participante 1.....	99
Figura 28	Exercício de Criação participante 2.....	100
Figura 29	Exercício de Criação participante 3.....	101
Figura 30	Exercício de Criação participante 4.....	102
Figura 31	Exercício de Criação participante 5.....	103
Figura 32	Lista de Referências participante 1.....	104
Figura 33	Lista de Referências participante 2.....	106
Figura 34	Lista de Referências participante 3.....	107
Figura 35	Lista de Referências participante 4.....	107
Figura 36	Lista de Referências participante 5.....	108

Figura 37 Moodboard participante 1.....	108
Figura 38 Moodboard participante 2.....	109
Figura 39 Moodboard participante 3.....	109
Figura 40 Moodboard participante 4.....	110
Figura 41 Moodboard participante 5.....	110
Figura 42 Mind Map participante 1.....	111
Figura 43 Mind Map participante 2.....	112
Figura 44 Mind Map participante 3.....	112
Figura 45 Mind Map participante 4.....	113
Figura 46 Mind Map participante 5.....	113
Figura 47 Croqui participante 1.....	114
Figura 48 Croqui participante 2.....	115
Figura 49 Croqui participante 3.....	115
Figura 50 Croqui participante 4.....	116
Figura 51 Croqui participante 5.....	116
Figura 52 Ficha Técnica participante 1.....	117
Figura 53 Ficha Técnica participante 2.....	118
Figura 54 Ficha Técnica participante 3.....	119
Figura 55 Ficha Técnica participante 4.....	120
Figura 56 Ficha Técnica participante 5.....	121
Figura 57 Fotografia do prato participante 1.....	122
Figura 58 Fotografia do prato participante 2.....	123
Figura 59 Fotografia do prato participante 3.....	124
Figura 60 Fotografia do prato participante 4.....	125
Figura 61 Fotografia do prato participante 5.....	126
Figura 62 Gráfico com os principais interesses dos participantes no decorrer do Laboratório.....	128
Figura 63 Gráfico com o que o Laboratório mais agregou na formação de cada participante.....	128
Figura 64 Esquema representativo dos conhecimentos prévios a este estudo para um gastrônomo.....	132
Figura 65 Esquema representativo dos conhecimentos prévios a este estudo para um gastrônomo.....	133
Figura 66 Esquema representativo das teorias para o alfabetismo visual.....	134
Figura 67 Esquema representativo da percepção pelos sentidos na degustação	135
Figura 68 Esquema representativo do processo de criação de pratos e menus..	137
Figura 69 Esquema representativo da metodologia para criação de pratos ou de menus degustação.....	138

Lista de Quadros

Quadro 1	Competências desenvolvidas por semestre letivo no Curso de Gastronomia da UFPel.....	20
Quadro 2	Disciplinas do Curso de Gastronomia da UFPel que abordam habilidades de criação.....	21
Quadro 3	Significado das cores: Associações materiais e afetivas.....	52
Quadro 4	Caracterização da disciplina optativa “Laboratório de Criação em Gastronomia”.....	141

**A comida pode ser expressiva
e, portanto, pode ser arte.**

Chef Grant Achatz

Sumário

Introdução: Aperitivo.....	13
1 Entrada.....	20
1.1 O Curso de Gastronomia da UFPel.....	20
1.2 Revisão bibliográfica dos temas correlatos à pesquisa.....	23
1.3 Áreas de atuação do Design na alimentação.....	32
2 Prato Principal.....	36
2.1 Os Fundamentos da Linguagem Visual.....	38
2.2 Multissensorialidade na criação e degustação de pratos.....	70
2.3 Criatividade e processos de criação na Gastronomia.....	78
3 Sobremesa.....	97
3.1 Pesquisa-ação: O Laboratório de Criação em Gastronomia.....	97
3.2 Os encontros e os processos criativos dos participantes.....	98
3.3 Relatos e reflexões acerca da experiência.....	126
Conclusão: Digestivo.....	132
Epílogo: Menu Degustação.....	141
Referências.....	147

Introdução: Aperitivo

A Gastronomia é uma área multidisciplinar, que pode estar vinculada a muitas outras áreas, e de cujas junções podem resultar investigações relevantes. Aqui nesta pesquisa, a intenção é contribuir com a conexão entre as áreas das Artes Visuais e do Design com a da Gastronomia. As Artes Visuais estão mais ligadas aos aspectos de criatividade e expressão de quem cria, e, o Design a funcionalidade dos objetos visuais e comunicação visual.

Através do que aqui se propõe, intenta-se ser um apoio para que estudantes em formação não mais se questionem se seus pratos estão bonitos e bem apresentados, mas sim, possam se munir de teorias e técnicas para aplicar em seus pratos e menus degustação (ou somente menus). Será desenvolvido um material que poderá ser fonte de consulta para que gastrônomos, chefs, cozinheiros, artistas, pesquisadores e/ou qualquer outra pessoa que queira criar pratos que aliem, além das Técnicas Culinárias, conhecimentos gastronômicos, aspectos de criatividade, estética e afeto.

Cozinhar exige do gastrônomo¹ em formação conhecimento sobre muitas coisas, que são prévios e necessários para que se possa seguir para o próximo passo – o que é proposto nesta pesquisa. Acreditamos ser essencial que o gastrônomo possua o conhecimento sensível sobre o tempo de cozimento dos ingredientes, conheça técnicas de corte, manipulação, preparo e conservação dos alimentos, tenha senso de percepção das ações e dos gestos que realiza no espaço da cozinha por meio do movimento corporal e dos utensílios enquanto cozinha, saiba escolher e decidir dentre diversos ingredientes com base na harmonização e combinação destes no prato e no menu como um todo, conheça sobre os alimentos sazonais e regionais que estão disponíveis na região onde atua, e, por fim, esteja por dentro das diversas tendências gastronômicas e culinárias dos mais variados lugares do mundo. Aqui nomearemos estes conhecimentos de Técnica Culinária, que conformam o primeiro pilar do processo de criação de pratos e menus.

Pressupomos ainda que não basta somente os conhecimentos gastronômicos de Técnicas Culinárias, é preciso memória afetiva, sensibilidade e teoria artística,

¹ Nesta pesquisa vamos utilizar o termo “gastrônomo” nos referindo aos estudantes de Gastronomia ou aos profissionais com diploma de formação superior em Gastronomia, mas há diversos debates quanto a este termo, podendo também encontrar menção ao termo “gastrólogo”, que se refere à mesma situação.

que dão forma a outros dois pilares do processo criativo em Gastronomia. Para isso, conhecimento sobre as formas, cores, texturas, sabores, aromas e temperaturas, todos estes elementos em articulação por meio dos alimentos e seus significados, são conhecimentos essenciais, além de ser necessário levar em consideração o papel dos sentidos na degustação, que contribuem fortemente para uma experiência multissensorial e marcante no comensal, já que a multissensorialidade, a harmonização de sabores e aromas e a estética andam lado a lado na criação e preparo de pratos. É proposto com este estudo que pensar nestes aspectos pode ser um auxílio para que os gastrônomos em formação possam desenvolver seus pratos com coesão e técnica.

Além do exposto, se faz necessário e essencial que o gastrônomo desenvolva um processo criativo, porém, é algo muito particular de cada um e geralmente ocorre de maneira automática. Isso costuma acontecer no *feeling* da cozinha, de forma muito intuitiva e inconsciente, que ocorre naturalmente enquanto se está marchando prato atrás de prato até acabar o expediente. Para desenvolver sua cozinha de maneira criativa e autoral, o gastrônomo é provocado a mergulhar em sua própria identidade, em suas inspirações e sentimentos e em experiências cotidianas. Isso configura o segundo pilar do processo de criação, muito particular e intuitivo, que chamamos aqui de Aspectos Subjetivos.

O uso do eu nesta pesquisa, ou seja, quando a escrita está redigida na primeira pessoa do singular, está sendo posto desta forma para o posicionamento do autor na pesquisa, quando diz respeito a alguma ação ou ideia própria, e o uso do nós, da primeira pessoa do plural, se refere a pensamentos em conjunto entre autor e orientadoras. Quero pontuar também que trabalhar com minhas duas orientadoras foi fundamental e necessário para a conformação da pesquisa. A orientadora Prof^a. Dra. Paula Lima é designer e ministra as disciplinas de Fotografia nos Cursos de Design Digital e Design Gráfico da Universidade Federal de Pelotas (UFPeI), e, a coorientadora Prof^a. Dra. Tatiane Gandra é gastrônoma e é a atual coordenadora do Curso de Gastronomia da UFPeI e coordenadora do Projeto “Tópicos em Gastronomia”, projeto em que a ação desta pesquisa foi vinculada.

Nós, especializando e orientadoras, vamos discutir aqui como se cria e o que é preciso saber para criar com técnica, sensibilidade e beleza. Esta pesquisa se volta aos aspectos visual e experiencial da criação e da degustação de pratos e menus. É importante pontuar isso, pois não voltaremos o nosso foco para a

utilização de alimentos como meios para produção de obras de arte, mas sim para a criação de pratos, que podem ser degustados e experienciados – podendo até mesmo parecer uma obra de arte para o comensal. Vamos explorar o estético² e estésico³, as duas dimensões que fazem parte do processo criador. Ambos os termos derivam da mesma raiz etimológica "*aisthesis*" em grego, que significa "sensação", em português. Perceber e dar importância para estes aspectos na criação de pratos faz com que, por meio do empratamento e da criação de menus degustação, se possa despertar experiências multissensoriais e afetivas no comensal.

A ideia desta pesquisa começou a surgir enquanto eu, Rangel, ainda cursava minha graduação em Gastronomia na UFPel, no segundo semestre de 2020, após uma palestra em uma disciplina na qual atuei como monitor, e após muitas observações enquanto pensava meus pratos nas provas práticas, pude cursar a disciplina de Fotografia ofertada ao curso de Design Gráfico, ministrada pela minha atual orientadora, Paula, por meio de matrícula especial, já que estávamos em formato *online* e sem aulas práticas na cozinha e em laboratórios por conta da Pandemia de Covid-19.

Percebi, a partir destas experiências, que o processo de compor pratos ia além do sabor e harmonização, levava em conta cores e texturas para atingir uma boa estética, precisava contar uma história, despertar sentimentos e/ou provocar nostalgia em quem os prova. Ainda, era necessário ser criativo e saber organizar o empratamento de uma forma agradável e que fizesse sentido para o comensal. Foi possível tirar algumas conclusões: pensar e empregar questões estéticas e aguçar a multissensorialidade nas criações de um prato conferia trabalho, precisava de tempo. Por conta disso, tais questões acabavam por (muitas vezes) nem sendo aplicadas no dia a dia das aulas da graduação, e, muitas vezes, de uma cozinha profissional, sendo este um problema corriqueiro nestes espaços e atividades.

Ao entrar para o Curso de Especialização em Artes da UFPel, no primeiro semestre de 2023, pretendi me debruçar sobre esta carência observada no currículo

² Estético: o termo está ligado ao que é sensível ou que se relaciona a sensibilidade e a dimensão da beleza nas manifestações artísticas, na natureza, no design ou em outras experiências sensoriais. Abrange teorias e os conceitos de harmonia, equilíbrio, contraste, ritmo e proporção para despertar admiração e prazer estético no observador.

³ Estésico: significa a capacidade sensível de perceber, organizar, apreciar, sentir e vivenciar os estímulos que alcançam o corpo por meio dos sentidos, e envolve a conexão entre os sentidos e as emoções. Está relacionado à experiência individual e subjetiva da arte, onde o observador se conecta com a obra, a aprecia de forma emocional, sensível e prazerosa.

do Curso de Gastronomia e pensar a ideia da pesquisa desta Monografia. Começo então a pensar, junto de minhas orientadoras, no desenvolvimento de uma metodologia que tenha por base os Fundamentos da Linguagem Visual que possa auxiliar na criação e composição de pratos atrativos, que despertem os sentidos e que possam contar uma narrativa a partir de referências artísticas escolhidas por quem os prepara.

O problema que norteia este estudo pretende descobrir como estudantes de Gastronomia, futuros gastrônomos, podem fazer pratos compositivamente mais atraentes e que despertam e aguçam todos os sentidos? Para isso, trazemos a hipótese de que para compor estes pratos poderão ser considerados e aplicados os Fundamentos da Linguagem Visual (cor, textura, composição, movimento, dentre outros), além de utilizar Técnicas Culinárias próprias da Gastronomia, levar em consideração a multissensorialidade na degustação e as experiências e inspirações pessoais de cada gastrônomo para criar.

Utilizar os Fundamentos da Linguagem Visual faz parte do processo e parte da resposta deste estudo, já que a metodologia proposta – para que os gastrônomos apliquem e para que se possa verificar tal hipótese – se dá por meio da apropriação e dos Fundamentos da Linguagem Visual. Esses, costumam ser aplicados nas Artes Visuais e no Design, e aqui, são transpostos à Gastronomia, para que se possa compor pratos e realizar o empratamento. Além disso, compreender a utilização da multissensorialidade na experiência com o prato e o estudo e análise de técnicas e processos criativos de chefs podem ser aspectos que auxiliam no processo criativo em Gastronomia.

O objetivo geral da pesquisa consiste em mostrar quais Fundamentos da Linguagem Visual podem ser utilizados como princípios norteadores na composição de pratos na sala de aula de um Curso de Gastronomia. Para isso, pretende-se, especificamente, identificar carências no Projeto Pedagógico do Curso de Gastronomia da UFPel; indicar uma base de referências artísticas e gastronômicas possíveis de serem usadas para a criação de pratos; especificar em que área das Artes Visuais ou do Design esta pesquisa se insere; estudar os Fundamentos da Linguagem Visual das Artes Visuais e do Design e transpor esses conhecimentos para a Gastronomia; aplicar a proposta de ação didático-pedagógica da pesquisa com gastrônomos e verificar se agregou conhecimento à formação dos participantes;

para, finalmente, reestruturar o projeto piloto e indicar uma metodologia de criação em Gastronomia para uma disciplina optativa.

Como comentado anteriormente, existe uma carência nos estudos teóricos a respeito da conexão arte-gastronomia: quem se interessa pelas duas áreas e quer aplicar conhecimentos técnicos e teóricos das Artes Visuais ou do Design na Gastronomia acaba por ter muita dificuldade, com isso, a produção dentro da cozinha profissional e na sala de aula atrasa por conta do tempo gasto em um processo criativo que (por vezes) não é tão eficaz. A pesquisa justifica-se, então, na criação de uma proposta metodológica para este fim, se utilizando dos Fundamentos da Linguagem Visual para criar pratos e auxiliar no preenchimento da brecha teórico-prática. Para além do processo metodológico, esta Monografia visa oferecer um acervo bibliográfico inicial para quem tem interesse nesta temática, além de ser fonte de consulta para compreender melhor esta conexão, sejam estas pessoas gastrônomas, chefs, cozinheiras, artistas ou pesquisadoras.

Este é um estudo de abordagem qualitativa que se utiliza de uma abordagem de pesquisa ativa, denominada de pesquisa-ação, para que fosse possível realizar a pesquisa bibliográfica e aprimorar os debates teóricos realizados aqui. Para João da Fonseca (2002) a pesquisa-ação pressupõe uma participação planejada do pesquisador na situação problemática a ser investigada e, “a reflexão sobre a prática implica em modificações no conhecimento do pesquisador” (p. 35). Para que a pesquisa-ação ocorra, Michel Thiollent (1998) propõe que é necessário um planejamento próprio, objetivando construir e disseminar o conhecimento entre o grupo pesquisado. Ele ainda comenta que toda pesquisa-ação é de tipo participativo, em que “a participação das pessoas implicadas nos problemas investigados é absolutamente necessária” (Thiollent, 1998, p. 15).

Por fim, Antonio Chizzotti (2014) compreende que as modalidades de pesquisa ativa, como a pesquisa-ação, necessitam do “uso de técnicas e recursos que favoreçam o desenvolvimento consequente da ação que objetiva superar o problema enfrentado [para que seja possível] auxiliar a promoção de algum tipo de mudança desejada” (p. 77). Para isso, ele acrescenta que é necessário

[...] analisar as condições existentes, organizar processos, propor ações que tornem viáveis uma ação consequente e eficaz e, finalmente, avaliar de modo realista os resultados dos esforços feitos no sentido de solucionar as situações problemáticas e garantir a mudança possível (Chizzotti, 2014, p. 78).

Os métodos utilizados se deram por meio de seis etapas principais: 1. foi realizada uma análise da trajetória do pesquisador, enquanto ainda era graduando em Gastronomia, mapeando potencialidades e carências na sua formação como gastrônomo; 2. fizemos uma análise do Projeto Pedagógico do Curso de Gastronomia da UFPel, identificando disciplinas que podem colaborar com o estudo e lacunas na formação; 3. posteriormente, foi aplicado o Laboratório de Criação no Curso de Gastronomia da UFPel, e depois foram analisados os formulários respondidos pelos participantes, relatados ao final da pesquisa; 4. buscamos revisar literaturas existentes nos temas correlatos ao estudo, resumindo estas pesquisas e elencando quais podem contribuir com o estudo com suas teorias ou lacunas existentes nestas; 5. a parte central da pesquisa se deu por meio de uma busca de teorias próprias das áreas das Artes Visuais e do Design, fichando e transpondo estes conhecimentos para a área da Gastronomia; 6. finalmente, foi realizada uma análise de processos criativos de alguns chefs, que podem contribuir para aprimorar uma segunda versão do projeto piloto e uma sequência deste estudo.

Cada capítulo deste estudo recebe um título que está ligado aos passos de um Menu Degustação, ambientando o leitor nesta conexão entre Gastronomia e Arte. A pesquisa está dividida em três capítulos, além da introdução, conclusão e epílogo.

Iniciamos esta pesquisa com um Aperitivo para aguçar a curiosidade de quem lê. Esta introdução apresenta o que você encontra em cada capítulo da pesquisa e prepara seu estômago para receber páginas recheadas de histórias, sentimentos e sabores.

No primeiro capítulo desta Monografia apresentamos brevemente o Curso de Gastronomia da UFPel, seus objetivos e as disciplinas que abordam temas relevantes à esta pesquisa. Depois, trazemos algumas pesquisas gestadas nas áreas correlatas à esta pesquisa – Artes Visuais, Design e Gastronomia – para evidenciar carências em estudos que merecem atenção, e algumas delas agregam com o embasamento teórico da pesquisa. Por fim, trazemos as áreas de atuação do Design na alimentação, identificando em qual área esta pesquisa melhor se enquadra.

No segundo capítulo serão abordados os Fundamentos da Linguagem Visual das Artes Visuais e do Design, conhecimentos que foram essenciais para o aprimoramento da ação da pesquisa, o Laboratório de Criação. Após, vamos tratar

sobre a importância dos sentidos e da multissensorialidade no momento da refeição, contribuindo para uma experiência estética no comensal. Para finalizar, trazemos os conceitos de criatividade e *Design Thinking* e apresentamos algumas metodologias e/ou processos de criação utilizados por alguns chefs em seus restaurantes.

O terceiro e último capítulo do estudo volta-se unicamente à pesquisa-ação do estudo: o Laboratório de Criação em Gastronomia, que foi uma ação prática didático-pedagógica de cunho experimental. Em um primeiro momento vamos contar como se deu sua formulação e criação. Na sequência, apresentaremos sua estrutura organizacional, a qual foi apresentada aos participantes, e as entregas realizadas por eles em cada um dos encontros. Finalmente, trazemos os relatos dos participantes por meio de suas respostas nos formulários, para que seja possível refletir acerca do Laboratório, identificando erros e acertos, potencialidades e carências percebidos no projeto piloto, e apontando caminhos para uma disciplina de Arte aplicada à Gastronomia para o Curso de Gastronomia da UFPel.

Na conclusão buscamos relembrar os aspectos principais identificados em cada capítulo, comentando sobre as transposições de teorias das Artes Visuais e do Design realizadas ao longo da pesquisa. Ainda, é identificado ao longo do estudo quatro pilares essenciais para a criação de pratos e menus, os quais são trazidos para responder o problema da pesquisa, refletindo sobre cada um deles por meio de esquemas visuais que os ilustram. Apontamos também alguns temas que podem servir para possíveis pesquisas realizadas com base nestas temáticas.

Para finalizar esta Monografia, o epílogo cumpre o proposto nesta pesquisa: vamos sugerir uma estrutura aperfeiçoada do Laboratório de Criação em Gastronomia, levando em conta o retorno dos participantes desta ação. A nova estrutura está no formato de Caracterização da disciplina e apresenta o Plano de Aulas da disciplina optativa a ser ofertada aos discentes do Curso de Gastronomia da UFPel (e alunos de outros cursos interessados na temática).

1 Entrada

Neste breve capítulo pretende-se contextualizar o Curso de Gastronomia e sua relação com este estudo, apresentando seus objetivos e parte de sua grade curricular. Apresentaremos uma breve revisão bibliográfica dos temas correlatos a este estudo por meio de uma revisão de literaturas existentes, pincelando por vários temas que podem contribuir com o estudo. Por fim, apresentamos a atuação do Design na alimentação, identificando em que área esta pesquisa é melhor inserida.

1.1 O Curso de Gastronomia da UFPel

O Curso Superior de Tecnologia em Gastronomia da UFPel foi inaugurado no ano de 2010 e desde então oferta anualmente 44 vagas no segundo semestre letivo. Ele é vinculado à Faculdade de Nutrição e se situa no eixo de Hospitalidade e Lazer. Possui 5 semestres de duração e é um curso Integral. Conta com uma estrutura curricular composta de Formação Obrigatória (1.788h ou 83,4%), Formação Livre (153h ou 7,13%) e Formação Complementar (204h ou 9,47%), perfazendo uma carga horária mínima de 2.145h para obtenção do título de Tecnólogo em Gastronomia (também chamados de Gastrônomos ou Gastrólogos) (Projeto, 2011).

A Formação Específica é composta de disciplinas teóricas, laboratoriais e práticas e de um estágio obrigatório, e o perfil curricular está dividido em um tripé de formação: 1. Eixo de Administração; 2. Eixo de Técnica Culinária; e 3. Eixo de Conhecimentos técnico-científicos e artístico-culturais (também possui disciplinas que estão articuladas entre dois ou três eixos) (Projeto, 2011). Segundo o Projeto Pedagógico do Curso (PPC), que está em vigência desde 2011, as disciplinas ofertadas regularmente visam o desenvolvimento de competências e habilidades necessárias para sua formação, e estão descritas no quadro abaixo (Quadro 1):

Quadro 1 - Competências desenvolvidas por semestre letivo no Curso de Gastronomia da UFPel

Competências e Habilidades desenvolvidas	Eixo	Semestre
Avaliar, criar e supervisionar produtos e serviços alimentícios, aplicando as técnicas culinárias, as boas práticas de higiene e manipulação de alimentos, as normas de segurança no trabalho, com base nas tradições culinárias e serviços clássicos e contemporâneos.	1, 2 e 3	1º ao 5º
Elaborar cardápios alinhados com a proposta do serviço, considerando tendências, sustentabilidade e buscando novas soluções e ideias para melhoria dos processos.	1, 2 e 3	2º ao 5º

Conhecer, classificar e utilizar alimentos, especiarias e bebidas.	3	1º ao 5º
Harmonizar alimentos e bebidas.	1, 2 e 3	3º ao 5º
Implantar e administrar sistema de estoque, definir política de compras, selecionar fornecedores dentro de critérios técnicos, econômicos e sanitários.	1	3º ao 5º
Contribuir para desenvolvimento de estratégias de marketing.	1	3º ao 5º
Adotar e Implantar política de gestão de pessoas, desenvolvendo e treinando profissionais para execução do trabalho.	1, 2 e 3	3º ao 5º
Efetuar gestão financeira da empresa, identificando riscos e oportunidades, projetando cenários, definindo metas e administrando fluxo de caixa.	1	3º ao 5º

Fonte: Projeto, 2011, p. 14-19.

Das 8 habilidades que são mencionadas no PPC de Gastronomia, não há menção direta para habilidades voltadas ao desenvolvimento de pensamento e processos criativos. A 2ª, 3ª, 4ª e 6ª habilidades mencionadas acabam fazendo parte do processo de planejamento, criação e elaboração de pratos, mas estão mais voltadas para a Prática Culinária e a Administração de um estabelecimento. Este foi o primeiro momento que nos permitiu perceber a lacuna existente quanto à criação e empratamento no Curso (Projeto, 2011).

O segundo momento de percepção desta lacuna vem à tona quando investigamos especificamente as disciplinas obrigatórias ofertadas em cada semestre. Estamos mencionando neste trabalho (Quadro 2) apenas aquelas que, de alguma maneira, colaboram com o processo de pensar e criar pratos:

Quadro 2 - Disciplinas do Curso de Gastronomia da UFPel que abordam habilidades de criação

Disciplina	Semestre	Objetivo Geral
Planejamento e engenharia de cardápios	2º	Capacitar para na elaboração de cardápios de acordo com os princípios da nutrição, técnicas dietéticas, e nos princípios da engenharia de cardápios.
Serviços de salão, atendimento e eventos	4º	Identificar a estrutura dos diversos serviços de sala e bar e caracterizar a importância do bom atendimento ao cliente.
Cozinha contemporânea	5º	Estudar os principais grupos de alimentos e pratos da culinária contemporânea, encontrados em cada região, associado ao estudo de comportamentos alimentares que influenciam a gastronomia, tornando-a rica em complexidade e requinte, estimulando os diferentes órgãos do sentido.
Desenvolvimento de produtos e food design	5º	Capacitar para o desenvolvimento de produtos alimentícios, identificando necessidades e desejos do mercado consumidor, vinculados à gastronomia e a ética.
Análise sensorial	5º	Identificar características sensoriais dos alimentos, métodos clássicos e técnicas experimentais em análise sensorial.

Fonte: Projeto, 2011, p. 27-84.

As disciplinas acima auxiliam no processo de compreensão dos conceitos de memória afetiva e sensorialidade, no planejamento de cardápios, no

desenvolvimento de estratégias de marketing e na compreensão da estrutura dos serviços de um estabelecimento alimentício, e ajudam a desenvolver a Técnica Culinária e os Múltiplos Sentidos na criação.

Todos estes conhecimentos são necessários e importantes para o planejamento e execução de pratos de um menu. Entretanto, podemos perceber que nenhuma das disciplinas obrigatórias do Curso têm o objetivo principal de desenvolver habilidades de pensamento criativo, de conhecimento da linguagem visual e de composição que visam a criação e o empratamento. Estes conhecimentos são caros à Gastronomia, precisam ser desenvolvidos enquanto o gastrônomo ainda está em processo de formação, já que as disciplinas de caráter prático exigem do graduando que ele pense em pratos coesos, criativos e saborosos durante as avaliações.

No decorrer do Curso de Gastronomia senti uma enorme dificuldade em criar pratos a partir de um tema, uma referência ou uma ideia específica, situações que aconteciam algumas vezes em um semestre regular. Precisava unir muitas coisas, vinculadas a conhecimentos prévios em teoria de cor, texturas, composição, dentre outros. Nas raras vezes em que eram mencionados durante as aulas, eram abordados de forma muito resumida. Os professores precisavam separar um período de suas curtas aulas para narrar algumas de suas vivências pessoais e, com isso, nos passar algumas dicas pontuais sobre estes conhecimentos, apenas o que vinha a ser necessário para aquele momento durante sua disciplina.

Desde o início de minha graduação, no segundo semestre de 2018, penso em meus processos de criação levando em conta acontecimentos e memórias pessoais. O *start* para observar a visualidade no empratamento surgiu quando atuei como monitor na disciplina de Planejamento e Engenharia de Cardápios, orientado pela professora Cassandra Dalle Mulle Santos, em tempos pandêmicos e de forma remota, no segundo semestre de 2020. Nela, auxiliei na organização de uma palestra que tratava sobre esta temática.

Após cursar a disciplina de Fotografia no final de 2021, comecei a fazer alguns cursos e *workshops online* de *food styling*, empratamento e fotografia para gastronomia. Nos dois semestres seguintes, com a oferta de disciplinas híbridas (presencial e *online*) durante 2022, pude cursar mais duas disciplinas de maneira optativa voltadas à Fotografia, chamadas de Laboratório de Fotografia I e Laboratório de Fotografia II, ofertadas ao curso de Artes Visuais. Com estes

conhecimentos, comecei a traçar estratégias próprias para aplicar em minhas últimas provas práticas da graduação.

Percebi que o que aprendi foi eficaz. Traçar estratégias e exercitar o pensamento criativo era algo que fazia sentido e que, ter estes conhecimentos organizados e baseados em teorias do campo das Artes Visuais e do Design, motivados e baseados em experiências e inspirações individuais, poderiam auxiliar outros estudantes de Gastronomia. Para isso, era preciso produzir um acervo agrupando estes conhecimentos, estudá-los, e encontrar uma forma eficaz para sua transmissão. Pensando nisso, então, iniciei o Curso de Especialização em Artes no início de 2023, com o objetivo de desenvolver uma metodologia de criação para Gastronomia por meio desta pesquisa, com o auxílio de minha orientadora Paula, Designer Gráfica, e minha co-orientadora Tatiane, Gastrônoma.

1.2 Revisão bibliográfica dos temas correlatos à pesquisa

Os pesquisadores que encontramos ao buscar por palavras-chave de forma combinada entre suas mais variadas possibilidades (arte; gastronomia; comida; história; multissensorialidade; empratamento; fotografia) nos buscadores *Scielo* e *Google Scholar* e em repositórios institucionais de universidades, resultaram em pesquisas recentes entre os anos de 2010 e 2023, nos mais diversos âmbitos do conhecimento, mas que, de certa forma, se relacionam com este estudo. Este recorte temporal se dá pelo fato de que estas pesquisas trazem temas já relevantes para este estudo. Tratam sobre a historicidade da conexão arte-comida, por exemplo, portanto, não abordaremos estas temáticas como foco deste estudo.

Nesta revisão de literatura abordaremos inicialmente a mais recente publicação encontrada sobre os temas correlatos à esta pesquisa; se trata de um livro físico que traz vivências de chefs e artistas que produzem trabalhos nestas áreas. Posteriormente, apresentaremos outras visões que também tratam destes temas nas mais diversas áreas de conhecimento, e, finalizaremos este tópico com dois trabalhos da mesma autora, que tiveram por foco analisar processos criativos de chefs de cozinha.

O livro *Arte à Mesa: Diálogos entre Arte e Comida na América Latina (2023)*, organizado por Fernando Ticoulat e João Paulo Lopes, apresenta a trajetória de oito artistas e seis chefs do continente latino-americano que articulam fazeres, saberes

artísticos e culinários em seus trabalhos. Gestada no campo das Artes Visuais, esta obra nos chama muita atenção, pois, diferente das demais publicações que compõem esta revisão de literatura, ela oferece as duas perspectivas: a dos chefs e a dos artistas. Yasmin Abdalla (2024), uma das editoras do projeto, comenta (em uma série de questionamentos enviados por e-mail) sobre como a equipe percebia o diálogo e aproximação construídos entre artistas que trabalham com temáticas da alimentação e chefs que se utilizam da arte para seus preparos, fazendo com que não existissem barreiras entre ateliê e cozinha durante a obra:

Para nós, as fortes intersecções entre os fazeres artísticos e culinários são muitas: a criatividade apurada, a cuidadosa escolha de ingredientes e materiais, a técnica refinada, a incorporação de saberes tradicionais, a articulação de comunidades – como é possível ver no trabalho dos artistas e chefes presentes no livro (Abdalla, 2024).

Os organizadores também assinam uma carta que antecede os capítulos, e, parte dela está no trecho abaixo, onde podemos entender melhor sobre a compreensão deles ao realizar a conexão entre as áreas:

Historicamente, o ato de cozinhar permitiu que nosso corpo absorvesse melhor os nutrientes presentes na comida, favorecendo a evolução da nossa espécie até aqui: seres pensantes que sabem que pensam, capazes de criar sistemas simbólicos, cuja representação pode variar de uma obra de arte a um prato de comida. Essa habilidade nos leva além da vida material e é justamente o que nos diferencia dos outros seres vivos. Comida e arte, aparentemente distantes, compõem o substrato para a construção do que conhecemos como cultura (Ticoulat; Lopes, 2023, p. 6).

Logo nas primeiras páginas somos apresentados ao chef Alex Atala, um dos chefs brasileiros mais conhecidos internacionalmente. Ele comenta que “precisamos entender, assimilar e valorizar as sabedorias ancestrais e nossa sociobiodiversidade. Não só o que a natureza nos oferece, mas o que os movimentos culturais, migratórios ou sociais nos trazem e nos revelam por meio do sabor” (Ticoulat; Lopes, 2023, p. 30). O chef ainda fala sobre como entende a arte a partir da gastronomia, e, que na sua cozinha, preza pelo protagonismo de um único ingrediente no prato:

A cozinha não é só tátil e gustativa, ela é emocionante. Se algo te emociona, é também arte. Se é arte, transcende, te leva a algum lugar, te tira do corpo presente e da atividade primária que é comer. [...] Passei a dar protagonismo a um único ingrediente em cada receita e torná-las o mais simples possível. Isso é muito difícil. Gastronomia é colocar uma receita, um ingrediente no seu melhor momento (Ticoulat; Lopes, 2023, p. 34).

Um pouco mais adiante a artista Martina Miño Perez exprime seu entendimento do conceito de degustação, fala que isso envolve a interação de todos os sentidos, criando uma imersão por meio de uma metodologia artística:

Degustar [...] é uma experiência conjunta de aroma, sabor, temperatura, textura e aparência, às vezes, de som também. [...] Todos os agentes implicados, desde a língua até os ouvidos, enviam informações ao cérebro, que ativa memórias sinestésicas. [...] A produção da artista e pesquisadora equatoriana questiona essa premissa e empenha-se em criar imersões e encarnações que posicionam as ações de comer, cheirar, tocar, engolir e digerir como metodologia artística (Ticoulat; Lopes, 2023, p. 66).

Há outras perspectivas que divergem em alguns aspectos dos apresentados anteriormente, como o caso da cozinheira, artista e economista Leonor Espinosa. Para ela, a arte contemporânea é uma arte que, de alguma forma, precisa se sustentar a partir dos campos político, social e econômico. Seu trabalho se volta a fazer contribuições com comunidades deprimidas por meio da gastronomia. Ela comenta que produz arte para além da estética, alicerçando seu trabalho em uma razão de ser, trabalhando com conhecimentos da cozinha ancestral, crioula, camponesa, rural e ecossistêmica (Ticoulat; Lopes, 2023).

Espinosa pratica a etnobotânica: conhece os usos e costumes das espécies do território e do que a terra produz, incorporando em sua cozinha as memórias dolorosas e felizes das comunidades. Sua construção como cozinheira se deu vivendo nos territórios, nas mesmas condições que as comunidades vivem, e isso a permitiu conhecer histórias que acabam por resultar no desenvolvimento de suas receitas. Por meio da comida, narra essas diferentes histórias da Colômbia, de regiões invisíveis, em uma cozinha que se sustenta com responsabilidade social (Ticoulat; Lopes, 2023).

O último participante desta obra que pode colaborar com essa discussão é Virgilio Martínez Véliz, chef do Central, em Lima. Ele contribuiu para uma mudança no eixo gastronômico no Peru, que migrou da adoração às cozinhas europeias a um orgulho do que é nacional, com sua culinária contemporânea, única, diversa e multidisciplinar.

Para expressar a diversidade do Peru e seus ecossistemas, Virgilio cria pratos multidisciplinares e explora texturas e sabores, distanciando-se de uma cozinha minimalista e plana. O chef procura conhecimento nas populações originárias para fundamentar seu trabalho. A Mater (é o) centro nervoso dos restaurantes [...] é um laboratório de pesquisa e interpretação interdisciplinar, no qual convivem biólogos, agrônomos, neurocientistas, linguistas e cozinheiros [...]. O resultado desse trabalho nutre grande parte do que é expresso no Central (Ticoulat; Lopes, 2023, p. 180).

A arte está em muitos âmbitos do Central, seu restaurante. A arte que eles praticam lá traz sabores e texturas da natureza, para que isso possa mexer com a pessoa, gerando um estado totalmente diferente. “Não é algo que apenas emociona

ou surpreende. Buscamos gerar uma mudança, uma emoção inédita. Não é fácil, mas dá para fazer” (Ticoulat; Lopes, 2023, p. 184). No laboratório Mater e no restaurante Central eles prezam por uma cozinha natural, toda feita com ingredientes encontrados no território peruano, sem utilizar produtos industrializados, corantes, espessantes e outros ingredientes artificiais. Isso é algo que chama muita atenção e que tem grande potencial de ser explorado em criações de pratos artísticos.

Quando optamos por uma cozinha que está concentrada no produto regional, naquele determinado lugar e ecossistema, não faria sentido colocar um espessante, um estabilizador químico importado, que faz mágica, fornece espumas e texturas fofas. Nossa ideia é ser superlocal, não usamos produtos artificiais, por isso temos de ser muito inventivos e técnicos para alcançar os resultados que procuramos. Buscamos soberania alimentar e liberdade da indústria, o que nos leva a outros caminhos que podem nos exigir mais tempo (Ticoulat; Lopes, 2023, p. 186).

Os quatro participantes destacados desta obra – Alex Atala, Martina Miño Perez, Leonor Espinosa e Virgilio Martínez Véliz – nos apresentam parte do que está sendo feito e debatido a respeito de arte e comida no nosso território latino-americano. Os modos dos artistas e chefs apresentados articularem arte e comida em seus trabalhos dão uma ideia de como se pode criar e de como isso pode ser abordado na disciplina optativa que vamos propor.

Diversos outros pesquisadores se dedicaram a estudos que interseccionam arte e comida. Suas pesquisas se voltam desde as cozinhas e restaurantes como um todo, até programas na mídia e salas de aula. Apresentaremos a seguir, de forma breve, cada uma destas pesquisas e os principais resultados encontrados nelas.

Viviany Chaves e Alexandro Dantas, ambos doutores em Ciências Sociais, em seu artigo (2020), voltaram seus olhares aos *reality* shows de gastronomia, que ganharam muito destaque na televisão nos últimos anos. Segundo eles, a cozinha migra dos espaços convencionais que ela ocupava (as casas das pessoas e os restaurantes) para os espetáculos televisivos. Esse movimento deu visibilidade a essa profissão que era pouco vista e debatida (a de cozinheiro, chef ou gastrônomo) tornando visível o trabalho de quem se dedica à arte gastronômica. Em contrapartida, acabou por construir um ideal de cozinha por meio da imagem *gourmetizada*, marcando um lugar de distinção das classes sociais, sobre quem pode ou não ter acesso a aquele local. Entretanto, isso também acabou motivando os consumidores que desejam não somente cozinhar, mas também consumir

comida em forma de espetáculo. Segundo os autores, esse fenômeno da cozinha midiaticizada motiva os espectadores a aderirem esse tipo de programa para suas vidas, a refletir sobre o processo de cozinhar para si e para os outros. Para que desta forma, tomem decisões sobre o comer e o cozinhar de maneira mais ampla, tendo consciência dos significados envolvidos no preparo e consumo de alimentos. Isso acaba por influenciar também os gastrônomos em formação, que maratonam esses *realitys* para obter inspiração para suas criações.

Ainda tratando sobre este aspecto visual da Gastronomia, encontramos a dissertação de Pércia Helena Sabbag (2014) no seu Mestrado em Comunicação, que observou as estratégias utilizadas em composições fotográficas em imagens de alimentos e como estas fotografias podem transmitir sensações táteis, olfativas ou de sabor. Ela analisou o mercado fotográfico de *Food Styling* de algumas imagens de revistas, por meio de parâmetros como movimento, escala, percurso do olhar, cores, textura, ritmo e volume. Sua conclusão aponta que o uso destas técnicas influencia no aspecto da imagem e podem ampliar os valores e atributos dela, extrapolando os aspectos visuais. Ela contribui com nossa pesquisa tanto no aspecto estésico, quanto estético.

Uma conexão entre arte, sinestesia⁴ e comida foi traçada por Lara Guarreschi (2019), que elaborou seu TCC em Artes Visuais na Universidade Estadual Paulista. Sua pesquisa originou-se da observação crescente de artistas e exposições contemporâneas que utilizam comida, restaurantes e cozinhas em suas produções. Objetivou realizar um estudo teórico voltado a estas áreas, buscando relações entre arte, comida e gastronomia em diversas pesquisas já realizadas por gastrônomos, artistas e pesquisadores em alimentação, observando que relações entre arte e comida sempre estiveram presentes desde o início da história da arte até a contemporaneidade. Por conta disso, não abordamos aqui a história da conexão entre arte e comida, já que está presente no trabalho da autora.

Além disso, Guarreschi (2019) também utilizou um estudo de caso por meio de uma exposição. A aplicação de sua pesquisa se dá na educação, no meio comercial e na academia. Fica evidente na sua pesquisa o potencial que a comida

⁴ Nesta pesquisa estamos nos referindo a experiências que estimulam vários sentidos por meio da degustação, sendo assim nostálgicas e remetendo a memórias, como multissensorial ou estésico. Usaremos estes termos para não sermos confundidos com a sinestesia, cujo termo se refere a uma condição neurológica rara, cujas poucas pessoas possuem, que causa a fusão involuntária de sentidos, incluindo experiências com comida e permite associar informações a sensações sensoriais, como por exemplo ouvir uma música e ver cores ou sentir gostos sem estar provando nada.

tem de estimular os sentidos e proporcionar uma experiência sinestésica, e foi possível perceber que a interdisciplinaridade entre arte e comida tem grande importância para as Artes Visuais. Ela pretendeu despertar novas experiências para o olhar da relação entre arte e comida e conectar todos os eixos propostos pela temática abordada, assim como nosso estudo se propõe.

O TCC de Eduardo Freitas (2021), elaborado no curso de Gastronomia da Universidade Federal do Ceará, buscou por meio de uma pesquisa em arte e gastronomia, analisar relações estabelecidas entre o comer, a arte contemporânea e a performance. Por meio disso, discutiu sobre como os alimentos vêm sendo trabalhados nas experiências artísticas, por meio da análise de duas obras performáticas. Para ele:

A boca, assim, afirma-se enquanto lugar de elaboração de conhecimento. As papilas gustativas ativadas na catálise e o clímax sensorial do êxtase destacam o conhecer pelo paladar. Nesse sentido, ao reorganizar a percepção do processo gustativo, o comensal/público, provavelmente, também dedicará mais tempo à fruição, exercitando construir/elaborar relações entre os signos criados no encontro entre a arte e a comida (Freitas, 2021, p. 24).

Ao analisar as duas performances, percebeu que as relações entre arte e comida acontecem de forma diferente em cada processo criativo, e concluiu que é necessário seguir mapeando estas experimentações, para compreender a relações entre os saberes e as relações existentes entre comida e arte (Freitas, 2021). Nossa pesquisa pode ganhar uma sequência muito proveitosa se levados em consideração os aspectos analisados por Freitas (2021).

Sobre a organização dos elementos no prato, partindo para uma perspectiva na área do Design, as autoras Andrie Kreusch e Caroline de Oliveira (2017) analisaram aspectos interdisciplinares deste com a Gastronomia, por meio de um diagnóstico da situação acadêmica dos cursos de graduação e pós-graduação que abordam o Design na formação de gastrônomos. Sua pesquisa mostra que o Design pode colaborar com a Gastronomia por meio da transferência de suas bases teóricas, e que a Gastronomia pode oferecer ao Design novas técnicas e objetos de estudo e desenvolvimento. Por conta disso, em diversos momentos da nossa pesquisa, trazemos algumas conceituações e metodologias do Design para agregar com o estudo.

Acreditamos que não basta utilizar as técnicas e bases teóricas das Artes Visuais e do Design, é preciso estimular a criatividade e saber criar. Suzana Parreira

é doutora em Design da Comunicação e se dedicou a esta temática. No seu artigo (Parreira, 2016) buscou identificar qual o papel da criatividade nos processos de criação do chef Ferran Adrià, proprietário do restaurante estrelado El Bulli, na Espanha. Nos seus processos de criação, o chef pensa nos momentos iniciais, desde a criação de pratos, até o planejamento da experiência. Os processos de preparação de alimentos e o Design acabam tendo muito em comum. Os projetos de pratos exercidos pelo chef e os projetos de design exercidos pelo designer acabam se confundindo no momento da preparação, sendo possível traçar um paralelo entre os passos sequenciais do processo criativo de cada um. As relações estabelecidas entre tecnologia, ciência e arte na cozinha deste chef fornecem um meio formal para contextualizar este trabalho, já que cada prato de seu restaurante está ligado a estes pilares e às emoções.

Segundo a Parreira (2016), a criatividade é o meio que o chef utiliza para unificar as quatro esferas (tecnologia, ciência, arte e emoções) que convergem para um resultado concreto (os pratos), e, portanto, é isso que ela assemelha ao processo de criação do Design. Traremos mais adiante o processo criativo deste chef.

A última pesquisa sobre o Design que vamos enfatizar aqui é o artigo de Katarzyna Bortnowska e Patrícia Freire (2023), que objetivou analisar o processo criativo no design de empratamentos na gastronomia. Elas identificaram que a maioria dos estudantes conseguem ter uma noção do processo criativo se baseando em chefs, e que os chefs entrevistados acreditam que o empratamento deve ser harmônico em termos de estética, composição dos alimentos, estímulos sensoriais e escolha da louça. Registraram ainda na sua escrita que há uma carência nos estudos científicos a respeito do processo criativo na gastronomia. E ainda, que esse campo deve ser mais explorado, corroborando com que estamos nos propondo a realizar.

Sandra Oliveira, que é Doutora em Comunicação e Semiótica, aponta em seu estudo (Oliveira, 2010) que há uma busca por apresentar alguns aspectos de seu livro que trata a respeito da adoção de alimentos como materiais para uso em sala de aula, dando especial atenção para os sentidos e a experiência multissensorial que eles propiciam. Ela comenta que essa é uma prática muito utilizada na contemporaneidade e reconhece o potencial dessa linguagem e sua ligação com os sentidos no momento do preparo e experiência com o prato, perpassando sobre a

importância de cada um deles para a relação entre arte e comida, falaremos sobre isso mais adiante.

Pesquisando mais a fundo sobre estas conexões entre arte, comida e processo criativo em gastronomia, encontramos os estudos de Tatiana Lunardelli, que faz parte da banca desta pesquisa. Ela é historiadora, especialista em História da Arte, Mestra em Artes Visuais e Doutora em Comunicação e Semiótica.

Sua dissertação (Lunardelli, 2012) se funda no trabalho rotineiro de famosos chefs brasileiros, e, em como eles desenvolvem sua linguagem criativa, por meio de ingredientes, apresentação de pratos e ambientação. Ela considerou a percepção de cores, formas, texturas, cheiros e temperaturas (que estamos chamando nesta pesquisa de Fundamentos da Linguagem Visual e abordaremos no tópico seguinte) aliados à memória como fatores fundamentais para atingir a estética do gosto.

Inicialmente, ela comenta sobre a ideia da pesquisa e sobre a curiosidade pelo tema ter surgido ainda enquanto estava se graduando no curso de História da Arte. O capítulo 1 reconta a historicidade da conexão arte-comida, passando por períodos das Artes e grandes nomes da cozinha, que ajudaram a estabelecer as bases da Gastronomia. No capítulo seguinte a autora faz um debate sobre alimentação no Brasil, abordando a influência das culinárias indígena, africana e portuguesa na nossa alimentação.

O capítulo 3 é o cerne de sua pesquisa: nele Lunardelli aborda a gastronomia como um objeto de linguagem, tentando traduzir as sensações inenarráveis por meio da relação entre percepção, memória e criação, e usa como objeto de estudo três restaurantes: Maní (de Helena Rizzo), Marcel (de Raphael Despirite) e Sal (de Henrique Fogaça). Reflete que contar uma história através da comida é algo que não tem fim, pois a cultura alimentar não é algo que se esgota. Tatiana pontua que isso também está presente no comensal, que precisa formar seu gosto, constituir a identidade do seu paladar e organizar o conhecimento de nossos ingredientes nativos, o que contribui para delinear seu estilo de vida. Ambos, chefs e comensais, estão unidos através da *estética do gosto*, buscam cada vez mais por memórias, referências e possibilidades de conhecimento através do sensível (Lunardelli, 2012).

Tatiana pretendeu estabelecer uma linha do tempo em que os costumes fossem alterados juntamente com a percepção do alimento, abordando aspectos culturais, políticos, sociais e religiosos. Ter uma noção sobre panorama geral da história da alimentação, em sua pesquisa, é importante para compreender o prazer

que ela pode proporcionar, pela visão, aroma, e pelo prazer gustativo. Os restaurantes que ela apresenta no trabalho e seus pratos são a união disso tudo (Lunardelli, 2012). Ela conclui sua dissertação afirmando que, para criar um prato,

[...] o chef tem que sair do tempo cotidiano e entrar no tempo sensível, isto é, tentar entrar em contato com lembranças de sabores, de cheiros, de sensações para traduzir isso sem pincéis, tintas, barro ou metal, e sim com carnes, verduras, legumes e frutas. E essa tradução de lembranças deve ser repetida todos os dias, com precisão e exatidão. A angústia e frustração são sentimentos muito presentes para todos os profissionais de cozinha, talvez a pressão da criação e reprodução seja a causa (Lunardelli, 2012, p. 123).

Percebemos que sua pesquisa tem muita familiaridade com a ideia e concepção desta Monografia, ela se debruça sobre aspectos do sensível, da técnica e do sensorial. Trouxemos ainda sua tese de doutorado para esta discussão, que segue abordando esta temática.

A tese de Tatiana Lunardelli (2017) objetivou investigar as relações comunicativas no processo de criação dos chefs de cozinha. Para isso, analisou as criações dos chefs Ferran Adrià e Alberto Landgraf (que traremos mais adiante) em diálogo com outros chefs que adotam o mesmo tipo de registro de seus processos criativos. Ela se propôs a ler e analisar o percurso de criação de seus processos criativos, por meio de documentos de arquivo, como cadernos, fotografias de redes sociais, documentários e entrevistas (abordando também as entrevistas já realizadas em seu mestrado). A pesquisadora mostrou que o fazer gastronômico é um processo de criação bastante semelhante a inúmeros outros, que um prato não é algo acabado, e sim o que é possível para aquele momento do projeto gastronômico. Além de mostrar que há diálogo entre as dimensões da estética e da estésica, em conjunto com técnicas extremamente avançadas para recuperar o aconchego da comida de casa (Lunardelli, 2017).

As observações realizadas com os chefs possibilitaram mostrar que não existe uma visão binária de bonito ou feio, bom ou ruim, mas sim níveis de complexidade na concepção de um menu degustação, que são encontrados nos pratos por meio das camadas de sabor construídas pelos chefs. Ela nos faz perceber que a gastronomia praticada por estes chefs na atualidade “é da mínima manipulação do ingrediente, é do ingrediente fresco, orgânico, sazonal, respeitando ambiente e produtor” (Lunardelli, 2017, p. 163), e finaliza sua tese com um modelo de mapa (Figura 1), que exemplifica os processos criativos que os chefs integrantes da pesquisa executam em seus restaurantes. Este mapa elaborado por Tatiana pode

nos auxiliar a conformar os pilares do processo de criação para a universidade, para gastrônomos em formação.

Figura 1 - Mapa dos aspectos gerais da criação segundo Tatiana Lunardelli



Fonte: Lunardelli, 2017, p. 164.

Nesta revisão de literatura encontramos debates acerca dos temas correlatos a este estudo nas mais diversas áreas do conhecimento e com muitos objetivos diferentes, mas todas estas visões de estudo perpassam por alguma temática transversal a este estudo. Além de Gastronomia, Artes Visuais e Design, os estudos que trouxemos são advindos das áreas da Comunicação, da Semiótica, da História e das Ciências Sociais. Essas são só algumas das pesquisas encontradas, o que infere que a Gastronomia é uma área interdisciplinar e propicia estudos em todas estas áreas e em muitas outras.

1.3 Áreas de atuação do Design na alimentação

Nesta breve seção pretendemos trazer as múltiplas possibilidades de estudo e atuação do Design na alimentação. Ao pesquisar sobre as possibilidades de atuação nesta área nos deparamos com a autora Francesca Zampollo. Ela ministra cursos online de *Food Design Thinking*, é a fundadora da Sociedade Internacional de Design de Comida (*International Food Design Society - IFDS*) e organizou a primeira conferência internacional sobre o tema, em 2012. Sua tese de

doutoramento vai além do termo *Food Design*, que é um termo muito amplo e oferece muitas possibilidades de interpretação. No seu estudo se dedicou a estabelecer seis categorias em que há a intervenção do Design sobre o alimento, diferenciando cada uma delas em uma área própria de atuação (Zampollo, 2013):

- **Design da Comida (*Eating Design*):** É o foco da pesquisa da autora e é uma área relativamente nova que visa projetar toda a experiência que está ligada ao ato de comer e a interação das pessoas com este alimento. Como refere a autora, esta é uma categoria guarda-chuva que abriga muitas das categorias, se não todas, que serão apresentadas na sequência. O foco está na experiência: leva em conta o ambiente, o mobiliário, os utensílios, a apresentação do prato, a interação social, a narrativa em torno da refeição e a experiência multissensorial. É uma abordagem multidisciplinar em que combina conhecimentos de diversas áreas do design, da psicologia, da gastronomia e da ciência de alimentos.

- **Design de Espaços Alimentícios (*Food Space Design*):** Este tipo de Design envolve o layout, a estética, a funcionalidade e a atmosfera do espaço. Se refere aos espaços e às características do ambiente onde o ato alimentar acontece: o pensamento e planejamento de questões como os materiais utilizados, as cores, a iluminação, a temperatura e o som para a experiência gastronômica são levados em consideração nesta área de atuação.

- **Design para Comida (*Design for Food*):** Nesta categoria, o foco está em projetar produtos e sistemas para a comida. Engloba os utensílios, as embalagens e as máquinas utilizadas no processo de preparo de alimentos, que ajudam a proteger, preservar e transportar o alimento, melhorando a funcionalidade, a usabilidade, a sustentabilidade e a experiência com o preparo da comida. Nesta categoria podem entrar os diferentes designs de pratos, que são tão importantes e influenciam diretamente o empratamento.

- **Design de Produtos Alimentícios (*Food Product Design*):** Trata da criação e desenvolvimento de novos alimentos, mas se volta a manipular o alimento em uma abordagem de processamento e produção industrial. Neste processo são considerados diversos fatores para a produção e desenvolvimento de um novo produto para o mercado, como a originalidade, por exemplo. São os produtos da indústria alimentar que são pensados do ponto de vista do seu conceito, como o formato das batatas *Pringles* ou do chocolate *Toblerone*.

- **Design sobre Comida (*Design about Food*):** Nesta categoria o alimento é utilizado para enfatizar, reinterpretar ou caracterizar a mensagem de um produto, como por exemplo as peças de *merchandising*, que são associadas ao alimento. O foco está na estética e no conceito, e a comida não é o produto final, mas sim uma fonte criativa e de inspiração para que sejam desenvolvidos objetos, ambientes e experiências, como o desenvolvimento de estampas e padrões com imagens de alimentos, por exemplo.

- **Design com comida (*Design With Food*):** Esta é a categoria que mais importa para a pesquisa que estamos realizando. Se concentra no uso da comida como material de design. É responsável por transformar e processar o alimento para criar um novo produto alimentar, em termos de textura, consistência, temperatura, cor e sabor. Este está diretamente relacionado com a manipulação do alimento, é a atuação dos chefs de cozinha, gastrônomos, dos profissionais da ciência alimentar, de artistas e designers para criar pratos visualmente instigantes, estéticos e inovadores em sua apresentação e experiência ao serem degustados, como as espumas e esferificações da cozinha molecular.

Ainda, temos o **Estilo de Comida (*Food Styling*):** Segundo o chef Juliano Albano (2020) o *Food Styling* é a arte de trabalhar a comida para torná-la atraente nas fotografias ou vídeos, e para isso, é preciso entender as limitações de cada ingrediente e trabalhá-las para transformar a comida em pratos que se come somente com o olhar. Fatores que interferem ou fazem diferença neste tipo de design são as luzes, o tempo de exposição, a temperatura, o posicionamento dos itens para além do prato, a história que será contada e as técnicas de melhoria dos alimentos. Compreender o que se quer transmitir e conhecer as possibilidades das técnicas de *Food Styling* é algo necessário nesta área (Albano, 2020).

A aplicação do *Food Styling* no restaurante é algo muito importante para quem trabalha com Gastronomia e para gastrônomos que pretendem ter seu próprio restaurante. Saber produzir conteúdo para divulgar seus produtos é uma necessidade no mundo que vivemos hoje. O Laboratório de Criação em Gastronomia abordou estes conhecimentos no sexto e sétimo encontros. Para este trabalho, vamos dar especial atenção para o Design com Comida (*Design with Food*), nos concentrando no uso da comida para produção de objetos estéticos e estésicos, neste caso, para a produção de pratos, que é o que a pesquisa se propõe.

Por fim, mas não menos importante, há o conhecido **Design de Alimentos** (*Food Design*): Profissionais desta área atuam no setor industrial com foco no sistema alimentar como um todo, trata principalmente sobre o desenvolvimento de novos produtos alimentares, na sua apresentação e estética e na aplicação destes novos produtos no mercado. É uma área bastante ampla para atuação, e, como sugere Ricardo Bonacho (2019), está entre a arte e a técnica, e é um processo de negociação entre alimentação e Design. O *Food Design* pode ainda ser um termo genérico, uma disciplina como um todo, que acaba por abarcar todas as outras áreas de atuação ou sub-disciplinas que tratam sobre o Design na alimentação.

Como vimos, o Curso de Gastronomia da UFPel possui uma disciplina que trata sobre o *Food Design* no quinto semestre do Curso, intitulada “Desenvolvimento de produtos e food design”. Esta disciplina aborda a memória afetiva, a sensorialidade, a tecnologia e o desenvolvimento de novas técnicas na Gastronomia, e, quando a cursei, objetivou o desenvolvimento de um novo produto alimentício (embalagens e produtos). Além disso, foi preciso fazer o posicionamento da marca deste produto e a criação da empresa (mercado e inovação), que foi desenvolvido na disciplina de “Empreendedorismo e desenvolvimento de negócios”. Ambas são cursadas em concomitância neste mesmo semestre e visam a criação deste plano de negócios como projeto final, uma empresa com produtos inovadores.

Este capítulo buscou evidenciar o porquê da escolha deste tema para esta pesquisa mostrando a lacuna existente no Curso de Gastronomia da UFPel e enfatizar a importância da conexão das áreas das Artes Visuais e do Design com a área da Gastronomia por meio de uma revisão de literatura. Com isso, percebemos que a Gastronomia é múltipla, plástica, sensível, e isso permite com que diversas áreas do conhecimento possam se fazer presentes atuando em conjunto e produzindo conhecimento transdisciplinar.

2 Prato Principal

Gastrônomos em formação não possuem todo o conhecimento necessário para que possam criar pratos coesos, sensoriais, técnicos e estéticos só com o que advém das aulas de um Curso tradicional de Gastronomia, como é o modelo aplicado no Curso da UFPel. Talvez nem venham a possuir estes conhecimentos mesmo após a conclusão do Curso. O desenvolvimento de uma cozinha autoral que parte da criatividade é um processo longo, que muitas vezes exige uma especialização ou muito tempo de prática na cozinha profissional e comer e degustar em diferentes estilos de restaurantes. Se o gastrônomo se dedica a estudar para além das disciplinas básicas e teorias do curso, além de provar sabores novos e se aventurar pelo chão e fogões de várias cozinhas e começar a pensar em como ele cozinha, este processo já é mais facilitado.

Percebemos que para criar novos pratos, empratar e apresentar são precisos inúmeros conhecimentos prévios que são próprios das Artes Visuais e do Design - levando em consideração aspectos compositivos - e, a partir deles, se pode trabalhar e criar de forma mais ágil e eficaz. Para isso, existem inúmeros cursos online ministrados por pessoas capacitadas que trabalham com intersecções entre Artes Visuais, Design, Gastronomia e Alimentação.

Importante pontuar, que para a criação de pratos, além do que abordaremos aqui, são necessários outros conhecimentos prévios próprios da Gastronomia, como compreender sobre a química dos alimentos, saber aplicar técnicas de corte, preparo, cocção e conservação. Saber utilizar diferentes utensílios e equipamentos de cozinha profissional, além de estudar sobre harmonização de sabores entre os ingredientes. Para isso, as disciplinas do curso dão aporte teórico, e também é possível utilizar livros para aprofundar e complementar os conhecimentos: indicamos alguns livros, como *Dicionário de Sabores*⁵ de Niki Segnit, *Sal, Gordura, Ácido, Calor*⁶ de Samin Nosrat, *Cozinhar*⁷ de Michael Pollan e *O que é Cozinhar*⁸ de elBullifoundation.

⁵ SEGNIT, Niki. **Dicionário de Sabores**: Combinações, receitas e ideias para uma cozinha criativa. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2014.

⁶ NOSRAT, Samin. **Sal, Gordura, Ácido, Calor**: Os elementos da boa cozinha. São Paulo: Companhia da Mesa, 2019.

⁷ POLLAN, Michael. **Cozinhar**: Uma história natural da transformação. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2014.

⁸ elBullifoundation. **Qué Es Cocinar**. La acción: cocinar. El resultado: Cocina. Barcelona: Bullipedia, 2019.

Neste ponto, faz-se necessário conceituar o que entendemos por esta conexão entre áreas que contribuem para o aprendizado uma da outra, e, para essas definições, nos baseamos em conceitos de três autores: Augusta Thereza Alvarenga *et al.* (2011), Rita Maria de Souza Couto (2011) e Basarab Nicolescu (1999). Esses autores conceituam o que é uma disciplina (uma grande área de estudos, como o Design, a Gastronomia ou a Ciência de Alimentos, por exemplo) e trazem também os conceitos de multi, pluri, inter e transdisciplinaridade. Para esta pesquisa, vamos trazer o conceito de transdisciplinaridade, que é a abordagem utilizada na proposta da pesquisa-ação:

Uma abordagem transdisciplinar é a forma mais complexa de colaboração entre disciplinas. O projeto envolve um problema complexo que não pode ser resolvido somente em sua disciplina e requer a presença de outras cadeiras, que visa promover um diálogo entre todas as áreas, que partilham de um entendimento teórico e de uma interpretação do conhecimento que possa cooperar de forma integrada, contribuindo para todas as disciplinas envolvidas, que devido ao alto grau de integração, são indistinguíveis do contexto e também podem gerar novos objetos de estudo (Alvarenga *et al.*, 2011; Couto, 2011; Nicolescu, 1999).

Trabalhar a partir de uma perspectiva transdisciplinar, em que há uma colaboração entre os conhecimentos das diferentes áreas (Gastronomia, Artes Visuais e Design), é um desafio, mas um desafio possível. Por outra, para que seja viável a criação de uma área de estudos nova, que se volta à criação de pratos, é preciso fazer esta intersecção por meio de um diálogo entre áreas. Estes conhecimentos próprios de cada área, a partir desta interconexão para a resolução do problema, não podem mais ser dissociados, já que todos eles são necessários para a formulação e entendimento do assunto.

Posto isso, vamos compreender nesta seção o que julgamos ser o básico em questão de teoria para que alguém da área da Gastronomia possa se fundamentar tecnicamente, a partir de conhecimentos das Artes Visuais e do Design, para aplicar em seus processos criativos.

É importante ter em mente que a área de atuação que esta pesquisa pode melhor se inserir é o Design com Comida (Design With Food), como já vimos na última seção do capítulo anterior, apesar deste campo não abarcar todos os aspectos necessários para a criação, que estamos propondo neste estudo. Também, faz-se necessário pontuar que é impossível trazer estes conhecimentos de forma

aprofundada nesta Monografia, visto que cada tópico pode se desdobrar em inúmeras questões específicas. Entretanto, a partir de uma leitura atenta das referências que compõem este capítulo, é possível ter um conhecimento mais aprofundado a respeito da temática.

2.1 Os Fundamentos da Linguagem Visual

As Artes Visuais e o Design possuem diversos regramentos que auxiliam na leitura de objetos visuais, assim a todo este conjunto de elementos e normas nos referimos aqui como Fundamentos da Linguagem Visual. Eles possuem diferentes nomenclaturas, divisões e/ou agrupamentos a depender da fonte que se está utilizando, mas ao compreendê-los atingiremos um mesmo objetivo: a alfabetização visual. Vamos adaptar cada um deles para a área de Gastronomia, no processo que compreende a criação de pratos e o empratamento.

Acreditamos que é fundamental aprender a interpretar a composição de pratos tendo por base os Fundamentos da Linguagem Visual, já que, ao degustar um prato ou pensar na sua criação, um gastrônomo não está muito deslocado de tais regras e técnicas, sendo necessário o estudo ou o mínimo conhecimento delas para aplicar em seus processos criativos. Expandir a nossa capacidade de ver determinados pratos é também expandir nossa capacidade de entender e criar mensagens visuais por meio deles. Criar é algo natural, mas criar com a certeza de que será compreendido exige estudo, para que erros e problemas sejam identificados e evitados antes mesmo da ação de preparar e empratar, ainda enquanto ideia, imaginação e planejamento. Para tanto, precisamos reconhecer que tudo o que vemos e criamos é composto de elementos visuais básicos e estruturais, conforme expõe a autora Dondis A. Dondis (1997).

Segundo a autora, os trabalhos mais significativos nesse campo foram realizados pelos psicólogos da Gestalt, que tinham como objetivo a organização perceptiva, cujo processo da configuração de um todo se dá a partir das partes. Ainda segundo ela, é a partir das técnicas de comunicação visual que colocamos intenção e damos forma a algo para atingir um resultado. Existem quatro fatores que determinam e representam os modelos de comunicação visual. Criador, conteúdo e forma são os três fatores básicos. O quarto fator depende da percepção da

capacidade de reconhecer e organizar a informação visual que é percebida por parte do público – o comensal (Dondis, 1997).

Nesta seção, nos apoiaremos em alguns estudos de autores clássicos e, nos concentraremos em trazer suas teorias transpostas para a área gastronômica com um objetivo principal: emprar. Nesta busca, foram feitas escolhas do que trazer e do que deixar de fora, para facilitar o processo de criação, que é extremamente particular de cada gastrônomo. A composição visual parte de elementos básicos, de uma estrutura elementar e da manipulação dos elementos e técnicas visuais, para que se organizem e transmitam um significado de forma simples e com pistas visuais identificáveis por qualquer pessoa. Nesta criação de algo novo o gastrônomo sempre vai precisar escolher alguns elementos e refutar outros para se expressar o que deseja (Dondis, 1997).

O processo de Alfabetismo Visual por meio dos Fundamentos da Linguagem Visual é o que abordaremos neste tópico e, estes conhecimentos são fundamentais para o processo de criação de pratos menus degustação. Inicialmente, vamos entender a anatomia da comunicação visual e a diferenciação de suas categorias: representação, simbolismo e abstração. Após, adentraremos nos elementos da Linguagem Visual (o elemento Cor é um pouco mais complexo do que os demais e foi separado em uma seção para melhor compreensão), que nos fornecem uma base inicial para a compreensão do Alfabetismo Visual. Na sequência seremos apresentados às Leis da Gestalt, que articulam os diferentes elementos da Linguagem Visual em algumas classificações, e, com a compreensão destes conhecimentos, aprenderemos algumas técnicas de composição com estes elementos. Fechamos a seção com uma reflexão acerca da Alfabetização Visual, e sua importância para a análise e interpretação dos elementos que compõem um empratamento, além do uso do croqui. Tudo isso conforma o que entendemos por Fundamentos da Linguagem Visual neste trabalho, tão essenciais para a Gastronomia.

A anatomia da comunicação visual

Podemos expressar e receber mensagens visuais em três níveis: representacional, abstrato e simbólico. Inicialmente o observador vê os fatos visuais (a representação tal qual conhecemos e/ou os símbolos passíveis de

reconhecimento) e, posteriormente, aparece o conteúdo compositivo e as técnicas (é a abstração reduzida aos elementos básicos da comunicação). "Os símbolos e a informação representacional giram em torno do conteúdo como transmissores característicos de informação" (Dondis, 1997, p. 122). Se as intenções compositivas originais do criador da mensagem visual foram bem pensadas, o resultado será coerente e claro, ou seja, se um gastrônomo souber como utilizar os Fundamentos da Linguagem Visual na composição de seu prato, a leitura deste pelo comensal pode ser mais bem compreendida (Dondis, 1997).

Seguindo a linha de pensamento acima, "os níveis de todos os estímulos visuais contribuem para o processo de concepção, criação e refinamento de toda obra visual, conformam um todo que funciona" (Dondis, 1997, p. 103). Cada nível tem características específicas que podem ser isoladas e definidas. Não são antagônicas, mas sim, interagem entre si e reforçam suas respectivas qualidades, como podemos ver a seguir nas suas definições, de acordo com a autora citada, e na imagem:

- **Representação:** É a reprodução fiel do que vemos e identificamos com base no meio ambiente e na experiência vivida. O que determina o nível de semelhança com o objeto e o referente é a capacidade de percepção de quem o vê.

- **Simbolismo:** Se refere a um sistema de símbolos codificados com significados atribuídos. O símbolo deve ser eficaz, conhecido, lembrado e reproduzido com facilidade, para isso, não deve ter grande quantidade de informação, com simplificação e redução dos elementos a nível mínimo.

- **Abstração:** Se refere a redução dos componentes visuais a formas visuais básicas e elementares de maneira que haja uma amplitude de significados, enfatizando os meios mais diretos, emocionais e primitivos da criação de mensagens visuais. Não necessita ter relação com criação de símbolos, apenas remeter a seu referente.

Figura 2 - Níveis de expressão em mensagens visuais



Fonte: Elaborado pelo autor, 2024.

Elementos da Linguagem Visual: princípios básicos de composição

Há uma necessidade de se ter uma educação específica para saber ver e identificar ideias, sentimentos e significados contidos nas imagens que vemos, além de planejar e aplicar as próprias ideias em nossas criações. A linguagem verbal é constituída por palavras, e a linguagem visual, por um conjunto de elementos fundamentais. A partir deles é possível planejar e expressar todas as variedades de manifestações visuais, objetos, ambientes e experiências (Dondis, 1997). Trata-se de uma linguagem que pode ser aprendida por todos e a qual, aqui defende-se, pode ser aplicada em criações gastronômicas no intuito de deixá-las compositivamente mais interessantes e atrativas. Ou seja, ao ver um prato, a percepção visual terá impacto.

Cada um destes elementos possui suas características próprias, e, a partir de suas várias possibilidades de aplicação e combinação, expressam pensamentos de diversas maneiras. As unidades individuais – ponto, linha e forma – dão estrutura ou materializam a ideia, e, a tonalidade, a textura, o tamanho dos elementos, o senso de direção e movimento e a dimensão são fundamentais para a percepção espacial de uma composição. Saber perceber e utilizá-los para enfatizar suas características e efeitos é fundamental no empratamento de um conjunto de elementos e ingredientes. Vamos a eles:

- **Ponto:** O Ponto é a unidade mais simples e mínima, exercendo grande poder de atração visual do olho humano, já que ele é o elemento mais recorrente na natureza. O encontro de qualquer material sob uma superfície já indica a presença de um Ponto. Quando fazemos uma marca com um líquido, por exemplo, pensamos neste elemento como referência, mesmo que não seja um Ponto perfeito. Qualquer forma pode assumir-se como um Ponto em uma composição, desde que possua poder de atração visual. Nesse caso, o elemento recebe o nome de foco de atenção, e pode sugerir maior ou menor dinamismo na composição visual. Quando há mais de um Ponto dentro do prato, eles são capazes de dirigir ou orientar o olhar, dando senso de direção. Quando os Pontos estão muito próximos entre si se torna quase impossível identificá-los individualmente, onde as marcas dos Pontos, então, se transformam no registro de movimento e recebem o nome de Linha (Dondis, 1997; Gomes Filho, 2000). É possível trazer este elemento para o empratamento utilizando uma bisnaga contendo géis, molhos, purês, cremes ou emulsões, e, para dar

consistência a estes preparos podemos utilizar espessantes como amidos, farinhas, féculas, agar-agar, carragena, goma xantana ou gelatina.

- **Linha:** A Linha descreve uma forma, dando complexidade a mesma, pois ela é o Ponto em movimento. Constitui-se de enorme energia e nunca é estática. É considerada um elemento inquieto, inquiridor do esboço, sendo também decisiva, rigorosa, definitiva, ajudando a pré-visualizar de forma palpável o que ainda não existe ou só estava na imaginação. As Linhas retas (se referindo ao seu formato visual/desenho) são mais lineares e duras, enquanto as Linhas orgânicas ou curvas são sinuosas e fluídas – que reforçam a ideia de experimentação –, e, ambas podem assumir diversas formas para expressar estados de espírito, sentimentos e emoções. A Linha também conforma e delimita as coisas de modo geral, dando a ideia de movimento ou de ação. Linhas grossas são mais impactantes e causam maior sensação de estabilidade, já Linhas finas são mais elegantes, suaves e delicadas. Linhas contínuas tornam o movimento visual mais rápido, e as pontilhadas, mais lento. As tracejadas, quanto mais espaçados forem os traços, dão mais sensação de peso e lentidão. Linhas mais curvas dão a sensação de otimismo e liberdade, constituindo-se como as mais graciosas, porém, mais instáveis, como ocorre, por exemplo, com as linhas onduladas. Linhas mais pontiagudas e angulares nos remetem à rigidez, excitação ou confusão (Dondis, 1997; Gomes Filho, 2000). Pode-se utilizar a Linha para fazer um croqui do prato e visualizar o empratamento e/ou estabelecer limites e direções na hora de empratar. Podemos utilizar os mesmos preparos comentados no elemento ponto para traçar linhas nos pratos com o auxílio de uma bisnaga, além disso, Linhas podem ser feitas por meio de alimentos cortados em tiras finas e delicadas. Uma linha se faz presente naturalmente em ervas como a cebolinha e em massas como o espaguete. Também é possível colocar alimentos pequenos e redondos lado a lado para trazer este elemento ao empratamento.

- **Forma:** A Linha articula a complexidade da Forma. As três Formas bidimensionais básicas são o círculo, o quadrado e o triângulo e são chamadas de formas planas, com cada uma sendo associada a diferentes percepções psicológicas e fisiológicas. O círculo associa-se à infinitude, calidez, perfeição e proteção – os pratos redondos são esteticamente agradáveis, remetem à sensação de equilíbrio e união; o quadrado está associado ao enfadado, à honestidade, retidão, resistência, estabilidade e a equidade; e, o triângulo remete à ação, ao

conflito, força e tensão. A partir de Formas planas são constituídas formas sólidas, tridimensionais. Todas as Formas expressam direções: o círculo está ligado às curvas, dando a sensação de movimento; o quadrado está ligado à horizontal e vertical, e pode auxiliar a equilibrar algo no empratamento; por fim, o triângulo associa-se à diagonal, apontando alguma direção ao empratar (Dondis, 1997; Gomes Filho, 2000). A maneira mais óbvia e fácil de trazer Formas para o empratamento é por meio de moldes e cortadores de silicone ou de metal. Com eles, podemos cortar os alimentos crus na Forma desejada, tomando cuidado ao cozinhá-los para não perder o formato (a técnica de *sous-vide* por auxiliar no cozimento). Outra alternativa para dar forma a alimentos mais delicados é pelo corte manual, com facas. É possível ainda utilizar um creme, uma gelatina, ou outros preparos que contenham algum espessante e ele tomará o formato desejado dentro do molde. Podemos trazer formas no prato no momento do empratamento, dispendo os elementos de maneira que tomem algum formato, ou pensar no formato do prato para transmitir a sensação desejada.

- **Tom:** É a intensidade de claro ou escuro de uma superfície e está diretamente ligado ao elemento cor, que veremos mais adiante. Na natureza, a trajetória que vai do branco (soma de todas as cores, que reflete todas as cores) ao preto (ausência de cor, que absorve todas as cores) é composta por centenas de gradações tonais muito sutis que são influenciadas pela absorção ou reflexão de determinado tipo de luz ao atingir os objetos. O Tom é a característica da cor determinada pelo seu grau de luminosidade. Todas as coisas absorvem e refletem luz de maneiras distintas, e as variações de luz ou de tom permitem que distingamos a complexidade da informação visual, de maneira que vemos o escuro porque está próximo ou se sobrepõe ao claro, e vice-versa. A luminosidade ou obscuridade de uma cor chama-se valor cromático e tem um valor tonal correspondente na escala de cinza. Cores que são diferentes podem ter um mesmo valor tonal, já que na ausência de cor não são nem mais claras, nem mais escuras entre si, mas sim, possuem o mesmo Tom de cinza. O que reforça o efeito de volume pela sensação de luz refletida pelas sombras projetadas no objeto é o contraste de valores tonais claros e escuros. O Tom é muito importante para representar a dimensão (Dondis, 1997). Para trazer diferentes tonalidades ao prato podemos utilizar corantes naturais ou artificiais para modificar ou intensificar tons de cores nos pratos. Ainda, é importante prestar atenção na iluminação do ambiente, que pode influenciar na

forma como o prato/empratamento é percebido pelo comensal e nas sombras projetadas nele por conta dos elementos.

- **Textura:** Para a criação de pratos, e para a gastronomia de modo geral, ela é fundamental. Textura se refere à propriedade da superfície de um material que pode ser sentida com o toque, reconhecida pela visão ou percebida por ambos e demais sentidos, e nos permite distinguir as formas e identificar o aspecto de sua superfície. É um elemento que apresenta um forte significado associativo e que é capaz de sugerir sensações a outros sentidos, como a salivação ao ver algo suculento sendo fatiado. Reconhecemos texturas através de quase todos os sentidos, com exceção do olfato, mas os principais são o tato e a visão. A maior parte de nossa experiência com a textura é visual, e não tátil, o significado se baseia inicialmente naquilo que vemos. A Textura tátil corresponde à superfície que pode ser experimentada por meio deste sentido, ou seja, é tridimensional. A Textura bidimensional recebe o nome de Textura visual, e não pode ser sentida ao toque, servindo de substituto para ele. Esta última, sugere sensações ao olhar por meio de padrões de outros elementos. No caso da fotografia, esta Textura é fundamental para que se sinta prazer tátil ao olhá-la (Dondis, 1997). Na composição de um prato, pensar na criação para se obter uma variedade de texturas é algo que enriquece muito a composição e conversa com todos os sentidos, sendo por isso válido explorar este elemento, já que ele é um dos mais importantes no empratamento. A textura faz parte de cada ingrediente e de todos os elementos que compõem o prato, e, para explorar as Texturas podemos nos basear no contraste dos elementos, trazendo uma experiência variada de temperaturas e consistências. É possível modificar as Texturas originais dos alimentos de inúmeras maneiras por meio de técnicas de cocção e preparo e devemos sempre ter uma variedade de Texturas para trazer mais dinâmica e riqueza para a degustação. São muitas as possibilidades de se trazer a Textura: cremosas (suaves, lisas e aveludadas na boca), crocantes (quebradiça e firmes ao morder), macias (suave e tenra, desmanchando na boca), firmes (resistente à mordida), viscosas (adere e é pegajosa), granuladas (pequenos grãos que dão a sensação de arenosidade) e gelatinosas (suave, elástico e viscoso ao morder).

- **Escala:** É a relação métrica entre as grandezas dimensionais dos elementos visuais, que são capazes de se modificar e se definir uns aos outros por conta de seu tamanho. A medida é importante e parte integrante da Escala, mas mais

importante ainda é a justaposição: o que se encontra ao lado de um elemento ou em que posição um determinado elemento visual se insere é um fator essencial. Tudo que é certo no contexto da Escala pode ser falso no de medida. Vale a pena investir em um elemento principal que tenha maior altura ou que seja maior que os demais na área que ocupa, pois fará com que este elemento se sobressaia, e, inconscientemente, comunique ao público que aquele é um dos elementos principais da composição. A regra dos três terços é uma fórmula baseada na proporção áurea e divide uma imagem em três terços verticais e horizontais, formando uma grade e obtendo-se nove partes iguais. No cruzamento entre as linhas é que se encontram os pontos de maior interesse e atração visual, chamados de Pontos de Ouro (Dondis, 1997). No empratamento, estas linhas se referem à proporção entre cada elemento que compõe o prato. Quando temos uma noção de grande ou pequeno no prato, ao adicionar um novo elemento, podemos modificar completamente este referente, por conta da comparação. Podemos utilizar diferentes tamanhos e variadas combinações de Cores e Texturas e devemos nos atentarmos às Formas dos elementos e ao Equilíbrio destes de uma maneira geral. Uma boa maneira de explorar a proporção dos elementos por meio da Escala é por meio da criação de um Ponto Focal, seja ele maior que os demais, com mais altura e/ou com uma cor que contrasta com as demais cores presentes no prato. Vale ressaltar que Ponto Focal é considerada uma técnica de empratamento na gastronomia.

- **Direção:** A Direção corresponde como o olhar guiado em um certo sentido espacial dentro da composição. As Formas básicas, como já vimos, expressam direções visuais significativas ao serem utilizadas. As Direções horizontal e vertical que o quadrado favorece expressam estabilidade, correspondem à referência primária em termos de equilíbrio. Formas ou Linhas horizontais dão uma ideia de estática, calma, estabilidade ou amplitude, e, Formas ou Linhas verticais dão uma ideia de altura, elevação ou prontidão. Em contrapartida, a diagonal expressa pelo triângulo é a força direcional mais instável e expressa atividade, e o seu significado pode expressar a ideia de perturbação e ameaça. As forças direcionais curvas estão associadas à abrangência e repetição, e são favorecidas pelo círculo. Direção e sentido são as bases para o movimento visual (Dondis, 1997). A técnica de empratamento tipo Alvo pode ser utilizada como método de direção do olhar, em que se posicionam os elementos principais ao centro e os auxiliares ao seu entorno. A Direção no empratamento assume um papel fundamental de guiar o olhar para um

elemento que queremos destacar no prato, para isso, precisamos pensar na posição que este prato será posto em frente ao comensal, e, além disso, precisamos pensar nos formatos dos elementos que compõe o prato e nos espaços negativos, sem elementos, que deixam a composição respirar para que as linhas (ou o elemento que utilizamos para guiar o olhar) cumpram seu papel.

- **Movimento:** Corresponde à mudança de posição ou ao deslocamento dos elementos do espaço compositivo. Em linguagens bidimensionais (como a fotografia) ele sempre está implícito, funcionando como uma ilusão ou uma sugestão criada pelos demais elementos visuais. Pode ser sugerido pela Direção das Linhas e Formas, ou pela posição das figuras, pelo ponto de vista do observador, ou ainda por imagens sobrepostas ou sequenciais e sofre forte influência da perspectiva. Já em linguagens tridimensionais (que é o caso do empratamento), pode ser tanto ilusório, sugerido pelos elementos compositivos, quanto real, com a obra realmente se deslocando ou se movimentando no espaço. Neste tipo de linguagem, para a construção objetual e o movimento deste, é possível utilizar líquidos, ímãs, baterias com motores ou a própria participação ativa do espectador, para que uma fonte de energia efetive esta ação (Dondis, 1997). Um prato é estático, na maioria das vezes, mas a quantidade de repouso que compositivamente os elementos projetam, pode implicar em movimento. O empratamento de tipo Relógio pode ser utilizado para guiar o olhar, indicando qual alimento pode ser consumido primeiro. Nesta técnica, proteínas se posicionam das 12h às 3h, vegetais são posicionados das 3h às 9h e carboidratos das 9h às 12h. Na gastronomia a estética pode transcender a simples apresentação dos elementos. Podemos sim trazer o Movimento por meio de Pontos, Linhas ou Formas no momento de empratar, mas é importante lembrar que as opções que temos como trazer para a experiência com a degustação são muitas e vão além disso. O Movimento pode também extrapolar o limite do prato, pode aparecer na degustação ao suspendermos algo em frente ao comensal e que irá fazer parte da experiência em algum momento. Ou ainda podemos trazer elementos que naturalmente se movem, como fumaças, acender um pequeno fogo ou faísca e/ou utilizar gases, como gás carbônico em um líquido, ou gás hélio em algum preparo.

- **Dimensão:** Por fim, temos a Dimensão, que se refere a uma medida de tamanho ou espaço, corresponde à área, volume, amplitude ou longitude de uma superfície. Pode ser sugerida pelo tamanho dos elementos, que indica proximidade

(objetos grandes indicam proximidade e pequenos indicam distância); pela sobreposição de elementos, indicando espaço (se um elemento cobrir outro, este é percebido como estando mais próximo, ainda que seja o menor); pela definição de Formas, Cores e Tons, que simula os planos próximos e distantes (próximos são representados com formas bem definidas, texturas complexas, cores intensas e tonalidades mais escuras). Em representações bidimensionais, novamente usando o exemplo de uma fotografia, a dimensão real é apenas implícita. É uma ilusão forçada de muitas maneiras por meio da convenção técnica da perspectiva. Podemos manipular a Dimensão por meio dos efeitos de luz e sombra, de Linhas ou da noção de alto e baixo ou de perto e longe que a Escala favorece, para criar efeitos e para produzir uma sensação de realidade ou não – em que o irreal corresponde a quando o objeto parece estar de determinada forma, que na realidade não está. É preciso conhecer muito o espaço e o posicionamento do espectador para se usar a perspectiva – que a Dimensão favorece – como fator compositivo (Dondis, 1997). Na Gastronomia é a responsável por dar hierarquia visual aos elementos, além de influenciar nas questões de profundidade e de perspectiva, influenciando em qual elemento deve ser consumido antes ou depois, e, conseqüentemente, em toda a experiência do comensal com o prato.

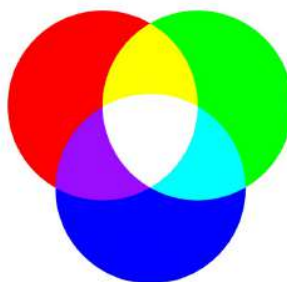
- **Cor:** A Cor é um elemento complexo e muito significativo na Linguagem Visual e está presente em qualquer composição, portanto, se faz necessário separá-la dos demais elementos e dedicar este espaço somente para dar atenção a ela.

Cor é a resposta visual aos diferentes comprimentos de onda eletromagnéticos presentes na luz, sem incidência de luz não há cor. Existem dois tipos de cor: cor-luz, que é emitida por uma fonte luminosa, e cor-pigmento, que é emitida pela superfície dos objetos. Além disso, a Cor é dividida em três dimensões/propriedades e pode ser percebida de diferentes maneiras conforme são agrupadas. A decisão de utilizar determinadas cores na composição afeta de forma direta a energia visual e a atmosfera de qualquer empratamento (Pedrosa, 1977).

- **Cor Aditiva:** As cores aditivas (cor-luz) (Figura 3) são emitidas por uma fonte luminosa, e as cores aditivas primárias são o vermelho, o azul e o verde. Sobreposições de duas cores aditivas primárias formam as cores aditivas secundárias: magenta, ciano e amarelo. Existem outras múltiplas possibilidades de combinações que podem formar todas as demais cores do espectro luminoso.

Quando os raios de luz vermelha, azul e verde se sobrepõem, formam a luz branca. Ou seja, a luz branca é formada pela sobreposição de todos os comprimentos de ondas luminosas. As telas de aparelhos eletrônicos, as artes digitais, as luzes coloridas e a câmera fotográfica trabalham com a cor aditiva, o chamado padrão RGB (Red, Green e Blue) (Pedrosa, 1977).

Figura 3 - Esquema de cores aditivas

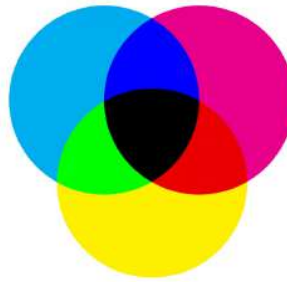


Fonte: Pedrosa, 1977, p. 19.

- **Cor Subtrativa:** As cores subtrativas (cor-pigmento) são originadas pelas ondas luminosas refletidas pela superfície dos objetos. Nos deteremos mais neste tipo de percepção de onda luminosa. A propriedade de pigmentação ou coloração presente nos feixes de luz ou nos objetos permite a absorção de algumas ondas de cor e a reflexão de outras. A propriedade de pigmentação pode ser natural (já presente nos alimentos) ou manipulada (através da adição de corantes) para modificar a cor dos elementos. É através desse sistema que percebemos as cores dos objetos que vemos. enxergamos uma maçã vermelha, por exemplo, porque seu pigmento refletiu apenas a onda de cor vermelha, enquanto todas as demais ondas do feixe de luz foram subtraídas por sua superfície (Pedrosa, 1977).

As cores subtrativas se dividem em duas categorias: transparentes e opacas. Para fins de contexto, as cores subtrativas transparentes (Figura 4) são aquelas utilizadas nas artes gráficas ou na pintura por aquarela. O padrão CMYK (Cyan, Magenta, Yellow, black) é formado pelas cores primárias, que são o ciano, o magenta e o amarelo, e o preto, que resulta da mistura das três cores em proporções iguais. Neste caso, ao se misturar duas cores primárias para se obter as cores secundárias teremos como resultado vermelho, azul e verde (Pedrosa, 1977).

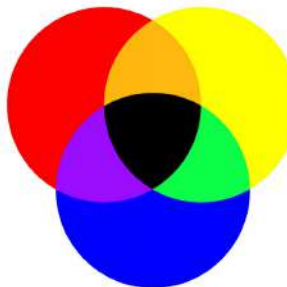
Figura 4 - Esquema de cores subtrativas transparentes



Fonte: Pedrosa, 1977, p. 19.

As cores subtrativas opacas (Figura 5) primárias são o vermelho, o amarelo e o azul, o chamado padrão RYB (Red, Yellow, Blue). Suas tonalidades não podem ser criadas por meio de misturas, e, quando combinadas em diferentes proporções, produzem todas as cores possíveis. A mistura de duas cores opacas primárias em proporções iguais produz uma cor secundária: verde, violeta ou laranja. As cores terciárias são originadas ao se misturar as três cores primárias em qualquer proporção possível (Pedrosa, 1977).

Figura 5 - Esquema de cores subtrativas opacas



Fonte: Pedrosa, 1977, p. 19.

No modo de cores subtrativas, as cores neutras – o branco, o preto e o cinza – que não aparecem no círculo são acromáticas, ou seja, se referem à ausência de cores e diferem-se apenas pela quantidade de luz que refletem. As cores estão relacionadas às propriedades físicas da luz refletida, os neutros envolvem a quantidade de luz refletida. O branco reflete todos os comprimentos de onda, portanto não absorve luz, e é a ausência de todas as cores; o preto absorve todas as cores, se refere a soma de todas as cores (por conta disso ao vestirmos uma roupa preta ela aquece mais do que as demais); e o cinza pode ser entendido como um branco impuro, reflete parcialmente os comprimentos de onda com base na sua

tonalidade e é obtido pela soma das três cores primárias em diferentes proporções (Pedrosa, 1977).

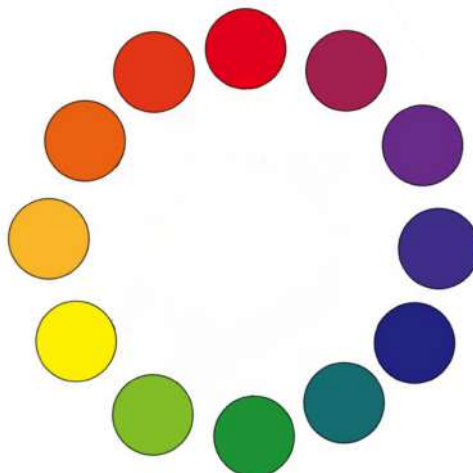
- **Propriedades físicas da cor:** Existem muitas Teorias da Cor e todas elas abordam três dimensões que podem ser definidas ou medidas: Matiz, Valor e Saturação. Matiz corresponde ao nome genérico da Cor, onde cada grupo de cores compartilha de efeitos comuns: vermelho, amarelo, verde... e cada Matiz possui gradações sutis nos comprimentos de onda e permite identificar alguma Cor com base em seu nome. Valor (ou Tom, que já vimos anteriormente) é o grau de luminosidade de uma Cor. O quanto uma Cor parece mais clara ou mais escura é determinado pela quantidade de luz que ela reflete, das gradações de cinza existentes entre o branco e o preto. No círculo cromático, o amarelo é a cor mais próxima ao branco (com mais luz) e o violeta mais próximo do preto (com menos luz). Por fim, a Saturação (ou Intensidade) é a pureza de uma Cor, é a intensidade refletida de uma Cor, que distingue uma Cor mais brilhante de uma menos brilhante, da Cor mais vibrante até a mais acinzentada, definindo o brilho ou opacidade desta Cor. Sempre que uma Cor é misturada com outra, a saturação diminui, e quanto mais uma Cor perde sua Saturação, mais próxima do cinza e a ausência de cores ela fica (Dondis, 1997; Lupton; Phillips, 2008; Pedrosa, 1977).

- **Percepção da cor:** A Cor é a mais emocional dos elementos específicos do processo visual, e é muito importante para transmitir sentimentos ao comensal por meio dos pratos. A Cor tem um significado simbólico universalmente compartilhado através da experiência (Dondis, 1997). Ela pode exprimir uma atmosfera, descrever uma realidade ou codificar uma informação. Palavras como quente e frio, grama e terra, trazem à mente certas cores e relações. No entanto, dizer que a Cor é um fenômeno variável – tanto física, quanto culturalmente – não significa que ela não possa ser descrita ou compreendida, já que existe um vocabulário específico para que quem trabalha com comunicação visual possa se comunicar com algum grau de clareza (Lupton; Phillips, 2008).

Toda Cor pode ser descrita em relação a um conjunto de atributos, e, compreender essas características pode ajudar a fazer escolhas e a compor combinações de cores de forma mais eficaz. Para isso, existe o Círculo Cromático (Figura 6). Na mistura de uma Cor primária subtrativa com uma Cor secundária vizinha a ela produzimos uma Cor intermediária, e, seguindo este passo para todas

as misturas, obteremos doze cores, que são as cores que compõem o Círculo Cromático.

Figura 6 - Círculo cromático das cores subtrativas opacas



Fonte: Lupton; Phillips, 2008, p. 73.

O Círculo Cromático é um esquema que ilustra a progressão de mistura e formação de cores no sistema subtrativo opaco e pode auxiliar na escolha de Cores harmoniosas (Pedrosa, 1977). É muito útil para que se encontre cores específicas para transmitir determinadas sensações e sentimentos nas composições visuais, e, para isso, podemos nos apoiar em alguns regramentos que agrupam as cores em classificações:

- **Cores Análogas:** As cores vizinhas que se encontram próximas no círculo cromático são análogas, e têm uma temperatura de cor equivalente. Utilizá-las juntas produz um contraste mínimo e uma harmonia natural, pois cada cor tem algum elemento em comum com as outras da sequência combinação de cores. Na composição, elas tendem a suavizar a distinção entre os elementos que são diferentes (Lupton; Phillips, 2008; Pedrosa, 1977).

- **Cores Complementares:** Duas cores posicionadas no sentido oposto são chamadas de complementares. Neste caso, uma cor não contém nenhum elemento da outra e elas têm temperaturas opostas, portanto, transmitem sentimentos e sensações opostos, mas que se complementam e se equilibram, dando a sensação de neutralização aos estímulos visuais. Usar cores com valores contrastantes tende a precisar mais das formas para equilibrar a composição (Lupton; Phillips, 2008; Pedrosa, 1977).

- **Cores Triádicas:** São utilizadas três cores igualmente distantes no círculo cromático, formando um triângulo. A tríade com as cores primárias é a mais contrastante; com as secundárias, o efeito é um pouco suavizado pois as cores compartilham das mesmas cores-base. Assim como com as duas tríades de cores intermediárias, cujas intensidades e matizes distanciam-se da pureza das cores primárias (Lupton; Phillips, 2008; Pedrosa, 1977).

- **Significado das cores:** Cada Cor provoca, invariavelmente, sensações polarizadas, que podem ser positivas ou negativas a depender do contexto, e quem atua nesta área é a Psicologia das Cores. Portanto, podem ser analisadas para compreendermos o efeito que provocam e sabermos utilizar cada uma delas de modo que a compreensão da mensagem que pretendemos passar por meio da composição seja eficaz (Farina, 1975). Para que a consulta seja mais rápida, construímos um quadro (Quadro 3) dividido entre o que determinada Cor pode ser associada materialmente (sejam materiais físicos ou associações simbólicas) e o que ela significa afetivamente (sensações e emoções que pode transmitir). Algumas das palavras foram removidas, e vale ressaltar que esta é a perspectiva de Modesto Farina, podem ter muitas outras assimilações e/ou significados diferentes a depender da fonte que se consulta.

Quadro 3 - Significado das cores: Associações materiais e afetivas

	Associação material	Associação afetiva
Amarelo	Adolescência, calor de luz solar, limão, luz, palha, verão, Terra argilosa.	Alerta, ciúme, conforto, egoísmo, esperança, espontaneidade, euforia, expectativa, gozo, idealismo, iluminação, inveja, ódio, orgulho, originalidade, variabilidade.
Azul	Águas tranquilas, céu, feminilidade, frio, gelo, mar, montanhas longínquas, viagem.	Advertência, afeto, amizade, amor, confiança, espaço, fidelidade, infinito, intelectualidade, meditação, paz, precaução, sentido, serenidade, sentimento profundo, verdade.
Branco	Alma, areia clara, batismo, casamento, castidade, cisne, divindade, infância, juventude, limpeza, lírio, neve, nuvens em tempo claro, vida.	Afirmção, bem, carência afetiva, criatividade, deleite, despertar, dignidade, estabilidade, harmonia, incorporeidade, inocência, luz, modéstia, neutralidade, ordem, otimismo, paz, pensamento, piedade, pureza, simplicidade, solidão, vazio interior.
Cinza	Chuva, cimento, edificações, máquinas, mar sob tempestade, neblina, pó, ratos, velhice.	Aborrecimento, carência vital, decadência, desânimo, finura, passado, pena, sabedoria, seriedade, tédio, tristeza.
Dourado	Dinheiro, luxo, nobreza, sagrado.	Fama, felicidade, glamour, sofisticação.
Laranja	Agressão, calor, chama, competição, festa, fogo, laranja, locomoção, luz, ofensa, operacionalidade, outono, perigo, pôr-do-sol, raios solares.	Advertência, alegria, desejo, dominação, dureza, energia, euforia, excitabilidade, força, luminosidade, prazer, senso de humor, sexualidade, tentação.

Marrom	Águas lamacentas, desconforto, doença, outono, sensualidade, terra.	Melancolia, pesar, resistência, vigor.
Prata	Idade avançada, lua, luxo, tecnologia.	Modernidade, requinte, sofisticação.
Preto	Carvão, coisas escondidas ou obscuras, condolência, enterro, fim, fumaça, funeral, morto, noite, sombra, sujeira.	Angústia, desgraça, dor, friquidez, intriga, mal, melancolia, miséria, negação, opressão, pessimismo, renúncia, sordidez, temor, tristeza.
Rosa	Mulher, público infantil.	Amabilidade, encanto, feminilidade, frivolidade, inocência, positividade.
Roxo	Aurora, eletricidade, igreja, janela, mar profundo, misticismo, noite, sonho.	Calma, delicadeza, dignidade, egoísmo, espiritualidade, fantasia, grandeza, justiça, mistério, profundidade.
Verde	Adolescência, águas claras, bosque, crenças, folhagem, frescor, juventude, mar, natureza, planície, primavera, umidade, verão.	Abundância, bem-estar, ciúme, coragem, descanso, desejo, equilíbrio, esperança, firmeza, ideal, liberalidade, paz, saúde, segurança, serenidade, suavidade, tolerância, tranquilidade.
Vermelho	Barbarismo, cereja, chama, combate, conquista, feridas, fogo, guerra, mulher, perigo, rubi, sangue, sol.	Ação, agressividade, alegria comunicativa, calor, coragem, dinamismo, dureza, emoção, energia, esplendor, excitação, extroversão, força, furor, glória, intensidade, interdição, ira, movimento, paixão, poderio, revolta, sensualidade, vigor, violência, vulgaridade.
Violeta	Agressão, alquimia, enterro, furto.	Autocontrole, calma, dignidade, engano, miséria, violência.

Fonte: Farina, 1975, p. 97-107.

No processo de pensar e criar pratos e menus degustação a Cor é um elemento muito importante e que não deve ser ignorado, já que ela faz parte de todos os ingredientes e elementos que compõem o prato. Podemos trazê-la de forma natural nos ingredientes, em corantes artificiais e também naturais, na escolha da cor do prato e de outros elementos que fazem parte da experiência, como toalhas, talheres, luzes, dentre outros.

A utilização de todos estes elementos visuais – que são básicos e fundamentais para a composição – como meio de conhecimento e comunicação é fundamental para a compreensão de mensagens visuais de uma composição. O que domina a visualização inicial de um empratamento com certeza são esses dez elementos que vimos nesta seção, eles são extremamente simples, mas precisam ser bem articulados entre si para que sejam eficazes. Destacam-se na criação e degustação de pratos os elementos Cor, como já comentado, e Textura, que pode ser explorada por meio da manipulação dos ingredientes para atingir outros sentidos, para além da visão, como veremos mais adiante. Para tanto, a escolha, a manipulação e a utilização destes elementos são de inteira responsabilidade do gastrônomo, ele é quem tem a ideia, quem é o visualizador primário do prato e quem concebe a composição. As opções são infinitas, e quanto mais ele compreende e

utiliza estes elementos, mais segurança e liberdade ele terá ao utilizá-los, e, conseqüentemente, mais densidade de composição, variedade de elementos e diversidade de significados seus pratos possuirão.

Leis da Gestalt: princípios do processo de percepção visual

Para que o processo de organização, disposição e agrupamento criativo dos elementos visuais – que são a fonte para qualquer composição – seja eficaz em uma unidade de manifestação visual é preciso que a representação e articulação dos elementos na composição esteja respeitando ou rejeitando certas convenções, assim, a obra pode expressar e transmitir o que se pretende. As decisões compositivas determinam o significado da manifestação visual e tem forte implicação com o que vai ser percebido pelo observador (Dondis, 1997). Qualquer manifestação visual sempre irá integrar a forma (como se expressa) e o conteúdo (o que se expressa). O conteúdo é influenciado pelos elementos básicos e pela sua relação compositiva com o significado.

Na composição de um prato (ou de qualquer composição visual) levam-se em conta os elementos visuais que o compõem e as leis de agrupamento que o influenciam. Estas leis foram estudadas por muito tempo, com longas experimentações feitas pelos denominados Gestaltistas. O movimento gestaltista atuou principalmente no campo da teoria da forma, e, sua teoria científica tem contribuições relevantes a diversos estudos da Linguagem Visual em diferentes áreas do conhecimento, como a Psicologia, o Marketing, as Artes Visuais, a Arquitetura ou a Educação, por exemplo. Na área do Design seus conceitos podem ser aplicados na prática, em interfaces visuais. (Gomes Filho, 2000).

O termo Gestalt significa “uma integração de partes em oposição à soma do todo”, e ela explica o porquê da percepção de que algumas composições agradam mais aos olhos do que outras. De acordo com a Gestalt, a arte inicia-se no princípio da *Pregnância da Forma*, que é a união da formação de imagens com os fatores de equilíbrio, clareza e harmonia visual, indispensáveis para qualquer tipo de manifestação visual. A *Pregnância da Forma* nada mais é do que o princípio que abrange todos os demais, compreendendo todos os Fundamentos da Linguagem Visual organizados e distribuídos de forma equilibrada na composição (Gomes Filho, 2000).

A percepção visual é resultado da soma das forças externas, que são os estímulos produzidos pelos elementos presentes no campo visual, com as forças internas, que são o resultado da decodificação, interpretação e organização lógica e estética destes estímulos. Apresentaremos a seguir as Leis da Gestalt aplicadas ao empratamento:

- **Unidade:** As Unidades são percebidas por meio da verificação de relações que se estabelecem entre os elementos no prato como um todo, ou em partes isoladas do empratamento, onde todos os elementos estão tão harmônicos de modo que pareçam uma única coisa. No caso de um prato ser constituído por um conjunto de numerosas Unidades, para proceder à análise e interpretação visual da forma, pode-se adotar o critério de se eleger unidades principais, desde que estas sejam suficientes para realizar a leitura (Dondis, 1997; Gomes Filho, 2000). Na gastronomia existe uma técnica de empratamento chamada Unidade. Elementos posicionados separados são considerados empratamentos clássicos, enquanto elementos unidos, empratamentos modernos.

- **Segregação:** Segregação (ou Fragmentação) se caracteriza pela decomposição dos elementos em unidades separadas, identificáveis e/ou destacadas, que podem ser postas em evidência, que, embora estejam se relacionando, conservam características individuais e distintas das demais, mesmo que estejam próximas ou sobrepostas. Para efeito de leitura visual, pode-se estabelecer níveis de segregação identificando-se apenas as unidades principais do empratamento, desde que estas sejam suficientes para o objetivo desejado de análise e interpretação visual do prato. Ela contrasta com a Lei de Unificação (Dondis, 1997; Gomes Filho, 2000).

- **Unificação:** A Unificação da forma consiste na igualdade ou semelhança dos estímulos produzidos pelo campo visual, como cor, forma, textura ou proximidade. Verifica-se quando os princípios de harmonia e equilíbrio visual e a coerência do estilo formal das partes ou do todo estão presentes no prato ou na composição de modo geral. Ela concorre fortemente com os princípios de proximidade e de semelhança para uma unificação formal (Gomes Filho, 2000).

- **Fechamento:** Ocorre quando as forças de organização da forma dão a sensação de fechamento visual pela continuidade por meio das leis de agrupamento de elementos de maneira a constituir uma figura total mais fechada e completa no empratamento (Gomes Filho, 2000). Quando os elementos ficam mais próximos uns

dos outros dão a sensação de conformidade e de algo completo e, podem se completar por meio de padrões que acabam por dar a sensação de Fechamento.

- **Continuidade:** A Continuidade (ou Sequencialidade) define-se como a impressão visual de como todos os elementos estão organizados de modo contínuo e coerente – lado a lado, em profundidade, em espiral – sem quebras ou interrupções na sua trajetória ou na sua fluidez visual, em linha ou em curva. Pode-se dar em um elemento em específico do prato ou em como um conjunto de elementos que acabam por conformar um grupo, um todo no empratamento ou na sequência de pratos (Dondis, 1997; Gomes Filho, 2000). Na gastronomia, existe uma regra de empratamento chamada Fluxo, que está relacionada ao elemento Movimento, e, segundo ela, os elementos devem ser posicionados do maior para o menor e devem seguir o sentido e sequência do alimento, como no caso das fibras das proteínas.

- **Proximidade:** Elementos próximos uns dos outros tendem a ser vistos e percebidos juntos, como um grupo, e, por conta disso, constituem um todo no empratamento ou formam unidades dentro do prato. Em condições iguais, os elementos mais próximos entre si terão maior tendência a serem agrupados e a constituir unidades (Gomes Filho, 2000).

- **Semelhança:** A lei da Semelhança (ou Similaridade) se refere a igualdade de forma e de cor que desperta a tendência de se estabelecerem agrupamentos de partes semelhantes, que são percebidas como um grupo, como um todo. Existem diferentes formas de se unificar elementos por meio da semelhança, por meio de técnicas de composição, como veremos no tópico a seguir. Em condições iguais, os elementos mais semelhantes entre si terão maior tendência a serem agrupados no prato, constituindo partes ou unidades. Semelhança e proximidade são dois fatores que concorrem para promover sentido da harmonia e equilíbrio visual, e se reforçam mutuamente para formar unidades e unificar a forma (Gomes Filho, 2000).

- **Pregnância da Forma:** É a lei básica da percepção visual da Gestalt. Pode-se afirmar que um prato com alta pregnância é um prato que tende espontaneamente para uma forma mais simples de percepção, mais equilibrada, homogênea e regular. O prato precisa apresentar um máximo de harmonia, unificação, clareza formal e um mínimo de complicação visual na organização de suas unidades compositivas no momento do empratamento. Quanto melhor ou mais clara for a organização visual da forma dos elementos do empratamento, em termos

de facilidade de compreensão e rapidez de leitura ou interpretação pelo comensal, maior será o seu grau de Pregnância da Forma (Gomes Filho, 2000).

As dificuldades iniciais para leitura de composições visuais devem desaparecer à medida que o leitor (gastrônomo ou comensal) estuda, assimila e realiza exercícios práticos de leitura sobre os conteúdos deste sistema. Vale assinalar que a lei de Pregnância da Forma funciona como uma interpretação analítica e conclusiva acerca do objeto como um todo, definindo se a organização visual da forma do objeto como um todo é compositivamente bem planejada e executada (Gomes Filho, 2000).

É preciso que haja uma grande familiaridade com os elementos visuais para que se possa fazer a leitura dos elementos visuais por meio da Gestalt e para que eles possam servir como meio de comunicação eficaz, se incorporando à mente do observador de forma consciente e inconsciente automaticamente, e é por conta disso que as Leis da Gestalt nos auxiliam nesta tarefa (Gomes Filho, 2000). Para compor de forma visualmente atraente com todos os elementos e fazer com que eles fiquem organizados dentro do prato podemos utilizar algumas técnicas visuais, e é isso que veremos agora.

Técnicas de composição visual: princípios da relação entre elementos

As técnicas de composição visual oferecem diferentes possibilidades para que se possa expressar visualmente um conteúdo de uma ideia, principalmente a partir de abordagens antagônicas. Toda percepção humana fundamenta-se nos opostos. Reconhecemos o claro em oposição ao escuro e o próximo em relação ao distante. Da mesma forma, as técnicas de composição visual são dominadas pelo contraste, opções opostas que estão à disposição para escolha do artista, mas podem também ser pensadas juntas, já que há uma ampla variedade de intensidades e mensagens a serem transmitidas a depender da ideia que se tem. A compreensão das técnicas de composição é fundamental para saber direcionar a resposta perceptiva do observador, intensificando o significado da mensagem visual de acordo com o efeito pretendido, seja puramente estético, funcional ou emotivo (Gomes Filho, 2000).

Cada uma das seguintes categorias tem como finalidade dar embasamento e consistência às Leis da Gestalt, sobretudo com relação à sua lei básica da

Pregnância da Forma para a análise do todo, e servem como força de organização formal e leitura visual nas estratégias compositivas (Gomes Filho, 2000). Aqui trataremos apenas oito técnicas que achamos pertinentes para a Gastronomia e que podem ser utilizadas sozinhas ou em um conjunto delas, mas há uma grande variedade para além destas que estão sendo mencionadas.

Como modelo de exemplificação de cada técnica, nos inspiramos nas figuras esboçadas por Dondis A. Dondis (1997) em seu livro. Aqui, tomamos um prato redondo e raso para facilitar os esboços, já que ele permite usar toda sua base (mas as mesmas regras podem se aplicar em pratos de qualquer outro formato, inclusive irregulares) para o empratamento. A posição que o prato está nas imagens se refere a posição que ele tomaria ao ser posto em frente ao comensal. Os pontos, formas, linhas e outros desenhos das imagens são usados para demonstrar sugestões de posicionamento dos alimentos no espaço do prato e as linhas que dividem o prato em seções são utilizadas para sugerir a noção de equilíbrio ou divisão que o comensal pode tomar a partir de sua perspectiva.

- **Contraste:** É fundamental no controle do significado e na definição das ideias, já que a combinação de todos os elementos em uma interação complexa, em que tudo acontece ao mesmo tempo, pode nos levar a confusão e a ambiguidade. O Contraste pode ser a principal técnica compositiva para ser utilizado na criação, desde a etapa mais inicial da concepção da ideia do prato e o esboço do croqui, até o empratamento final, em que são cuidadosamente colocados os elementos que vão compor o prato, articulando e expressando visualmente a ideia. Ele é o que liga a definição e a compreensão das ideias visuais, no sentido de tornar mais visíveis as ideias, imagens e sensações (Gomes Filho, 2000).

Cada polaridade puramente conceitual pode ser expressa e associada através de elementos e técnicas visuais, os quais, por sua vez, podem associar-se ao seu significado. Utilizando-o na criação de uma força compositiva antagônica, podemos atrair a atenção do comensal para a forma irregular que domina o prato (Dondis, 1997). Entendemos muito mais a raiva quando a contrapomos a calma, por exemplo. Podemos sugerir a raiva utilizando linhas pontiagudas, cores quentes, texturas duras e/ou elementos amassados, e a calma, utilizando linhas curvas ou circulares, cores frias e texturas e elementos macios.

Compreendemos então, que o Contraste se manifesta numa relação de polaridade, estando presente nas categorias que veremos a seguir. Na oposição de

cor podemos utilizar a gama de cores azul-verde para indicar distâncias, enquanto a gama vermelho-amarelo pode expressar expansão, assim, é possível afetar a posição espacial dos elementos no prato, já que a temperatura da cor pode sugerir proximidade ou distância (Dondis, 1997).

No prato a seguir (Figura 7), que exemplifica esta técnica, o chef Grant Achatz utiliza o contraste de cores: tons esverdeados e tons avermelhados.

Figura 7 - Exemplo de prato com contraste



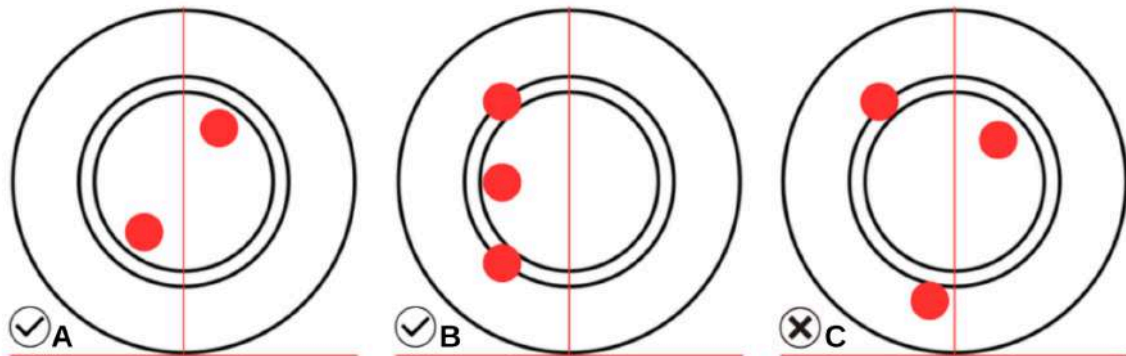
Fonte: Watermelon, chef Grant Achatz, 2011.

- **Equilíbrio:** Este vem como o segundo principal fator compositivo que pode ser usado sintaticamente na busca da compreensão de mensagens visuais, o que dá maior importância para a composição. A orientação horizontal-vertical corresponde a nossa relação básica com o meio ambiente. O senso intuitivo para equilibrar os elementos o torna a referência visual mais forte da percepção. O Equilíbrio está diretamente associado ao agrupamento, sua ausência ou seu mau uso gera inquietação e provocação (Dondis, 1997). É o estado no qual as forças que agem sobre um corpo compensam mutuamente, em que a distribuição de toda a ação feita no empratamento chegou a uma pausa, de tal modo que nenhuma alteração parece possível, e o todo assume o caráter de "necessidade" de todas as partes. Envolve constância, inalteração, distribuição e harmonia (Gomes Filho, 2000). A técnica de empratamento de Equilíbrio é regida pelas mesmas referências desta, levando em conta não só o equilíbrio visual, mas também de sabor.

Tomamos a base do prato como referência e traçamos um eixo horizontal, o eixo vertical é traçado automaticamente no meio do prato, dividindo-o e dando a sensação de estabilidade. Esse processo é intuitivo e inconsciente, e faz com que todos os elementos do empratamento estejam equilibrados, de maneira uniforme e

harmoniosa nos dois lados do prato (Figura 7A) ou apenas de um lado (Figura 7B). Caso isso não ocorra, a má distribuição dos elementos no prato pode perturbar o olho e, conseqüentemente, toda a composição (Figura 7C).

Figura 8 - Exemplos da técnica compositiva visual de equilíbrio



Fonte: Elaboradas pelo autor, 2024.

No exemplo a seguir (Figura 9), o chef Alberto Landgraf utiliza as cebolas roxas ao centro do prato, de forma que formem um triângulo e fiquem equilibradas entre si.

Figura 9 - Exemplo de prato com equilíbrio



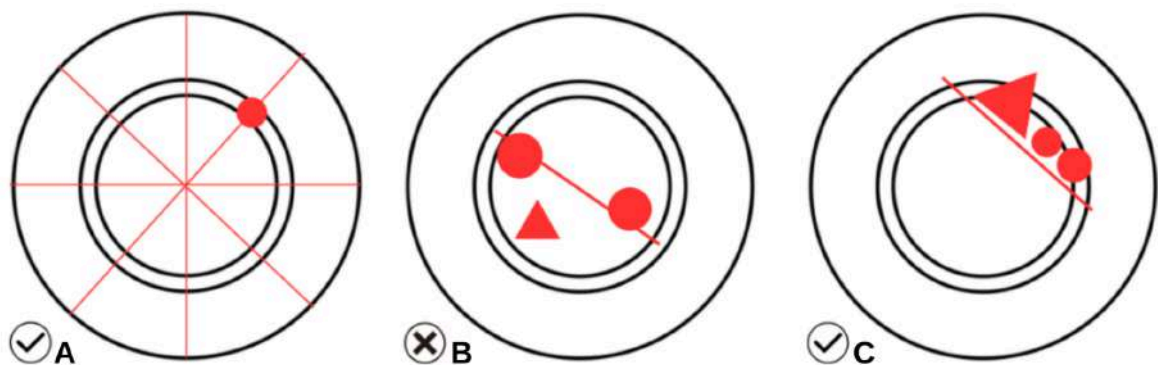
Fonte: Picles de cebola roxa com creme fermentado, chef Alberto Landgraf, 2013.

- **Tensão:** A Tensão (ou Instabilidade) sozinha não domina o olho, mas auxilia no processo de estabelecer os eixos vertical e horizontal, atraindo o olhar para tudo que não se encaixa nos eixos. Não é o oposto de Equilíbrio, mas sim, é uma força que modifica gradualmente o aspecto de repouso, característico do Equilíbrio

(Dondis, 1997). É o estado no qual os pesos que estão agindo não conseguem equilibrar-se mutuamente, existe falta de regularidade e é um fator de desorientação. Quando utilizado, os elementos constitutivos apresentam uma tendência para mudar de lugar ou de forma, a fim de se conseguir um estado que melhor se relaciona com a estrutura total do prato (Dondis, 1997; Gomes Filho, 2000).

A Tensão fica equilibrada se colocarmos os elementos sobre um dos eixos que dividem o prato (Figura 8A). Em um empratamento em que a Tensão é utilizada de forma errada e/ou mal organizada, os elementos parecem estar brigando entre si (Figura 8B). O empratamento visualmente desequilibrado parece acidental, transitório e, portanto, instável. Podemos utilizar os mesmos elementos de uma forma mais organizada, modificando sua posição (Figura 8C), assim, a sensação de confusão diminui.

Figura 10 - Exemplos da técnica composativa visual de tensão



Fonte: Elaboradas pelo autor, 2024.

No exemplo de prato que segue (Figura 9), do chef Grant Achatz, o “prato” é a mesa em frente ao comensal. Todos os elementos estão tensionados, mas voltam o olhar ao centro do empratamento, onde estão dispostos os merengues.

Figura 11 - Exemplo de prato com tensão

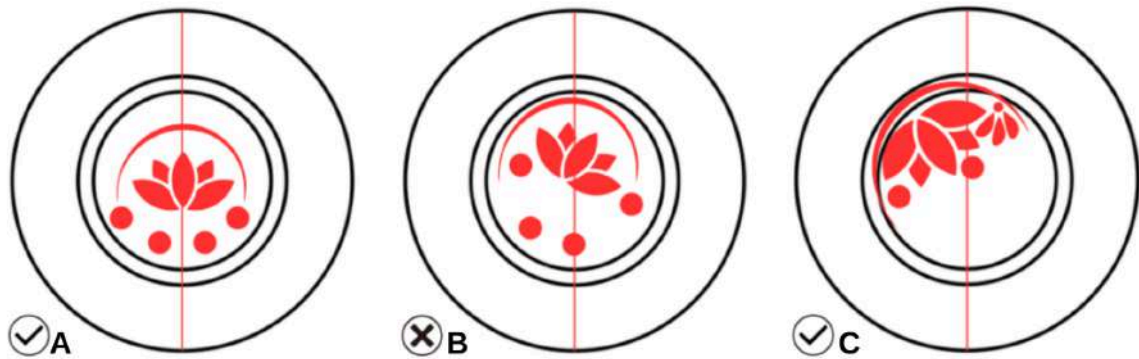


Fonte: Tropical fruit, rum, vanilla and kaffir lime, chef Grant Achatz, 2014.

- **Simetria e Assimetria:** A Simetria se configura como uma formulação visual totalmente resolvida em que há um equilíbrio entre uma parte que é repetida exatamente da mesma forma do outro lado do prato e requer um ajuste muito preciso. Agrupamentos simétricos são percebidos mais facilmente do que os assimétricos, mas podem acabar resultando em algo sem graça e estático, neste caso, é preciso utilizar outros conceitos de composição para tornar o prato mais consistente visualmente. A Assimetria pode ser utilizada como uma técnica compositiva para provocar, inquietar, surpreender ou chamar a atenção do comensal. Neste caso, os lados opostos do prato são diferentes, e, é mais difícil que se atinja um equilíbrio visual. É necessário o ajuste de muitas forças, e quando conseguido, valoriza muito a composição (Dondis, 1997; Gomes Filho, 2000).

Nos exemplos a seguir temos um prato totalmente simétrico (Figura 9A), composto de 6 elementos que estão repetidos de um lado e de outro, um outro exemplo que é assimétrico (Figura 9B) e em que a técnica está de uma forma mal utilizada, onde não há um equilíbrio, e, por fim, um exemplo assimétrico que os elementos são bem utilizados e agradam o olhar (Figura 9C).

Figura 12 - Exemplos da técnica compositiva visual de simetria e assimetria



Fonte: Elaboradas pelo autor, 2024.

No prato a seguir (Figura 10), do chef Albert Adrià, podemos perceber nitidamente a aplicação da técnica de simetria. Todos os elementos em torno do prato estão intercalados em cor branca e roxa, e se posicionam ao centro. O que existe de um lado, existe do outro.

Figura 13 - Exemplos de prato com simetria

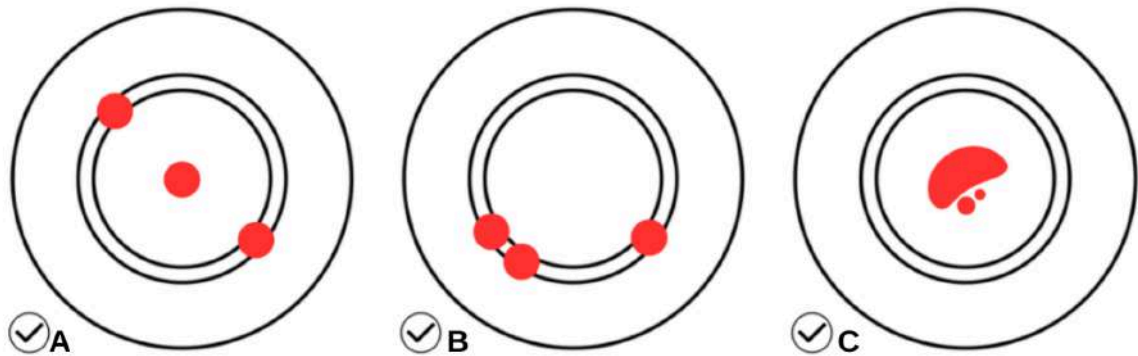


Fonte: Bolo Robuchon, chef Albert Adrià, 2018.

- **Peso:** No caso do Peso visual, existem muitos regramentos que podem ser utilizados para dar esta sensação, para que o olho se volte àquele local do prato. Elementos em número ímpar (três, por exemplo) são visualmente mais atraentes do que em números pares (Figura 10A). O olho sempre favorece a zona inferior esquerda de qualquer campo visual: um elemento à direita do prato pode equilibrar dois à esquerda (Figura 10B) (Dondis, 1997). Um alimento posicionado no centro do

prato pode ser contrabalanceado por outros menores colocados fora do centro, próximos ou espaçados (Figura 10C) (Gomes Filho, 2000).

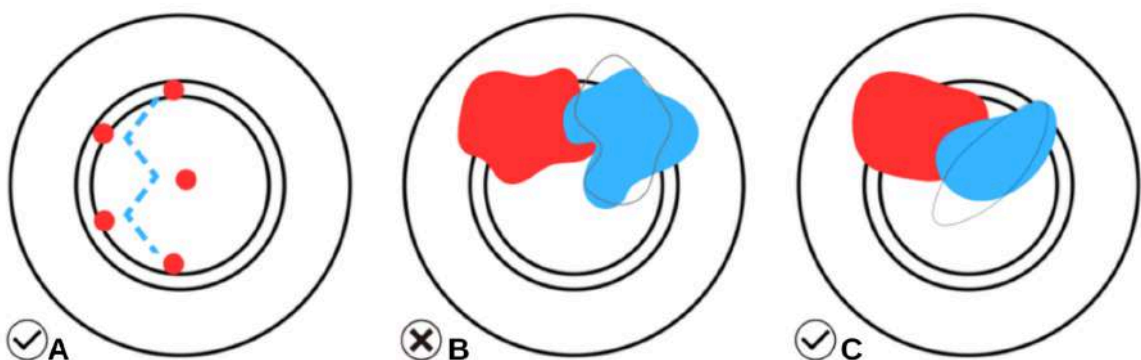
Figura 14 - Exemplos da técnica composativa visual de peso 1



Fonte: Elaboradas pelo autor, 2024.

O Peso obtido pelo movimento que elementos semelhantes favorecem podem direcionar o olhar e a este local (Figura 11A), que acaba sendo um centro de atração, na imagem o movimento está representado pelas linhas tracejadas. Quanto maior o tamanho, maior o Peso visual do elemento. Ainda, nos exemplos que trouxemos, as formas irregulares (Figura 11B) são menos atrativas do que as regulares (Figura 11C) (Gomes Filho, 2000).

Figura 15 - Exemplos da técnica composativa visual de peso 2

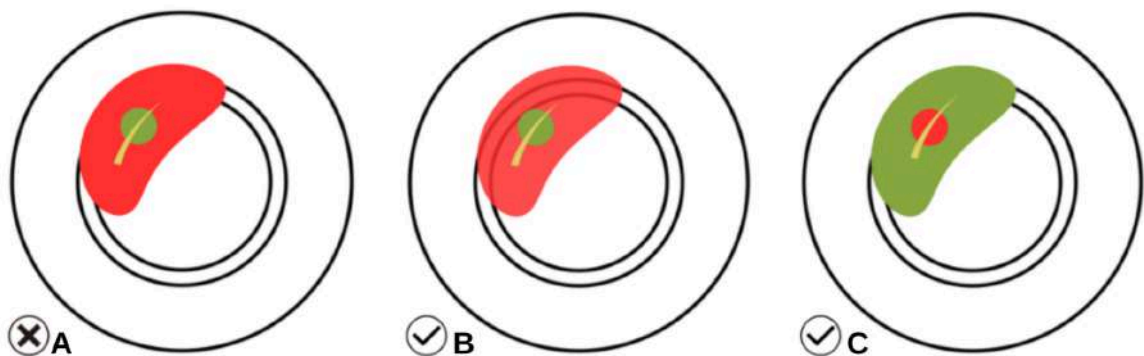


Fonte: Elaboradas pelo autor, 2024.

Cores saturadas pesam mais do que cores menos saturadas. No primeiro exemplo (Figura 12A) o vermelho é muito saturado, desequilibra a composição. Cores quentes pesam mais do que cores frias. Portanto, é melhor usá-las em menor quantidade ou de forma menos saturada (Figura 12B) (Gomes Filho, 2000). Aqui também interferem os fatores positivo e negativo. Eles relacionam-se ao fato de que, em todos os acontecimentos visuais, há elementos separados e ainda assim

unificados. O positivo se refere ao elemento que domina o olho na experiência visual e atrai a atenção do espectador, e, como elementos negativos, consideramos tudo aquilo que se apresenta de maneira mais passiva. O ponto vermelho do terceiro exemplo é o elemento positivo, por mais que ele seja o menor dos elementos, ele se destaca dentre eles por ser a cor mais quente (Figura 12C) (Dondis, 1997).

Figura 16 - Exemplos da técnica compositiva visual de peso 3



Fonte: Elaboradas pelo autor, 2024.

No prato que exemplifica esta técnica (Figura 17), do chef Ferran Adrià, o peso pode ser verificado nos elementos que se destacam e chamam atenção (vermelho e verde) e nos molhos de coloração esbranquiçada, que dão a ideia de movimento e favorecem o olhar mais ao centro do prato.

Figura 17 - Exemplo de prato com peso

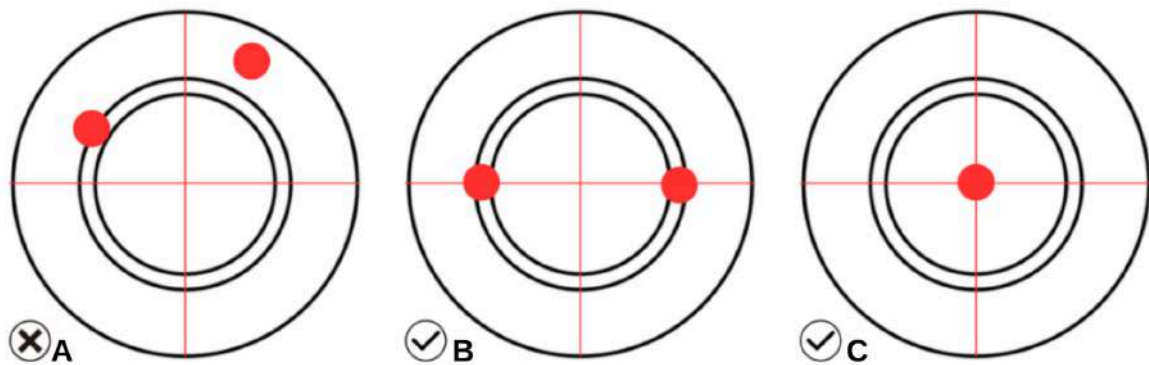


Fonte: Seeds, chef Ferran Adrià, 2005.

- **Nivelamento:** O Nivelamento pode ser compreendido como a estabilidade causada por unidades que se concentram ou se desviam dos eixos verticais, horizontais e do centro da composição. As unidades posicionadas exatamente no centro ou sobre as linhas vertical e horizontal, não favorecem nenhuma surpresa visual, portanto, estão estáveis, niveladas e harmônicas (Dondis, 1997). Diz respeito à disposição formal bem organizada e proporcional no prato ou entre os elementos do prato. Predominam os fatores de equilíbrio e de regularidade visual inscritos no momento do empratamento, possibilitando uma leitura simples e clara (Gomes Filho, 2000).

Nos casos abaixo, na primeira imagem (Figura 13A) não há uma intenção, já que os elementos estão posicionados em locais aleatórios do prato; no segundo e terceiro exemplo a posição dos elementos assumem locais específicos, de Equilíbrio (Figura 13B), e de atração (Figura 13C), o que acaba por deixar o prato harmônico.

Figura 18 - Exemplos da técnica compositiva visual de nivelamento



Fonte: Elaboradas pelo autor, 2024.

No prato que trouxemos abaixo (Figura 19), o chef Alberto Landgraf utiliza os dois únicos elementos de forma alinhada, levando em conta que esta é a perspectiva do comensal.

Figura 19 - Exemplo de prato com nivelamento

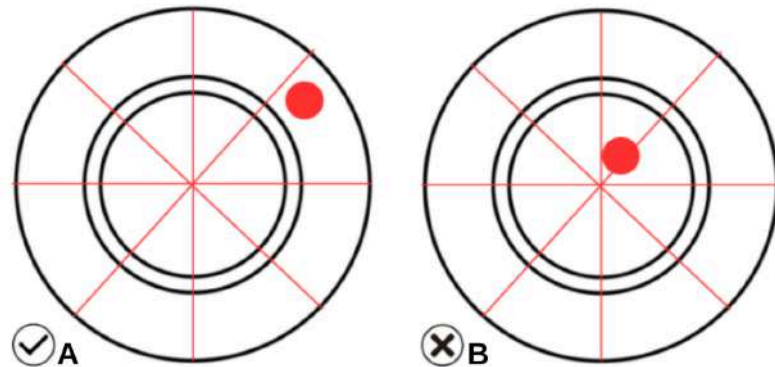


Fonte: Cavaquinha com maionese de peixe, chef Alberto Landgraf 2019.

- **Aguçamento:** Ao se utilizar o Aguçamento as unidades ficam deslocadas dos eixos e rompem com a sensação de centralidade, é algo inesperado que cria Tensão na composição, diferente do Nivelamento. Se a posição não é clara, estando sob as linhas ou de modo que fique harmoniosa em algum dos quatro cantos do prato, a composição pode confundir o comensal (Dondis, 1997). Ela é o resultado de uma desarticulação do que é visto na integração dos elementos que constituem o prato. Ela pode se caracterizar pela apresentação de um ou mais dos seguintes fatores formais: desvios, irregularidades, sobreposições aleatórias de elementos, desproporcionalidades e desnivelamentos visuais, em partes do prato ou nele como um todo (Gomes Filho, 2000). Ao emprar, é melhor optar por determinar uma posição próxima aos eixos vertical ou horizontal, ou mesmo no centro, caso haja somente um elemento.

Estratégias que usam esse princípio podem causar efeitos visuais inesperados no comensal, do ponto de vista psicológico. Na primeira imagem (Figura 14A) a posição está clara, percebe-se que há uma intenção ao colocar o elemento neste quadrante. Já no segundo exemplo (Figura 14B) a posição fica ambígua, pois está sobre uma linha e entre os quadrantes, o que acaba por criar uma maior atração visual.

Figura 20 - Exemplos da técnica compositiva visual de aguçamento



Fonte: Elaboradas pelo autor, 2024.

No prato que exemplifica esta técnica, o chef Grant Achatz utiliza um prato redondo, mas tomemos o foco do prato, o empratamento, como ponto de exemplificação. Cada um dos quatro cantos do cubo comestível possui um elemento de destaque, assim como o centro. As posições são bem definidas e claras, portanto, isso favorece o aguçamento do olhar nestes pontos.

Figura 21 - Exemplo de prato com aguçamento



Fonte: Hot dog, chef Grant Achatz, 2016.

Alfabetismo Visual: leitura e criação de objetos visuais

Quando nos damos conta dos inúmeros conceitos necessários para a conquista do Alfabetismo Visual, a complexidade da tarefa se torna muito evidente.

O Alfabetismo Visual se configura como a capacidade de ler e entender imagens ou objetos visuais e, conforma o terceiro pilar do processo de criação de pratos e menus degustação. Para isso, podemos nos basear nos elementos da linguagem visual, nas leis da Gestalt e nas técnicas de composição. A apreensão das teorias que trouxemos aqui e a facilidade para proceder à leitura visual da forma do prato vai depender do maior ou menor grau de sensibilidade de cada um e leva em consideração o repertório cultural do comensal ou de quem está observando (como cada sociedade compreende imagens de diferentes maneiras). No caso da criação de pratos, também leva em consideração habilidades técnicas e profissionais que o gastrônomo possui.

Dois passos básicos podem orientar a pessoa neste processo, segundo João Gomes Filho (2000): pelas Leis da Gestalt e pela enumeração de categorias. Com o decorrer do tempo, cada um poderá desenvolver seu próprio modo de leitura, já que é necessário apenas de estudo e criatividade para interpretar composições visuais.

1. A leitura visual se dá inicialmente pelas leis da Gestalt, identificando as partes que conformam o todo no prato. Depois pela análise da estrutura perceptiva e interpretação conclusiva da composição, que realiza uma exploração completa dos elementos básicos, das técnicas compositivas e dos agrupamentos presentes no empratamento analisado (Gomes Filho, 2000).

2. Após esta observação e análise, se faz necessário enumerar as categorias conceituais observadas por meio de descrições escritas, que subsidiam dados para a interpretação formal e pessoal do empratamento que está em análise. Por fim, essa longa leitura visual refletirá se o prato possui padrões de harmonia e equilíbrio no seu todo e/ou nas suas partes constitutivas, e se a mensagem visual que se pretendeu passar, planejada no processo criativo e efetivada no empratamento, teve êxito ou não na degustação do comensal (Gomes Filho, 2000).

Acrescento aqui uma terceira etapa deste processo: o croqui (ou o esboço/desenho do prato). Este passo é muito importante e necessário para se planejar um empratamento.

3. Com base em análises realizadas em outros pratos, é possível utilizar estas observações para criar os próprios pratos por meio dos croquis. Esses são formados por formas geométricas simples e por linhas, que estão relacionados entre si e que podem demonstrar uma noção do enquadramento e do local que cada elemento deve ocupar dentro do prato. Assim, temos uma ideia de limite e de posição. Com

este desenho é possível também determinar o grau de importância de cada elemento, atribuindo uma hierarquia a eles no empratamento. Estabelecer uma ordem e um grau de importância é importante pois, falando de uma composição tridimensional, como o caso de um prato, é preciso manter uma leitura e compreensão por toda a extensão do prato. Desta forma, o comensal sabe quais são os elementos principais, ou por onde começar a comer.

Com o desenho do prato é possível perceber se existem elementos que estão inter-relacionados, elementos que devem ficar sobrepostos, ou ainda, se precisam ser maiores ou menores, com um maior contraste ou uma maior uniformidade de cores. O livro *Todos podem Desenhar (e não apenas colorir)*⁹ de Flávia Pedrosa Vasconcelos (2015) pode auxiliar a desenvolver esta habilidade, treinando o desenho para aplicar em croquis. Nesse sentido, acredito que, para graduandos em formação, é muito importante utilizar o croqui desde as primeiras aulas práticas, já que, o processo de criação de pratos e menus é algo complexo e que envolve muitos elementos e etapas. Pensar antecipadamente na montagem do prato acaba evitando o desperdício de alimentos e economiza tempo, o fator mais precioso dentro da cozinha.

Pensar nos ingredientes que compõem o prato e no conjunto de pratos do menu como um todo, por meio dos Fundamentos da Linguagem Visual e com o auxílio de técnicas de composição, colabora para que o prato fique bem apresentado esteticamente. Nesse processo de composição visual podemos levar em conta todos os aspectos perpassados nesta seção:

As texturas dos alimentos podem causar surpresa em quem degusta; as posições que os preparos ocupam no prato podem delinear um movimento do olhar ou não; as cores do prato ou da comida transmitem sensações distintas para o comensal; os tamanhos e formas de cada elemento no prato podem influenciar na experiência e no consumo, em comer com a mão ou com o garfo; e, os contrastes entre os elementos, como texturas e cores, por exemplo, auxiliam a tornar o ato da degustação uma experiência mais interessante.

2.2 Multissensorialidade na criação e degustação de pratos

⁹ VASCONCELOS, Flávia Pedrosa. **Todos podem Desenhar (e não apenas colorir)** – ou propostas para um “saber desenhar” emancipador. São Carlos: Pedro e João Editores, 2015.

O que acabamos de ver no tópico anterior (níveis de expressão, elementos visuais, leis da Gestalt e técnicas compositivas) está diretamente relacionado à visualidade, que deve ser a primeira coisa levada em consideração no processo criativo para emprar. Vimos também que estes elementos se relacionam, de certa forma, com outros sentidos, para além da visão. Formas, cores, texturas e outros elementos podem transmitir sensações literal ou fisicamente aos demais sentidos.

Este tópico pretende elucidar o que entendemos pela conexão da comida com a sensorialidade e mostrar como cada sentido se relaciona com a criação e degustação de pratos, já que um restaurante promove uma experiência para todos os sentidos por meio do menu degustação, e que nossa percepção sobre o prato é determinada por experiências muito subjetivas e individuais.

Comida e sensorialidade

Os pratos de um menu são o que mediam a interação entre o chef e sua equipe (que concebem a experiência) e o comensal que está degustando (dotado de competência estética e estésica). A estética e a estésica dizem respeito a uma forma de conhecimento originado pelas faculdades perceptivas da audição, da visão, do tato, do olfato e do paladar que são percebidas pelo corpo e nos causam sensações, e pela capacidade de fazer um juízo estético, do que é belo ou não (Sutton, 2010).

A sensibilidade individual é um dos principais fatores que tornam o paladar de cada um único, além de diferenças genéticas e influência do ambiente e cultura em que vivemos (Guarreschi, 2019, p. 48). Sobre esses fatores que influenciam no momento da degustação, trazemos novamente a autora Francesca Zampollo, que, após 18 anos de experiência na área de *Eating Design*, buscou evidenciar o potencial da conexão entre o design e o alimento por meio de um conjunto de sete intersecções entre eles: os sentidos, a natureza, a cultura, a sociedade, a técnica, a psicologia e a ciência. Segundo ela, o design aplicado à alimentação estuda a experiência individual ou coletiva de ingerir alimentos, atuando de forma física, psicológica e sensível na interação do sujeito com o alimento e com o espaço (Zampollo, 2015).

A comida em seu potencial de estimular os sentidos, proporciona uma experiência estésica e multissensorial (Guarreschi, 2019). Ao se degustar um prato pela primeira vez, podemos experienciar, conhecer e reconhecer diferentes

sensações, lembranças e sentimentos, que remetem a histórias, lugares, ecossistemas, pessoas, crenças e memórias anteriores (Koerich; Souza, 2019), além de, neste processo provar algo novo, estarmos imersos em uma nova experiência, gerando novas memórias.

Os sentidos são como códigos que transmitem mensagens, e, por meio da comida, o registro dessa experiência sensorial é o resultado de um conjunto de sensações geradas pelo gosto, aroma, temperatura e textura que são julgados esteticamente (Sutton, 2010). Esse conjunto de sinais percebidos por meio da aparência e por meio dos estímulos faz com que determinado menu e/ou restaurante possa se diferenciar de outro, com base em como eles se expressam por meio da comida – seja pela composição dos elementos, pela ordem de cada prato no menu, dentre outros fatores – onde elementos físicos e de estímulos sensoriais podem construir “códigos particulares na comunicação entre os consumidores e os produtos” (Koerich; Souza, 2019, p. 862).

A multissensorialidade na Gastronomia foi uma tendência muito forte em alguns países europeus, na América do Norte e na Ásia. Nas últimas décadas essa tendência chegou à América Latina e na atualidade já é possível encontramos diversos restaurantes brasileiros que oferecem menus degustação que levam em consideração a experiência sensorial propiciada pela experiência geral com os pratos. O caso do Maní de Helena Rizzo, do Dom de Alex Atala e do Oteque de Alberto Landgraf são alguns exemplos, mas existem muitos outros chefs preocupados com a sensorialidade em seus pratos.

A experiência gastronômica inicia-se majoritariamente pela visão, ao primeiro contato do comensal com o prato, e é neste momento que o prato vira objeto de atração e desejo, por meio de sua estética. Mas, a beleza visual do prato não comunica a completude de suas qualidades. Portanto, podemos inserir outros elementos que serão despertados com o auxílio dos demais sentidos, como texturas que estimulam o tato e a audição ou aromas que estimulam o olfato. Abordaremos nesta seção cada um dos cinco sentidos (visão, olfato, tato, audição e paladar) de forma individual:

- **Visão:** A visão nos permite ter as primeiras impressões com um prato, e, por meio dela, percebemos cores, texturas, formatos, consistência e até mesmo defeitos. Características visuais induzem a esperar um certo sabor ou uma certa percepção na degustação. A cor influencia não somente do ponto de vista estético,

mas também do simbólico, como vimos. Formas e cores são elementos constitutivos da linguagem visual que são regidos, basicamente, por dois princípios: repetição e contraste. O grande desafio de um gastrônomo é “harmonizar, não só formas e cores, mas, ao mesmo tempo, cheiros, sabores, texturas e sons” (Oliveira, 2010, p. 2493). Sandra Oliveira comenta que as comidas de coloração homogênea, que têm uma única tonalidade, como sopas, cremes e caldos, remetem a comida caseira, passa a sensação de intimismo, lar, aconchego e conagraçamento entre amigos e familiares. Por outro lado, os pratos coloridos remetem a exclusividade, individualidade e elaboração com sofisticação, e ainda, passam a sensação de extroversão e alegria (Oliveira, 2010).

- **Olfato:** Por meio do olfato percebemos odores e aromas. Odor é uma propriedade sensorial perceptível pelo olfato ao serem aspiradas, já o aroma é perceptível também pelo órgão olfativo via retronasal na degustação. Este sentido é um dos sentidos químicos e exerce grande influência na memória afetiva (Sensorialidade, 2018). Muito do que dizemos ser gosto, na verdade é aroma. Citando a pesquisa realizada por Estelle Masson (2003)¹⁰, Sandra Oliveira (2010) comenta que em termos de odores, prevalecem os pouco agradáveis ao longo da história da humanidade. Também comenta que é extremamente indesejável a liberação de maus odores provenientes da preparação de alimentos em suas casas, como o odor das frituras, por exemplo. Pois os cheiros que impregnam nos imóveis lembram períodos duros da vida destas pessoas, nos quais tinham que se aquecer com o calor das panelas. Outrossim, podemos atribuir o odor como aceitável ou desejável em restaurantes típicos, e, a ausência de odor, esta sim é aceitável e desejável em qualquer restaurante do tipo internacional. Entretanto, há os odores agradáveis, que trazem boas recordações e, por meio do estímulo dos sentidos, acabam por evocar memórias, gerando assim, outras memórias. Os bons odores exercem um forte poder de atração sobre as pessoas podendo até dar prazer pelo cheiro do que pelo sabor do alimento (Masson, 2003 *apud* Oliveira, 2010). O cheiro do bolo de chocolate, por exemplo, quando espalhado pela casa, ajuda a tornar o lar mais humano. Encontraram-se fortes correlações entre o odor e a convivência calorosa, e entre a falta de odor e a solidão (Oliveira, 2010).

¹⁰ MASSON, Estelle. **Les odeurs de la cuisine**. In: *Fragrances: du désir au plaisir*. Marseille: Éditions Jeanne Lafitte, 2003.

- **Tato:** As informações de textura, forma, peso, temperatura e consistência são apuradas pelo tato, seja pelas mãos ou até mesmo pela boca, e estas percepções podem influenciar no prazer de comer. Pelo tato bucal podemos perceber a temperatura, a consistência e a textura. A respeito da temperatura, associamos as comidas quentes ao aconchego, à intimidade, à proximidade com pessoas queridas, aos ambientes fechados e ao inverno; os alimentos e bebidas frias nos remetem ao ar livre, luz, ao colorido, o uso de pouca roupa, à liberdade e ao verão. O contraste entre o quente e o frio desafia-nos a perceber e comparar as temperaturas e nos levar a percepções de prazeres mais complexos e agradáveis. A consistência pode ser das mais diversas: do duro ao mole, passando pelo macio; do sólido ao líquido, passando pelo gelatinoso e pelo cremoso. Cada qual também tem seus efeitos, que se dará de acordo com as sensações decorrentes do encontro dessas qualidades com o tato (Oliveira, 2010). A textura, muito importante para o tato, se define pela percepção de três características: 1. Mecânicas (pressão feita pelas mãos, dentes, língua); 2. Geométricas (tamanho e da forma do alimento); 3. Propriedades lubrificantes (umidade e oleosidade do alimento) (Sensorialidade, 2018). A diversidade de possibilidades de criação de textura vai depender da constituição do alimento e do tipo de agente externo que atua sobre ele (calor, frio, etc.) e o ritmo da textura (textura visual, pois a textura tátil seria difícil de identificar) também pode lhe conferir significações. O ritmo pode ser regular, fruto da repetição ou alternância de microelementos em intervalos simétricos; ou irregular, quando os microelementos são distribuídos pela superfície sem respeitar qualquer padrão de medidas entre eles. O ritmo regular da textura (repetição ou simetria) dá a noção de organização, qualidade e pode passar uma certa monotonia, enquanto o ritmo irregular (sem um padrão) da textura pode oferecer efeitos de movimento, de originalidade, de inesperado e surpresa (Oliveira, 2010).

- **Audição:** De todos os cinco sentidos, este parece ser o menos presente quando se fala em alimentação. Os sons podem ser acrescentados à refeição nos alimentos presentes no prato, e este som é esperado e desejado e pode aumentar a vontade de comer. Podemos citar o barulho que alimentos crocantes fazem ao serem mordidos ou manipulados; a sonoridade e persistência de gases e bolhas em bebidas fermentadas; o barulho ao tocar com o talher em superfícies aeradas ou congeladas, como mousses ou sorvetes; a crocância inesperada no preparo, como no caso de uma sopa-creme que contém um *crumble* e acaba gerando surpresa no

comensal; ou em demais componentes que fazem parte da experiência, como o caso dos estalos de alguma coisa queimando que é acesa durante a finalização do prato na mesa. Também existe a música do ambiente: há o consenso de que a música que acompanha a refeição precisa ser tranquila, com andamento lento, mas, se formos pensar no quesito ambientação, colocando uma sonoridade que acompanha o andamento do menu, pode ser necessário que essa música apresente variações e nuances. Há ainda os sons produzidos durante as refeições: as falas das pessoas. O clima do ambiente do restaurante também pode ser percebido na cozinha: garçons entram e saem da cozinha de um restaurante exclusivo com calma, onde tudo é mais organizado, os gestos mais racionalizados, não há muito espaço para o falar, além do essencial. O trato com a louça e os utensílios é mais cuidadoso, uma vez que eles são, antes de tudo, mais valiosos. Toda essa ambientação faz parte da experiência com os pratos, e pode dar mais ou menos sensação de prazer. Um restaurante mais silencioso remete a sensação de exclusividade, elegância e de trocas mais reservadas, em que a apreciação dos pratos é mais atenta. Em contrapartida, um restaurante ruidoso pode remeter a alegria, amizade e confraternização, e pode dar a sensação de que é popular, que as pessoas se sentem “em casa”, mas também pode passar a sensação de que não é o lugar mais adequado para abordar assuntos mais sérios ou aprofundados e para degustar pratos muito requintados (Oliveira, 2010).

- **Paladar:** Este é o outro (e último) sentido químico e está diretamente ligado às memórias afetivas. Para Ricardo Bonacho (2019), este é o sentido que gera mais confusão quanto à sua definição, já que normalmente apenas saboreamos os alimentos sem pensar muito sobre eles. Para ele, o grande erro de interpretação está na distinção entre gosto e sabor, e para isso, Bonacho (2019) cita as contribuições do livro “*Gastrophysics*” de Charles Spence (2017)¹¹: adjetivos como frutado, cítrico, fumado ou queimado não são gostos (*taste*), são sabores (*flavour*). Spence sugere que tapemos o nariz ao saborear os alimentos e o que vamos perceber será apenas o gosto básico que faz parte deste alimento, exceto se estivermos degustando algo picante ou mentolado, neste caso o nervo trigeminal é afetado e podemos perceber seu sabor. Nossa língua é composta por papilas gustativas que respondem de diversos modos aos cinco tipos de estímulo, os gostos básicos: doce, salgado, ácido, amargo e umami. (Bonacho, 2019). O sabor, portanto,

¹¹ SPENCE, Charles. **Gastrophysics**. United Kingdom: Penguin Random House, 2017.

é a união do gosto com o aroma (que vimos no olfato), e é integrado por um conjunto de sensações, se configurando como uma experiência mista entre as percepções olfativas, gustativas e táteis percebidas durante a degustação (Sensorialidade, 2018). A complexidade deste sentido vai muito além da diferença entre gosto e sabor: as interações do que existe na nossa boca, influenciam os demais sentidos (inclusive estes sentidos podem ser percebidos pela boca) e o que percebemos no nosso cérebro determina como será a experiência final do sabor dos alimentos (Spence, 2017 *apud* Bonacho, 2019). Citando Spence e Piqueras-Fiszman (2014), Bonacho (2019) menciona que estes autores realizaram um estudo¹² na área da neurogastronomia e na gastrofísica que demonstra que a relação entre a correspondência intermodal (capacidade do nosso cérebro de integrar informações sensoriais captadas pelos diferentes sentidos) e o gosto é majoritariamente atribuída à cor, e também menciona que a temperatura é outra variável que determina a percepção do gosto, já sendo demonstrado que a presença do gosto doce aumenta com a temperatura e que o amargo do café diminui conforme esfria.

Múltiplos Sentidos na criação de pratos e menus degustação

A multissensorialidade nos permite perceber, processar e interpretar as diversas informações através dos diferentes sentidos na experiência com os pratos: visualmente podemos reconhecer cores, formatos e texturas visuais; por meio do olfato percebemos estímulos que nomeamos como odores e aromas; de forma tátil se percebe o peso, a temperatura, a densidade, a consistência e as texturas granuladas, arenosas, oleosas ou secas dos alimentos; pelo sentido da audição percebemos as crocâncias e barulhos dos alimentos, a música ambiente e conversas de pessoas dentro do salão do restaurante; por fim, o paladar distingue sensações designadas como salgado, doce, amargo, ácido e umami e também percebe texturas. Para trazer mais complexidade ao prato podemos usar ingredientes que contrastam entre si por meio de suas texturas, cores e sabores e também podemos construir diferentes e complexas camadas de sabor por meio de ingredientes caramelizados, fermentados, defumados, curados, confitados, dentre

¹² SPENCE, Charles, PIQUERAS-FISZMAN, Betina. The Perfect Meal - The multisensory science of food and drinking. **John Wiley & Sons**, Oxford, 2014.

muitas outras possibilidades de transformação dos alimentos que agregam na experiência e percepção dos sentidos, principalmente do paladar.

Os cinco sentidos são muito importantes e devem ser levados em conta em um processo criativo de um prato ou menu degustação. Nesta pesquisa, os Múltiplos Sentidos, se configuram como o quarto e último pilar do processo de criação de pratos e menus. A exploração dos sentidos na degustação pode aumentar a vontade de comer por meio de sensações de prazer, pode evocar memórias afetivas no comensal, pode estimular a interação entre os demais comensais presentes na mesa e até mesmo ser algo surpreendente e inesperado.

Cabe citar, a título de curiosidade, que encontramos alguns estudos recentes que apontam a existência de mais sentidos: Nazareth Castellanos (Martins, 2023)¹³ comenta que, além dos cinco sentidos já conhecidos, possuímos mais dois sentidos: o vestibular (senso de equilíbrio) e o proprioceptivo (capacidade de perceber a localização, orientação e posição do seu corpo no espaço). Além deste estudo, Jackie Higgins (Biernath, 2024)¹⁴ comenta que, além dos cinco sentidos convencionais e destes dois apontados por Castellanos, possuímos mais cinco: percepção da cor; percepção de prazer e dor; sentido do desejo; percepção de tempo; e sentido da direção. Não realizamos pesquisas aprofundadas sobre esta temática já que não é algo relevante para se abordar individualmente nesta pesquisa.

Por fim, queremos pontuar aqui que o prato se torna estésico quando os elementos que o compõem foram pensados para aumentar a capacidade de estimular os sentidos, para além da visão (ligado à estética). Experiências multissensoriais ou estésicas ocorrem quando há uma relação entre os diferentes planos sensoriais, em que um estímulo em um determinado sentido pode causar reações em outro sentido, ou, em que diferentes sentidos são estimulados ao mesmo tempo, como o estímulo da audição por meio da mordida de algo crocante, enquanto sente um aroma que preenche o ambiente e percebe texturas com a língua. A comida possui essa potência de estimular todo o corpo por meio da

¹³ MARTINS, Alejandra. Temos 7 sentidos e os 5 mais conhecidos são os menos importantes. **BBC News Brasil**. São Paulo, fev. 2023. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/articles/cxx79170863o>.

¹⁴ BIERNATH, André. A pesquisadora que defende que temos 12 sentidos e não apenas 5. **BBC News Brasil**. São Paulo, maio 2024. Disponível em: https://www.bbc.com/portuguese/articles/c98zee3g7gvo?utm_campaign=later-linkinbio-bbcbrasil&utm_content=later-43082595&utm_medium=social&utm_source=linkin.bio.

apreciação e degustação de um prato, portanto, cada detalhe da experiência precisa ser levado em consideração no planejamento de um menu.

2.3 Criatividade e processos de criação na Gastronomia

Segundo Maria de Alencar e Denise Fleith (2003), a criatividade seria um fenômeno sociocultural que configura uma rede complexa de interações entre vivências próprias do indivíduo com as da sociedade para que seja possível a expressão criativa e a possibilidade de se desenvolver o potencial criativo, que está presente em todas as pessoas, mas que varia em tipo e grau, independentemente da idade, sexo ou condição social. Ainda, Maria de Alencar contribui que “desde cedo, assumi meu interesse pela educação por acreditar no valor do conhecimento e do processo criativo do ensino e da aprendizagem como alavanca para o desenvolvimento da sociedade e da cultura” (Alencar, 2008, p. 271), sendo a criatividade o principal meio que possibilita criar produtos novos e inovadores por meio de ideias, invenções, reelaborações ou aperfeiçoamentos de produtos que já existem (Alencar, 2008).

Ao procurar sobre o que é necessário para que estimular e explorar a criatividade, encontramos uma definição de Albertina Martinez (2007) que propõe cinco enfoques globais fundamentais: 1. quem produz; 2. o que produz; 3. como produz; 4. quais as condições de quem produz; e 5. como esses fatores condicionantes se interligam e dão origem ao que produz.

Hideyuki Kanematsu e Danna Barry (2016) escreveram um livro que trata sobre as Tecnologias de Comunicação de Informação (TICs) e de abordagens criativas de conhecimento interdisciplinar por meio da metodologia Ciência, Tecnologia, Engenharia e Matemática (STEM), e eles classificam o processo de criatividade em três níveis, que acaba por abarcar os cinco enfoques da teoria de Martinez: 1. a pessoa criativa (relacionado à quem produz e quais as condições desta pessoa); 2. o processo criativo (relacionado à como essa pessoa produz e como esses fatores se interligam e dão origem a algo) e 3. o produto criativo (relacionado ao que essa pessoa produz).

Neste ponto, podemos trazer estudos relacionados ao processo criativo, já que ele é fundamental para a criação. Graham Wallas sistematizou o processo de organização da criatividade o nomeando de *4-stage model*, e o dividindo em quatro

partes: preparação, incubação, iluminação e verificação. A fase inicial de preparação seria o momento de encontro com o problema a ser resolvido, posteriormente, na etapa da incubação, ocorreria um certo distanciamento do objeto a ser solucionado, e assim as experiências pessoais e memórias do indivíduo começaram a ser acionadas para encontrar a resposta. A terceira etapa de seu modelo, a iluminação, diz respeito ao momento em que a ideia surge e, a verificação, etapa final, consistiria em fazer testes e avaliar se realmente o resultado final é satisfatório ou não (Wallas, 1926).

A segunda etapa do processo de Wallas é muito importante, pois nela é levado em consideração os processos cognitivos e os fatores externos ao indivíduo, que afetam sua maneira de criar, as questões objetivas e de viabilidade da criação, como o custo e a disponibilidade de ingredientes, questões subjetivas, como a influência da percepção e de experiências e memórias pessoais. Podemos perceber que as ideias surgem a partir de conhecimento já adquirido, experiências assertivas e errôneas anteriores, que são moldadas e que exigem criatividade para que se transformem em ação, sendo preciso saber interpretar e filtrar essa grande quantidade de referências, informações, acontecimentos e ideias para partir para a seguinte fase.

Desenvolver a criatividade é uma tarefa que exige estudo e prática, e, é preciso saber lidar com a sensação de inacabamento da criação, como apontado por Tatiana Lunardelli (2017). Todos podem criar, mas, aprender a criar com técnica, emoção e assertividade é algo que pode levar um tempo. A inspiração para as criações pode vir de inúmeros lugares diferentes, é um “percurso impregnado da cultura daqueles sujeitos responsáveis pela criação do projeto gastronômico” (Lunardelli, 2017, p. 71), em que o gastrônomo necessita “sair do cotidiano e entrar no tempo do sensível, isto é, entrar em contato com lembranças de sabores, de cores, de cheiros, de sensações, para traduzir isso sem pincéis, tintas, barro ou metal, e, sim, com carnes, verduras, legumes e frutas” (Lunardelli, 2017, p. 23). Existem diversos livros que podem auxiliar neste processo de desenvolver a criatividade e aqui indicamos alguns: *O Caminho do Artista*¹⁵ de Julia Cameron,

¹⁵ CAMERON, Julia. **O Caminho do Artista**: Desperte seu potencial criativo e rompa seus bloqueios. Rio de Janeiro: Sextante, 2017.

*Roube como um Artista*¹⁶ de Austin Kleon, *O Design como Storytelling*¹⁷ de Ellen Lupton e *O Ato Criativo*¹⁸ de Rick Rubin.

Processo criativo na Gastronomia

A Gastronomia é uma área que exige o desenvolvimento e aplicação da criatividade. Na cozinha, a criatividade depende também da sazonalidade dos ingredientes, de sua disponibilidade em determinado dia, da presença da equipe responsável por cada etapa do menu e de diversos outros fatores para além da ideia do menu e do preparo dos pratos em si. São necessárias mais do que somente quatro etapas para a elaboração de um prato até que este chegue na versão final a ser apresentada ao comensal. Contar uma história por meio da comida, surpreender e emocionar quem degusta um menu não é uma habilidade fácil, exige técnica e treino, para além da criatividade.

Michael Ottenbacher e Robert Harrington (2007) se dedicaram a vincular estes estudos sobre criatividade à área da gastronomia, desenvolvendo sua própria maneira de seguir um processo criativo. Seu processo de desenvolvimento em uma cozinha criativa serve para se criar algo totalmente novo ou para desenvolver novas combinações a partir de produtos que já existem, e ele segue cinco etapas:

1ª. A primeira etapa chama-se “formulação” da inovação culinária. Nela é preciso gerar diversas ideias a partir de inspirações pessoais.

2ª. Após coletar inúmeras ideias, o chef passa pela etapa de “triagem” dessas sugestões, se concentrando nas ideias mais potentes para o sucesso. Nesta etapa é importante dar atenção para a parte financeira, se comunicando com o restante da equipe.

3ª. O terceiro estágio, de “implementação” da criação, passa pela transformação da ideia em algo físico, cozinhando e montando o prato. Aqui entram os aspectos de composição visual, sabor, textura, cor, dentre outros que abordamos, em que a habilidade artística é extremamente requisitada.

¹⁶ KLEON, Austin. **Roube como um Artista**: 10 dicas sobre criatividade. Rio de Janeiro: Rocco, 2013.

¹⁷ LUPTON, Ellen. **O Design como Storytelling**. São Paulo: Olhares, 2022.

¹⁸ RUBIN, Rick. **O Ato Criativo**: Uma forma de ser. Rio de Janeiro: Sextante, 2023.

4ª. Na quarta etapa é necessário que seja feita uma “análise sensorial”, provando o prato junto de toda a equipe para detectar falhas e acertos, além de verificar se ele consegue ser reproduzido pela equipe de maneira consistente.

5ª. A “introdução” da inovação implica na comercialização de fato do produto. A equipe precisa se relacionar e trocar informações para que a produção ocorra sem problemas, dando atenção ao retorno dos clientes e usar nos possíveis ajustes do prato, ou decidir se ele será retirado do cardápio.

Podemos perceber que estas cinco etapas propostas por Harrington para o desenvolvimento de uma nova criação são fundamentais para que o restaurante prospere e possa desenvolver uma metodologia para criação de novos pratos. Este processo de criação também leva em consideração aspectos sentimentais e afetivos, que são os responsáveis pelo acionamento de memórias afetivas no comensal.

Para este aspecto comunicativo do prato ou de qualquer criação, Donald Norman (2008) formulou a teoria do Design Emocional. Seu livro mostra como o Design Emocional pode influenciar as emoções das pessoas por meio de uma conexão do usuário (comensal) com o produto (prato).

O Design Emocional é dividido em três níveis: 1. visceral (é o nível automático, baseado em julgamentos rápidos do que é bom ou ruim, bonito ou feio, na composição); 2. comportamental (ligado à usabilidade e experiência com o objeto, com o prato, e aos processos cerebrais que controlam o comportamento, se algo é mais fácil de ser consumido, se é óbvio ou não); 3. reflexivo (ligado ao significado profundo e simbólico do prato transmitido por meio da composição, e, neste nível atua a parte contemplativa do cérebro, que se reflete sobre o comportamento, ou seja, um prato ligado à uma determinada cultura). Estes níveis ajudam a entender como o uso de elementos na composição dos pratos podem afetar as emoções do comensal, fazendo ele ter uma melhor experiência com o prato, ou não (Norman, 2008).

É possível trazer uma outra metodologia idealizada pela Dra. Francesca Zampollo (2013), que é dividida em 6 etapas e consiste em perpassar a aplicação de 52 métodos, sendo bem mais complexa do que a metodologia de Harrington (2007). Ela intitula essa metodologia de Pensamento de Design de Alimentos (*Food Design*

*Thinking*¹⁹) e as etapas são: expansão (definição do problema e contexto); exploração (investigação e estudo sobre o problema e contexto); avaliação (dar sentido e transformar estas informações em algo que pode ser utilizado para gerar ideias – criar *insights*); visualização (gerar novas ideias em abundância); experimentação (transformar as ideias em conceitos completos e prototipar estes conceitos); e execução (tornar o conceito realidade).

Com o passo a passo para criações de pratos estabelecido por Harrington (2007), ou com a metodologia de Pensamento de Design de Alimentos de Zampollo (2013) e apoiados nos níveis emocionais do Design para composição, propostos por Norman (2008), é possível criar pratos e menus coesos que fazem sentido. Tatiana Lunardelli (2017) contribui que este processo de criação é muito particular de cada chef, e, neste processo, são traçadas “redes comunicacionais”. Segundo ela, estas redes influenciam em todo o menu e em todo o restaurante, e, fica evidente que o processo criativo autoral não é algo tão individual como parece, mas sim, é influenciado por e faz parte de uma rede de colaboração entre muitas partes (chef, equipe, fornecedores, produtores...) que acabam por se engajar e se preocupar com causas sociais e políticas – geralmente isso ocorre em restaurantes estrelados – e que são capazes de transformar o mundo que conhecemos.

Para que esta rede seja efetivada é preciso desenvolver a capacidade criativa e sensível e ser compreendido pelo comensal por meio da mensagem que se quer passar com o prato, com o menu ou com o restaurante como um todo. Para desenvolver pratos com assertividade podemos usar alguma metodologia para basear nossas criações, como o *Design Thinking*.

Design Thinking como metodologia para criação

Por meio deste método o designer enxerga um problema e busca gerar soluções. Para isso, mapeia a cultura, os contextos, as experiências pessoais e os processos na vida dos indivíduos para ganhar uma visão mais completa e assim, melhor identificar as barreiras existentes no seu problema, gerando alternativas para transpô-las. O *Design Thinking* se refere à maneira como o designer pode pensar e ele utiliza um tipo de raciocínio chamado de pensamento abduutivo: são formuladas

¹⁹ ZAMPOLLO, Francesca. Food Design Thinking. **Francesca Zampollo**. Disponível em: <https://www.francescazampollo.com/food-design-thinking>.

perguntas que serão respondidas a partir das informações coletadas durante a observação do que permeia o problema. A habilidade de se desvencilhar do pensamento lógico cartesiano é o que faz com que o designer se mantenha “fora da caixa” (Vianna *et al.*, 2012).

Esta metodologia é dividida em quatro fases/etapas: Imersão, Análise e Síntese, Ideação, e Prototipação. Vale ressaltar que não necessariamente estas etapas são seguidas como um passo linear de um processo, e sim como um pedaço de um todo emaranhado onde cada etapa permeia a outra (Vianna *et al.*, 2012). O esquema que representa esta metodologia pode ser consultado em seguida (Figura 15):

Figura 22 - Esquema representativo das etapas do processo de Design Thinking



Fonte: Vianna *et al.*, 2012, p. 18.

Vamos ao significado de cada uma delas, de acordo com a pesquisa realizada por Maurício Vianna e *et al.* (2012):

- **Imersão:** Essa fase visa a exploração do problema e é subdividida em duas etapas: a Imersão Preliminar e a Imersão em Profundidade. A Imersão Preliminar visa o entendimento inicial do problema e, caso necessário, seu reenquadramento. A Imersão em Profundidade destina-se à identificação das necessidades de quem está envolvido no projeto e as oportunidades que emergem do entendimento de suas experiências frente ao tema trabalhado.

- **Análise e Síntese:** Nesta etapa o objetivo principal visa organizar esses dados visualmente de modo a apontar padrões que auxiliem na compreensão do todo e identificar oportunidades e desafios. Essa etapa pode ocorrer simultaneamente ao processo de Imersão e serve de apoio à fase seguinte.

- **Ideação:** A terceira fase busca gerar ideias inovadoras através de atividades colaborativas que estimulem a criatividade, é uma fase que exige a cocriação. Normalmente se utilizam ferramentas de síntese que foram desenvolvidas na primeira etapa, como base para que se gerem soluções ao contexto do assunto trabalhado. As ideias criadas são selecionadas para serem validadas na etapa seguinte.

- **Prototipação:** A função desta última etapa se volta à auxiliar na tangibilização das ideias, a fim de propiciar o aprendizado contínuo e a eventual validação da solução. As ideias são testadas e refinadas, e se necessário, reajustadas.

Os autores comentam que as fases podem ser moldadas e configuradas de modo que se adequem à natureza do projeto e do problema em questão (Vianna *et al.*, 2012). É aqui que entra a conexão desta metodologia com o processo criativo de pratos na Gastronomia.

Design Thinking na Gastronomia

A chef Andressa Cabral é gastrônoma, designer, escritora e empresária, sócia-proprietária do Meza Gastrobar, localizado em Diadema, São Paulo, e do restaurante Yayá Comidaria, que fica no Leme, Rio de Janeiro. Andressa atuou como jurada, apresentadora de televisão, colunista e professora. Ela desenvolveu uma metodologia para criação de pratos que segue o processo do *Design Thinking*. Pude conhecer o trabalho da chef por meio de uma palestra na 5ª Semana Acadêmica da Gastronomia da UFPel, realizada de modo totalmente remoto (por conta da Pandemia de Covid-19) no ano de 2020, na qual atuei como organizador.

Ela comenta que sempre quis buscar outras alternativas para criar e só conseguiu isso ao estudar *Design Thinking*, descobrindo novas possibilidades (Antonacci, 2020). O desenvolvimento de seus pratos segue um método e possui muita técnica. Ela ensina essa metodologia aos seus alunos em sala de aula e traz ferramentas como o duplo diamante, que ajuda a descobrir, definir, desenvolver e entregar inovações para o paladar (Galante, 2022).

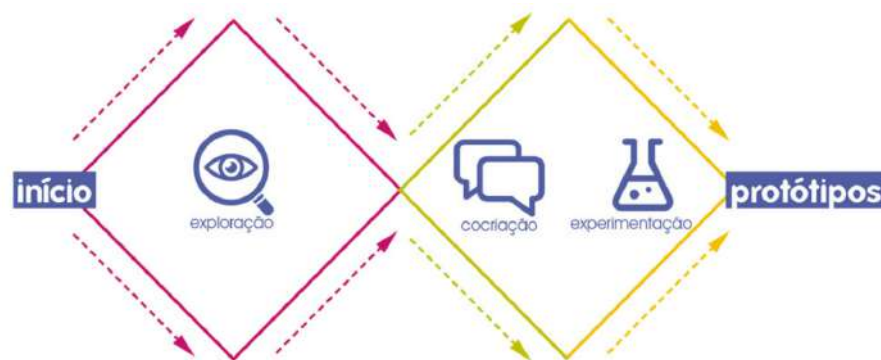
Sobre o uso dessa metodologia ela comenta em entrevista para a Revista Abrasel que entende “[...] a gastronomia como um setor da economia criativa. O *Design Thinking* vem para promover o entendimento que o desenvolvimento de um

produto, de uma experiência gastronômica, requer método e protocolos” (Antonacci, 2020), e ainda complementa:

Se quero que meu cliente sinta, a partir da junção de um prato com um coquetel, o que é um passeio no Rio de Janeiro em uma tarde de sol, preciso usar minhas ferramentas técnicas e não só contar uma história estanque. Quem ainda está fazendo gastronomia dessa maneira está dormindo no ponto, porque nosso arsenal se esgota (Antonacci, 2020).

A chef Andressa Cabral explica que seus alunos trabalham em grupos. Eles começam com um *briefing* do prato, delimitando o problema e a história que querem contar. Após criam um mapa mental, que ela chama de mapa sensorial, onde fazem ligações entre o conceito do seu prato e sensações, adicionando imagens e palavras-chave. Depois, enumeram ingredientes conforme o que surge no mapa através dos exercícios, discutindo as ideias por meio de *brainstorms* coletivos, as chamadas tempestades de ideias. Somente depois de encontrar os ingredientes e as propriedades organolépticas é que desenvolvem os pratos e vão para as panelas cozinhar e testar. Tudo isso é permeado por muita pesquisa, pareamento de sabores, estudo, testes e aplicação de técnicas, como a técnica do Duplo Diamante (Figura 16), que torna as etapas do *Design Thinking* mais visuais e compreensíveis (Galante, 2022; Antonacci, 2020).

Figura 23 - Esquema representativo da técnica de criação Duplo Diamante



Fonte: Guimarães, 2019²⁰.

Inúmeros chefs de cozinha possuem suas próprias maneiras e passos a serem seguidos no momento de criar um novo menu ou um novo prato. A seguir, trataremos o trabalho de três renomados chefs que possuem um esquema de

²⁰ GUIMARÃES, Germano. Duplo Diamante: uma ferramenta essencial para o Design Thinking. **Instituto Tellus**. São Paulo, 2019. De: Design Council, United Kingdom, 2005. Disponível em: <https://tellus.org.br/conteudos/artigos/duplo-diamante-uma-ferramenta-essencial-para-o-design-thinkin-g/>. Acesso em: 8 maio 2024.

processo criativo e que compartilharam seu modelo de criação em alguma entrevista ou algum meio de comunicação.

Conhecendo processos criativos de alguns chefs

- **Ferran Adrià:** É impossível falar de criatividade na Gastronomia sem mencionar o trabalho do chef espanhol Ferran Adrià, que teve seu trabalho reconhecido como Arte. Adrià era chef-proprietário do Restaurante ElBulli, situado em Barcelona, capital da Catalunha, Espanha. Para ele, a criatividade é uma matéria essencial para a cozinha de autor. Os métodos e técnicas tradicionais da cozinha francesa não faziam tanto sentido em sua cozinha e ele queria trazer a metodologia da cozinha de casa do seu local de origem, a cozinha tradicional catalã. O chef compartilhava ideias sobre arte e criatividade com outras pessoas de outras áreas das artes e assim, ia percebendo como uma mente criativa funcionava, e pôde perceber que tudo isso podia ser aplicado no mundo criativo da gastronomia (Lunardelli, 2017).

Os registros de seus processos de criação iam sendo feitos como um diário de atividades compartilhadas. Para ele, é preciso manter a ideia de que o gosto é primordial, além do uso de texturas e técnicas variadas. Sua cozinha foi denominada por ele mesmo como cozinha técnico-emocional, em que o alimento é entendido como algo transmissor de uma maneira de pensar, de uma maneira de viver: “os pratos tinham um conceito, e eram explicados dessa maneira, e não como um cozinheiro normal faria, dando uma lista de ingredientes. [...] Não era possível imaginar esse menu antes de efetivamente prová-lo, pela simples razão de que nada parecido existia” (Lunardelli, 2017, p. 58).

A memória sempre foi uma parte importante de seus processos de criação. Tatiana Lunardelli comenta que “diferentemente do que afirmam Jean-Yves e Marc Tadié, dizendo que as memórias são fruto de imagens, no caso dos chefs de cozinha o sabor é o disparador de memórias, as redes de sabor são os guias do trabalho do chef” (Lunardelli, 2017, p. 60). Suas criações eram voltadas a quebrar expectativas quanto às combinações, desconstruir alimentos mantendo seus elementos principais. Além de apresentar o prato de uma maneira diferente, trazer sensações a todos os sentidos e fazer os ingredientes serem identificáveis pelo sabor era a chave da comunicação entre o chef e o comensal. Seu foco estava na cozinha

multissensorial. Quando as possibilidades referentes às texturas se esgotaram, e o gosto, no sentido de paladar, foi declarado como o sentido mais importante na sua gastronomia. Ferrán buscou sensações que pudessem exercitar os cinco sentidos, denominado isso como Acupuntura do Gosto (Lunardelli, 2017).

O El Bulli, seu restaurante, treinava pessoas para serem exímios criadores e para comporem a equipe de cozinha e de salão. Era quase como uma escola para formar cozinheiros. Em 2011 seu restaurante vem a ser fechado para sempre, e é iniciada uma nova fase, em que eles criam o El Bulli Foundation, uma espécie de laboratório para testes, um projeto que daria continuidade a seu legado promovendo inovação e criatividade através da cozinha (Lunardelli, 2017).

No seu restaurante, um prato que é considerado como acabado também pertence a um processo de inacabamento. O processo criativo é algo contínuo, que passa por novas possibilidades, como louças criadas para abrigar novos conceitos de alimentos, por exemplo. Com base na sua obra “*A Day at El Bulli*” (Adrià; Soler, Adrià 2008)²¹ é possível detectar 8 passos de seu processo criativo, segundo Lunardelli (2017):

1º. Um de seus membros traz uma nova técnica, conceito ou prato.

2º. Um desses elementos era desenvolvido com os métodos já elaborados pela equipe;

3º. Após o início dos testes, tudo, inclusive os resultados, eram documentados em fotografia e nos cadernos de notas de cada um dos envolvidos. (Se a ideia fosse o desenvolvimento de uma nova técnica os testes deveriam ser feitos primeiro em algo considerado neutro, como cenouras).

4º. Chega o momento de teste com os chefs do El Bulli, acessando a biblioteca gustativa de cada um para entender a combinação de sabor e ter a certeza de que aquilo já não havia sido executado antes no restaurante (o papel da memória e da percepção atua diretamente no processo criativo).

5º. Era a fase de protótipo na cozinha do El Bulli, momento em que ele era executado.

6º. O prato ou a técnica era servido na mesa do chef, mesa localizada dentro da cozinha, e as impressões dos comensais da equipe eram recolhidas.

²¹ ADRIÀ, Ferran; SOLER, Julli; ADRIÀ, Albert. **A Day at elBulli**: an insight into the ideas, methods and creativity. London: Phaidon. 2010.

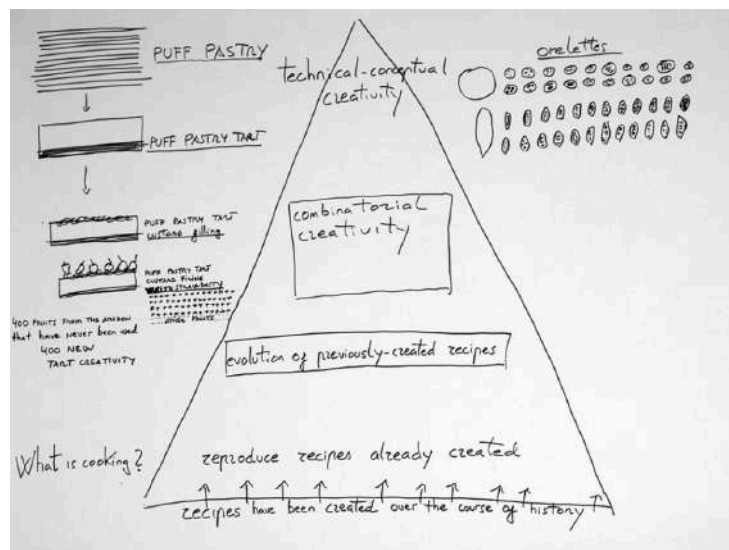
7°. Essa avaliação provocava uma parada no fluxo do processo de criação, e os ajustes eram realizados (se havia necessidade de tornar o prato mais fácil para comer, se havia possibilidade de torná-lo visualmente mais atraente ou de acrescentar mais contraste de cores ou sabores).

8°. O prato finalizado era colocado no menu e catalogado como todos os outros que tiveram o mesmo destino.

Ainda, para complementar o que Ferran entende por criatividade, ele desenvolveu uma pirâmide criativa (Figura 17), que foi exposta em uma exposição intitulada *Ferran Adrià: Notes on Creativity*, na sua Fundação, no ano de 2014:

[...] Dentro da perspectiva gastronômica, a base é o nível mais baixo, ou seja, é o simples reproduzir uma receita. Dentro da concepção de Ferran, e que foi uma frase marcante que o acompanhou desde seu início de carreira, é que criar é não copiar. Portanto, se alguém somente reproduz receitas tem o nível mais baixo e inexpressivo de criatividade. Num segundo nível, estaria alguém que já conhece receitas e que aplica nelas algo seu, algo do seu repertório, alguém que já se entende como sujeito cultural dentro da cozinha. Trocar e fazer interconexões com memórias ou conhecimentos de outros sujeitos culturais. No terceiro nível estariam as pessoas que criam as receitas novas, já seria aquele sujeito inserido na sua cultura, consciente dos seus princípios direcionadores e tendências. E no topo dessa pirâmide criativa estariam aqueles que, além de desenvolver novas receitas, ainda criam novas técnicas e conceitos, ou seja, tem pleno conhecimento dos limites das matérias-primas e são capazes de inventar múltiplas receitas, mudando seu empratamento ou a maneira de ser percebida pelo comensal. (Lunardelli, 2017, p. 100).

Figura 24 - Pirâmide da criatividade gastronômica do chef Ferran Adrià



Fonte: Adrià; Soler; Adrià, 2010.

- **Alberto Landgraf:** Nas observações realizadas por Tatiana Lunardelli durante sua tese em seu restaurante, foi possível perceber a insistência, a

perseverança e quase a obsessão no estudo das possibilidades de um mesmo ingrediente. Alberto é chef-proprietário do Restaurante Oteque, situado na cidade do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, Brasil. Esse é um diferencial importante de seu restaurante: elevar ingredientes esquecidos, ou não considerados como nobres, a um patamar de alta gastronomia. O chef Alberto Landgraf visa mostrar que os limites do ingrediente e os limites de quem o experimenta podem tornar-se mais elásticos, às vezes, com uma matéria prima barata e não usual num restaurante de alta gastronomia, mas que poderia se transformar em um grande prato. Os procedimentos de criação dizem respeito ao modo como o chef lida com as propriedades e potencialidades oferecidas por esses ingredientes, seus limites e restrições, buscando apresentá-los de maneira nova, tanto no sabor, quanto na maneira de emprar (Lunardelli, 2017).

O caderno auxilia no seu processo de criação, guardando conexões, organizando ideias e ajudando a comunicar dúvidas, problemas e soluções para os pratos. Ele cria uma rede de sabores para estabelecer o início do desenvolvimento do prato, estabelecendo combinações entre ingredientes. O início do prato era pensado de maneira teórica, com associações vagas de sabores e combinações, para ir, aos poucos, entrando nos limites do projeto gastronômico. Elementos de cor e textura estão sempre presentes no seu projeto gastronômico. Antes de efetivamente partir para o teste alguns ingredientes são descartados e critérios como sazonalidade, oferta no fornecedor e percepção do chef são os determinantes para que haja o início do teste. A procura pelo perfil de sabor continua até o teste ser efetivado, em que o chef e a equipe possam provar o prato e aprovar para que seja colocado no cardápio. Escolhas, recuos e apontamentos fazem parte desse diálogo do sujeito em criação (Lunardelli, 2017).

Ele tem a intenção de tentar simplificar ao máximo um prato para o cliente, mas ao mesmo tempo utilizar muitas técnicas. Comenta que vão sete ingredientes e dez técnicas para um prato ficar pronto, estabelecendo uma coerência nos procedimentos de criação:

Entrar na complexidade da criação, para o chef, requer tempo livre. [...] Tempo para rever os cadernos, visitar novamente as imagens detonadoras de seu processo criativo, imagens que impulsionam seu fazer gastronômico. Ou revisitar as reservas poéticas, as páginas em branco do caderno onde só se vê uma referência à espera de futuras traduções, ou essas páginas em branco estão inseridas na continuidade e incompletude que lhe são inerentes. O processo de tradução requer amadurecimento. A criação, no

caso do chef, é algo não linear. Existem idas e vindas nesse caderno, pausas para reflexão e tomadas de projetos (Lunardelli, 2017, p. 130).

Trazer uma lembrança de casa para o menu do restaurante também foi uma tendência durante o percurso do Epice, o antigo restaurante que atuava como chef. Buscava ainda entender o papel do erro na criação, e perceber que o erro traz, ao mesmo tempo, uma sensação de inacabamento. A cozinha é um espaço de parada para reflexão, para cortes, adições e retomadas (Lunardelli, 2017).

Alberto deixou o Epice e abriu seu atual restaurante, o Oteque. Em uma entrevista cedida ao Podcast Fork, em 2022, ele comenta sobre o tempo de seu processo criativo: busca não colocar prazo em suas criações, pois a criatividade não funciona com prazo. Antigamente ele criava por temporada/sazonalidade do ano, usava um prato por cerca de três meses, e, enfatizava que a criatividade é algo que exige um grande esforço, e, por conta disso, começou a criar em blocos e desenhar para visualizar seus pratos.

Seu processo criativo compreende três passos:

1º. Na etapa inicial ele encontra a combinação de sabor que pretende fazer. Ele escreve o nome de um ingrediente ao centro do papel, encontra quatro ou cinco ingredientes que combinam com ele e os coloca em um segundo nível. Após, encontra mais três ingredientes que combinam com cada um dos ingredientes do segundo nível. Finalmente, encontra um ingrediente que combina com um dos ingredientes terciários. Comenta que não pensaríamos naquele ingrediente de quarto nível combinando com o inicial, mas desta forma, essa conexão se faz possível.

No centro coloca porco, no segundo nível mel, no terceiro nível mel, tomilho e salame e no quarto nível, combinando com o mel, pêra. Comenta que diretamente você não pensa na pêra com porco, mas que um purê de pêra com mais acidez que atravessa tudo e chega no porco (Cavallini, 2022).

2º. Na segunda etapa ele busca sabor e equilíbrio por meio de três coisas: contraste de texturas (se é cremoso com crocante), ajuste de temperatura (nada é muito quente e nada é muito frio), e acidez (que sempre deixa a papila aberta e buscando mais).

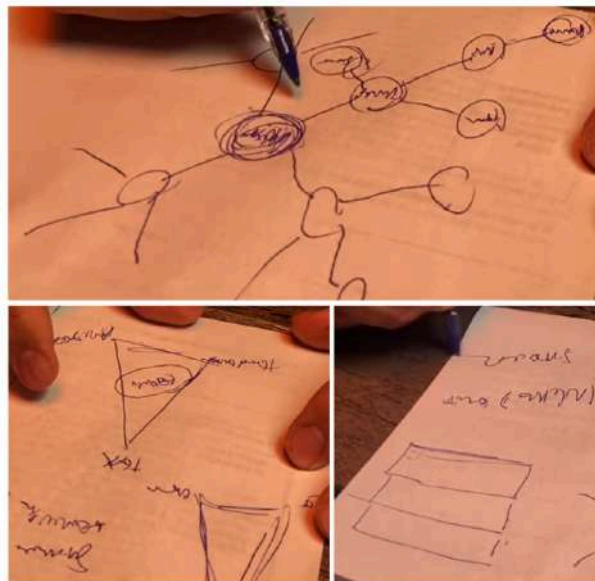
3º. Por fim, eles juntam as duas etapas, e, assim, eles criam os blocos, a etapa final. Com eles, podem ter uma versatilidade de elementos para usar como quiserem. Eles têm essas referências anotadas e documentadas. Já possuem um

repertório, basta buscar inspirações nos blocos e montar o menu (que ele chama de tabuleiro de xadrez).

Um creme de castanha que pode ser usado em uma sobremesa, se eu adiciono um pouco de limão, ele vira um acompanhamento pra um peixe, se eu desidrato ele vira uma coisa para um canapé ou snack. Então eu acho que isso tudo começa no ingrediente, no ingrediente buscando o sabor (Cavallini, 2022).

Ele comenta que desta forma fica fácil fazer uma coisa complexa, e que eles vão provando estes testes até achar gostoso, e que quando alguém come em seu restaurante está comendo a sua interpretação e de sua equipe do que é comida gostosa. Ele preza e sempre busca a multidisciplinaridade, colocando para funcionar dentro do restaurante, com toda equipe fazendo e participando de cada etapa do processo criativo (Figura 18) e provando tudo que é produzido.

Figura 25 - Esboços do processo criativo do chef Alberto Landgraf



Fonte: Cavallini, 2022.

- **Grant Achatz:** O chef Achatz participa do primeiro episódio, da segunda temporada, da série *Chefs Table*, da Netflix (2016). Ele é chef-proprietário do Restaurante Alínea, que fica na cidade de Chicago, no estado de Illinois, Estados Unidos. Neste documentário ele comenta que no seu restaurante Alínea chegaram à conclusão de que existem outras disciplinas nas quais podem se inspirar. Para isso, ele se faz perguntas muito diferentes, das quais nenhuma outra pessoa ainda fez. Ele nunca aceita as coisas como elas são dadas, e questiona o porquê as coisas têm que ser de uma certa maneira ou o porquê não podem ser diferentes. É o início

“de uma nova linha de pensamento”. Este inclusive é o significado literal do nome de seu restaurante (Achatz, 2016).

Grant Achatz fala como eles criam: “Cada elemento do prato a gente tenta desmontar e se pergunta: Essa é a melhor maneira de fazer isso? Ou existe uma maneira melhor? Como podemos mudar isso? Regras? Não existem regras! Faça o que quiser!” Para ele, criar uma ótima experiência é pensar em todos os detalhes possíveis. Além disso, ele busca por um equilíbrio, mantendo uma harmonia entre o familiar e a novidade, pois os padrões são importantes, mas também é importante ser inesperado (Achatz, 2016).

Ele busca planejar uma experiência que seja para o usuário, para que ele tenha o momento “a-ha” em que sente que descobriu algo novo. Achatz fala que “os maiores chef do mundo sabem que podem fazer comida deliciosa, então, temos de dar um passo além. No Alínea tentamos proporcionar uma experiência. Quero que o convidado se sinta maravilhado. Eles devem esperar o inesperado” (Achatz, 2016)

O chef teve um câncer de língua e ficou um tempo sem sentir o sabor, e sobre isso ele comenta que é preciso saber o que se quer fazer, então, as ferramentas se tornam secundárias. Começou a usar seus outros sentidos e descobriu novas maneiras de ir além: “Como você pode ser um chef? Como você pode cozinhar se não puder provar? Eu senti que precisava provar que ainda estava no jogo. Sinto que o momento de determinação entrou em ação. Houve uma lâmpada que se acendeu e disse: ‘Pela primeira vez, acho que posso ser um chef sem poder provar porque está aqui em cima [apontando para a testa], não está aqui [apontando para a língua]’” (Achatz, 2016).

Para ele, sua equipe é fundamental na manutenção de um restaurante de classe mundial, entregar tarefas e ideias para que a equipe também desenvolva é um passo essencial, já que o mais importante é criar uma experiência incrível, e não ganhar o crédito. O mais importante é ter um restaurante onde a filosofia é ter a criatividade como prioridade, e não um prato assinatura:

Tratamos o componente emocional de cozinhar os alimentos como um tempero. Você adiciona sal, adiciona açúcar, adiciona vinagre, adiciona nostalgia. Se você consegue emocionar as pessoas, então não se trata apenas de jantar - trata-se de algo mais. Quero que o convidado tenha uma sensação de admiração. Eles deveriam esperar o inesperado. Queremos que o cliente não saiba realmente o que vai comer até que esteja bem na sua frente. O cliente tem que desmontar a comida, tem que prová-la para descobrir o que é. Se conseguirmos tirar você da monotonia de comer, então faremos com que você perceba o momento (Achatz, 2016).

Achatz chama Alínea de “um teatro participativo”, onde “a evolução da experiência é o mais importante”, sempre tentando envolver elementos artísticos e emocionais, e fala que os riscos culinários que assume nem sempre funcionam a seu favor, mas a sua filosofia é o progresso sobre a estagnação. Ele não gosta de permanecer no mesmo, Achatz regularmente reseta todo o menu e começa de novo, e fala que gosta de fazer isso: “As pessoas [acham que o] artista adormece à noite para ser acordado pelos ecos da sua próxima ideia brilhante. [...] A criatividade é principalmente o resultado de muito trabalho e estudo.”

Ainda, comenta que preza por comprar ingredientes de produtores que produzem com consciência: “Nós compramos como chefs responsáveis. Começamos com um produto fantástico e vamos fazendo ajustes durante o processo. Bolamos desafios pensando: ‘Temos essa coisa linda, como preservar essa integridade, mas deixando de um jeito que nunca viu antes?’” (Achatz, 2016)

Em um vídeo do Business Insider, publicado no Youtube em 2017, Achatz comenta que os cardápios do Alínea têm entre 17 e 19 pratos, que vão desde surpresas alucinantes de combinações nítidas e vívidas, até ofertas mais sutis e elegantes. O que muitas vezes se destaca nos seus pratos são aquelas mordidas em que, em vez de escolher um único item do prato, combina-se tudo para uma mordida maravilhosa e equilibrada (Business, 2017).

Seu processo criativo segue três passos (Business, 2017):

1º. Ele retira inspiração para suas ideias em acontecimentos cotidianos. Segundo ele, folhas que caem no chão, músicas que tocam no carro, todo o tipo de acontecimento cotidiano que desperta ideias pode ser utilizado. Cabe a nós chefs traduzir para os convidados. “Como isso me mantém interessado e como isso pode se traduzir na experiência gastronômica? Podemos criar intencionalmente a progressão de um menu degustação que tenha os mesmos arcos de subidas e descidas da melodia de uma música”.

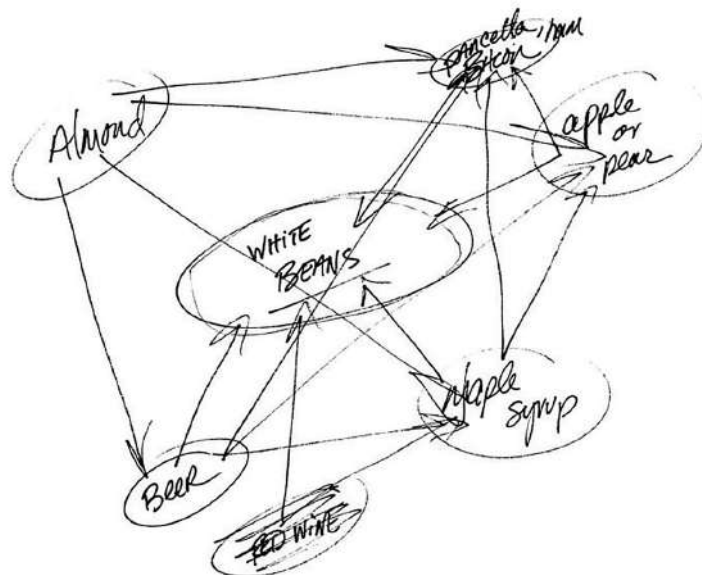
2º. Após, ele parte para a escolha dos ingredientes. Ele dá protagonismo a um ingrediente principal e vai intercalando com outros ingredientes fora desse centro. A única regra desse método criativo é que qualquer que seja esse ingrediente principal, ele precisa conversar com todos os demais ingredientes secundários em seu entorno e estes ingredientes a sua volta tem que se conectar com algum dos outros ingredientes do prato e do menu. Isso é para se manter em

uma rede de segurança, para ter certeza que está compondo um prato que não tem ingredientes conflitantes.

3º. Após a escolha dos ingredientes, eles utilizam muitos elementos teatrais na tentativa de envolver os sentidos e ressoar emocionalmente com o convidado.

Para criar pratos que combinam ingredientes de forma tão inteligente e harmoniosa, Achatz e a equipe do Alínea empregam uma técnica criada por eles chamada de “Salto de Sabor” (Figura 19), um processo que lhes permite criar combinações de sabores interessantes e originais. Em um vídeo de 2010, publicado pelo seu restaurante, Achatz explica esta técnica: Ele começa com o ingrediente central. No vídeo, ele usa feijão branco. A partir daí, estabelece um segundo ingrediente que acompanha a peça central. Para o feijão branco é bacon e presunto. O terceiro sabor deve combinar com o feijão branco e o produto suíno. Ele escolhe maçãs ou peras. O processo continua a construir, sempre combinando o ingrediente seguinte com todos os demais já colocados no prato. Se chegar a um sabor que não combina com todos os ingredientes complementares e com o ingrediente central, ele é retirado da equação e se escolhe outro ingrediente.

Figura 26 - Esboços do processo criativo “Salto de Sabor” do chef Grant Achatz



Fonte: Alínea, 2010.

Aprovação de novos pratos e menus degustação

Percebemos que, por meio da análise das metodologias de criação em Gastronomia elaboradas por pesquisadores da área, do auxílio da metodologia do *Design Thinking* e do estudo de processos criativos de renomados chefs de restaurantes de alta gastronomia, os processos de criação são muito particulares de cada um, que são adaptados com base nas demandas e tempo disponível que cada cozinheiro tem em sua cozinha. Essas particularidades da criação configuram o segundo pilar da criação de pratos e menus que chamamos de Aspectos Subjetivos. Mais adiante nesta pesquisa vamos propor uma metodologia de criação com base na análise das metodologias desta última seção.

Apesar da entrada de um novo prato em um menu ser definido principalmente pelo chef, com base no agrado ao paladar deste, a permanência destas criações, sejam elas um prato individual ou um menu degustação como um todo, pode não agradar ao paladar do comensal, e, isso pode inferir na retirada do cardápio. No projeto de novos produtos alimentícios são realizadas análises sensoriais, elas são realizadas com diferentes consumidores, experientes ou não, durante o desenvolvimento destes produtos e/ou processos de elaboração.

Em uma cozinha profissional de um restaurante quase não há tempo hábil para tal tarefa. A solução, então, pode partir por meio da aprovação destes pratos pela equipe, além do chef, provando e testando estes pratos em uma bancada ao centro da cozinha, ou em uma mesa do salão.

Por fim, todo este esforço empregado em aprovar novos preparos, pratos ou menus como um todo, não pode ser em vão, para um menu que dura uma temporada de três meses. É possível, após o teste ser aprovado, utilizar preparos individuais destes pratos, que agradaram a todos em outros cardápios, para se utilizar em novos pratos. Estes são os chamados blocos de sabores, utilizados pelo chef Alberto Landgraf.

O processo de criação na Gastronomia

Este capítulo serviu de embasamento teórico e técnico para que fosse possível o desenvolvimento de um processo criativo para gastrônomos em formação. Exploramos os níveis de estímulo visual, os elementos básicos da linguagem visual, as leis da Gestalt e algumas técnicas de composição. Mais adiante compreendemos como cada um dos cinco sentidos é afetado por meio da

degustação e da experiência com o prato. Por fim, fomos apresentados aos conceitos de criatividade e processo criativo, conhecemos algumas metodologias utilizadas por profissionais da área gastronômica e alguns processos de criação de chefs de cozinha.

Pensar na “linguagem gastronômica” e no processo de criação é levar em conta a percepção de sensações, a memória e a Técnica Culinária em conjunto de um fazer artístico para dar vida a um prato muito complexo criado pelo gastrônomo. É preciso ter em mente que, apesar de se empenhar para criar um prato que faz sentido e pode ser facilmente lido e compreendido pelos comensais. Muitos deles podem estar em um processo de “formação do gosto”, construindo a identidade do seu paladar e entrando em contato pela primeira vez com alguns ingredientes. Ainda, ao qualificarmos um prato por meio de sua aparência, pelo lado físico do comer, nos deparamos com a “estética do gosto”, que é a ponte que une o gastrônomo e o comensal através do despertar do paladar, da experiência e das sensações propiciadas pela degustação, conforme apontado por Tatiana Lunardelli em sua Dissertação (Lunardelli, 2012).

O projeto piloto desta pesquisa que foi oferecido aos discentes do Curso de Gastronomia da UFPel, o Laboratório de Criação em Gastronomia, buscou despertar estas habilidades nos gastrônomos em formação. A criatividade, a estética e a harmonia de sabores foram os grandes motores para a produção destes pratos. Essa ação teve por objetivo o desenvolvimento de um prato e abordou alguns destes pontos que vimos, pois esta pesquisa estava em fase inicial de desenvolvimento. Com base no Laboratório foram levantados alguns pontos para serem debatidos no decorrer do estudo.

3 Sobremesa

Os conhecimentos do primeiro e do segundo capítulo foram fundamentais para o desenvolvimento e criação da disciplina optativa que iremos propor mais adiante, ao melhorarmos o plano de aulas. Agora, vamos conhecer mais sobre esta ação, o Laboratório de Criação em Gastronomia, que conforma este estudo como uma pesquisa-ação.

Começamos pela apresentação da ação: de onde surgiu a ideia, como se deu sua configuração e seu planejamento. Após, apresentamos os dez encontros que fizeram parte dele e os tópicos abordados em cada uma delas, juntamente das entregas realizadas pelos participantes, que conduziram seus processos criativos. Por fim, fazemos uma breve reflexão acerca dos resultados obtidos e de possíveis modificações que devem ser aplicadas no Laboratório para que ele possa se adequar a uma estrutura de um semestre regular, com dezoito semanas.

3.1 Pesquisa-ação: O Laboratório de Criação em Gastronomia

Ao concluir a formação em Gastronomia o autor buscou analisar seus processos de criação no decorrer da graduação, identificando padrões de criação e etapas que o auxiliou nesta tarefa. Com o auxílio das teorias aprendidas nas disciplinas de fotografia e com o que aprendera nos cursos *online* que tratavam sobre estas temáticas, pode pensar na metodologia proposta para esta ação. Após entrar para a Especialização em Artes e ter um planejamento inicial desta ação buscou a coordenação do Curso de Gastronomia que prontamente aceitou que ele fosse realizado no âmbito do Curso.

O Laboratório de Criação em Gastronomia foi ofertado na modalidade de um curso experimental composto por dez encontros, e se configura como uma ação prática didático-pedagógica. Por meio de uma ação de ensino, foi cadastrado no projeto de ensino “Tópicos em Gastronomia: Grupo de Estudos Interdisciplinar”, vinculado ao Curso de Gastronomia, da Faculdade de Nutrição, da UFPel. A pesquisa-ação ocorreu de agosto a novembro de 2023, no Laboratório de Aulas-Show do Curso (Sala 232-E do prédio Anglo). O objetivo geral do Laboratório se voltava a fazer com que os participantes pudessem experimentar a construção de um processo criativo autoral de técnicas de composição, empratamento e fotografia

para ser aplicado no dia a dia da sala de aula ou de uma cozinha profissional, servindo como meio para treinamento e qualificação profissional dos participantes.

O Laboratório de Criação foi divulgado nas páginas do Curso para que os discentes com matrícula ativa pudessem realizar sua inscrição via *Google Formulários*. Obtivemos 12 inscritos na modalidade de participantes e 2 inscritos na modalidade de monitores (que auxiliavam respondendo as dúvidas dos participantes). Destes, 8 participantes concluíram o curso participando de ao menos sete encontros e 1 monitor participou ativamente da ação. Cada um dos participantes recebeu uma certificação que totalizou 55 horas complementares, e o monitor destinamos 85 horas. Foram utilizados recursos como documentário, apresentação de slides, prática ao ar livre, além de fazer com que o participante aprenda fazendo, aplicando o conhecimento adquirido naquele encontro em uma entrega realizada ao final do mesmo.

O planejamento do Laboratório se deu inicialmente elencando temáticas que julguei serem relevantes para se desenvolver em um processo de criação de um prato. Importante pontuar que nem todas as temáticas que foram tratadas nesta pesquisa foram também debatidas ao longo dos encontros, e isso se dá pela falta de conhecimento sobre Fundamentos da Linguagem Visual no momento em que planejei o curso, por conta disso preferi não abordar estes conhecimentos no Laboratório naquele momento.

Além de nos encontrarmos presencialmente, também foi disponibilizado um ambiente virtual no E-Projetos da UFPel. Lá eram anexados os links, os pdfs e a apresentação de cada dia. Além disso, este ambiente foi importante para que cada participante pudesse colocar sua entrega, que compunha o portfólio de seu processo criativo.

3.2 Os encontros e os processos criativos dos participantes

Nesta seção, apresentaremos cada um dos dez encontros que fazem parte do Laboratório de Criação em Gastronomia. Serão apresentadas as temáticas abordadas em cada uma delas e as entregas realizadas pelos participantes, que compuseram um portfólio contendo seu processo criativo. As entregas de cada participante foram organizadas em ordem alfabética, mas, para não expor o nome de cada um, numeramos os participantes de 1 a 5. Ainda, cabe ressaltar que

somente estão presentes as entregas de 5 participantes, os outros 3 participantes que estiveram frequentes e concluíram o curso não enviaram todos os exercícios propostos, portanto, não é possível compreender ou analisar seu processo criativo.

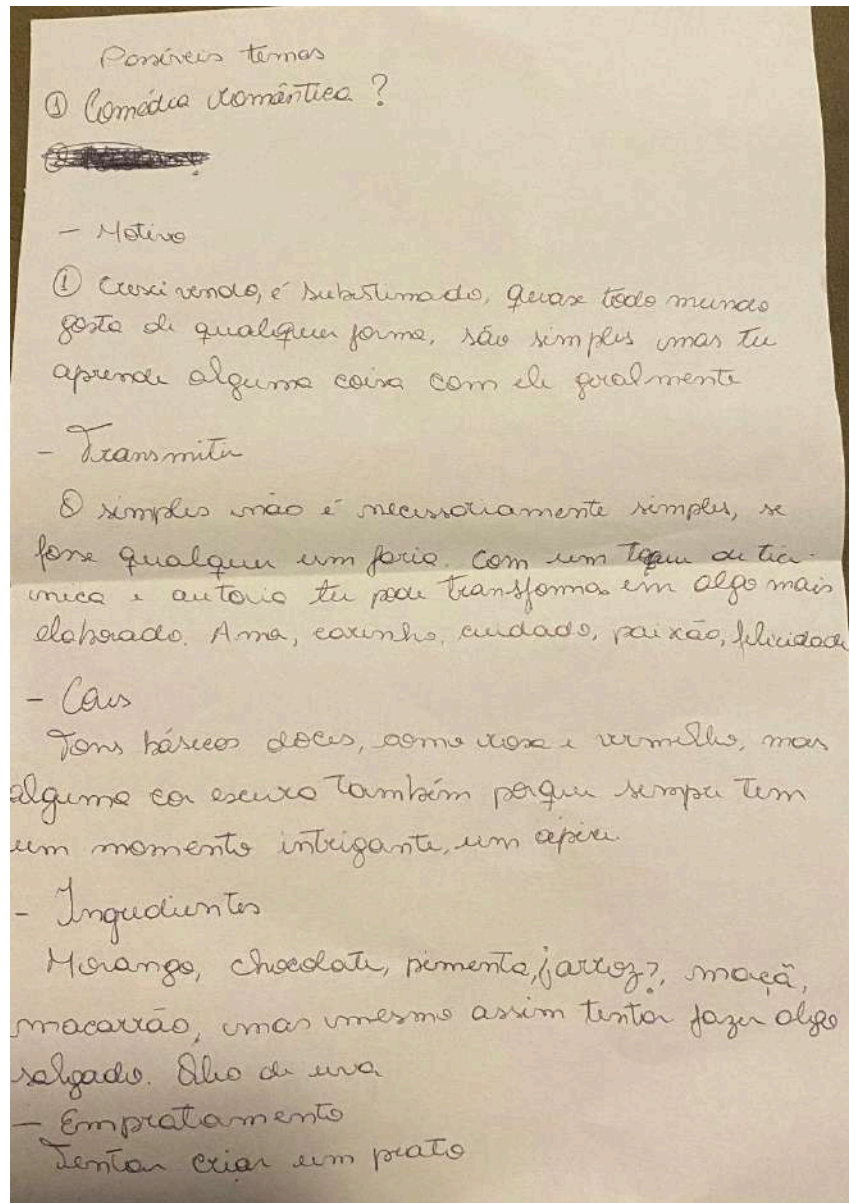
- **Encontro 1:** Neste encontro apresentamos a equipe (ministrante, orientadoras e monitora); apresentamos os objetivos do curso e sua vinculação à Especialização em Artes; assistimos um documentário sobre Arte e Gastronomia para ambientar o curso (Grant Achatz da série *Chefs Table*); e vimos a divisão do curso por meio do plano de aulas. Como atividade propusemos um Exercício de Criação (Figuras 20 a 24), esboçando ideias iniciais de criatividade de pratos.

Figura 27 - Exercício de Criação participante 1



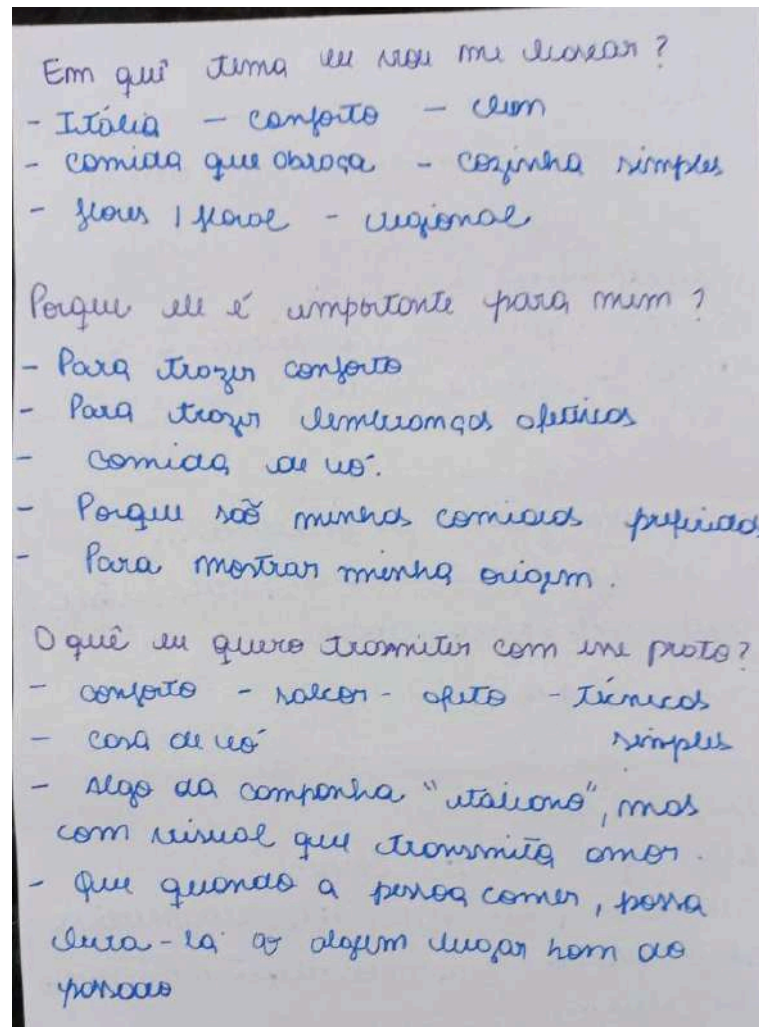
Fonte: Participante 1 do Laboratório de Criação em Gastronomia, 2023.

Figura 28 - Exercício de Criação participante 2



Fonte: Participante 2 do Laboratório de Criação em Gastronomia, 2023.

Figura 29 - Exercício de Criação participante 3



Fonte: Participante 3 do Laboratório de Criação em Gastronomia, 2023.

Figura 30 - Exercício de Criação participante 4

tema: litoral, férias;

importância: representa minha cidade um pouco;

semelhanças: alegria, desconse, refrescância, conforto;

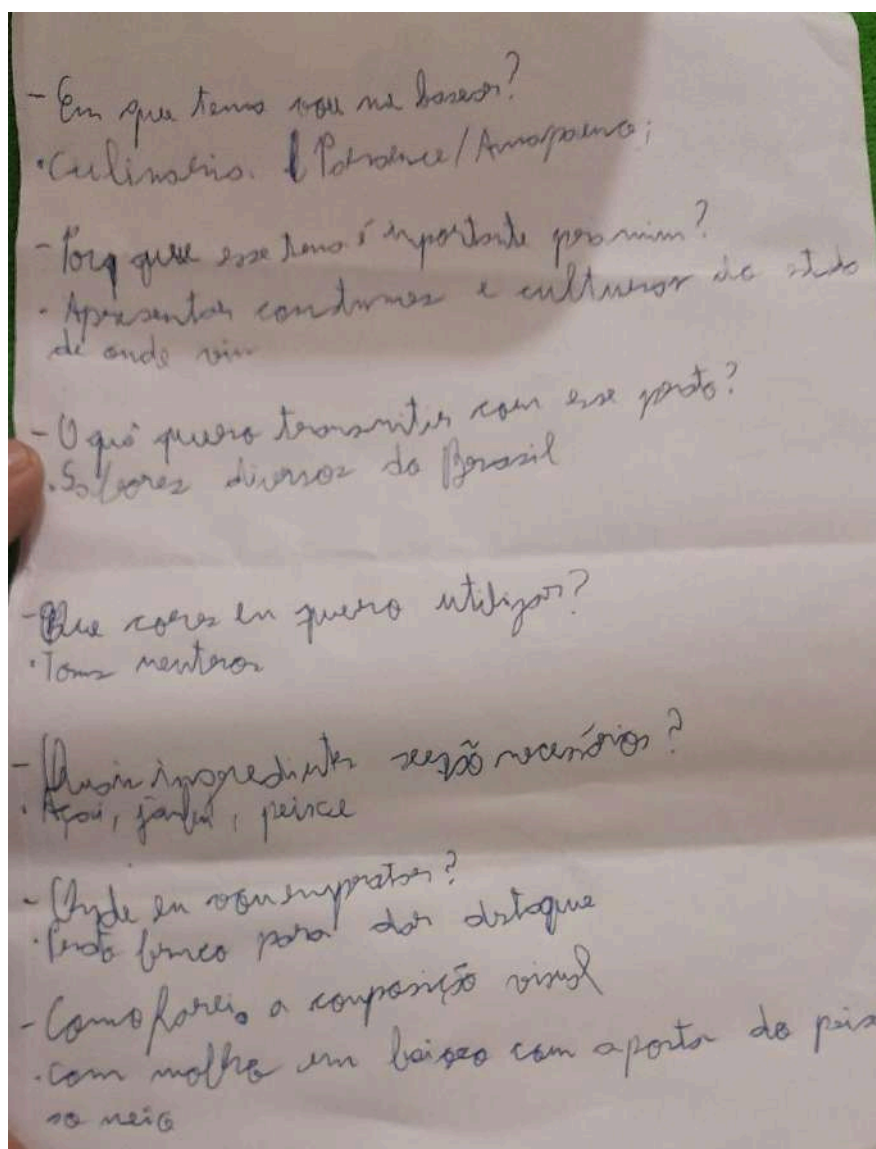
cores: azul, amarelo, branco, laranja, verde;

ingredientes: peixe, espinafre, cenoura, limão siciliano, farinha de milho, acento, vinagre branco, etc.

composição: vegetais salteados como rose no centro, peixe no topo em cima, fava de milho em meio, lua (a) lado direito, melão de limão siciliano excelente em cima de peixe e do lado do acento no centro de peixe em cima, para dar refrescância.

Fonte: Participante 4 do Laboratório de Criação em Gastronomia, 2023.

Figura 31 - Exercício de Criação participante 5



Fonte: Participante 5 do Laboratório de Criação em Gastronomia, 2023.

- **Encontro 2:** Neste encontro apresentamos o conceito de transdisciplinaridade; abordamos a relação e importância da intersecção entre Arte, Ciência e Educação; adentramos nas possibilidades existentes da conexão Gastronomia-Arte; e apresentamos o *Design Thinking* e a relação de sua metodologia com a criação em Gastronomia. A atividade proposta foi a construção de uma Lista de Referências (Figuras 25 a 29), elencando os principais temas que inspiram o participante.

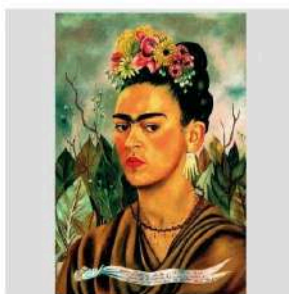
Figura 32 - Lista de Referências participante 1

1. Fabuloso Destino de Amélie Poulain



É um filme que me envolve pela seus personagens, paisagens, mas principalmente pelas suas cores.

2. Frida kahlo



Foi uma mulher, que apesar de todos seus sofrimentos, enfrentou tudo para realizar-se. Foi corajosa.

3. Fotografia



Tudo que, por algum motivo me chama a atenção, eu cliço...
Desde um grande acontecimento a uma folha seca no chão.

4. Linhas - lãs



Ao entrar numa loja, cheia de novelos, já começo a imaginar no que posso transformar.
O fato de transformar um fio em alguma peça de roupa é mágico.

5. Viajar



Com certeza é umas das melhores coisas da vida! Conhecer lugares, pessoas... Sentir aromas e gostos diferentes... É uma experiência grandiosa.

6. Natureza



É infinitamente inspirador, é onde encontramos todos os elementos sensoriais...É um lugar mágico.

7. Gatos (essa é minha!)



A personalidade dos gatos é algo instigante... É o simbolismo da sinceridade.

8. Comer



Saborear, conhecer... É mais do que nutrir-se, é uma experiência...

9. Ouvir música



A música tem o poder de nos levar a outras dimensões, nos trazer sensações...

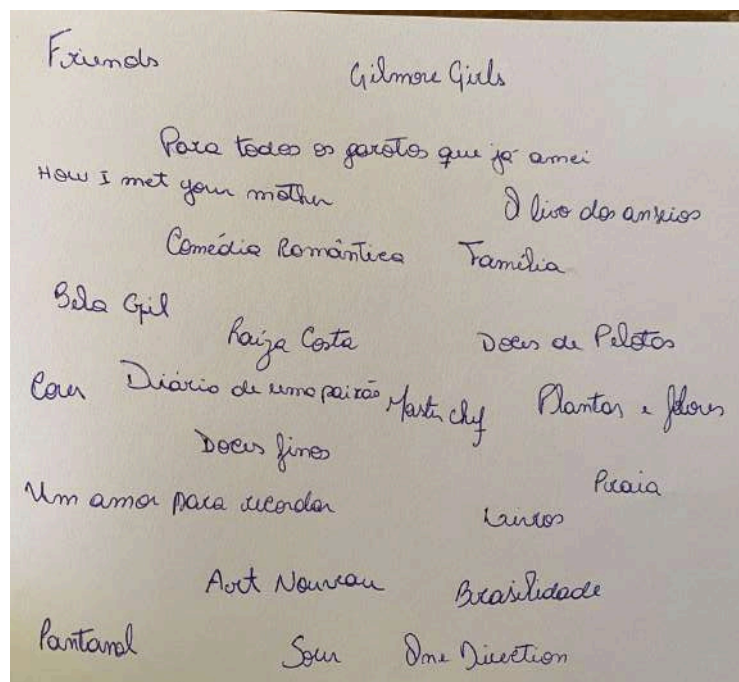
10. Livros



Livros dão asas, nos transportam para lugares e épocas diferentes, onde podemos vivenciar experiências, como se o leitor fosse capturado para dentro do livro.

Fonte: Participante 1 do Laboratório de Criação em Gastronomia, 2023.

Figura 33 - Lista de Referências participante 2



Fonte: Participante 2 do Laboratório de Criação em Gastronomia, 2023.

Figura 34 - Lista de Referências participante 3

Inspiração/referência pessoal

Nostalgia – móveis, objetos antigos ex: TV, Rádio, Jornal...

Flores do campo, **madeira** – pratos, mesas...

Campo

Música gaúchas

Cantores Melin, Armandinho, anitta

Nono chinesa

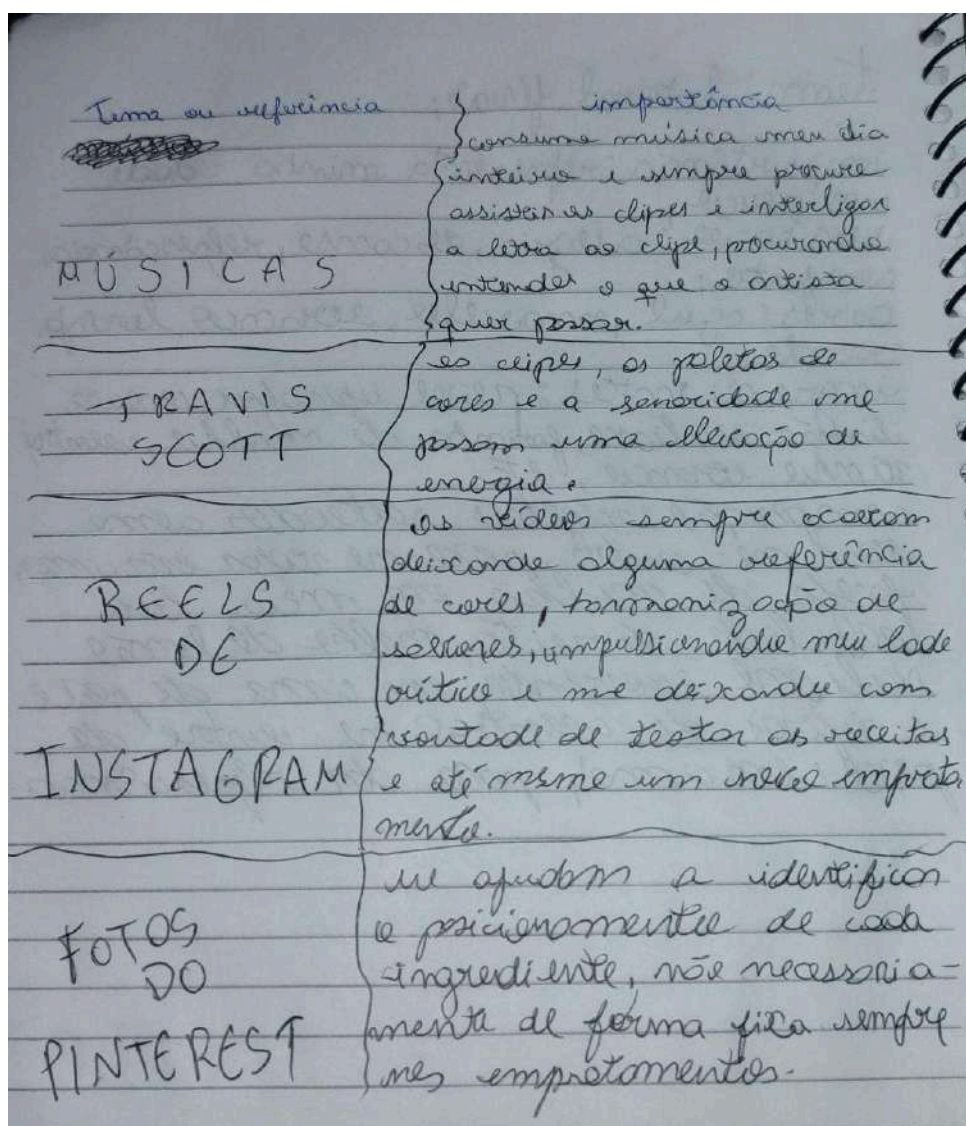
Tastemade Brasil

Pedro Frade

Cedric Grolet

Fonte: Participante 3 do Laboratório de Criação em Gastronomia, 2023.

Figura 35 - Lista de Referências participante 4



Fonte: Participante 4 do Laboratório de Criação em Gastronomia, 2023.

Figura 36 - Lista de Referências participante 5

1. Filme La La Land
2. Música: Outras Frequências - Humberto Gessinger
3. Van Gogh
4. Maracá e Cunani

Fonte: Participante 5 do Laboratório de Criação em Gastronomia, 2023.

- **Encontro 3:** Neste encontro apresentamos o círculo cromático, a teoria de cores, e a psicologia das cores; mais adiante apresentamos a importância da cor para a Gastronomia; adentramos na relação das cores com a sazonalidade; e por fim, apresentamos o que se entende por processo criativo. A atividade proposta foi a construção de um *Moodboard* (Figuras 30 a 34), adicionando a temática escolhida, as cores, as imagens e as palavras que remetem ao prato que se pretende criar.

Figura 37 - Moodboard participante 1



Fonte: Participante 1 do Laboratório de Criação em Gastronomia, 2023.

Figura 38 - Moodboard participante 2



Fonte: Participante 2 do Laboratório de Criação em Gastronomia, 2023.

Figura 39 - Moodboard participante 3



Fonte: Participante 3 do Laboratório de Criação em Gastronomia, 2023.

Figura 40 - Moodboard participante 4



Fonte: Participante 4 do Laboratório de Criação em Gastronomia, 2023.

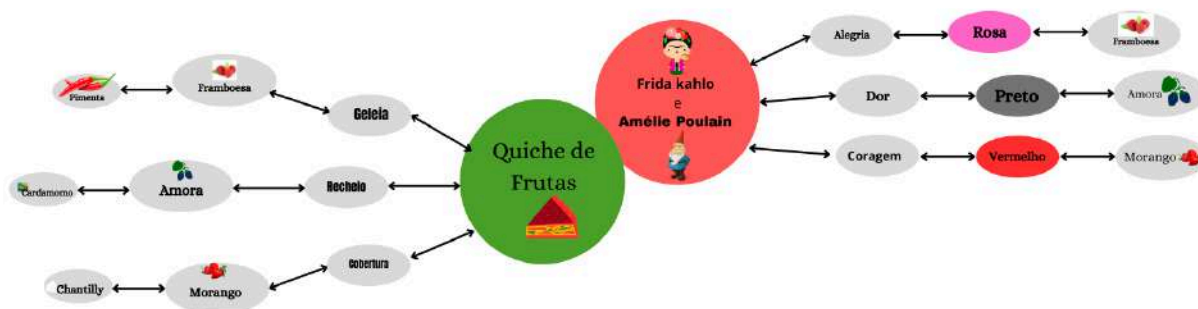
Figura 41 - Moodboard participante 5



Fonte: Participante 5 do Laboratório de Criação em Gastronomia, 2023.

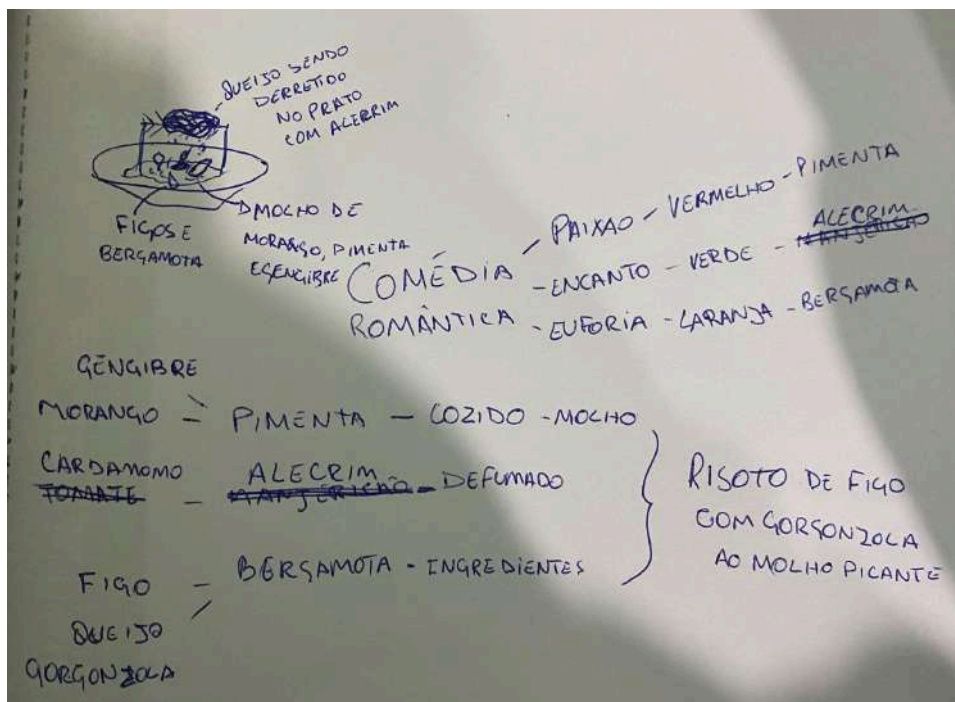
- **Encontro 4:** Neste encontro damos foco à relação entre emoções e gastronomia; abordamos a conexão entre a psicanálise, o prazer e a criação de memórias; abordamos a importância da memória afetiva; o papel dos cinco sentidos e da sensorialidade na criação, na experiência gastronômica e na criação de memórias; o papel do marketing sensorial na experiência; a importância de adicionar texturas e saber usar as rodas de sabores, os temperos, as técnicas de corte e os métodos de cocção. A atividade proposta para este encontro foi a construção de um *Mind Map* (Figuras 35 a 39), contendo o tema, os sentimentos, emoções e sensações que se pretende passar, as cores que remetem a estes sentimentos e os ingredientes que remetem aos dois anteriores. Com estes ingredientes foi possível se estabelecer outros ingredientes que combinam e harmonizam, e, com isso, estabelecer técnicas ou preparos que iam compor o prato.

Figura 42 - Mind Map participante 1



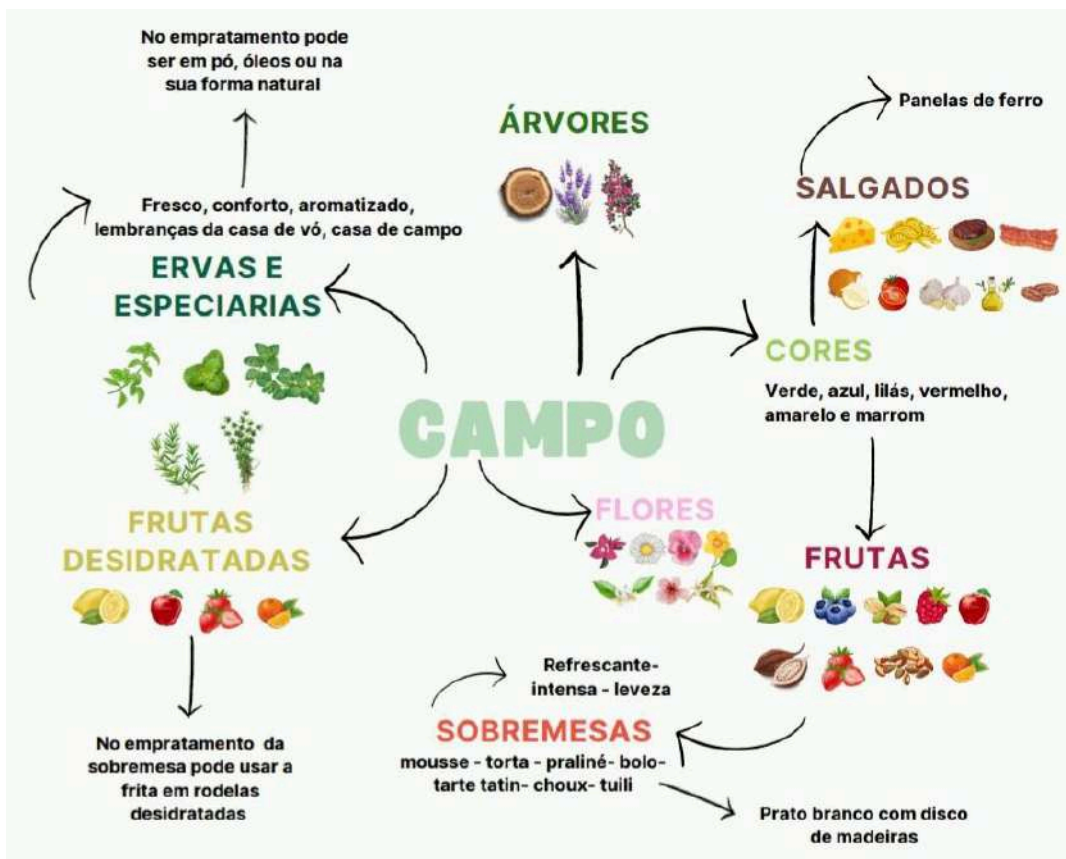
Fonte: Participante 1 do Laboratório de Criação em Gastronomia, 2023.

Figura 43 - Mind Map participante 2



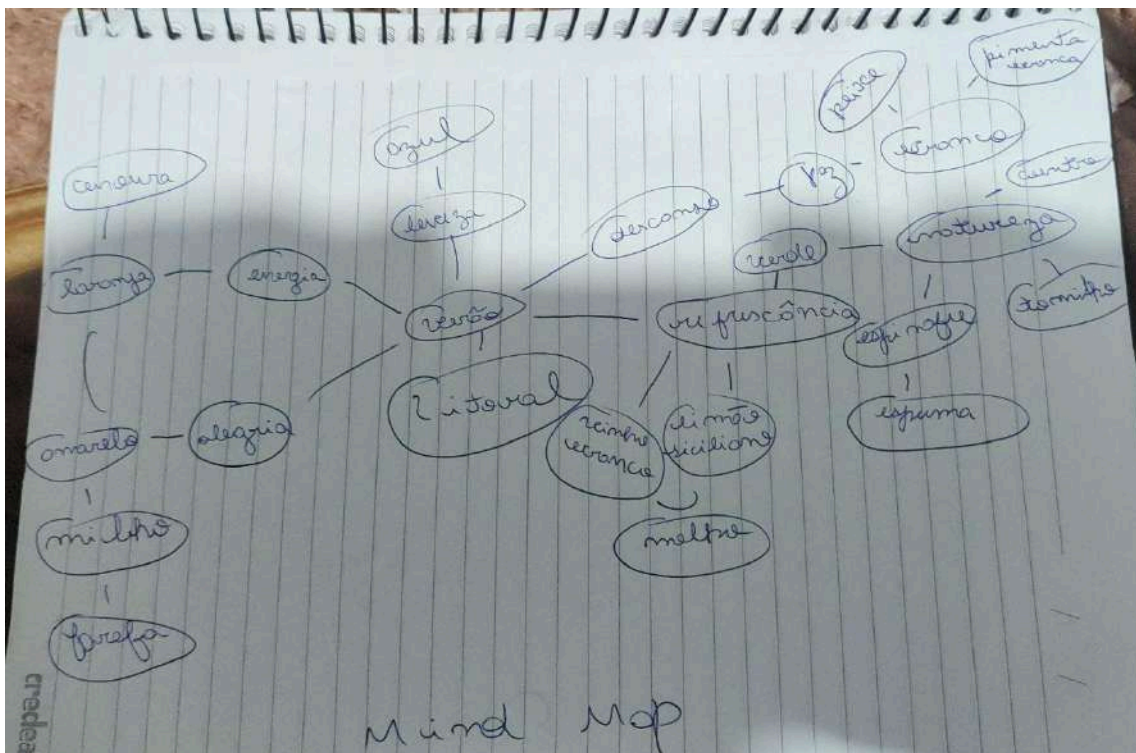
Fonte: Participante 2 do Laboratório de Criação em Gastronomia, 2023.

Figura 44 - Mind Map participante 3



Fonte: Participante 3 do Laboratório de Criação em Gastronomia, 2023.

Figura 45 - Mind Map participante 4



Fonte: Participante 4 do Laboratório de Criação em Gastronomia, 2023.

Figura 46 - Mind Map participante 5

tema: lala land e outras frequências

recomeço - roxo - açaí - castanha do pará - sorvete

alegria - amarelo - manga - coco - mousse

força - verde - kiwi - morango - frutas picadas

dor - marrom - chocolate amargo - creme de leite - ganache

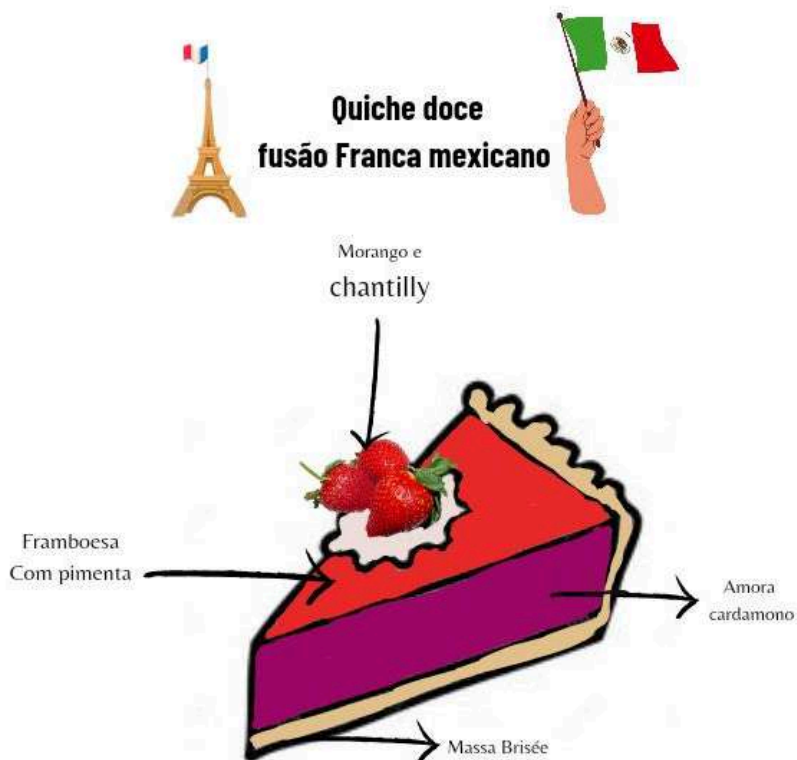
nome do prato:

Fonte: Participante 5 do Laboratório de Criação em Gastronomia, 2023.

- **Encontro 5:** No encontro que marca a metade do Laboratório, estudaremos a relação da gastronomia com a performance; abordamos o que se entende por semiótica da degustação; vimos como a estética é importante para a experiência do gosto; apresentamos a relação da Arte com as criações e a importância da autorias nas receitas; apresentamos o conceito de *Eating Design* e a importância da composição para a experiência; as técnicas de composição contribuíram com

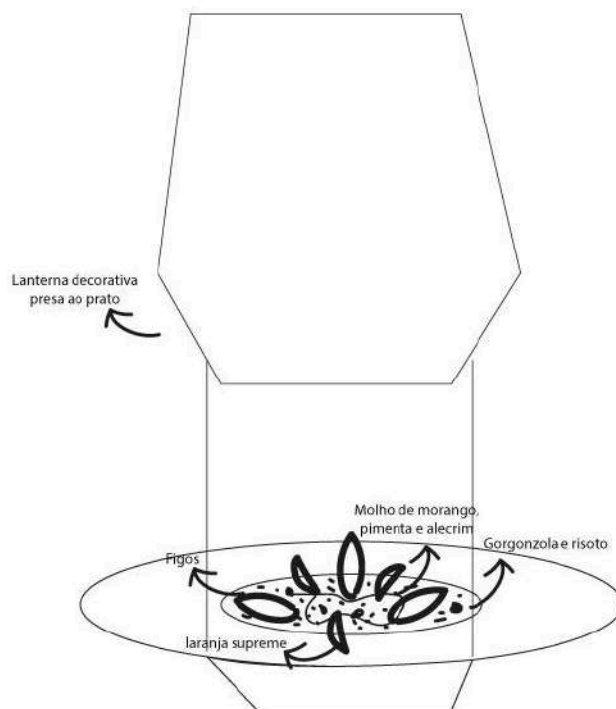
algumas técnicas de empratamento e apresentação, como a regra dos terços e os elementos da linguagem visual; por fim mostramos a importância dos desenhos dos pratos para o empratamento. A atividade proposta foi justamente a construção deste desenho, um *Croqui* (Figuras 40 a 44) que contivesse todos os elementos (técnicas ou preparos) enumerados na etapa anterior.

Figura 47 - Croqui participante 1



Fonte: Participante 1 do Laboratório de Criação em Gastronomia, 2023.

Figura 48 - Croqui participante 2

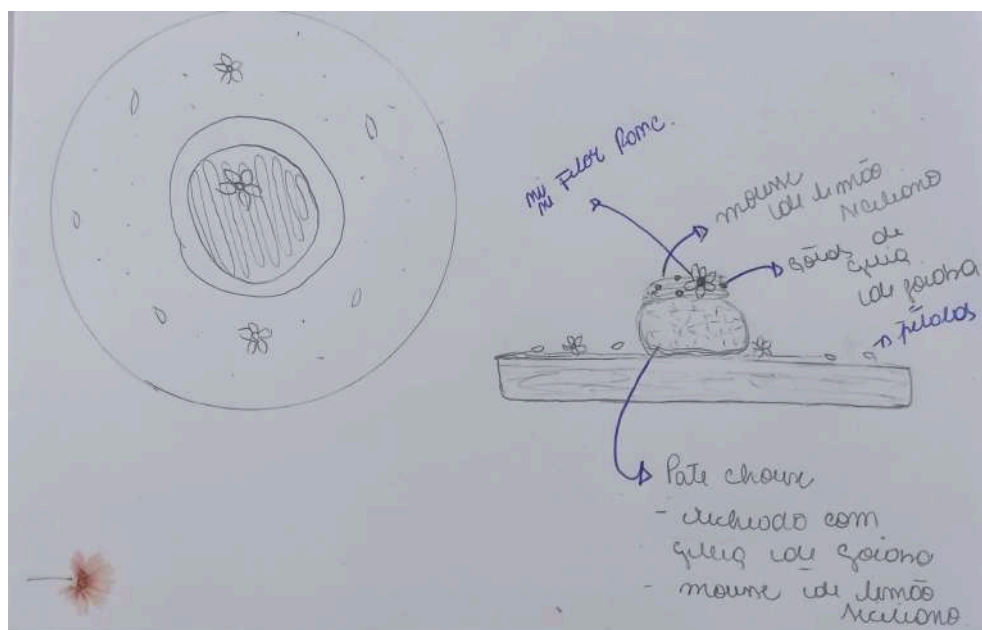


Prato Primeiro Encontro

Risoto clássico mas com um toque diferente, desconhecido, estimulante e com um toque de picância. Assim como um primeiro encontro.

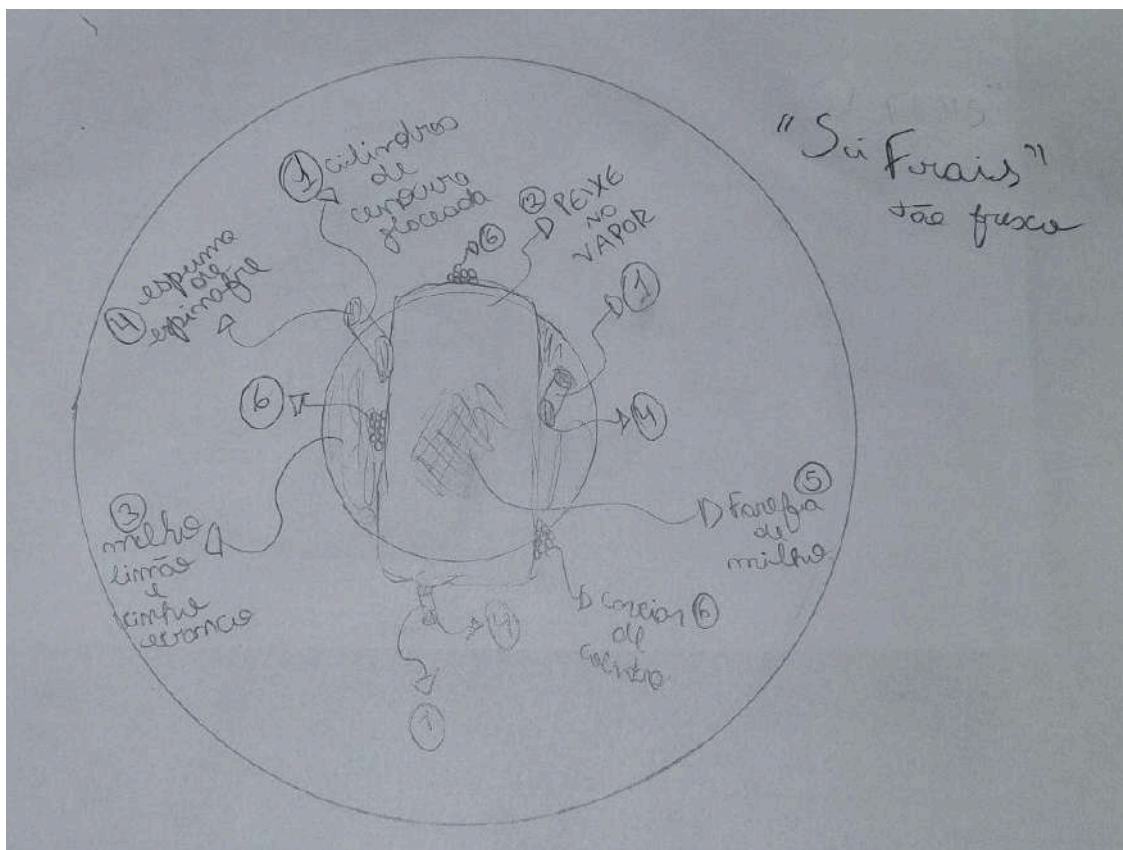
Fonte: Participante 2 do Laboratório de Criação em Gastronomia, 2023.

Figura 49 - Croqui participante 3



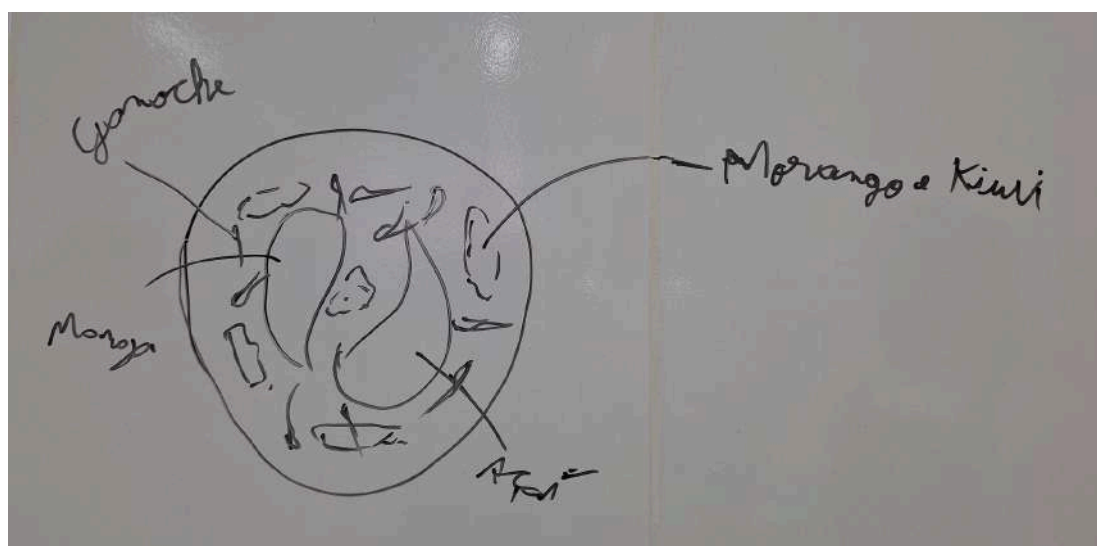
Fonte: Participante 3 do Laboratório de Criação em Gastronomia, 2023.

Figura 50 - Croqui participante 4



Fonte: Participante 4 do Laboratório de Criação em Gastronomia, 2023

Figura 51 - Croqui participante 5



Fonte: Participante 5 do Laboratório de Criação em Gastronomia, 2023.

- **Encontro 6:** Neste encontro trouxemos noções básicas de fotografia: a importância da luz, os tipos de luz, a influência da temperatura, a anatomia da câmera digital, alguns equipamentos necessários para a fotografia, fotometragem,

Figura 53 - Ficha Técnica participante 2

FICHA TÉCNICA							
Nome do Prato:	Risoto de mirtilo						
Nº de Porções:	1						
Ingredientes	Qtde	Un	FC	Qtde	Un	R\$ unit.	valor
Manteiga	0,03	kg	1	0,03	kg	67,50	2,03
Arroz arbóreo	0,1	kg	1	0,1	kg	31,40	3,14
Vinho branco	0,02	l	1	0,02	l	29,00	0,58
Mirtilo	0,08	kg	1	0,08	kg	62,00	4,96
Queijo de bufala	0,1	kg	1	0,1	kg	66,90	6,69
Tomilho	0,003	kg	1	0,003	kg	16,10	0,05
Azeite	0,01	l	1	0,01	l	38,00	0,38
Sal	0,03	kg	1	0,03	kg	5,50	0,17
Água	1	l	1	1	l	2,00	2,00
Cenoura	0,2	kg	1,11	0,222	kg	6,56	1,46
Salsão	0,1	kg	1	0,1	kg	9,00	0,90
Cebola	0,1	kg	1,64	0,164	kg	9,90	1,62
						TOTAL INGREDIENTES	R\$ 17,40
						TOTAL POR PORÇÃO	R\$ 17,40
						IMPOSTOS - xx%	R\$ 3,48
						MAO-DE-OBRA - xx%	R\$ 2,61
						CUSTOS FIXOS - xx%	R\$ 4,35
						Lucro - xx%	R\$ 5,57
						Preço de Venda	R\$ 33,40
Modo de Preparo:							
1- Corte a cebola, salsão e cenoura em pedaços grossos.							
2- Coloque a água para ferver.							
3- Adicione azeite na panela e frite um pouco os vegetais.							
4- Adicione 2 gramas de sal, 2 gramas de tomilho e a água fervida. Deixe o caldo cozinhar durante todo o tempo da receita							
5- Em outra panela, adicione 10 gramas de manteiga e frite 30 gramas de mirtilo. Retire da panela.							
6- Adicione o arroz e frite um pouco.							
7- Adicione o vinho branco e espere reduzir.							
8- Comece a adicionar o caldo aos poucos enquanto mexe a panela.							
9- Quando o arroz estiver cozido, desligue o fogo e adicione o restante da manteiga. Mexe bem para incorporar. Adicione os mirtilos já tostados, ajuste o sal e misture levemente.							
10- Sirva em um prato e adicione o queijo de bufala.							
11- Adicione o restante do mirtilo e finalize com o tomilho.							

Fonte: Participante 2 do Laboratório de Criação em Gastronomia, 2023.

Figura 54 - Ficha Técnica participante 3

CURSO DE GASTRONOMIA Universidade Federal de Pelotas							
Acadêmico:							
FICHA TÉCNICA							
Nome do prato	<i>Choux craquelin com Creme Légere com raspas de limão siciliano e Geleia de goiaba</i>						
Culinária de Origem							
Nº de Porções:	4		Tempo de preparo: 2h				
Ingredientes	Qtidade Bruta	Unidade	FC	Qtidade Liq	Unidade	Preço unitário (R\$)	Custo (R\$)
Água	0,092	kg	1	0,092	kg	2,00	0,18
Açúcar cristal	0,007	kg	1	0,007	kg	4,50	0,03
Farinha de trigo	0,050	kg	1	0,050	kg	4,50	0,23
Manteiga	0,045	kg	1	0,045	kg	55,00	2,48
Gema	0,009	kg	1	0,009	kg	0,50	0,00
Ovos batidos	0,090	kg	1,12	0,080	kg	1,00	0,08
Sal	0,001	kg	1	0,001	kg	2,00	0,00
Manteiga em ponto pomada	0,013	kg	1	0,013	kg	55,00	0,72
Açúcar cristal	0,012	kg	1	0,012	kg	4,50	0,05
Farinha de trigo	0,013	kg	1	0,013	kg	4,50	0,02
Leite	0,062	kg	1	0,062	kg	4,00	0,25
Açúcar refinado	0,010	kg	1	0,010	kg	4,50	0,05
Amido de milho	0,003	kg	1	0,003	kg	17,00	0,05
Farinha de trigo	0,005	kg	1,0	0,005	kg	4,50	0,02
Gema de ovo	0,009	kg	1	0,009	kg	0,50	0,00
Raspas de limão siciliano	0,010	kg	2,26	0,023	kg	10,00	0,23
Nata	0,023	kg	1	0,023	kg	33,00	0,76
Goiaba	0,500	kg	1,22	0,610	kg	10,00	6,10
Açúcar cristal	0,122	kg	1	0,122	kg	4,50	0,55
Limão	0,012	kg	2,26	0,027	kg	4,50	0,12
TOTAL INGREDIENTES							R\$ 11,92
TOTAL POR PORÇÃO							R\$ 2,98
IMPOSTOS - 20%							R\$ 0,60
MAO-DE-OBRA - 15%							R\$ 0,45
CUSTOS FIXOS - 25%							R\$ 0,75
Lucro - 20%							R\$ 0,95
Preço de Venda							R\$ 5,72
Modo de Preparo:							
Pate Choux:							
1) Faça o mise in place							
2) Em uma panela coloque a água, o sal, açúcar e a manteiga. Espere derreter toda a manteiga e misture para incorporar;							
3) Coloque a farinha de trigo e mexa sempre. Mexa até formar uma massa lisa. Desligue o fogo e mexa para esfriar um pouco a massa;							
4) Coloque no bolw da batedeira com o batedor raquete e bata um pouco para esfriar. Com a batedeira ligada, acrescente a gema e os ovos batidos aos poucos;							
5) Quando a massa estiver bem misturada, lisa e brilhante;							
6) Coloque a massa em um saco de confeiteiro com o bico perlê. E em uma assadeira com papel manteiga, modele em formatos de bombas redondas;							
7) Coloque por cima das bombas o craquelin e leve ao forno pré aquecido à 180°C por cerca de 15 minutos, logo baixe a temperatura para 160° c e asse por mais 15 minutos até inflarem e ficar douradas.							
Choux craquelin:							
1) Faça o mise in place;							
2) Em um bolw misture com o fue, a manteiga, açúcar até ficar cremoso;							
3) Adicione farinha e misture até incorporar;							
4) Abra a massa em entre dois plásticos e leve ao congelador até ficar bem firme;							
5) Corte a massa em discos e coloque a massa sobre a massa de bomba crua;							
6) Leve para assar.							
Creme Légere:							
1) Faça o mise in place;							
2) Em uma panela ferva o leite e reserve;							
3) Bata as gemas com o açúcar até formar um creme claro, acrescente farinha, amido de milho e as raspas de limão;							
4) Coloque um pouco do leite quente, mexendo até formar uma mistura homogênia;							
5) Leve tudo para o fogo baixo e cozinhe por 3 minutos , retire do fogo sem parar de mexer;							
6) Bata a nata gelada com um pouco de leite gelado ate ficar bem consistente e logo misture no creme frio;							
7) E recheie as bombas.							
Geleia de Goiaba:							
1) Faça o mise in place:							

Fonte: Participante 3 do Laboratório de Criação em Gastronomia, 2023.

Figura 55 - Ficha Técnica participante 4

CURSO DE GASTRONOMIA Universidade Federal de Pelotas				
Disciplina:	Laboratório de Criação em Gastronomia			
Nome do prato:	Si Frais			
Alunos:				
Nº de Porções:	2			Tempo de preparo:
Ingredientes	Qtidade Bruta	Unidade	FC	Qtidade Liq
Espinafre	0,150	kg	1,2	0,125
Cenoura	0,250	kg	1,17	0,214
Alho	0,015	kg	1,08	0,014
Cebola roxa	0,090	kg	1,5	0,060
Tomilho	0,025	kg	1,08	0,023
Pimenta branca	0,010	kg	1	0,010
Laranja umbigo	0,180	kg	1,56	0,115
Coentro	0,015	kg	1,26	0,012
Sal	QB	QB	1	QB
Açúcar refinado	0,025	kg	1	0,025
Limão siciliano	0,180	kg	1	0,180
Peixe meca	0,400	kg	1	0,400
Manteiga	0,050	kg	1	0,050
Vinho branco seco	0,130	L	1	0,130
Água gelada	QB	QB	1,0	QB
Creme de leite fresco	0,070	L	1	0,070
Emulsificante alimentício	0,010	kg	1	0,010
Farinha de milho media	0,080	kg	1	0,080
Azeite	0,050	L	1	0,050
TOTAL INGREDIENTES				
TOTAL POR PORÇÃO				
IMPOSTOS - 20%				
MÃO-DE-OBRA - 15%				
CUSTOS FIXOS - 25%				
Lucro - 10%				
Preço de Venda				

Preparo a cenoura glacçada: 1. corte as cenouras em fatias finas com descascador de legumes ou mandolim; 2. leve para uma panela com o suco da laranja (peneirado), açúcar, manteiga e água até cobrir as cenouras; 3. ferva em fogo branco mexendo de vez enquanto até evaporar o líquido, formando um tipo de calda; 4. enrole-as em pequenos cilindros e recheie com a espuma de espinafre.

Preparo da farofa: 1. aqueça a panela com azeite e refogue alho e cebola roxa (não refogue-a de mais); 2. adicione a farinha de milho e misture os ingredientes, cozinhe até ficar crocante; 3. finalize com coentro em moagem e misture.

Preparo do molho: 1. derrame o vinho e deixe reduzir; 2. adicione a manteiga e emulsione, em seguida 70ml de creme de leite fresco e reduza mais um pouco; 3. finalize-o com raspas de limão siciliano.

Emprate da forma que quiser.

Preparo da espuma: 1. branqueie rapidamente as folhas de espinafre em água fervente, cerca de 2 minutos; 2. escorra as folhas e bata no liquidificador com 30ml de creme de leite fresco; 3. leve essa mistura a batedeira e adicione o emulsificante para formar a espuma; 4. coloque a espuma em uma bisnaga para rechear as cenouras.

Preparo do peixe no vapor: 1. tempere a posta com sal, azeite e tomilho; 2. se você não tem uma panela a vapor ou uma de bambu, cozinhe em uma panela alta, enchendo-a com 2 ou 3 dedos de água e um coador que encaixe nela, e será aqui onde colocará a peça de peixe. Pode aromatizar a água com as cascas da cebola roxa e um pouco de tomilho; 3. outra alternativa é o forno combinado na opção vapor; 4. após a cocção deixe-o descansar.

Fonte: Participante 4 do Laboratório de Criação em Gastronomia, 2023.

Figura 56 - Ficha Técnica participante 5

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO RS-BRASIL		Curso Superior de Tecnologia em Gastronomia				
FICHA TÉCNICA						
Nome do Prato:						
Número de Porções: 2			Tempo de preparo:			
Data: outubro de 2023			Categoria: sobremesa			
Insumos	Qtde	Un	FC	Qtde Corrigida	Preço Unitário	
Ganache						
Chocolate meio-amargo	90	gr	1	90	40 kg	
Creme de leite	400	gr	1	400	17,50 kg	
Sorvete						
Açaí polpa congelada	150	gr	1	100	10 kg	
Castanha do pará	100	gr	1	100	30 kg	
Mousse						
Manga grande	1	un	1	1	8 kg	
Açúcar	200	gr	1	200	5 kg	
Limão	2	un	1	2	9 kg	
Coco em flocos	100	gr	1	100	36 kg	
Gelatina sem sabor	1	un	1	1	8 (10g)	
Leite condensado	395	gr	1	395	6 (un)	
Frutas						
Kiwi médio	2	un	1	2	35 kg	
Morango médio	6	un	1	6	25 kg	
				Valor dos Insumos		
				Valor por porção		
Modo de preparo						

Fonte: Participante 5 do Laboratório de Criação em Gastronomia, 2023.

- **Encontro 7:** Neste encontro falamos sobre *Food Styling*: a sua conceituação, a área de atuação nesta profissão, como organizar a equipe, qual o kit de trabalho, como fazer a pré-produção e montar o cenário para as fotografias. Vimos exemplos de como construir portfólios online, colocando seu trabalho organizado em um site, e aprenderemos a construir um mini estúdio para realizar fotos de pratos em casa. A atividade prática deste encontro foi a aplicação das principais técnicas fotográficas vistas no encontro anterior, por meio de uma Prática de Campo ao ar livre.

- **Encontro 8:** Neste encontro os participantes cozinham o prato que haviam planejado. Alguns optaram por cozinhar na sua própria casa e outros no auditório de

Aulas-Show. A atividade proposta foi a captura de uma foto do seu prato (Figuras 50 a 54), se possível aplicando alguma técnica fotográfica aprendida.

- **Encontro 9:** Neste encontro ensinamos conhecimentos básicos de edição e tratamento de imagens, por meio dos aplicativos *Lightroom* e *Snapseed*, ambos para celular. Também mostramos algumas dicas para deixar o perfil nas redes sociais mais atrativo, passando estratégias de marketing para gerar posts e planejamento de conteúdos. Por fim, ensinamos algumas técnicas para despertar a criatividade e passamos uma série de indicações de aplicativos que auxiliam neste processo de divulgação do restaurante online. A atividade proposta foi a edição da fotografia do prato, obtido no encontro anterior.

Figura 57 - Fotografia do prato participante 1



Fonte: Participante 1 do Laboratório de Criação em Gastronomia, 2023.

Figura 58 - Fotografia do prato participante 2



Fonte: Participante 2 do Laboratório de Criação em Gastronomia, 2023.

Figura 59 - Fotografia do prato participante 3



Fonte: Participante 3 do Laboratório de Criação em Gastronomia, 2023.

Figura 60 - Fotografia do prato participante 4



Fonte: Participante 4 do Laboratório de Criação em Gastronomia, 2023.

Figura 61 - Fotografia do prato participante 5



Fonte: Participante 5 do Laboratório de Criação em Gastronomia, 2023.

- **Encontro 10:** Neste encontro nos reunimos no auditório para um piquenique, compartilhando um prato com os participantes. Além disso, responderam um questionário para que pudessem colocar os pontos positivos e negativos do curso, para melhorar este projeto piloto e sugerir uma nova versão.

3.3 Relatos e reflexões acerca da experiência

Podemos perceber que cada participante conseguiu aplicar, de seu modo, as teorias aprendidas durante os encontros do Laboratório. Vamos passar brevemente por alguns comentários sobre a criação de cada um deles.

A criação do participante 1 se inspirou no filme *O Fabuloso Destino de Amélie Poulain* e nas obras da artista mexicana Frida Kahlo para criar um prato de confeitaria com fusão França x México. Trazendo os sentimentos de alegria, dor e coragem, criou uma quiche de frutas vermelhas com pimenta e flores coloridas que remetem às obras da artista.

O prato do participante 2 se baseou na música *No Escuro* de Ana Gabriela e Anavitória e em filmes de comédia romântica para trazer os sentimentos de paixão, encanto e euforia. Seu prato foi um risoto de mirtilos com gorgonzola ao molho picante, que remete a algo desconhecido e estimulante, como um primeiro encontro.

O participante 3 se inspirou no campo para criar seu prato. Trouxe os sentimentos de intensidade, leveza, frescor e conforto que um passeio no campo proporciona. Criou uma *choux de crème légère*, limão siciliano e geleia de goiaba com flores decorando o prato.

A inspiração do participante 4 se deu nos álbuns *The Life of Pablo* de Kanye West e *Astroworld* de Travis Scott, e na alegria, energia, refrescância e descanso propiciados pelo verão para remeter ao litoral. Seu prato conteve um peixe no vapor com um creme espumoso de espinafre, cenouras glaceadas e farofa de milho com coentro.

Por fim, o participante 5 se inspirou no filme *La La Land* e na música *Outras Frequências* de Humberto Gessinger para trazer os sentimentos de dor, força, recomeço e alegria. Seu prato conteve um sorvete de açaí, um sorbet de manga, uma ganache de chocolate e morango e kiwi com calda de limão.

Fica evidente nos pratos dos participantes o contraste entre as cores dos ingredientes com as cores do prato, a preocupação em trazer elementos em número ímpar (que agrada aos olhos), a preocupação com contraste e harmonia de sabores, a inspiração em temas muito particulares de cada um e a diversidade de texturas e sabores. Também podemos perceber que em alguns casos houve a necessidade de adaptação de alguns ingredientes ou até mesmo da montagem do prato, por conta da falta do ingrediente ou do prato escolhido. Este desafio é muito comum no dia a dia da cozinha e o gastrônomo precisa ser ágil e criativo na substituição de algo que não está disponível conforme foi planejado.

No início e final do Laboratório de Criação os participantes preencheram um questionário onde pude saber as coisas que mais gostaram ou o que poderíamos melhorar no curso, para além das conversas durante os encontros. A primeira delas diz respeito a quais foram os principais interesses que motivou cada participante a se inscrever e participar do Laboratório, e as respostas estão resumidas e esboçadas no gráfico a seguir (Figura 55).

Figura 62 - Gráfico com os principais interesses dos participantes no decorrer do Laboratório



Fonte: Elaborado pelo autor com base nas respostas dos participantes ao questionário, 2024.

Foi possível perceber que o que mais os motivou a participar no Laboratório foi o desejo de melhorar o empratamento, além de desenvolver uma cozinha criativa autoral, aprender sobre fotografia e ter conhecimento artístico. O próximo questionamento foi voltado ao que o Laboratório mais agregou na formação como gastrônomo de cada um deles. Dentre as respostas descritivas, foi possível elaborar este gráfico (Figura 56) contendo as oito respostas recorrentes nas respostas deles.

Figura 63 - Gráfico com o que o Laboratório mais agregou na formação de cada participante



Fonte: Elaborado pelo autor com base nas respostas dos participantes ao questionário, 2024.

Para eles, aprender teoria artística para aplicar em seus trabalhos e provas foi fundamental, além de poder levar estes conhecimentos para o cotidiano da profissão e aprender a fotografar seus pratos. Para além das respostas destes gráficos, fiz mais alguns questionamentos, perguntando se o Laboratório mudou a maneira deles pensarem na criação e elaboração de pratos. A resposta mais geral deste questionamento foi que sim, que a elaboração de um prato pensado por meio da arte faz com ele possa transmitir uma história, uma cultura, e transformar o ato de comer em uma experiência mais ampla, pensando em todo o processo de montagem e elaboração de um prato.

Após esta pergunta questionei qual foi o conhecimento aprendido que mais agregou na formação deles. A maioria respondeu que o Laboratório os fez pensar e analisar o que está por trás de um simples prato, que isso não é algo que acontece com frequência nas disciplinas práticas do curso. O segundo ponto destacado por eles foi que a mensagem que pretendiam passar com o prato foi pensada com base em sua essência pessoal e em suas experiências, e, para isso, o uso da arte foi muito necessário neste processo de criação.

Para finalizar, o último questionamento que fiz se referiu a sobre o que eles modificariam nos encontros. A maioria deles respondeu que os encontros poderiam ter mais momentos de trocas e conversas em grupo, e solicitaram que as atividades propostas para criação fossem feitas em aula, para trocar ideias entre os participantes. Além disso, em segundo lugar, comentaram que é preciso focar mais no empratamento, com estudo de diferentes texturas e técnicas e ter mais aulas práticas na cozinha, para aplicar os conhecimentos aprendidos. A terceira resposta que mais apareceu solicitava que fosse abordada com mais profundidade a aula de fotografia.

Analisando suas respostas pude perceber que todas são muito válidas e fazem muito sentido. Na graduação em Gastronomia da UFPel não temos disciplinas que abordam conhecimentos artísticos, fotográficos ou momentos para expressar e desenvolver uma cozinha criativa de maneira autoral, principalmente nos primeiros semestres do curso, que era o caso dos participantes. Esta última, a cozinha criativa autoral, é mais explorada e desenvolvida no último semestre do curso, onde se coloca em prática tudo que se aprendeu sobre sazonalidade, aproveitamento integral de alimentos, cozinha restritiva, tendências na gastronomia, fusões entre culinárias e muitos outros temas relevantes e necessários de serem abordados para

o desenvolvimento de uma identidade própria na disciplina de Cozinha Contemporânea.

No decorrer da minha graduação pude adquirir experiência para além dos fogões da Universidade, trabalhando em estabelecimentos do setor alimentício: pizzaria, padaria, confeitaria, café, bar e cozinhas quentes e frias. Para um gastrônomo que pretende cozinhar de forma profissional, não basta somente estar frequentando as aulas práticas da faculdade, é importante desenvolver habilidades na cozinha profissional, conhecendo e se habituando com este cenário ainda enquanto graduando, para que seja possível aplicar a teoria e os ensinamentos das aulas na cozinha profissional. Acredito que isso fez um grande diferencial na minha formação.

Além disso, eu já havia ministrado algumas oficinas no decorrer de minha vida acadêmica, desde 2018, e havia realizado meu estágio de docência do mestrado no semestre anterior, tendo contato com alguns alunos. Enquanto o Laboratório acontecia, eu também tinha outras demandas, como o preparo do próximo encontro do Laboratório, a avaliação das entregas dos participantes, acompanhava as aulas da especialização no turno noturno e aulas do mestrado que aconteciam em ambos os turnos, além de preparar trabalhos para estas disciplinas e realizar leituras e fichamentos para o desenvolvimento de ambas as pesquisas.

O Laboratório de Criação foi um desafio muito interessante para mim, que, apesar dos contratempos, fez com que a experiência fosse muito enriquecedora para minha qualificação profissional. Foi a primeira vez que eu pude preparar e aplicar um projeto todo de dez encontros sozinho, com base em minhas próprias ideias, passando as aulas para que minhas orientadoras aprovassem e indo até a faculdade ministrar para os gastrônomos em formação.

Após ministrar o Laboratório, analisar as entregas dos participantes e ler e interpretar suas respostas ao formulário percebi alguns temas que não foram abordados durante os encontros, que já imaginei serem fundamentais, e que são necessários de serem abordados e trabalhados no decorrer da disciplina que será criada para este fim. Com esta análise, foi possível pesquisar e escrever sobre todos os temas que são tão caros para a criação de pratos, composição visual, empratamento e experiência do comensal com o prato.

Por fim, a metodologia utilizada durante a ação, por meio das entregas de uma parte do processo criativo em cada encontro, foi satisfatória e serviu para que

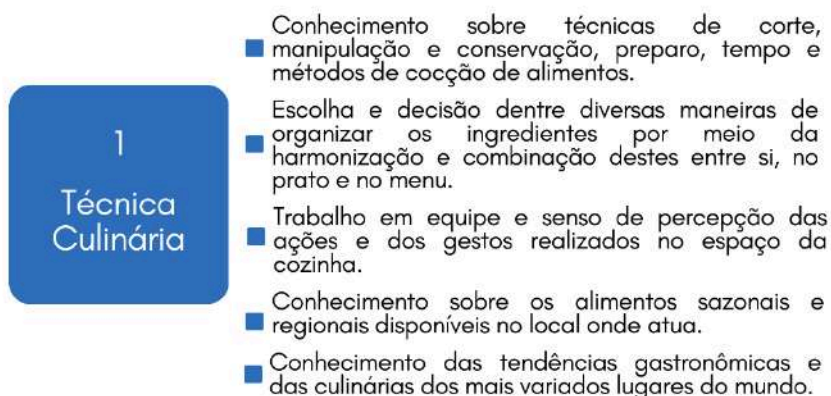
os participantes pudessem visualizar suas criações e pensar nelas de forma harmoniosa, estética e estésica.

Conclusão: Digestivo

Agora vamos refletir acerca da experiência com o Laboratório de Criação, com a pesquisa bibliográfica e a escrita da Monografia. Com base nos resultados obtidos com este trabalho é possível concluir que as áreas da Gastronomia, das Artes Visuais e do Design têm muito a contribuir uma com a outra. O processo de criar pratos não é abordado em uma disciplina ou em um momento específico no Curso de Gastronomia da UFPel. Para aqueles que estão no calor da cozinha, seja do restaurante (recebendo o retorno de um comensal) ou em aulas e provas práticas do curso (recebendo o retorno dos professores), obter uma resposta positiva sobre o quão belo e saboroso seu prato estava, é o que acaba motivando a continuar na profissão e se dedicar a ela cada vez mais.

Percebemos ao longo da pesquisa que existem quatro pilares que fazem parte da criação de pratos e menus. O primeiro diz respeito a alguns conhecimentos básicos e próprios da Gastronomia, mais especificamente da Técnica Culinária, que antecede este estudo, e é necessário para que o gastrônomo possa chegar a este estudo e aplicar as teorias discutidas nesta pesquisa em suas criações. Estes conhecimentos podem ser verificados no esquema que vem em seguida (Figura 57):

Figura 64 - Esquema representativo dos conhecimentos prévios a este estudo para um gastrônomo

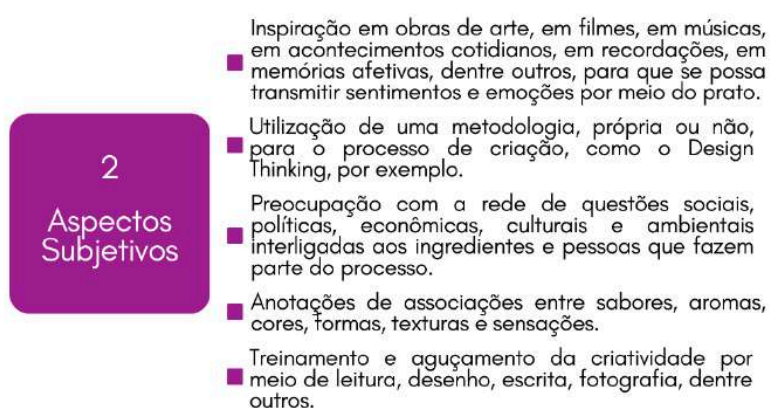


Fonte: Elaborado pelo autor, 2024.

Percebemos também, analisando a ação da pesquisa – o Laboratório de Criação – as entregas dos participantes, a trajetória acadêmica do autor enquanto graduando no Curso de Gastronomia e os processos criativos de alguns chefs de cozinha, que existem fatores individuais e subjetivos de cada pessoa, de cada gastrônomo, que são extremamente importantes para o processo de criar pratos e

menus. Este é o segundo pilar do processo de criação e o nomeamos como Aspectos Subjetivos e, ele é necessário na conformação do pensamento de uma cozinha autoral e criativa. Com este segundo pilar do processo de criação é possível colocar um pouco da essência pessoal do gastrônomo dentro de cada um dos pratos ou menus. Estes fatores individuais podem ser verificados no esquema em seguida (Figura 58):

Figura 65 - Esquema representativo dos conhecimentos prévios a este estudo para um gastrônomo



Fonte: Elaborado pelo autor, 2024.

Após pontuar os dois fatores externos a esta pesquisa, mas que percebemos que contribuem com o processo de criação de pratos ou menus, traremos algumas reverberações das ideias que percorremos ao longo de cada capítulo deste trabalho.

No primeiro capítulo buscamos contextualizar e justificar a pesquisa com base em três etapas: 1. analisamos o Projeto Pedagógico do Curso de Gastronomia da UFPel (2011) e identificamos que o Curso desenvolve habilidades culinárias e administrativas, mas não busca desenvolver aspectos de cozinha criativa por meio de teorias artísticas. É importante pontuar que ensina alguns conceitos básicos e isolados em cinco disciplinas ao longo do curso. 2. Por meio de uma revisão de literaturas nos temas correlatos à esta pesquisa, identificamos estudos que já buscaram alguns temas abordados no Laboratório de Criação, enfatizando potencialidades e apontando carências nas temáticas de história da comida na arte, fotografia de alimentos e *Food Styling*, performance e semiótica da degustação e criatividade e processos de criação de chefs de cozinha, por exemplo. 3. Por fim, por meio de uma pesquisa nas áreas do Design identificamos que o processo de criação de pratos se insere no *Design With Food*, o Design com Comida, que usa a comida

como material de design e transforma texturas, consistências, temperaturas, cores e sabores dos alimentos para criar pratos visualmente instigantes, estéticos e inovadores.

No segundo capítulo identificamos os Fundamentos da Linguagem Visual necessários para a composição de pratos, estudamos estas teorias e as transpomos para a área da Gastronomia. Com isso, foi possível indicar uma base básica de referências artísticas e gastronômicas possíveis de serem usadas para a criação de pratos, levando em consideração a especificidade de cada uma delas para despertar sensações, sentimentos e emoções. Tendo por base a transposição destas teorias das Artes Visuais e do Design para a Gastronomia, exploramos talvez o principal sentido da percepção humana – a visão – para comunicação por meio da comida, investindo na visualidade do empratamento de comidas, que com estudo e técnica podem auxiliar no Alfabetismo Visual para as criações dos gastrônomos.

O terceiro pilar que trazemos como necessário ao processo de criação em Gastronomia se refere a estes conhecimentos, e o resumo do que foi visto nesta seção está representado no esquema que segue (Figura 59):

Figura 66 - Esquema representativo das teorias para o alfabetismo visual

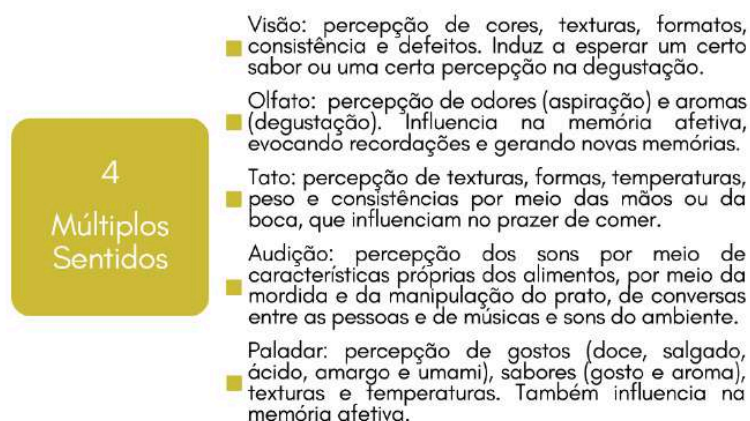


Fonte: Elaborado pelo autor, 2024.

A segunda temática deste mesmo capítulo se volta aos cinco sentidos e em como cada um deles atua no ato de degustar um prato, envolvendo o comensal e o fazendo experienciar este momento de uma forma multissensorial, que evoca sensações, memórias, nostalgia e prazer. Para que isso seja efetivado na degustação, é necessário pensar de forma antecipada, no momento do planejamento do prato, levando em consideração não somente a dimensão estética, mas também a estésica.

No último esquema (Figura 60), disponível a seguir, mostramos o quarto e último pilar do processo de criação de pratos e menus, com ele podemos perceber como cada sentido é influenciado e percebido por meio da experiência propiciada no ato da degustação:

Figura 67 - Esquema representativo da percepção pelos sentidos na degustação



Fonte: Elaborado pelo autor, 2024.

Por fim, o fechamento deste capítulo se deu com a exploração dos conceitos de criatividade e de processo criativo. Conhecemos a metodologia do *Design Thinking*, que pode auxiliar no desenvolvimento de qualquer tipo de ideia ou resolução de problemas e compreendemos como essa metodologia pode ser aplicada na criação de pratos. Por fim, fomos apresentados a três chefs de cozinha que desenvolvem novos menus degustação e novos pratos com os mais variados processos e Técnicas Culinárias e artísticas para atingir os resultados que esperam e visualizamos os esboços de seus processos de criação.

O último capítulo, o capítulo 3, apresentou a proposta de ação desta pesquisa: o Laboratório de Criação em Gastronomia. Pudemos conhecer como ele foi pensado, planejado e estruturado e visualizar os processos criativos dos participantes por meio de suas entregas em cada encontro. Finalizamos este capítulo com uma análise das respostas dos participantes ao formulário veiculado durante o Laboratório e, com base nelas, conseguimos perceber potencialidades e fragilidades na sua estrutura, podendo pensar em uma nova estrutura para o Laboratório de Criação em Gastronomia, que pode auxiliar na formulação de uma disciplina optativa com esta temática.

Ficou muito evidente no decorrer da pesquisa que os gastrônomos podem se inspirar em memórias afetivas e experiências cotidianas para criar, se questionando sobre coisas e questões individuais para dar subsídio a suas criações. Ainda, percebemos que há uma preferência entre os chefs por dar prioridade a um ingrediente em cada prato, construindo um perfil de sabor em torno deste alimento por meio de uma rede de outros ingredientes que se harmonizam de inúmeras formas, a depender do processo de criação de cada um. Explorar os cinco sentidos, ser original na sua criação (transformando ingredientes ao invés de copiar receitas) e dar prioridade a texturas, cores e temperaturas é algo que também apareceu de forma recorrente.

Para isso tudo é necessário trabalhar em equipe, ter uma boa organização de equipamentos e utensílios e pensar anteriormente ao momento de cozinhar, por meio de notas em cadernos, fotografias e fichas técnicas. Estes passos são fundamentais para uma boa fluidez da criação de um menu degustação, visto que este é um trabalho que requer tempo e dedicação, criatividade e testes, e que em alguns momentos podem ocorrer erros. Por fim, ficou evidente também que os pratos nunca estão acabados, aquela é a versão “acabada” possível para aquele momento, sempre há o que melhorar ou modificar nas criações de pratos ou de menus, como sugere Tatiana Lunardelli (2017).

Acreditamos que os quatro pilares que identificamos ao longo da pesquisa e trouxemos ao longo desta conclusão, por meio dos esquemas visuais, configuram o processo de criação de pratos e menus e acabam por responder o problema traçado na introdução desta pesquisa. Percebemos que as camadas de sabores, de texturas, de aromas, de cores e as camadas do próprio fazer criativo começam a se conectar desde a ideia inicial de concepção do prato, passando pelo empratamento, pela degustação, e, podendo ainda serem evocadas na memória do comensal muito tempo após a experiência. Para isso, é preciso aliar o fazer técnico e o fazer artístico a partir do aguçamento da sensibilidade. Estudantes de gastronomia, gastrônomos, chefs e cozinheiros podem utilizar os quatro pilares – Técnica Culinária, Aspectos Subjetivos, Alfabetismo Visual e Múltiplos Sentidos – para pensar suas criações de forma estética e estésica, confirmando nossa hipótese.

Não há um fator mais ou menos importante visto que todos são necessários para o processo criativo e cada um pode contribuir e influenciar de seu modo a experiência que o comensal tem com a degustação. Porém, é relevante frisar a

importância do Alfabetismo Visual. Estes conhecimentos são extremamente relevantes neste estudo, já que foi nesta seção que identificamos quais são as teorias fundamentais das Artes Visuais e do Design para a Gastronomia, fazendo um esforço para as transpor para esta área, buscando facilitar o acesso aos interessados nesta temática. Os Fundamentos da Linguagem Visual (elementos da linguagem visual, leis da Gestalt e técnicas de composição) são muito importantes para o empratamento, compondo o prato não só com harmonia de sabores e aromas, mas também com harmonia de cores, texturas e formas.

O esquema final com os quatro pilares da Criação de Pratos e Menus pode ser visualizado abaixo (Figura 61):

Figura 68 - Esquema representativo do processo de criação de pratos e menus

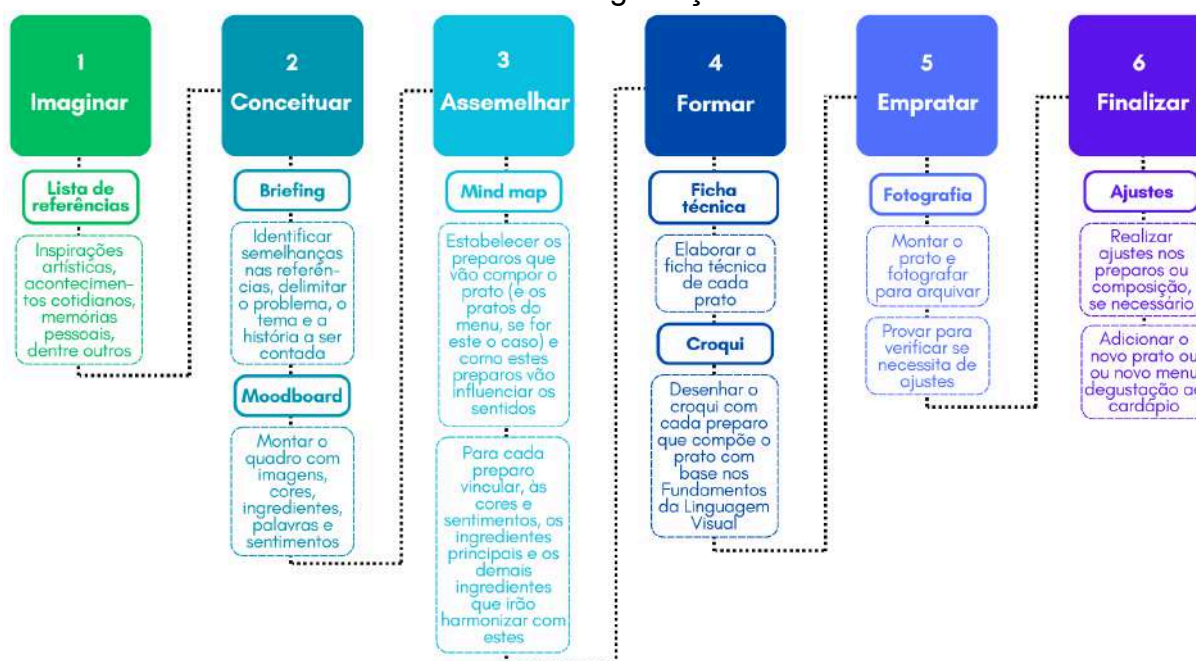


Fonte: Elaborado pelo autor, 2024.

A capacidade que a comida tem de estimular os sentidos e proporcionar uma experiência multissensorial ou estética, de dar prazer, de trazer nostalgias por meio de memórias afetivas e de gerar novas memórias neste processo, e de reunir pessoas em torno da mesa, a partir da degustação, é o grande potencial da Gastronomia. Um menu degustação ou um prato que é pensado previamente e leva em conta a Técnica Culinária própria da Gastronomia, os Aspectos Subjetivos do gastrônomo e os Múltiplos Sentidos, que fazem parte da experiência gastronômica, é o que faz com que o comensal lembre-se do restaurante e possa retornar, provar outros pratos e ter novas experiências.

A metodologia proposta para criação por meio do Laboratório foi satisfatória e permitiu a cada participante criar seus pratos com base em suas próprias inspirações e sentimentos. Para a reestruturação do Laboratório de Criação vamos sugerir algumas trocas ao longo das etapas do processo criativo, com a metodologia de criação ficando da seguinte maneira: Lista de referências pessoais; *Briefing*; *Moodboard*; *Mind Map*; Ficha técnica; Croqui; e Fotografia do prato. A metodologia para criação em sua conformação final foi ilustrada – para melhor compreensão – no esquema que segue (Figura 62), e, cabe salientar que foi inspirada nas metodologias de criação dos chefs que trouxemos, na metodologia do *Design Thinking* e nos processos criativos do autor.

Figura 69 - Esquema representativo da metodologia para criação de pratos ou de menus degustação



Fonte: Elaborado pelo autor, 2024.

Além de cada discente percorrer estes passos na sua criação individual, para a proposição da disciplina optativa vamos adicionar mais aulas teóricas, mais interações em grupo e em dupla, onde serão elaborados *Brainstorms*, para, depois, cozinhar os pratos nas aulas práticas na cozinha.

Percebemos que a carência nos estudos teóricos existentes a respeito da conexão arte-gastronomia foi confirmada em algumas das pesquisas que trouxemos na revisão de literaturas. Queremos refletir nos dois seguintes parágrafos sobre algumas discussões apontadas na revisão bibliográfica, que são necessárias e

importantes para a Gastronomia e que se entrelaçam com o processo de criação de pratos.

O grande protagonismo que a comida ganhou desde o início dos anos 2000 em reality shows fez com que a cozinha migrasse do espaço doméstico ou profissional e ganhasse um tom de espetáculo, mas, quem está na cozinha todos os dias em frente ao fogão quente, não é tratado da mesma forma do que quem está na tela da televisão participando de um programa. Isso acaba por *gourmetizar* o processo de cozinhar e faz com que sejam colocadas algumas barreiras que demarcam uma divisão nas classes sociais. Isso nos convida a refletir sobre o processo de cozinhar e a consumir alimentos de forma mais consciente e com preço justo. Não é porque vamos aplicar um processo estético e estésico em nossos pratos que eles precisam receber um preço tão alto e inacessível como alguns pratos de restaurantes estrelados, por exemplo, podemos sim ter um compromisso consciente com o meio ambiente e com preço acessível.

Sabemos também que é preciso discutir sobre estética a partir de muitos lugares, não somente do que é belo, abordando nestas discussões sobre como se come, onde se fala sobre comida, o que essas falas impactam socialmente, e quem tem acesso e está consumindo esses belos pratos. Precisamos salientar a importância de criar tendo em mente a investigação de ingredientes e a articulação de arte, comida, cultura, economia, sociedade e política. Acreditamos que isso é o que se tem de mais potente e contemporâneo no meio gastronômico, e é possível fazer esta articulação de inúmeras formas, como, por exemplo, podemos dar protagonismo a um ingrediente que é socialmente rejeitado, voltar nossas criações a uma cozinha ancestral, produzir a partir de ingredientes locais ou trabalhar com ingredientes naturais, locais e sazonais. Isso faz com que arte e comida andem lado a lado entrelaçadas a pautas sociais que estão sendo colocadas em protagonismo nos últimos anos.

As discussões levantadas nestes últimos dois parágrafos podem servir para que novas pesquisas sejam realizadas e se voltem ao processo de criação de pratos e menus, explorando outros aspectos da criação, com perspectivas diferentes da que trouxemos aqui. Ainda, com o desenvolvimento de novas pesquisas, será possível identificar outros pilares (além dos quatro já identificados) que fazem parte da criação de pratos e menus.

Acreditamos que esta pesquisa merece ter um desdobramento. O autor pretende acompanhar, da forma mais próxima possível, as primeiras ofertas da disciplina optativa de criação no Curso de Gastronomia da UFPel, para refletir acerca do plano de aulas proposto mais adiante e poder observar as criações dos participantes por outros ângulos. Esta área de estudos tem muito a ganhar olhando as criações dos participantes a partir de um viés social, político, cultural e econômico, como já comentado, mas não é possível chegar neste nível de discussão e observação se não passarmos pelos aspectos técnicos, artísticos e sensoriais da criação, capacitando estas pessoas com estes conhecimentos, como propomos aqui.

Portanto, a continuidade deste estudo pode se dar voltando-se a estas temáticas, levando em conta os aspectos estéticos e estésicos da criação que foram o foco desta pesquisa e, analisando as criações por meio de um viés posicionado social, cultural, econômica e politicamente, analisando processos de criação do autor e de outros alunos que irão participar da disciplina do Laboratório de Criação na Universidade, no Curso de Gastronomia da UFPel. Ainda, é possível ir um pouco além, chegando até o outro lado desta ponte – na sociedade – e estando junto de gastrônomos, cozinheiros e chefs para analisar suas criações em seus restaurantes (que teoricamente já utilizam uma produção consciente e engajada com estas pautas e preocupada com os impactos desta no meio ambiente) e aplicar esta metodologia de criação com eles, analisando os aspectos da criação por uma outra perspectiva. Tal ação deverá seguir uma metodologia ativa muito similar a que foi utilizada nesta pesquisa, mas seria melhor classificada como pesquisa-intervenção, se utilizando de cartografias, observações, entrevistas e outros recursos metodológicos para explorar este viés social.

Este trabalho refletiu sobre o processo de criação em Gastronomia, e, com base nas ideias traçadas aqui, pode contribuir para a brecha teórico-prática identificada no início da pesquisa. Por meio do estudo foi possível identificar os quatro pilares fundamentais do processo de criação de pratos e menus. Para finalizar e cumprir com o prometido ao longo do estudo, a revisão e reestruturação do Laboratório de Criação em Gastronomia pode ser acessada posteriormente, no epílogo que segue.

Epílogo: Menu Degustação

Na última seção desta pesquisa estamos apresentando a Caracterização do que pode vir a se tornar a disciplina optativa de Criação em Gastronomia, já contendo o Plano de Ensino/Programa, com o que seria abordado em cada uma das aulas. Para tal, se fez necessário dar uma nova estrutura para o Laboratório de Criação em Gastronomia, que foi pensada para que as aulas se adequem em dezoito semanas, quantidade de aulas que fazem parte de um semestre letivo regular na UFPel. As informações da disciplina podem ser consultadas no quadro abaixo (Quadro 4).

Quadro 4 - Caracterização da disciplina optativa “Laboratório de Criação em Gastronomia”

CARACTERIZAÇÃO DA DISCIPLINA: LABORATÓRIO DE CRIAÇÃO EM GASTRONOMIA			
Semestre de oferta: Segundo semestre letivo	Número de créditos: 4 créditos (3 teóricos e 1 prático)	Carga Horária: 60 horas (45 teóricas e 15 práticas)	
Objetivos:			
<p>-Objetivo geral: Capacitar os estudantes com noções introdutórias de criação e empratamento para gastronomia, servindo de base inicial para o desenvolvimento de uma Cozinha de Autor.</p> <p>-Objetivos específicos: Compreender a conexão entre as áreas das Artes Visuais e Design com a da Gastronomia. Estudar os Fundamentos da Linguagem Visual aplicados à Gastronomia. Entender a multissensorialidade aplicada à criação, empratamento e degustação. Capacitar os estudantes com noções básicas de fotografia e food styling. Fornecer noções introdutórias de cozinha autoral e portfólio pessoal.</p>			
Ementa:			
Artes Visuais, Design e Gastronomia. Criatividade. Design Thinking. Fundamentos da Linguagem Visual. Sensorialidade. Memória afetiva. Fotografia. Cozinha criativa autoral. Food Styling. Empratamento. Portfólio. Divulgação nas redes.			
Programa:			
Aulas	Tema	Programação	Avaliação
Aula 1	Apresentação	Plano de ensino: Objetivos da disciplina; Metodologia; Estrutura; Avaliações; Vídeos e fotos de processos de criação de alguns chefs; Apresentação dos Pilares e da Metodologia de Criação; Listagem de Referências Pessoais.	
Aula 2	Artes Visuais, Design e Gastronomia	O que é transdisciplinaridade; História da comida nas	

		Artes Visuais; Conexão entre Gastronomia e Design; Design with Food; A estética e a experiência gastronômica; Semiótica da degustação; Gastronomia e performance; O que é narrativa; Importância da construção de uma narrativa para um menu; Divisão dos grupos para prática na cozinha 1 e elaboração do Brainstorm.	
Aula 3	Criatividade e Design Thinking	O que é criatividade; O que é processo criativo; Técnicas culinárias prévias à criação; Aspectos subjetivos no processo de criação; Importância das emoções na criação; Técnicas para despertar a criatividade; Metodologia do Design Thinking para a criação em Gastronomia; Continuação do Brainstorm em grupo.	1. Entrega individual 1 - Processo criativo: Briefing.
Aula 4	Prática na cozinha 1	Prática na cozinha em grupo para o desenvolvimento de um menu com entrada, prato principal e sobremesa, com base nos assuntos iniciais das aulas 2 e 3. O grupo irá conversar para decidir um tema em conjunto e desenvolver um menu de três tempos.	
Aula 5	Apresentação do processo criativo 1	Apresentação do grupo de seu processo criativo do menu de 3 tempos.	2. Apresentação 1: Criação em grupo.
Aula 6	Fundamentos da Linguagem Visual 1	O que é visualidade; Quais os níveis de expressão em mensagens visuais; Elementos da linguagem visual 1 (ponto, linha, forma, tom, textura, escala, direção, movimento e dimensão).	
Aula 7	Fundamentos da Linguagem Visual 2	Elementos da linguagem visual 2 (cor: cor aditiva e subtrativa, propriedades físicas da cor, percepção da cor, círculo cromático, significado psicológico das cores, cor e sazonalidade); As Leis da Gestalt; Técnicas de composição visual; Leitura e interpretação de objetos visuais; Divisão das duplas para prática na cozinha 2 e elaboração do	1. Entrega individual 2 - Processo criativo: Moodboard.

		Brainstorm.	
Aula 8	Sensorialidade e memória afetiva	O que é multissensorialidade; Sensorialidade na criação gastronômica; Os cinco sentidos; Experiência estética na degustação; O prazer e a criação de memórias; A memória afetiva; O marketing sensorial na experiência; Continuação do Brainstorm em dupla.	1. Entrega individual 3 - Processo criativo: Mind Map.
Aula 9	Prática na cozinha 2	Prática na cozinha em duplas para o desenvolvimento de um prato com base nas aulas 2, 3, 6, 7 e 8. A turma irá conversar para decidir um tema em conjunto e desenvolver um menu de vários tempos.	
Aula 10	Apresentação do processo criativo 2	Apresentação do processo criativo da dupla para a composição do menu coletivo.	2. Apresentação 2: Criação em dupla.
Aula 11	Fotografia 1	Noções básicas de fotografia 1 (a importância da luz, os tipos de luz, a influência da temperatura, a anatomia da câmera digital, alguns equipamentos necessários para a fotografia, fotometragem, técnicas de composição de imagens, técnicas de planos, técnicas de enquadramento).	
Aula 12	Fotografia 2 e cozinha criativa autoral	Noções básicas de fotografia 2 (técnicas de ângulos, técnicas de luz, técnicas avançadas de fotografia (still, splash e macro), como utilizar o modo Pró do celular para fotografar); O que é uma cozinha criativa autoral e como criar receitas novas; Importância da elaboração de ficha técnica.	1. Entrega individual 4 - Processo criativo: Ficha Técnica.
Aula 13	Prática fotográfica em campo	Saída de campo para treinar técnicas de fotografia ao ar livre.	3. Participação 1: Aplicação das técnicas fotográficas.
Aula 14	Food Styling e empratamento	O que é Food Styling; Onde trabalhar nesta profissão; Organização equipe e planejamento; Kit de trabalho; Pré-produção e montagem do cenário; Técnicas de composição de pratos e de empratamento; Como	1. Entrega individual 5 - Processo criativo: Croqui.

		construir um mini estúdio para fotos de pratos; Importância do croqui para o empratamento.	
Aula 15	Portfólio e divulgação nas redes	A importância do portfólio e dos cadernos de ideias; Conhecimentos básicos de edição e tratamento de imagens (Lightroom e Snapseed); Marketing e planejamento para redes sociais; Conversa sobre a estrutura da disciplina e avaliação por meio de um formulário para melhorias futuras.	3. Participação 2: Avaliação do formulário sobre a estrutura da disciplina.
Aula 16	Prática na cozinha 3	Prática na cozinha individual para o desenvolvimento de dois pratos: entrada e prato principal ou prato principal e sobremesa O aluno irá cozinhar o prato tendo por base as aulas 2, 3, 6, 7, 8, 11, 12, 14 e 15. Seu prato deve seguir o processo criativo pensado nas cinco entregas individuais.	
Aula 17	Apresentação do processo criativo 3 e confraternização	Apresentação dos processos criativos individuais e debate acerca das criações; Confraternização da turma.	2. Apresentação 3: Criação individual.
Aula 18	Exame	Avaliação teórica para quem não atingiu a média com as entregas e apresentações. Compreende conteúdos das aulas 2, 3, 6, 7, 8, 11, 12, 14 e 15.	Exame: Avaliação teórica.

Metodologia:

-Técnicas: Estão previstas aulas teóricas dialogadas e expositivas com seminários, compartilhamento de materiais didáticos, conteúdos artísticos, vídeos e documentários, e, atividades interativas por meio de apresentações de grupos. Serão feitas experimentações das aulas práticas em atividades interativas de grupos no Laboratório de Técnica Dietética (cozinha).

-Recursos: Os materiais a serem utilizados em aulas teóricas serão recursos audiovisuais. Para as aulas práticas são necessários equipamentos e utensílios do Laboratório de Técnica e Dietética e insumos adequados. A aprendizagem se dará em grupos pré-formados que interpretarão e reproduzirão menus criativos pensados e elaborados pelos estudantes.

Critérios e métodos de avaliação:

-Avaliações: Os estudantes serão avaliados com base em três critérios de avaliação: AV1 - 5 entregas individuais (Briefing; Moodboard; Mind Map; Ficha Técnica; Croqui); AV2 - 3 apresentações em aula (Grupo; Dupla; Individual); AV3 - 2 participações em aula (Aplicação de técnicas fotográficas; Avaliação da disciplina no formulário). As entregas individuais terão peso 5, as apresentações terão peso 3 e as participações em aula terão peso 2. Cada uma das entregas ou apresentações ou participações tem peso 1 na somatória final. A nota final da disciplina será calculada pela soma das notas obtidas:

$$\text{NOTA} = (\text{AV1}) + (\text{AV2}) + (\text{AV3}) = 10$$

-Frequência: O estudante deve ter no mínimo 75% de frequência na disciplina. O estudante com menos de 75% de presença será considerado infrequente e não poderá fazer o exame. Quem não atingir a média 7

necessitará fazer o exame. O exame abordará os conteúdos teóricos das aulas 2, 3, 6, 7, 8, 11, 12, 14 e 15.

Fonte: Elaborado pelo autor, 2024.

As modificações no Plano das Aulas foram realizadas tendo por base as respostas dos participantes ao formulário veiculado no projeto piloto do Laboratório, proposto como ação nesta pesquisa. Foram adicionados temas, como os Fundamentos da Linguagem Visual que trouxemos nesta pesquisa, além de aulas práticas na cozinha, totalizando três ao longo da disciplina, e, apresentações em grupo e individuais, para que haja interação entre os alunos e para que conheçam os processos criativos dos colegas.

Além disso, pensamos em um modelo de avaliação um pouco diferente do que o habitual no curso de Gastronomia da UFPel, sem provas teóricas, mas que compreende 3 avaliações. 1. Três apresentações para a turma (em grupo, em dupla e individual); 2. Cinco entregas individuais que compõem um processo criativo (cada aluno vai cozinhar esta criação na última prática na cozinha e apresentar para a turma); 3. Duas participações em aula (aplicação das técnicas fotográficas e resposta ao formulário de avaliação da disciplina). Somente caso o aluno não atinja a média, por não ter realizado os exercícios propostos, optamos por adicionar uma avaliação teórica no exame, contendo os temas teóricos tratados ao longo da disciplina.

As referências necessárias para a fundamentação teórica da disciplina podem ser baseadas nas temáticas discutidas ao longo do capítulo 2 e nas referências de livros indicadas neste mesmo capítulo, e podem ser extraídas ideias das pesquisas apresentadas na revisão de literatura estabelecida na seção 2.1 do capítulo 1.

Existem muitos livros que podem auxiliar na teoria sobre Fotografia, que não foi abordada neste estudo, como os livros *A Câmara Clara*²⁴ de Roland Barthes, *Fotografia: Teoria e Prática*²⁵ de Vitché Palacin e *Leia Isto se quer Tirar Fotos Incríveis*²⁶ de Henry Carroll. Além disso, existem cursos online em plataformas como a *Domestika*²⁷ que oferecem recursos para a técnica fotográfica, a fotografia de alimentos, e o *Food Styling*, conhecimentos que também não foram muito explorados neste estudo por conta de já existirem algumas pesquisas nestas áreas.

²⁴ BARTHES, Roland. **A Câmara Clara**: Nota sobre a fotografia. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2018.

²⁵ PALACIN, Vitché. **Fotografia**: Teoria e Prática. São Paulo: Saraiva Uni, 2012.

²⁶ CARROLL, Henry. **Leia Isto se quer Tirar Fotos Incríveis**. São Paulo: Editora Gustavo Gili, 2014.

²⁷ Acesse a plataforma aqui: <https://www.domestika.org/pt>.

Esperamos que a proposição desta estrutura seja suficiente para que o projeto piloto do Laboratório de Criação se transforme em uma disciplina optativa. Com base em novas avaliações dos alunos em um formulário veiculado na última aula teórica da disciplina será possível melhorar o plano de ensino e a proposta metodológica, podendo até mesmo transformar a disciplina de caráter optativo para obrigatório, sendo uma disciplina que agregue na formação dos alunos e auxiliando a desenvolver sua cozinha criativa autoral.

Concluimos este estudo pontuando que aplicar conhecimentos estéticos e estésicos no empratamento por meio do estudo de teorias das Artes Visuais e do Design contribuem para desenvolver um estilo pessoal na cozinha e para explorar a criatividade nos pratos e empratamentos, e conhecer o básico de fotografia de alimentos pode valorizar o produto e auxiliar o gastrônomo a divulgar o seu trabalho.

Referências

ABDALLA, Yasmin. Entrevista sobre a produção do Livro “Arte à Mesa: Diálogos entre Arte e Comida na América Latina”. [abr. 2024]. Entrevistador: Rangel Carraro Toledo Borges. Entrevista online respondida em forma de texto, 2024.

ACHATZ, Grant (temporada 2, episódio 1). **Chefs Table** [Série Documental]. Direção: Brian McGinn. Produção: Los Gatos. Califórnia, Estados Unidos: Netflix, 2016. Online (80 minutos). Disponível em: <https://www.netflix.com/watch/80075151?trackId=14277283&tctx=0%2C0%2C512dfc67-174d-45d3-a639-3819c4a9e7a0-65037199%2C%2C%2C>. Acesso em: 26 mar. 2024.

ALBANO, Juliano. O que é Food Styling. **Juliano Albano**. São Paulo, abr. 2020. Disponível em: <https://www.julianoalbano.com/post/o-que-%C3%A9-food-styling#:~:text=Food%20Styling%20ou%20Produ%C3%A7%C3%A3o%20Culin%C3%A1ria,irresist%C3%ADvel%20em%20fotografia%20ou%20v%C3%ADdeo>. Acesso em: 14 abr. 2024.

ALENCAR, Eunice Maria Lima Soriano de. A trajetória de vida de três pioneiros brasileiros da psicologia escolar. **Psicologia Escolar Educacional**, São Paulo, 2008. p. 265-278.

ALENCAR, Eunice Maria Lima Soriano de; FLEITH, Denize de Souza. Contribuições teóricas recentes ao estudo da criatividade. **Psicologia: Teoria e Pesquisa**, Brasília, 2003. p. 1-8.

ALINEA Restaurant. Flavour Bouncing. **Youtube**, 11 out. 2010. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=XvhjbYXDdu4>. Acesso em: 29 abr. 2024.

ALVARENGA, Augusta Thereza; PHILIPPI, Junior Arlindo; SOMMERMAN, Américo; ALVAREZ, Aparecida Magali de Souza; FERNANDEZ, Valdir. Histórico, fundamentos filosóficos e teórico-metodológicos da interdisciplinaridade. In: PHILIPPI JR, Arlindo; SILVA NETO, Antônio (Orgs.) **Interdisciplinaridade em ciência, tecnologia e inovação**. São Paulo/Brasília: CAPES/Manole, 2011.

ANTONACCI, Paula. Andressa Cabral e a arte de vender significados em sabores. **Revista ABRASEL**. Belo Horizonte, out. 2020. Disponível em: <https://abrasel.com.br/revista/casos-de-sucesso/andressa-cabral-e-a-arte-de-vender-significados-em-sabores/>. Acesso em: 7 maio 2024.

BONACHO, Ricardo Manuel Carrilho. **Design Bites: a prática do Design nas Artes Culinárias - O processo criativo em design, no desenvolvimento de produtos, serviços e experiências alimentares no mestrado em inovação em artes culinárias da Escola Superior de Hotelaria e Turismo do Estoril**. 2019. Tese (Doutorado em Design) Escola Superior de Hotelaria e Turismo do Estoril, Faculdade de Arquitetura, Universidade de Lisboa. Lisboa, 2019. 405p.

BORTNOWSKA, Katarzyna; FREIRE, Patricia De Sá. Design e Gastronomia: análise do processo criativo de empratamento (plating). **Anais Do Congresso Internacional De Conhecimento E Inovação – Ciki 1**. Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, nov. 2023. Disponível em: <https://proceeding.ciki.ufsc.br/index.php/ciki/article/view/1463>. Acesso em: 27 abr. 2024.

BUSINESS Insider. Inside Alinea — and how its star chef comes up with the menu. **Youtube**, 2 out. 2017. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=j8T5Lo2n4-Q>. Acesso em: 29 abr. 2024.

CAVALLINI, Ricardo. Alta Gastronomia, com Alberto Landgraf - Oteque - Fork Podcast #62. **Youtube**, 5 out. 2022. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=1_jhRmneHHg&t=6043s. Acesso em: 29 abr. 2024.

CHAVES, Viviany Moura; DANTAS, Alexsander Galeno Araújo. Espetáculo à mesa: midiatização da cozinha nos reality shows de gastronomia. **Mídia e Cotidiano**, Niterói, v. 14, n. 2, p. 244-260, 2020.

CHIZZOTTI, Antonio. **Pesquisa qualitativa em Ciências Humanas e Sociais**. 6 ed. – Petrópolis, RJ: Vozes, 2014.

COUTO, Rita Maria de Souza. Fragmentação do conhecimento ou interdisciplinaridade: ainda um dilema contemporâneo?. **Revista FAAC**, Bauru, v. 1, n. 1, p. 11-19, 2011.

DONDIS, Dondis A. **Sintaxe da linguagem visual**. 2 ed. São Paulo: Martins fontes, 1997.

FARINA, Modesto. **Psicodinâmica das cores em publicidade**. São Paulo: EDUSP, 1975.

FONSECA, João José Saraiva da. Metodologia da pesquisa científica. Fortaleza: UEC, 2002.

FREITAS, Eduardo Bruno Fernandes. **Gastronomia em Performance: Experiências artísticas entre o comer e a arte contemporânea**. 2021. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Gastronomia) – Instituto de Cultura e Arte, Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2021. 26p.

GALANTE, Helena. Como Andressa Cabral é dentro de casa: uma rajada de alegria. **Revista Cláudia**. São Paulo, nov. 2022. Disponível em: <https://claudia.abril.com.br/decoracao/andressa-cabral-chef-indoor>. Acesso em: 7 maio 2024.

GOMES FILHO, João. **Gestalt do Objeto: Sistema de leitura Visual da Forma**. São Paulo: Escrituras, 2000.

GUARRESCHI, Lara Mazeto. **Arte, sinestesia e comida: Experiência sensorial na exposição “Cidade da Língua”, um estudo de caso**. 2019. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Artes Visuais) – Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, Bauru, 2019. 69p.

KANEMATSU, Hideyuki; BARRY, Danna M. **STEM and ICT Education in Intelligent Environments**. Switzerland: Springer, 2016.

KOERICH, Guilherme Henrique; SOUSA, Richard Perassi Luiz De. Sensorialidade e Marca na Experiência Gastronômica. **Rosa dos Ventos**, Caxias do Sul, v. 11, n. 4, p. 860-670, 2019.

KREUSCH, Andrie Kristine Possebon; OLIVEIRA, Caroline Cavalcanti de. Intersecções da Gastronomia com o Campo do Design: aspectos de interdisciplinaridade no ensino superior. **Caderno PAIC**, Paraná, v. 18, n. 1, p. 335–356, 2017.

LUNARDELLI, Tatiana. **Estética do Gosto**. 2012. Dissertação (Mestrado em Artes) – Instituto de Artes, Universidade Estadual Paulista, São Paulo, 2012. 151p.

LUNARDELLI, Tatiana. **Redes Comunicacionais na Gastronomia: os processos criativos dos chefs de cozinha**. 2017. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica) – Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Semiótica, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2017. 168p.

LUPTON, Ellen; PHILLIPS, Jennifer Cole. **Novos Fundamentos do Design**. São Paulo: Cosac & Naify, 2008.

MARTÍNEZ, Albertina Mitjás. **Criatividade, personalidade e educação**. Campinas: Editora Papirus, 2007.

NICOLESCU, Basarab. **O manifesto da transdisciplinaridade**. São Paulo: Trion, 1999.

NORMAN, Donald Arthur. **Design Emocional: por que adoramos (ou detestamos) os objetos do dia a dia**. 1a. ed. Rio de Janeiro: Rocco, 2008.

OLIVEIRA, Sandra Regina Ramalho e. Da arte de comer à arte comida: sentidos dando sentido. **19º encontro da associação nacional de pesquisadores em artes plásticas “entre territórios**. Cachoeira, p. 2490-2504, 2010. Disponível em: http://www.anpap.org.br/anais/2010/pdf/ceav/sandra_regina_ramalho_e_oliveira_1.pdf. Acesso em: 21 abr. 2024.

OTTENBACHER, Michael; HARRINGTON, Robert J. The culinary innovation process: A study of Michelin-starred chefs. **Journal of Culinary Science & Technology**, London, v. 5, n. 4, p. 9-35, 2007.

PARREIRA, Suzana Isabel Malveiro. Ferran Adrià, a criatividade como discurso (entre gastronomia, arte e design). **Revista Estúdio, Artistas sobre outras Obras**, Lisboa, p. 50-57, 2016.

PEDROSA, Israel. **Da cor à cor inexistente**. 1a. ed. Rio de Janeiro: Léo Christiano, 1977.

PROJETO Pedagógico do Curso de Tecnologia em Gastronomia. Universidade Federal de Pelotas, Faculdade de Nutrição, Departamento de Nutrição. 96p. Pelotas, 2011.

SABBAG, Pércia Helena. **Fotografia Gastronômica: um convite a comer com os olhos**. 2014. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Universidade Paulista, São Paulo, 2014. 92p.

SENSORIALIDADE: O incrível universo dos 5 sentidos na alimentação. **Duas rodas**: Santa Catarina, ago. 2018. Disponível em: <https://www.duasrodas.com/blog/sensorialidade-o-incrivel-universo-dos-5-sentidos-na-alimentacao/>. Acesso em: 22 abr. 2024.

SUTTON, David E. Food and the senses. **Annual Review of Anthropology**, San Mateo, v. 39, p. 209- 223, 2010.

THIOLLENT, Michel. **Metodologia da pesquisa-ação**. 8. ed. São Paulo: Cortez, 1998.

TICOULAT, Fernando; LOPES, João Paulo Siqueira (orgs). **Arte à Mesa**: Diálogos entre Arte e Comida na América Latina. São Paulo: ACT Editora, 2023.

VIANNA, Maurício; VIANNA, Ysmar; ADLER, Isabel; LUCENA, Brenda; RUSSO, Beatriz. **Design thinking**: inovação em negócios. Rio de Janeiro: MJV Press, 2012. 164p.

WALLAS, Graham. **The art of thought**. Harcourt: Brace, 1926.

ZAMPOLLO, Francesca. Welcome to Food Design. **International Journal of Food Design**, Chicago, v. 1, n.1, p. 3-9, 2015.

ZAMPOLLO, Francesca. **Meaningful Eating: A new method for Food Design**. 2013. Tese (PhD in Design Theory applied to Food Design) – The School of Art, Architecture and Design, London Metropolitan University, London: 2013. 340p.