



A ilustração como suporte visual para o resgate de receitas maranhenses

Illustration as a visual support for the recalling of recipes from Maranhão

MACIEL, Leandro; Graduando em Design; CEUMA; leajacontato@gmail.com

COSTA, Vitória; Graduando em Design; CEUMA; beatriizppinheiro@gmail.com

GUILHON, David; Doutorando em Design; UNESP; dvguilhon@gmail.com

BEZERRA, Helton; Mestre em Engenharia dos Materiais; CEUMA; helton003647@ceuma.com.br

Resumo:

A proposta deste artigo é de reaver tradições culinárias do estado do Maranhão ao trazer um modelo de comunicação que torne a informação presente nessas receitas tradicionais o mais acessível usando a Ilustração como meio, criando e incorporando um estilo de ilustrações que converse com o dialeto urbano maranhense e consequentemente montar um banco de pictogramas padrões a partir dessas ilustrações para usar como auxílio da linguagem tornando possível o máximo entendimento de grupos que não tenham a sua alfabetização completa. Este material visa criar signos para que o passo a passo de se fazer a receita possa ser entendido com mínimo uso de textos. O trabalho tem como etapa a análise da expressão cultural maranhense, estabelece a interdisciplinaridade do design e a gastronomia, comprehende e traduz as palavras em ilustrações/grafismos e aplica a metodologia estabelecida para alcançar os objetivos do artigo.

Palavras-chave:

Regionalismo; Culinária; Percepção Visual; Pictografia, Ilustração.

Abstract:

The proposal of this article is to revive culinary traditions from the state of Maranhão by bringing a communication model that makes the information in these traditional recipes as accessible as possible using illustration as a way of creating and incorporating a style of images that converses with the urban dialect from Maranhão and consequently assemble a set of standard pictograms from these illustrations to use as a language aid, making it possible for groups who have not had a complete access to literacy to end up understanding the recipes. This material aims to create signs so that the step-by-step of making a recipe can be understood with minimal use of textual language. The work took in consideration the cultural expression from Maranhão, making it possible to establish the interdisciplinarity of design and gastronomy by understanding and translating the words into illustrations/graphics and applying the methodology established to achieve the objectives of the article.

Keywords:

Regionalism; Cooking; Visual Perception; Pictography; Illustration



1. Introdução

Em tempos de modernização e expansão dos sistemas de comercialização dos serviços gastronômicos, de acordo com Cascudo (2004), imprescindível identificar a culinária, enquanto um dos principais fatores culturais que baseiam a nossa construção enquanto sociedade. “O ato de comer possui um sentido simbólico para o homem. Cozinhar é uma ação cultural que nos liga a nossa história ao que produzimos, cremos e projetamos. Desse modo, podemos entender que a comida constitui um conjunto de fatores culturais” (CASCUDO, 2004, p. 42). Destarte, faz-se necessário reforçar a identidade local e possibilitar o resgate destes sabores culinários regionais, suas maneiras de preparo e consumo.

As contribuições do design para a valorização de produtos locais podem ser agrupadas em três linhas, tal qual pensa Krucken (2009): a) promover a qualidade dos produtos, dos territórios, dos processos de fabricação; b) apoiar a comunicação, aproximando consumidores e produtores e intensificando as relações territoriais; e c) apoiar o desenvolvimento de arranjos produtivos e cadeias de valor sustentáveis, visando ao fortalecimento de micro e pequenas empresas. Desse modo, uma das colaborações do design para estimular os recursos territoriais de maneira a valorizar a culinária local é conhecer e deixar perceptíveis seus valores e qualidades de maneira estratégica, interligando culinária à cultura e as deixando visíveis ao público que às consumir de modo que a produção e apresentação desses pratos sejam passadas a esse consumidor da melhor maneira possível.

Assim, este artigo está dividido em quatro seções: na primeira, abordando sobre a expressão cultural territorial maranhense e como está ligada à memória e à identidade presente nos rituais alimentícios. Como referencial teórico, trazemos Krucken (2009) que aponta para a cultura como um comportamento, e propõe deslocar o foco da atividade do projeto para a própria cultura do projeto.

Na segunda parte serão referenciados os grafismos e ilustrações que conversam com o dialeto urbano maranhense e suas bases.

Na terceira parte se fala das práticas gastronômicas adotadas pela sociedade maranhense em todo seu contexto, práticas estas que carregam informações objetivas e subjetivas, assim como também comunicam e produzem significados.

Na última parte deste artigo é apresentada a metodologia que compreende pesquisas bibliográficas e análises conceituais, e objetiva criar este modelo de comunicação que torne a informação presente nas receitas tradicionais maranhenses o mais acessível propondo assim um resgate cultural usando da ilustração e da conversação com o design como meio para este fim. Apresenta-se ao longo do processo o mapeamento das etapas e seus resultados.

2. Expressão Cultural Territorial

A abordagem do Design, no que diz respeito ao território, busca beneficiar ao mesmo tempo produtores e consumidores locais, localizados em certa região geográfica. Logo, se faz necessário perceber as qualidades do contexto local para compreender as relações que se formam em torno da produção e do consumo dos produtos dessa determinada região (KRUCKEN, 2009). É partindo deste contexto que se pode analisar e buscar de que perspectiva do Design pode ajudar nessa complexa tarefa de mediar produção e consumo, tradição e inovação, qualidades locais e relações globais a fim de disseminar os conhecimentos gastronômicos que identificam um território.

O primeiro e principal aspecto a ser levado em consideração ao se mapear a cultura material de uma localidade é que um produto ou um serviço sempre resultam das ações desenvolvidas por um determinado conjunto de pessoas dentro de uma organização específica. Essa rede surge principalmente pela sinergia dos atores e seu desenvolvimento é o que estimula o consumo dos produtos e serviços ligados a um dado território, valorizando de maneira cíclica o restante de suas diversidades locais.



3. Grafismos e Ilustração

O pensamento é onde a essência de uma ilustração se encontra, nossas ideias e conceitos adquiridos são peça principal para expressar o que a imagem tenta transmitir, tendo o ilustrador o papel de dar vida e forma visual a um texto ou mensagem. Crush (2020) afirma que a ilustração digital é um meio que permite artistas criarem diversos segmentos gráficos como artes para livros ou quadrinhos por exemplo, a técnica atribuída com o auxílio de softwares como o Adobe Photoshop ou Adobe Illustrator permitem os profissionais do ramo também criarem identidades visuais, ilustrações comerciais etc. A ilustração é a peça fundamental para concepção deste artigo, ela vem com o objetivo de resgatar receitas do tradicional maranhense e auxiliar no entendimento das informações.

Segundo Ghizi (2004) da mesma forma como acontece em outros âmbitos da linguagem a sucessão de diversas escolhas. O ilustrador determina diversos elementos (cores, tipos, formas) para aumentar a expressividade da imagem e levar o observador a conhecer novos significados, pois a linguagem ilustrada não deve se definir aos conceitos estabelecidos da língua verbal ou escrita, já que o que se expressa na linguagem escrita é determinado por uma escolha de classes de palavras, e na ilustração expressado por diferentes usos de cores, signos etc. Trazer significados às estruturas visuais é o ponto chave para a execução bem-sucedida do projeto, para isso deve-se contar com o uso de pictogramas e os seus signos para levar ao observador a informação da forma mais clara possível.

Na criação de uma comunicação não verbal os signos são os elementos principais para compor esse projeto. Segundo Figueiredo (2007) a criação de um signo é determinada por um contexto cultural, podendo representar qualquer objeto, valores, conceitos. No enredo da comunicação humana os signos equivalem a representações gráficas, objetos, sons e sensações. Podem ser classificados como signos: um país, uma atriz, um objeto, uma obra etc. Reiterando, a constituição de signos se mostra crucial para alavancar e atingir o objetivo proposto de auxílio à comunicação, pois pode-se considerar que a comunicabilidade verbal ou não verbal, direta ou indireta, se faz por meio de signos e de sistemas de signos.

4. Gastronomia Maranhense

Quando se fala que Design e Gastronomia possuem uma certa proximidade é comum o estranhamento, mas para Kristine e Cavalcanti (2017), ambas disciplinas se aproximam devido à abordagem artística em comum, levando em conta os diversos momentos em que o mundo artístico surge como solução para os seus problemas, sejam eles no âmbito histórico, técnico ou estético. Essa colaboração multidisciplinar é o objetivo central do artigo, já que se almeja criar formas de levar algo tão cultural e essencial ao ser humano, ao cidadão, que é o ato de cozinhar, de comer, a pessoas que não conseguiram entender uma receita passo a passo. A relação Design/Gastronomia se torna ainda mais factível, pois ambos buscam resolver uma demanda ou desejo, como por exemplo uma identidade visual ou um prato gastronômico, harmonizando essas demandas em diferentes níveis (pessoal, empresarial e de público-alvo). Kristine e Cavalcanti (2017) afirmam que fazer o uso dessa relação é de uma imensa importância pois se resgata receitas de uma cidade que tem grande presença cultural, como também dissemina a informação e se comunica com um público que pouco se cria projetos que busquem facilitar momentos, mas também que busque entreter.

A culinária maranhense é bastante extensa nos seus variados elementos e modos de preparo, tendo à disposição ingredientes únicos da região e técnicas passadas de geração em geração. Conforme Burity (2014), a gastronomia tradicional de São Luís é recheada por pratos que traduzem a identidade cultural e alimentar do Estado, que não possuem registro oficial, abrindo a possibilidade de adaptações, substituições e misturas culturais a outros pratos. O Maranhão é riquíssimo de pratos típicos, mas com o passar do tempo e o crescimento do turismo (que ainda é superimportante à economia regional) esses pratos sofrem cada vez mais mudanças e assim se perdendo o preparo e ingredientes originais. E mais uma vez se traz à tona o objetivo do presente projeto, que é resgatar essas receitas.

O prato típico escolhido para se criar as ilustrações foi o mousse de cupuaçu.

5. Metodología

De acordo com Munari (1997), é necessário se ter um método que estabeleça etapas e regras para a produção de um projeto, de forma que este se proceda com fluidez e não estabeleça bloqueios no processo de criação. Portanto, a metodologia não precisa ser algo absoluto e rígido, pois pode ser adaptada para melhorar o processo de criação. Teixeira e Nakata (2016) nos apresentam um modelo metodológico adaptado para Munari (1997) para a produção de ilustrações, como é possível ver na figura 1.

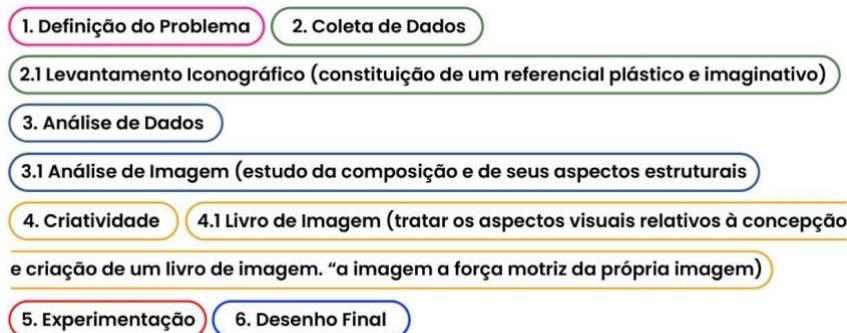
Figura 1 - Adaptação metodológica para ilustrações. Fonte: Teixeira; Nakata (2016).



O desenvolvimento de uma ilustração deve ser iniciado com uma descrição do objetivo do trabalho em questão, seguido de um levantamento de ideias com o máximo possível de referências e informações sobre o tema da ilustração e assim elaborar seus requisitos. Com toda a pesquisa realizada e o levantamento de informações sobre o tema, a exploração, a combinação e a distorção das ideias, pensamentos e significados concedem ao ilustrador a capacidade suficiente para a concepção de diversas opções. E essa é a etapa denominada de brainstorming, que se torna mecanismo para a produção das alternativas gráficas seguida pela experimentação de cores e formas e palavras que gerem novas perspectivas para o trabalho.

Assim que as ideias mais promissoras estiverem definidas, é o momento de o projeto caminhar para uma linha mais definitiva para que a construção gráfica possa ser avaliada com maior precisão e com um caráter mais conclusivo e então montar uma estrutura visual final da ilustração mais presente e concreta. Segundo Arnheim (2005) durante todo o trabalho, o artista deve ter em mente o esqueleto estrutural que está configurando, enquanto, ao mesmo tempo, deve prestar atenção aos contornos, superfícies e volumes completamente diferentes que está realmente fazendo.

Figura 2 - Mapa metodológico. Fonte: Elaborado pelos autores.



Seguindo essa premissa, o presente artigo tem como base o uso do seguinte esquema de criação que pode ser observado na figura 2, onde o ponto de partida se apresenta na definição do problema em questão seguindo para busca e coleta de material referencial de criação proporcionando através de um levantamento iconográfico constituído de um referencial plástico e imaginativo do dialeto urbano cultural em questão. Seguido pela análise de imagem que estuda a composição desses aspectos culturais, e a combinação desses dados com o intuito de compilar as mesmas características num grupo de imagens para tratar os aspectos visuais relativos à concepção e criação de um livro de imagem, levando em consideração a imagem enquanto força motriz da própria imagem. Precedendo assim a criação de ilustrações e consequentemente a sua experimentação e finalização.



6. Resultados

6.1. Definição do problema

Como a ênfase principal deste artigo está voltada para apresentação de um procedimento sistêmico de design que reúna um modelo de padrões gráficos presente nas receitas tradicionais maranhenses, montar um banco de pictogramas a partir de uma série de escolhas imagéticas se faz necessário para usar como auxílio da linguagem narrativa da execução dessas próprias receitas.

6.2. Coleta e análise de dados

Para alcançarmos o objetivo traçado se fez necessário o levantamento de um referencial plástico e imaginativo a partir do qual realizamos estudos de composição dos respectivos conteúdos visuais. Levando-se em consideração esta prerrogativa, iniciamos o procedimento de investigação determinando o espaço cultural referencial com qual iríamos trabalhar com o intuito de absorver conteúdo visual diversificado para a formação de um repertório abrangente. Com isto, pretendemos definir ou incorporar um estilo de ilustrações que converse com o dialeto urbano maranhense dentro desse escopo de possibilidades criativas que visam a elaboração do livro de receitas tradicionais.

Procuramos definir neste momento por qual vertente ilustrativa seguiríamos com o projeto a fim da criação do Livro Imagem. A partir do banco imagético de fotos selecionadas durante a pesquisa de campo (Figura 3) foram observadas nas composições um conjunto de elementos considerando fatores como: sobreposição; silhueta; figura e fundo; escala; claro-escuro; preenchimento de cor com áreas chapadas, dos quais foram levados em conta para a criação de estilo próprio.

Figura 3 - Xilogravuras no Museu das Artes Visuais (esquerda), tipografia vernacular na Praça Nauro Machado (meio) e lambe-lambe na Praça Nauro Machado (direita). Fonte: Elaborado pelos autores.



Em termos imaginativos, levamos em conta, no conjunto das composições observadas, os elementos figurativos que nos parecessem conversar de forma prática e recorrente com o dialeto urbano artístico maranhense. Segundo Borges (2014), todas estas expressões artísticas podem ter temas variados, com intuito de causar impacto, reflexão e são consideradas uma forma de comunicação da sociedade com o ambiente urbano, o reflexo do cidadão e seu habitat, feito por meio da arte, no local mais democrático: a rua.

O constante movimento artístico na arte de rua em São Luís nos apresenta um amplo leque identitário e linguístico imagético, causando impacto no observador e no meio urbano. A arte urbana maranhense e especialmente a ludovicense objetiva agregar a paisagem da cidade, tendo como a maior expoente dessas manifestações o muralismo que é a arte da pintura mural, que engloba o conjunto de obras pictóricas realizadas sobre parede. Tendo suas raízes no instinto primitivo sua principal técnica de uso mais generalizado é a do afresco, que consiste na aplicação de pigmentos de cores diferentes diluídas em água. Desse ponto de partida surgem diversas expressões e vertentes dentro do muralismo, como o grafitti, os lambe-lambes, os mais variados tipos de tipografia vernacular e outras produções imagéticas.



Outra manifestação de igual presença na cidade de São Luís são as xilogravuras e suas temáticas. Para Costella (2009), a xilogravura configura a expressão que vem da madeira, por serem feitas pela impressão de uma matriz em madeira. Por sua vez sua aparente simplicidade, a xilogravura é a mais espontânea das técnicas gráficas, ela permite nascer uma formidável riqueza em arte, dotada de encantos sem fim.

6.3. Criatividade

Segundo Frascara (2008) os projetos de cunho educativo-persuasivo (como por exemplo o diálogo entre a comunicação visual e a instrução de uma tarefa), que envolvem o desenvolvimento de símbolos gráficos, devem ser projetos que requerem mensagens breves e de alta potência visual. Portanto, deve-se pensar na produção desses projetos como sistemas integrados a outros conjuntos, e não como peças individuais, a fim de garantir que eles apresentem maior longevidade.

Figura 4 - Exemplos de pictogramas conhecidos globalmente pelo seu uso. Fonte: researchgate.net.



Figura 5 - Pictogramas para os jogos olímpicos de Tóquio (1964), à esquerda, e Munique (1972), à direita.
Design de Yoshiro Yamashita e Otl Aicher, respectivamente.



Desde o início do século passado, os pictogramas consolidaram sua presença em situações do cotidiano, articulando-se em sistemas que foram utilizados em diversas áreas e sendo usados nas iniciativas de se estabelecerem linguagens universais baseadas unicamente em imagens. De acordo com Doak; Doak e Root (1996) a recente atenção dada ao tema pictogramas e instruções de uso pode ser justificada, principalmente, pela necessidade de se auxiliar e complementar o entendimento dessas instruções por pessoas que apresentam baixo nível de letramento, problemas de visão e idade avançada.

Durante a etapa de criatividade foram idealizadas composições que seguissem a linha pictórica do referencial iconográfico proposto durante a análise de dados, a fim de se gerar um diálogo entre a linguagem urbana maranhense e a interpretação mais universal e eficiente do uso de pictogramas. Para que na experimentação do estilo iconográfico tais características fossem aplicadas, por meio da pictorialização dos itens de uma das receitas selecionadas: o mousse de cupuaçu, como se vê na figura 6. Esses símbolos gráficos têm como objetivo auxiliar e complementar o entendimento das pessoas, sejam elas quem forem por justamente ultrapassarem as barreiras da fala e exprimirem conceitos por meio de narrativas visuais, como aponta Souza (2001) “[SOUZA, 2001, p. 141.] signos de comunicação visual, gráficos, e sem valor fonético, de natureza icônica figurativa e de função sinalética. São autoexplicativos e apresentam como principais características: concisão gráfica, densidade semântica e uma funcionalidade comunicativa que ultrapassa barreiras linguísticas”



Figura 6 - Esboços em pictogramas dos elementos da receita. Fonte: Elaborado pelos autores.



Esta etapa envolveu a observação dos elementos comuns à receita do mousse de cupuaçu a fim de gerar suas reproduções imagéticas a mão livre por meio da pintura com nanquim com o objetivo de apresentar o início do estilo imagético que irá construir a imagem mental inicial nos leitores das receitas, sendo usado em inferências futuras.

6.4. Experimentação

A partir do ponto em que a coleta de dados permite que os esboços expressem o conceito geral das ilustrações em pictogramas desenvolvidos, posteriormente se tornará possível visualizarmos a composição completa da receita com seus ingredientes e modo de preparo em formato de folder para serem entregues ao público. Os autores Richard, Cordier e Tijus (apud DUARTE, 2011 p.54) apresentam como uma das propriedades elementares dos objetos as Propriedades Perceptivas: forma do objeto, aparência e cor, três dos elementos focos utilizados para a construção e teste dos pictogramas dos objetos selecionados. Os testes de figura e fundo, silhueta, escala, e preenchimento de cor se fizeram necessários e foram executados como podem ser visualizados nas figuras de 7 a 11.

Figura 7 - Fruto do Cupuaçu. Fonte: Elaborado pelos autores.

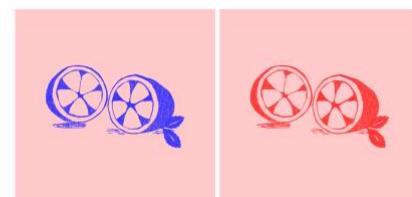


Figura 8 - Polpa do Cupuaçu. Fonte: Elaborado pelos autores.

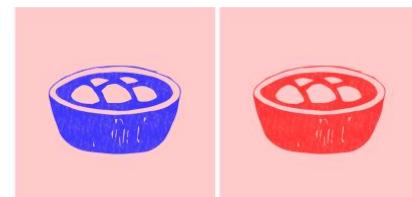




Figura 9 - Polpa do Misturada. Fonte: Elaborado pelos autores.



Figura 10 - Folha de Hortelã. Fonte: Elaborado pelos autores.



Figura 11 - Mousse Pronto. Fonte: Elaborado pelos autores.



Ao mesmo tempo em que buscamos entender o resultado da leitura de imagens, também é necessário compreender como as produzimos. O termo cunhado por Bernard Darras como ‘Iconotipo’ apresenta, segundo a visão de Duarte (2011), um conjunto de esquemas genéricos e repetitivos de imagens visuais, um vocabulário visual desenvolvido na infância e que permanece na vida adulta. Como afirma Duarte (2011), o esquema gráfico é aquele que se cristaliza e é fortemente marcado na memória.

6.5. Desenho Final

A proposta tem como objetivo final auxiliar a comunicação do preparo dessas receitas por meio de imagens. A narrativa visual cria categorias onde o vocabulário imagético é organizado com o objetivo de facilitar o encontro desses pictogramas. O desenho final, a última etapa do projeto, apresenta uma proposta de diagramação de um folder tamanho A4 em policromia frente e verso (4×4) para a impressão em papel couchê 180g/m² em duas dobradas. As figuras 10 e 11 mostram a proposta de folder e a fotossimulação em *mockup*, como efeito de aplicação dos pictogramas desenvolvidos. Neste primeiro modelo de folder onde aplicamos o esquema da receita foi-se criada uma narrativa simples com poucas instruções escritas da execução do prato, onde o foco fica por conta da interação entre os pictogramas. Em primeiro momento temos uma lista dos ingredientes necessários e suas respectivas quantidades e logo em seguida as etapas de preparo enumeradas de acordo com sua respectiva ordem. As cores do folder em laranja foram selecionadas para remeter a vivacidade da cultura e os sabores e aromas fortes e característicos, criando um contraste com azul que evidencia os objetos da receita.



Figura 12 - Receita em folder desenvolvido, dobrado (à esquerda) e aplicação (à direita). Fonte: Elaborado pelos autores.



Figura 13 – Mockup do folder desenvolvido. Parte frontal (esquerda). Parte traseira (direita). Fonte: Elaborado pelos autores.



Após todos os passos mencionados, desde a construção pictográfica dos elementos e elaboração do layout do folder, sentiu-se a necessidade de aplicá-lo em um mockup em 3D para uma melhor visualização, demonstrando também a padronagem traseira do folder.

7. Considerações Finais

Neste trabalho abordamos o processo de criação de ilustrações que buscam resgatar receitas tradicionais do Maranhão e tornar possível o acesso de pessoas que não tenham alfabetização ou tenham a alfabetização incompleta.

Este trabalho é de uma riqueza cultural imensa para nós. Buscar referências de estilos gráficos pelas ruas do Centro Histórico, pesquisar e compreender essas receitas traz uma conexão ainda maior com a nossa história. Adquirir ainda mais conhecimento sobre o design e o seu poder nas vidas das pessoas também traz grande satisfação. Descobrir essa simbiose do design e da gastronomia é mágico, é refrescante, mostra como o design é completamente indisciplinar e está presente nas mais diversas áreas.

Concluímos com este trabalho o quanto importante é o Design na vida das pessoas e sobre como um simples produto pode cativar uma grande relação com o cliente e podem transmitir importantes histórias e mensagens. Concluímos também que todas as etapas de projetação têm sua importância para criar o projeto de maneira correta e assim fazendo com que ele atinja seu objetivo final.

Como indicação de trabalhos futuros, seria interessante um aprofundamento na análise dos pictogramas que constituem as representações gráficas dos elementos regionais e objetos de outras receitas maranhenses. Trazendo a possibilidade de se testar a eficácia desses pictogramas em comunicarem o que desejam, sendo necessário testes que os validem, com o objetivo de se gerar um estudo mais aprofundado sobre a gastronomia do Estado, a fim de possibilitar a elaboração de um livro de receitas



que dialogue com os mais variados públicos maranhenses contribuindo assim para a ampliação do repertório do vocabulário visual do estado.

Referências bibliográficas

- ABDULLAH, Rayan; HÜBNER, Roger. **Pictograms, icons and signs**: a guide to information graphics. New York: Thames & Hudson, 2008.
- ARNHEIM, Rudolph. **Arte & percepção visual**: uma psicologia da visão criadora. 2 ed. São Paulo: Livraria Pioneira Editora. 2005.
- BORGES, Rejane. **O movimento de arte urbana (Street Art) no Brasil**. São Paulo. 2014. Disponível em:<http://obviousmag.org/archives/2014/03/o_movimento_de_arte_urbana_street_art_no_brasil.html>. Acesso em: 05 abr 2022.
- BURITY, Ana Letícia. **Culinária Maranhense**: a Identidade Alimentar na capital do Maranhão sob o olhar dos frequentadores das áreas turísticas, 2014. Disponível em: https://tedebc.ufma.br/jspui/bitstream/tede/71/DISSERTACAO_ANA%20LETICIA%20BURITY%20DA%20SILVA.pdf. Acesso em 05 abr 2022.
- CASCUDO, Luís da Câmara. **Antologia da Alimentação no Brasil**. Ed. Global, Natal, 2004
- COSTELLA, Antônio F. **Breve história ilustrada da xilogravura**. Editora Mantiqueira, Campos do Jordão SP, 2009.
- CRUSH, Laurence Zeegen. **Fundamentos de ilustração**. Porto Alegre: AVA Publishing, 2020.
- DOAK, Cecilia; DOAK, Leonard; ROOT, Jane. **Teaching patients with low literacy skills**. Philadelphia: J.B. Lippincott company, 1996.
- DUARTE, Maria L. B. **Desenho infantil e seu ensino a crianças cegas**: razões e métodos. Curitiba, PR: editora Insight, 2011
- FRASCARA, Jorge. **Diseño gráfico para la gente. Comunicaciones de masa y cambio social**. Buenos Aires: Infinito, 2008.
- FIGUEIREDO, Mário Marcelo. **Grafismo Funcional Técnico e Didáctico**. 2007. Disponível em: <https://1library.org/document/y80m20wq-grafismo-funcional-tecnico-e-didactico-principios-e-recomendacoes.html>. Acesso em: 05 abr 2022.
- GHIZI, Marcelo. **Lendo a Ilustração ou Ilustrando a leitura**. 2004. Disponível em: <http://w.livroehistoriaeditorial.pro.br/pdf/marceloghizifreire.pdf>. Acesso em: 05 abr 2022
- GUEDES, Alexandre Linhares. **Metodologia de Criação Para a Ilustração de Livros**: Um estudo Para Constituição da Imagem Narrativa. 2017.
- KRISTINE, Andrie; CAVALCANTI, Caroline. **Intersecções Da Gastronomia Com O Campo Do Design Aspectos De Interdisciplinaridade No Ensino Superior**. 2017. Disponível em: <https://cadernopaic.fae.edu/cadernopaic/article/view/254>. Acesso em 05 abr 2022.
- KRUCKEN, Lia. **Design e território**: valorização de identidades e produtos locais. Studio Nobel, SEBRAE. São Paulo. 2009.
- MUNARI, Bruno. **Das coisas nascem as coisas**. 2 ed. São Paulo: Martins Fontes. 2008. NAKATA, Milton K; SILVA, José Carlos P. Desenho para design. 1 ed. Bauru: Canal 6 Editora. 2011.
- MUNARI, Bruno. **Design e comunicação visual**: contribuição para uma metodologia didática. Trad. Daniel Santana. São Paulo: Martins Fontes, 1997.



SOUZA, Sandra. Pictogramas: imagens falantes. In: **Revista da Associação dos Designers Gráficos**. nº 23, São Paulo, 2001.

TEIXEIRA, Luiz Carlos; NAKATA, Milton Koji. Uma Abordagem Metodológica Dos Processos De Criação. **Congresso brasileiro de pesquisa em desenvolvimento em design**. 2016.