

Design, memória e delícias: receitas de família e RPGS

João Paulo Oliveira Miranda

Universidade Vale Do Rio Doce Endereço
<http://lattes.cnpq.br/3696076641641751>
jpoliveiramiranda13@gmail.com

Rosilene Conceição Maciel

Universidade Vale Do Rio Doce Endereço
<http://lattes.cnpq.br/8686498988111823>
rosilene.maciel@univale.br

Resumo

Este artigo apresenta um projeto de pesquisa aplicada que resultou em um projeto editorial gráfico intitulado "Aventuras Culinárias: O Tomo Perdido de Mida", desenvolvido a partir de uma fusão entre receitas familiares e RPGs (*Role-Playing Games*) propondo uma experiência interativa unindo culinária e narrativa texto visual. Por meio do design, esse encontro transforma receitas tradicionais em aventuras lúdicas, permitindo que leitores-jogadores vivenciem os pratos como desafios e jornadas típicas dos RPGs. A alimentação é compreendida como símbolo de identidade e memória cultural, enquanto os RPGs favorecem a colaboração e a imersão narrativa. O projeto resulta em um livro interativo que alia técnicas de diagramação, tipografia e organização editorial para facilitar a leitura e a jogabilidade. Com base em uma metodologia qualitativa e exploratória, o projeto busca valorizar a cultura alimentar e estimular novas formas de aprendizado por meio da gamificação. Assim, o design se apresenta como ferramenta essencial para conectar narrativa, memória afetiva e experiência sensorial, criando um novo modelo de publicação que ultrapassa o registro gastronômico tradicional, promovendo o resgate cultural e o engajamento lúdico.

Palavras-chave

Memória afetiva; RPG; Cultura alimentar; narrativa interativa.

Design, Memory and Delights: Family Recipes and RPGs

Abstract

This article presents an applied research project that resulted in a graphic editorial project entitled "Culinary Adventures: The Lost Tome of Mida", developed from a fusion between family recipes and RPGs (Role-Playing Games) proposing an interactive experience combining cooking and visual text narrative. Through design, this encounter transforms traditional recipes into playful adventures, allowing readers-players to experience the dishes as challenges and journeys typical of RPGs. Food is understood as a symbol of identity and cultural memory, while RPGs favor collaboration and narrative immersion. The project results in an interactive book that combines layout, typography and editorial organization techniques to facilitate reading and gameplay. Based on a qualitative and exploratory methodology, the project seeks to value food culture and stimulate new forms of learning through gamification. Thus, design presents itself as an essential tool for connecting narrative, affective memory and sensory experience, creating a new publishing model that goes beyond the traditional gastronomic record, promoting cultural recovery and playful engagement.

Keywords

Affective memory; RPG; Food culture; interactive narrative.

1 Introdução

O presente trabalho aborda a integração do livro de receitas familiares com RPGs (*Role-Playing Games*) como uma ferramenta inovadora para resgatar tradições culturais e criar conexões emocionais e narrativas imersivas.

Nas últimas décadas, os RPGs têm ganhado popularidade como uma forma de entretenimento, e também como uma ferramenta em potencial para a educação e a preservação cultural. Um exemplo disso é apresentado na dissertação de Araújo (2023), da Universidade Federal de Uberlândia, em que a autora utilizou esses jogos como material didático para o ensino da variação linguística regional, contribuindo para a redução do preconceito linguístico e para a valorização das diversidades culturais. Com base nesta pesquisa e em outras fontes a serem abordadas à frente neste trabalho, entende-se que a fusão dessas duas formas de expressão cultural pode enriquecer a experiência dos jogadores, ao mesmo tempo em que promove a valorização das tradições familiares, motivando a produção do projeto gráfico.

Os livros de receitas familiares têm sido, historicamente, transmissores de conhecimentos culinários e culturais de geração em geração. Eles documentam receitas, técnicas e histórias, servindo como um elo entre o passado e o presente. Além disso, desempenham um papel crucial na manutenção e valorização de identidades culturais (MACIEL, 2005). Ao integrar esses elementos com a estrutura narrativa e interativa de RPGs, abre-se uma nova oportunidade para criar experiências que não apenas entretêm, mas também educam e evocam profundas conexões emocionais com a herança cultural dos jogadores e do criador.

Nesse sentido, o presente trabalho propõe a utilização do design na criação de um livro de receitas familiares integrado a RPGs, visando a construção de conexões emocionais e narrativas imersivas, tornando-se mais adequado à proposta de um produto gráfico. Para alcançar tal objetivo, o projeto propõe como metas operacionais: analisar o papel das receitas familiares na preservação e valorização de tradições culturais; explorar a relação entre design de livros e a experiência de imersão em narrativas de RPG; explorar como a inclusão de receitas familiares em RPGs pode fortalecer conexões emocionais entre os jogadores, criando vínculos com a narrativa e com a cultura representada; desenvolver diretrizes para a criação de um livro de receitas familiares adaptado a RPGs, alinhando elementos culturais, narrativos e de jogabilidade.

No contexto desta proposta de trabalho, o design entra como elo entre os conceitos que o subsidiam, relacionando estética gráfica, memórias, receitas de família e jogos de RPGs. Conforme a perspectiva de Bonfim: “o design abre mão de tentar construir um corpo teórico próprio, em troca dos conhecimentos de disciplinas diversas, combinando-as de modo particular em cada situação específica. O design, através de sua práxis, seria o elo conciliador ou interventor entre especialistas de diversas áreas” (1997, p. 30). A fala de Bonfim afirma que o design tem papel mediador entre diferentes áreas e subáreas do conhecimento.

No caso de uma aplicação dos princípios básicos do design gráfico, editorial, aplicados a livro de receitas adaptados para RPGs, considera-se fatores para além da estética e da visualidade, como a

integração de elementos narrativos, a jogabilidade e a representação cultural. O design está atrelado a narrativas visuais, mas também às estratégias que envolvem ações, navegabilidades e decisões de comunicação que podem influenciar diretamente no impacto gerado no observador (jogador), na sua percepção e tomada de decisões.

A imersão dos jogadores será intensificada quando eles puderem não apenas ler sobre as receitas, mas também vivenciá-las em diferentes contextos narrativos. Em ambientes de RPG, a narrativa e o jogo se entrelaçam, proporcionando uma plataforma única para explorar e resgatar tradições culturais por meio do envolvimento ativo dos participantes. A união entre design, diagramação e jogos interativos gerou um material que não apenas preserva tradições culturais, mas também enriquece a experiência do jogador. Ao preencher lacunas acadêmicas, o projeto traz aplicações significativas em áreas como educação, entretenimento e promoção do patrimônio cultural.

O método exploratório desempenha um papel fundamental na compreensão das variáveis relacionadas ao objeto de estudo, pois permite uma análise mais aprofundada e investigativa da temática, portanto possibilitou analisar os impactos da integração no resgate de tradições culturais e na criação de conexões emocionais e narrativas imersivas. Ao descrever os componentes que estruturam um livro de receitas familiares adaptado a RPGs, espera-se contribuir para a valorização das culturas familiares e ampliar o espectro de influências dos RPGs, expandindo suas possibilidades de aplicação e alcance em diversas áreas culturais e educacionais.

1.1 Metodologia

O desenvolvimento desta pesquisa tem abordagem qualitativa, com o intuito de analisar conceitos e ideias existentes, visando explorar e aprofundar o tema escolhido. Trata-se de uma pesquisa de caráter exploratório. Como ressalta Gil (2008, p. 27), "pesquisas exploratórias são desenvolvidas com o objetivo de proporcionar visão geral, de tipo aproximativo, acerca de determinado fato". Portanto, a abordagem exploratória permite uma aproximação do tema, especialmente quando se trata de áreas ainda pouco exploradas como o caso de fusão entre Design, receitas de família, RPGs e produto editorial.

Como base da metodologia foi necessário partir de uma pesquisa bibliográfica que envolveu o levantamento de estudos e conceitos-chave sobre RPG, Design Editorial e Patrimônio Cultural, além da análise de obras relacionadas que fornecessem uma base teórica sólida. A pesquisa bibliográfica possibilita o aprofundamento do conhecimento pré-existente, permitindo a construção de um referencial teórico sólido (GIL, 2008).

Como base metodológica para o desenvolvimento do projeto, foi utilizado os conceitos do Design Thinking que será detalhado mais à frente. Além disso, foi realizada uma busca por referências visuais, como imagens e ilustrações, bem como por fontes práticas, como livros de receitas, que serviram como base para a criação do protótipo do livro. Dentre as fontes, destacam-se o autor Andrew Haslam (2007), que discute as etapas do design e produção editorial de livros, e Robin Williams (2013), que aborda os fundamentos do design gráfico para iniciantes. Eles foram fundamentais para a compreensão dos elementos estéticos e culturais que influenciam a concepção do projeto. Também contribuíram os trabalhos de Ellen Lupton (2020), ao tratar da tipografia como elemento expressivo e funcional, e de Erika Amaro Rocha (2022), ao discutir o design editorial com foco em revistas, ambos oferecendo repertório visual e técnico. Tais contribuições promoveram uma conexão mais significativa com o tema.

2 Fundamentação Teórica

Levando em consideração as diversas disciplinas dentro do design e o tema proposto neste trabalho, é fundamental compreender os conceitos e as ideias já estabelecidas sobre os assuntos abordados. Assim, as seções seguintes exploram os fundamentos do RPG, da culinária e da cultura, destacando suas conexões sentimentais e afetivas, além de conceitos fundamentais sobre o design e a

diagramação, e os conceitos chave sobre o design editorial, todos essenciais para uma experiência visual interativa na construção do livro de receitas associado aos jogos de RPG.

2.1 RPGs: Uma Ferramenta De Narrativas

O RPG (*Role-Playing Game*) é um jogo baseado na interpretação de papéis, originado na década de 1970 nos Estados Unidos. Segundo Bettocchi (2004), esses jogos evoluíram a partir dos *war games*, que utilizavam tabuleiros e miniaturas para simular batalhas militares. A integração com elementos literários, especialmente os do universo de J.R.R. Tolkien, resultou na criação do primeiro RPG moderno: *Dungeons & Dragons*, desenvolvido por Gary Gygax e Dave Arneson, em 1974.

Esse novo formato combinava regras estruturadas com narrativas colaborativas, permitindo que os jogadores assumissem personagens em histórias interativas repletas de desafios. De acordo com Edson Cupertino (2008, p. 27), o RPG é um jogo ficcional cujo propósito central é a construção de uma narrativa lúdica, aliada à oralidade, sendo uma “atividade de autoria e coautoria”. Já Prietto (2013, p. 79) afirma que a trama se desenvolve por meio das decisões dos jogadores, gerando acontecimentos únicos e experiências personalizadas.

A narrativa no RPG se desenvolve coletivamente, com o Mestre do Jogo (MJ) conduzindo os eventos e os jogadores moldando o rumo da história com suas escolhas. O MJ interpreta personagens secundários, apresenta desafios e adapta o enredo conforme as interações. Mackay (2001, p. 2) enfatiza que “as regras e a mecânica do jogo podem fazer a arbitragem de uma sessão que dá vida ao jogo”, mas a autoria verdadeira está nos jogadores e no mestre.

Huizinga (2019) define o jogo como uma atividade voluntária, limitada no tempo e no espaço, que segue regras acordadas e provoca sentimentos de tensão e alegria. No RPG, essa definição é plenamente aplicável, pois as regras, descritas no “livro do mestre”, são fundamentais para manter a coerência do mundo ficcional. Segundo Valpaços (2020), além das regras, o RPG se compõe por personagens, narrativa, desafios e interações.

Os Personagens dos Jogadores (PJs) são protagonistas com atributos únicos, habilidades e histórias próprias. Sua evolução ao longo do jogo é motivada pelas experiências adquiridas, refletindo decisões narrativas e ações tomadas nos desafios apresentados. Sallen e Zimmerman (2012) identificam que os conflitos nos RPGs podem ser físicos, morais, políticos ou sobrenaturais, contribuindo para a imersão do jogador.

O RPG é, portanto, mais do que um jogo; é um meio de expressão cultural e artística. Ele mescla literatura, interpretação teatral e estratégias lúdicas, criando ambientes de aprendizado, empatia e colaboração. Por envolver improvisação, criatividade e cooperação, proporciona uma plataforma rica para desenvolver habilidades sociais e narrativas.

2.2 Receitas Familiares e Memória Cultural

A alimentação sempre ocupou um papel central na organização social e cultural da humanidade. Maciel (2005) destaca que a alimentação vai além da nutrição: é um ato social, carregado de símbolos e significados, moldado por fatores ecológicos, econômicos e históricos. Nesse contexto, os livros de receitas familiares se tornam veículos de preservação cultural, registrando práticas culinárias, histórias e identidades.

A busca por especiarias durante as grandes navegações é um exemplo de como a comida moldou acontecimentos históricos. Essa importância reflete-se até hoje nas escolhas alimentares e nos modos de preparo tradicionais, que são passados de geração em geração, consolidando-se como patrimônio imaterial. A alimentação familiar, nesse cenário, é vista como elo entre o passado e o presente, reforçando vínculos afetivos e identitários.

Segundo Mintz (2021), nossas preferências e hábitos alimentares são moldados por figuras afetivamente significativas, como pais e avós. Cada receita carrega não apenas ingredientes e técnicas, mas também histórias, valores e afetos. Canesqui (2005) exemplifica esse fenômeno ao relacionar alimentos a memórias afetivas, como um prato típico da infância que evoca lembranças emocionais.

Além disso, Maciel (2005) destaca que a culinária é uma linguagem que comunica pertencimento. Pratos como feijoada, massas italianas ou sushi são mais do que receitas: são manifestações culturais que expressam identidades coletivas. Ao cozinhar em família, perpetuam-se histórias e tradições que fortalecem a cultura e a coesão social.

Nesse sentido, as receitas familiares tornam-se registros vivos de experiências compartilhadas. Sua transcrição em livros não apenas organiza conhecimentos, mas também eterniza emoções e narrativas. Este trabalho propõe que, ao unir esse conteúdo à mecânica dos RPGs, é possível criar uma experiência interativa e sensorial que resgata memórias e reforça a identidade cultural

2.2 O Design Editorial

O design editorial é o elo que une as experiências narrativas e sensoriais propostas pela fusão entre RPGs e receitas familiares. Ele estrutura a informação visualmente, organiza a narrativa e cria pontos de imersão por meio da tipografia, ilustrações e layout. Retomamos Bonfim (1997, p. 30), quando afirma que “o design abre mão de um corpo teórico próprio para combinar conhecimentos diversos, atuando como elo conciliador entre disciplinas”.

Dias e Gontijo (2006) reforçam que o design é uma área interdisciplinar, capaz de criar modelos explicativos para realidades complexas. No contexto editorial, seu papel vai além da estética: envolve clareza, funcionalidade, experiência do usuário e engajamento emocional. Rocha (2022) enfatiza que o design editorial é responsável por organizar conteúdos impressos ou digitais de forma eficiente e atraente, conectando o leitor à mensagem.

Haslam (2007) destaca que o layout deve ser construído sobre grids (grades modulares), que organizam margens, colunas e áreas para texto e imagem. Esses elementos garantem uma leitura fluida e coerente, sem sobrecarregar o leitor visualmente. A escolha do formato do livro (retrato, paisagem, quadrado) também influencia na experiência. O formato quadrado, segundo Tabak (2014), remete ao equilíbrio e neutralidade, enquanto o vertical sugere intimidade e o horizontal, serenidade.

A tipografia, por sua vez, não é apenas decorativa: ela carrega significados. Williams (2013) propõe que a combinação de fontes deve ser feita com intenção clara, criando relações que a autora classifica como concordantes, conflitantes ou contrastantes. Tabak (2014) ressalta que a tipografia é expressiva e funcional, sendo essencial para orientar a leitura e reforçar a narrativa. A escolha cuidadosa das fontes permite criar hierarquias visuais, emoções e estilo.

A ilustração é outro elemento-chave. Haslam (2007) defende seu uso para tornar conteúdos mais acessíveis, envolventes e compreensíveis. Ilustrações podem transformar instruções em experiências visuais, conectar o leitor emocionalmente ao conteúdo e reforçar a mensagem. Em um livro que une RPG e receitas familiares, as imagens ganham função narrativa, ampliando o universo ficcional e gastronômico.

Nesse sentido, o design editorial não apenas organiza, mas transforma o conteúdo. Ele estrutura a narrativa culinária e lúdica, guiando o leitor-jogador por uma jornada imersiva. A escolha de cores, ícones, estilos visuais e disposição de elementos contribui para a criação de atmosferas, cenários e emoções. O design é, portanto, parte integrante da narrativa.

3 Desenvolvimento Projetual

O projeto "Aventuras Culinárias: O Tomo Perdido de Mida", aqui apresentado, foi desenvolvido a partir de uma abordagem de Design Thinking, fundamentado em três grandes fases: imersão/inspiração, ideação e prototipação/interação. Mais que um livro de receitas, trata-se de uma experiência editorial híbrida que funde memórias afetivas, cultura alimentar e o universo dos jogos de RPG, oferecendo uma proposta sensorial e narrativa.

3.1 etapa 1: coleta e análise de dados

A pesquisa começou com base na empatia, elemento central do Design Thinking, a partir das memórias afetivas do autor principal com sua avó, Clemilda. O resgate do antigo caderno de receitas manuscrito foi um dos pilares simbólicos do projeto. Mais que um compêndio culinário, o caderno representava um registro afetivo e cultural. A partir dele, foram recuperadas lembranças sensoriais como cheiros e rituais que inspiraram receitas como o "Pão de Cebola Encantado". Nome adaptado pelo autor para dar maior ludicidade ao RPG.

Outra referência essencial foi a diagramação, área com a qual o autor se identifica profundamente. O livro foi concebido também como um objeto visual e interativo, influenciado por obras como *Confeitaria Escalafobética*, de Raiza Costa (2017), e livros da editora DarkSide, que aliam acabamento refinado, narrativa visual e materialidade de alta qualidade.

O gosto pessoal do autor por jogos de RPG também norteou a criação do universo do livro. Elementos narrativos como classes de personagens, mapas fantásticos e ingredientes mágicos foram inseridos para transformar cada receita em uma "missão culinária". O livro apresenta personagens com classes específicas como o "Alquimista da Cozinha" ou a "Maga Confeiteira" e sistemas como Pontos de Mana, Essência e Orbes de Vitalidade, substituindo as medidas culinárias tradicionais

3.2 Etapa 2: Ideação E Execução Do Projeto

Após a fase de empatia e coleta de dados, o projeto avançou para a etapa de ideação, onde as informações obtidas foram traduzidas em conceitos criativos, linguagens visuais e possibilidades de formato. Essa fase combinou a definição do conceito central do projeto com a exploração de alternativas gráficas, narrativas e editoriais, guiadas pelas referências afetivas e estéticas previamente identificadas.

Envolveu a criação de um universo coerente que unisse gastronomia, fantasia e design editorial encantador, portanto o primeiro passo foi desenvolver o conteúdo do livro. A proposta não foi apenas criar um livro de receitas, mas sim desenvolver uma experiência narrativa e visual que refletisse o universo pessoal do autor, homenageando suas raízes enquanto dialoga com suas referências estéticas e culturais.

A criação de um sistema próprio de medidas como Pontos de Mana (PM), Pontos de Essência (PE) e Orbes de Vitalidade (OV) nasceu da vontade de transformar a cozinha em um ambiente lúdico e encantado (Tabela 1). Ao invés de medidas tradicionais como "xícaras" ou "gramas", as receitas são traduzidas para uma linguagem mágica, remetendo diretamente aos sistemas de RPG. Essa escolha reforça a ideia de que cozinhar, assim como jogar, é um ato de interpretação, imaginação e descoberta. Além disso, o sistema facilita a imersão do leitor no universo do livro, criando uma camada de jogo sobre a prática culinária.

A inserção de classes como serve para aproximar o leitor da lógica de RPG, na qual cada personagem possui habilidades e estilos únicos. Assim como um guerreiro tem força e resistência, um chef personagem pode ter "Sabedoria dos Sabores" ou "Força Culinária". Isso dá ao leitor a oportunidade de criar seu próprio personagem, e usar esse papel como filtro interpretativo ao longo do livro. A personalização incentiva a interação contínua, e amplia o envolvimento emocional e criativo com o conteúdo, tornando-a acessível até mesmo para iniciantes. Muitos encaram o preparo de pratos como uma tarefa complexa, repleta de regras rígidas e técnicas inatingíveis ao introduzir elementos

como classes de chefs (como o Mago Confeiteiro ou o Ogro das Massas), o livro oferece identidades que os leitores podem adotar, cada uma com habilidades específicas que facilitam o processo (confira apêndice).

Quadro 1: Conversão de medidas

Medidas Culinárias Comuns		
Medida Mágica	Equivalência Culinária	Equivalência
Pontos de Mana (PM)	1 colher de chá = 5 ml	1PM
	1 colher de sopa = 15 ml	3 PM
	1/4 xícara = 60 ml	12 PM
	1/2 xícara = 120 ml	24 PM
	1 xícara = 240 ml	48 PM
Pontos de Essência (PE)	1 colher de chá = 5 g	1 PE
	1 colher de sopa = 10 g	2 PE
	1/4 xícara = 30 g	6 PE
	1/2 xícara = 60 g	12 PE
	1 xícara = 120 g	24 PE
Orbes de Vitalidade (OV)	1 unidade (por item)	1 OV

Fonte: Elaboração própria, 2025.

Por exemplo, o Alquimista da Cozinha tem a capacidade de substituir ingredientes sem comprometer o resultado, incentivando a adaptação e reduzindo o medo do erro. Além disso, o sistema de Pontos de Experiência (XP) recompensa o progresso, transformando cada receita bem-sucedida em uma conquista palpável. Esse método não apenas motiva a prática, mas também quebra a barreira psicológica que muitas vezes afasta as pessoas da cozinha.

Outro aspecto relevante é o fortalecimento da memória afetiva por meio da narrativa. Receitas tradicionais, como as da avó do autor, frequentemente se perdem porque são transmitidas de forma mecânica, sem contexto emocional. O Tomo Perdido de Mida resolve esse problema ao embalar cada prato em uma história fantástica. A Broa Dourada das Terras do Sol, por exemplo, não é apenas uma receita de pão de milho, mas uma aventura que envolve desafios contra coelhos mágicos e ingredientes encantados. Essa abordagem faz com que o leitor não apenas memorize etapas, mas vivencie o preparo como parte de uma saga, criando laços mais profundos com a comida.

A figura da Vovó Mida como "Mestre Cuca" personifica essa conexão, atuando como uma guia afetiva que mistura sabedoria culinária com lições de vida. Dessa forma, o livro preserva tradições familiares ao mesmo tempo que as revitaliza para novas gerações.

Além do desenvolvimento editorial, o projeto também contou com a criação de cartas temáticas, incluindo desafios narrativos, talentos culinários e itens iniciais, que contribuem para enriquecer a experiência de jogo e aprofundar a imersão do leitor-jogador no universo proposto. A gamificação, nesse contexto, desempenha um papel fundamental ao estimular a criatividade, o pensamento crítico e a resolução de problemas. Os testes de atributos, como Sabedoria dos Sabores ou Destreza na Cozinha, exigem que o participante compreenda a função de cada ingrediente e técnica culinária, em vez de apenas reproduzi-los mecanicamente. Quando surgem obstáculos, como a carta "Falta um Ingrediente!", o jogador é incentivado a improvisar com os recursos disponíveis, desenvolvendo habilidades valiosas também aplicáveis à vida real. Essa liberdade criativa é especialmente relevante em uma era marcada pela culinária industrializada e pela comodidade dos aplicativos de entrega, que, muitas vezes, afastam as pessoas do ato de cozinhar e da relação afetiva com os alimentos, reduzindo-o a uma atividade meramente utilitária.

Por fim, a obra transforma a cozinha em um espaço de socialização e colaboração. Assim como em RPGs de mesa, onde jogadores se unem para superar obstáculos, Aventuras Culinárias pode ser vivido em grupo, com participantes assumindo papéis como Mestre Cuca ou Aventureiros dos Sabores. A preparação de um prato como os Pastéis da Feira dos Ventos Risonhos vira uma competição divertida, em que cada jogador rola dados para definir seu desempenho em etapas como "recheiar" ou "fritar". Essa dinâmica não apenas torna o momento mais engraçado, mas também reforça valores como trabalho em equipe e paciência, mostrando que a cozinha pode ser um lugar de encontro e celebração.

Em síntese, O Tomo Perdido de Mida vai além de um simples livro de receitas: é uma prova de que a gamificação pode revolucionar até mesmo atividades cotidianas. Ao emprestar elementos de RPG como narrativas imersivas, sistemas de progressão e trabalho colaborativo, a obra transforma o ato de cozinhar em uma experiência lúdica, educativa e emocionalmente rica. Em um mundo onde a praticidade muitas vezes suplanta o prazer do processo, iniciativas como essa são essenciais para reconectar as pessoas com a magia da culinária, mostrando que, com criatividade, até mesmo uma massa de pão pode virar uma aventura épica.

O nome do projeto, Aventuras Culinárias: O Tomo Perdido de Mida, foi desenvolvido como se fosse o título de um livro mágico antigo, perdido no tempo e reencontrado por um jovem aventureiro (o leitor). Essa escolha está diretamente alinhada com a proposta narrativa do projeto, que trata o livro não apenas como um compilado de receitas, mas como um artefato mágico um objeto encantado que guarda histórias, saberes e segredos culinários transmitidos por gerações.

A primeira parte do título evoca uma dimensão de exploração, descoberta e narrativa. O ator cozinhar, neste projeto, é tratado como uma aventura lúdica, onde cada receita representa uma missão, um desafio ou uma conquista. A palavra "aventuras" também remete ao universo dos jogos de RPG, onde personagens se lançam em jornadas épicas em busca de tesouros, glória ou conhecimento neste caso, o tesouro é o sabor, o afeto e a memória.

A segunda parte do título aprofunda ainda mais o aspecto fantástico e afetivo. A palavra "tomo" é propositalmente escolhida para remeter a livros antigos, grimórios ou manuscritos arcanos carregando uma aura de sabedoria ancestral. O uso do termo sugere que o livro em questão não é apenas um objeto comum, mas um repositório de poder, tradição e magia. O adjetivo "perdido" dá ao título um ar de mistério e descoberta. Sugere que este conhecimento esteve oculto por muito tempo tal como um caderno antigo esquecido no fundo de uma gaveta e agora foi redescoberto e reimaginado pelo autor. Por fim, "de Mida" é uma homenagem direta à avó do autor, Vovó Mida, que representa o elo afetivo, o conhecimento culinário familiar e a figura da mentora/mestre cuca do projeto. Nomeá-la no título reforça o caráter pessoal e simbólico da obra, além de atribuir a ela um lugar mitológico dentro do universo fictício do livro.

A paleta cromática escolhida (verde profundo) e (bege-dourado claro) é uma composição que equilibra memória afetiva, elegância e fantasia. As cores atuam como elementos narrativos visuais, conectando o universo do projeto ao seu conceito central: um livro de receitas mágico e afetivo inspirado na avó do autor e ambientado num mundo de RPG.

A tonalidade verde escuro e sofisticado, comunica profundidade, mistério e estabilidade. É a cor das ervas, dos quintais antigos, das poções e da alquimia, fazendo a ponte entre o mundo real das lembranças culinárias e o universo mágico do RPG. Essa cor aparece como fundo ou base estrutural nas páginas e elementos gráficos, dando solidez e um toque de seriedade ao projeto, sem perder o aspecto artesanal e mágico.

Já o tom Bege-Dourado remete diretamente ao papel antigo dos cadernos de receita manuais, à textura do tempo e ao calor da memória. A leveza do bege com reflexos dourados transmite delicadeza, nostalgia e valor simbólico, como se cada página carregasse não apenas uma receita, mas

uma história. É essa cor que reforça o laço entre o design gráfico e o afeto familiar, destacando títulos, ornamentos e pequenos detalhes com sutis brilhos encantadores — como aqueles encontrados em livros da editora DarkSide ou no Confeitaria Escalafobética de Raiza Costa.

A combinação cria um contraste rico, elegante e aconchegante. O verde profundo ancora o olhar, enquanto o bege-dourado ilumina os pontos de magia e carinho evocando tanto o universo encantado da narrativa quanto a mesa da avó cheia de quitutes. Juntas, essas cores traduzem visualmente a essência do projeto: cozinhar como um ritual encantado, cheio de memória, cuidado e imaginação.

Como já mencionado anteriormente, a tipografia desempenha um papel fundamental na construção da hierarquia da informação, na legibilidade e na experiência estética do leitor. Por isso, foram escolhidas três tipografias com serifa, que além de reforçarem a identidade clássica e narrativa do projeto, favorecem a leitura fluida e conferem um aspecto editorial sofisticado. A Linux Libertine Capitals foi utilizada nos títulos principais, destacando-se pelo uso exclusivo de versaletes, que transmitem elegância e autoridade visual. A Linux Libertine, com traços refinados e ótima legibilidade, foi aplicada nos subtítulos, garantindo coerência visual e organização clara. Já para o texto corrido, optou-se pela tradicional Garamond, uma fonte com serifa conhecida por sua beleza atemporal e conforto visual em blocos extensos de texto. A combinação dessas três tipografias serifadas contribui para a coesão gráfica do livro Aventuras Culinárias: Tomo Perdido de Mida, fortalecendo tanto o aspecto funcional quanto o valor simbólico da obra.

3.3 Etapa 3 – Finalização Do Projeto

O processo de finalização do projeto representou a consolidação das etapas anteriores, reunindo as decisões conceituais, visuais e narrativas em um protótipo físico e funcional do livro Aventuras Culinárias: O Tomo Perdido de Mida. Esta fase marcou o momento em que o universo teórico e afetivo ganhou forma concreta permitindo não apenas visualizar o resultado, mas também experimentá-lo.

A prototipação teve como objetivo principal testar a narrativa visual, a legibilidade, o equilíbrio gráfico e a experiência do leitor-jogador, tratando o livro não apenas como um objeto editorial, mas como uma peça interativa e encantada. Para isso, foram simuladas páginas diagramadas com receitas, fichas de personagem, sistema de pontuação e ilustrações que compõem o universo mágico proposto.

O desenvolvimento visual e técnico foi realizado com o uso de softwares da Adobe, sendo o InDesign (versão 19.0) utilizado para a diagramação editorial, e o Illustrator (versão 27.3) aplicado na criação dos elementos gráficos, cartas, ícones e ilustrações complementares. Todo o processo foi executado em um computador com as seguintes especificações: Processador Intel(R) Core (TM) i3-10100F CPU @ 3.60GHz e memória RAM de 16 GB, o que garantiu um desempenho estável e eficiente durante as etapas de criação. Além da observação técnica, a prototipação também envolveu uma dimensão simbólica: ver o livro ganhando forma foi como reviver lembranças da infância, agora organizadas e ressignificadas sob o olhar do design. A estrutura visual, inspirada nos jogos de RPG, combinada às receitas herdadas do caderno da avó, foi cuidadosamente desenvolvida para preservar tanto o encanto narrativo quanto a funcionalidade prática do material.

A etapa de finalização do projeto Aventuras Culinárias: O Tomo Perdido de Mida representou mais do que a conclusão de uma fase técnica: ela constituiu o momento em que as ideias afetivas e conceituais ganharam forma concreta. O livro, idealizado como um objeto narrativo híbrido parte caderno de receitas, parte grimório mágico e parte manual de RPG exigia que a prototipação fosse guiada não apenas por critérios estéticos, mas também por uma estratégia editorial que reforçasse a experiência lúdica e emocional proposta. Nesse sentido, a escolha e aplicação do grid editorial tornou-se um elemento central no êxito do projeto.

Em design gráfico, o grid é uma ferramenta estruturante que organiza o conteúdo e garante coerência visual ao longo de uma publicação. No entanto, neste projeto, ele ultrapassou seu papel técnico e assumiu uma função narrativa. Optou-se por uma estrutura de duas colunas, aplicada, com margens generosas e espaçamento proporcional entre os elementos, com 52 páginas coloridas, medindo 25 cm x 17,6 cm (formato B5). O layout foi projetado para oferecer equilíbrio entre imersão visual e funcionalidade editorial, respeitando o conceito de uma publicação que é, ao mesmo tempo, livro, jogo e memória afetiva (Figura 1).

Essa decisão permitiu flexibilidade na diagramação e facilitou a inserção de conteúdos complementares, como falas da personagem Vó Mida, quadros com testes de dados, efeitos mágicos das receitas e ícones visuais. Assim, o grid passou a atuar como o “tabuleiro invisível” de uma aventura gráfica, conduzindo o leitor por uma jornada que mistura leitura, jogo e afeto.

Além de sua funcionalidade técnica, a escolha pelo grid modular sustentou o equilíbrio entre diferentes linguagens: a narrativa afetiva, a estrutura lógica de um manual de RPG e a clareza didática exigida por um livro de receitas. Isso foi possível porque a organização do conteúdo respeitou os princípios da hierarquia visual, permitindo que o olhar do leitor percorresse a página com fluidez, mesmo diante de múltiplas camadas de informação. A combinação entre blocos de texto, elementos gráficos e espaços de respiro tornou a experiência de leitura não apenas compreensível, mas prazerosa e interativa.



Figura 1: Estrutura - Aventuras Culinárias: Tomo Perdido de Mida

Fonte: Elaboração própria, 2025.

Durante a elaboração, foram feitos testes de legibilidade, contraste cromático, disposição de conteúdo e ritmo gráfico. O grid escolhido demonstrou-se eficiente em todos esses aspectos. Permitiu que cada seção do livro desde fichas de personagem e instruções de jogo até receitas encantadas fosse organizada de maneira intuitiva e coesa.

No contexto do design editorial, a capa de um livro não é apenas um elemento gráfico introdutório: ela funciona como limiar simbólico entre o mundo real e o universo ficcional contido nas páginas. A capa de Aventuras Culinárias: O Tomo Perdido de Mida foi concebida com esse exato propósito ser

um portal encantado, que convida o leitor a cruzar a fronteira entre memória e fantasia, entre a cozinha da avó e os mapas místicos de uma campanha de RPG (Figura 2).

Do ponto de vista estético, a capa se utiliza de uma composição tipográfica orgânica, em que o título “O Tomo Perdido de Mida” parece se rearranjar como um feitiço visual. O uso de quebras verticais e horizontais na palavra “tomo perdido” remete à fragmentação de um manuscrito antigo ou a um encantamento que precisa ser decifrado o que reforça o clima de descoberta e mistério. Assim, a capa de O Tomo Perdido de Mida cumpre com excelência sua função de convite visual e síntese conceitual: comunica o tom da obra, representa seu conteúdo simbólico e desperta a curiosidade do leitor-jogador. Trata-se de uma entrada visual para uma narrativa onde cozinhar é também jogar, sentir, lembrar e criar — e onde o design editorial é protagonista da magia.



Figura 2: Capa

Fonte: Elaboração própria, 2025.

Portanto, a finalização do projeto reafirmou uma das premissas centrais deste trabalho: o design gráfico, quando integrado ao conteúdo de forma sensível, é capaz de narrar junto com o texto. O grid editorial, frequentemente percebido como um recurso técnico silencioso, revelou-se aqui um verdadeiro agente narrativo. Ele não apenas organizou o conteúdo, mas deu forma à experiência, conectando memória, estética e interação. Assim, a prototipação do livro não foi o fim do processo, mas sua realização plena onde o imaginário afetivo encontrou, no design, seu modo de existir no mundo real.

Como etapa final do projeto, foi realizada a impressão e produção física de uma unidade do livro Aventuras Culinárias: O Tomo Perdido de Mida, materializando todo o processo de criação em um objeto tátil, simbólico e afetivo. A versão impressa foi elaborada com atenção aos detalhes e escolhas que reforçassem tanto o conceito narrativo quanto a qualidade artesanal da peça. A capa foi feita manualmente, com estrutura em papel Paraná, revestida com tecido de linho cru tingido de verde, e finalizada com um bordado artesanal, conferindo ao exemplar um aspecto rústico, encantado e único como um grímório encontrado em uma aventura fantástica.

A encadernação foi feita com cola branca, garantindo firmeza à estrutura e ao miolo impresso em papel offset 120g, escolhido por sua textura agradável e excelente desempenho para leitura e reprodução de imagens em cores. A folha de guarda foi confeccionada com papel Coloset, um material com acabamento sofisticado, que oferece um bom contraste com o tecido da capa e dá ao livro um toque especial ao ser aberto.

Além do livro, foi idealizado e produzido um kit complementar (Figura 3), que acompanha e amplia a experiência proposta pela obra. Esse kit é composto por uma colher de pau (símbolo da aventura

culinária), um conjunto de dados para as rolagens dos testes, cartas do jogo (com desafios e talentos), além de bottons personalizados, um avental temático e uma bag exclusiva todos apresentados de maneira integrada à narrativa do RPG culinário. Cada elemento foi pensado não apenas como acessório, mas como extensão da história, reforçando a imersão e o envolvimento do leitor-jogador com o universo mágico de Vó Mida.



Figura 3: Kit do livro

Fonte: Elaboração própria, 2025.

Essa versão física do projeto permite interagir de forma sensorial com a obra, valorizando o livro como um artefato afetivo, lúdico e cultural algo entre um livro de receitas, um jogo de tabuleiro e uma relíquia de família passada de geração em geração.

Portanto, a finalização reafirma que o design não é apenas estético, mas linguagem. O projeto se apresenta como um produto híbrido que entrelaça memória, fantasia e interatividade, provando que o design editorial pode ser um canal de resgate afetivo e inovação narrativa. "O Tomo Perdido de Mida" não apenas ensina receitas, mas convida o leitor a vivê-las como parte de uma jornada mágica e emocional.

4 Considerações finais

Este estudo evidenciou o papel fundamental do design como mediador entre memória afetiva, cultura alimentar e narrativas imersivas dos jogos de RPG. A proposta resultou na criação de um livro interativo que uniu receitas familiares a elementos da fantasia e da mecânica dos *role-playing games*, promovendo uma experiência sensorial, afetiva e lúdica. Mais do que um compilado de receitas, a obra desenvolvida transformou cada prato em uma missão, cada ingrediente em um componente mágico, e cada etapa do preparo em uma jornada interativa, permitindo que o leitor-jogador se envolvesse emocionalmente com a prática culinária.

O desenvolvimento prático mostrou que o design editorial pode ser um poderoso mediador de experiências sensoriais, afetivas e culturais. Ao transformar receitas em missões e cozinheiros em personagens jogáveis, o projeto ampliou as possibilidades de aprendizagem e conexão com a cultura alimentar familiar. Essa fusão permitiu não apenas resgatar memórias e práticas culinárias ancestrais, mas também as traduzir em uma linguagem contemporânea, capaz de dialogar com novas gerações.

A questão-problema que orientou o estudo — como o design pode unir receitas familiares e RPGs imersivos para criar uma experiência interativa e afetiva? — foi respondida ao longo do processo. A chave esteve no uso do design como estratégia narrativa e sensorial, que conectou memória,

fantasia e jogo em um mesmo artefato editorial. Por meio de ferramentas do design gráfico e editorial, foi possível criar uma linguagem híbrida que promovesse encantamento, pertencimento e aprendizado.

Por fim, o projeto apontou caminhos para futuras investigações e criações no campo do design editorial interativo. A união entre gamificação, memória cultural e aprendizado experiencial revelou um potencial expressivo ainda pouco explorado nas publicações tradicionais. O uso do RPG como ferramenta educativa e afetiva, aliado a práticas culinárias familiares, abre possibilidades para novos formatos de livros, aplicativos e materiais pedagógicos voltados para a valorização de heranças culturais e para o estímulo da criatividade.

O livro **Aventuras Culinárias: O Tomo Perdido de Mida**, como resultado experimental deste estudo, representa um exemplo concreto de como o design pode atuar como elo entre passado e presente, tradição e inovação, afetividade e interatividade. É uma prova de que, com imaginação e técnica, até mesmo um pão de cebola pode se tornar o começo de uma grande aventura

REFERÊNCIAS

- ARAÚJO, Elizete Rodrigues de. **RPG como caminho: uma proposta de material didático digital para ensino de variação linguística regional**. 2023. 280 f. Dissertação (Mestrado Profissional em Letras) – Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2023. Disponível em: <https://repositorio.ufu.br/handle/123456789/37961>. Acesso em: 13 fev. 2025.
- BETTOCCHI, Eliane Lilith. **A aventura da leitura e da escrita entre mestres de Roleplaying**. Dissertação (Mestrado em Design) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, PUC-Rio, 2004.
- BOMFIM, G. **Fundamentos de uma Teoria Transdisciplinar do Design**: morfologia dos objetos de uso e sistemas de comunicação. Estudos em Design. V V, n. 2. dez 1997.
- CANESQUI, Ana Maria; GARCIA, Rosa Wanda Diez (orgs.). **Antropologia e nutrição: um diálogo possível**. Rio de Janeiro: Editora Fiocruz, 2005. 306 p. (Coleção Antropologia e Saúde).
- CUPERTINO, Edson Ribeiro. **Vamos jogar RPG? Diálogos com a literatura, o leitor e a autoria**. Biblioteca 24 horas, 2008.
- DIAS, Maria Regina Álvares Correia; GONTIJO, Leila Amaral. A interdisciplinaridade no Ensino do Design. **Revista Design em Foco**, Salvador, v. III, n. 2, p. 49-66, jul./dez. 2006. Disponível em: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=66111515005>. Acesso em: 01 fev. 2025
- GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008.
- HASLAM, Andrew. **O livro e o Designer II: Como criar e produzir livros**. Rosari, 2007.
- HUIZINGA, Johan. Homo Ludens: **O jogo como elemento da cultura**. Tradução de João Paulo Monteiro e Nuno Ferro. São Paulo: Ed. Perspectiva, 2019. p. 1-20. Disponível em: Google Books. Acesso em: 20 fev. 2025.
- BUSINESS RESEARCH INSIGHTS. **Mercado de jogos de RPG de mesa (TTRPG)**. Disponível em: [\[https://www.businessresearchinsights.com/pt/market-reports/tabletop-role-playing-game-ttrpg-market-110856\]](https://www.businessresearchinsights.com/pt/market-reports/tabletop-role-playing-game-ttrpg-market-110856). Acesso em: 10 jan. 2025.
- LUPTON, Ellen. **Pensar com Tipos: Guia para Designers, Escritores, Editores e Estudantes**. Tradução de Priscila Farias. Osasco: Gustavo Gili, 2020. Disponível em: https://editorialgg.com/media/catalog/product/9/7/9788584521661_inside.pdf >. Acesso em: 10 jan. 2025.

MACIEL, Maria Eunice. Identidade cultural e alimentação. In: CANESQUI, Ana Maria (org.); DIEZ GARCIA, Rosa Wanda (org.). **Antropologia e nutrição: um diálogo possível**. Rio de Janeiro: Editora FIOCRUZ, 2005. p. 49-55

MACKAY, Daniel. **The Fantasy Role-Playing Game: A New Performing Art**. Jefferson: McFarland & Company, 2001

MINTZ, Sidney W. Comida e antropologia: uma breve revisão. **Revista Brasileira de Ciências Sociais**, v. 16, n. 47 p. 31-41, out. 2001.

PRIETTO, Thiago Goulart. **Literatura e os jogos de RPG: Trajetória de apropriações e intertextos**. TRANSLATIO, n. 6, 2013.

ROCHA, Erika Amaro. **Design editorial de revista**. 1. ed. Curitiba, PR: Intersaberes, 2022. E-book. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br>. Acesso em: 03 mar. 2025.

TABAK, Tatiana. **Pequeno Livro de Dicas de Diagramação**. Rio de Janeiro, 2014. 76f. Trabalho com fins acadêmicos

UNESCO. **Convenção para a Salvaguarda do Patrimônio Cultural Imaterial. Tradução do Ministério das Relações Exteriores**. Brasília: UNESCO, 2006. Disponível em: <http://portal.iphan.gov.br/uploads/ckfinder/arquivos/ConvencaoSalvaguarda.pdf>. Acesso em: 10 jan. 2025.

VALPAÇOS, Jorge. RPG é tudo igual. Só que não, né? In: FISCHER, Max (Org.). **RPG Indagações**. São Paulo: Editora CHA, 2020. P. 5-14

WILLIAMS, Robin. **Design para quem não é designer**. 1. ed. São Paulo: Callis, 2013. Ebook. book. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br>. Acesso em: 09 mar. 2025.