

O projeto Nudging Menu

The Nudging Menu project

El proyecto del Menú Nudging

DOI: <https://doi.org/10.70051/mangt.v5i1.64742>

Alexandre Paredes Rigon | chrigon@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0001-8131-5378>

Universidade Paulista (UNIP), São Paulo, SP, Brasil.

Recebimento do artigo: 01-agosto-2024

ACEITE: 05-março-2025

RIGON, A. P. O projeto Nudging Menu. **Revista Mangút: Conexões Gastronômicas**. ISSN 2763-9029. Rio de Janeiro, v. 5, n.1, p. 145-161, abr. 2025.

RESUMO

Manifestações artísticas, construídas com experiências imersivas, têm sido a proposta do chef autor do cardápio, que se utiliza de alimentos para sensibilizar seu público em relação às maneiras com que nos relacionamos com estes alimentos, levando-nos a pensar criticamente. Em seu projeto "Nudging Menu", o chef cutuca as pessoas para críticas mais profundas, apresentando um cardápio vegano e com imagens distópicas explorando, em suas criações, a intersecção entre gastronomia e arte, convidando os participantes a uma jornada sensorial que vai além do simples ato de comer. Através de apresentações visualmente impactantes e sabores cuidadosamente harmonizados, busca provocar reflexões sobre sustentabilidade, tecnologia, desperdício de alimentos e a importância da alimentação consciente. Seu trabalho destaca a capacidade da culinária de transcender a função nutricional e se tornar uma forma poderosa de expressão artística e social.

Palavras-chaves: Gastronomia; Veganismo; Distopia; Urbanismo; Sustentabilidade.

ABSTRACT

Artistic manifestations, built with immersive experiences, have been the proposal of the chef author of the menu, who uses food to raise awareness among his audience regarding the ways in which we relate to these foods, leading us to think critically. In his project "Nudging Menu", the chef nudges people towards deeper criticism, presenting a vegan menu with dystopian images exploring, in his creations, the intersection between gastronomy and art, inviting participants to a sensorial journey that goes beyond the simple act of eating. Through visually striking presentations and carefully harmonized flavors, it seeks to provoke reflections on sustainability, technology, food waste and the importance of conscious eating. His work highlights cooking's ability to transcend nutritional function and become a powerful form of artistic and social expression.

Keywords: Gastronomy; Veganism; Dystopia; Urbanism; Sustainability.

RESUMEN

Manifestaciones artísticas, construidas con experiencias inmersivas, ha sido la propuesta del chef autor del menú, quien utiliza los alimentos para concientizar a su público sobre las formas en que nos relacionamos con estos alimentos, llevándonos a pensar críticamente. En su proyecto "Nudging Menu", el chef empuja a las personas hacia una crítica más profunda, presentando un menú vegano con imágenes distópicas que exploran, en sus creaciones, la intersección entre gastronomía y arte, invitando a los participantes a un viaje sensorial que va más allá del simple acto de comer. A través de presentaciones visualmente impactantes y sabores cuidadosamente armonizados, busca provocar reflexiones sobre la sostenibilidad, la tecnología, el desperdicio de alimentos y la importancia de una alimentación consciente. Su trabajo destaca la capacidad de la cocina para trascender la función nutricional y convertirse en una poderosa forma de expresión artística y social.

Palabras claves: Gastronomía; Veganismo; Distopia; Urbanismo; Sostenibilidad.

INTRODUÇÃO

O projeto pretende, utilizando-se da arte interseccional com a gastronomia, relacionar o cardápio Nudging Menu com o veganismo e a distopia. Dentro do contexto deste projeto, essas temáticas são destacadas para provocar reflexões críticas sobre sustentabilidade, tecnologia e cultura alimentar que podem ocorrer devido a utilização da mídia e da tecnologia sem nenhuma mediação orientadora, quando o foco está na construção das *smart cities*. A relação do alimento, uma das primeiras necessidades humanas, é afetada diretamente com o rompimento de padrões necessários para o desenvolvimento de uma padronização alimentar. Fato que gera redução na diversidade de produtos ofertados utilizando-se de uma remodelagem instrutiva com apoio da mídia, em que se altera a relação dos habitantes com os alimentos locais. Isto se constrói primeiramente sumariando as fontes de alimento que não se adequam ao modelo, para posteriormente retirá-los sem que os cidadãos sintam sua falta à mesa, impondo apenas aqueles passíveis de uma produção globalizada.

Esta produção integralizada acaba por gerar outro produto comum as *smart cities*, o trabalho precarizado só que neste formato abrangendo todas as etapas de consumo, e aqui colocamos como uma visão perversa da narrativa *farm to table*, e que precisam ser analisados de uma maneira mais rigorosa, projetando seu avanço do rural ao urbano para que possamos gerar mediadores na construção de *smart citizens* apossados de cidadania.

A metodologia foi embasada em dados qualitativos, na dialética da pesquisa exploratória, bibliográfica e aplicada, com o objetivo de realizar um estudo de caso com o desenvolvimento de produto denominado "Nudging Menu". Trata-se de cardápio elaborado de forma teórica-empírica e que compõe o eixo-método utilizado para o desenvolvimento reflexivo.

A construção da experiência inicial levou seis meses e apesar de - no dia a dia - a confecção de pratos ser baseada na metodologia projetual de Munari (1981), foi optado a incorporação da UX¹, para envolver os usuários no processo em testes constantes e reais. Ao unir essa abordagem à metodologia projetual de Munari, obtivemos um processo mais dinâmico resultando em projetos mais eficazes e relevantes ao entender as necessidades, motivações e o comportamento dos clientes em relação à narrativa. Cresceu em abrangência devido à pluralidade de processos necessários ao desenvolvimento da pesquisa, como os distintos sistemas de comunicação.

REFERENCIAL TEÓRICO

A interseção entre Arte e Gastronomia no contexto das *smart cities* aborda questões críticas sobre a relação entre tecnologia, mídia e alimentação. Este referencial teórico busca explorar os impactos ambientais e culturais da padronização alimentar induzida pela tecnologia e pela mídia, analisando como essas forças remodelam a diversidade de alimentos e o trabalho

¹ UX é a sigla para "User Experience", que em português significa "experiência do usuário". É uma estratégia que visa proporcionar uma experiência positiva e significativa aos utilizadores de produtos e serviços.

na cadeia de produção alimentar. A proposta deste projeto é sustentada por diversas teorias e estudos, que serão discutidos a seguir.

A problemática de criação e desenvolvimento do "Projeto Nudging Menu" é gerada por meio de construção sistêmica e pode ser visualizada como algumas das questões apresentados no livro "A Cidade Inteligente: Tecnologias Urbanas e Democracia" de Morozov e Bria (2019, p. 78-79). Também possibilita questionar e debater sobre o meio técnico científico e informacional e alguns entendimentos do estudo desenvolvido por Santos (2006, p. 209) em que regiões consideradas como espaços opacos, não supridas de tecnologia, diferenciam-se das regiões consideradas luminosas. Além disso inserimos dentro desta construção de projeto a importância de Flusser, que em seu livro "Pós História: Vinte instantâneos e um modo de usar", (2011, p. 98-99) comenta sobre os aparelhos nas cozinhas, aparelhos que vão muito além dos robozinhos e que na realidade acabam por ser os próprios sistemas que foram desenhados para que os robôs funcionem.

Ao reconstruir a relação entre os produtos, substituindo o que é local por uma produção globalizada, refaz esta relação entre homem e alimento e com isto acaba por construir um novo cidadão, um cidadão que modifica sua necessidade primária, a alimentação, de forma inicial preferindo, e posteriormente substituindo definitivamente seus costumes alimentares territoriais, pelos de uma produção baseada nas possibilidades tecnológicas, tanto mecânicas como genéticas. Estas modificações são imprescindíveis para a construção das *smart cities* e arquitetura de sua logística e de produção seriada.

Chamamos a isso "Hamburguerização" das cidades, em referência a "Uberização"², fato que pode ser observado nas cidades do mundo inteiro mesmo que elas não sejam conceituadas como *smart*. Dentro desta perspectiva todo mundo come praticamente a mesma coisa, um pequeno grupo de insumos produzidos, que permite uma facilidade de distribuição até o final da cadeia. A falta de diversidade na produção de alimentos abala a agricultura familiar promovendo a precarização do trabalho já no campo carregando este estigma até o entregador do lanche, passando pela/por *dark kitchens* que empregam cada vez menos profissionais especializados indo em um ciclo reverso ao discutido por Brillat Savarin que no séc. XVIII em seu livro "A Fisiologia do Gosto" (1989), que comenta que o homem nasce assador e somente depois evolui para cozinheiro.

Esta visão é desalentadora quando observamos que este tipo de produção abala diretamente pontos críticos para o avanço em no mínimo dez dos dezessete Objetivos de Desenvolvimentos Sustentáveis (Organização das Nações Unidas, 2024) do qual o Brasil é signatário. Sem falar nas possibilidades indiretas que esta proposta de desenvolvimento agrário prega:

- a) ODS 2 – Fome zero e agricultura sustentável: acabar com a fome, alcançar a segurança alimentar e melhoria da nutrição e promover a agricultura sustentável;

² Termo que se refere a um modelo de trabalho que se baseia em plataformas digitais. Conforme (Maier, 2023), a "uberização do trabalho se refere às novas formas de trabalho que surgiram com o avanço da tecnologia e da globalização, caracterizadas por relações de trabalho informais, precárias e sem direitos trabalhistas."

- b) ODS 3 – Saúde e bem-estar: assegurar uma vida saudável e promover o bem-estar para todos, em todas as idades;
- c) ODS 6 – Água potável e saneamento: garantir disponibilidade e manejo sustentável da água e saneamento para todos;
- d) ODS 8 – Trabalho decente e crescimento econômico: promover o crescimento econômico sustentado, inclusivo e sustentável, emprego pleno e produtivo, e trabalho decente para todos;
- e) ODS 9 – Indústria, inovação e infraestrutura: construir infraestrutura resiliente, promover a industrialização inclusiva e sustentável, e fomentar a inovação;
- f) ODS 10 – Redução das desigualdades: reduzir as desigualdades dentro dos países e entre eles;
- g) ODS 11 – Cidades e comunidades sustentáveis: tornar as cidades e os assentamentos humanos inclusivos, seguros, resilientes e sustentáveis;
- h) ODS 12 – Consumo e produção responsáveis: assegurar padrões de produção e de consumo sustentáveis;
- i) ODS 13 – Ação contra a mudança global do clima: tomar medidas urgentes para combater a mudança climática e seus impactos;
- j) ODS 14 – Vida na água: conservação e uso sustentável dos oceanos, dos mares e dos recursos marinhos para o desenvolvimento sustentável;
- k) ODS 15 – Vida terrestre: proteger, recuperar e promover o uso sustentável dos ecossistemas terrestres, gerir de forma sustentável as florestas, combater a desertificação, deter e reverter a degradação da Terra e deter a perda da biodiversidade.

O veganismo³, central no "Nudging Menu", não é apenas uma escolha dietética⁴, aqui dialogamos com os escritos de Cerqueira (2022), que afirma "Veganismo não é dieta". No âmbito deste artigo se trata de uma ferramenta poderosa para questionar práticas alimentares e seus impactos ambientais e éticos. Ao optar por um cardápio vegano, o projeto desafia os participantes a reconsiderarem suas escolhas alimentares e a refletirem sobre as consequências de suas dietas na sustentabilidade do planeta.

O estilo de vida vegano está diretamente relacionado à sustentabilidade, pois ambos se preocupam com os impactos que os meios de consumo predominantes causam na natureza. Considerando nossa realidade, a sociedade em que vivemos é compulsivamente consumista e não se atenta às consequências de seus hábitos fúteis, portanto, se faz urgente repensarmos nosso papel na sociedade (Londero, 2019 apud Silva, Lima et al., 2023 p. 51).

³Aqui usaremos o termo "Veganismo" conceituado por Liria Jade (2021) "Por motivações éticas, os veganos não consomem nada de origem animal em nenhuma área de sua vida. Alimentação, vestuário, espetáculos ou qualquer outro tipo de atividade que envolva sofrimento animal é excluída da vida de uma pessoa vegana. O veganismo é uma postura política e não uma dieta."

⁴Conforme o Dicionário Online de Português, dietética é a parte da medicina que trata da dieta.

Longe de concluirmos esta reflexão, buscamos explorar o fato da alimentação como um tema que permite o diálogo entre o veganismo, mediante diferentes ângulos, e os processos de plantação, colheita, preparo e consumo, que pode ser observado nas anotações feitas por Silva, Lima *et al* (2023):

Para entendermos melhor como a vertente de consumo sem a exploração animal colabora para o ecossistema precisamos, inicialmente, saber a destruição que a indústria da carne causa. Podemos dividir tais impactos em sociais e ambientais (Londero, 2019). Nos impactos sociais, tem-se a produção da carne diretamente relacionada ao trabalho análogo à escravidão. De acordo com a Organização Internacional do Trabalho, 80% dos casos de trabalho escravo têm sido encontrados na pecuária. Já a realidade no Brasil, segundo Campos; Locatelli (2021), entre 1995 e 2000, a pecuária foi o setor da economia do qual mais se resgatou trabalhadores em condições análogas à escravidão. Dessa forma, a escravidão animal está intrinsecamente ligada à escravidão humana (SVB, 2023). Outro impacto social é a contribuição para a fome no mundo. Para produzir 1Kg de carne é necessário de 2kg a 10kg de proteína vegetal. Esse é um desperdício de comida que ajudaria a matar a fome das quase 1 bilhão de pessoas que passam fome no mundo. É socialmente desumano jogar essa comida fora e vender a carne a um preço elitizado que muitas pessoas não têm acesso (SVB, 2023). Por fim, os impactos ambientais são: poluição do ar devido a emissão de gás carbônico pelo gado; o desperdício de água, pois a “pegada hídrica” para 1Kg de carne é cerca de 15 mil litros de água, sem contar a água para produção de alimento; degradação da biodiversidade, do solo e desmatamento, visto que os biomas brasileiros são desmatados principalmente para fins da pecuária. (Silva, Lima, *et al.*, 2023, p. 51-52).

A adoção do veganismo no projeto é uma resposta direta às preocupações com a sustentabilidade e o desperdício de alimentos. A produção de alimentos de origem animal é uma das principais causas de emissão de gases de efeito estufa, desmatamento e consumo excessivo de água. Aliado ao veganismo como forma de despertar para os riscos ambientais, a utilização de imagens distópicas no projeto serve como um alerta visual sobre um futuro possível onde as consequências das nossas práticas atuais se materializam de maneira negativa. Estas imagens provocativas buscam sensibilizar os participantes sobre os riscos de um desenvolvimento tecnológico e alimentar descontrolado, sem a devida preocupação com a sustentabilidade e a diversidade alimentar.

Por meio destas narrativas interdisciplinares vemos assim relevância na construção deste projeto como uma oportunidade de lidar com/entender os elementos teóricos conceituais necessários a uma prática de solução para a (des)construção do colonialismo alimentar que a mídia vem se justapondo fortemente à desconstrução cultural da soberania alimentar local utilizando-se de prerrogativas, entre elas de saciedade da fome a nível mundial.

GASTRONOMIA E ARTE

A intersecção entre Gastronomia e Arte tem se consolidado como um campo fértil para investigações críticas e estéticas. A obra do chef, em particular, exemplifica como a culinária pode ser utilizada na forma de arte para promover reflexões sociais e ambientais. A visão contemporânea da arte, conforme descrita por Heinich (2014), desafia as concepções clássicas

e modernas ao valorizar a ironia e a jocosidade, desvinculando a obra da interioridade ou do corpo do artista. Nesse contexto, a gastronomia encontra um espaço fértil para se desenvolver como uma forma de arte que transcende a mera nutrição, explorando a estética dos alimentos tanto em sua aparência quanto em sua composição sensorial.

Sendo principalmente um jogo com limites, a arte contemporânea rompe tanto com a arte clássica quanto com a moderna. Uma “instalação”, ou “performance”, não se enquadra mais na concepção clássica ou moderna de uma obra de arte, ou seja, de uma pintura enquadada ou de uma escultura num pedestal. Não demonstra mais nenhum vínculo entre a obra de arte e a interioridade, ou até mesmo o corpo do artista; e a ironia e a jocosidade são mais importantes do que a seriedade. (Heinich, 2014, p. 376).

Essa abordagem permite que a gastronomia se torne uma ferramenta poderosa para explorar questões como sustentabilidade e cultura alimentar. Kaplan (2019) complementa essa análise ao destacar que a comida pode ser apreciada por suas qualidades estéticas, assim como uma obra de arte em um museu. Esse entendimento eleva a gastronomia a um patamar onde o alimento é visto não apenas como um sustento, mas como uma expressão artística que pode ser apreciada por sua beleza e complexidade. Assim, a *food art* torna-se uma forma singular de arte, na qual a experiência sensorial do consumo se funde com a apreciação estética, proporcionando uma reflexão sobre os valores culturais e as práticas sustentáveis.

Comida como arte. A comida é estética em dois sentidos. Primeiro, apela aos sentidos. Possui qualidades estéticas que podem ser descritas com adjetivos como delicioso, fresco ou crocante. Em segundo lugar, a comida pode ser artística. Podemos descrever sua aparência, elementos sensuais e composição como, por exemplo, elegante, equilibrado ou simples. Quando nos concentramos nas qualidades estéticas, tratamos a comida mais como algo que veríamos num museu do que como se fosse preparada numa cozinha. Não deve ser apreciado por nenhuma outra razão senão pela forma como aparece. É verdade que o que torna algo artístico está aberto ao debate. Podem ser as intenções do artista, a recepção do espectador, dos participantes do mundo da arte ou qualquer outra coisa. Mas, independentemente dos critérios, a comida às vezes pode ser mais uma arte do que algo comestível. Indiscutivelmente, a única diferença entre a arte tradicional e a food art é que apenas food art pode ser comida (Kaplan, 2019, p. 26, tradução nossa).

Em suma, a convergência entre Gastronomia e Arte não só enriquece ambos os campos, mas também oferece novas perspectivas para entender e apreciar o alimento como uma forma de expressão artística complexa e significativa.

TECNOLOGIA E SUSTENTABILIDADE NAS SMART CITIES

Atualmente, o conceito de *smart cities* implica o uso de tecnologia para melhorar a eficiência urbana e promover a sustentabilidade. No entanto, a falta de mediação orientadora no uso dessas tecnologias avançadas para otimizar os serviços urbanos pode levar à homogeneização das fontes alimentares e à perda de diversidade cultural. Morozov e Bria (2019) em "A Cidade Inteligente: Tecnologias Urbanas e Democracia", discutem os desafios e perigos dessa abordagem, destacando como a tecnologia pode ser utilizada de maneira a marginalizar práticas, incluindo as alimentares, em favor de uma produção globalizada e padronizada. Essa padronização é vista como uma consequência da centralização da produção

e distribuição de alimentos, alinhada aos interesses das grandes corporações e suas estratégias de mercado. Diante desses problemas, Morozov; Bria (2019), enfatizam a necessidade de as cidades traçarem seu próprio destino e superarem os desafios e perigos de uma abordagem tecnológica que pode marginalizar práticas locais em prol de uma produção globalizada e padronizada.

Essa padronização é vista como uma consequência da centralização da produção e distribuição de alimentos, que se alinha com os interesses das grandes corporações e suas estratégias de mercado. Devido a estes problemas observado é que Morozov; Bria (2019) reforçam a necessidade das cidades de traçar seu próprio destino e de vencer os desafios e perigos da abordagem de como a tecnologia pode marginalizar práticas locais em favor de uma produção globalizada e padronizada.

O que as cidades podem fazer? Antes de qualquer coisa, é crucial que elas consigam se manter capazes de traçar seus próprios destinos e de implementar políticas de forma independente e eficiente. Essa capacidade está cada vez mais ameaçada pela proliferação de acordos de comércio bilaterais ou multilaterais que restringem consideravelmente a ingerência de governos de todos os níveis sobre como corporações globais devem se comportar em seus negócios [...] uma consequência que certamente afetaria a capacidade das cidades de pensar fora da caixa das corporações smart, de capitanear regimes pioneiros de propriedade de dados [...] (Morozov; Bria, 2019, p. 78).

Outro problema na produção alimentícia para as cidades inteligentes é a precariedade das condições de trabalho, desde o campo até os entregadores. Essa precarização é inerente à "hamburguerização" das cidades, onde a uniformização alimentar facilita a logística, mas compromete a diversidade e a sustentabilidade.

A narrativa *farm to table*, que promove uma conexão direta entre produtores e consumidores, é frequentemente citada como solução para manter a autenticidade e a sustentabilidade alimentar nas cidades inteligentes. Guthman (2014) aponta que essa abordagem pode, paradoxalmente, ser impulsionada por estratégias de marketing e economias de escala que beneficiam grandes corporações, marginalizando pequenos produtores locais. Isso leva à precarização do trabalho ao longo de toda a cadeia alimentar e à padronização alimentar, comprometendo a diversidade e a sustentabilidade.

Tal como Esbenshade (2001) argumentou de forma convincente, isto deu início a um novo tipo de contrato social entre produtores e consumidores, com os trabalhadores deixados de fora das negociações. Indiscutivelmente, apenas a ação coletiva por e para os trabalhadores agrícolas pode quebrar o elo da mão-de-obra barata na cadeia – juntamente com uma mudança na política de fronteiras e de imigração, de modo que a capacidade dos trabalhadores de defenderem em seu próprio nome não seja sistematicamente subvertida. (Guthman, 2014, p. 223, tradução nossa).

IMPACTO DA MÍDIA E TECNOLOGIA NA CULTURA ALIMENTAR

A mídia e a tecnologia desempenham papéis cruciais na remodelagem das práticas alimentares nas *smart cities*. A teoria do meio técnico-científico-informacional de Santos (1996) distingue entre regiões "opacas" e "luminosas", onde as últimas são privilegiadas com

tecnologia avançada. Essa distinção pode ser aplicada ao contexto alimentar, onde a tecnologia e a mídia promovem certos alimentos e práticas em detrimento de outros, levando a uma redução da diversidade alimentar e à substituição de alimentos locais por produtos globalizados, os seja a tecnologia e a mídia, ao promoverem certos padrões alimentares, contribuem para a invisibilização de alimentos e práticas locais, reforçando a hegemonia dos espaços luminosos.

O sistema de padronização alimentar, suas ferramentas, e seus pesados investimentos em aparelhos de marketing com a intenção de nos convencer - por meio de critérios de eficácia quantitativa na produção alimentícia – de que essa padronização pela máquina é importante. Ainda que ao custo da independência e da liberdade alimentar, sacrificando a diversidade cultural de produtos e técnicas de preparo, tornando invisível as técnicas relacionadas aos espaços, e seus detentores-propagadores, preocupação já observada em Santos (2006, p. 17) que comenta a Geografia da tecnologia. Se a padronização possibilita a facilidade de adequação das plataformas de mercado e de delivery aos dados dos *smart citizens*, estes adaptadores do gosto reduzidos acabam por levar ao adestramento - da pessoa e de seu paladar - a uma “infantilização”, ou autoengano, em que agem mecanismos do Marketing, induzindo os comensais a acreditar que isso os relaciona a algum capital simbólico-cultural, além do econômico. Conformados aos critérios de satisfação e aceitação do “agro” das grandes empresas, em que ser tech e ser pop é ser tudo, acaba-se repetindo situação dos anos 1918 com Henry Ford e o modelo “T”⁵: “O cliente pode ter o carro da cor que quiser, contanto que seja preto”. Assim, repete-se na escolha de alimentos as mesmas possibilidades de diversidade que se tinha naquela década e no modelo “T”.

Conjuntamente a este sistema de mídia adestradora podemos observar o que o outro braço deste aparato corporativo que é o que Flusser (2011), em sua obra “Pós História: Vinte instantâneos e um modo de usar”, discute como os aparelhos tecnológicos, não são apenas ferramentas, mas sistemas que moldam a maneira como interagimos com o mundo. Na cozinha, isso se manifesta através de equipamentos que ditam as receitas e ingredientes utilizados, limitando a criatividade e a diversidade.

Um exemplo: máquinas que fazem pães atendem às receitas fornecidas pela empresa que fabrica o equipamento. O resultado é que a receita somente dá certo se utilizados os produtos estipulados pelos fabricantes, processo que se repete em grande número de padarias hoje, que se utilizam de pré-mesclas industrializadas. Na realidade, acredito que o prefixo “pré” é o que torna tudo “mágico” na cozinha dominada pelos aparelhos e este conjunto concretizando o que Flusser (2011) havia previsto... para nosso desalento: o aparelho manipula o homem que se torna objeto. E é por meio deste projeto que fazemos críticas às cidades e cozinhas que precisam se “clonar”, virando cópias baratas umas das outras.

REFLEXÕES CRÍTICAS E NUDGING MENU

A crítica à padronização alimentar é aprofundada através de projetos artísticos como o “Nudging Menu”, que utiliza a Gastronomia e o Design para provocar reflexões sobre as

⁵ De acordo com Dearborn (2018), o Ford Modelo T, apresentado oficialmente por Henry Ford em outubro de 1908, foi o carro que simbolizou o nascimento da era do automóvel.

escolhas alimentares e suas implicações. Esse menu, composto por pratos que simbolizam diferentes aspectos da padronização alimentar, visa sensibilizar os consumidores para as perdas culturais e ambientais associadas a essa prática, construindo uma relação entre o reducionismo alimentar e sobrevivência versus a comida e a vida

Edgar Morin (2015) em "Ensinar a Viver" reflete sobre a diferença entre viver e sobreviver. A alimentação, como uma das necessidades humanas básicas, é central para essa distinção. Quando a alimentação é reduzida a um processo padronizado e mecanizado, perde-se a conexão com a vida e a cultura que a sustenta. A padronização alimentar, impulsionada pela tecnologia e pela mídia, transforma a alimentação em uma mera sobrevivência, desprovida de seu valor cultural e simbólico.

Valores estes que buscamos nas reflexões e nos trabalhos do chef para estruturar um artigo para publicação, com a mesma visão e perspectiva interdisciplinar que foi escrito o artigo intitulado "Brasília Consumindo-se" (2022), publicado na Revista Mangut, em que defendemos um conceito autofágico para atender a necessidade de decodificar nosso território (cidade, espaço ou local onde se vive), o corpus do estudo no sentido de aprender como se relacionar com o alimento, formas e conceitos locais. Esta ideia está retomada no projeto de pesquisa como crítica contemporânea à padronização dos alimentos que além de destruir a soberania alimentar, fomenta a precarização dos serviços.

O NUDGING MENU

Este capítulo trará a descrição do Menu composto por uma série de quatro pratos, servidos em sequência, à medida que são servidos os alimentos se materializam em imagem e a realidade imaginada se transforma em experiência, processo estratégico e metodológico que busca na forma um resultado artístico e questionador da relação dos indivíduos com os alimentos. Unem-se, aqui, Gastronomia e Design em intervenção à *Food Art* que deve levar à reflexão sobre as perdas e os ganhos quando a ganância é quem decide nossa alimentação.

Cada etapa do Nudging Menu é representada em um jogo de *flyers*⁶ sobre a mesa que traz de um lado uma imagem que faz referência ao prato, e no outro um texto comentando o mesmo. A isso são incorporadas narrativas elaboradas por pinturas e colagens, além da possibilidade de visualizar toda a experiência em um aplicativo de celular, acessado por meio de um *QR Code*, disponibilizado e que tinha a narrativa reorganizada conforme se buscava informações, do que era postado nas redes sociais dos clientes, método chamado de "Atitudinal" presente na experiência do usuário (UX) que busca entender o que as pessoas falam para o melhor desenvolvimento do produto. Este material também serviu para levar informações sobre e para as pessoas envolvidas (produtores, fornecedores, auxiliares, clientes etc.).

A capa (Figura 1) que simboliza a experiência foi idealizada como recriação do construtivismo russo em que o chef de cozinha, de forma autoritária, anuncia que a experiência será totalmente baseada em *Plant Based* e *Techno Image*. A ilustração é feita em pastel seco, e

⁶ Com tradução do autor diretamente do dicionário Cambridge University Press & Assessment, "Flyer" – é um pequeno pedaço de papel com informações sobre um produto ou evento, e *flyers* seu plural.

tem sua imagem pixelada imaginando um futuro sem telas virtuais, pós NFT's. Por nos acostumarmos, acabamos por preferir as *techno images* em relação às obras físicas e retrataríamos as obras físicas como se tivessem saído de dentro de um aparelho.

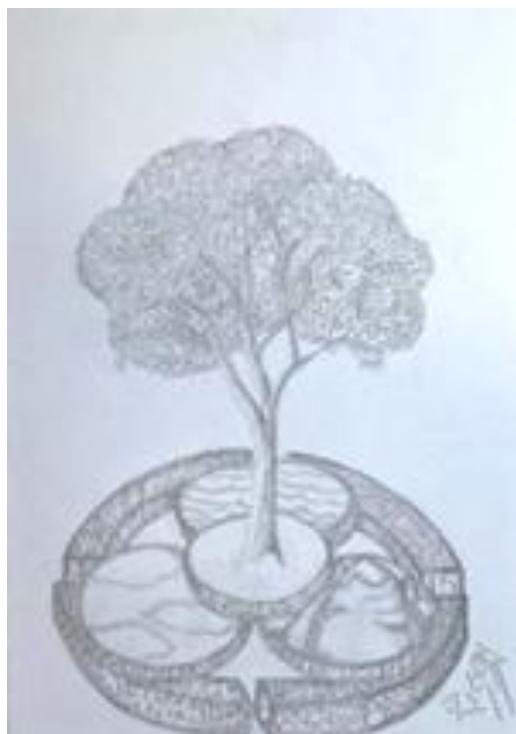
Figura 1. Capa. Cidade, Estado, 2022.



Fonte: Elaborada pelo autor, 2022.

Nesta formulação são previstas quatro etapas, em que a primeira, denominada "Biosfera" (Figura 2), aborda os quatro objetivos-pilares do desenvolvimento sustentável.

Figura 2 - Biosfera, Cidade, Estado, 2022.



Fonte: Elaborada pelo autor, 2022.

Em um prato denominado “Terra Arrasada” (Figura 3) representa o futuro miniuniverso de cada observador e, nesta etapa, o autor faz uma crítica à construção do modelo de adestramento do sabor resultado da utilização dos aparelhos de marketing, geradores de cadeias de consumo nas quais constroem a aceitação da devastação de territórios Figuras 4 e 5). As imagens são realizadas em esboço com grafite e com pinturas pós-impressionistas em pastel oleoso no tamanho A3.

Figura 3. Terra arrasada



Fonte: Imagem de autor, 2022.

Figura 4. Queimada



Fonte: Imagem de autor, 2022.

Figura 5. Dejetos



Fonte: Imagem de autor, 2022.

A segunda etapa é uma crítica às monoculturas patrocinadas por acionistas e grandes empresas monopolizadoras, os verdadeiros proprietários do “agro”. E, por esse motivo, se chama “*Monofood*” (Figura 6), um prato baseado em um alimento central que compõe todos os processos de produção e é utilizado de forma integral. A escolha da beterraba para esse efeito é determinante, pois ao mesmo tempo que transmite monotonia devido ao fator monocromático do objeto, demonstrará criatividade no uso de um único ingrediente que, além

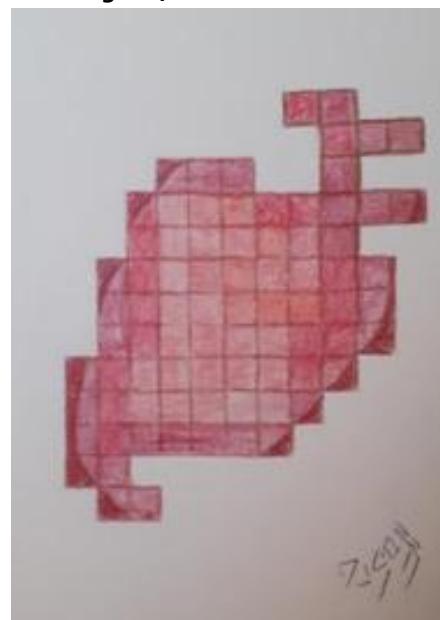
da cor forte, também tem sabor marcante. Esta unidade deixa clara a necessidade da diversidade para a composição dos pratos. Sua imagem se apresenta em cubos, dando a impressão de estar pixelada ao olhar do observador. A apresentação é apoiada de narração e pinturas, uma em pastel seco (Figura 7) e outra em carvão sanguíneo (Figura 8).

Figura 6. Monofood



Fonte: Imagem de autor, 2022.

Figura 7. Beterraba Virtual



Fonte: Imagem de autor, 2022.

Figura 8. Virtual pixels games



Fonte: Imagem de autor, 2022.

A terceira etapa, chamada “Vertigo” (vertigem) (Figura 9) faz alusão à sensação de quem está no alto e olha para baixo, e se relaciona ao filme “Não olhe para cima” (2021) processo que faz do paradoxo uma antítese.

Figura 9. Beterraba Virtual

Fonte: Imagem de autor, 2022.

Diferentemente do filme, o observador sentado à mesa tem a tendência instintiva de olhar para o objeto que está abaixo de seu campo de visão. Uma crosta crocante espiralada é adicionada para criar o efeito de vertigem. Isto gerará um truque de perspectiva acentuado pelo uso da técnica de *trompe-l'oeil*⁷, dispersando o foco por meio da imagem materializada com o objetivo de iludir o observador no consumo de algo que parece, mas não é. A intenção é a de tirar o foco na comida e não ser observado diretamente o salmão *fake* produzido em *plant based* (Figura 10), conjunto que faz menção à fala do ator Leonardo DiCaprio no mesmo filme, quando compara o salmão selvagem ao de cativeiro, apontando que o último parece uma imitação. A narrativa é apoiada por técnica mista de colagem (Figura 11) e aquarela (Figura 12).

**Figura 10.** Falso salmão**Figura 11.** Ceci n'est pas**Figura 12.** Helicoidal de salmão

Fonte: Imagem de autor, 2022.

Fonte: Imagem de autor, 2022.

Fonte: Imagem de autor, 2022.

⁷ Conforme a Encyclopedia Itaú Cultural (2017) Trompe l'oeil é um recurso técnico-artístico empregado com a finalidade de criar uma ilusão de ótica, como indica o sentido francês da expressão: tromper, "enganar", l'oeil, "o olho".

“Apocalipse” (Figura 13 e 14) se constitui na quarta etapa e será representada por meio de uma sobremesa brasileira, escolha que divulga o “locavorismo⁸” como uma opção de território por meio do consumo de produtos advindos de pequenos produtores rurais.

Figura 13 – Apocalipse



Fonte: Imagem de autor, 2022.

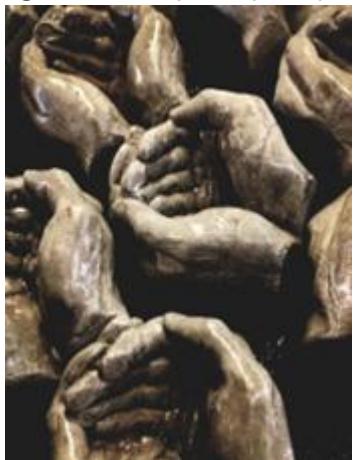
Figura 14 - Montagem das sobremesas



Fonte: Imagem de autor, 2022.

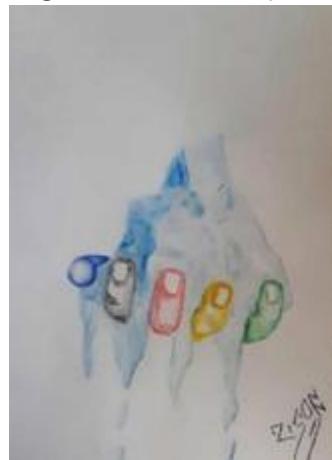
No prato (Figura 15), um pequeno iceberg de queijo vegano e chocolate branco chicotado, recheado de goiabada, se derrete sofridamente, em um mar de fogo de cachaça. Sobre essa etapa, não vou me estender a respeito da representatividade, pois ela é autoexplicativa. A apresentação será apoiada por narrativa aliada à pintura em aquarela (Figura 16) e pastel seco (Figura 17).

Figura 15. Serviço do apocalipse



Fonte: Imagem de autor, 2022.

Figura 16. Me derreto por ti



Fonte: Imagem de autor, 2022.

Figura 17. Plano A



Fonte: Imagem de autor, 2022.

⁸ Em pesquisa no site intitulado Locavorista (202?), o significado do termo deriva do inglês locavore, cunhado pelo dicionário Cambridge para definir uma pessoa que consome alimentos cultivados ou produzidos localmente. Ao adicionar o sufixo ‘-ista’, referente a “especialista”, surge “Locavorista”.

CONCLUSÃO

O referencial teórico deste projeto baseia-se em uma análise interdisciplinar que integra conceitos de tecnologia, sociologia, geografia e gastronomia para entender os impactos da padronização alimentar nas *smart cities*. Ao destacar o veganismo e elementos distópicos cria-se uma experiência imersiva que questiona práticas alimentares e chama a atenção para a importância da diversidade cultural e da soberania alimentar, o projeto busca promover uma reflexão crítica sobre o futuro da alimentação e o impacto das nossas escolhas dietéticas no planeta, oferecendo uma visão poderosa e transformadora sobre a intersecção entre dieta, cultura e tecnologia.

REFERÊNCIAS

- BRILLAT-SAVARIN, J. A. **Fisiologia do Gosto**. Rio de Janeiro: Salamandra, 1989.
- CERQUEIRA, R. D. M. S. Veganismo não é dieta: Disputas discursivas e práticas sobre relações entre diversos animais humanos e não humanos, mapeados em debates online. **Revista Cadernos de Campo**, Araraquara, v. 23, ago. 2022. Disponível em: <https://periodicos.fclar.unesp.br/cadernos/article/view/16900>. Acesso em: 24 fev 2025.
- CULTURAL, I. Trompe l'oeil. **Enciclopédia Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileira**, 2017. Disponível em: <<https://enciclopedia.itaucultural.org.br/termos/80192-trompe-l-oeil>>. Acesso em: 24 fev 2025.
- DEARBORN, M. Ford Modelo T, primeiro carro popular da história, comemora 110 anos de lançamento. **Ford Media Center**, 2018. Disponível em: <<https://media.ford.com/content/fordmedia/fsa/br/pt/news/2018/10/02/ford-modelo-t--primeiro-carro-popular-da-historia--comemora-110-.html>>. Acesso em: 24 fev 2025.
- FLUSSER, V. **Pós-História**: Vinte instantâneos e um modo de usar. São Paulo: Annablume, 2011.
- GUTHMAN, J. **Agrarian Dreams - The Paradox of Organic Farming in California**. 2^a. ed. Oakland: University of California Press, 2014.
- HEINICH, N. Práticas da arte contemporânea: Uma abordagem pragmática a um novo paradigma artístico. **Revista de sociologia & antropologia**, Rio de Janeiro, 04.02, out. 2014. 373:390.
- JADE, L. No Brasil, 14% da população se considera vegetariana. **EBC - Agencia Brasil**, 2021. Disponível em: <<https://agenciabrasil.ebc.com.br/saude/noticia/2021-10/no-brasil-14-da-populacao-se-considera-vegetariana>>. Acesso em: 01 mar 2025.
- KAPLAN, D. M. **Food Philosophy**. New York: Columbia University Press, 2019.
- MAIER, D. A Uberização do Trabalho e as Novas Relações Trabalhistas. **Jusbrasil**, 2023. Disponível em: <<https://www.jusbrasil.com.br/artigos/a-uberizacao-do-trabalho-e-as-novas-relacoes-trabalhistas/1755946670>>. Acesso em: 24 fev 2025.

- MILECK, L. Locavorista. **Locavorista**, 202? Disponível em: <<https://olocavorista.com.br/oqueelocavorismo/>>. Acesso em: 25 fev 2025.
- MORIN, E. **Ensinar a viver**: Manifesto para mudar a educação. Porto Alegre: Sulina, 2015.
- MOROZOV, E.; BRIA, F. **A cidade inteligente**: Tecnologias Urbanas e democracia. Tradução de Humberto do Amaral. São Paulo: Ubu editora, 2019. 192 p.
- MUNARI, B. **Das coisas nascem as coisas**. Tradução de José Manuel de Vasconcelos. Lisboa: Edições 70 Ltda, 1981.
- NÃO olhe para cima. Direção: Adam MCKAY. Intérpretes: Leonardo DI'CAPRIO. [S.l.]: [s.n.]. 2021.
- ORGANIZAÇÃO DAS NAÇÕES UNIDAS - ONU. <https://brasil.un.org/pt-br/sdgs>. **Nações Unidas no Brasil**. Acesso em: 01 mar. 2024.
- RIGON, A. P. Brasília consumindo-se. **Revista Mangút: Conexões Gastronômicas**, Rio Janeiro, v. 2, p. 143-162, jun. 2022.
- SANTOS, M. **A Natureza do Espaço**: Técnica e Tempo, Razão e Emoção. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2006.
- SILVA, A. E. D. *et al.* Veganismo e sustentabilidade: a responsabilidade socioambiental além da adaptação ao consumo. **Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento**, v. 02, n. 09, p. 45-65, 18 set 2023. Disponível em: <<https://www.nucleodoconhecimento.com.br/ciencias-sociais/veganismo-e-sustentabilidade>> Acesso em: 01 mar 2025.