

Do espiritual no design

Filipe Ligabue

Do espiritual no design

Filipe Ligabue

100029272

Orientadora

Prof^ª. Nayara Moreno

Sumário

Introdução	04
Conceituação	06
O espiritual	06
A música	07
A hipnose	10
Os ritos	11
Método	13
Grupo de foco - hipnose	13
A música escolhida	18
Geração de alternativas	20
As alternativas finais	28
A xícara	29
A máscara	30
O rito	31
Conclusões	32
Bibliografia	33

*“Por falta de repouso nossa civilização
caminha para uma nova barbárie.”*

Friedrich Nietzsche

Introdução

O projeto descrito nesse documento é a materialização de uma necessidade de espiritualização e de desligamento digital do usuário contemporâneo, que muitas vezes com o advento da inclusão digital em sua rotina e por seu estilo de vida metralhado de informações, deixam de lado essas necessidades tão importantes. O meio digital impregnou-se em nosso cotidiano de forma cancerígena, ao ponto em que não perceberemos os prejuízos causados por este até serem catastróficos. Meu objetivo não é negar nem a tecnologia, nem o meio digital; é indiscutível os benefícios e as melhoras na qualidade de vida providas por esses avanços e até surpreendente como a definição filosófica de espiritual é semelhante ao que se pode dizer digital. O que sinto, é a necessidade de apontar a importância do contato interior; deixado de lado em prol da incapacidade do usuário de se desconectar do digital. Por isso o desenvolvimento de um projeto cuja a função é justamente criar uma porta para o usuário acessar o seu espiritual.

O espiritual é comumente relacionado a religiosidade, porém não associo o projeto a nenhuma religião, a fim de evitar delimitar o produto a um grupo de usuários. Além do que, me aproprio de uma definição filosófica do espiritual. E por se tratar de um projeto que não se intitula religioso, ele liberta e estimula o usuário a usar o produto final de forma pessoal, como melhor entender e no contexto que melhor o convém.

Apesar de ser um objeto de consumo, principalmente por se tratar de um projeto de graduação de um curso de design de produto, o que mais interessa nesse projeto é evidenciar ao usuário da importância do espiritual e dos ritos presentes em nosso cotidiano, criando no mínimo uma consciência de que esses aspectos precisam ser melhor trabalhados em nosso tempo. Um tempo de uma sociedade de desempenho, uma sociedade do cansaço.

Conceituação

A escolha da temática do projeto foi definida a partir de necessidades pessoais espirituais que foram resolvidas casualmente por conhecimentos que não eram associados entre si mas que percebi uma relação fundamental entre os mesmos. Por sentir falta de um suporte que conjugasse esses métodos, decidi criar esse projeto. Sintetizei esses conhecimentos em quatro temáticas principais: o espiritual, a música, a hipnose e ritos; por ser a forma que encontrei de organizar minha ideias e transmiti-las. Essas temáticas são descritas a seguir.

O espiritual

O termo espiritual é bastante subjetivo e rico em significado, mas principalmente tem interpretações religiosas, filosóficas ou alquimistas. Para a religião o espiritual é a parte imaterial do ser humano, o ser supremo ou o princípio vital, superior à matéria. Para a alquimia é o líquido obtido pela destilação; o álcool (HOUAISS 2001:1234). E para a filosofia é qualquer linha de raciocínio que afirma a existência de uma realidade imaterial que seja imperceptível para os sentidos (ENCYCLOPAEDIA BRITANNICA). A filosofia grega divide o ser humano em uma tríade: A “*Soma*”, que seria o físico. A “*Psique*”, que seria o emocional ou a mente propriamente dita. E o “*Nous*”, que é um conhecimento superior, uma inteligência pura, a intuição, a

compreensão total das coisas, onde se encontram os arquétipos¹, as coisas de natureza divina, o espiritual. Nesse projeto me aproprio do significado filosófico do termo, além de usar como referência o modo como Kandinsky usa o espiritual em sua obra e como o relaciona com a música. O som musical tem um acesso direto à alma. E nela encontra a sua ressonância, porque o homem possui a música em si mesmo (KANDINSKY 1910:63). A harmonia das formas deve repousar no princípio do contato eficaz da alma humana, o Princípio da Necessidade Interior (KANDINSKY 1910:66)

O espiritual é para o ser humano a alma e para a tecnologia o meio digital. E apesar da definição filosófica sugerir uma incrível semelhança, há uma gritante diferença entre os dois. Talvez seja daí que surja a confusão em que o contato com o digital parece suprimir a necessidade do contato interior. E aí existe a necessidade de desenvolver um produto que sirva de suporte, apoio ou porta para o espiritual assim a como tecnologia é para os meios digitais.

A música

Como já foi visto no espiritual, Kandinsky diz que o som musical tem um acesso direto à alma. A música e a pintura têm atributos que são exclusivos, mas eles não são melhores ou piores, apenas possuem qualidades diferentes. Apesar da música contar com o atributo do tempo, a pintura tem o fator de oferecer instantaneamente o conteúdo da obra. Portanto é importante que os diferentes princípios se harmonizem.

¹ Arquétipo - Modelo ou exemplar originário, de natureza transcendente, que funciona como essência e princípio explicativo para todos os objetos da realidade material. Em Platão (427 a.C.-348 a.C.), cada uma das formas ideias reproduzidas nos objetos imperfeitos do mundo sensível.

“Uma arte deve retirar da outra o emprego dos métodos.” (KANDINSKY, 1910:50)

Vincent Moon, um cineasta independente e explorador de sons, viajou o mundo buscando rituais de sons em diversas culturas. Em sua pesquisa ele investiga de onde vem essa conexão que o ser humano tem com a música, e ele chega a conclusão de que no início tudo era sagrado, e que a música era uma cura espiritual. Então ele se questiona como usar sua ferramenta para se aproximar, e não apenas capturar o transe que as pessoas sentem em seus rituais musicais, mas sim criar um outro tipo de interação, um “cine-transe” para quem assiste seus filmes. No caso deste projeto há uma busca pelo “objeto-transe”. Mark Knopfler, guitarrista da banda *Dire Straits*, menciona em um de seus concertos que músicas são marcos nas vidas das pessoas e elas as usam para viver. No projeto “*The Music Memory Box*”, Chloe Meineck explora exatamente o aspecto dos marcos da música. *Memory Box* consiste em uma caixa que toca músicas ao serem colocados objetos pessoais nela, para ajudar pessoas com demência a buscar certas memórias, usando a música justamente como marcos nas vidas dessas pessoas.



Figura 1 - The Memory Music Box

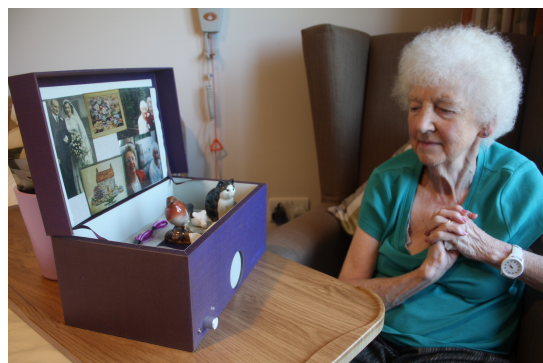


Figura 2 - The Memory Music Box

Portanto, com base nessas reafirmações que a música de fato tem relação com o *Nous*, retiro dela o conceito de intervalos e inversão harmônica, assim como Robert Bringhurst faz em seu livro “*Elementos Do Estilo Tipográfico*”, e utilizo as

proporções que existem nos intervalos musicais dentro de uma escala e aplico em meu objeto (BRINGHURST, 2011:162). Como base para a análise de intervalo foi escolhida uma música “tema” para o projeto. A música foi escolhida por um grupo focal, que será apresentado adiante, utilizando-se técnicas de hipnose para que as pessoas entrevistadas ficassem mais sensíveis as sensações causadas pela música.

A hipnose

A hipnose é um estado de consciência que envolve atenção focada e consciência periférica reduzida, caracterizado por uma maior capacidade de resposta à sugestão (*American Psychological Association - APA*). Deve ficar claro que hipnose não é uma espécie de sono, os dois estados de consciência são claramente distintos, e é comprovado por meio de estudos eletroencefalográficos que mostram ondas cerebrais de formas, frequências e padrões distintos para cada estado mental. Existem dois tipos de hipnose, a auto-induzida, em que o próprio usuário se coloca em estado de transe e a hipnose alter-induzida. No primeiro método, o próprio hipnotizado se hipnotiza, requer treinamento e disciplina, e não é facilmente executado. Na hipnose alter-induzida, um terceiro utiliza técnicas e sugestões hipnóticas e pode rapidamente induzir uma pessoa que não tem essa prática a um transe. Apesar dessa facilidade a hipnose alter-induzida não é totalmente a prova de falhas, a pessoa hipnotizada tem que estar propensa e aberta para ser hipnotizada para aceitar as sugestões do hipnotizador. A forma mais difundida de hipnose é a alter-induzida, que é exatamente a que foi utilizada como método de pesquisa, devido a sua rapidez e facilidade. Outra consideração a ser feita, é que existem vários graus do estado de transe. Esses graus

de transe dependem da suscetibilidade do usuário ao procedimento de hipnose. Os graus menos profundos de transe tem sugestões mais simples como bloqueio motor ou podem apenas causar relaxamento. Já o transe profundo pode causar alucinações visuais, negativas (remove algo de sua visão) ou positivas (adiciona algo ao ambiente), regressão de idade e até amnésia.

O grupo focal deste projeto, foi reunido e alter-hipnotizado para a escolha de uma música que possuísse uma conexão espiritual. Porém, a construção do meu objeto é com base na hipnose auto-induzida, que consiste na aplicação de sugestões hipnóticas em si mesmo, envolvendo a atenção focada exatamente na *Psique* do usuário. A *Psique* é o que fica entre a *Soma* e o *Nous* (figura 1), é onde é criada a conexão, por isso a hipnose auto-induzida facilita a conexão com o espiritual, a consciência periférica reduzida retira as distrações da *Soma*, possibilitando essa interação espiritual.

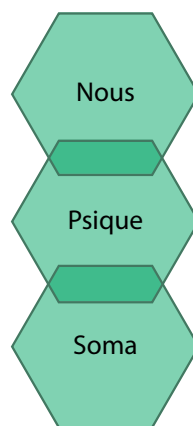


Figura 3 - Soma, psique e nous.

Os ritos

Frequentemente confundido por *ritual*, que é o “livro contém os ritos estabelecidos por uma religião e a forma de executar as cerimônias e os serviços

divinos” (HOUAISS 2001:2463), rito é “Qualquer processo de cunho sagrado ou simbólico, susceptível de estabelecer e desenvolver costumes. Série de procedimentos invariáveis na realização de determinada coisa, costume, hábito” (HOUAISS 2001:2463). Um rito acontece em concomitância de sujeitos, tempo e espaço. Necessita, também, de objetivos, procedimentos, técnicas, instrumentos, objetos. Pode ser executado em intervalos regulares ou em situações específicas; ser executado por um único indivíduo, um grupo, ou por uma comunidade inteira; pode ocorrer em locais arbitrários, específicos, diante de pessoas ou privativamente. Passamos por ritos sociais o tempo todo em nossas vidas: música, dança, festas, roupas, comidas, comemorações; são exemplos de ritos do nosso cotidiano, os quais muitas vezes não nos damos conta que são ritos. A vida em sociedade só tem sentido a partir do entendimento dos ritos que a circunda. Na arqueologia a palavra rito aparece como *rítion*, que é um vaso para beber, quase sempre em forma da cabeça de um animal ou do animal inteiro, usado em ritos. O rito apresenta-se no projeto como a porta a qual o usuário usa para acessar o espiritual. Fazendo uma analogia ao processo de auto-hipnose, em que a pessoa tem que passar por procedimentos específicos e tem que torna-la um hábito para dominar a técnica; o rito, quando feito de forma pessoal pode ser considerado uma auto-hipnose. Além de se concretizar na forma de um recipiente usado para se beber nos ritos propostos.

Método

Grupo de foco - hipnose

O principal método que desejo documentar é o da hipnose, devido ao seu pioneirismo em relação ao design. De resto não tem muita novidade, basicamente o processo de pesquisa, sketches, definição de alternativa, modelos e refino da alternativa final.

A hipnose surgiu no projeto com a necessidade da escolha de uma música para servir de suporte para o projeto. Fiz uma curadoria prévia de cinco músicas que pessoalmente me trazem tranquilidade, calma, relaxamento e me ajudam a cultivar a espiritualidade. Elas tem um tempo calmo, e o ritmo lento e bem marcado, remetendo as vezes uma pulsação ou a um mantra. As músicas selecionadas deveriam ter também um tema óbvio, que fossem evidentes ao serem ouvidas, pois seria desse tema que obteria os intervalos para serem usados no projeto. As músicas são descritas a seguir:

- | | |
|------------------------------------|------------------|
| 1. Svefn-G-Englar | Sigur Rós |
| 2. Window | The Album Leaf |
| 3. There is Hope Here | A Dancing Beggar |
| 4. Near Light | Olafur Arnolds |
| 5. Don't Go Where I Can't Find You | Eraldo Bernocch |

Mas ainda era uma escolha exclusivamente particular, e como a interpretação musical é subjetiva, as mesmas músicas poderiam aflorar outros sentimentos em diferentes pessoas, o que foi confirmado posteriormente. Devido a essa necessidade de buscar outras interpretações dessas músicas para validar meu projeto decidi reunir um grupo focal. Expor simplesmente a música aos espectadores parecia uma experiência muito superficial, principalmente devido a variação emocional, o sujeito poderia estar menos sucinto a essa experiência em determinado momento. Talvez os usuários não se conectassem inteiramente com a música para me dar um retorno significativo. Sabendo que a hipnose alter-induzida seria um artifício o qual eu poderia fazer com que os usuários se conectassem mais profundamente à música no momento específico da realização do experimento, julguei que seria interessante o uso da hipnose alter-induzida para a pesquisa. Por meio de sugestões para que os usuários ficassem mais sensíveis aos nuances musicais e para que se lembrassem exatamente tudo que aconteceu após a hipnose, conseguiria obter exatamente o que os usuários experimentaram das músicas. Além de facilitar o contato com o sub-consciente, estimulando a criação de cenários inspiradores para o projeto. Nem todos os usuários conseguiram ficar no mesmo estado hipnótico, o que foi bom para conseguir diferentes tipos de retorno.

Juntei então um grupo de foco formado por sete usuários e um hipnólogo, fiz uma apresentação explicando o tema do projeto e o procedimento de hipnose relacionado com a música que seria realizado. Cada pessoa seria individualmente hipnotizada, em um ambiente isolado para não influenciar os outros usuários e para diminuir as distrações da pessoa hipnotizada. O hipnólogo sugeriu que ao ouvirem o trecho inicial das músicas os usuários estariam sensíveis aos sons e que, após o estado

hipnótico, conseguiriam relatar com precisão, o que sentiram enquanto estavam hipnotizados. É interessante observar que os usuários não ficam no mesmo estado hipnótico, que serviu para o estudo como comparativo de resultados. Isso acontece pois nem todas as pessoas são propensas a hipnose no mesmo nível, toda a história de vida e os preconceitos e julgamentos que a pessoa faz do hipnólogo e sobre a hipnose influenciam o processo de hipnose, e isso não tem como ser controlado. As músicas não tiveram seus nomes revelados e os usuários nunca haviam escutado as músicas previamente, com a exceção de um usuário, em relação a uma música, que foi reconhecida. Após o estado de transe documentei os dados relatados por cada usuário e compilei para a análise das músicas. A seguir estão fotos do processo, o perfil dos usuários e a compilação da análise das músicas.



Figura 4 - Grupo de Foco



Figura 5 - Usuário hipnotizado



Figura 6 - Usuário hipnotizado



Figura 7 - Usuário hipnotizado

Usuário 1

mulher | 22 anos | Administradora PAR Seguros | música, bicicleta, moto, cozinhar

Usuário 2

mulher | 27 anos | Estudante de Artes Plásticas | desenho, obra de arte, meditação
(foco na respiração)

Usuário 3

mulher | 25 anos | Formada em Desenho Industrial e Direito | aquarela, natação

Usuário 4

homem | 25 anos | Formado em desenho industrial, ilustrador digital | storytelling

Usuário 5

mulher | 30 anos | Formada em Biologia, Bancária | cozinhar, academia
(ela estava grávida e o hipnotizado ficou receoso em usar os métodos de hipnose)

Usuário 6

homem | 30 anos | Formado em Economia, Bancário | meditação, academia

Usuário 7

homem | 25 anos | Formado em Desenho Industrial | corrida, música

Svefn-G-Englar

A música não tranquilizou um dos usuários e o deixou com o coração acelerado. Lembrou do fundo de um poço com uma gota caindo ao fundo que causa um sentimento ruim. Para outro passou a sensação de uma tempestade, e tudo tinha um tom cinza/grafite. Tinha a impressão de ter bastante água no lugar, e era um local cinza escuro. Além de relacionar a ressonância da água quando jogada uma pedra em um lago.

Conclusões

A parte da ressonância pode ser bem trabalhada com o projeto. Essa é a música que é mais fácil de identificar os diferentes intervalos. A pedra no lago também é interessante devido a associação do movimento da água com a ressonância. Dois de três usuários não se sentiram relaxados.

Window

Ao ouvir essa música os usuários a relacionaram com água, umidade e a sensação de se descobrir um lugar prazeroso. Tem uma frequência e uma pulsação interessante. Transparece escuridão, mas inspira curiosidade ao invés de desconforto. Lembrou um dos usuário a um disco de vinil além de relaciona-la com a cor azul. Parecia que estava dormindo.

Conclusões

A associação com o vinil foi extremamente interessante, devido as pesquisas anteriores sobre materiais piezelétricos. Além de ser um dos objetos guia para o projeto, pois além de ser um artefato ligado a música ele é analógico e ainda é preferido por apreciadores de música.

A associação de um lugar novo e descoberta com o próprio usuário se redescobrimo em contato com o seu “eu interior”.

There Is Hope Here

Os usuários acharam essa música muito tranquila e causou um sentimento bom. Lembrou as ondas do mar e algo como o nascer do sol na praia a revigorando e trazendo paz, como se estivesse flutuando embaixo d'água. Um silêncio, neutro, via o reflexo do sol nas águas. Era bem tranquilo. Quase sem som. Se sentia seguro embaixo d'água.

Conclusão

A sensação revigorante e de paz pode ser algo que estimule o usuário a controlar a ansiedade durante a busca ao seu “eu interior”, apesar de não ser algo diretamente relacionado a ligação espiritual. As ondas do mar com ressonância também é algo interessante para dar se desenvolver. Flutuar embaixo d'água foi um dos sentimentos que mais inspirou tranquilidade, relaxamento e desligamento. A ideia do som sem som, o objeto não objeto.

Near Light

Um dos usuários se sentiu como se estivesse dançando como uma bailarina e que conseguia dançar e saltar com leveza. Tinha uma roupa fluida e branca que se movia de acordo com seus movimentos. Era um som prazeroso e de leveza e a deixou bem relaxada. Mas no final apareceu um som que causava agonia. Outro usuário relacionou com a fazenda em que morava. Era bem prosaico e inspirava aceitação. Era escuro, mas se sentia próximo a luz. Contraste.

Conclusão

O aparecimento de um som de agonia é um ponto bastante negativo para a escolha da música. Mas a dança e a relação com uma bailarina que se move com leveza e liberdade podem fazer com que o usuário se sinta relaxado e propicie o contato interior. O conceito de aceitação também é super importante, um dos princípios que foram estudados no livro do Materialismo Espiritual. E a ideia de escuridão mas estando perto da luz talvez seja o que o usuário procura ao utilizar o “objeto criado”. Esse contraste pode ser muito bem explorado.

Don't Go Where I Can't Find You

Esta música fez os usuários sentirem um esvaziamento, como se estivessem dentro da casca de um ovo com paredes douradas, mas não conseguiam fazer nada. Tinham curiosidade mas não sentia ansiedade.

Conclusão

Prisão dentro de um ovo mas sem sentir ansiedade ou agonia, é uma das ideias usadas ao meditar ou procurar qualquer tipo de contato espiritual, algo que é ainda bem obscuro, que não é explicado com precisão mas que qualquer pessoa pode experimentar. Como se estivesse preso, mas sem associar com a necessidade da liberdade.

A música escolhida

Com base nesses relatos, a música “There is hope here” da banda inglesa “A Dancing Beggar” foi escolhida, por ser a que obteve um melhor retorno dos usuários em

relação a calma e tranquilidade. E apesar de não se relacionar diretamente a conexão espiritual, ela ajuda a controlar a ansiedade em torno dessa busca interior. Além da ideia do som sem som.

A partir dessa escolha foi construída uma síntese da música para fazer a análise de seus intervalos. Intervalos musicais são as distâncias entres as notas dentro de uma escala musical. A cada intervalo é dado um nome em relação a nota tônica, que é a primeira da escala. Quando se completa um ciclo da escala, passando por todas as notas dela, diz-se que se completou uma oitava, e então a escala se repete mais aguda ou mais grave. A música se baseia em três intervalos, a 2ª maior, a 7ª menor e a 6ª maior. Com as respectivas proporções 8:9, 9:16 e 3:5 (BRINGHURST, 2011:162).

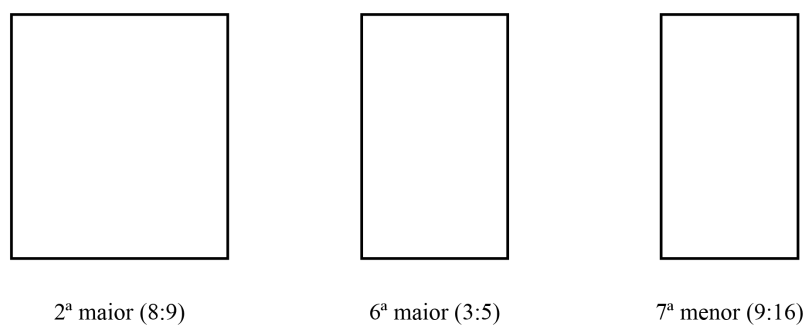


Figura 8 - Proporções musicais

Foquei principalmente nas relações da 2ª maior e da 7ª menor, pois são inversões harmônicas, ou seja, a combinação das duas é o intervalo de uma oitava, portanto se você alternar esses intervalos eles sempre cairão nas mesmas duas notas músicas. É interessante notar também que a 7ª menor (9:16), é a proporção utilizada nos formatos digitais de video e televisores atualmente. Então o formato da 2ª maior seria justamente o complemento analógico, o espiritual, a conexão com o eu interior em

contraste com a conexão digital da 7ª menor. Seria o oposto, o inverso que se complementa.

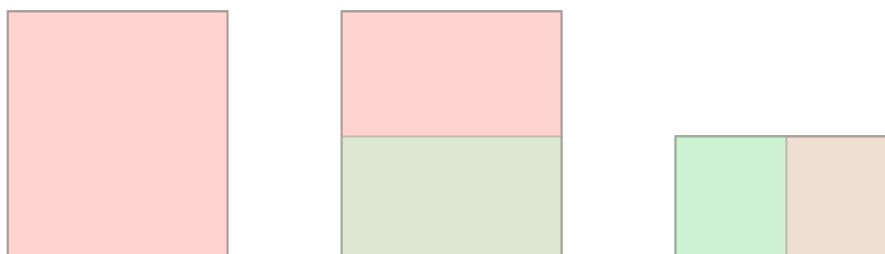
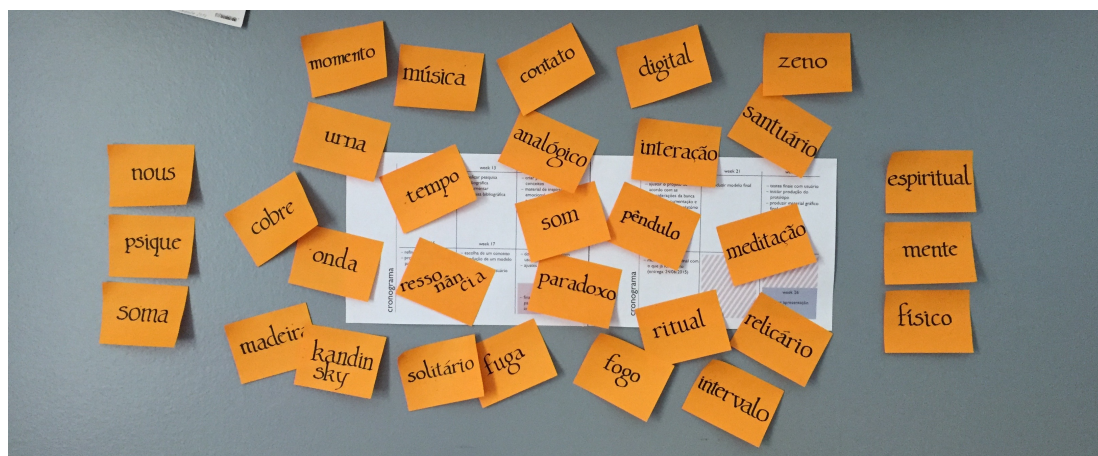


Figura 9 - Inversão harmônica

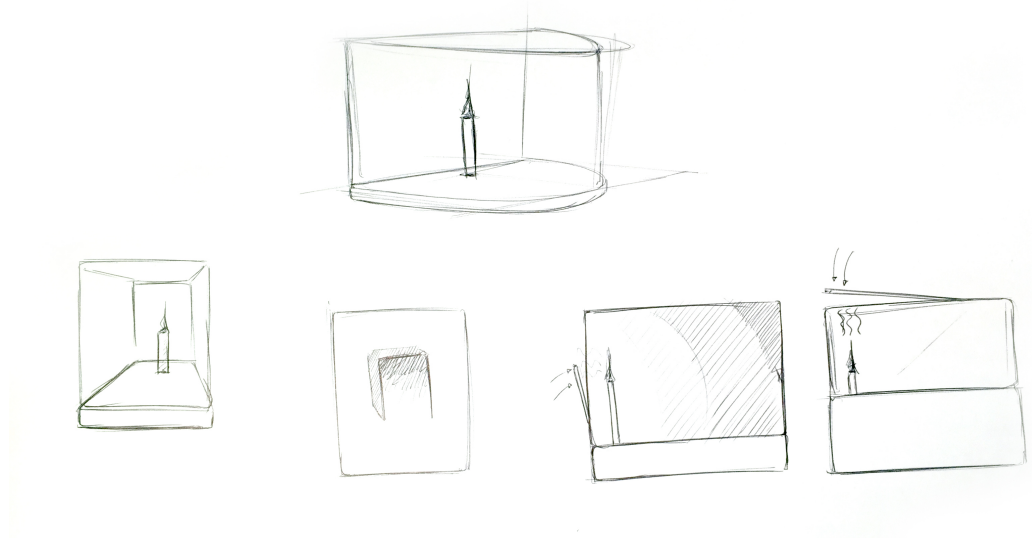
Geração de alternativas

Durante todo o processo do projeto foram geradas alternativas. Mas apenas após a pesquisa foi que começaram as alternativas mais direcionadas. Com toda essa bagagem foram geradas inúmeras alternativas, algumas mais exploratórias quanto ao formato e outras em relação a interação do usuário no âmbito ritualístico do objeto. Também foram usadas algumas palavras tema, baseadas na pesquisa, para ajudar a orientar na hora de gerar alternativas e para visualizar melhor o tema.

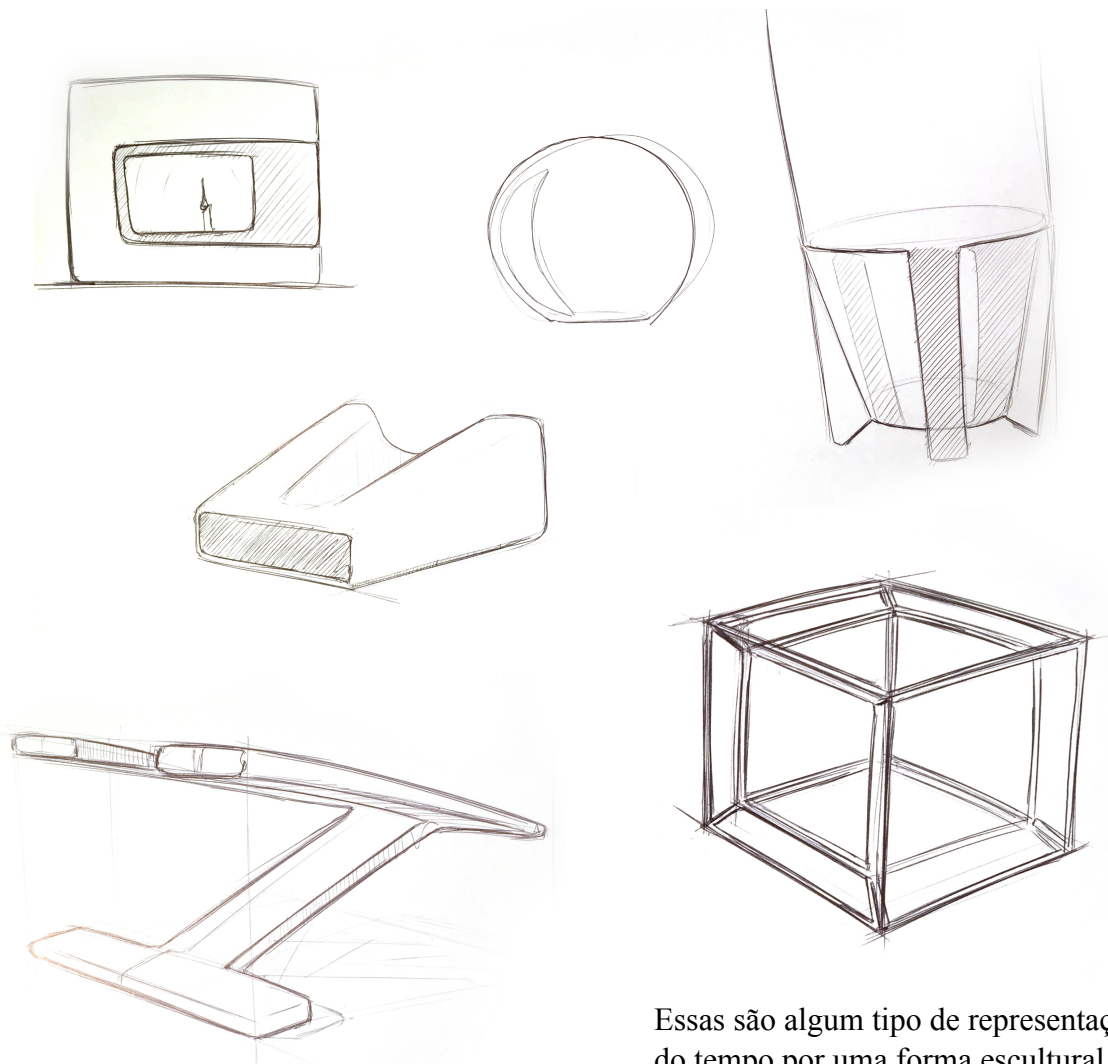


Algumas dessas alternativas são mostradas a seguir.

As primeiras tentativas foram meios de se mensurar o tempo de alguma forma. Serviria como um contador de tempo para se dedicar ao sua alma.

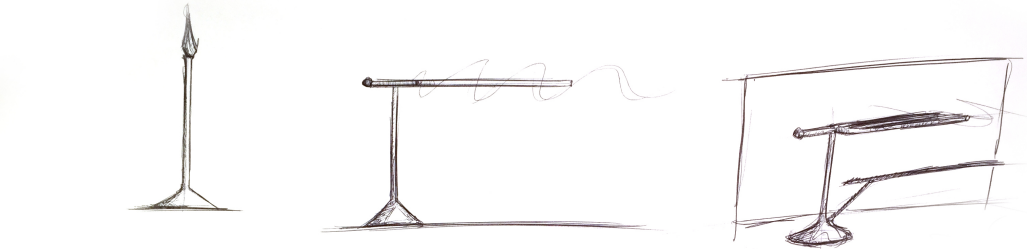


Nessas a chama acionaria um dispositivo que cortasse o oxigênio fazendo com que ela se apagasse, sinalizando o fim do tempo para o rito.

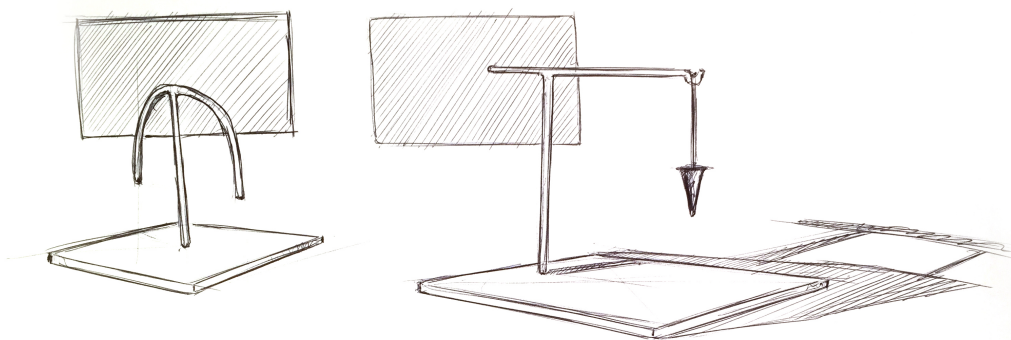


Essas são algum tipo de representação do tempo por uma forma escultural.

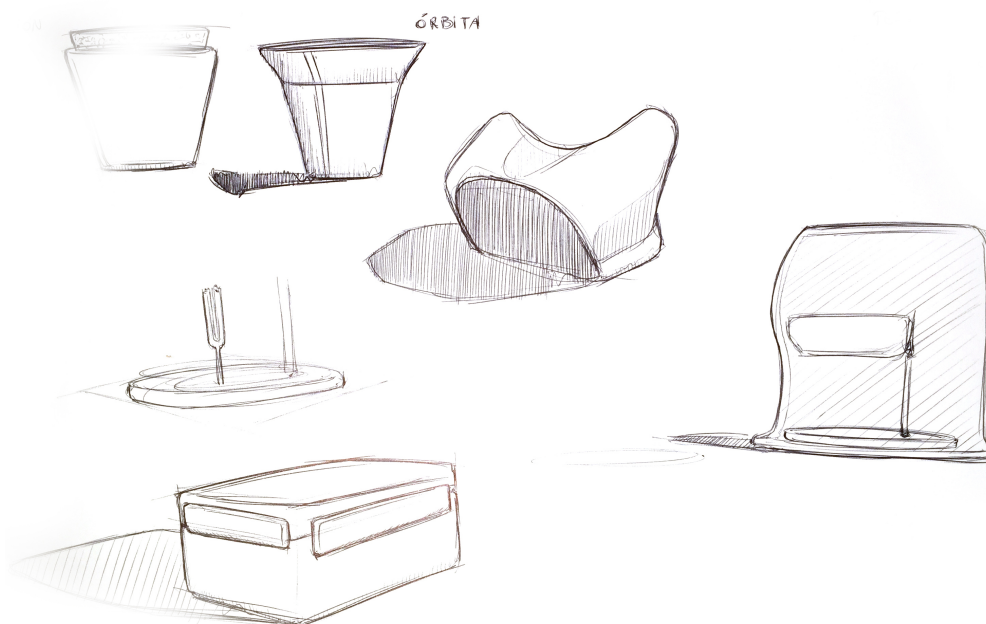
Nessa página são explorados os conceitos da ressonância, retirado do livro “Do espiritual na arte” do Kandinsky.



Algumas tentativas de trabalhar com um diapasão em um objeto estacionário. Não deram certo pois o diapasão tem que ser exatamente dessa forma para manter sua função, me deixando sem margem para criar o objeto. Outras alternativas também utilizando a ressonância, mas dessa vez utilizando um pêndulo.

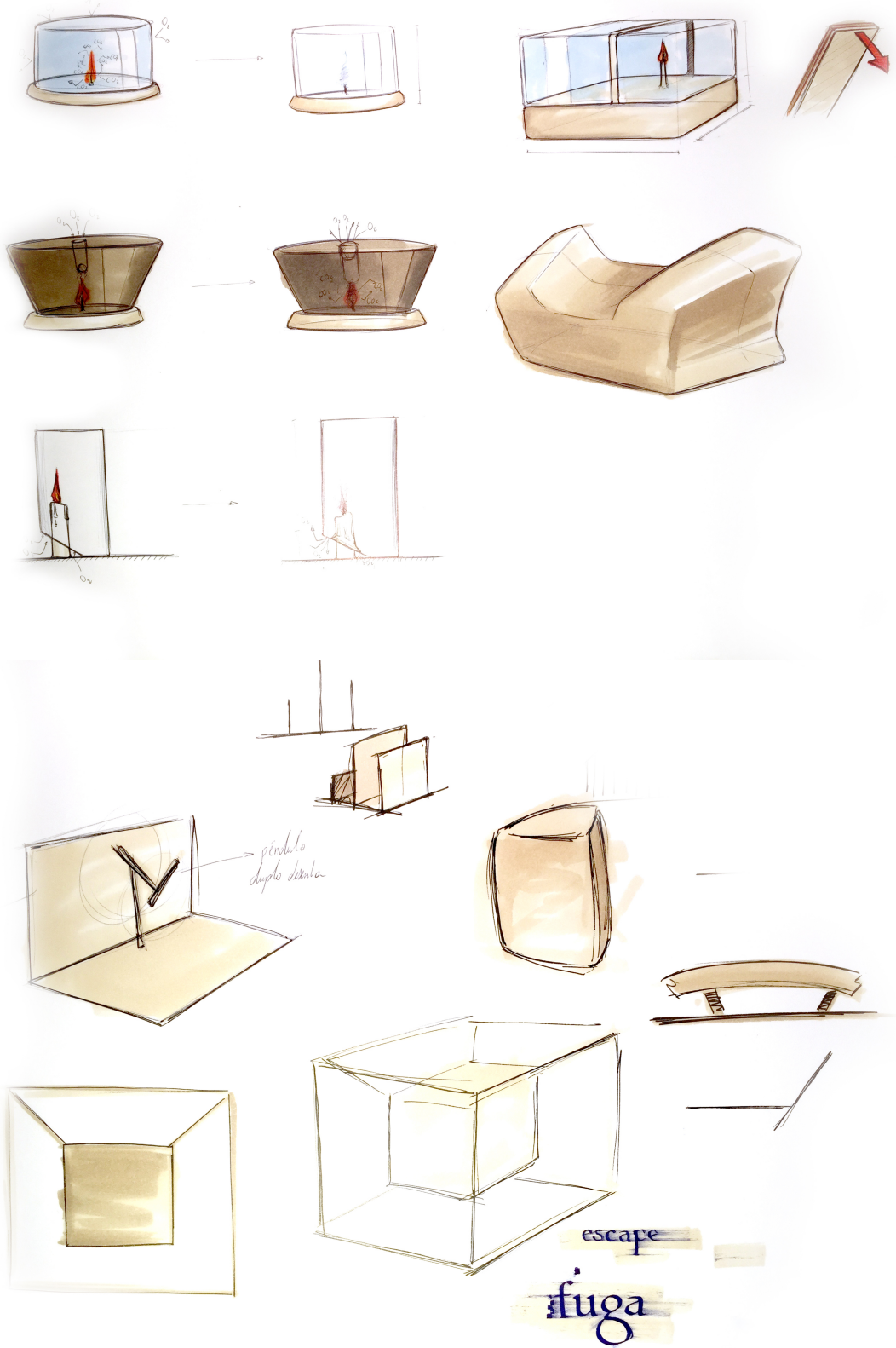


Essas alternativas não deram muito certo por não ter uma superfície a ser trabalhada. Deixando os objetos muito sem graça.

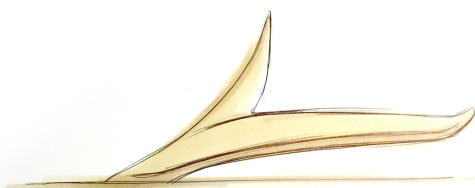
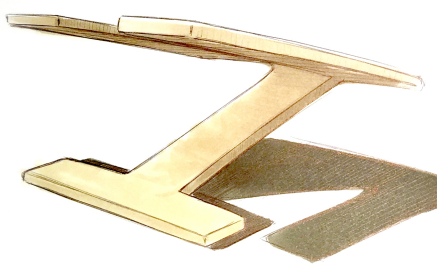
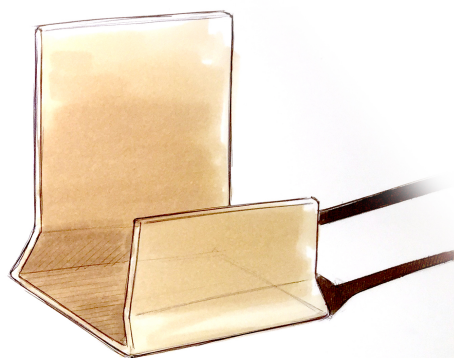
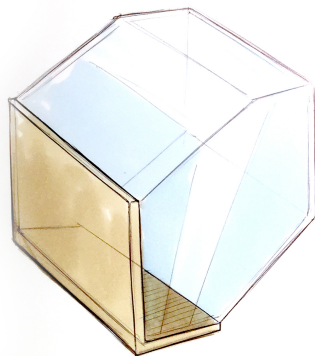
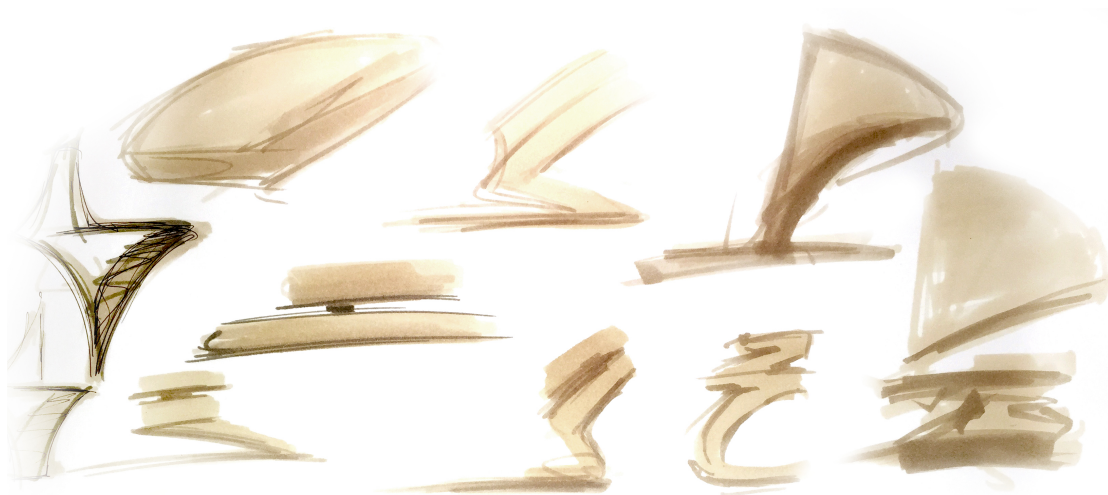


Tentei novamente explorar a forma de uma representação temporal.

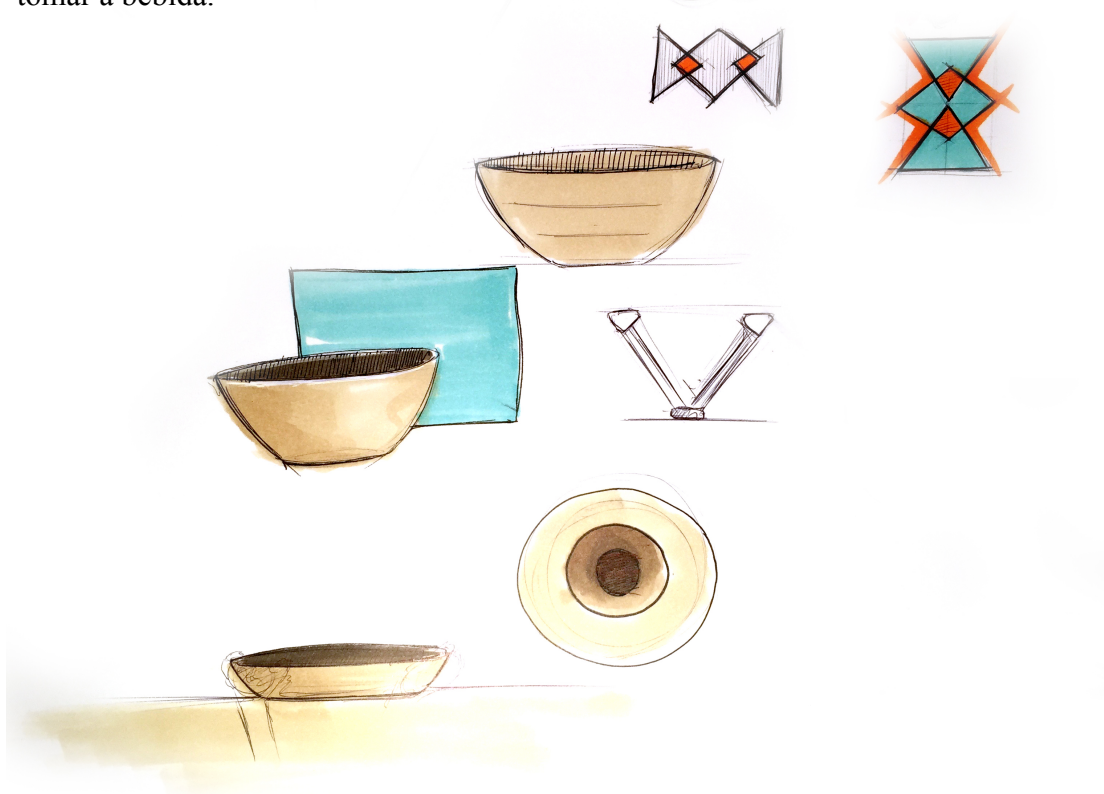
Aqui, ainda tentando trabalhar com a ideia do fogo e do diapasão, para representar o tempo.



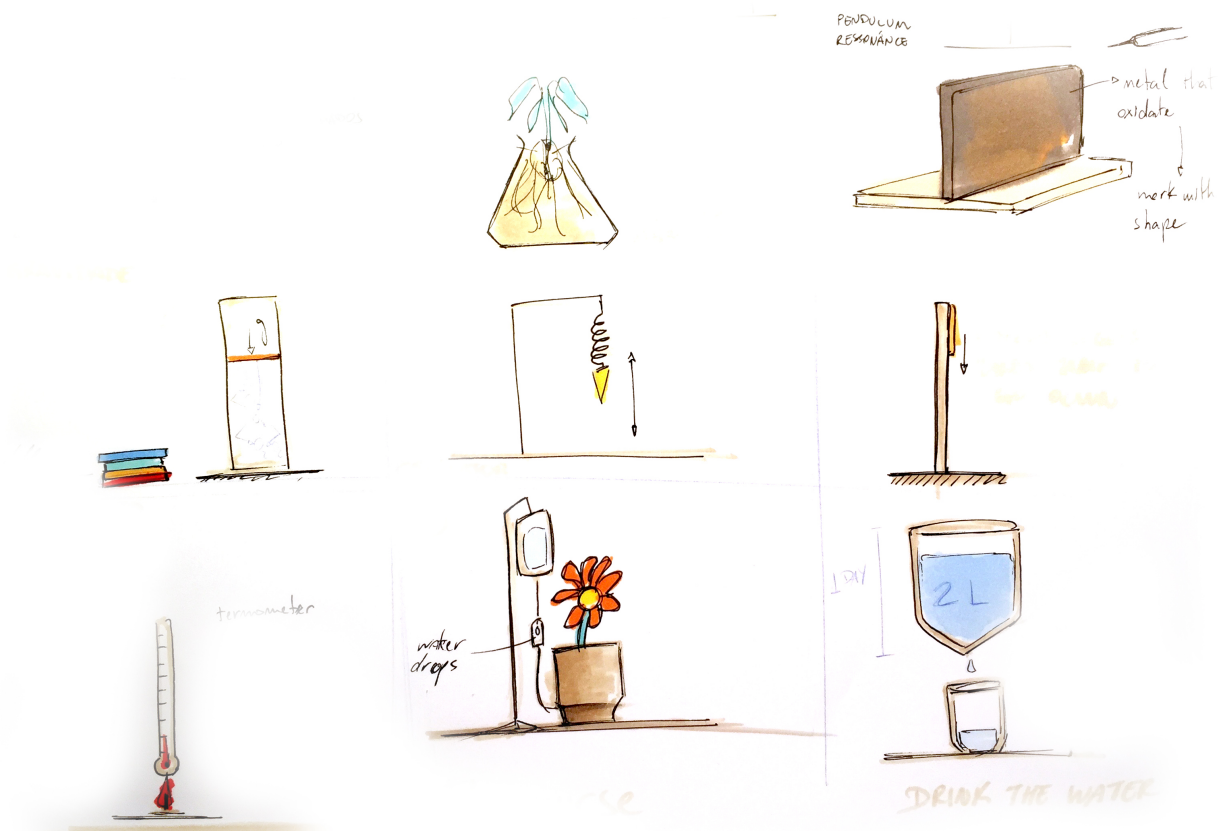
Estudo de proporções já com algum direcionamento para aplicar a proporção musical.

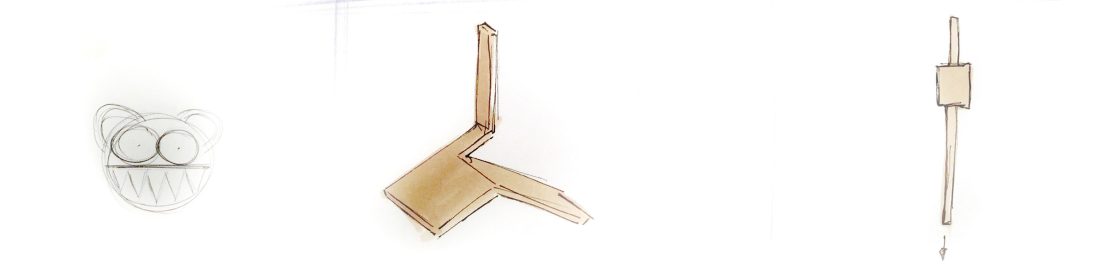
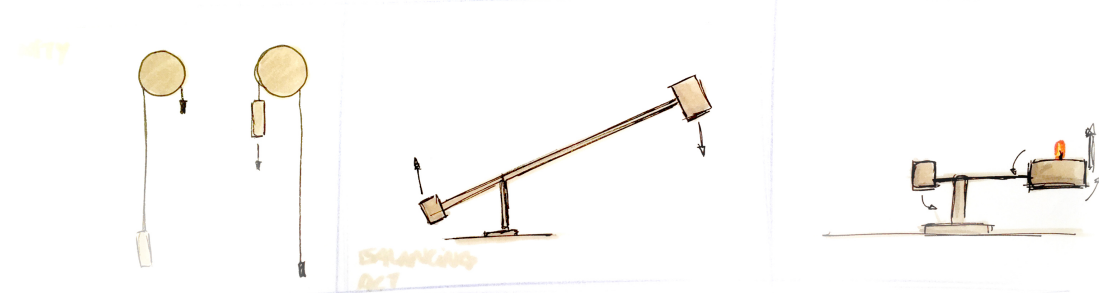
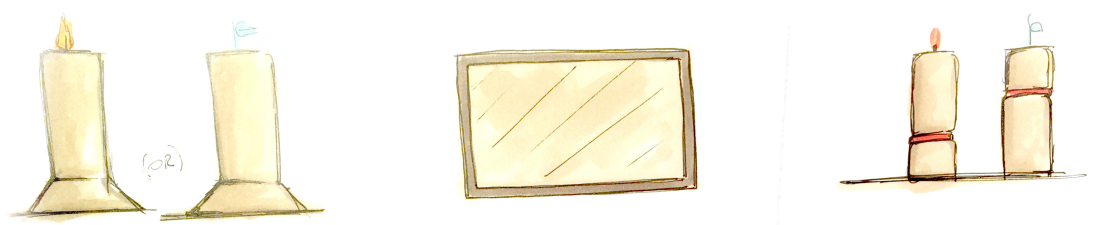
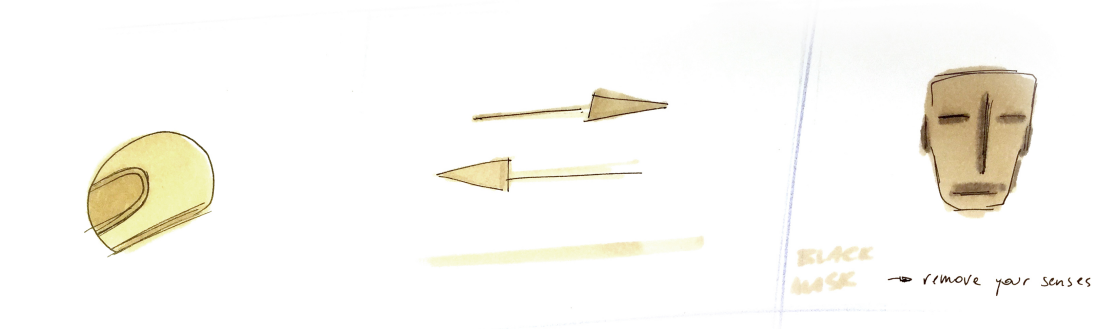
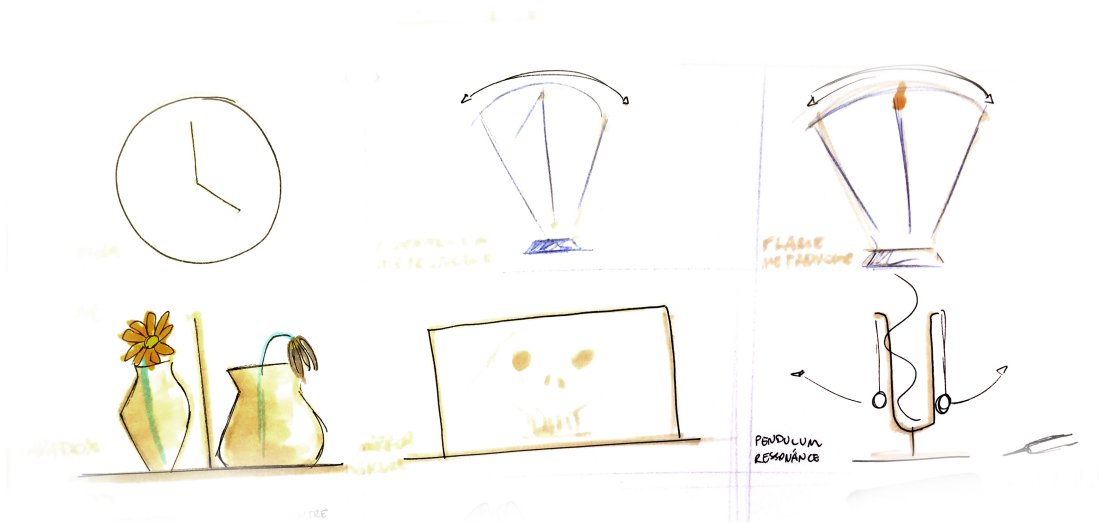


A aparição da gamela nas alternativas, e a ideia de se utilizar duas mãos para se tomar a bebida.



Desenvolvimento de alternativas pensando na interação do usuário com o objeto para a conexão espiritual.





As alternativas finais

Após uma extensiva e complexa análise de todas as alternativas geradas foram escolhidas uma máscara e um recipiente para se tomar uma bebida, que juntas criariam o rito desejado para a conexão espiritual do usuário. As alternativas escolhidas são uma desconstrução do *riton*, em que separei a representação da cabeça e o recipiente para se beber em dois objetos. Tendo os objetos definidos se deu início a produção de modelos de argila para a xícara, seguindo as proporções musicais estudadas. Depois foi tirado um molde do meu rosto com ataduras de gesso para a máscara. Devido as dificuldades em se trabalhar com a argila, decidi levar esse processo para uma artesã, cujo o trabalho conhecia faz algum tempo. A artesã é deficiente visual e trabalhar com ela fazia sentido para o projeto, pelo fato dele restringir a visão como parte do rito e do processo de ligação espiritual. O trabalho com ela foi uma experiência bem interessante, principalmente porque a comunicação visual é impossibilitada, os modelos grosseiros que fiz serviram para comunicar a minha ideia de modo tátil. Ela me indicou a um colega dela, que fazia máscaras de argila. Deixei o resultado final aberto as interpretações desses artistas, agi apenas como um diretor das minha ideias, e o produto final ficou a cargo deles.



A xícara

Abordando principalmente o conceito dos ritos, e desconstruindo o *riton*, um dos produtos desse projeto é uma xícara. A bebida quente, seja ela o café ou o chá, é associada a pausas ou descanso, em atividades sociais receptivas, para oferecer conforto. A questão é que muitas vezes o usuário não se atenta aos ritos e deixa distrações retirarem seu valor. O conceito consiste em um xícara que somente se permitiria segurar com duas mãos. A ideia de se utilizar as duas mãos para realizar essa atividade é que o usuário se concentre na atividade de consumir a bebida, e evitar a possibilidade de se realizar outra atividade enquanto se esta bebendo.

A máscara

A outra parte do *riton* seria a cabeça do animal, que nesse projeto toma a forma de uma máscara. No processo de meditação, da hipnose auto-induzida ou da busca espiritual, as distrações são frequentes. Elas podem ser tanto externas, quando você escuta algum som ou alguém te interrompe; ou interna, quando sua própria mente se distrai e te faz buscar algo coisa em volta. A máscara venda o usuário para impedir tais distrações e para que as pessoas vejam que ele está em um estado de consciência alterado, que não deve ser perturbado.

O rito

Os objetos desenvolvidos, quando isolados não significam nada, e mesmo com a liberdade que o usuário tem ao utiliza-los, cabe a ele a responsabilidade de ter consciência e de relaciona-los à algum rito, para usufruir a espiritualidade proposta. Seria prepotência e ingenuidade imaginar que em um projeto de graduação fosse possível propor um rito para uma conexão espiritual, em que qualquer pessoa pudesse simplesmente realizar-los e alcançar seus objetivos. O que podemos chamar de rito nesse projeto é o tempo dedicado a consciência de si mesmo, e o que esses objetos possibilitam é simplesmente serem usados com esse propósito. E assim, dada essa manutenção à nossa mente, possamos talvez, nos ligar espiritualmente.

Conclusões

O resultado final foi muito satisfatório. Apesar de não ter sido exatamente como o projetado, foi um “ponto de vista” diferente das minhas ideias, pela interpretação dos deficientes visuais. Além de reforçar a minha tese, de que o importante é a consciência ao se utilizar os objetos e não o próprio objeto. E o que mais desejava alcançar eu consegui, que foi uma solução elegante, dando significado aos objetos do nosso cotidiano. Isso agrega mais valor à nossas vidas do que móveis multifuncionais, como uma cama que vira uma mesa.

Acredito que, ao trabalhar um tema tão subjetivo e pioneiro para o design, abro portas para o curso de design na Universidade de Brasília, que constantemente prioriza a tecnicidade dos projetos e muitas vezes se esquece da poética dos objetos, uma vez que o aspecto funcional é sempre priorizado em prol do significado intrínseco dos ritos que nos cercam. Principalmente porque o tema aborda uma importante disciplina filosófica que por vezes não é dada a devida importância.

Possuía muitas incertezas no começo do projeto, e por mais que muitas delas ainda existam, não me sinto mais isolado, pois, ao expo-las pude perceber uma empatia das pessoas que ouviam as minhas ideias.

Bibliografia

KANDINSKY, Wassily. *Do espiritual na arte*. Martins Fontes - 1996

MAITLAND, Sara. *How to Be Alone*. Deckle Edge - 2014

TRUNGPA, Chögyam. *Além do Materialismo Espiritual*. Cultrix - 1973

BRINGHURST, Robert. *Elementos do Estilo Tipográfico*. Harper & Row - 1964