

DARK DINNER

Design + Comida na Construção de uma
Experiência Imersiva para o *Halloween "Aura"*

Carlos Eduardo dos Santos Anjos

Maceió - AL
2023

*"comer é uma fuga da natureza para a imaginação.
[...] Um claro modo também de cultivar a alma,
um fazer psíquico. É invenção, é mito"*

Gustavo Barcellos

“Ele abalou por si mesmo o último limiar (momento no qual a ele se abriu a intemporalidade do vazio, o que se acha além dos enigmas-miragens do cosmo nomeado e limitado) e deu uma pausa, fez o voto de que, antes de penetrar no vazio, levaria todas as criaturas, sem exceção, à iluminação.”

Joseph Campbell



**UNIVERSIDADE FEDERAL
DE ALAGOAS**

Trabalho de conclusão apresentado ao Curso de Design da Universidade Federal de Alagoas, como requisito para a obtenção do título de Bacharel em Design.

Prof. Orientadora: Juliana Michaello

Catálogo na Fonte
Universidade Federal de Alagoas
Biblioteca Central
Divisão de Tratamento Técnico

Bibliotecário: Marcelino de Carvalho Freitas Neto – CRB-4 – 1767

A599d Anjos, Carlos Eduardo dos Santos.
Dark Dinner : design + comida na construção de uma experiência imersiva para o Halloween “Aura” / Carlos Eduardo dos Santos Anjos. – 2023.
[129] f. : il. color.

Orientadora: Juliana Michaello Macedo Dias.
Monografia (Trabalho de conclusão de curso em Design) – Universidade Federal de Alagoas. Faculdade de Arquitetura e Urbanismo. Maceió, 2023.

Bibliografia: f. 127-[129].

1. Design de experiência. 2. Alimentos funcionais. 3. Narratologia. 4. Eventos. I. Título.

CDU: 7.05:338.439.5

Folha de Aprovação

**DARK DINNER: Design + Comida na Construção de uma
Experiência Imersiva para o *Halloween* "Aura"**

CARLOS EDUARDO DOS SANTOS ANJOS

**Universidade Federal de Alagoas
Curso de Design**

Profª Drª Juliana Michaello Macedo Dias (UFAL)
(Orientadora)

Banca Examinadora

Profª Drª Flávia de Sousa Araújo (UFAL)

Profª Drª Thaisa Francis Cesar Sampaio Sarmiento (UFAL)

Maceió - AL
2023

Aos meus pais e, essencialmente, à minha avó; sem saber vocês me ofereceram um universo inteiro de possibilidades para enxergar o mundo. E eu voei.

AGRADECIMENTOS

Este trabalho foi uma partícula que esteve comigo durante muito tempo. Partícula que se tornou um universo quando a professora Priscilla Lepre contou que existe Design até na comida. Universo que se tornou inteiro quando Juliana Michaello me fez enxergar que fazer Design é traçar o caminho, longo, que torna uma partícula algo maior e real. Ser designer é conseguir ver o universo inteiro que uma partícula pode ser. Então, a todos que estiveram comigo e passaram por mim durante essa jornada, os que souberam, experimentaram, perguntaram e esperaram por isso, esse é o momento da apoteose:

Obrigado!

RESUMO

Este trabalho explora a potência presente na comida e no ato de comer enquanto ferramenta social, cultural e performática, para o desenvolvimento de um jantar como experiência imersiva a partir da temática “Luz do Éter”, apresentada pela festa de *Halloween “Aura”* em sua edição de 2019. Derivado da festa, o jantar enquanto situação alimentar tida como resultado final desse estudo, tem por objetivo colocar o consumidor como ator principal da narrativa construída para a agregação de valor na experimentação da festa. A soma da comida à dinamicidade do Design apresentada por este trabalho, amplia a perspectiva da profissão no cenário de serviços e na busca por experiências de consumo cada vez mais imersivas, oferecendo um modelo de evento que pode ser replicado, inclusive, para a promoção de outros produtos e ou serviços.

PALAVRAS-CHAVE: Design de Experiência. Food Design. Narratologia. Eventos.

ABSTRACT

This work explores the power present in food and in the act of eating as a social, cultural and performance tool, for the development of a dinner as an immersive experience based on the theme "Luz do Éter" (*Light of Eter*), presented by the Halloween party "Aura" in its 2019 edition. Derived from the party, the dinner as a food situation presented as the final result of this study, aims to place the consumer as the main actor of the narrative built to add value in experiencing the party. The addition of food to the dynamism of Design presented by this work, broadens the perspective of the profession in the service scenario and in the search for increasingly immersive consumption experiences, offering an event model that can be replicated, including for the promotion of other products and or services.

KAY-WORDS: Experience Design. Food Design. Narratology. Events.

LISTA DE IMAGENS

I e II: Festa Aura

III: Press Kit Aura - Luz do Éter

IV e V: Peças Gráficas para Redes Sociais

VI, VII e VIII: Peças Gráficas para Impressão

IX e X: Fantasias Comuns

XI e XII: Fantasias Associadas ao Tema

LISTA DE FIGURAS

- I: Imagetipo "Aura - Luz do Éter"*
- II: Delimitação do Estudo*
- III: Métodos e Ferramentas*
- IV: Diagrama Básico do Consumo da Experiência*
- V: Diagrama da Experiência "Luz do Éter"*
- VI: Estrutura do Monomito*
- VII: Diagrama da Estrutura Narrativa do "Dark Dinner"*
- VIII: Modelo Básico de Arco Narrativo*
- IX: Mapa do Arco Narrativo do "Dark Dinner"*
- X: Mapa Básico da Jornada do Cliente*
- XI: Mapa da Jornada do Cliente no "Dark Dinner"*
- XII: Mapeamento do Pontos de Contato*
- XIII: Mapa de Serviço do "Dark Dinner"*
- XIV: Mapa Preliminar da Experiência*
- XV: Mapa Espacial do Lounge*
- XVI: Mapa Espacial da Mesa de Jantar*
- XVII: Mapa de Fluxo do Usuário*
- XVIII: O Encanto do Brilho Azul*
- XIX: A Criação da Noite*
- XX: O Quinto Elemento*
- XXI: Grande Noite Sem Fim*
- XXII: Eclipse*
- XXIII: Matéria Escura*
- XXIV: Elixir da Luz do Éter*
- XXV: Conceituação da Cor*
- XXVI: Aplicação da Cor na Luz*
- XXVII: Mapa do Pontos de Luz no Lounge*
- XXVIII: Mapa dos Pontos de Luz na Mesa de Jantar*
- XXIX: Mapa Isométrico da Iluminação no Lounge*
- XXX: Mapa Isométrico da Iluminação na Mesa de Jantar*
- XXXI: Espectro da Luz no Arco Narrativo*

LISTA DE FIGURAS

- XXXII: *Estrutura Final do Mapa da Experiência*
XXXIII: *Mapa Final da Primeira Parte da Experiência*
XXXIV: *Drink*
XXXV: *Aura do Primeiro Tempo de Serviço*
XXXVI: *Finger Food*
XXXVII: *Aura do Primeiro Tempo de Serviço*
XXXVIII: *Lounge como Primeiro Ambiente da Experiência*
XXXIX: *Espectro da Luz na Primeira Parte da Experiência*
XL: *Mapa Final da Segunda Parte da Experiência*
XLI: *Continuação do Mapa Final da Segunda Parte da Experiência*
XLII: *Entrada*
XLIII: *Aura do Terceiro Tempo de Serviço*
XLIV: *Antepasto*
XLV: *Aura do Quarto Tempo de Serviço*
XLVI: *Prato Principal*
XLVII: *Aura do Quinto Tempo de Serviço*
XLVIII: *Sobremesa*
XLIX: *Aura do Sexto Tempo de Serviço*
L: *Espacialização da Segunda Parte da Experiência*
LI: *Espectro da Luz na Segunda Parte da Experiência*
LII: *Mapa Final da Segunda Parte da Experiência*
LIII: *Licor*
XLIX: *Aura do Sétimo Tempo de Serviço*
LV: *Chamada para a Festa*
LVI: *Espacialização da Terceira Parte da Experiência*
LVII: *Espectro da Luz na Terceira Parte da Experiência*

“Foi a tentativa de capturar
a pureza dos Quatro Elementos
que desorganizou a estrutura
das energias na Terra.

Tarde demais quando o Homem viu,
no encanto do brilho azul,
o reflexo da energia mais escura
preencher sua alma.

Experimento falho.

O alarme correu aos quatro ventos
quando o mal também se espalhou pelo ar,
devorando em um sopro toda pureza da vida,
fazendo tudo se perder na
Grande Noite Sem Fim.

Agora, os que ainda restaram
buscam pelo antídoto que irá
reestabelecer a Ordem Natural
das coisas.

Em um mundo onde todas as energias
estão em constante reequilíbrio,
só o Éter, na concentração de sua essência mais pura,
será capaz de trazer o mundo de volta à luz.

Éter é a força que rege as energias,
a essência dos elementos que compõem
a existência de tudo e todas as coisas.

Éter é a escuridão e a luz
que preenchem a Aura.

O ensaio sobre a vez que
o Mal finalmente venceu
está prestes a chegar ao fim.

Prepare-se.

O Halloween dará início
a Grande Jornada.”

“Luz do Éter”, Aura, 2019.
Autoral.

SUMÁRIO

PARTE 1: O EVENTO

18

1. INTRODUÇÃO

- 1.1. A Festa de Halloween "Aura" | 18*
- 1.2. O Cenário Mercadológico dos Eventos | 20*

PARTE 2: A COMIDA E O DESIGN

24

2. CONTEXTUALIZAÇÃO

- 2.1. Uma Breve Reflexão Sobre o Ato de Comer | 24*
- 2.2. A Comida e a Comensalidade como Ferramentas Para o Design | 25*
- 2.3. O Design e a Experiência | 26*
- 2.4. A Motivação | 27*
- 2.5. O Limite do Estudo | 35*
- 2.6. Os Dark Dinnings | 37*

PARTE 3: O CAMINHO A SER PERCORRIDO

- 3.1. Pergunta de Pesquisa | 39*
- 3.2. Os Métodos e as Ferramentas | 40*
- 3.3. Definição da Experiência | 41*
- 3.4. O Éter | 42*
- 3.5. O Monomito de Joseph Campbell | 43*
- 3.6. Mapeamento do Arco Narrativo | 48*
- 3.7. Mapeamento da Jornada do Cliente (Herói) | 50*
- 3.8. Mapeamento dos Pontos de Contato | 53*
- 3.9. Definição do Serviço | 55*
- 3.10. Mapa Preliminar da Experiência | 57*

SUMÁRIO

PARTE 4: A PARTIDA

61

4. CARACTERIZAÇÃO DA EXPERIÊNCIA

- 4.1. A Espacialização | 63
- 4.2. A Comida Além do Paladar | 67
- 4.3. A Luz Além Visão | 75
- 4.4. O Som Além da Audição | 82
- 4.5. Atribuição dos Valores | 87

PARTE 5: A CHEGADA

5.1. Prototipação | 89

Montagem do Mapa Final da Experiência

DARK DINNER – LUZ DO ÉTER | 91

5.2. O MERGULHO

Mapa Final da Experiência | 93

1º Tempo de Serviço | 94

2º Tempo de Serviço | 96

5.3. A SUBMERSÃO

Mapa Final da Experiência | 101

Continuação do Mapa Final da Experiência | 102

3º Tempo de Serviço | 105

4º Tempo de Serviço | 103

5º Tempo de Serviço | 108

6º Tempo de Serviço | 111

5.4. A EMERSÃO

Mapa Final da Experiência | 116

Sétimo Tempo de Serviço | 117

Oitavo Tempo de Serviço | 120

PARTE 6: A EXPERIÊNCIA

124

EXPERIMENTE

6.1 Considerações Finais | 125

REFERÊNCIAS | 127

PARTE 1 **O EVENTO**

1. INTRODUÇÃO

1.1 A FESTA DE HALLOWEEN “AURA”

Para começar, podemos definir o significado da palavra “aura” como o conjunto de elementos sutis que caracterizam determinada coisa ou pessoa. A festa, criada em 2018, teve a sua primeira edição no *Halloween*, final de outubro daquele mesmo ano, em Atalaia, cidade do interior alagoano localizada a 48 quilômetros da capital Maceió. Com a concepção totalmente autoral e executada pela equipe de produção do selo de eventos “*The Clubb*”, a estreia da festa anual teve como principal compromisso apresentar ao seu público o que seria um jeito diferente de comemorar a data fora do seu país de origem, os EUA, e tida no Brasil como “Dia das Bruxas”. Com a intenção de ser uma opção de evento que fugisse das referências norte-americanas – bastante característica do tema – em seu primeiro ano a festa foi considerada um sucesso e bem avaliada pelo seu público participante à época.

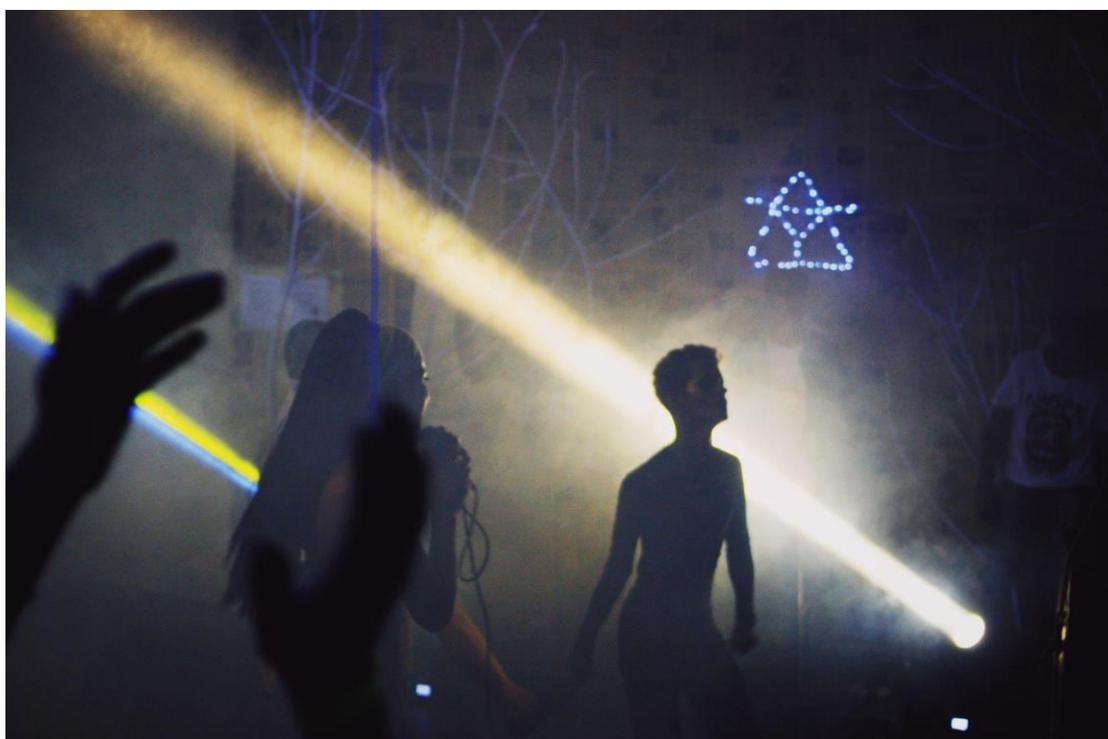


Imagem I: Festa Aura, *The Clubb*, 2019.

O nome “Aura” é bem sugestivo e expressa a principal característica que constrói o conceito do evento. Distante das cabeças de abóbora, velas e teias de aranha que integram o terror clássico norte-americano da data, a festa Aura busca ser bem mais sutil em suas expressões. No evento, a intenção principal, entregue pelo nome e sustentada pelos seus temas originais e diferentes a cada edição, é construir um

clima que se baseia muito mais no misticismo do que no medo, como a data originalmente sugere. Assim, além de apoderar-se do aspecto mais místico presente na fundamentação da data, o dia da realização do evento é outro aspecto que conecta diretamente a festa ao *Halloween*, já que as suas duas edições aconteceram no final do mês de outubro, quando se comemora a data. No entanto, a dinamicidade apresentada pelos temas da festa faz o evento não ser totalmente dependente do dia 31 de outubro, e é justamente essa originalidade, sendo sua característica principal e mais valiosa, que fazem os temas com camadas profundas, cheios de simbologias e significados, serem o grande diferencial do evento.



Imagem II: Festa Aura, *The Clubb*, 2019.

Contudo, apesar de na edição seguinte, em 2019, terem sido realizadas algumas ações a fim de inserir com destaque e de forma imersiva os participantes dentro da narrativa do tema “Luz do Éter” – como o herói que ocupa o papel central no “Monomito” de Joseph Campbell – após o evento, a organização do mesmo concluiu que as abordagens adotadas não foram satisfatoriamente eficientes.

Colocando essa questão em uma perspectiva presente de um amplo mercado moldado pela Internet, com a facilidade no acesso e compartilhamento de vivências e informações, a busca por experiências cada vez mais originais e imersivas se tornou um fator chave na correlação serviço-produto-consumidor. Como reflete Kalbach em seu livro sobre o mapeamento de experiências (2017, p.

48), hoje “os consumidores têm um poder real, eles têm acesso a preços, informações e provedores alternativos em todo o mundo. As abordagens tradicionais para vendas [...] não funcionam mais”. E como uma das consequências disso, o mercado capitalista, cada vez mais frenético e competitivo, acaba oferecendo um verdadeiro banquete de inovações em seus mais diversos nichos.

É o balanço não satisfatório sobre a absorção do tema pelos participantes na experimentação da festa em 2019 – característica tida como o ponto mais forte do formato – e enxergando um terreno fértil para o Design no contexto mercadológico dos eventos, que inspira e faz este trabalho ganhar vida.

1.2 O CENÁRIO MERCADOLÓGICO DOS EVENTOS

O mercado de eventos foi uma área que cresceu exponencialmente no cenário de consumo pautado pela Internet e as redes sociais. Comparando pesquisas apresentadas pelos sites especializados: Dimensão Eventos e Doity, dados da Associação Brasileira de Empresas e Eventos (ABEOC), SEBRAE e o Ministério do Turismo, em 2018 o setor havia crescido 8.7% e já representava 13% do PIB nacional, movimentando anualmente em torno de 854 bilhões de reais. Gigantesco e cercado por outros setores, assim como no Design, a dinamicidade do mercado de eventos o faz reverberar em áreas como o turismo, hotelaria e convenientemente acaba sendo um grande aliado da gastronomia e da alimentação em seus diferentes formatos.

Segundo um relatório global publicado pela *CWT Meetings & Events*, os números que construíam as expectativas para o setor previam um aumento de atuação de 5% a 10% até o final de 2019, antes da pandemia do Coronavírus.

O setor foi um dos mais afetados pela COVID-19. No Brasil, 98% das empresas sofreram os impactos da crise, resultando numa perda de até 95% do faturamento anual, como aponta o site *Cross Host* com a pesquisa de 2020 realizada em conjunto pelo Sebrae, ABEOC e a União dos Promotores de Feiras (UBRAFE). Com as circunstâncias das medidas restritivas de distanciamento e o consumo das redes sociais potencializado pelo isolamento durante a pandemia global, os eventos online cresceram 300% nos dois anos mais intensos da pandemia em comparação com os anos anteriores – dados apresentados pela *startup* Even3 e citados pelo portal Exame. No cenário global, a execução do plano de vacinação seguido da flexibilização gradativa das medidas restritivas, foram os primeiros passos que

tornaram possível a retomada, com adaptações, dos eventos *off-line* em sua – ainda – jornada de reestruturação.

Como reflete Giacaglia (2011), ser capaz de se adaptar às mudanças mediante aos diferentes cenários e contextos é natural no segmento dos eventos:

“Conhecer e acompanhar o que mudou, o que está mudando e as novas tendências de consumo, é essencial para que o profissional de eventos possa se adequar às novas exigências do setor. Esse é um exercício que deve ser realizado continuamente, já que as mudanças ocorrem em velocidade cada vez maior.”

E em meio a uma pandemia global, onde a vida cotidiana foi colocada em extremos quase inimagináveis, isso não poderia ter sido diferente.

Com isso, nesse contexto de mudanças e adaptações, a tecnologia foi e continua sendo combustível para transformações irreversíveis no mundo, e no cenário contemporâneo, onde as mídias do meio digital ocupam um espaço relevante na vida cotidiana, a busca constante por experiências singulares, que transformam as mais tradicionais formas de consumo, se tornou um requisito primordial para os consumidores, inclusive, no mundo *off-line*. Como refletem Paz e Jucá (2019, apud LEVY, 1994: 1997) este fato trouxe como consequência mudanças em diversos contextos sociais; dentre essas transformações, podemos ter as atuais e diferentes formas de suprir as necessidades do consumo no oferecimento de produtos e serviços como uma delas:

“Quando o ciberespaço se torna uma dimensão tão real e inevitável para a existência humana quanto o território; a cibercultura e a cultura digital dita novos hábitos e comportamentos; a produtividade e a criatividade se potencializam a partir de uma inteligência coletiva.”

Dessa maneira, as consequências na relação entre as formas de fazer eventos e o avanço da tecnologia, definitivamente estreitada pela crise do Coronavírus, ampliou consistentemente o horizonte de possibilidades no segmento. Contudo, apesar dos desdobramentos e futuro promissor em sua reestruturação, podemos identificar uma lacuna entre as expectativas atendidas pela participação em eventos sociais

ou corporativos (presenciais, virtuais ou híbridos¹) e a atribuição de valor aos mesmos pelos participantes, convidados e consumidores. Como um paradoxo, podemos ter boa parte desse abismo firmado pela própria tecnologia e as redes sociais, afinal **é muito mais fácil medir números do que medir a alma das experiências**. E é exatamente nesse ponto que este trabalho propõe a união do Design e dos rituais que envolvem a comida e o ato de comer, como uma ponte possível para o suprimento dessa lacuna.

Assim, o presente trabalho tem como objetivo geral **projetar a experiência de um jantar temático inspirado nos dark dinnings**, tomando a comida como principal fio condutor para potencializar a imersão dos participantes da festa “Aura” no universo apresentado pelo tema “Luz do Éter”. **Indicando** como o Design de Experiência pode construir uma narrativa altamente imersiva usando a comida como principal artifício; **projetando** a experiência “Dark Dinner”, dentro do recorte que este trabalho se limita a partir da estrutura da “Jornada do Herói” apresentada no “Monomito”; **identificando** as características dos elementos que irão construir a atmosfera da experiência a partir do tema “Luz do Éter”; e **definindo** como os elementos identificados para a imersão na experiência podem ser usados na execução e reprodução do formato.

¹ “Híbrido: parte presencial e parte virtual. Seja com participantes à distância, seja com palestrantes à distância. Virtual: 100% das pessoas participam virtualmente via tecnologias digitais. Neste caso, todas as pessoas (palestrantes e públicos) estão em espaços distintos.” (MARTIN; LISBOA, 2020, p.9)

PARTE 2 **A COMIDA E O DESIGN**

2. CONTEXTUALIZAÇÃO

2.1 UMA BREVE REFLEXÃO SOBRE O ATO DE COMER

A reunião em volta da comida está presente desde os primeiros tempos das mais distantes civilizações.

Nos encontros dos deuses na criação dos mundos para a tomada de grandes decisões; na multiplicação do pão e transformação da água em vinho no ocidente; nas festividades à luz de velas nas tabernas para recuperar as energias no descanso das longas viagens e para celebrar acordos; na ágape extravagante dos palácios reais. Da felicidade como sinônimo de fartura, à angústia como consequência da escassez, “o banquete aparece como uma das principais marcas da solidariedade [...], ao mesmo tempo que ilustra as delícias da vida divina segundo a concepção humana” (JOANNÈS, 1996, p. 42). Política, reconfortante, biológica e metafórica, a comida e os códigos que permeiam os momentos das refeições definem, refletem e ditam milhares de contextos nos mitos que contam a história do mundo. “Portanto, é sobretudo a partilha que importa, mais do que a própria composição da refeição [...] o que funda o banquete é essa comensalidade entre os participantes” (p. 43).

Quando sentimos um cheiro, ou experimentamos uma comida específica e a mesma é capaz de fazer emergir, das nossas lembranças mais distantes, sensações genuinamente reais. Isso acontece porque a comida extrapola o limiar das necessidades biológicas e fisiológicas, sendo naturalmente um potente instrumento de tradução dos hábitos sociais e uma ferramenta nata para a agregação de valores aos momentos mais triviais do dia a dia. Essa e tantas outras possibilidades de experimentar sensações através da comida podem ser usadas como artifício do Design para potencializar experiências de consumo. A comida é cultura, e em seu ponto mais íntimo também é arte, “pois o convívio à mesa é teatro, espetáculo” (MONTANARI, M. 2008, P. 159). Divina, singela ou extravagante, cozinhar, dividir a comida e o momento das refeições é o fio que circunda diversos exemplos de sociabilidade. Nas festas de aniversário, nos motivos dos encontros e para comemorar o fim da saudade nos reencontros, no final do expediente com a equipe de trabalho ou para de forma prazerosa aproveitar a própria companhia, **comer é sempre um evento.**

2.2 A COMIDA E A COMENSALIDADE COMO FERRAMENTAS PARA O DESIGN

Pontuando vantagens, não só o mercado de eventos se beneficiou com o surgimento de novas tecnologias. Da consolidação dos serviços de delivery, passando pelo compartilhamento de *reviews* gastronômicos nas redes sociais, às possibilidades antes impossíveis de manipular e experimentar a comida, o setor da alimentação foi outra área que se beneficiou com os avanços tecnológicos. O *fast* e o *slow food*, os chamados pratos *gourmet* e as modernas formas de fazer e servir comida exploradas pela gastronomia molecular, são exemplos de como o mercado da alimentação foi uma das áreas que mais beberam das constantes reinvenções e novidades do mundo moderno. E não poderia ser diferente, “comer é um trabalho alquímico” (SARDELO, 1997, p. 124); e “cozinhar é pura alquimia”, cujo principal eixo é a “ideia de transformação” (BARCELOS, 2017, p. 83).

Não coincidentemente, os números de *Food Service*² no Brasil em 2019 aumentaram 6,3% em comparação ao ano anterior, movimentando em torno de 215 bilhões de reais – dados citados pelo site especializado *Delivery Much* apresentados na pesquisa realizada pela Associação Brasileira da Indústria de Alimentos (ABIA). Ainda segundo o site, durante a pandemia do Coronavírus, os números de atendimento por *delivery* dos estabelecimentos aumentaram 94%, como aponta a pesquisa realizada em conjunto entre o Sebrae e a Associação Brasileira de Bares e Restaurantes em 2020.

Envolvidos nesse emaranhado de consumo de novos produtos, serviços e narrativas, especificamente no que diz respeito à comida e eventos, os *Dark Dinings*³ – apresentados mais detalhadamente na seção 2.6 deste trabalho – são bons exemplos da reinvenção de um serviço para atender as necessidades de um ecossistema de mercado que, além de buscar novas experiências, precisa exibi-las, vendê-las e entregá-las de formas cada vez mais originais e imersivas na busca pela satisfação dos agentes envolvidos.

Sendo assim, a comida pode ser vista como um meio notoriamente potente para atingir e colocar, de forma profunda, o consumidor como personagem principal no centro de uma estrutura narrativa construída pelo Design de Experiência. E é a partir dessas premissas que procuraremos aqui apresentar o universo ficcional do tema “Luz do Éter” na festa de *Halloween Aura*.

² Alimentações preparadas fora de casa.

³ Categoria de *Food Service* na qual o local onde a comida é servida tem ausência total ou parcial de luz, e os participantes experimentam os pratos com a privação da visão para potencializar a experiência de consumo através dos outros sentidos.

2.3 O DESIGN E A EXPERIÊNCIA

Paz e Jucá (2019) afirmam que “novas tecnologias sempre estiveram associadas ao surgimento de novas linguagens, modos de comunicação e formas narrativas”. Partindo desse ponto, o Design enquanto ferramenta dinâmica, multidisciplinar e precursor de tendências e inovações, possui arquétipos da construção narrativa no ponto mais íntimo de suas bases. Dos processos inerentes ao fazer Design, entregar produtos que refletem em seu conceito narrativas únicas, é uma das características primárias da área.

Naturalmente, a criação de novas experiências é uma habilidade do Design, principalmente nos cenários construídos pela difusão da tecnologia, nos quais o *UX*⁴ e *UI*⁵ *Design* se destacam. Contudo, nessa convulsão *high tec* de possibilidades e transformações nas formas de se criar narrativas e acessar histórias, as interfaces que constroem as relações do consumidor com o produto extrapolam os pixels das telas eletrônicas. Sabe aquele cheiro usado estrategicamente para te fazer lembrar daquele produto ou lugar específico? Ou a cor e a textura da embalagem que fazem o produto na palma da sua mão parecer o item mais valioso que você já teve na vida, e você finalmente conquistou-o; a recepção que faz você se sentir em casa mesmo estando bem longe dela; o final de um encontro entre amigos em uma cafeteria onde a conta chega à mesa dentro de uma xícara com grãos de café... tudo isso também é Design de Experiência. Assim como o Design por si só, dentro de suas tantas ramificações, o Design de Experiências aparece como uma ferramenta capaz de acessar lugares muito mais íntimos e profundos em seu campo quase ilimitado de atuação, podendo ser um artifício engenhoso no que diz respeito a agregação de valor, fazendo definitivamente o consumo trivial de um produto-serviço ser algo memorável.

Agora somando o Design de Experiência com a gastronomia no cenário dos eventos, podemos destacar o *Tomorrowland*, festival de música eletrônica criado em 2005 e original da Bélgica, com edições em países como Estados Unidos, França e o Brasil, que se destacam pela sua magnitude e estrutura, e que já inserem com um pouco mais de sensibilidade a gastronomia dentro do seu formato. No entanto, por mais que os restaurantes exclusivos presentes nas dependências do festival ganhem uma atenção especial, a exemplo da maioria dos eventos, a comida acaba sendo colocada em segundo plano, ocupando com previsibilidade o lugar das

⁴ *User Experience* (Experiência do Usuário): campo do *Design* voltado para a relação do usuário com um produto/serviço durante a sua jornada de experimentação.

⁵ *User Interface* (Interface do Usuário): comumente associada a tecnologia e o uso das telas eletrônicas, trata especificamente da interação pautada pela intermediação visual - ou não - do usuário com o produto/serviço.

praças de alimentação. O fato pode ser justificado pelo segmento do evento – falando especificamente da *Tomorrowland* – que neste caso é um festival de música eletrônica e não de gastronomia, mas é um exemplo prático de como a comida pode potencializar o valor atribuído a esse tipo de experiência de consumo.

Diferente do festival e voltado exclusivamente à situação alimentar, as projeções extremamente imersivas e o serviço exageradamente teatral e tecnológico, fazem do *Sublimotion* – restaurante com sede em Ibiza e que durante o ano de 2022 ofereceu uma temporada de seis meses em um luxuoso hotel dos Emirados Árabes – um ótimo exemplar de como sair de casa para jantar pode significar muito mais que simplesmente matar a fome. Com o conceito original concebido pelo chef Paco Roncero e atualmente sendo um dos jantares mais caros do mundo, o menu do *Sublimotion* é servido para 12 participantes por mesa, que ocupam o centro de uma sala tomada por projeções e luzes pulsantes. Na narrativa do evento, depois dos drinks e aperitivos da recepção, o menu é servido por garçons e garçonetes em verdadeiras performances artísticas que contam com pratos que descem por cabos sobre a mesa, outros que devem ser consumidos em pleno ar, drinks definidos pela leitura de cartas de tarô, apresentações musicais, fones de ouvido e óculos de realidade virtual. Esses e tantos outros artifícios deixam explícito o descomedimento da criatividade atrelada a comida, validando a capacidade das etapas que compõem o menu de uma refeição serem capazes de levar seus participantes à **níveis profundos de uma experiência altamente interativa e imersiva.**

2.4 A MOTIVAÇÃO

Foco deste trabalho, a festa Aura em 2019 ofereceu ao seu público o tema “Luz do Éter”. Na edição – base para o desenvolvimento do trabalho – a descrição da temática foi apresentada aos participantes por um texto original com estrutura em versos semelhante à de um poema. O texto em questão serviu como guia para todo o desdobramento e realização do evento, sendo o principal recurso usado para a imersão do público ao universo construído pelo tema. O texto introdutório apresentou uma narrativa que descrevia basicamente os passos que levaram à ruptura do mundo como conhecemos, tendo como consequência disso a definição da atmosfera para a festa naquele ano. Além disso, ajudando a estruturar uma aura – e aqui está a conexão com o conceito que dá nome a festa – distópica e pós-apocalíptica, a narrativa enigmática colocou os participantes no cenário do tema como peças principais para restaurar os aspectos de equilíbrio no universo ficcional apresentado. Com isso, a ideia de conhecer a temática e participar da festa foi

pensada para funcionar como um *Role Playing Game* (RPG)⁶. Logo, assumir o papel dos personagens que habitam o universo do tema, foi como vestir as famosas fantasias da noite de *Halloween*, numa jornada em busca desse “reequilíbrio universal”. O conteúdo do poema em questão, apresentado no início deste trabalho, pode ser conferido novamente a seguir:

“LUZ DO ÉTER”

*“Foi a tentativa de capturar
a pureza dos Quatro Elementos
que desorganizou a estrutura
das energias na Terra.*

*Tarde demais quando o Homem viu,
no encanto do brilho azul,
o reflexo da energia mais escura
preencher sua alma.*

Experimento falho.

*O alarme correu aos quatro ventos
quando o mal também se espalhou pelo ar,
devorando em um sopro toda pureza da vida,
fazendo tudo se perder na
Grande Noite Sem Fim.*

*Agora, os que ainda restaram
buscam pelo antídoto que irá
reestabelecer a Ordem Natural
das coisas.*

*Em um mundo onde todas as energias
estão em constante reequilíbrio,
só o Éter, na concentração de sua essência mais pura,
será capaz de trazer o mundo de volta à luz.*

⁶ Categoria de jogo onde os participantes interpretam os papéis dos personagens e constroem a narrativa de forma colaborativa em um universo ficcional.

*Éter é a força que rege as energias,
a essência dos elementos que compõem
a existência de tudo e todas as coisas.*

*Éter é a escuridão e a luz
que preenchem a Aura.*

*O ensaio sobre a vez que
o Mal finalmente venceu
está prestes a chegar ao fim.*

Prepare-se.

*O Halloween dará início
a Grande Jornada.”*

Luz do Éter, 2019, autoral.

Na ocasião, o texto descritivo da temática apresentado pelo poema foi entregue na íntegra aos participantes em um *press kit*⁷ junto do ingresso do evento – “Imagem III” a seguir – que também contou com um colar exclusivo que reagia de forma fluorescente às luzes durante a festa, como referência a essência – o antídoto – que os participantes estavam sendo convidados a buscar no universo ficcional do tema:

⁷ Conjunto de materiais elaborados para promover um produto ou serviço, geralmente entregue a veículos de comunicação ou consumidores selecionados responsáveis pela divulgação.



Imagem III: Press Kit Aura – Luz do Éter, 2023, autoral.

Como dito anteriormente, o texto também serviu como base para o desdobramento de toda a edição, como a montagem do cenário – visto nas imagens I e II – no espaço onde o evento aconteceu para a expressão da atmosfera sugerida pela temática, sua comunicação visual e pontos de contato, como as peças gráficas físicas e digitais apresentadas a seguir:



Imagem IV e V: Peças Gráficas Para Redes Sociais, 2019, autoral.



Imagem VI, VII e VIII: Peças Gráficas Impressas, 2019, autoral.

A conclusão não satisfatória sobre a eficiência das ações de apresentação do tema, com o intuito de transmitir as nuances da narrativa – como por exemplo a divulgação prévia do texto, o colar como um item físico diretamente ligado à temática, e vídeos *teasers* divulgados nas redes sociais – se deu após uma análise posterior à edição, feita pela equipe que promoveu o evento. No balanço, foi observado que mesmo tendo uma temática bem detalhada e apresentada previamente ao público, a maior parte dos participantes se basearam nas clássicas referências norte-americanas da data em sua participação na festa – imagens a seguir – que neste caso, se deslocaram bastante das características propostas pelo tema “Luz do Éter”:



Imagem IX e X: Fantasias Comuns, *The Clubb*, 2019.

Ainda com base na análise, foi percebido que as ações realizadas tiveram sim algum grau de sucesso, porém não o suficiente, já que apenas uma pequena parte dos participantes conseguiram se conectar com a essência do tema, fato registrado nas próximas imagens:



Imagem XI e XII: Fantasias Associadas ao Tema, *The Clubb*, 2019.

Nessas últimas imagens, é possível destacar o uso de máscaras de proteção na composição das fantasias, característica que reflete o trecho do poema que descreve a toxicidade letal que passou a fazer parte do ar e provocou a desordem:

*"O alarme correu aos quatro ventos
quando o mal também se espalhou pelo ar,
devorando em um sopro toda pureza da vida,
fazendo tudo se perder na
Grande Noite Sem Fim."*

Luz do Éter, 2019, autoral.

Com isso, a análise concluiu que boa parte dessa falha na imersão efetiva dos participantes pôde ser atribuída à complexidade do tema, fato que pode ser percebido desde o imagotipo apresentado a seguir e usado como símbolo na identidade visual da edição:



Figura I: Imagetipo “Aura - Luz do Éter”, autoral, 2019.

A montagem dos elementos: símbolo, nome e legenda, já apresenta camadas de simbologia pouco conhecidas pela maior parte do público do evento. No imagotipo, o triângulo faz referência ao símbolo alquímico do ar, modificado pela divisão em três partes como alusão ao trifólio da radiologia⁸. O próprio conceito do éter também é algo distante das referências comuns para a maior parte das pessoas. Tais fatores apontaram de forma clara a possível necessidade de um contato prévio com maior impacto para o público na apresentação da temática.

Tendo em vista a importância da percepção dos participantes sobre os temas abordados, sendo eles o grande diferencial da festa, essa última observação serve como justificativa e apontamento de que, possivelmente, uma abordagem mais profunda e detalhada do tema entregasse de forma mais concreta a imersão desejada pela organização do evento.

Sendo assim, o formato a ser desenvolvido por este trabalho a partir da edição de 2019 da festa Aura, será tido como uma ferramenta que poderá ser replicada e usada como recurso para a agregação de valor de outros serviços e ou produtos. E assim como na edição referenciada do evento, o poema de apresentação do tema será usado aqui como principal objeto de estudo. Neste trabalho, o tema “Luz do Éter” norteia a projeção de uma experiência imersiva baseada nos *dark dinings*, sendo ela o seu produto final, com a justificativa de o novo formato ser uma solução possível para potencializar a imersão dos participantes, agregando valor para a festa em suas próximas edições.

Exposto os fatos, pensar numa apresentação inicial altamente imersiva e impactante, como oportunidade de um produto que potencializa a experimentação positiva dos consumidores, abre um leque de possibilidades de atuação para o Design, especificamente neste caso, com a produção de eventos.

⁸ Símbolo internacional que indica a presença de radiação ionizante no ambiente.

Alinhando assim as questões apresentadas, podemos identificar as oportunidades e recursos oferecidos pelas reinvenções do consumo nos tempos atuais, e traçar um paralelo entre: a potência do Design com suas ferramentas para construção de novas experiências de consumo; a “Jornada do Herói” de Joseph Campbell (1949) e seus elementos como modelo de estrutura narrativa para colocar o consumidor no centro de uma ação; e a comida em uma situação alimentar como meio para imersão e atribuição de valor em um evento inspirado nos *Dark Dinings* sendo o produto final do trabalho.

2.5 O LIMITE DO ESTUDO

Este trabalho se limitará a **projetar a experiência do cliente-consumidor em um jantar temático** – ator que será tratado a partir daqui como “Herói”, com base na estrutura do “Monomito” (CAMPBELL, 2007). O espaço temporal delimitado para a projeção da experiência se configura **no momento da chegada do Herói no local e dia do evento, até sua saída do mesmo**, recorte descrito e destacado na figura a seguir:



Figura II: Delimitação do Estudo, autoral, 2023.

Assim sendo, a construção da experiência nomeada “Dark Dinner” e tida como produto final deste trabalho, terá sua projeção guiada pelo poema “Luz do Éter”, com o objetivo de agregar valor à vivência dos participantes da festa a partir do conhecimento profundo sobre a sua temática.

Para dar estrutura à base fundamental deste trabalho, que é concebido sob a perspectiva do Design, entender e refletir como o olhar da profissão pode atravessar as dimensões, para além da comida propriamente dita, da cultura alimentar, dos processos e das performances que envolvem o ato de comer em diferentes contextos, foram tomadas como principais fontes de estudo:

“O Banquete da Psique: imaginação, cultura e psicologia da alimentação” de Gustavo Barcellos (2017), para inspirar as subjetividades e simbologias da comida e do sentar-se à mesa;

“O Gosto Como Experiência: Ensaio Sobre Filosofia e Estética do Alimento” de Nicola Perullo (2013), para refletir sobre a relação da comida e do comer no cotidiano;

“História da Alimentação” de Massimo Montanari (2003), para conhecer o lugar que a comida ocupa em diferentes contextos e traduzir seu valor.

2.6 OS DARK DININGS

Existem diversos exemplos de propostas de experiências imersivas ligadas ao universo gastronômico, e dentre eles, o conceito dos *dark dinings* foi apresentado ao grande público pela primeira vez no programa “*Le Gout du Noir*” (O Gosto do Preto), exibido pelo canal francês de televisão *France 5* no início dos anos 2000 e, posteriormente, ganhou um restaurante temporário com o mesmo nome. Criado pelo produtor cinematográfico e especialista em narrativas híbridas – interativas e imersivas –, Michel Reilhac, o formato surgiu em 1999 em Paris e logo ganhou versões em vários lugares do mundo; o restaurante “*Blindekuh*” (“cego” em alemão) inaugurado no mesmo ano foi um deles. Sinestésico, a principal característica do formato é a privação total ou, em algumas experiências, parcial da visão, a fim de potencializar o prazer gastronômico das refeições com o estímulo dos outros sentidos.

No Brasil, o “Jantar Secreto”, comandado em São Paulo pelo Chef Gustavo Rigueiral e a Jornalista Larissa Januário, pode ser destacado por oferecer uma outra perspectiva para o significado do “*dark*” no conceito. Como o próprio nome sugere, o Jantar Secreto oferece um encontro gastronômico com lugares, pratos e companheiros de mesa completamente desconhecidos.

Na construção do formato dos *dark dinings*, a comida aparece como ponte para a imaginação e impulso para a percepção e atribuição de valores. Isso é possível porque, de fato, ela pode ir além de simplesmente suprir as necessidades nutricionais humanas. A comida é maior. Na dimensão sociocultural, como reflete Barcelos (2017), “o mundo adentra o corpo pelo engolimento e essa poética de sensações integra imagens saborosas, amargas, doces, salgadas e azedas”. Ainda para o autor, “a alma do ser humano e a comida estão entrelaçadas em níveis profundos: “fazer comida é [...] cultivar a alma; cultivar é cozinhar o cru de nossas experiências de vida”.

Neste trabalho iremos definir essa *alma* como tudo que não é palpável e que faz parte das mais diversas experiências da vida e, principalmente, como percebemos e guardamos cada uma delas dentro de nós. Com isso, podemos ter a comida como base e ferramenta para sustentar a medula dos mais diversos projetos e expandir ainda mais os horizontes em várias áreas do conhecimento, inclusive, do Design.

PARTE 3 **O CAMINHO A SER PERCORRIDO**

3.1

Como o Design de Experiência pode construir um jantar temático que potencialize a imersão dos seus participantes no universo “Luz do Éter” para o Halloween “Aura”?

3.2 OS MÉTODOS E AS FERRAMENTAS

Design: tomando conhecimento sobre os principais assuntos abordados por este trabalho, para embasar o pilar do Design e a metodologia de desenvolvimento da experiência a partir da temática proposta, nas definições e identificações de pontos-chaves da projeção, são tomados como guias alguns métodos e ferramentas organizadas no diagrama a seguir e abordadas por Jim Kalbach no livro **“Mapeamento de Experiências: um guia para criar valor por meio de jornadas, blueprints e diagramas”**, (2017):

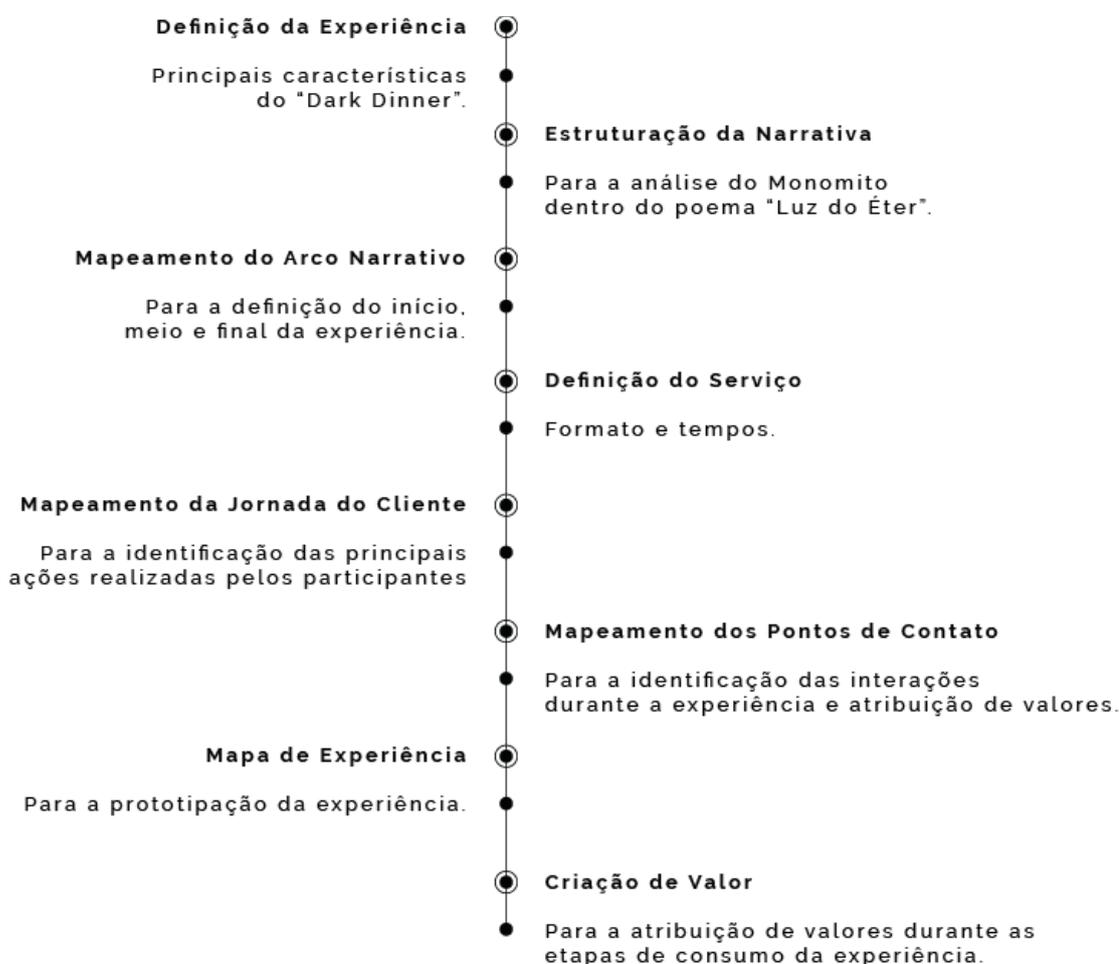


Figura III: Métodos e Ferramentas, autoral, 2023.

3.3 DEFINIÇÃO DA EXPERIÊNCIA

A exemplo do “Jantar Secreto” citado anteriormente, o formato do evento a ser desenvolvido por este trabalho busca explorar de forma mais abstrata a ideia do termo “dark”. Assim como no desdobramento do evento principal – a festa de *Halloween* que deriva o jantar – a aplicação da temática e as ações que sua narrativa irá desencadear, serão oferecidas em expressões mais sutis, que juntas, com todas as suas camadas, irão construir o conceito, formato e a experiência do evento.

O nome é a primeira diferença adotada para o projeto, com o intuito de melhor traduzir o conceito que sustentará o formato. Os “dark dinings” aqui deixa de ser um verbo de ação e se torna “Dark Dinner” – no singular – a fim de referenciar as especificidades da temática abordada em edições diferentes, já que a ideia é desenvolver um formato possível de ser replicado com outros temas. O “Dark Dinner” traduz a ideia de um jantar com tema, lugar, pratos, som, luz e objetos de cena específicos. Assim, o título do evento deve permanecer o mesmo independente da edição, que deve ser referenciada pela adoção de um subtítulo. No caso deste trabalho, a edição a ser desenvolvida será reconhecida pelo título **“Dark Dinner – Luz do Éter”**.

O inglês no título do foi adotado justamente pelo seu deslocamento da língua portuguesa, por sugerir algo fora do comumente encontrado no país, característica que poderá ser usada como artifício pelo *marketing* do evento. No conceito principal do formato – “jantar escuro” em tradução literal – está a ideia do evento servir para apresentar aos seus participantes, de forma profunda, o universo pouco ou totalmente desconhecido – “dark”, escuro – de um produto ou serviço. Essa dinâmica representada pelo título do evento é apresentada no diagrama a seguir:

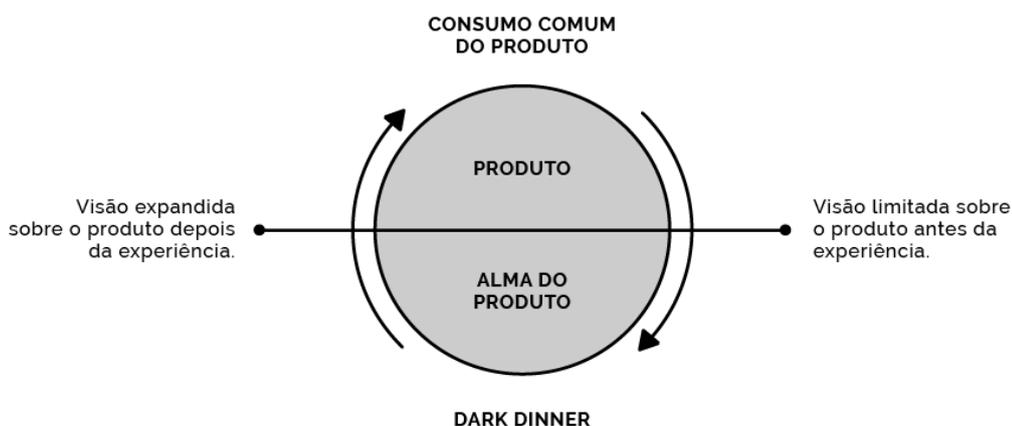


Figura V: Diagrama Básico do Consumo da Experiência, autoral, 2023.

Especificamente neste trabalho, a experiência será desenvolvida sob a perspectiva de ser um pré-evento para a festa "Aura", que será utilizada como pano de fundo ao entregar o formato do "Dark Dinner" como solução para a melhor imersão dos participantes em seu tema "Luz do Éter". O esquema visto anteriormente preenchido com essas especificidades é apresentado a seguir:



Figura VI: Diagrama da Experiência "Luz do Éter", autoral, 2023.

Definido isto, o trabalho usa o evento de 2019 como um pretexto para oferecer o formato como **uma ferramenta que poderá ser replicada para a promoção de outros eventos e produtos do setor comercial, social ou corporativo.**

3.4 O ÉTER

O conceito do éter aparece em diversos campos de estudo como a química, física, filosofia e astronomia. Na filosofia, o elemento pode ser tido como sinônimo da Pedra Filosofal, e enquanto a astrofísica buscou desvendar o éter com a teoria da Matéria Escura, a alquimia medicinal o definiu como "quinta essência" e teve a substância como o meio de cura para enfermidades graças a sua pureza:

"Chamam quintessência ao principal e mais celestial poder ou virtude em qualquer planta, metal, animal, ou em suas partes, a qual, pela força e pureza da substância e não por qualquer qualidade elementar ou sensível (embora não seja desprovida de qualidades), conserva a boa saúde do corpo do homem, prolonga sua juventude e o livra de toda espécie de doenças" (Gesner, C. 1969, p. 94-95 apud BELTRAN, Maria Helena Roxo; SAITO, Fumikazu. 2009, p. 4).

A ideia do éter abordada pela temática usada como objeto de estudo neste trabalho, se baseia na mistura dos conceitos filosóficos, da física antiga e da

alquimia medieval que descreveram o éter como a *quintessência*, ou o quinto elemento da natureza – hipótese atualmente comprovada não verdadeira. Na teoria, o Éter seria o material invisível que preencheria todo o universo, essencial para o equilíbrio e ordem de conhecimentos primordiais, como a compreensão da gravidade, a propagação da energia e da luz.

Seguindo esses conceitos, na mitologia desenvolvida para o tema da festa de *Halloween* Aura, o Éter é apresentado como a essência impalpável da ordem e das coisas naturais, e o fracasso na busca por sua materialização é o que desencadeia o caos. E assim como a origem da desordem, a narrativa também coloca o Éter de volta em sua forma mais pura como a solução – o elixir, a luz – da problemática obscura.

3.5 O MONOMITO DE JOSEPH CAMPBELL

Falando em narrativas que carregam símbolos e significados específicos, os mitos sempre estiveram presentes na breve história humana, ocupando um papel crucial, principalmente, no que se diz respeito às manifestações do imaginário. Tendo isso como premissa, podemos observar como a psicanálise se debruça sobre a interpretação dos símbolos – característica tão marcante nas histórias contadas pelos mitos – como força e meio de acesso às bases mais profundas do inconsciente:

“essas forças podem permanecer insuspeitas ou, por outro lado, alguma palavra casual, o odor de uma paisagem, o sabor de uma xícara de chá ou algo que vemos de relance pode tocar uma mola mágica, e eis que perigosos mensageiros começam a aparecer no cérebro. Esses mensageiros são perigosos [...] mas eles são da mesma forma, diabolicamente fascinantes, pois trazem consigo chaves que abrem portas para todo o domínio da aventura, a um só tempo desejada e temida, da descoberta do eu” (CAMPBELL, Joseph. 2007, p. 19).

Ainda segundo Joseph Campbell, (p. 21): “a função primária da mitologia e dos ritos sempre foi a de fornecer os símbolos que levam o espírito humano a avançar”. E assim como na psicanálise, essa característica também se faz fortemente presente no estudo minucioso de Campbell sobre os mitos, apresentado no livro “O Herói de Mil Faces”.

Em seu estudo, o autor faz uma análise profunda que toma como partida as questões: “por que é a mitologia, em todos os lugares, a mesma, sob a variedade dos costumes? E o que ensina essa visão?” (CAMPBELL, 2007, p. 16). Certamente o estudo apresentado por Campbell teve influência do seu contexto e dos conhecimentos alcançados à época de sua elaboração, o que pode, atualmente, nos fazer questionar a ideia do autor sobre a questão apresentada por essa “universalidade”; mas como uma resposta possível, podemos ter os mitos, para além da escala do eu, como guias para desvendar as origens dos passos percorridos pela humanidade e que, no mínimo curiosamente, se mostram estreitamente semelhantes.

Como resultado dessa equação que soma características marcantes de mitos célebres entranhados no imaginário do mundo, o autor registra o que seria os passos de um personagem central, em sua jornada ritualística que tem como destino final, sempre, a transformação profunda do seu eu:

“o propósito e o efeito real desses rituais consistia em levar as pessoas a cruzarem difíceis limiares de transformação que requerem uma mudança dos padrões, não apenas da vida consciente, como da inconsciente” (CAMPBELL, 2007, p. 20).

O final da jornada então torna o personagem central o Herói no que seria um mito universal, recontado e reinterpretado por diversas civilizações ao longo do tempo, em diferentes momentos do mundo.

A estrutura do Monomito organizada por Campbell é composta por dezessete passos – que podem ser todos seguidos ou não – e divididos em uma sequência de três atos tidos como o padrão universal: “um afastamento do mundo, uma penetração em alguma fonte de poder e um retorno que enriquece a vida” (CAMPBELL, 2007, p. 40). As etapas da jornada descrita por Campbell e cada um dos seus significados são apresentados pelo esquema a seguir:

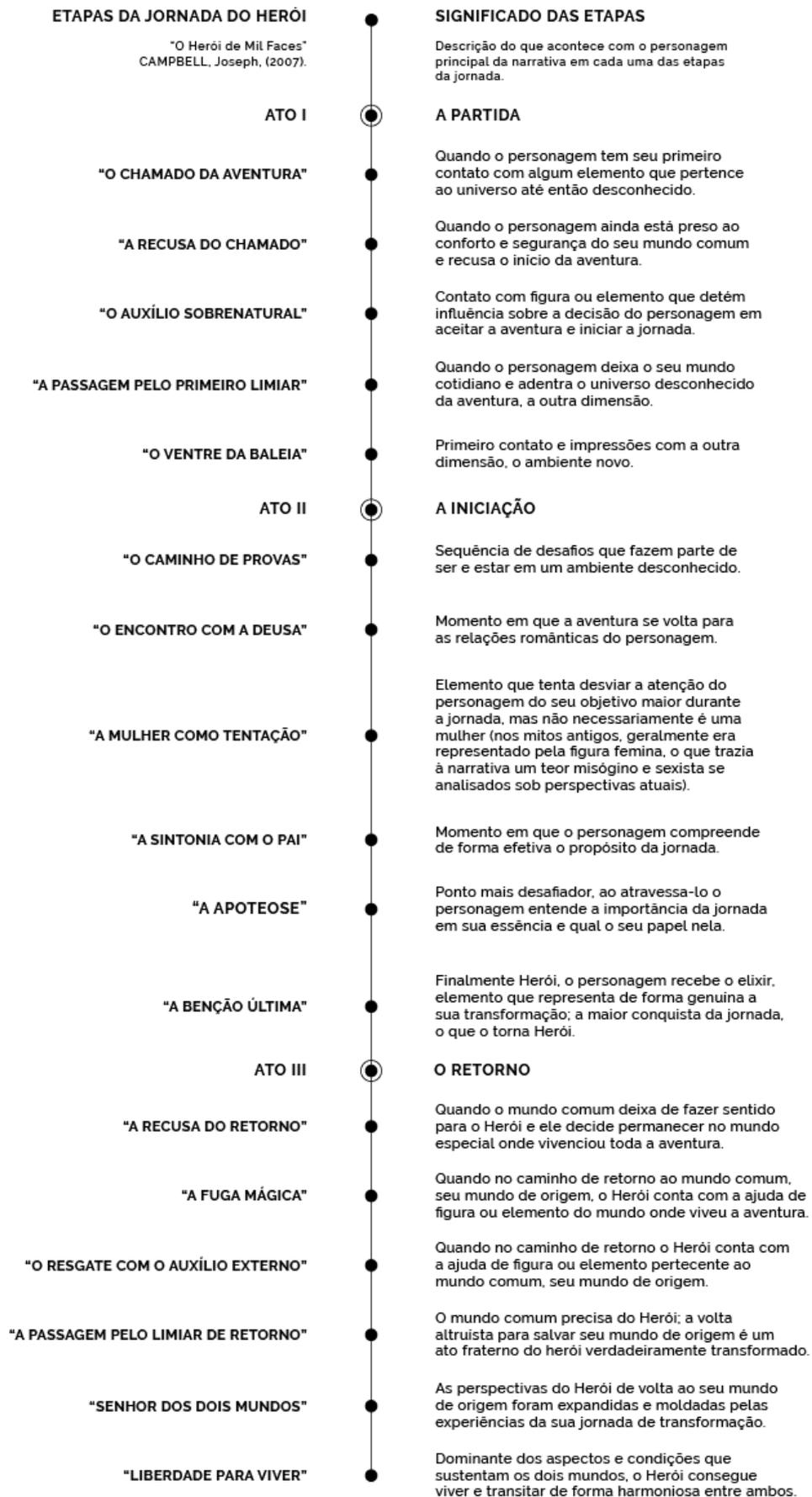


Figura VI: Estrutura do Monomito, Joseph Campbell, 2007, reprodução autoral, 2023.

Por ter como sua origem histórias intemporais, e ter sua estrutura montada de forma que sugere a superação de etapas, a “Jornada do Herói” definida pela estrutura do Monomito é tomada como ferramenta para a montagem de narrativas em diversas áreas de estudo; o cinema é uma das aplicações mais comum com os arcos que circundam o enredo dos personagens na ficção. Neste trabalho, a estrutura é adotada de forma semelhante, e norteará a projeção da narrativa que usará o poema “Luz do Éter” para guiar o Herói (participantes-usuários) durante a experiência do jantar temático sendo o produto final do trabalho. Se apropriando das ideias de Campbell, os heróis, sem distinção de gênero, são “deus ou deusa, homem ou mulher, a figura de um mito ou o sonhador em um sonho” (CAMPBELL, 2007, p.110).

Como visto anteriormente, o estudo feito por Campbell apresenta a “Jornada do Herói” em dezessete etapas, divididas em três atos. Na análise tida como ponto de partida para a projeção da experiência, a intenção foi validar se a estrutura apresentada pelo autor comporta o poema que descreve o tema “Luz do Éter”, e só a partir disso começar a pensar em uma construção narrativa para o “*Dark Dinner*”.

Com a análise, foi identificado uma sequência de oito passos principais dos dezessete apresentados pelo autor, e oferecendo o panorama geral da aplicação do poema dentro da estrutura do “Monomito”, o esquema apresentado a seguir mostra como ficou disposta a estrutura do texto que descreve a temática estudada, subdividida nas partes correspondentes às etapas descritas por Campbell em sua obra:



Figura VII: Diagrama da Estrutura Narrativa do *Dark Dinner*, autorial, 2023.

A análise minuciosa – apresentada com mais detalhes na parte 5 deste trabalho – da conexão entre os conteúdos em questão foi de extrema importância para o desenvolvimento do trabalho, pois coloca à prova a conexão de duas bases essenciais (o tema e a narrativa) para a construção do produto final. Dessa forma, a validação do texto descritivo da temática, organizado de forma coerente na estrutura do “Monomito” foi tomado como a base para construção narrativa da experiência do “*Dark Dinner*”. O resultado da análise foi substancialmente satisfatório e atendeu de forma efetiva os objetivos pretendidos.

3.6 MAPEAMENTO DO ARCO NARRATIVO

O modelo arquetípico de estruturação narrativa é uma definição comum na maioria das histórias contadas. Como aponta Kalbach (p. 209) em seu livro de ferramentas para o mapeamento de experiências: “contar histórias não é apenas um meio de comunicar uma visão, ajuda a entender os problemas complexos”, e citando a estrategista de produtos digitais Donna Lichaw, complementa que “é possível usar os princípios da narrativa para guiar o design de produtos e serviços” (Rosenfeld Media, 2016). A sequência de começo, meio e fim – também presente no estudo de Campbell nos três atos que definem a Jornada do Herói – é o modelo escolhido para a construção narrativa que norteia a projeção da experiência do “*Dark Dinner*”. A seguir, o modelo básico da estruturação de arcos narrativos apresentado por Kolback (2017, p.209):

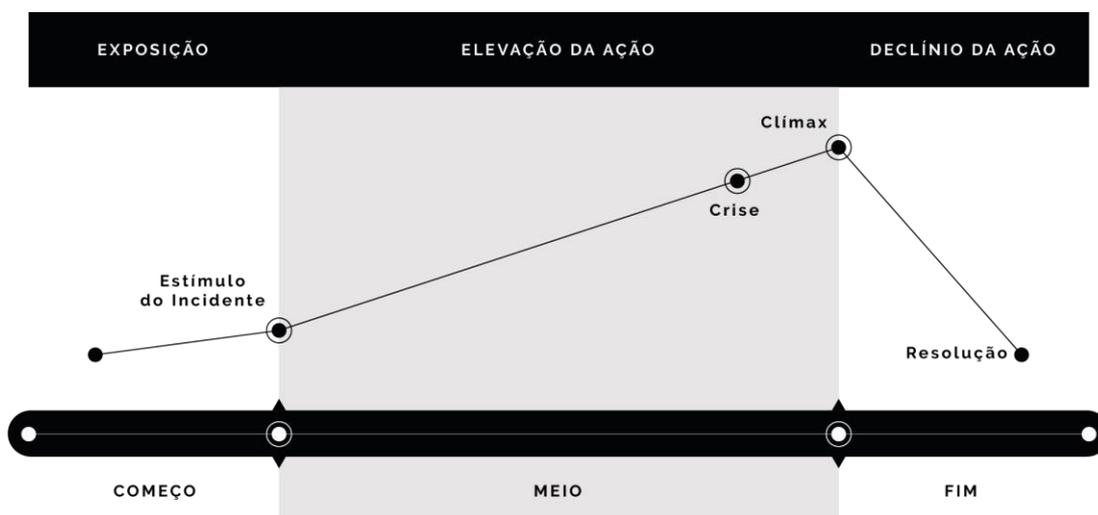


Figura VIII: Modelo Básico de Arco Narrativo, Kalbach (2017) , reprodução autoral, 2023.

No diagrama, as três etapas da narrativa são definidas pela **exposição** (apresentação inicial de contextos, personagens e cenários); **elevação da ação** (desdobramento da história com o aumento da intensidade das ações) e **declínio da ação** (o começo do fim da narrativa com, geralmente, um retorno ao seu estado inicial). Como demarcadores do ponto de virado de cada um dos três estágios, Kalbach (2017, p.210) define (i) **Estímulo do Incidente** como “ponto no qual algo dá errado ou há alguma mudança na situação”; (ii) **Crise**, quando “a história culmina no ponto de atrito máximo. É um ponto sem retorno”; (iii) **Clímax** sendo “o ponto mais empolgante da história. O público percebe que tudo pode ficar bem de novo”. E para o final, o autor aponta a solução do problema que surgiu no estímulo do incidente como **resolução**.

O modelo apresentado por Kalbach serviu como base para a aplicação dos oito passos identificados na estruturação da narrativa - etapa anterior da projeção - tendo como resultado o diagrama a seguir:

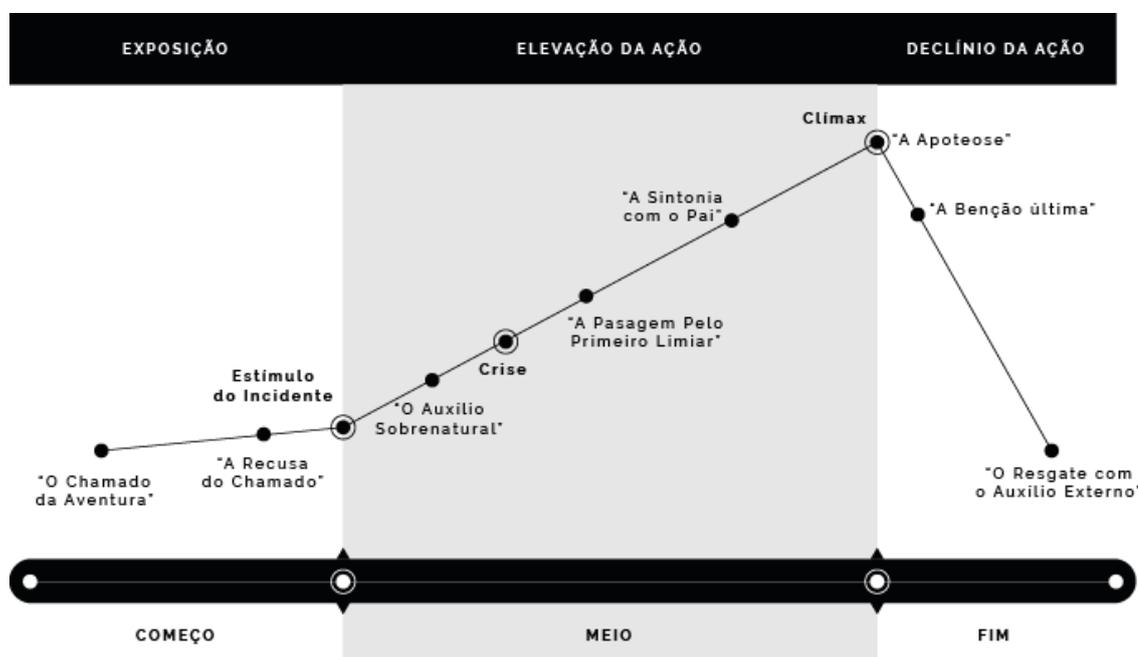


Figura IX: Mapa do Arco Narrativo do "Dark Dinner", autoral, 2023.

O mapa que define o arco narrativo para a experiência do "Dark Dinner" posiciona "O Chamado da Aventura" e "A Recusa do Chamado" (partes que apresentam o cenário do universo descrito pelo poema) como início da narrativa. O meio é preenchido com "O Auxílio Sobrenatural", "A Passagem Pelo Primeiro Limiar" e "A Sintonia com o Pai" (partes dedicadas ao desenrolar efetivo da narrativa, culminando na compreensão do tema apresentado pelo poema). E "A Apoteose", "A Benção Última" e "O Resgate com o Auxílio Externo" citando a festa de *Halloween* como a possibilidade para a resolução do problema.

Como aponta Kalback (2017, p.210), existe uma diferença entre contar e *compor* uma história. Essa perspectiva, junto com a definição do arco narrativo como ferramenta de Design são tidos como pontos de extrema importância para o projeto, pois é tomado como base para as principais tomadas de decisões referentes à projeção da experiência nas etapas seguintes.

3.7 MAPEAMENTO DA JORNADA DO CLIENTE (HERÓI)

O mapeamento de uma jornada de consumo é uma ferramenta fortemente utilizada no gerenciamento da experiência do cliente. Derivada dos *blueprints* de serviço, dispõe em uma estrutura cronológica os passos realizados pelo usuário durante o consumo de um produto ou serviço. Versáteis, o objetivo principal da ferramenta e sua aplicação neste trabalho é oferecer uma visão clara e organizada das ações realizadas pelo Herói durante a experimentação do “*Dark Dinner*”.

Como definido na delimitação do estudo, o mapa da jornada do cliente apresentado a seguir, traça os passos básicos do Herói no momento da sua chegada no local e dia do evento, até sua saída do mesmo - aplicando também as definições do arco narrativo demarcando o início, meio e final da experiência:

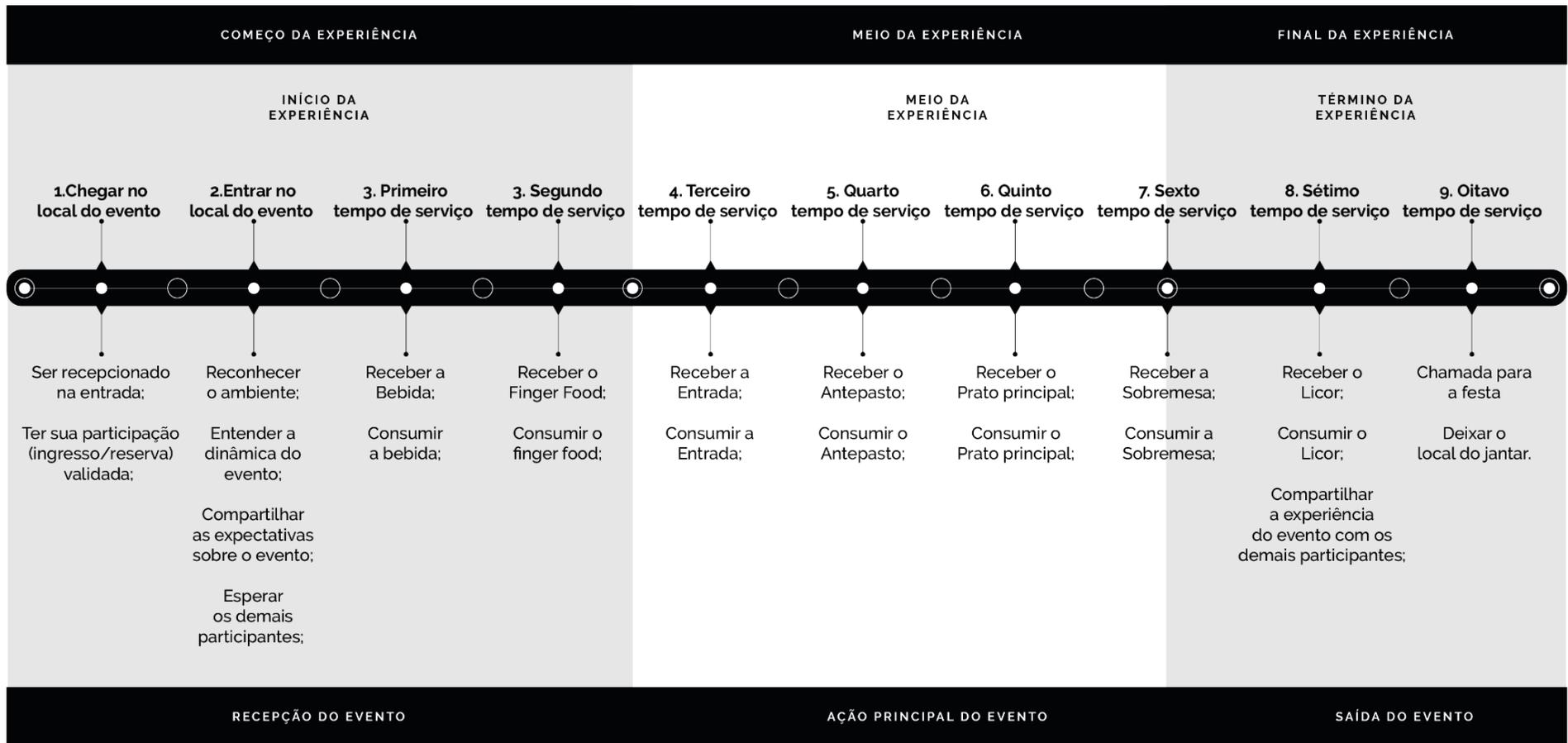


Figura X: Mapa Básico da Jornada do Cliente, autor, 2023.

A partir do mapeamento das ações básicas realizadas pelo Herói, foram identificados os espaços em branco durante a jornada de consumo dividida em início meio e fim, evidenciando possibilidades de ações usando componentes de apoio para o desdobramento e otimização da experiência. O mapa com os espaços em branco entre as ações preenchidos com as abordagens possíveis é apresentado a seguir:

AÇÕES PARA POTENCIALIZAR A EXPERIÊNCIA

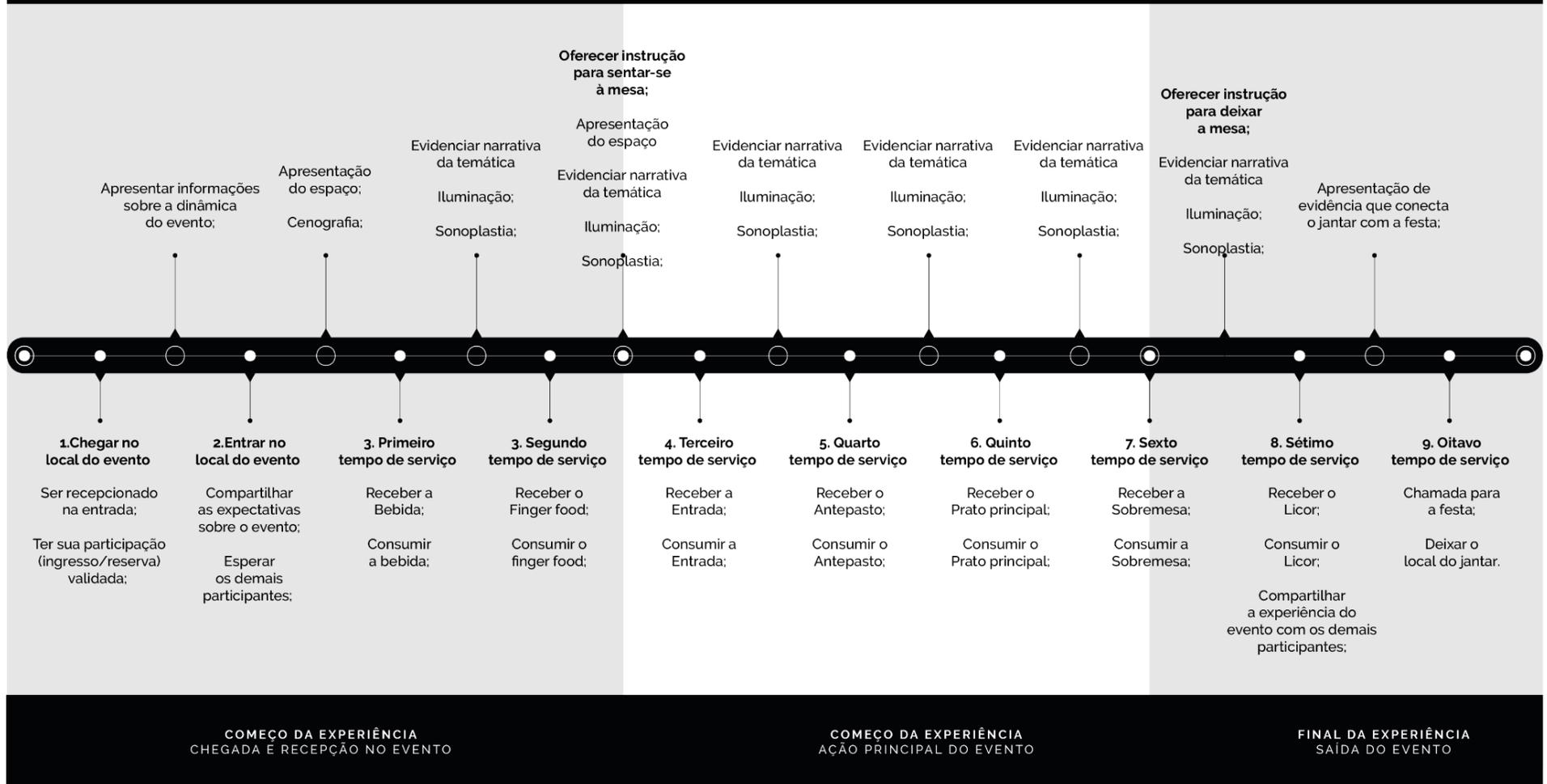


Figura XI: Mapa da Jornada do Cliente no *Dark Dinner*, autoral, 2023

A visão panorâmica, oferecida pela ferramenta, das ações que demarcam os estágios da jornada do cliente durante a experimentação do “*Dark Dinner*”, é essencial para a construção do mapa preliminar da experiência. Além de indicar as ações que podem otimizar o consumo do serviço e efetividade das interações entre os participantes, com o espaço e com o serviço durante a experimentação do jantar, também organiza de forma sistematizada as estratégias pretendidas em cada uma das etapas da jornada de consumo. O mapa da figura XI destaca principalmente os pontos de atenção dos participantes durante cada momento da jornada, como a cenografia, a sonoplastia e a iluminação além da comida, tornando-os artifícios de oportunidades para ações que podem potencializar a imersão durante o consumo. A validação desta etapa da projeção oferece um norte para o mapeamento e organização dos pontos de contato que irão compor a experiência.

3.8 MAPEAMENTO DOS PONTOS DE CONTATO

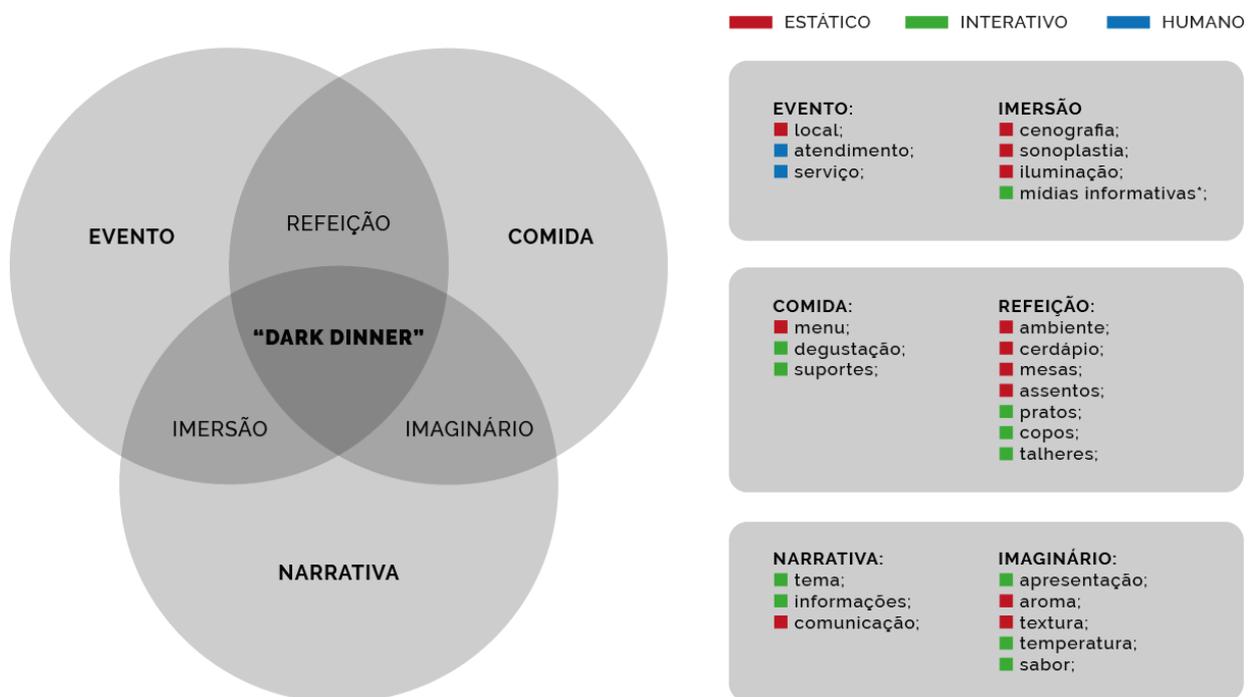
Os pontos de contato são peças chave na engrenagem da construção de uma experiência de consumo. O termo define os momentos e os elementos que proporcionam uma interação direta do consumidor com o produto-serviço, e fazer o mapeamento dessas interações é uma etapa fundamental da projeção. Em seu livro, Kalbach (2017, p. 28) define os pontos de contato em três categorias:

Estático: quando o contato com o usuário não permite interações de resposta;

Interativo: quando o usuário consegue responder a interação;

Humano: quando a interação acontece entre duas ou mais pessoas.

Usando como base essas definições e os passos presentes no mapa da jornada do cliente definido na etapa anterior, além das intenções pretendidas com as ações de cada etapa, os pontos de contato que compõem a experimentação do “*Dark Dinner*” são identificados e organizados no diagrama a seguir:



*folders, panfletos, cartões; comandos auditivos e visuais.

Figura XII: Mapeamento dos Pontos de Contato, autoral, 2023.

O objetivo do diagrama para a identificação dos pontos de contato nesta etapa da projeção é oferecer um inventário dos elementos mais importantes presentes em cada momento da jornada de consumo do serviço projetado. Ter acesso a esses elementos de forma organizada é fundamental para a atribuição de valor na montagem do mapa da experiência.

3.9 DEFINIÇÃO DO SERVIÇO

Dessa forma, obtendo as informações adquiridas por meio das ferramentas e apresentadas neste capítulo do trabalho, assim como na definição de começo e fim do arco narrativo, o serviço a ser experimentado pelo Herói no “*Dark Dinner*” se configura em uma refeição completa – especificamente um jantar – que conta com início, meio e fim; tempos comumente correspondentes a entrada, prato principal e sobremesa. Levando em consideração as etapas, em quantidade considerável, definidas pelo arco narrativo, o modelo de cardápio definido para a experiência é o **menu degustação**.

Essa categoria de serviço se firmou com o movimento francês *Nouvelle Cuisine*, que tinha como uma das principais características a **valorização na apresentação dos pratos**. Em um menu degustação, para além de simplesmente saciar a fome, podemos destacar o oferecimento de várias camadas de **uma experiência gastronômica mais focada nos detalhes** – aspecto que aplicado no contexto deste trabalho agrega vantagens em sua adoção.

Ganhando cada vez mais apreciadores ao redor do mundo, no Brasil a categoria está presente há pelo menos 20 anos – segundo o portal Exame. O formato não possui uma regra muito definitiva sobre a quantidade de itens servidos – o que dita esse número acaba sendo o contexto e as intenções pretendidas com o serviço – além do bom senso, claro. O formato pode ser tido como opção para conhecer os pratos oferecidos por um estabelecimento, ou até para analisar o nível de técnica do *chef* que o prepara, mas como característica principal, a vantagem na degustação apreciativa de um **menu completo** é o ponto chave – característica que justifica a quantidade reduzida das porções.

Então, a partir das etapas definidas nas fases anteriores da projeção, levando em consideração os modelos comuns de menus degustação e situações alimentares de forma geral, a experiência do “*Dark Dinner*” é definida por **oito tempos de serviço**, categorizados e apresentados seguir:

INÍCIO

1º TEMPO DE SERVIÇO

Bebida para a recepção;

2º TEMPO DE SERVIÇO

*Finger food*⁹;

MEIO

3º TEMPO DE SERVIÇO:

Entrada;

4º TEMPO DE SERVIÇO:

*Antepasto*¹⁰;

5º TEMPO DE SERVIÇO:

Prato principal;

FIM

6º TEMPO DE SERVIÇO:

Sobremesa;

7º TEMPO DE SERVIÇO:

Licor;

8º TEMPO DE SERVIÇO:

Chamada para a festa.

⁹ Categoria de pratos e petiscos que são servidos em pequenas porções individuais e consumidos com as mãos, sem a necessidade de talheres.

¹⁰ "Antes do prato" na tradução literal. O termo tem origem italiana e se refere, resumidamente, a uma pequena porção de ingredientes servida e consumida antes do prato principal.

Com a definição da categoria e tempos de serviço do jantar, os itens foram alocados no mapa definido pela construção narrativa da jornada de consumo, a fim de avaliar o seu comportamento dentro do arco narrativo. O mapa em questão é apresentado a seguir:

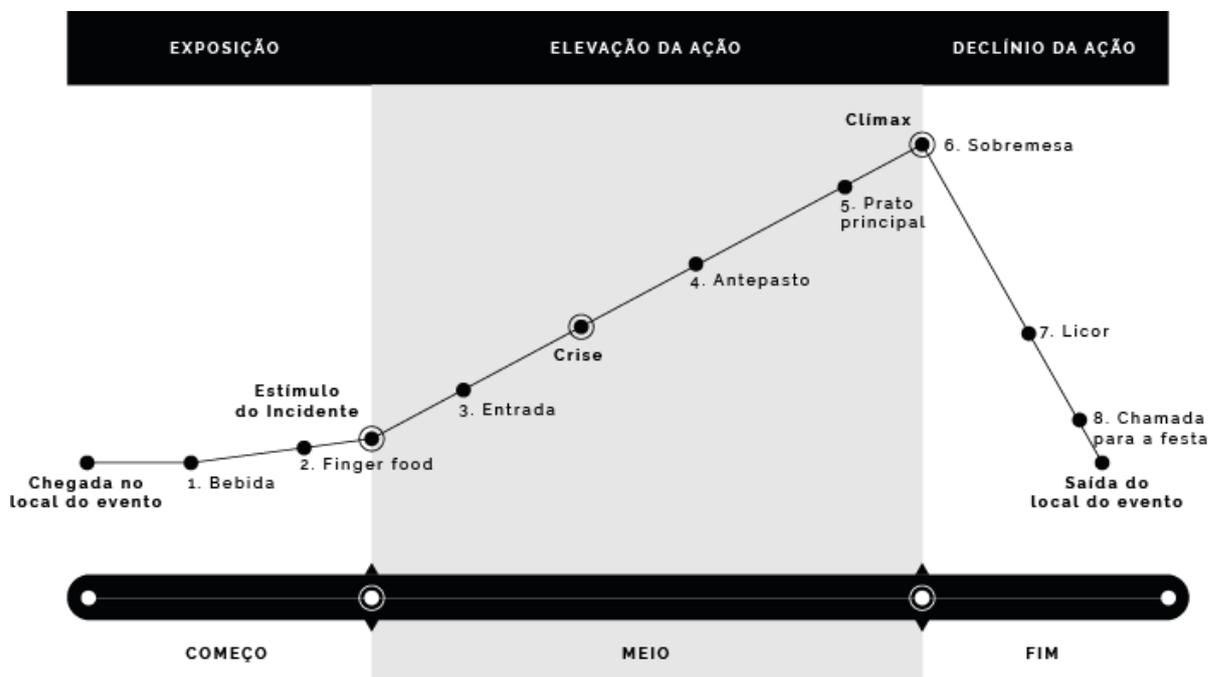


Figura XIII: Mapa de Serviço do *Dark Dinner*, autorial, 2023.

Na resolução final desta etapa da projeção, a **Bebida** e o **Finger Food** correspondem aos itens de recepção do Herói no início da experiência; a **Entrada**, o **Antepasto** e o **Prato Principal** definem o seu momento mais consistente; e por fim a **Sobremesa** e o **Licor** encerram o jantar e a narrativa antes da ação de **Chamada para a festa** - produto principal divulgado pelo jantar. No mapa é possível analisar como os tempos de serviço se adequam de forma coerente à construção do arco narrativo, validando o aumento gradativo das ações e atingindo seu ápice seguido do declínio que define o seu encerramento.

3.10 MAPA PRELIMINAR DA EXPERIÊNCIA

O mapa preliminar define o modelo básico da experiência a partir dos dados obtidos com os métodos e ferramentas utilizados nesse capítulo da projeção. Tendo a perspectiva mais ampla dos passos que demarcam cada momento da jornada de consumo para o *"Dark Dinner"*, o resultado é apresentado a seguir:

ARCO NARRATIVO	INÍCIO		MEIO			FIM		
MONOMITO	"CHAMADO DA AVENTURA"	"A RECUSA DO CHAMADO"	"O AUXÍLIO SOBRENATURAL"	"A PASSAGEM PELO PRIMEIRO LIMAR"	"A SINTONIA COM O PAI"	"A APOTEÓSE"	"A BENÇÃO ÚLTIMA"	"O RESGATE COM O AUXÍLIO EXTERNO"
JORNADA DO HERÓI	Quando o personagem tem seu primeiro contato com algum elemento que pertence ao universo até então desconhecido.	Quando o personagem ainda está preso ao conforto e segurança do seu mundo comum e recusa o início da aventura.	Contato com figura ou elemento que detém influência sobre a decisão do personagem em aceitar a aventura e iniciar a jornada.	Quando o personagem deixa o seu mundo cotidiano e adentra o universo desconhecido da aventura, a outra dimensão, sendo a ação definitiva que transforma o seu mundo habitado	Momento em que o personagem compreende de forma efetiva o propósito da jornada.	Ponto mais desafiador, ao atravessa-lo o personagem entende a importância da jornada em sua essência e qual o seu papel nela, então o Herói se faz na consciência adquirida sobre a aventura.	Finalmente Herói, o personagem recebe o elixir, elemento que representa de forma genuína a sua transformação: a maior conquista da jornada, o que o torna Herói.	Quando no caminho de retorno o Herói conta com a ajuda de figura ou elemento pertencente ao mundo comum, seu mundo de origem.
NARRATIVA "LUZ DO ÉTER"	"Foi a tentativa de capturar a pureza dos Quatro Elementos que desorganizou a estrutura das energias na Terra."	"Tarde demais quando o Homem viu, no encanto do brilho azul, o reflexo da energia mais escura preencher sua alma."	"Experimento falho."	"O alarme correu aos quatro ventos quando o mal também se espalhou pelo ar, devorando em um sopro toda pureza da vida, fazendo tudo se perder na Grande Noite Sem Fim."	"Agora, os que ainda restaram buscam pelo antídoto que irá restabelecer a Ordem Natural das coisas. Em um mundo onde todas as energias estão em constante reequilíbrio, só o Éter, na concentração de sua essência mais pura, será capaz de trazer o mundo de volta à luz."	"Éter é a força que rege as energias, a essência dos elementos que compõem a existência de tudo e todas as coisas. Éter é a escuridão e a luz que preenchem a Aura."	"O ensaio sobre a vez que o Mal finalmente venceu está prestes a chegar ao fim."	"O Halloween dará início A Grande Jornada."
HORIZONTE DE EVENTOS								
ACONTECIMENTOS DESENCADEADOS	<p>1. Chegar no local do jantar;</p> <p>Ser recepcionado na entrada;</p> <p>Ter sua participação (ingresso/reserva) validada;</p> <p>Entrar no local do jantar;</p> <p>Reconhecer o espaço;</p> <p>2. Receber informações básicas sobre a dinâmica do jantar;</p> <p>Compartilhar as expectativas sobre o jantar;</p> <p>Esperar os demais participantes;</p> <p>Receber Bebida;</p> <p>Consumir Bebida;</p> <p>3. "Luz do Éter"</p> <p>Receber cartão com a primeira parte da narrativa.</p> <p>Ler cartão narrativo;</p>	<p>4. Sentir a mudança na atmosfera;</p> <p>Som e luz;</p> <p>Refecer Finger Food;</p> <p>Consumir Finger Food;</p> <p>Compartilhar impressões com os demais participantes;</p> <p>5. "Luz do Éter"</p> <p>Receber cartão com a Segunda parte da narrativa.</p> <p>Ler cartão narrativo;</p> <p>6. Receber comando para mudar de ambiente;</p> <p>Iluminação do Ambiente 01 é desativada;</p>	<p>7. Receber comando para mudar de ambiente;</p> <p>Iluminação do Ambiente 02 é ativada;</p> <p>8. Sentar-se à Mesa;</p> <p>Reconhecer o espaço;</p> <p>9. Sentir a mudança na atmosfera;</p> <p>Som;</p> <p>Receber menu;</p> <p>Ler menu;</p> <p>Compartilhar expectativas com os demais participantes;</p> <p>Receber bebida que harmoniza a refeição;</p> <p>Receber Entrada;</p> <p>Consumir Entrada;</p> <p>Compartilhar impressões com os demais participantes;</p> <p>10. "Luz do Éter"</p> <p>Receber cartão com a terceira parte da narrativa.</p> <p>Ler cartão narrativo;</p>	<p>11. Sentir a mudança na atmosfera;</p> <p>Som;</p> <p>Compartilhar expectativas com os demais participantes;</p> <p>12. "Luz do Éter"</p> <p>Receber cartão com a quarta parte da narrativa.</p> <p>Ler cartão narrativo;</p> <p>13. Sentir a mudança na atmosfera;</p> <p>Luz;</p> <p>Compartilhar expectativas com os demais participantes;</p> <p>Receber Antepasto;</p> <p>Consumir Antepasto;</p> <p>Compartilhar impressões com os demais participantes;</p>	<p>14. "Luz do Éter"</p> <p>Receber cartão com a quinta parte da narrativa;</p> <p>Ler cartão narrativo;</p> <p>Compartilhar expectativas com os demais participantes;</p> <p>15. Sentir a mudança na atmosfera;</p> <p>Som;</p> <p>Receber Prato Principal;</p> <p>Consumir Prato Principal;</p> <p>Compartilhar impressões com os demais participantes;</p>	<p>16. "Luz do Éter"</p> <p>Receber cartão com a sexta parte da narrativa;</p> <p>Ler cartão narrativo;</p> <p>Compartilhar expectativas com os demais participantes;</p> <p>17. Sentir a mudança na atmosfera;</p> <p>Som e luz;</p> <p>Compartilhar expectativas com os demais participantes;</p> <p>Receber Sobremesa;</p> <p>Consumir Sobremesa;</p> <p>Compartilhar impressões com os demais participantes;</p> <p>18. Receber comando para mudar de ambiente;</p> <p>Iluminação da Ambiente 02 é desativada;</p>	<p>19. Receber comando para mudar de ambiente;</p> <p>Iluminação da Ambiente 01 é reativada;</p> <p>20. Se dirigir ao Lounge;</p> <p>21. Sentir a mudança na atmosfera;</p> <p>Som e luz;</p> <p>Receber cartão com a sétima parte da narrativa;</p> <p>Compartilhar expectativas com os demais participantes;</p> <p>Ler cartão narrativo;</p> <p>Receber o Licor;</p> <p>Consumir o Licor;</p> <p>Compartilhar impressões com os demais participantes;</p>	<p>22. Sentir a mudança na atmosfera;</p> <p>Luz;</p> <p>23. Chamada para a festa;</p> <p>Receber Press Kit com cartão da oitava e última parte da narrativa + menu do jantar revelando a composição dos pratos + ingresso da festa;</p> <p>24. Receber comando para deixar o ambiente;</p> <p>Som e iluminação de todos os ambiente são desativados;</p> <p>25. Deixar o local do jantar.</p>
PONTOS DE ATENÇÃO	Evento; Imersão; Narrativa; Comida; Imaginário;	Evento; Imersão; Narrativa; Comida; Imaginário;	Evento; Imersão; Narrativa; Comida; Refeição; Imaginário;	Evento; Imersão; Narrativa; Comida; Refeição; Imaginário;	Evento; Imersão; Narrativa; Comida; Refeição; Imaginário;	Evento; Imersão; Narrativa; Comida; Refeição; Imaginário;	Evento; Imersão; Narrativa; Comida; Refeição; Imaginário;	Evento; Imersão; Narrativa;
ESPAÇO	AMBIENTE 01		AMBIENTE 02			AMBIENTE 01		

Figura XXIV: Mapa Preliminar da Experiência, autoral, 2023.

O mapa preliminar define o modelo básico da experiência a partir dos resultados obtidos com os métodos e ferramentas utilizados na etapa de projeção. Tendo a perspectiva mais ampla dos passos e características que demarcam cada momento da jornada de consumo do *"Dark Dinner"*, o mapa apresenta como último passo para definição final da experiência a definição dos artifícios de conexão entre os momentos e as principais ações da jornada: (i) **o comando para a circulação entre os dois ambientes** é estabelecido pela iluminação com a ativação e desativação das luzes; (ii) **a apresentação da narrativa** ao longo de toda a experiência é definida com cartões contendo trechos do poema que descreve a temática, entregues de forma gradativa aos participantes pelo serviço do jantar entre o consumo dos pratos; (iii) por fim, **a chamada de ação para a festa**, conectando a experiência do *"Dark Dinner"* ao evento de *Halloween*, acontece com a entrega de um *Press Kit* no final do jantar contendo o ingresso da festa, o poema na íntegra com a narrativa do tema, e finalmente um menu revelando a composição dos pratos consumidos no jantar.

PARTE 4 **A PARTIDA**

4. CARACTERIZAÇÃO DA EXPERIÊNCIA

Simbolicamente, a experiência do *“Dark Dinner”* funcionará como uma ponte de acesso ao imaginário dos participantes através da comida. Citando Campbell (2007, p. 83), a intenção principal com o desenrolar da experiência, é colocar os participantes, com a situação e o espaço do evento, em “campos livres para projeções do inconsciente”. Para isso, as percepções dos sentidos básicos – **tato, visão, audição** e, principalmente, o **paladar** – são adotadas como principal artifício para potencializar a imersão do Herói durante a experiência.

Voltando às reflexões do autor em seu estudo sobre os mitos, um exemplo citado por Campbell é a simbologia mística presente na ideia da noite; para ele, o personagem mergulhar – intencionalmente ou não – em uma dimensão escura e desconhecida – como o interior da baleia no mito de Jonas – traz à tona uma paisagem repleta de figuras simbólicas:

“em nossos sonhos, os perigos, gárgulas, provocações, auxiliares secretos e guias ainda são encontrados à noite; e podemos ver refletidos, em suas formas, não apenas todo o quadro da nossa situação, como também a indicação daquilo que devemos fazer para ser salvos”, (CAMPBELL, 2007, p.105).

Esse pensamento se conecta minuciosamente com os acontecimentos narrados pelo poema que apresenta o tema, e oferece a figura da noite como cenário estratégico e apropriado para o evento, justificativa usada para a situação alimentar projetada ser especificamente um jantar. Para o espaço onde deve acontecer o jantar, provocar o inconsciente dos participantes e deixar a imaginação ganhar vida também é a principal característica adotada para imprimir uma neutralidade fria e absoluta na cenografia; pensado em linhas retas e na monocromia infinita do preto, o espaço onde a experiência se desdobrará pode ser conceitualmente descrito como um grande e pesado cubo preto, e oferece uma atmosfera que não se esforça para interferir no destaque principal do evento **a comida.**

“As cerimônias do chá no Japão são realizadas de acordo com a concepção do paraíso terrestre taoísta. A sala de chá, chamada ‘domicílio da fantasia’, é uma estrutura efêmera construída para conter um momento de intuição poética. Também chamada ‘domicílio da lacuna’, é desprovida de ornamentação. Contém temporariamente um único quadro ou arranjo de flores. A casa de chá é chamada ‘domicílio do não-simétrico’: o não-simétrico sugere movimento; o propositadamente inacabado deixa um vácuo em que a imaginação do observador pode mergulhar’

(CAMPBELL, 2007, p. 160).

Nessa perspectiva, se aventurar no espaço que representa o não-mundo, para a experimentação de pratos, quando eles chegarem, sem muitas certezas sobre os mesmos, é outro conceito que se ancora no “*Dark*” que dá nome ao evento, e aparece como uma das características essenciais para a execução bem sucedida das intenções conceituais propostas pelo formato.

4.1 A ESPACIALIZAÇÃO

Como indicado no mapa da jornada do cliente (figura XI), o funcionamento básico do “*Dark Dinner*” se desdobra em dois espaços principais. O **lounge**, um ambiente confortável reservado para o início e o final da experiência, pensado para a recepção e interação dos participantes antes e depois do jantar propriamente dito. E para o segundo espaço, o ambiente com a **mesa de jantar** é o que delimita o espaço reservado para a ação principal do evento.

A definição desses espaços nesta etapa da projeção considera a participação de **dez pessoas**, número selecionado estrategicamente para facilitar a logística de escalação, maior ou menor, na aplicação do formato e execução do evento. Os dados usados como base para as definições foram consultados no livro “**Dimensionamento Humano para Espaços Interiores**” (PANERO, 2016), adotando as medidas ótimas e os requisitos de acessibilidade para pessoas usuárias de cadeira de rodas.

Para o **lounge** foram consideradas as informações básicas da sessão “Áreas de Estar” (PANERO, 2016, p. 133) e “Bares” (PANERO, 2016, p. 215) em “Espaços de Alimentação”. O autor evidencia a interface básica que define a interação do corpo humano com assentos no ambiente voltado para descanso e interações sociais, destacando alguns pontos a serem considerados:

- altura do assento com relação a altura do sulco poplíteo;
- profundidade do assento com relação ao comprimento nádega-sulco poplíteo;
- circulação em volta dos assentos acomodando a largura corporal máxima;
- mesas atendendo às dimensões humanas de alcance;

O resultado dos estudos desta etapa é apresentado pela figura a seguir:

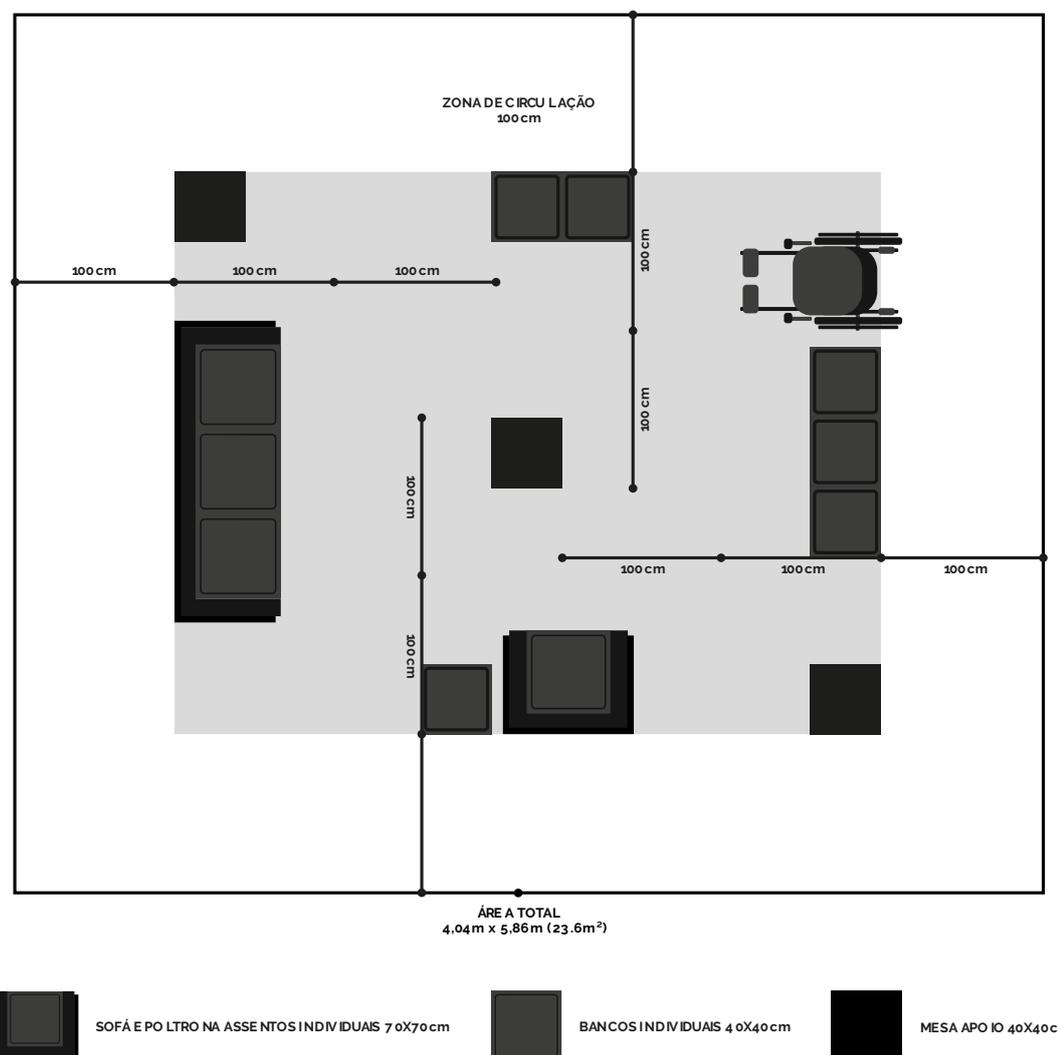


Figura XV: Mapa Espacial *Lounge*, autor, 2023.

A proposta do espaço é composta por bancos, poltronas e sofás totalizando dez assentos individuais com espaços de circulação considerando as medidas de acessibilidade para a movimentação da cadeira de rodas. Os assentos individuais dos bancos possuem a medida de 40 centímetros na largura, altura e profundidade; os assentos individuais das poltronas medem 60 centímetros de largura e profundidade e 40 centímetros de altura. As mesas de apoio, três no total, medem 40 centímetros de largura e profundidade e 1,16 metros de altura. É a partir da mesa de apoio central que o *layout* do espaço é montado, considerando as medidas de 3 metros em sua volta, de acordo com a configuração ilustrada pelo Mapa XV, totalizando um espaço de 23,6m².

Para o espaço da **Mesa de Jantar**, foram consideradas as informações presentes na sessão “Áreas de Refeições” (PANERO, 2016, p. 139) em “Espaços Residenciais” e

“Restaurantes” (PANERO 2016, p. 223) em “Espaços de Alimentação”. Alguns pontos destacados pelo autor para a projeção dessas áreas são listados a seguir:

- quantidade de lugares para a refeição;
- a zona individual e a zona de acesso comum na mesa;
- espaço entre a parte de trás da cadeira e a parede ou qualquer objeto que apareça como obstrução;
- posição da cadeira em relação a borda da mesa que irá mudar algumas vezes durante a refeição;
- espaços para circulação e atividades do serviço.

O resultado dos estudos desta etapa é apresentado pela próxima figura:

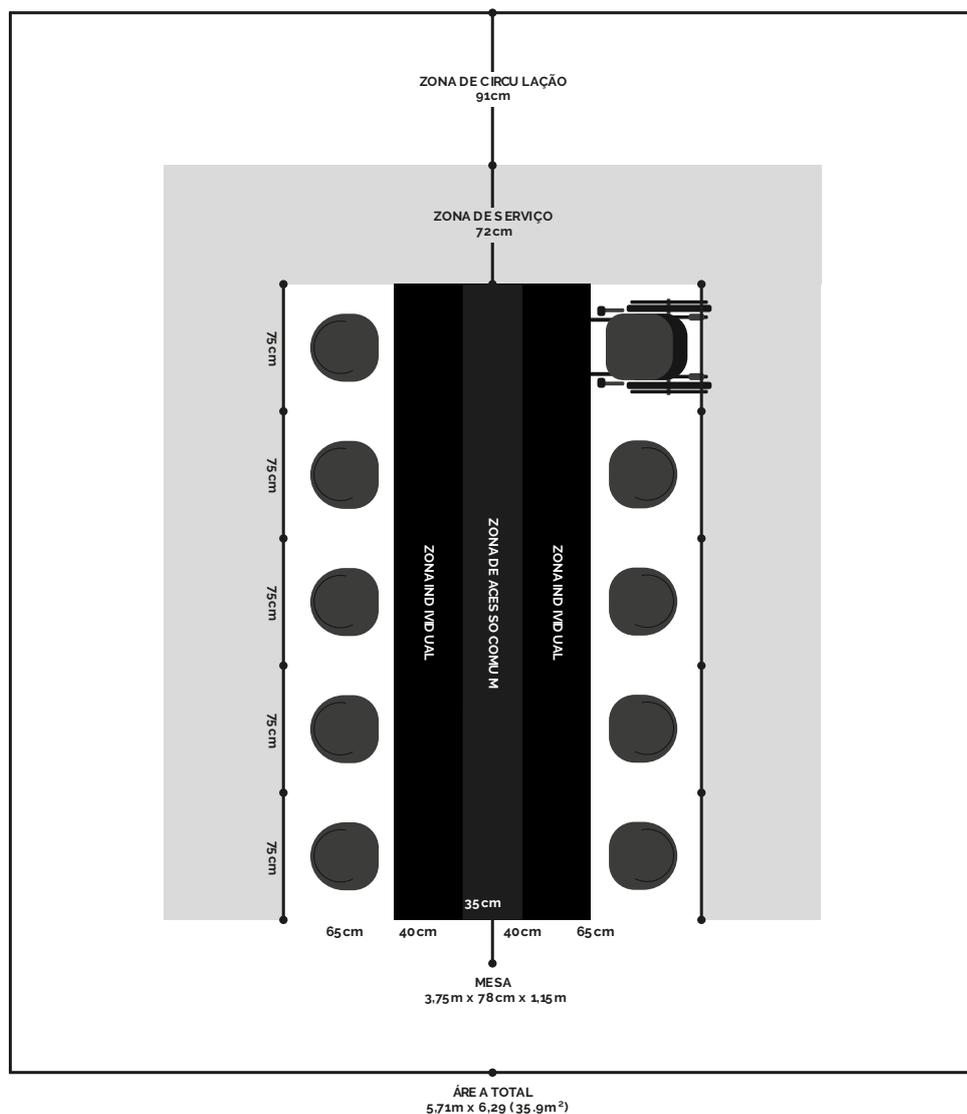


Figura XVI: Mapa Espacial Mesa de Jantar “Dark Dinner”, autoral, 2023.

Como proposta para a configuração do segundo e principal espaço da experiência, a mesa de jantar com dez lugares ocupa o centro do *layout*, tendo como zona de acesso comum um espaço de 35 centímetros na parte central do seu comprimento, e 40 centímetros até as bordas de cada lado sendo a zona individual para o uso de pratos, copos e talheres. Para as cadeiras, a zona individual é definida em 65 centímetros a partir da borda da mesa, e 75 centímetros de largura para cada cadeira. A zona de circulação para o serviço toma um espaço de 72 centímetros começando da parte de trás da zona individual da cadeira, seguido da área de circulação comum com 91 centímetros. A dimensão total desse segundo espaço para o funcionamento do “*Dark Dinner*” totaliza 36.9m².

O mapa de fluxo do Herói nos espaços durante a experiência é apresentado a seguir:

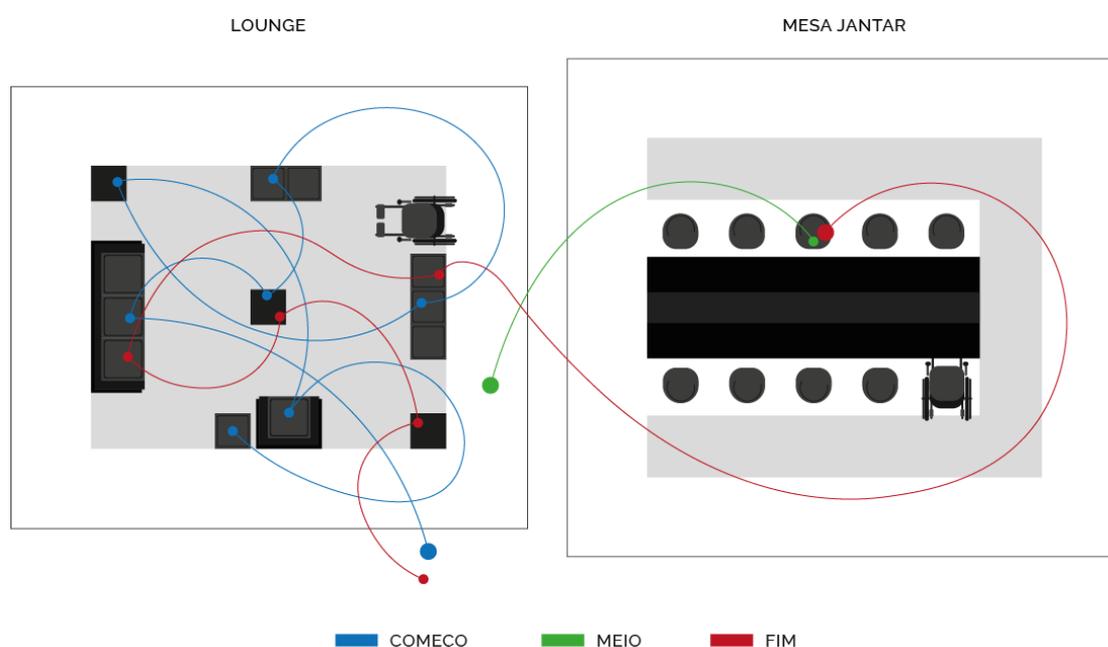


Figura XVII: Mapa de Fluxo do Usuário, autoral, 2023.

O mapa ilustra a movimentação do Herói no ambiente do *Lounge* no começo da experiência, seguindo os passos da sua chegada, recepção, espera e interação com os demais participantes, o serviço da *Bebida* e finalizando esse primeiro momento com o serviço do *Finger Food*. Em seguida, indo para o ambiente da Mesa de jantar onde se desdobrar a sequência da ação principal do evento, com o serviço da *Entrada*, *Antepasto*, *Prato Principal* e a *Sobremesa* sinalizando a reta final do jantar. O retorno do Herói ao *lounge* onde será servido o *Licor* e acontecerá a ação de chamada para a festa, marca o encerramento da experiência antes de deixar o local do evento.

4.2 A COMIDA ALÉM DO PALADAR

Definindo o paladar como uma versão mais “profunda” do tato, em seu livro, **O Banquete da Psique**, Barcelos (2017, p.41) usa a complexidade do sentido para dizer que a alma de quem o experimenta “se vê repleta de possibilidades imaginativas de prazer e dor, que traduzem elevação e abismo, inspiração e vertigem”, e complementa afirmando que com o gosto “capturamos e incorporamos a alma do que está ali em contato conosco”. No “*Dark Dinner*”, a comida é o principal artifício usado para a imersão dos participantes no tema, e todo o entorno é influenciado pelo ato de comer. Literalmente, o sabor de cada uma das etapas da experiência – sete delas tendo a comida como ponto central – é o que constrói o evento.

“Num sentido estrito, o termo ‘gosto’ está limitado a um ou mais dos cinco sentidos perceptíveis pela língua: doce, salgado, azedo, amargo e *umami*. Sabor é uma categoria mais ampla, abrangendo cheiros e gostos, e nossa relação a ele depende menos dos nossos genes do que da nossa experiência.” (POLLAN, M., 2014)

Com essas reflexões, é partindo da premissa máxima da comida ser capaz de acionar as imagens simbólicas da imaginação tal qual os mitos, que essa característica é propositalmente provocada e usada como justificativa para definir que no desdobrar da experiência, os participantes não terão conhecimento prévio sobre a composição dos pratos; **comer no “*Dark Dinner*” será um mergulho consciente no desconhecido, motivado essencialmente pela curiosidade e pela surpresa;** comer é “uma fuga da natureza para a imaginação. [...] Um claro modo também de cultivar a alma, um fazer psíquico. É invenção, é mito” (BARCELLOS, 2017, p. 46).

Ao sentar-se à mesa, o Herói terá acesso ao menu do jantar que contará apenas com os nomes dos pratos de cada tempo de serviço. Os títulos e descrições, assim como a referência visual de cada prato foram inspirados e adaptados do poema tido como objeto de estudo, levando também em consideração as características descritas pelo Monomito aplicadas à construção do arco narrativo da experiência, destacando as **intenções conceituais** de cada um dos sete tempos em que os pratos são servidos. Tendo como fato que o desenvolvimento e execução propriamente dita de um prato gastronômico não é atribuição de um *designer*, o resultado desta etapa da projeção foi definido e é apresentado a seguir em ilustrações e textos descritivos construídos como uma espécie de *briefing*, destacando as impressões e sensações que devem ser estimuladas na experimentação de cada um dos itens que compõem o menu:

1º TEMPO DE SERVIÇO

"O ENCANTO DO BRILHO AZUL"



Figura XVIII: O Encanto do Brilho Azul, autoral, 2023.

*"Tarde demais quando o Homem viu,
no encanto do brilho azul..."*

A Bebida servida no *lounge* abre os tempos de serviço e marca a recepção do Herói no evento. **Cristalino** e **refrescante**, o líquido é tido como um potencializador da sensação de amenidade transmitida pela atmosfera que define o começo da narrativa. Ao mesmo tempo que possui uma estética admirável proporcionada pela cor cristalina e brilho cintilante, seu frescor precível e **gasoso** ludibriam as consequências do leve teor alcoólico. O primeiro tempo de serviço é como a representação de um mergulho reconfortante em águas recém descobertas e prazerosamente desconhecidas.

2º TEMPO DE SERVIÇO

"A CRIAÇÃO DA NOITE"

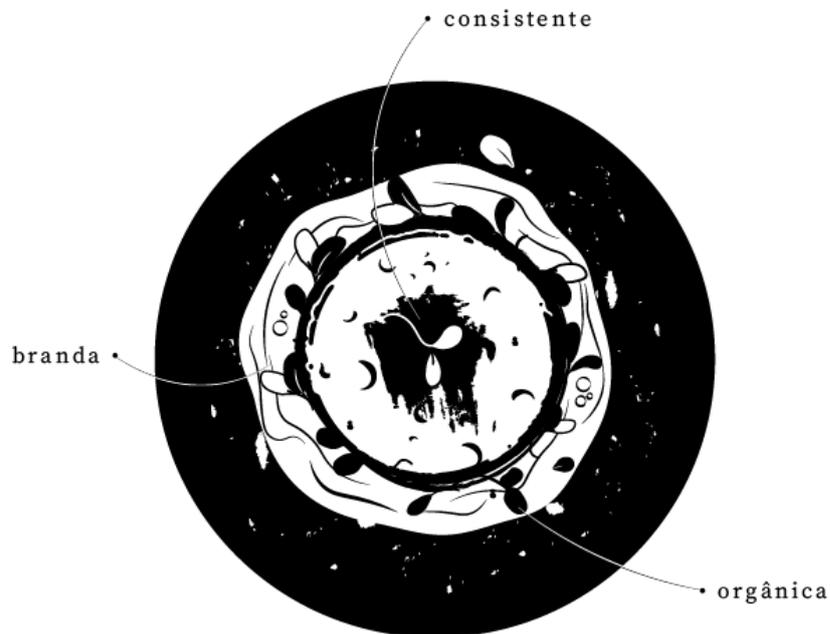


Figura XIX: A Criação da Noite, autoral, 2023.

*"...o reflexo da energia mais escura
preencher sua alma."*

Dando sequência ao momento de recepção, o segundo item marca um sutil aprofundamento na narrativa. O *Finger Food* é como uma versão comestível do que seria a curiosidade e empolgação proporcionadas pela chegada ao espaço do evento. Com uma aparência **orgânica** e convidativa que é igualmente **branda** e agradável ao paladar, esse segundo item dá continuidade e, principalmente, corpo às características da Bebida servida anteriormente; a diferença é que as sensações antes apresentadas de forma mais fluida e precível, são então experimentadas com um pouco mais **consistência**.

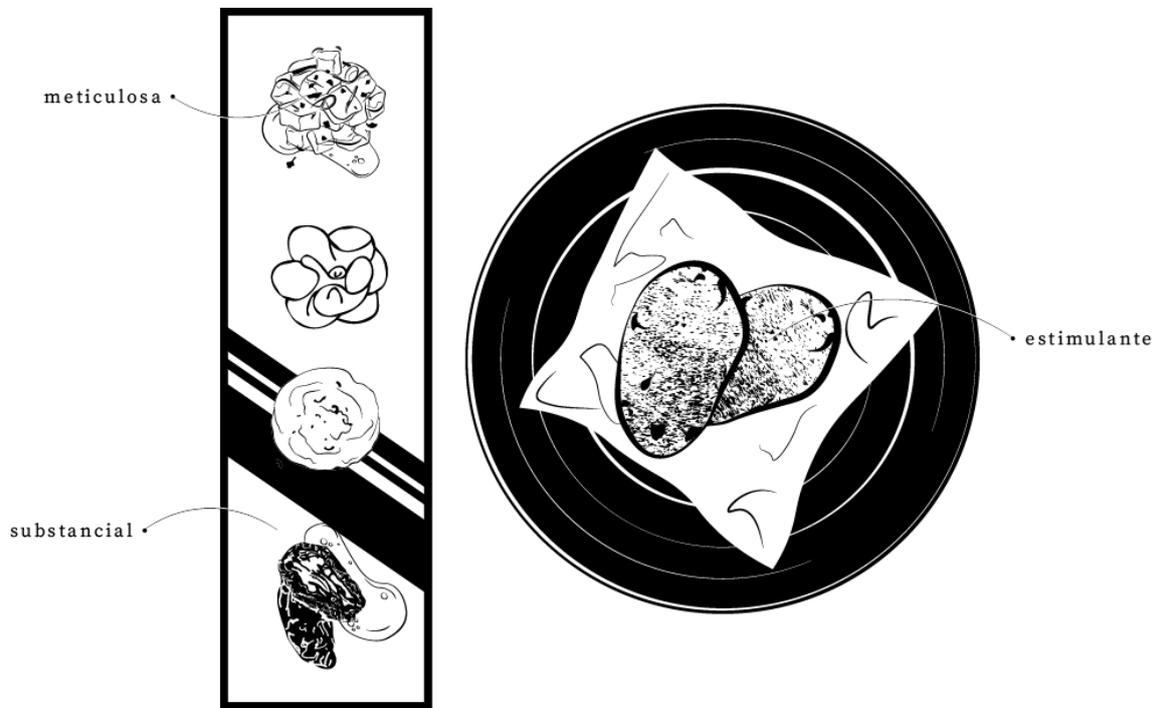


Figura XX: O Quinto Elemento, autoral, 2023.

*"Foi a tentativa de capturar
a pureza dos Quatro Elementos
que desorganizou a estrutura
das energias na Terra."*

Terceiro item servido, e primeiro consumido na Mesa, apresentado em pequenas porções separando os ingredientes, a Entrada é entregue aos participantes instigando-os a experimentar diferentes combinações entre doce, salgado, azedo e amargo, em busca do sabor ideal – o umami – a cada paladar. Em uma apresentação **estimulante**, a construção **substancial** dos sabores com a dosagem **meticulosa** dos ingredientes feita pelos próprios participantes, os coloca de forma ativa no centro das ações descritas pela narrativa.

4º TEMPO DE SERVIÇO

"GRANDE NOITE SEM FIM"

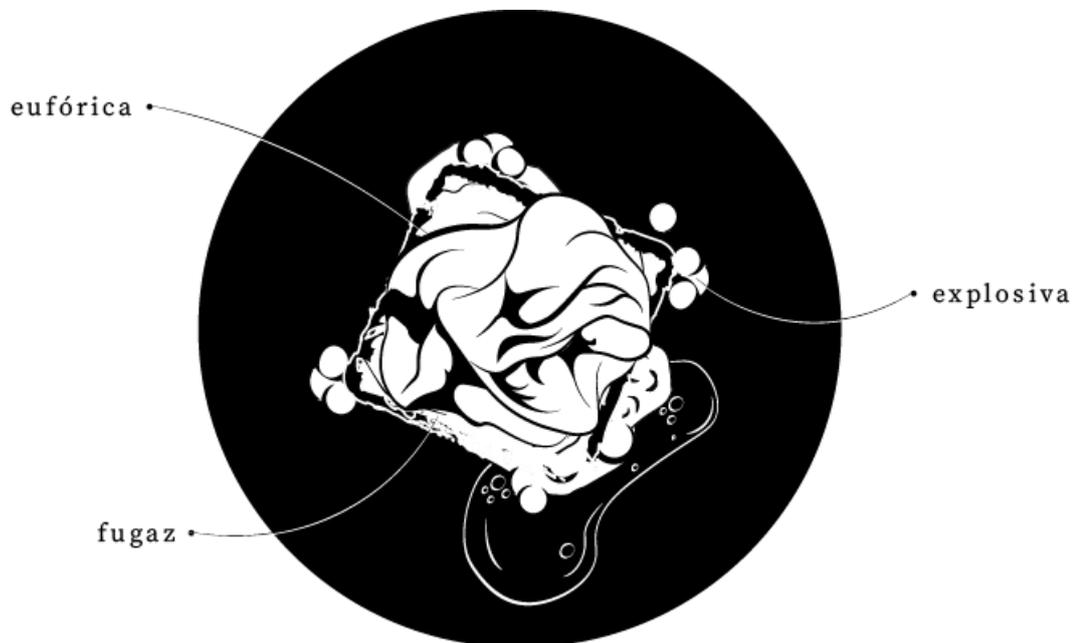


Figura XXI: Grande Noite Sem Fim, autoral, 2023.

*"O alarme correu aos quatro ventos
quando o mal também se espalhou pelo ar,
devorando em um sopro toda pureza da vida,
fazendo tudo se perder na
Grande Noite Sem Fim."*

No quarto tempo de serviço, o item tem como principal finalidade preparar o paladar dos participantes para o prato principal. **Explosivo**, o *Antepasto* disfarça a força do seu sabor com a aparência misteriosa e a porção inofensiva. Na boca, o paladar marcado pelos itens anteriores é dissolvido pelo gosto **eufórico** o suficiente para ser marcante, mas **fugaz** o bastante para não interferir no momento seguinte. Com isso, os participantes são colocados em uma posição apropriada para experimentar o aprofundamento – ou elevação – do estágio maior da narrativa com o Prato Principal.

5º TEMPO DE SERVIÇO

"ECLIPSE"

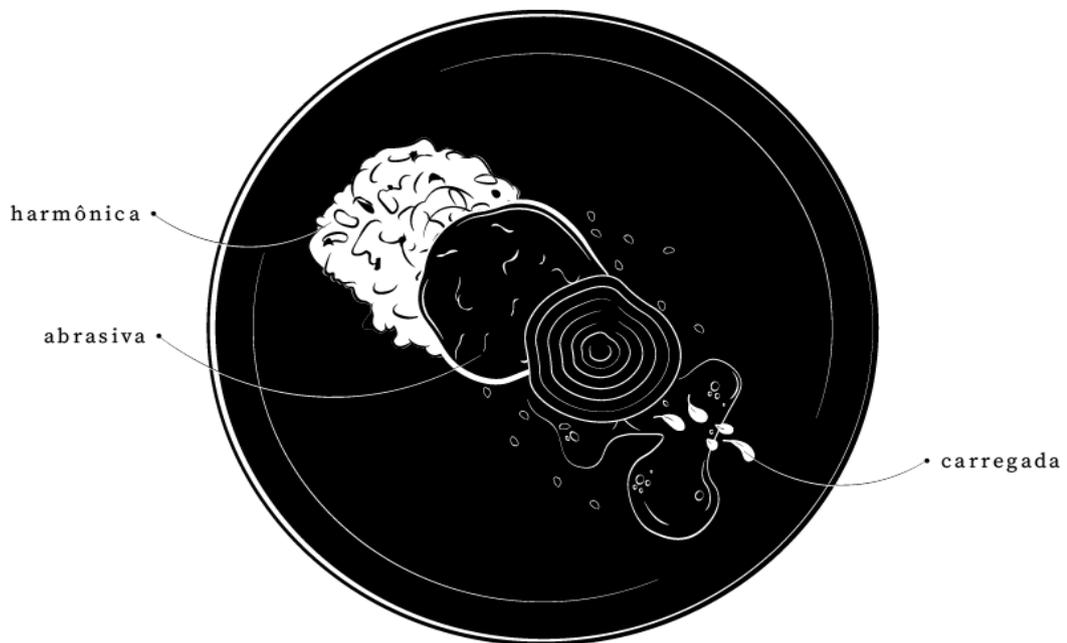


Figura XXII: Eclipse, autoral, 2023.

*"Em um mundo onde todas as energias
estão em constante reequilíbrio,
só o Éter, na concentração de sua essência mais pura,
será capaz de trazer o mundo de volta à luz."*

Este tempo de serviço é dedicado ao arremate **harmônico** das informações apresentadas no decorrer da narrativa. **Abrasivo** e **carregado**, o Prato Principal oferece aos participantes o item mais consistente do menu no que diz respeito ao sabor, porção e tempo de consumo. Como sugerido pelo título, o item faz alusão ao alinhamento – como a Terra, a lua e o Sol – das ações que culminaram no ponto mais alto da experiência, definindo assim a absorção plena do que foi descrito pela narrativa até esse ponto.

6º TEMPO DE SERVIÇO

“MATÉRIA ESCURA”

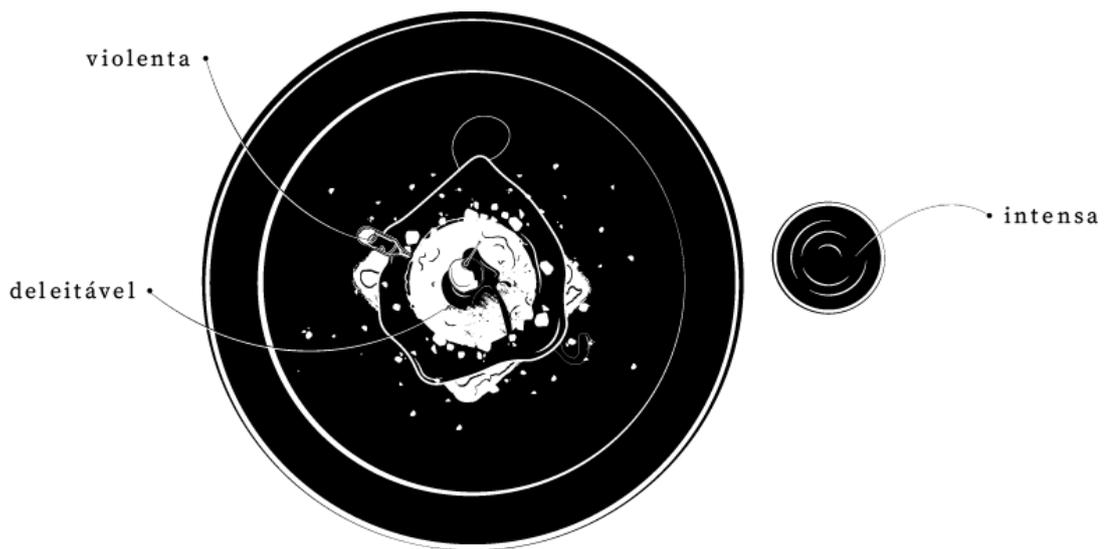


Figura XXIII: Matéria Escura, autoral, 2023.

*“Éter é a escuridão e a luz
que preenchem a Aura.”*

O sexto item sinaliza o ponto de descida para o encerramento da experiência. Como contraste de extremo oposto ao primeiro item do serviço no início do jantar, a Sobremesa densa, prazerosamente **intensa** e espessa, evidencia a transformação **violenta** da atmosfera na narrativa. Com a apresentação, o sabor e o aroma do prato traduzindo a essência do tema, o item é o resultado **deleitável** e profundo de tudo que foi descrito intimamente para os participantes durante o jantar.

7º TEMPO DE SERVIÇO

“ELIXIR DA LUZ DO ÉTER”



Figura XXIV: Elixir da Luz do Éter, autoral, 2023.

*“Agora, os que ainda restaram
buscam pelo antídoto que irá
reestabelecer a Ordem Natural
das coisas.”*

De volta ao *lounge* antes de deixar o local do evento, os participantes recebem o último item do menu, encerrando os tempos de serviço. **Encorpado** e sedoso, o licor é tido como uma versão mais eminente do drink servido no início da experiência. Esse artifício é mais um encaixe da transformação construída pela narrativa. **Inebriante**, o item é o símbolo **valioso** de tudo que foi sentido e experimentado no “*Dark Dinner*”.

4.3 A LUZ ALÉM DA VISÃO

A ideia de dualidade é uma característica bastante presente no tema “Luz do Éter” e em todo o conceito que sustenta o “*Dark Dinner*”. Da narrativa que sugere um início leve e se encerra de forma densa, ao jogo de palavras que traz a “Luz” no título do tema e o “*Dark*” no nome do evento, essa percepção de extremos opostos é tida como âncora nesta etapa da projeção, definindo a iluminação do ambiente como outra característica crucial para a imersão dos participantes na narrativa.

Em seu estudo, Campbell expõe essa linguagem de opostos quando cita a figura do pai e da mãe, associando-os a imagem do céu e da terra para distinguir o que é físico do imaterial, o individual do coletivo, aspectos importantes na jornada de transformação do Herói. No poema que apresenta o tema da festa, os quatro elementos da natureza são citados como o ponto central das ações que desencadearam os acontecimentos, e é alinhando essas observações que o esquema a seguir se organiza:

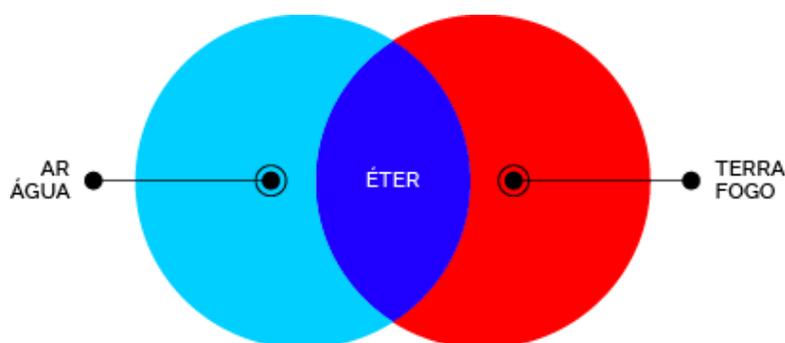


Figura XXV: Conceituação da Cor, autoral, 2023.

O esquema divide os quatro elementos em dois grupos: o Ar e a Água, representados pela cor **azul claro**, simboliza o início mais pacífico da narrativa; enquanto o **vermelho** coloca do outro lado a Terra e o Fogo, o oposto mais enérgico e visceral. E é a partir da interação desses conceitos que o **Éter** - o quinto elemento e o que dá nome ao tema da festa - aparece representado pelo tom **azul profundo**. No tema, o Éter ocupa o centro das ações, sendo ao mesmo tempo o motivo do caos e a sua solução - “Protetor e perigoso, maternal e paternal, [...] esse princípio sobrenatural do agente de proteção e orientação reúne em si todas as ambiguidades do inconsciente” (CAMPBELL, 2007, p. 77). Aplicando esses conceitos à iluminação, a definição das cenas dos ambientes usando a cor na luz é configurado da seguinte forma:

ILUMINAÇÃO GERAL DOS AMBIENTES

ILUMINAÇÃO DA MESA DE JANTAR

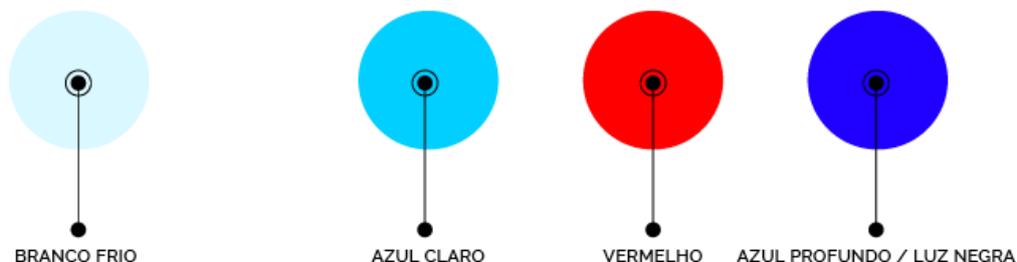
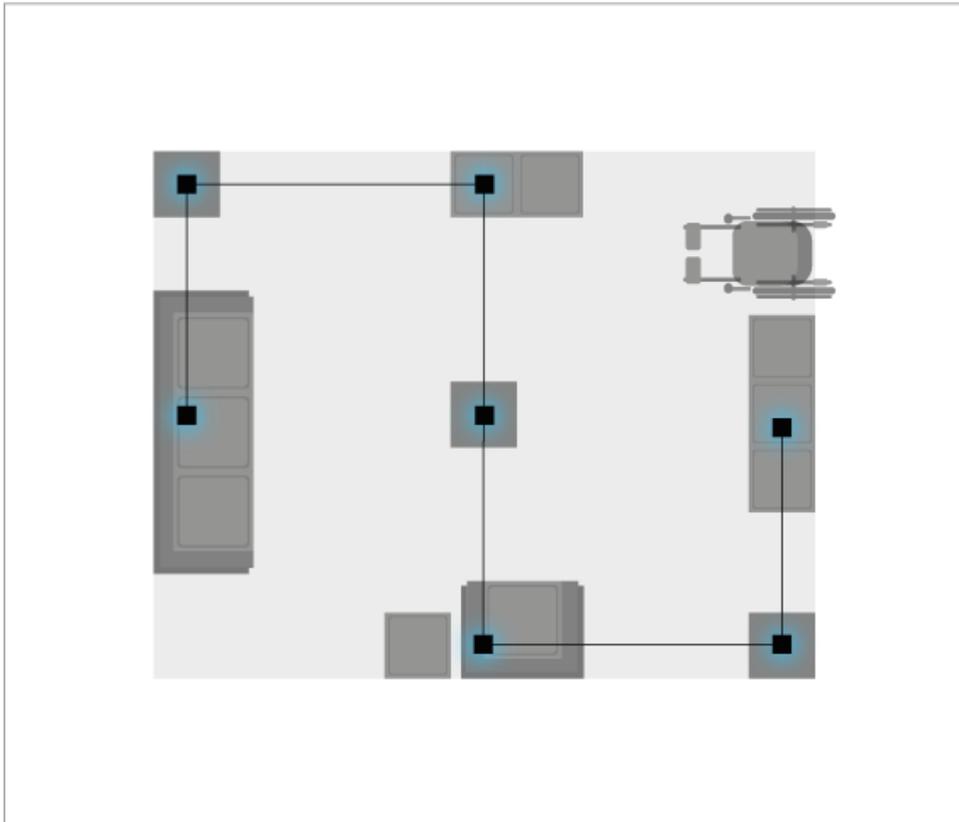


Figura XXVI: Aplicação da Cor na Luz, autoral, 2023.

A definição da luz fria para a iluminação geral dos espaços, fugindo do que comumente é tido como apropriado para um ambiente noturno de refeições, tem como objetivo potencializar o aspecto de **pouca vitalidade** interpretado pelo poema e aplicado ao cenário. Além disso, a iluminação deve montar uma cena intimista com uma intensidade mais branda. Composta por pontos focais, a luz é posicionada estrategicamente para destacar apenas os espaços, objetos e elementos essenciais para a circulação e execução das ações de cada etapa da experiência. Com isso, as paredes ou qualquer delimitação dos espaços ficarão preservadas pelo escuro, traduzindo a dinâmica de luz e sombra fortemente presente na narrativa do tema. As ilustrações a seguir representam a configuração dos pontos de iluminação nos espaços:

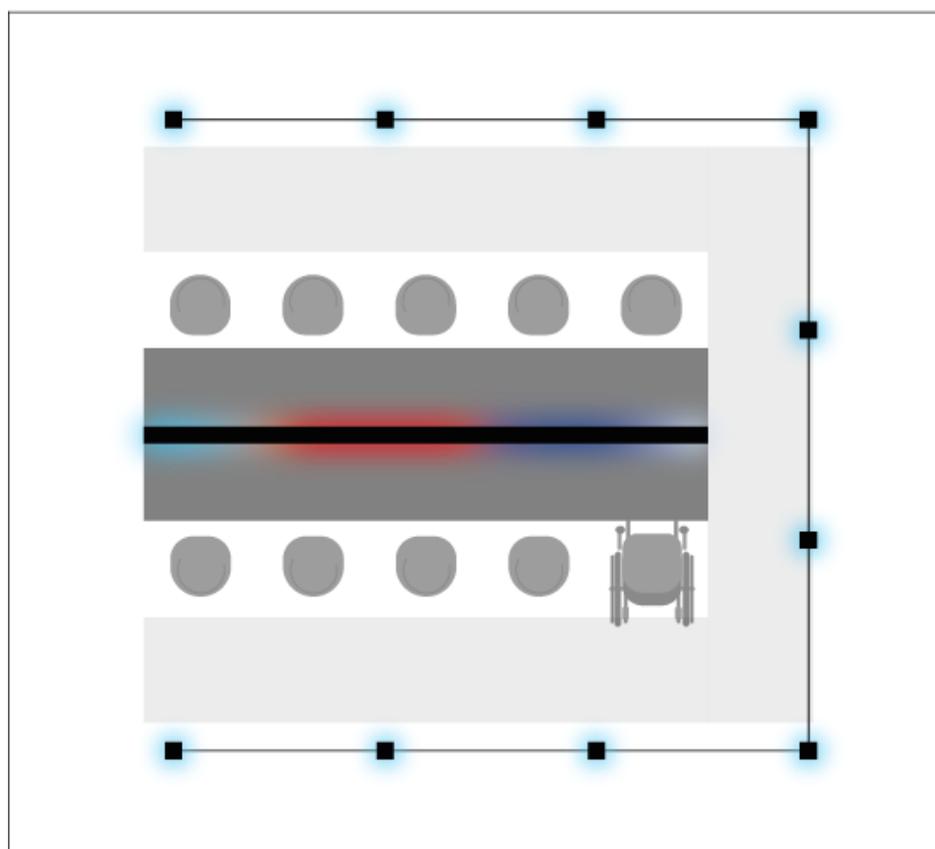
LOUNGE



■ SPOTS FOCAIS DIMERIZADO RGB

Figura XXVII: Mapa dos Pontos de Luz no Lounge, autoral, 2023.

MESA JANTAR



■ SPOTS FOCALIS RGB DIMERIZADO

▬ PERFIL LED RGB DIMERIZADO

Figura XXVIII: Mapa dos Pontos de Luz na Mesa de Jantar, autoral, 2023.

Os pontos de iluminação, identificados a partir do mapa espacial, foram definidos com spots focais, posicionados sobre os assentos e mesas de paio no *Lounge* e zonas de circulação no segundo ambiente, que também conta com perfil pendente sobre a Mesa de Jantar. A configuração da dinâmica de mudança de cor e intensidade das luzes será possibilitada pelo perfil RGB dos LEDs conectados também a aparelhos dimerizadores para ajuste da intensidade da luz. Para uma melhor compreensão de como a aplicação da luz deve funcionar nos ambientes, a montagem das cenas foi aplicada nos mapas com vistas isométricas a seguir:

LOUNGE

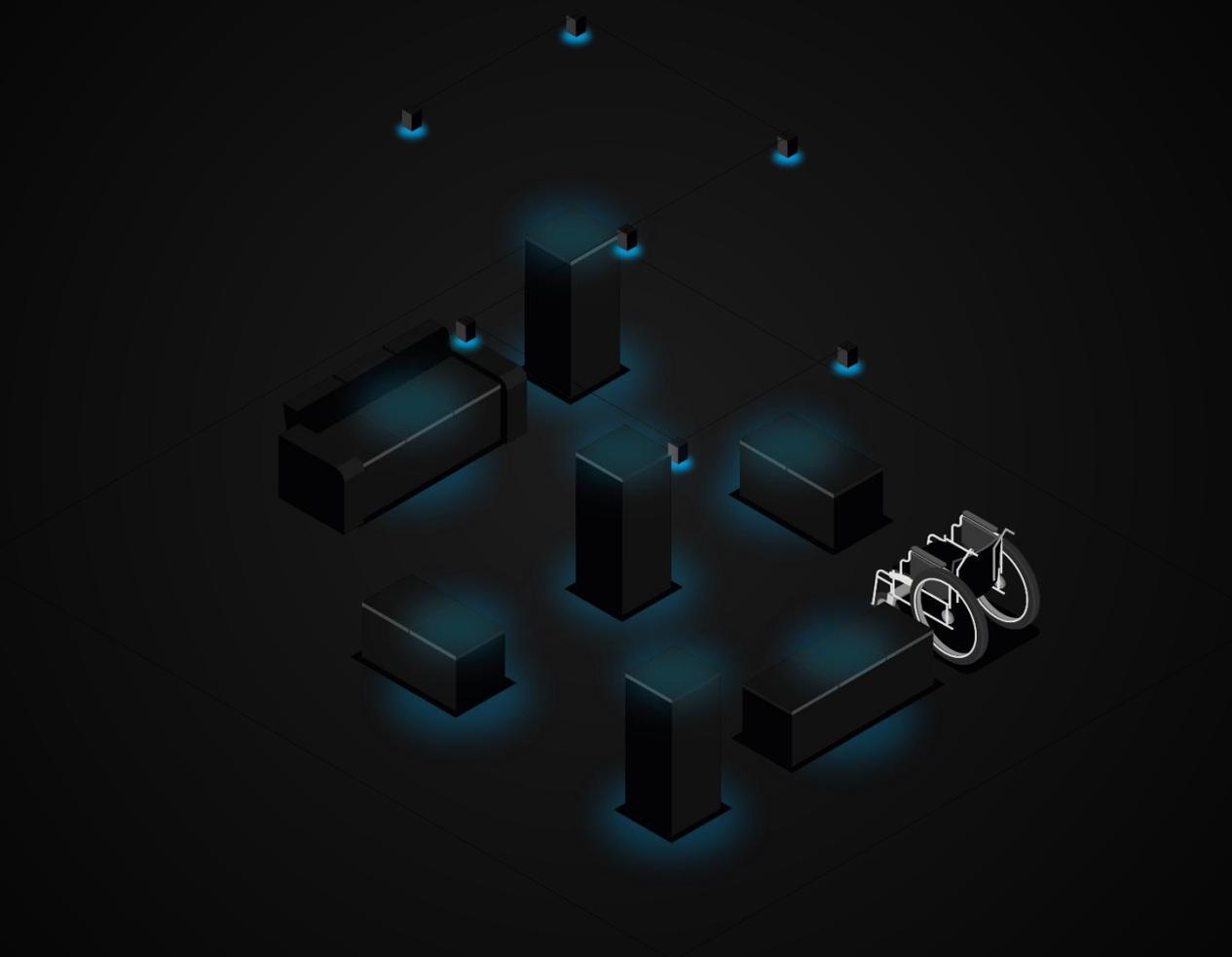


Figura XXIX: Mapa Isométrico da Iluminação no *Lounge*, autoral, 2023.

MESA DE JANTAR

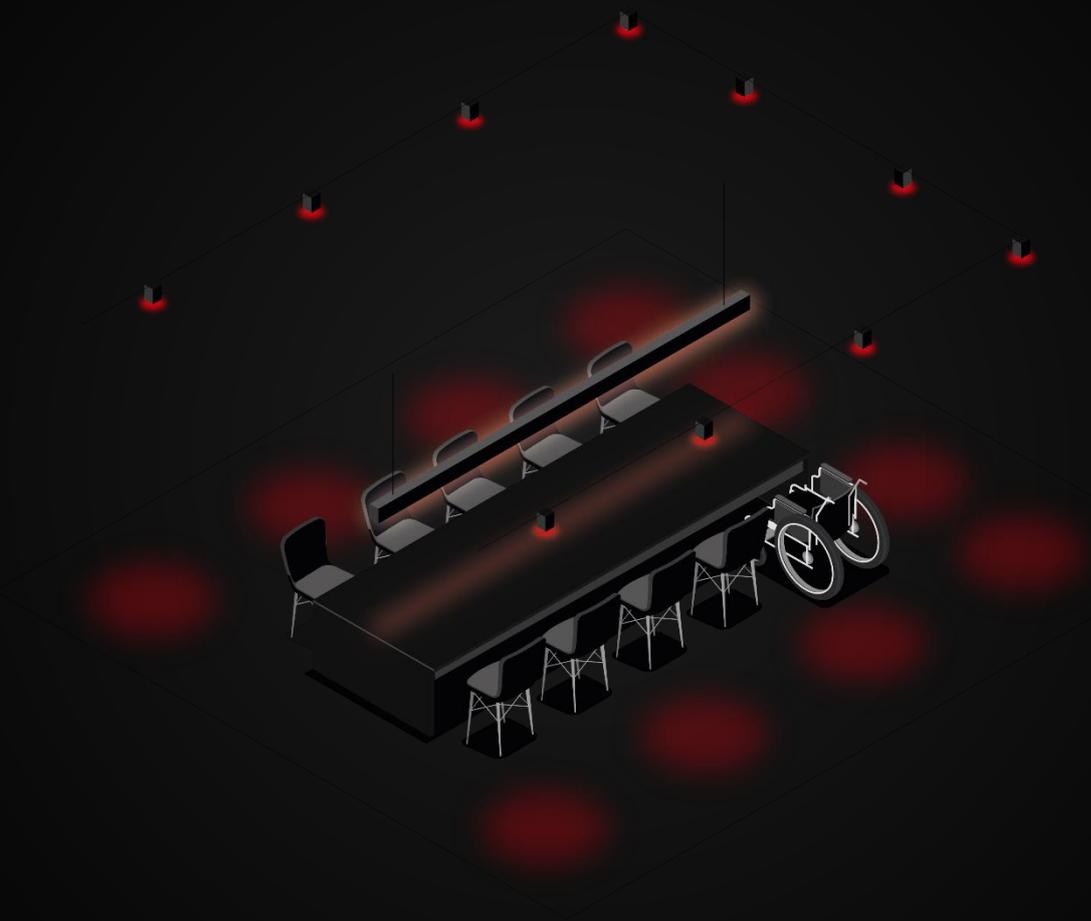


Figura XXX: Mapa Isométrico da Iluminação na Mesa de Jantar, autoral, 2023.

Validando esta etapa da projeção, a principal característica que define a montagem das cenas com a iluminação para o “Dark Dinner” é a construção de uma atmosfera que valoriza, essencialmente, a dinâmica da narrativa ao longo da experiência, definido pelo controle da intensidade e gradação da cor na luz. A aplicação da gradação de cor atrelada ao arco narrativo é representada pelo espectro a seguir:

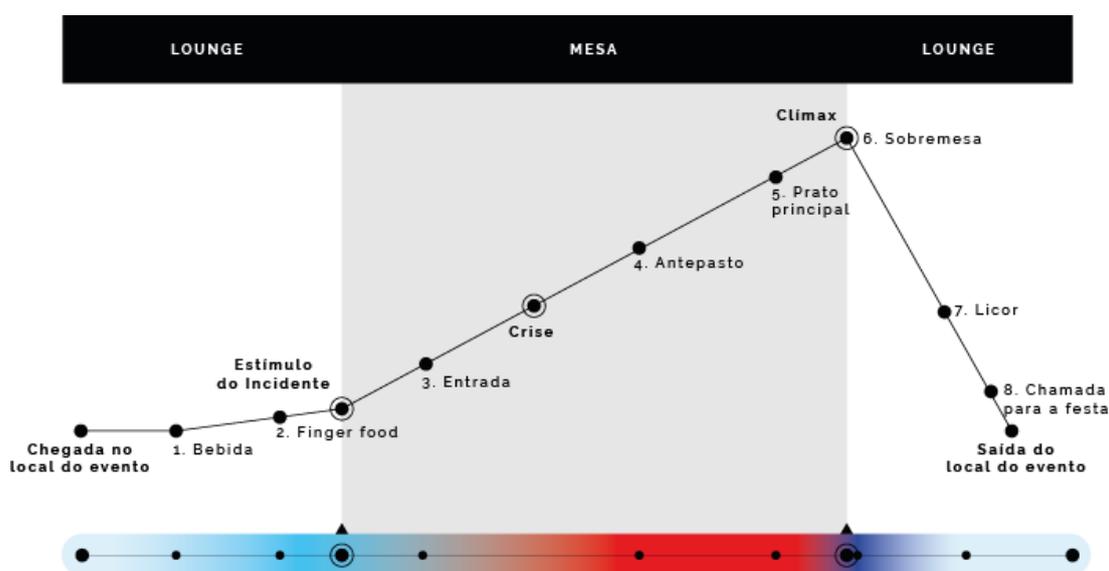


Figura XXXI: Espectro da Luz no Arco Narrativo, autoral, 2023.

Dessa forma, o aspecto **introspectivo** e **artificial** interpretados no tema, usando o contraste de azul e vermelho para expressar de forma pragmática o progresso na intensidade da narrativa, assim como o jogo de luz e sombra caracterizam a luz na experiência do “Dark Dinner”.

4.4 O SOM ALÉM DA AUDIÇÃO

O som, assim como a comida, é um mecanismo poderoso para a ativação de sensações derivadas da imaginação, e nesta etapa da projeção completa a tríade dos principais artifícios usados para a imersão sensorial a experiência, traduzindo, através da audição, pontos-chave da narrativa.

“imaginar, como processo da imaginação, se distingue de alucinações ou ilusões, pelo modo que conecta imediatamente nossa experiência aos fenômenos, e, assim, direciona nossas atividades mentais ao que está acontecendo ao nosso redor” (KIM, 2010, p. 46, tradução do autor).¹¹

Usando essas definições como ponto de partida, para a composição desta característica da atmosfera do evento, algumas faixas sonoras foram selecionadas, tendo como critério a conexão com as intenções conceituais de cada passo da experiência definidos pelas fases anteriores. As faixas escolhidas como referências para a composição da trilha sonora do jantar têm influência do *reiki music*¹² e *synthwave*¹³. A escolha desses gêneros se deu pela capacidade de ambos se conectarem com o aspecto de introspecção e letargia, definidos como ideais para a construção da atmosfera nos ambientes do evento, induzindo o foco da concentração e percepção dos participantes para pontos-chave da narrativa. Esses aspectos também foram descritos numa espécie de *briefing* destacando e levando em consideração os conceitos que demarcam cada etapa da experiência. O resultado desse estudo a partir da lista com as faixas selecionadas como referência, organizadas na ordem dos tempos de serviços, é apresentado a seguir:

¹¹ No original: “*Imagining, as the process of imagination, is distinguished from hallucinations or illusions by the way it immediately connects our experience to phenomena, and, in turn, works to direct our mental activities back to what is happening around us.*”

¹² Estilo de música instrumental que deriva da prática do *Reiki*, medicina alternativa que se baseia na pseudociência da vibração de energias para o estímulo do bem-estar e concentração física e mental de seus praticantes.

¹³ Estilo musical que surgiu por volta dos anos 2000, com forte influência das músicas dos anos 80, e ganhou popularidade com o crescimento da Internet. Tem como principal característica o uso de sintetizadores em suas composições, atribuído ao estilo uma estética eletrônica e futurista.

1º TEMPO DE SERVIÇO
"O ENCANTO DO BRILHO AZUL"



"Strong Winds", Reiki Music

Para começar, a primeira faixa da lista marca a atmosfera sonora do momento que abre os tempos de serviço do jantar. A trilha evidencia o som de uma corrente de água, ouvida sob um fundo que denota o **misticismo** e encantamento de um ambiente amplo e **natural**. Essas características são definidas estrategicamente para conectar de forma ilustrativa os participantes a ideia de "mergulhar" como convite para conhecer **profundamente** o tema, potencializando, inclusive, a apresentação da Bebida.

2º TEMPO DE SERVIÇO
"A CRIAÇÃO DA NOITE"



"Nocturne", Blanco White

A faixa que define o som do segundo tempo de serviço dá continuidade ao aspecto místico na ambiência, mas assim como o item do menu, o som também traz o ritmo e a voz como consistência às características da faixa anterior. A voz **grave e constante** que "materializa" o som canta sobre um mergulho misterioso sob a luz da lua, trazendo o cenário **noturno** como a dimensão apropriada da experiência.

3º TEMPO DE SERVIÇO
"O QUINTO ELEMENTO"



"Scent of Honey", Reiki Music

A terceira faixa reflete a ação descrita pela narrativa atrelada ao consumo do prato do terceiro tempo de serviço. A manipulação **minuciosa** em busca da essência dos elementos traduzida na apresentação da Entrada, define o som com um aspecto eletrônico, interpretado como o barulho produzido por um contador *Geiger*¹⁴; na faixa ainda é possível identificar o borbulhar de um líquido **denso**. O tom **sintético** presente na faixa constrói a ambiência como algo semelhante a um laboratório clássico de ficção científica, ilustrando o contraste com os aspectos naturais da primeira faixa.

4º TEMPO DE SERVIÇO
"GRANDE NOITE SEM FIM"



"Ur Evighetens Pipa", Atrium Carceri

A quarta faixa traz o suspense e **tensão** como principais características do som para o momento que antecede o ápice do jantar. Durante o consumo do *Antepasto*, a densidade do ambiente ganha profundidade assim como no ritmo **crescente** da faixa. O som agudo e concentrado do que parece ser o manuseio de vidro no início, gradativamente se torna **grave** e ritmado.

¹⁴ Aparelho usado para medir níveis de radiação em superfícies.

5º TEMPO DE SERVIÇO

“ECLIPSE”



“Ego Death” - Atrium Carceri

O som que define o ponto mais alto da experiência acentua definitivamente a profundidade e introspecção ensaiadas na faixa anterior. Na interpretação da quinta faixa da lista, é possível ouvir o som do que seria algo **metálico** sendo arrastado por uma superfície sólida em meio a ruídos **granulados** – como o som em uma tempestade de areia. Essas características traduzem o **escurecimento** da atmosfera, sendo o momento mais explícito da mudança de densidade durante a experiência.

6º TEMPO DE SERVIÇO

“MATÉRIA ESCURA”



“Anodyne for Annihilation”, Kristoffer Lo

A densidade trazida pelas duas faixas anteriores se consolida no sexto tempo de serviço com a Sobremesa. O som grave do que é interpretado como um instrumento de sopro e os ruídos **disformes** da faixa traduzem o peso como contraste definitivo da leveza oferecida pelo início da narrativa, atribuído a **opacidade** e carga **dramática** necessárias para a ambiência na reta final da experiência.

7º TEMPO DE SERVIÇO
“ELIXIR DA LUZ DO ÉTER”



“Path of Fallen Gods”, Atrium Carceri

A última faixa da lista, definida como referência para o som dos dois últimos momentos da experiência, monta uma ambiência que tem como principal característica a **constância** e amplitude em seu ritmo. Como o título da faixa sugere (em tradução “Caminho dos Deus Caídos”), é nítida a percepção de uma respiração pesada em um trajeto **extenso** e **nebuloso**. Essa descrição ilustra de forma certa a chegada ao último momento do jantar. Além disso, o som da respiração se conecta diretamente à ideia do ar aplicada ao tema “Luz do Éter”.

Dessa forma, a trilha sonora que marca a experimentação do “*Dark Dinner*” tem como principal característica de estímulo sensorial a **introspecção** e a **letargia** para induzir a imersão dos participantes.

4.5 ATRIBUIÇÃO DOS VALORES

Por fim, a partir do Mapa Preliminar da Experiência, o último passo da etapa de projeção se volta à identificar e atribuir os valores obtidos através das ações traçadas na jornada de consumo do *"Dark Dinner"* como produto final do trabalho. Em seu livro, Kalbach (2017, p. 35 apud SHETH, NEWMAN, GROSS, 1991) destaca alguns valores identificados por outros estudiosos da área, e os definem como "um conceito muito mais rico e dinâmico do que o custo, envolvendo o comportamento humano e as emoções":

(i) Funcional: Obtido quando a ação resulta em uma finalidade utilitária, valorizando o desempenho e a confiança de quem a realiza; **(ii) Social:** Quando o valor é obtido através da interação entre duas ou mais pessoas; **(iii) Emocional:** enfatizado pelos sentimentos ou as respostas afetivas durante a interação; **(iv) Epistêmico:** gerado pelo sentimento de curiosidade ou vontade de aprender; **(v) Condicional:** obtido em uma situação ou contextos específicos.

Além desses cinco valores básicos, Kalbach cita outra categoria, apontada pelo estrategista de Design e professor Nathan Shedroff, como algo que perpassa os valores obtidos pelo impulso de curiosidade e satisfação, sendo um meio de fornecer experiências de consumo significativas, os definindo como "valor premium" (SHEDROFF, 2014). Da lista com 15 valores classificados nessa categoria (KOLBACH, 2017, p.35 - 36), 8 deles, listados a seguir, foram identificados como adequados para a validação das ações que definem o produto final deste trabalho:

1. **"Beleza.** A apreciação das estéticas que dão prazer aos sentidos";
2. **"Comunidade.** Um sentimento de conexão com os outros à nossa volta";
3. **"Criação.** A satisfação de ter produzido algo";
4. **"Esclarecimento.** A gratificação de aprender um assunto";
5. **"Harmonia.** O prazer de equilíbrio entre as partes de um todo";
6. **"Unidade.** Um sentimento de unificação com as pessoas e coisas à nossa volta;
7. **"Validação.** O reconhecimento externo da verdade de alguém";
8. **"Surpresa.** Experimentar algo além da compreensão."

O resultado final da projeção, junto com o alinhamento dos valores atribuídos às etapas da jornada de consumo do *"Dark Dinner"*, é apresentado no próximo capítulo.

PARTE 5 A CHEGADA

5.1 MONTAGEM DO MAPA FINAL DA EXPERIÊNCIA

Com as informações obtidas nas etapas anteriores da projeção, a estrutura final do mapa que monta a experiência do *"Dark Dinner"* assume o foco de sintetizar as principais características que definem as ações e a atmosfera de cada momento que constrói a experimentação do evento. Dividida em três estágios, a profundidade da experiência corresponde ao seu início, meio e final. A definição e descrição de cada um desses estágios é apresentada a seguir:

O Mergulho: o início da experiência é o estágio que se concentra as ações introdutórias de apresentação:

- chegada e recepção no ambiente do evento;
- compartilhamento das expectativas e primeiras impressões;
- entendimento básico da dinâmica do evento;
- primeiro contato com elementos peculiares da temática;

A Submersão: o principal estágio da experiência é dedicado ao aprofundamento efetivo no universo apresentado pela temática:

- realização das principais ações do evento;
- atendimento das expectativas comuns;
- experimentação de elementos-surpresa;
- compreensão e expansão do universo apresentado pela temática;

A Emersão: o estágio final da experiência do *"Dark Dinner"* conecta o seu encerramento às expectativas de consumo do evento principal – neste caso a festa de *Halloween*:

- encerramento das principais ações do *"Dark Dinner"*;
- a festa redirecionando o foco das expectativas;
- evidências da conexão entre a festa e a experiência do *"Dark Dinner"*;
- ações de chamada para a festa;

Com a definição dos três estágios que demarcam a imersão dos participantes no universo apresentado pela narrativa, as características que constroem a atmosfera de cada um deles foram categorizadas em quatro diretrizes básicas:

- "Horizonte de Eventos"
- "Singularidade da Experiência"
- "Aura da Experiência"
- "Espaço e tempo"

A definição de cada uma das diretrizes é organizada e apresentada a seguir:

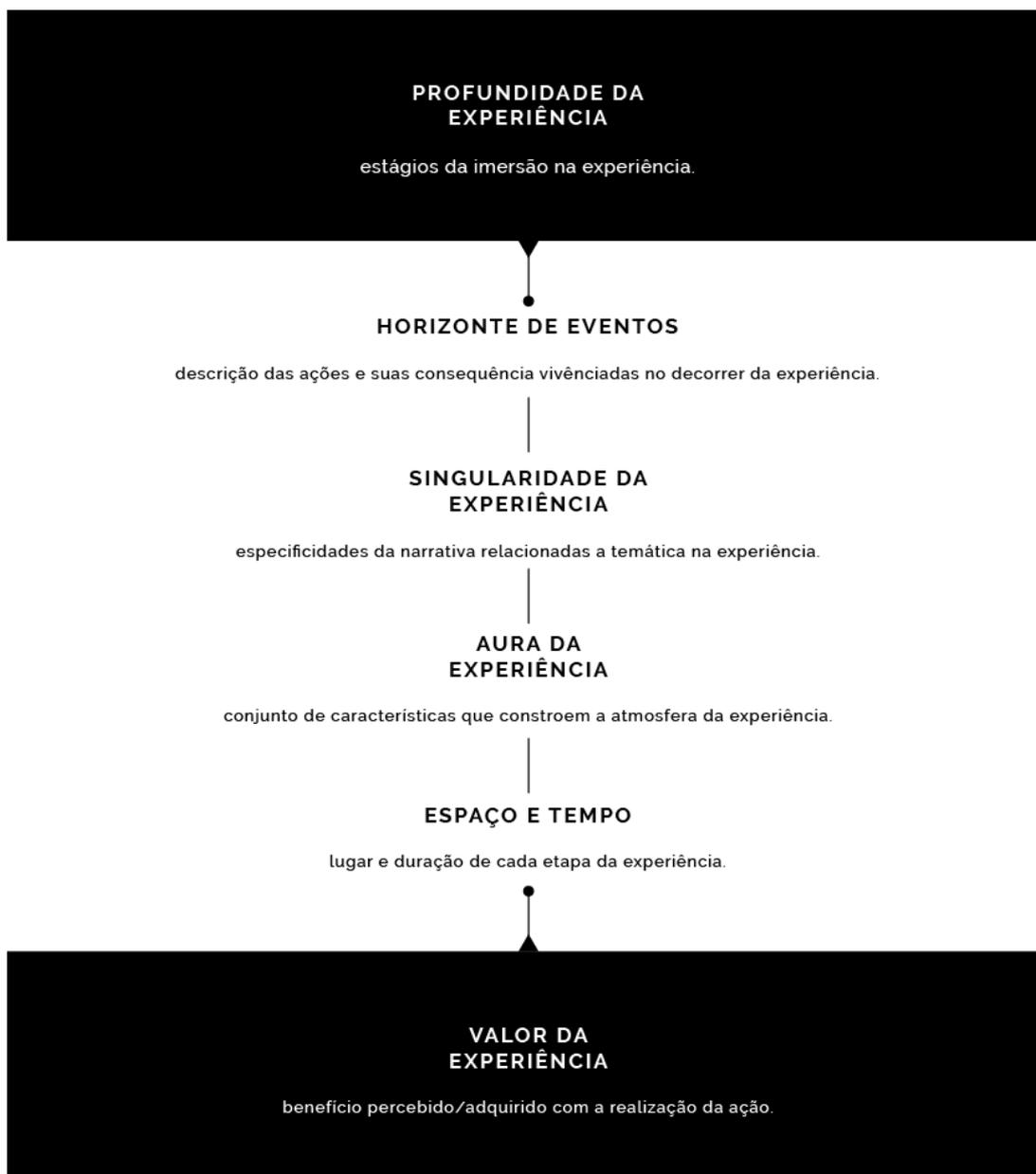


Figura XXV: Estrutura Final do Mapa da Experiência, autoral, 2023.

O conjunto dos artifícios que caracterizam e são empregados a cada diretriz, é o que define o valor a ser percebido pelos participantes ao realizar as ações durante a jornada de experimentação do *"Dark Dinner"*.

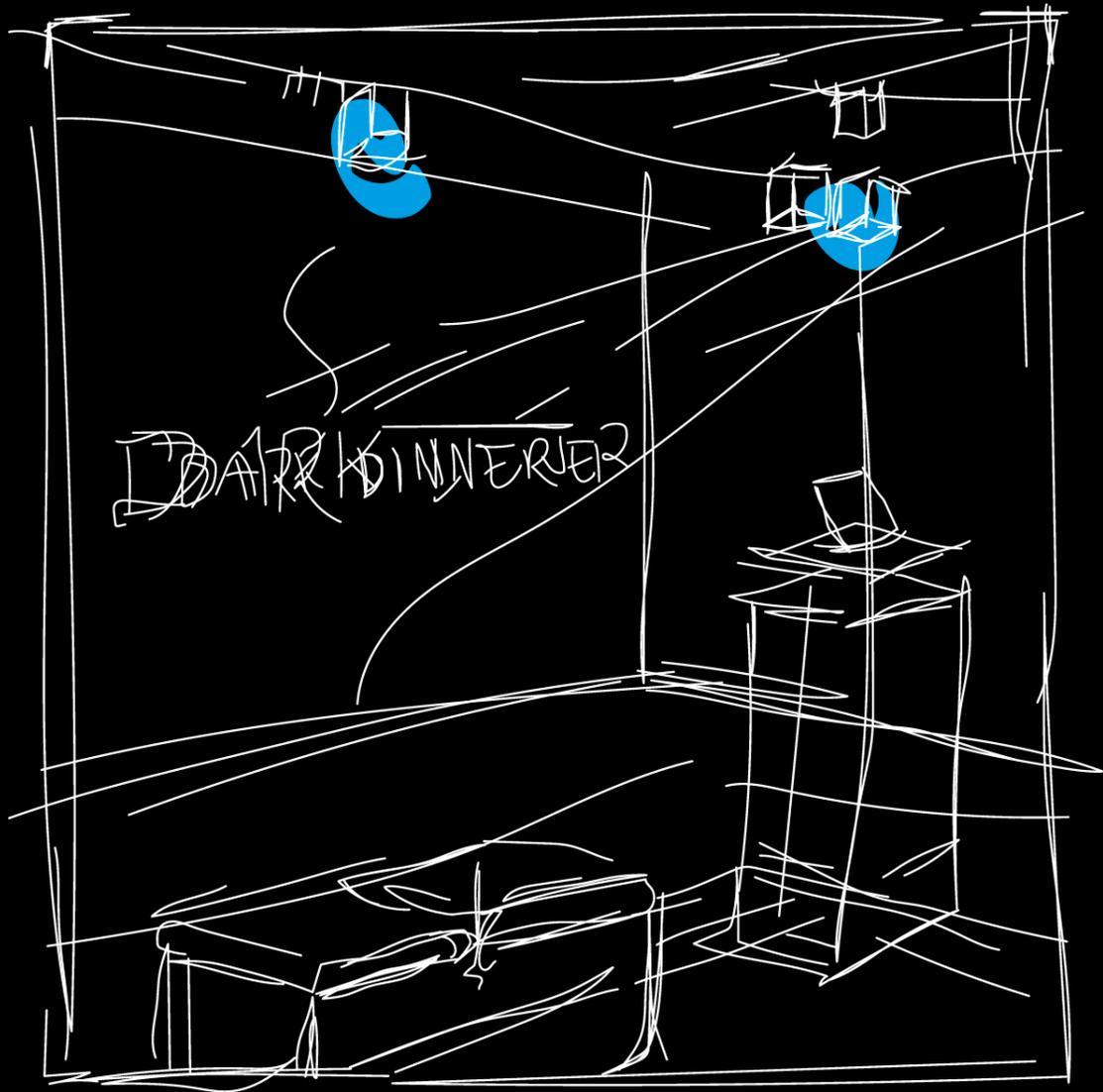
A configuração final do mapa visa transmitir de forma objetiva as intenções intrínsecas dos conceitos que descrevem os tempos de serviço moldados pelo poema que constrói a temática, e guiam o desdobramento completo da experiência. Tendo definida a estrutura final do mapa, sua aplicação nos resultados obtidos nas etapas de projeção deste trabalho é apresentada seguir:

DARK DINNER

LUZ DO ÉTER

O MERGULHO

Chegada e recepção do ambiente do evento;
Compartilhamento das expectativas e primeiras impressões;
Apresentação e primeiro contato com elementos peculiares da temática;
Chamado para ação com o primeiro tempo de serviço marcando o início da narrativa;



LOUNGE

Salto introdutório no universo oferecido pela temática e, até então, pouco conhecido.

MAPA FINAL DA PRIMEIRA PARTE DA EXPERIÊNCIA

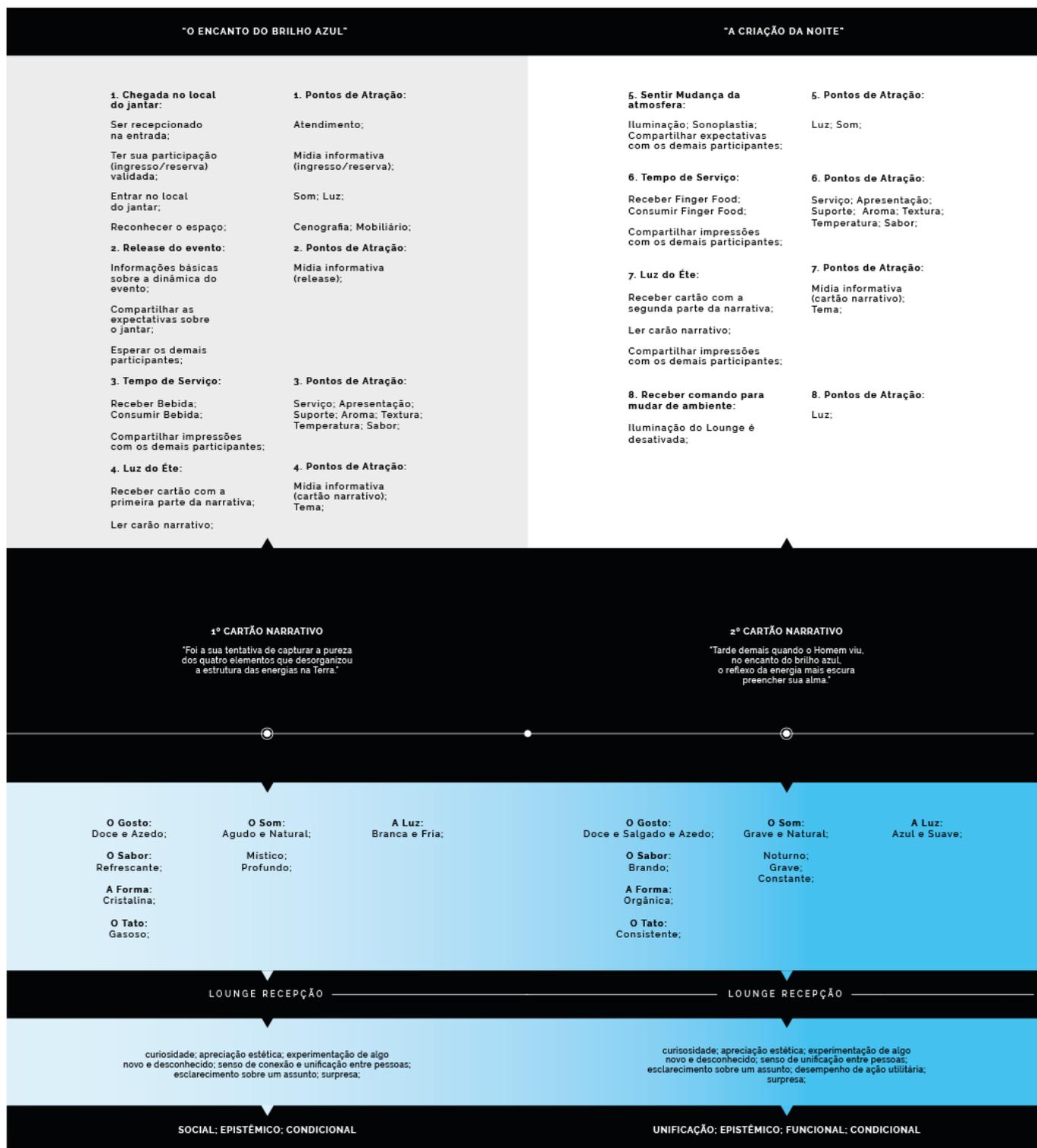


Figura XXXIII: Mapa Final da Primeira Parte da Experiência, autor, 2023.

1º TEMPO DE SERVIÇO



O ENCANTO DO BRILHO AZUL

*“Foi a tentativa de capturar
a pureza dos Quatro Elementos
que desorganizou a estrutura
das energias na Terra.”*

Figura XXXIV: *Drink*, autoral, 2023.

A chegada e recepção dos participantes no ambiente do evento é definida por características que colocam a espacialização, o som, a luz e a comida sob um olhar de fascínio e curiosidade como principais atributos descritivos. Dessa forma, para o primeiro estágio da experiência, é construída uma atmosfera que evidencia estabilidade e comodidade como ponto de partida da narrativa, e que logo sofrerá alterações.

Seguindo o caminho traçado por Campbell em “O Herói de Mil Faces” (2007), o primeiro indício de que o personagem central da narrativa está prestes a embarcar na jornada que irá o transformar profundamente, é seu primeiro contato com um elemento ou acontecimento que não pertence aos limites do seu conhecido mundo cotidiano, que o autor nomeia de “O Chamado da Aventura”. Em outras palavras, na estrutura da jornada, a forma clássica que configura o início da aventura do personagem é a surpresa, o que não havia sido previsto, o ponto fora da curva; e é assim também que se inicia a narrativa do poema e do jantar:

Na abertura da narrativa, é descrito exatamente o ponto de virada que transformou o universo apresentado pelo tema como uma consequência fatídica; o *como* e o *porquê* tudo começou. Para Campbell (2007, p. 64), esse erro, comumente presente no início das narrativas, simboliza o início de um destino, que em um primeiro momento pode até não ser reconhecido, mas é inevitável a chegada do momento seguinte, quando “a convocação já não possa ser recusada”. Como aponta o autor, é a partir de um erro – aparentemente casual – que a história universal dos mitos se desdobra, o poema e o jantar partem desse mesmo lugar.

■ Aura da Experiência |||||

DRINK

A Bebida servida no lounge abre os tempos de serviço e marca a recepção do Herói no evento. **Cristalino e refrescante**, o líquido é tido como um potencializador da sensação de amenidade transmitida pela atmosfera que define o começo da narrativa. Ao mesmo tempo que possui uma estética admirável proporcionada pela cor cristalina e brilho cintilante, seu frescor perecível e **gasoso** ludibriam as consequências do leve teor alcoólico. O primeiro tempo de serviço é como a representação de um mergulho reconfortante em águas recém descobertas e prazerosamente desconhecidas.

CONCEITOS BASE

apresentação: cristalina | sabor: refrescante | tato: gasoso

DOCE _____

SALGADO _____

AZEDO _____

AMARGO _____

UMAMI _____



SOM natural | místico | profundo

grave agudo natural sintético

Figura XXXV: Aura do Primeiro Tempo de Serviço

2º TEMPO DE SERVIÇO



A CRIAÇÃO DA NOITE

*"Tarde demais quando o Homem viu,
no encanto do brilho azul,
o reflexo da energia mais escura
preencher sua alma."*

Figura XXXVI: *Finger Food*, autoral, 2023.

O momento seguinte, segundo Campbell, trata da dificuldade do personagem principal em entender e, principalmente, aceitar o chamado da aventura como uma oportunidade concreta de deixar o seu mundo comum, característica que define o que o autor chama de **"A Recusa do Chamado"**:

"A recusa é essencialmente uma recusa a renunciar àquilo que a pessoa considera interesse próprio. O futuro é encarado [...] em termos de obtenção e proteção do atual sistema de ideais, virtudes, objetivos e vantagens" (CAMPBELL, 2007, p. 67).

Assim, o segundo verso do poema expõe como o interesse obstinado em capturar a essência dos quatro elementos não deixou o personagem oculto da narrativa perceber as consequências dessa ação como meio de transformação do seu entorno - o que acabou acontecendo inevitavelmente de forma negativa. Ainda segundo o autor (2007, p. 71), a atitude induz a situação em que o problema se encontra "a um plano de novas magnitudes, onde ele é súbita e finalmente resolvido". Nessa premissa, a possibilidade do erro no ensaio de captura da essência dos elementos ocupa o lugar do chamado (a viabilidade de entrar em um mundo desconhecido) recusado. Com isso, a ação tem como consequência (a resolução do problema) a transformação completa do mundo habitado pelo personagem oculto, percebida tardiamente pelo mesmo. E então surge na narrativa o problema maior e principal a ser resolvido pelo Herói: "reestabelecer a ordem natural das coisas". A partir de então, aceitar o chamado à aventura no mundo novo e desconhecido deixa de ser uma possibilidade e se torna uma responsabilidade.

A forma como essas características foram impressas na comida, som e iluminação do segundo tempo de serviço é apresentada a seguir:

FINGER FOOD

Dando sequência ao momento de recepção, o segundo item marca um sutil aprofundamento na narrativa. O Finger Food é como uma versão comestível do que seria a curiosidade e empolgação proporcionadas pela chegada ao espaço do evento. Com uma aparência **orgânica** e convidativa que é igualmente **branda** e agradável ao paladar, esse segundo item dá continuidade e, principalmente, corpo às características da Bebida servida anteriormente; a diferença é que as sensações antes apresentadas de forma mais fluida e perecível, são então experimentadas com um pouco mais **consistência**.

CONCEITOS BASE
apresentação: orgânica | sabor: brando | tato: consistente

DOCE	_____		SOM noturno grave constante
SALGADO	_____		
AZEDO	_____		
AMARGO	_____		
UMAMI	_____		

			
grave	agudo	natural	sintético

Figura XXXVII: Aura do Segundo Tempo de Serviço, autoral, 2023.

Nesse primeiro estágio da experiência o *Lounge* é o espaço onde acontece as primeiras interações dos participantes entre si, com elementos introdutórios característicos da temática, assim como os dois primeiros tempos de serviço apresentados anteriormente. No ambiente, os primeiros pontos que atraem a atenção dos participantes para a imersão na experiência, e que evidenciam o início da narrativa durante o reconhecimento do espaço e apresentação da dinâmica do evento, são a iluminação e o som, além do mobiliário e cenografia:

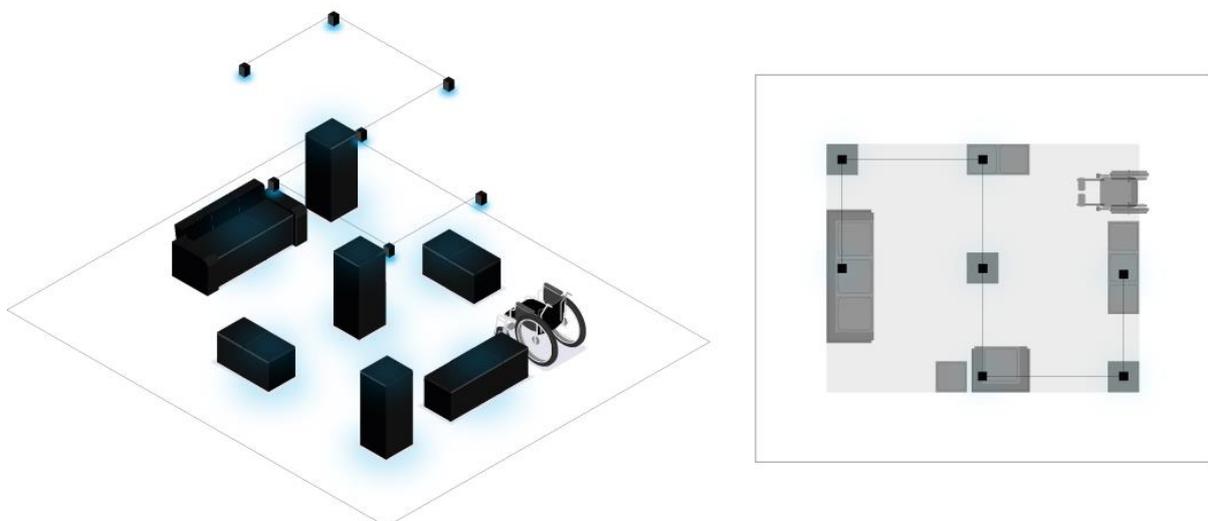


Figura XXXVIII: Espacialização da Primeira Parte da Experiência, autoral, 2023.

Enquanto o som para essa primeira parte da experiência entrega um tom místico e lúdico para a construção de uma atmosfera receptiva e que instiga a curiosidade, a iluminação amena potencializa essas características e se configura na gradação de um tom azul frio entre os dois primeiros tempos do serviço, representado no espectro a seguir:



Figura XXXIX: Espectro da Luz na Primeira Parte da Experiência, autoral, 2023.

A intenção principal com a gradação da luz cênica, que se intensifica entre os dois tempos de serviço, é representar o brilho azulado da luz da lua, trazendo a ilustração da noite e do anoitecer, identificada nas etapas anteriores de análise e projeção, como cenário essencial da narrativa.

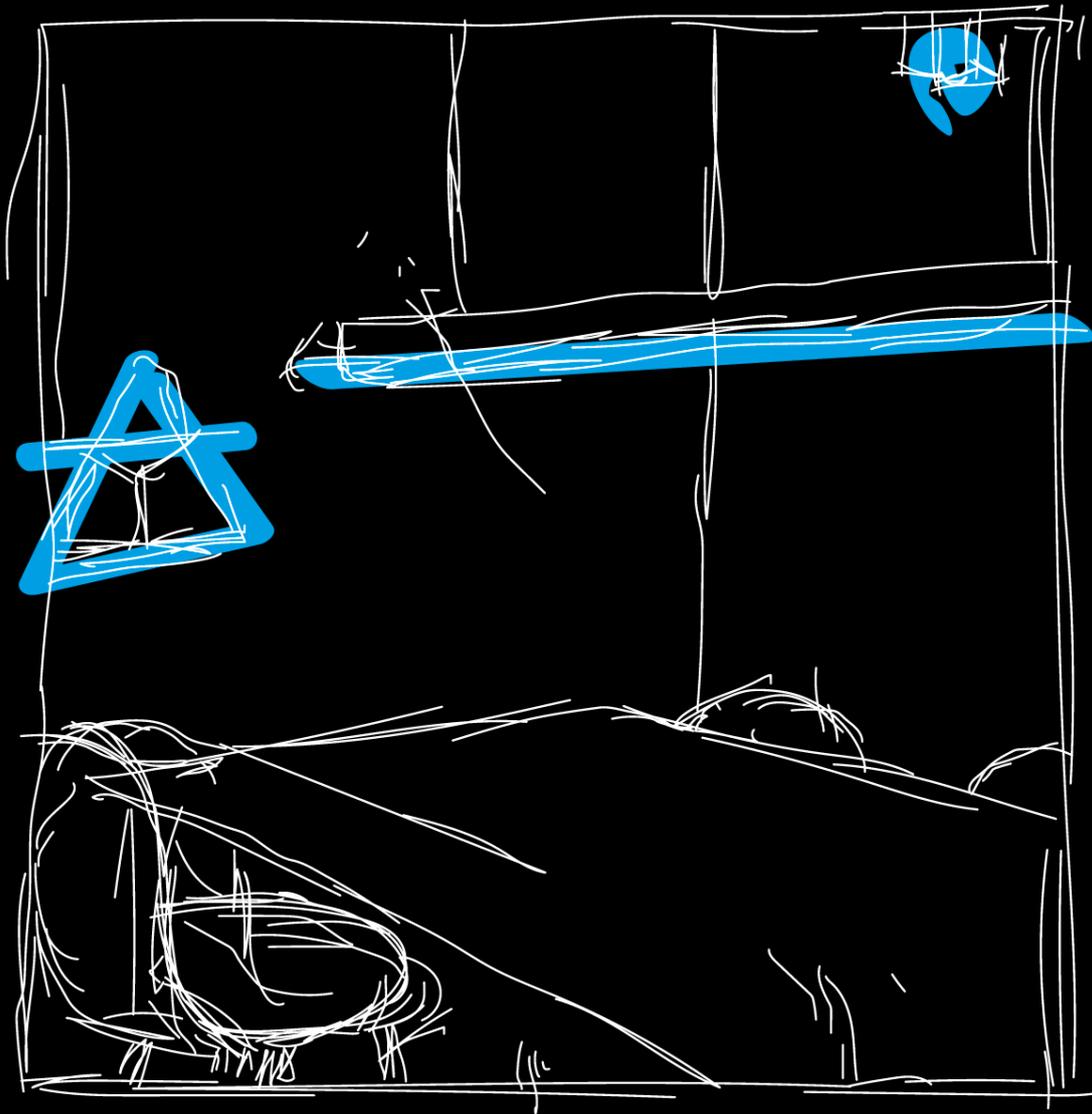
Dessa forma, usando a luz e o som como uma extensão espacial das intenções que conceituam os pratos servidos, e estando estrategicamente alinhadas com as ações previstas para os participantes e descrição do tema "Luz do Éter", fica definido o primeiro dos três momentos da experiência "Dark Dinner".

A SUBMERSÃO

Vivência da experiência principal do evento.

Sequência de serviço para o atendimento das expectativas comuns e ações que proporcionam a experimentação de elementos-surpresa.

Expansão do universo oferecido pela temática e, principalmente, compressão de como ele foi construído.



MESA DE JANTAR

Mergulho efetivo nas camadas apresentadas pela narrativa.

MAPA FINAL DA SEGUNDA PARTE DA EXPERIÊNCIA

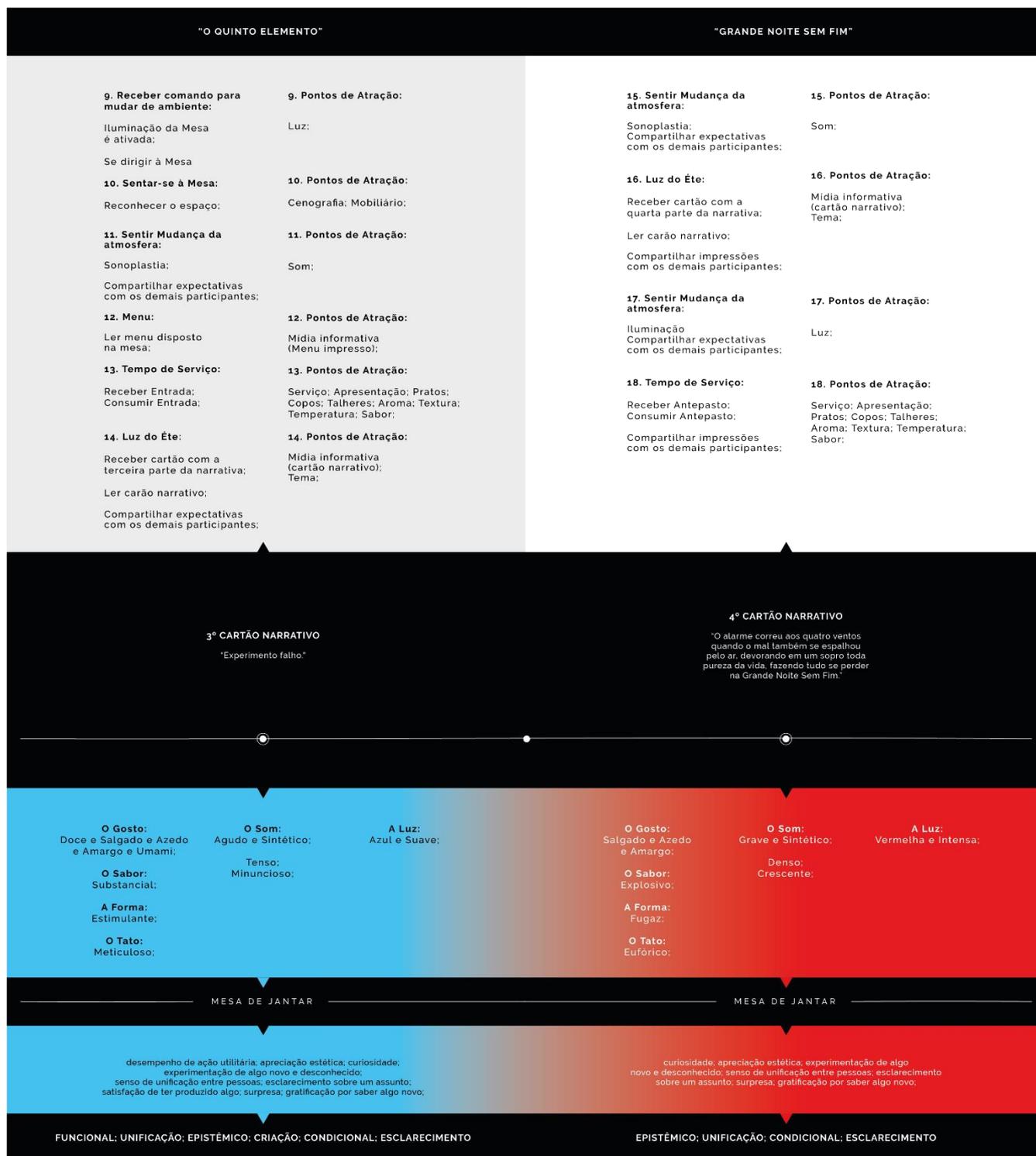


Figura XL: Mapa Final da Segunda Parte da Experiência, autor, 2023.

CONTINUAÇÃO DO MAPA FINAL DA SEGUNDA PARTE DA EXPERIÊNCIA

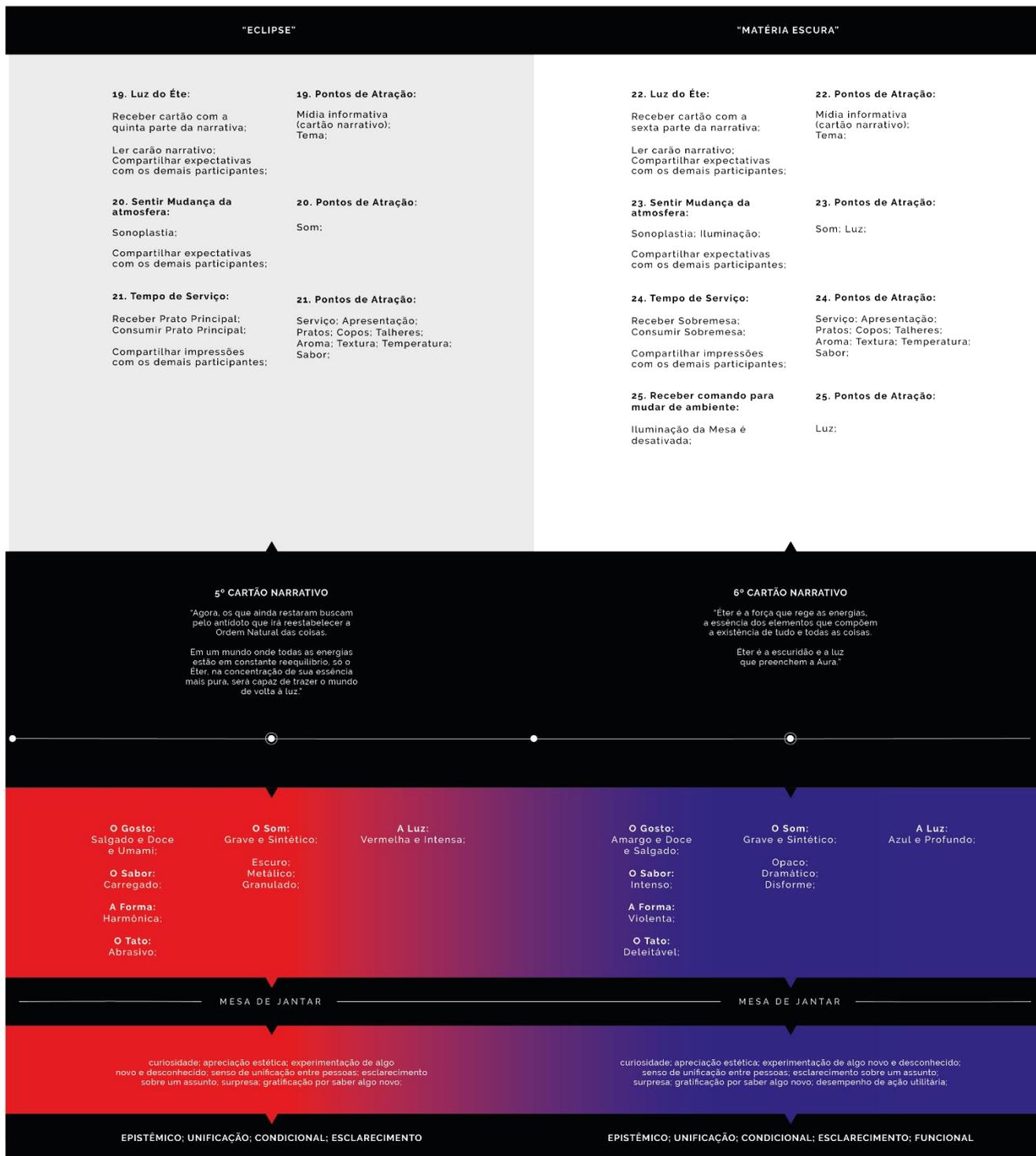


Figura XLI: Mapa Final da Segunda Parte da Experiência, autor, 2023.

3º TEMPO DE SERVIÇO



O QUINTO ELEMENTO

"Experimento falho."

Figura XLII: Entrada, autoral, 2023.

O segundo e principal estágio da experiência deve proporcionar o aprofundamento efetivo no universo descrito pela temática. A ação de sentar-se à mesa é tida como atendimento das expectativas comuns do evento – jantar – e é a primeira etapa da sequência de serviços, moldados pelo tema, que apresentam de forma mais clara aos participantes os acontecimentos contados pela narrativa.

Depois da recusa ao chamado – que segundo Campbell de certa forma é natural em um primeiro momento – o destino inevitável do Herói ao novo e desconhecido se firma como uma certeza. O autor identifica que esse fato é geralmente recebido pelo personagem através de um arauto, “uma figura protetora [...] que oferece ao aventureiro amuletos que o protejam contra as forças titânicas que ele está prestes a deparar-se” (CAMPBELL, 2007, p.74) e nomeia a ação como “O Auxílio Sobrenatural”.

Os amuletos entregues pelo arauto ao personagem principal nos mitos, pode se firmar em um objeto, um conselho ou até na informação essencial da qual ele precisa para prosseguir em sua jornada de destino. E é nessa última possibilidade que o auxílio sobrenatural aparece no poema, de forma curta e dramática: a manipulação dos quatro elementos na tentativa de capturar a forma mais pura deles falhou, e é exatamente essa ação que monta o terceiro tempo de serviço.

■ Aura da Experiência |||||

ENTRADA

O terceiro item servido, e primeiro consumido na Mesa, apresentado em pequenas porções separando os ingredientes, a Entrada é entregue aos participantes instigando-os a experimentar diferentes combinações entre doce, salgado, azedo e amargo, em busca do sabor ideal – o umami – a cada paladar. Com uma apresentação **estimulante**, a construção **substancial** dos sabores com a dosagem **meticulosa** dos ingredientes feita pelos próprios participantes, os coloca de forma ativa no centro das ações descritas pela narrativa.

CONCEITOS BASE
apresentação: estimulante | sabor: substancial | tato: meticuloso

DOCE	_____		SOM	sintético tenso minucioso
SALGADO	_____		 grave	 agudo
AZEDO	_____		 natural	 sintético
AMARGO	_____			
UMAMI	_____			

Figura XLIII: Aura do Terceiro Tempo de Serviço, autoral, 2023.

4º TEMPO DE SERVIÇO



GRANDE NOITE SEM FIM

*"O alarme correu aos quatro ventos
quando o mal também se espalhou pelo ar,
devorando em um sopro toda pureza da vida,
fazendo tudo se perder na
Grande Noite Sem Fim."*

Figura XLIV: Antepasto, autoral, 2023.

No poema a informação fatídica do “experimento falho” é a certeza definitiva de que o mundo, até então conhecido e seguro para o personagem principal, perdeu seu sentido; e por hora, atravessar para a nova e desconhecida dimensão, aceitando-a ao mergulhar de vez na consequência do ato falho, é o próximo passo, nomeado por Campbell de **“A Passagem Pelo Primeiro Limiar”**.

O personagem enfim aceita o chamado; seja ele condizente ou não com seus anseios ou compreensão, a passagem pelo limiar da dimensão desconhecida é sempre consciente. **É nesse momento que o ambiente habitado se transforma definitivamente.** Por isso, testemunhar e entender a transformação do seu entorno é o primeiro teste bem sucedido de uma série de outros que virão a seguir, até que o personagem principal se torne de fato o Herói da sua própria jornada. Em seu estudo, Campbell diz que esse momento, independente do contexto em que a narrativa esteja sendo contada, é sempre “uma passagem pelo véu que separa o conhecido do desconhecido”, (p. 85), definição descrita com exatidão pelo quarto verso do poema.

O trecho expõe a **transformação dos elementos do clima, do aspecto e da essência do ambiente em torno do personagem oculto da narrativa.** E o primeiro contato de reconhecimento da nova dimensão após a travessia é o que Campbell denomina como “o ventre a baleia”, fazendo referência a história do profeta engolido pelo animal marinho.

O autor ainda reflete que a ação do herói se dispor a se aventurar em um ambiente completamente novo, simboliza, em algum grau, o início da sua transformação pessoal. Esse apontamento é justamente o que sustenta a ideia de que, na verdade, esse mergulho acontece para dentro do próprio personagem; é no seu “próprio labirinto espiritual” que a jornada acontece, “trata-se do processo de dissolução, transcendência ou transmutação” (CAMPBELL, 2007, p. 105), e quando acontecer, sua transformação em Herói deverá ser verdadeira, pois acontecerá de dentro para fora. **Essa transformação efetiva do entorno é a principal característica que monta o quarto tempo de serviço no “Dark Dinner”.**

ANTEPASTO

No quarto tempo de serviço, o item tem como principal finalidade preparar o paladar dos participantes para o prato principal. **Explosivo**, o Antepasto disfarça a força do seu sabor com a aparência misteriosa e a porção inofensiva. Na boca, o paladar marcado pelos itens anteriores é dissolvido pelo gosto **eufórico** o suficiente para ser marcante, mas **fugaz** o bastante para não interferir no momento seguinte. Com isso, os participantes são colocados em uma posição apropriada para experimentar o aprofundamento – ou elevação – do estágio maior da narrativa com o Prato Principal.

CONCEITOS BASE

apresentação: fugaz | sabor: explosivo | tato: eufórico

DOCE _____

SALGADO _____

AZEDO _____

AMARGO _____

UMAMI _____



SOM denso | grave | crescente



grave



agudo



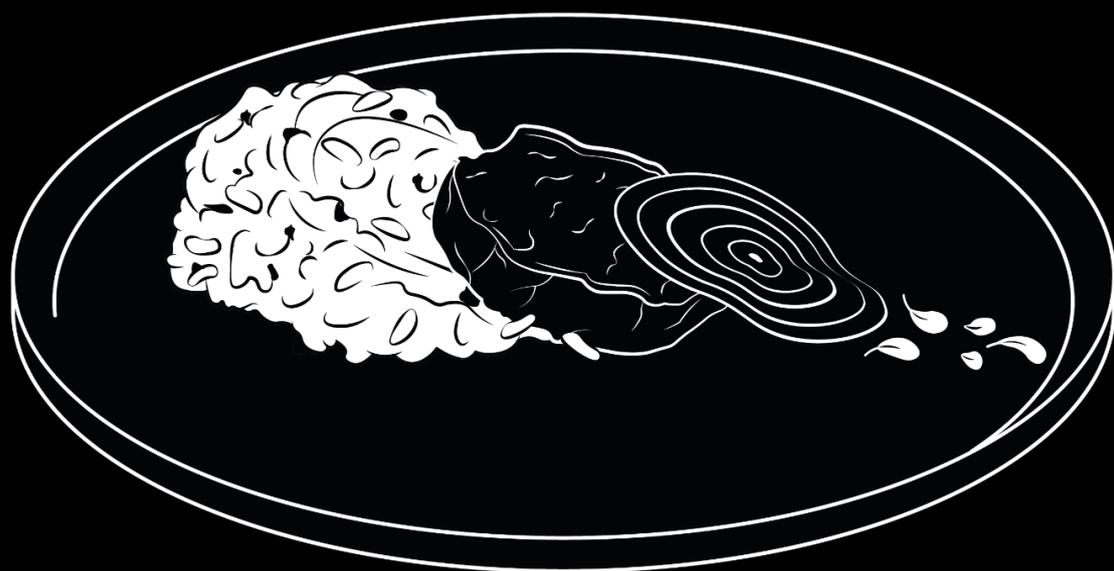
natural



sintético

Figura XLV: Aura do Quarto Tempo de Serviço, autoral, 2023.

5º TEMPO DE SERVIÇO



ECLIPSE

*“Agora, os que ainda restaram
buscam pelo antídoto que irá
reestabelecer a Ordem Natural
das coisas.”*

*Em um mundo onde todas as energias
estão em constante reequilíbrio,
só o Éter, na concentração de sua essência mais pura,
será capaz de trazer o mundo de volta à luz.”*

Figura XLVI: Prato Principal, autoral, 2023.

Ainda no momento do auxílio sobrenatural - quando o personagem encara de frente a certeza de mergulhar na nova dimensão do seu mundo habitado - Campbell já indica que o combustível para assumir a aventura é a referência positiva do passado e a convicção de recuperá-lo no futuro, e por isso valerá todos os sacrifícios durante a jornada que se passa no presente:

“A fantasia é uma garantia - uma promessa de que a paz no paraíso, conhecida pela primeira vez no interior do útero materno, não se perderá, de que ela suporta o presente e está no futuro e no passado (é tanto ômega quanto alfa)” (CAMPBELL, 2007, p. 76).

E é nesse panorama dos fatos que o quinto e sexto verso do poema se encaixam. O recorte do texto ocupa o lugar que o autor apresenta como o momento em que o personagem principal passa a ter uma noção mais clara - na nova dimensão - da natureza dos fatos e do seu lugar na aventura; agora ele sabe o que precisa ser feito, por ele ou outra pessoa. A sexta estrofe do poema adiciona um tom de desafio na narrativa, como um indicativo do “caminho de provas” que o personagem deve encarar. Usando as bases da psicanálise, para Campbell, o propósito da jornada - que ele referencia como a matéria, a terra - se personifica na figura paterna, e é nela que o personagem principal deve “derivar a esperança e garantia” de que estará protegido e sobreviverá a “todas as assustadoras experiências” que viverá ao longo da jornada (CAMPBELL, 2007, p. 128). Então, tendo consciência disso, o personagem começa a se despir do seu ego, propósitos e referências pessoais, e passa a viver em sintonia com o propósito da jornada - **“A Sintonia com o Pai”; é essa consciência explícita e compreensão plena sobre os fatos namorados pela temática que o quinto tempo de serviço representa, se materializando no Prato Principal do menu.**

PRATO PRINCIPAL

Este tempo de serviço é dedicado ao arremate **harmônico** das informações apresentadas no decorrer da narrativa. **Abrasivo** e **carregado**, o Prato Principal oferece aos participantes o item mais consistente do menu no que diz respeito ao sabor, porção e tempo de consumo. Como sugerido pelo título, o prato faz alusão ao alinhamento – como a Terra, a lua e o Sol – das ações que culminaram no ponto mais alto da experiência, definindo assim a absorção plena do que foi descrito pela narrativa do tema.

CONCEITOS BASE

apresentação: harmônica | sabor: carregado | tato: abrasivo

DOCE _____

SALGADO _____

AZEDO _____

AMARGO _____

UMAMI _____



SOM escuro | metálico | granulado



grave



agudo



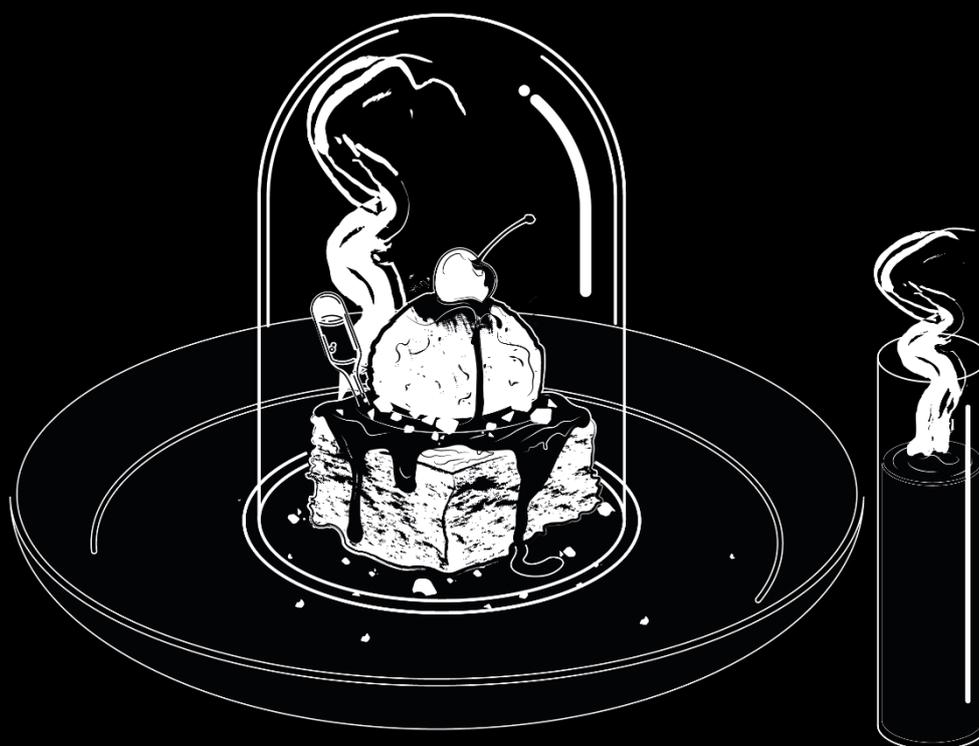
natural



sintético

Figura XLVII: Aura do Quinto Tempo de Serviço, autoral, 2023.

6º TEMPO DE SERVIÇO



MATÉRIA ESCURA

*“Éter é a força que rege as energias,
a essência dos elementos que compõem
a existência de tudo e todas as coisas.*

*Éter é a escuridão e a luz
que preenchem a Aura.”*

Figura XLVIII: Sobremesa, autoral, 2023.

E se o momento anterior pertence ao pai como personificação do propósito da jornada, para Campbell, o momento seguinte pertence, naturalmente, à mãe - metaforicamente referenciado pelo autor como o espírito e o céu da jornada. É aqui que o personagem principal compreende de forma íntima a essência da aventura; neste momento se concentra tudo o que não é palpável mas se faz presente em sua jornada de transformação. No poema analisado, com o destino do personagem sendo a busca pela restauração do equilíbrio das energias, o sétimo e oitavo verso esclarece a sua importância dentro desse movimento, então ele encara o que de fato é o Éter dentro do universo apresentado.

Segundo o estudo de Campbell, quando o personagem consegue compreender e unir o propósito e a essência da jornada, é como finalmente perceber que pai e mãe - terra e céu, corpo e alma, tempo e infinito - na verdade são partes diferentes de um mesmo todo: "esse conhecimento reconhece que o tempo e a eternidade configuram-se como dois aspectos da mesma experiência total" (CAMPBELL, 2007, p.146). Então a consumação acontece; o personagem deixa de ser filho, e ele próprio se torna pai e mãe, carregando consigo o propósito e a essência da jornada. Ele morre em si para renascer como Herói, como Luz ("só o Éter na concentração de sua essência mais pura será capaz de trazer o mudo de volta à luz"). E assim também chega o ápice do jantar - "A Apoteose" - com a sobremesa sendo o sexto tempo de serviço, sendo de forma apropriada um momento de deleite para a absorção de todas as informações recebidas durante o jantar.

■ Aura da Experiência |||||

SOBREMESA

O sexto item sinaliza o ponto de descida para o encerramento da experiência. Como contraste de extremo oposto ao primeiro item do serviço, a Sobremesa prazerosamente **intensa** e espessa evidencia a transformação **violenta** da atmosfera na narrativa. Com a apresentação, o sabor e o aroma do prato traduzindo a essência do tema, o item é o resultado **deleitável** e consistente de tudo que foi descrito intimamente para os participantes durante o jantar.

CONCEITOS BASE
apresentação: violenta | sabor: intenso | tato: deleitável

<p>DOCE _____</p> <p>SALGADO _____</p> <p>AZEDO _____</p> <p>AMARGO _____</p> <p>UMAMI _____</p>		<p>SOM opaco dramático disforme</p> <p>  grave  agudo  natural  sintético </p>
---	---	--

Figura XLIX: Aura do Sexto Tempo de Serviço, autoral, 2023.

Dessa forma, o segundo e principal estágio da experiência deve proporcionar o aprofundamento efetivo no universo descrito pela temática, usando o serviço, o som e a iluminação como artifícios de potencialização da comida, sendo esses os elementos-surpresa. A seguir, o mapa do espaço onde deve se desdobrar esse momento da experiência:

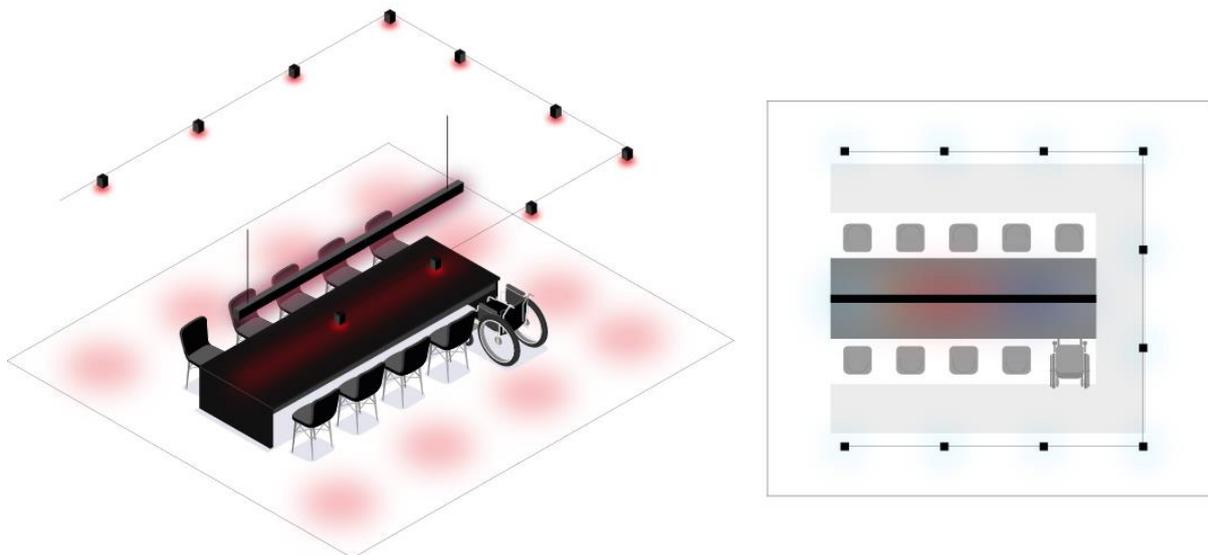


Figura L: Espacialização da Segunda Parte da Experiência, autoral, 2023.

Na mesa de jantar, como dito anteriormente, a conexão dinâmica do som, da luz e da ação de comer são os principais pontos de atração e ferramentas para a experimentação de elementos surpresa responsáveis por quebrar as expectativas de simplesmente comer. A sequência dos quatro tempos de serviço que compõem esse segundo momento, traça o caminho da transformação descrito pela narrativa, trazendo à atmosfera de forma explícita o tom denso e carregado, expandindo de forma impactante o conhecimento dos participantes sobre a temática apresentada. Nesse momento o som ambiente deve abandonar seu aspecto puro e encantador, que imprimiu o momento anterior do evento, se transformando em algo sintético e disforme. A luz também deve transformar seu tom azul claro em um vermelho caloroso antes de se converter em um azul profundo, preenchendo o clima do ambiente com alerta, densidade e tensão; essa conversão da luz durante os quatro tempos de serviço que compõe o segundo momento do “*Dark Dinner*” é representado no espectro a seguir:



Figura LI: Espectro da Luz na Segunda Parte da Experiência, autoral, 2023.

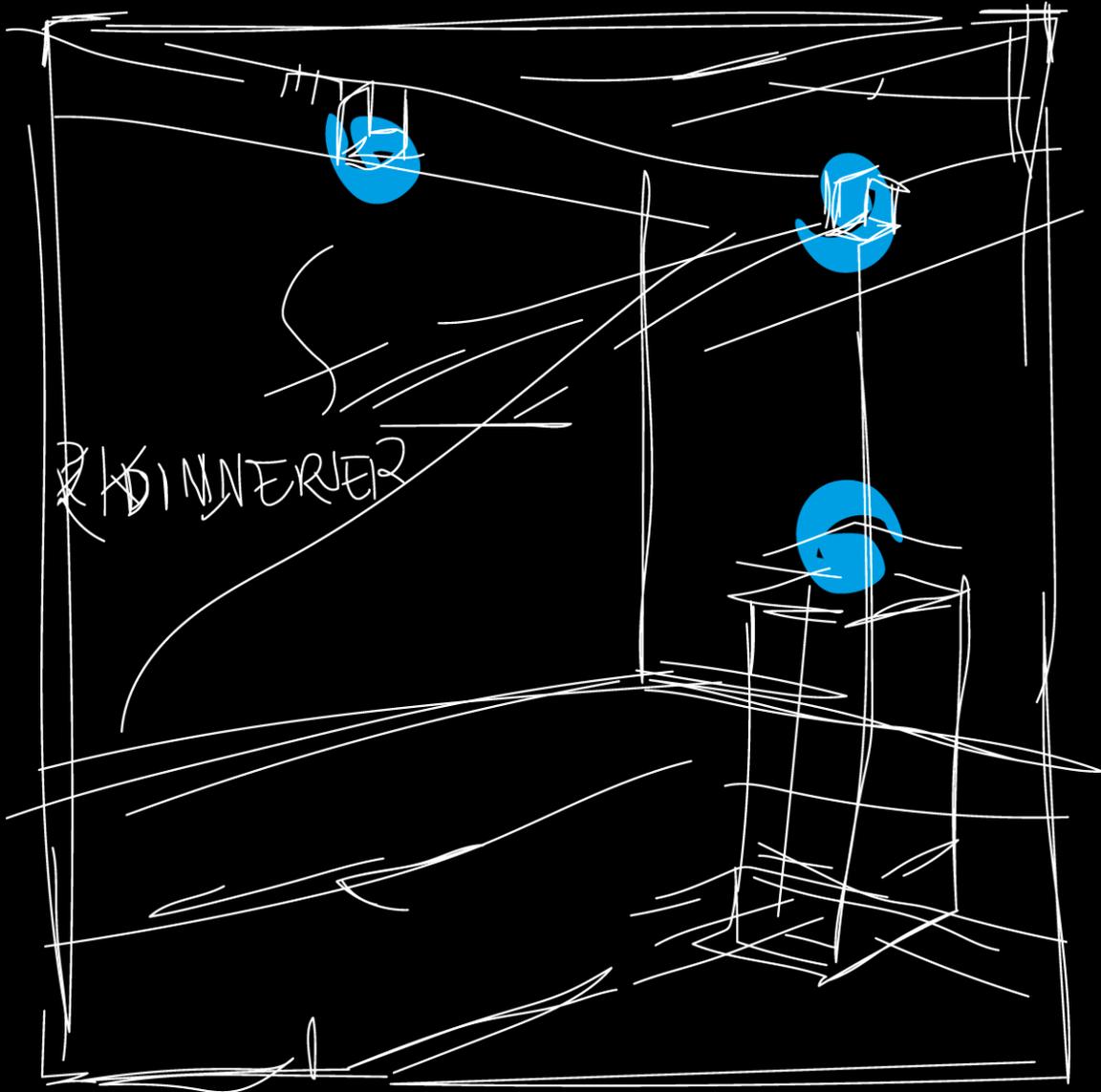
A lua e a noite ainda são tidas como referência para a definição da iluminação no cenário, mas neste momento o tom escarlate é inspirado no vermelho que toma a lua no ápice de um eclipse total – nome do prato principal do menu – e que marca o **ponto de virada definitivo da atmosfera**. Depois disso, com o serviço da Sobremesa, a luz vermelha e ardente se torna azul outra vez, mas agora com um tom mais fechado, evidenciando a densidade e aprofundamento da narrativa, completando a montagem da segunda parte da experiência.

A EMERSÃO

Indício de que o evento chegou em seu último momento.

Ações de chamadas com elementos do evento principal.

Preparação de volta à expectativa da festa tendo a perspectiva sobre a sua temática expandida. O final da experiência do pré-evento (jantar) marca o início da experimentação do evento principal (a festa).



LOUNGE

Volta à superfície da narrativa consciente sobre a sua profundidade.

MAPA FINAL DA SEGUNDA PARTE DA EXPERIÊNCIA

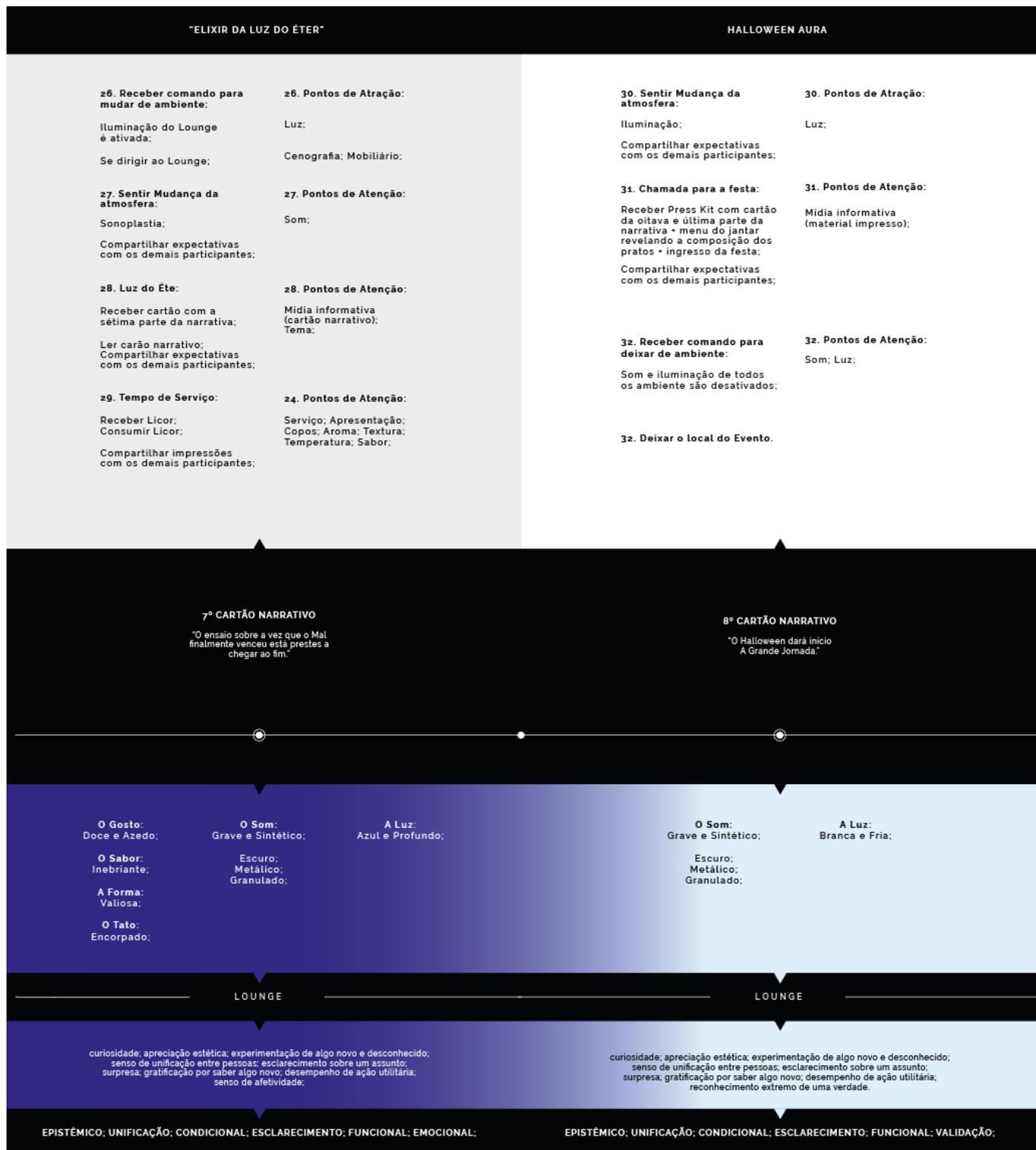


Figura III: Mapa Final da Terceira Parte da Experiência, autor, 2023.

7º TEMPO DE SERVIÇO



ELIXIR DA LUZ DO ÉTER

*“O ensaio sobre a vez que
o Mal finalmente venceu
está prestes a chegar ao fim.”*

Figura LIII: Licor, autoral, 2023.

Então finalmente chega o ponto em que o personagem assume o posto de Herói, nesse caso, não por ter realizado o feito principal descrito pela temática - “restabelecer a Ordem Natural das coisas” e “trazer o mundo de volta à luz” -, mas por finalmente ter o conhecimento necessário para então realizá-lo. É essa prontidão que o penúltimo verso do poema sugere.

Com isso, a transformação se firma, o personagem se torna finalmente o Herói da aventura, e consegue para si o objeto final da jornada, momento que Campbell chama de **“Benção Última”**. O objeto em questão pode ser um item mágico e poderoso, uma informação essencial ou uma habilidade sobre-humana, o que o autor referencia como “elixir do ser imperecível”, “néctar da vida” (CAMPBELL, 2007, p. 169); um líquido metafísico sinônimo de abundância. O autor destaca ainda que o personagem principal, agora de fato Herói, pode conseguir o item não necessariamente por mérito e esforço, mas por ser, ao chegar no final da jornada, genuinamente digno e iluminado o suficiente para recebê-lo, e assim também estará pronto para retornar ao seu mundo de origem.

E como um lembrete de que é no evento principal – a festa de *Halloween* – que os conhecimentos adquiridos durante o jantar serão amplamente percebidos e vivenciados, a terceiro e última parte da experiência marca o final do *“Dark Dinner”* com o objetivo de reconectar os participantes, depois da jornada de aprofundamento sobre o universo da temática, à expectativa da festa. De volta ao *Lounge*, as ações dos participantes se voltam para a apresentação dos pontos de contato que colocam a festa em evidente conexão com o jantar, e começa com o serviço do último item do menu.

LICOR

De volta ao lounge antes de deixar o local do evento, os participantes recebem o último item do menu, encerrando os tempos de serviço. **Encorpado** e sedoso, o licor é tido como uma versão mais eminente do drink servido no início da experiência. Esse artifício é mais um encaixe da transformação construída pela narrativa. **Inebriante**, o item é o símbolo **valioso** de tudo que foi sentido e experimentado no "Dark Dinner".

CONCEITOS BASE

apresentação: valiosa | sabor: inebriante | tato: encorpado

DOCE _____

SALGADO _____

AZEDO _____

AMARGO _____

UMAMI _____



SOM escuro | metálico | granulado



grave



agudo



natural



sintético

Figura LIV: Aura do Sétimo Tempo de Serviço, autoral, 2023.

8º TEMPO DE SERVIÇO



AURA - LUZ DO ÉTER

*"O Halloween dará início
A Grande Jornada."*

Figura LV: Chamada para a Festa, autoral, 2023.

Depois do serviço do último item do menu, o recebimento na íntegra do texto que descreve o tema da festa, entregue aos participantes em fragmentos durante a experiência; o ingresso para a festa sendo a garantia dos participantes do jantar no evento principal e aparecendo simbolicamente como um certificado do conhecimento aprofundado sobre a temática; e a revelação da composição do menu, descrito até então apenas pelo nome dos pratos, que sintetizava os conceitos de cada um deles, são os artifícios definidos para a conexão dos dois eventos. A sequência dessas ações para o desfecho da experiência do “*Dark Dinner*” atinge o seu ápice com o retorno ao *Lounge* e à atmosfera já experienciados no início do evento:

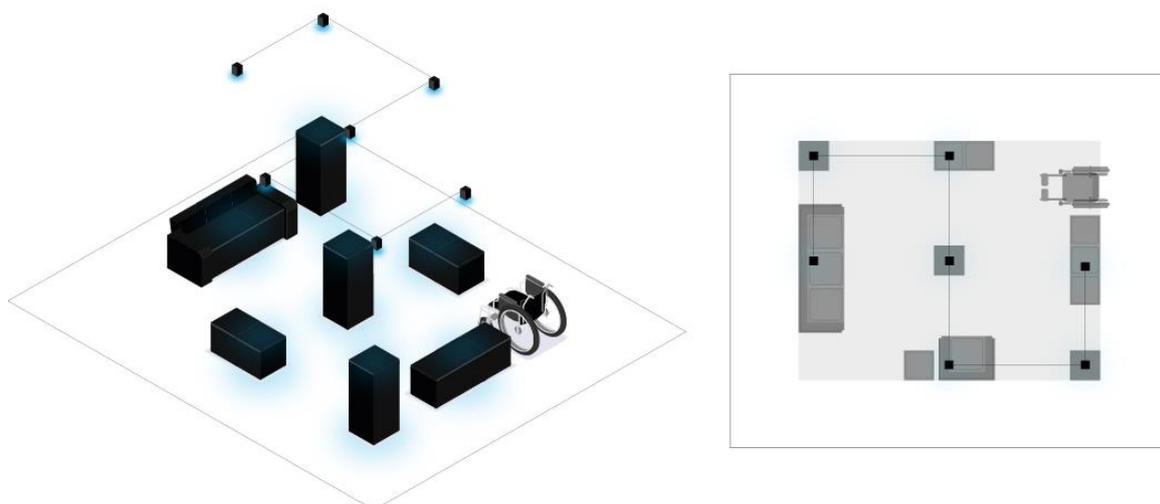


Figura LVI: Espacialização da Terceira Parte da Experiência, autoral, 2023.

O som denso e disforme que marca o ponto máximo do jantar com o serviço da sobremesa, durante o sétimo e oitavo tempos de serviço se torna outra vez pacífico e constante, mas igualmente profundo. E voltando ao seu tom frio e azulado, a luz branca deve marcar o retorno às características já conhecidas do ambiente, sinalizando o fim da jornada, dinâmica representada pelo espectro a seguir:



Figura LVII: Espectro da Luz na Terceira Parte da Experiência, autoral, 2023.

Concluir a experiência com o retorno à atmosfera do seu início, tem como objetivo evidenciar o aspecto cíclico da jornada de experimentação que conecta os dois eventos. Enquanto a iluminação reconstrói a atmosfera inicial do jantar, os últimos dois tempos de serviço atrelados ao som ambiente marcam sua transformação subjetiva. O lugar é o mesmo, mas a perspectiva dos participantes sobre ele foi definitivamente alterada. Assim, o final da experiência do jantar marca o início da experiência da festa, potencialmente valorizada.

o MAPA FINAL DA EXPERIÊNCIA



OU CLIQUE AQUI

PARTE 6 A EXPERIÊNCIA

HOJE
AQUI
AGORA

DARK DINNER

L U Z D O É T E R

00

08



CARLOS EDUARDO S. ANJOS
UNIVERSIDADE F. ALAGOAS
DARK DINNER: DESIGN + COMIDA
NA CONSTRUÇÃO DE UMA
EXPERIÊNCIA IMERSIVA
PARA O HALLOWEEN AURA

1 1 D D 4 6 2 5 9 1 6 5 L E 1 0 4 6



EXPERIMENTE AQUI

6.1. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Atendendo ao objetivo geral do projeto, esse trabalho evidencia a potência da comida e do ato de comer, com todas as suas características sociais, culturais e performáticas, como recurso agregador de valor nas experiências de consumo em diferentes graus e contextos. Para além de trazer uma reflexão sobre os limites e possibilidades de atuação do *Design*, ao trazer a comida em uma situação alimentar específica, e somá-la junto a dinamicidade da área, o desenvolvimento deste trabalho se mostrou como uma abordagem possível para se pensar nas experiências de contato prévias ao consumo do produto final como um tópico de extrema importância.

No seu desenvolvimento, o trabalho se voltou a explorar uma capacidade mais interna, do sentido psicológico presente na essência da figura do consumidor, enxergando-o como legítimo propagador de valores. É essa capacidade que o *"Dark Dinner"* busca oferecer aos seus participantes-consumidores, potencializando as experiências positivas ao torná-los peças-chave para a percepção e transmissão do valor presente nas subjetividades do processo de consumo. Bebendo muito das reflexões de Campbell, assim como na maioria dos mitos, podemos concluir que a jornada de consumo apresentada por este trabalho como resultado final, também é como a *"transformação da consciência"* (CAMPBELL, 2007), do saber e do conhecimento efetivo sobre determinado tema e assunto.

Apresentado os resultados, as refeições como um ato ritualístico e performático do momento de partilha da comida e do tempo à mesa, passam a existir num cenário potente para a criação de experiências altamente imersivas. A junção dos ingredientes Design + Comida no desdobramento do trabalho atenderam de forma satisfatória o objetivo geral na criação de um serviço inspirado nos *dark dinings*, usando a comida como material criativo/expressivo e veículo narrativo de uma experiência imersiva original, capaz de entregar um produto, moldado pelas ferramentas do Design, capaz de transmitir e agregar valores às atuais necessidades de consumo para o mercado de eventos.

Falando do ponto de vista mercadológico, o resultado final do trabalho aponta para a relevância do *Design* no desenvolvimento do formato do serviço, a partir da temática apresentada pelo *Halloween "Aura"* em sua edição de 2019, se mostrando apito a ser replicado enquanto modelo de evento para a promoção de outros produtos e serviços. A situação alimentar usada como objeto de estudo – o jantar – ao colocar o consumidor como ator principal da narrativa construída, oferece uma perspectiva ainda pouco explorada em sua potência no cenário de serviços e na busca por experiências de consumo cada vez mais imersivas.

Se referindo especificamente a festa de *Halloween "Aura"*, enxergar a oportunidade de potencializar ao máximo e de forma memorável a experiência positiva dos seus participantes se mostrou como um tópico de extrema relevância para o evento. O êxito do feito impacta diretamente no planejamento – essência do *Design* – do evento como um todo; da forma como o público consumidor recebe o primeiro contato ao seu desempenho financeiro, tendo a atribuição de valor à experiência completa como um termômetro para sua reputação, já que a "Aura" se trata de um evento anual que depende do impacto positivo em seus participantes para garantir sua continuidade.

REFERÊNCIAS

A importância do setor e eventos para o Brasil. **Dimensão Eventos**, Belo Horizonte, 02 de out. de 2020. Disponível em: <<https://www.dimensaoeventos.com.br/2020/10/02/a-importancia-do-setor-de-eventos-para-o-brasil/>>. Acesso em: 05 de set. 2021.

AGUIAR, Gabriel. Veja quais são os melhores restaurantes com menu degustação. **Exame**, 16 de jun. de 2022. Disponível em: <<https://exame.com/casual/veja-quais-sao-os-melhores-restaurantes-com-menu-degustacao/>>. Acesso em: 03 de fev. 2023.

BARBOSA, Uziel. Mercado de eventos: o que esperar dele em 2019. **Doity**, Maceió, [2019]. Disponível em: <<https://www.dimensaoeventos.com.br/2020/10/02/a-importancia-do-setor-de-eventos-para-o-brasil/>>. Acesso em: 05 de set. 2021.

BARCELOS, G. **O Banquete da Psique**: Imaginação, cultura e psicologia da alimentação. Petrópolis: Editora Vozes, 2017.

BELTRAN, Maria Helena Roxo; SAITO, Fumikazu. **A ideia de quintessência nos livros de destilação e na magia natural 1**. Disponível em: <260164787_A_ideia_de_quintessencia_nos_livros_de_destilacao_e_na_magia_natural_Paper_delivered_in_the_32a_Reuniao_Anual_da_Sociedade_Brasileira_de_Quimica_Fortaleza_CE_Brasil_2009>. Acesso em: 25 de jul. de 2022.

BAZAAR, Redação. Das telas para o prato: como a nouvelle cuisine transforma a culinária. **Harper's Bazaar Brasil**, 22 de abr. de 2022. Disponível em: <<https://harpersbazaar.uol.com.br/estilo-de-vida/das-telas-para-o-prato-como-a-nouvelle-cuisine-transforma-a-culinaria>>. Acesso em: 03 de fev. 2023.

BUDDHA, Academia de Meditação; MEDITATION, Dr.; MUSIC, Reiki. **Strong Winds [s.l]**: Rest & Relaxation Music, 2020. Disponível em: <<https://open.spotify.com/track/0XcypI0bjIC71vAM2I8MyM?si=404albdee46e4d8c>>. Acesso em: 25 de abr. 2022.

CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. São Paulo: Editora Pensamento, 2007.

CARCERI, Atrium; HERBST9. **Ur Evighetens Pipa**. Oregon: Cryo Chamber, 2018. Disponível em: <<https://open.spotify.com/track/4JuBJjictpgdrILFGMguPt?si=95c883ecfd3e4a02>>. Acesso em: 25 de abr. 2022.

CARCERI, Atrium. **Ego Death**. Oregon: Cryo Chamber, 2017. Disponível em: <<https://open.spotify.com/track/6TrkxNgWpmOkANOQEEsZT2?si=28bbe4a6ea9942a8>>. Acesso em: 25 de abr. 2022.

CARCERI, Atrium. **Path of Fallen Gods**. Oregon: Cryo Chamber, 2018. Disponível em: <<https://open.spotify.com/track/1XEAWxO7W4jaKZoxmVInEL?si=49a5565713094a0c>>. Acesso em: 27 de abr. 2022.

EVENTS, CWT Meetings &. **2019 Events & Meetings Future Trands**. Amsterdam: CWT Meetings & Events, 2019.

EVENTOS online crescem mais de 300% na pandemia. Youtube lidera. **Exame**, 02 de jun. de 2021. Disponível em: <<https://exame.com/bussola/eventos-online-crescem-mais-de-300-na-pandemia-youtube-lidera/>>. Acesso em: 02 de set. 2021.

FOOD service: conheça o mercado e as principais tendências do setor. **Delivery Much**, 2020. Disponível em: <<https://blog.deliverymuch.com.br/food-service/#9>>. Acesso em: 02 de set. 2021.

FRANÇA, Ivanir. Como a pandemia afetou o food service em 2020. **Delivery Much**, 25 de mar. de 2021. Disponível em: <<https://blog.deliverymuch.com.br/como-a-pandemia-afetou-o-food-service/>>. Acesso em: 03 de set. 2021.

GIACAGLIA, Maria Cecília. **Gestão Estratégica de Eventos**: teoria, prática, casos e atividades. São Paulo, SP: Cengage Learning, 2011.

JOANNÈS, francis. A função social do banquete nas primeiras civilizações. In: MONTANARI, Massimo (Ed). **História da alimentação**. 8. Ed. São Paulo: Editora Estação Liberdade, 215, p. 42 - 43.

KALBACH, J. **Mapeamento de Experiências**: um guia para criar valor por meio de jornadas, blueprints e diagramas. Rio de Janeiro: Alta Books Editora, 2017.

KIM, S. J. **Imaginal Listening**: a quaternary framework for listening to electroacoustic music and phenomena of sound-images. In: Organised Sound, Cambridge: Cambridge University Press, v. 15, n. 1, p. 43-53, abril. 2010.

LICHAW, Donna. **Storylines** (Rosenfeld Media, 2015).

LO, Kristoffer. **Anodyne for Annihilation**. Oslo: Propeller Recordings, 2016. Disponível em: <<https://open.spotify.com/track/1XEAWxO7W4jaKZoxmVIneL?si=585a3becfle74ea7>>. Acesso em: 27 de abr. 2022.

MONTANARI, Massimo. **História da alimentação**. São Paulo: Editora Estação Liberdade, 2015.

MONTANARI, Massimo. **Comida como cultura**. São Paulo: Editora Estação Liberdade, 2015.

MARTIN, Vanessa. LISBOA, Robson. **Eventos digitais**: híbridos e virtuais. Ed. VM consultoria, e midiacode.com. São Paulo, 2020.

O real impacto da pandemia no setor de eventos. **Cross Host**, São Bernardo do Campo, 30 de mar. de 2021. Disponível em: <<https://www.crosshost.com.br/eventos-online/o-real-impacto-da-pandemia-no-setor-de-eventos/>>. Acesso em: 02 de set. 2021.

PANERO, J. **Dimensionamento humano para espaços interiores**. 2. ed. Barcelona: Gustavo Gili, 2016.

POLLAN, Michael. **Cozinhar**: uma história natural de transformação. Editora Intrínseca, 2014.

SARDELO, Robert. **No mundo com alma**: repensando a vida moderna. São Paulo: Ágora, 1997.

SHEDROFF, Nathan. **Bridging Strategy with Design**: How Designers Create Value for Businesses. [Apresentação], 2014. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=64-HpMCItCw>>. Acesso em: 08 de mai. 2023.

SHETH, Jagdish; NEWMAN, Bruce; GROSS, Barbara. **Consumption Values and Market Choices** (South-Western Publishing, 10991). In: KALBACH, J. Mapeamento de Experiências: um guia para criar valor por meio de jornadas, blueprints e diagramas. Rio de Janeiro: Alta Books Editora, 2017.

SHORES, Calm; COLLECTION, Happy Baby Lullaby; CLUBE, Meditação. **Scent of Honey**. [s.l.]: Rest and Focus Music, 2022. Disponível em: <<https://open.spotify.com/track/2EyVOOqWS0dWldObGCPIPf?si=8c8eaa6b4a77430d>>. Acesso em: 10 de fev. 2023.

WHITE, Blanco. **Nocturne**. Londres: Yucatan Records, 2018. Disponível em: <<https://open.spotify.com/track/2fv4O0H2EdMqliyEAUAESt?si=563f6e800b6f4ef4>>. Acesso em: 25 de abr. 2022.