



COMO CITAR ESSE TEXTO: MERCALDI, M. Morphosis 1: jóia como metamorfose e metamorfose como jóia. In VIRUS. N. 3. São Carlos: Nomads.usp, 2010. Disponível em: <https://www.nomads.usp.br/virus/virus03/project/>. Acessado em: 25/05/2023.

Morphosis 1: jóia como metamorfose e metamorfose como jóia

Marlon Mercaldi

Marlon Mercaldi é arquiteto, designer de jóias e professor no curso de Design da Universidade de Franca, SP.

"O poder de interface e manipulação signica do computador e sua aliança com os novos canais de telecomunicação, com as novas tecnologias de transmissão por satélite e fibra ótica formam redes computadorizadas de extensão planetária. Dessa maneira, a informação pode atravessar oceanos e continentes tão facilmente como se podem atravessar as salas de um edifício."

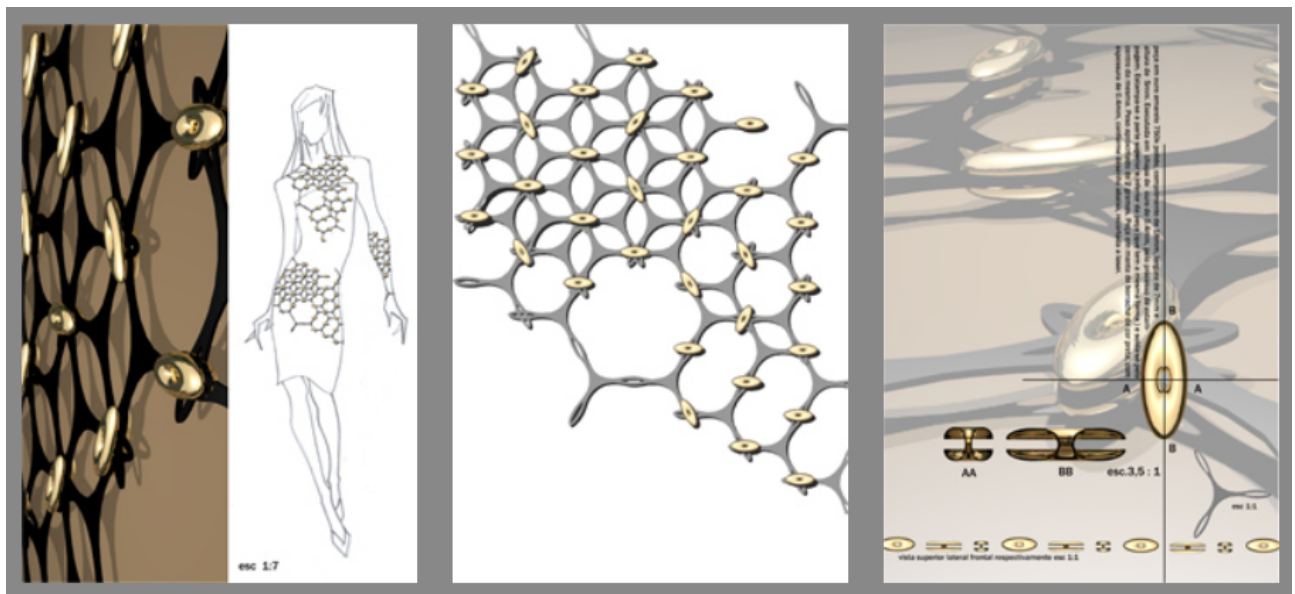
Lucia Santaella

Conceito

Assistimos à diluição da noção de tempo x espaço. A informação é acessível de forma não-linear e em vários lugares ao mesmo tempo, desconstruindo-se com a mesma rapidez com que foi gerada. Referências territoriais e culturais são enfatizadas e enfraquecidas ao mesmo tempo. Marc Augé nos fala dos "não-lugares", como todos os dispositivos e métodos que visam à circulação de pessoas, em oposição à noção sociológica de lugar – os aeroportos, por exemplo.

É nesse contexto de paradoxos, onde a informação se constrói e desconstrói quase que simultaneamente, que se fundamenta o conceito da jóia Morphosis 1. Seu tempo não é mais apenas o tempo de uso, mas o tempo de montagem da peça no corpo. O espaço ocupado não é um lugar definido a priori pela forma da jóia – anel para o dedo, colar para o pescoço, etc. –, mas a ser definido pelo usuário, que podem ser, aliás, vários lugares ao mesmo tempo.

A quebra da noção da relação tempo/espaço na Morphosis 1 é materializada por uma rede ou sistema de módulos que se molda ao redor do corpo. Ela tem como referência formal estruturas encontradas na natureza, como as cadeias moleculares hexagonais existentes no carbono ou no diamante. A construção se baseia no princípio da analogia, traduzindo uma forma sistêmica natural, da escala micro para a macro.



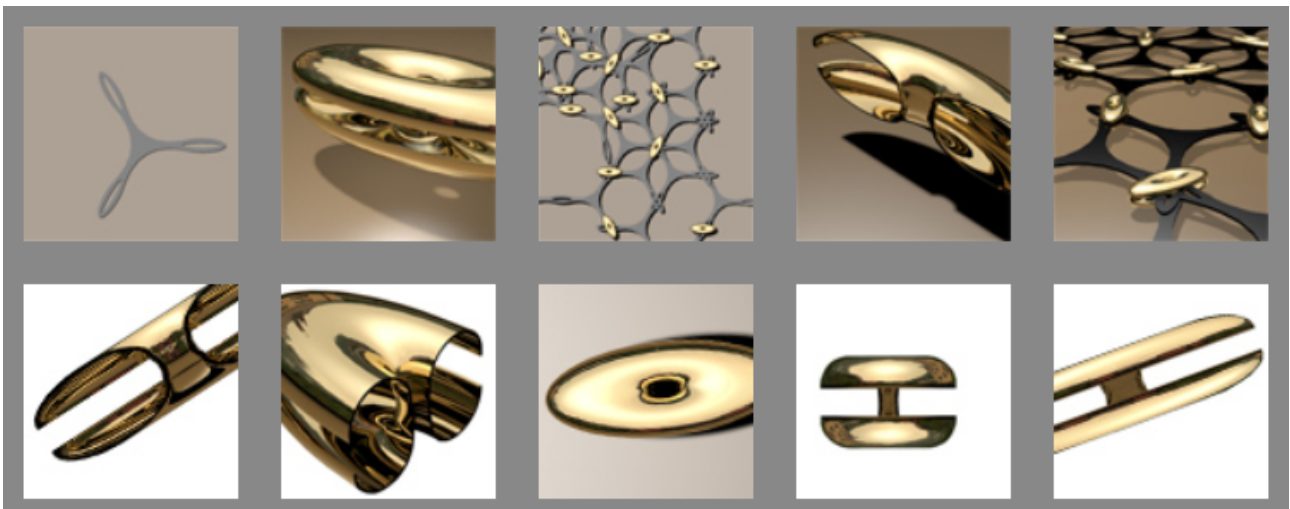
Objeto

Morphosis 1 é constituída por uma malha de módulos de borracha que se conectam uns aos outros por dispositivos em ouro. Pode tanto estar em contato com a pele, formando, por exemplo, uma estrutura ao redor do pescoço e colo, como envolvendo todo o antebraço. Pode se sobrepor à roupa, criando uma trama ao redor dela. A jóia se constrói em um momento para se desmaterializar em outro – como as redes de informação – dependendo do estado de espírito do usuário. Sua modulação permite a criação de diferentes tramas com densidades diferenciadas, entre cheios e vazios. É, ainda, possível a sobreposição de tramas usando-se uma inclinação diferente para os módulos, gerando, assim, novas possibilidades formais e uma maior densidade da malha. É uma jóia sem forma fixa, que materializa, através de analogias, conceitos como efemeridade e sistemas naturais, em padrões geométricos escolhidos pelo usuário.

A Morphosis 1 não se destina à produção em série nem à ampla disseminação. Ela foi projetada para o concurso da AngloGold Ashanti, uma mineradora de ouro, com sede na África do Sul. O concurso é bienal e acontece em várias partes do mundo. O tema do concurso em questão foi o paradoxo. O material principal da peça deveria ser o ouro 18k, com todas as suas possibilidades de liga: amarelo, branco, negro, verde, rosa.

Esse requisito coloca algumas questões. Primeiro, sobre o valor dos objetos, que não se fundamenta somente no uso dos materiais, mas também em sua significação e seu design. Existem anéis de concreto e bronze ou prata mais caros que anéis em ouro; ou anéis de papel, mais caros que os de prata. As primeiras jóias, segundo Joseph Campbell, foram os dentes ou unhas de animais usados como amuletos e que, acreditava-se, fariam seu usuário adquirir as qualidades daquele animal. Novamente, o valor dessas jóias não estava associado ao material, mas ao significado atribuído a ele. O significado não reside nas coisas em si, mas na significação delas.

Segundo, estudamos, hoje, o design das moléculas e dos átomos, modificando a estrutura da matéria, via nanotecnologia. Materiais com propriedades híbridas e totalmente inusitadas como os materiais compósitos. Materiais que ainda são caros, bem mais caros do que o ouro, mas que se tornarão banais em um futuro próximo.



Processo

No processo projetual da Morphosis 1, não foram elaborados roughs nem croquis. A peça foi modelada diretamente em meio digital, utilizando-se o programa Rhinoceros, excluindo registros processuais manuais na medida em que as alterações eram salvas pelo próprio programa.

A organização do pensamento projetual, ou do próprio pensamento de uma maneira mais abrangente, é como a reestruturação de um labirinto de idéias – muitas vezes confuso – resultando em um caminho mais claro, como o fio de Ariadne para Teseu, no mito do Minotauro. A idéia é antiga. O labirinto se re-configura continuamente através dos tempos em conceitos e idéias diferentes das idéias anteriores.

Qualquer objeto, por mais simples que seja, resulta do processo que culminou em sua forma final. Resultado do caminho trilhado, mas qual é o caminho? Finalmente, pode ser qualquer um. Nos processos de design contemporâneos, alguns trabalham questões de ponta, como a nanotecnologia, outros exploram plasticidades inusitadas com materiais já muito utilizados, como a madeira, por exemplo. Nesse sentido, o processo de criação da Morphosis 1 não foi diferente dos outros.

Foi somente um caminho, poderia ter sido outro.