OBJETOS COM ALMA.

Ribeiro, Rafael; mestrando; Universidade Anhembi Morumbi

mapaudia@gmail.com

Resumo

O objetivo deste texto é apresentar uma observação fenomenológica dos objetos que carregam em seus espaços elementos simbólicos, estéticos considerados mais importantes que os práticos, com o objetivo de despertar nos usuários, interesses que vão além da simples utilização dele, mas os objtos constituem o espaço particular dest individuo.

Bem mais que isso, os elementos simbólico desses objetos são dotados de uma história, despertada pela memória dos seus usuários e que podem ser constituintes de diversos outros universos, e por tal motivo, esses objetos conseguem ultrapassar o tempo cronológico e se tornam cada vez mais observados e admirados por sua categoria anacrônica.

Tudo isso envolto a uma atmosfera emocional criada a partir das experimentações dos indivíduos e suas formas de perceber, atuar e principalmente, "sentir" sua presença no espaço contemporâneo

Palavras Chave: design, emoção, objeto.

A ALMA DOS OBJETOS

> *"Tudo começou quando Tatiana Leite e Andrea Simoni decidiram rumar em direção à Ásia para viver novas experiências, objetivando criar um diário de fotografias. Conheceram mais de 200 cidades da Indonésia, Tailândia, Vietnã, Laos, Camboja, Nepal e Malásia, além de cerca de 30 tribos. Nesses lugares buscavam produtos, que elas denominam de "objetos com alma", ou seja, bens que "transmitem emoção". (CASTILHO, 2006, pg. 28).*

"*Objetos com alma*", "*que transmitem emoção*", essas duas frases parece que estão constantemente ecoando no espaço contemporâneo, por quais motivos resolvemos nos ater a esses conceitos, ou diria pré-conceitos a cerca dos objetos?

Antes muito antes de se pensar um objeto como: simples, inanimado, estático e silencioso, mudo, praticamente um amontoado de expectativas apenas funcionais que determinavam nossa atuação como indivíduos no universo através de sua utilização e que agora se apresenta com uma configuração diferente, configuração esta, marcada por sua estética, por sua graciosidade e engenhosidade, principalmente por sua simbologia.

Bem do que se trata essa "alma dos objetos", recentemente a estréia de um filme apresentado a seguir, o qual não se trata de uma citação acadêmica mas de um relato sobre o mesmo, nos faz compreender de forma um pouco dessa simbologia.

O filme dirigido e roteirizado por Wong Kar Wai autor também de "Amor a flor da pele" e "2046"; "Um beijo roubado" apresenta de forma delicada e sutil um panorama sobre indivíduos e suas histórias, as quais são contadas através das relações dos mesmos com os objetos que os cercam.

"Quando você está num café... você se acostuma com os clientes indo e vindo sem uma explicação. É parte do negócio. Mas, desta vez, algo foi diferente (...)" Jude Law interpretando Jeremy no filme "MY BLUEBERRY NIGHTS"[1] (Um beijo roubado), cujo slogan é "Todo amor começa com um beijo", filme este que também conta com Norah Jones, interpretando Elizabeth, David Strathairn como Arnie, Rachel Welsz é Sue Lynne e Natalie Portman como a sedutora jogadora de poker Leslie.

A relação indivíduo e seu espaço artificial objetual está presentes em todos os momentos, o primeiro exemplo disso, é o recipiente de vidro, presente na memorável lanchonete de Jeremy (Jude Law) cheio de chaves, que as pessoas deixam no bar para que ele entregue respectivamente para seus donos, chaves essas que não apenas abrem portas, mas abrem corações pois pertencem a pessoas que de alguma forma estariam vivendo e sofrendo por amor.

No decorrer do filme Elizabeth (Norah Jones) ao deixar com Jeremy chaves, inicia com o mesmo um longo e emocionante diálogo, em ele conta a ela a história de cada chave, histórias como: De quem a mesma pertencia, qual o motivo pelo qual a pessoa havia deixado as chaves com ele, quem eram as pessoas proprietárias das chaves, como elas se comportavam e agiram diante da situação dentre outras. Ao ser questionado por Elizabeth por que ele não se desfaz das chaves ele responde que um dia os respectivos proprietários poderão procurá-las.

Um objeto, por mais simples que se pareça carrega consigo uma carga simbólica que para alguns pode passar despercebida, mas que sem dúvidas significa algo além do imaginável para outros.

A relação estabelecida entre indivíduos e objetos não se caracteriza de hoje, nós envolvemos com os mesmos há pelo menos uns tantos milhões de anos, uma vez que, os objetos constituem nosso entorno artificial, nos auxiliando em nossas tarefas cotidianas e mesmo algumas tarefas que a principio podem parece menos importantes.

Ainda no decorrer do filme, nos deparamos com outros exemplos em que a memória evoca um sentimento de afeto entre usuário e objeto, como no exemplo de Leslie, a jogadora de poker, que aposta o próprio carro, um jaguar que era de seu pai, só que no transcorrer do filme resolve resgatá-lo, ou melhor, não entregá-lo mais como pagamento de sua divida, quando descobre que seu pai havia falecido, e o motivo deste resgate é estimulado pelas lembranças, principalmente olfativas, presentes no chapéu que pertencia ao pai.

Tanto o filme como a citação apresentada no inicio deste texto, nos apresentam objetos que conseguem dizer por si mesmo o que há de diferente, de extraordinário, de particular, de experimental e vivenciado em um simples objeto capaz de nos levar a lugares talvez habitados apenas por nossas fantasias e desejos.

Mas o que dispõe esses objetos para nos transportar a todos esses lugares? Segundo Löbach, os objetos possuem três funções primordiais, a função estética, a função simbólica e a função prática, para ele:

> *"As funções práticas dos produtos são seus aspectos fisiológicos de uso sendo responsáveis por demarcar o motivo pelo qual determinado produto foi criado. A função estética é a relação entre um produto e um usuário no nível dos processos sensoriais. A função simbólica é determinada por todos os aspectos espirituais, psíquicos e sociais do uso" (Löbach, 2000, p.58- 64).*

Não se trata esse texto, discutir sobre essas funções mas definição sobre essas três, propostas por Löbach, constituem algumas analises que seriam de muito bom grado observá-las quando se pensa em um objeto que desperta emoção em seus usuários. A função estética representa o principio de tudo, o inicio de uma observação mais emocional pelo usuário, é através dela que reconhecemos características que nos chamam a atenção, é nela que lembranças do nosso passado vem a tona seja por um traço, uma cor, um material, etc.

Em seguida, nos deparamos com a simbologia do objeto que aqui se faz responsável por criar toda a "aura" que pode ser passada pelo objeto de acordo com a imagem projetada pela função estética na mente do usuário.

Finalmente, a função prática que seria responsável por colocar o objeto no seu devido lugar, informando para que, o mesmo, veio ao mundo. No caso do processo de emoção deste objeto ela desloca-se para outros lugares diferentes do mesmo para o qual foi projetado. Apresentar um exemplo talvez facilite a compreensão, o não menos famoso espremedor de limão de Philip Stark, apresenta uma função estética bem arrojada, uma simbologia que nos "torce e retorce na cabeça", só de pensar como um objeto simples e cotidiano pode se apresentar de uma forma tão particular.

Quando chegamos e pensamos sobre a função prática, certamente esse espremedor cumpre perfeitamente o papel de tirar o suco de limões, mas por motivos óbvios e estéticos esse objeto passa a ser o centro das atenções e então sua função não mais é espremer os limões e sim se tornar um objeto de decoração.

(Espremedor de limão Philippe Stark

Imagem do livro Philippe Stark de Judith Carmel Artur – pg 45.)

Segundo Stark:

> *"Certa vez, em um restaurante, eu tive uma visão de um espremedor de limão em forma de lula e comecei a projetá-lo... e, quatro anos depois ele ficou famosíssimo. Mas para mim, é mais uma micro-escultura simbólica que um objeto funcional. Seu objetivo real não é espremer milhares de limões, mas permitir a um recém-casado entabular conversa com a sogra..." (entrevista a Marcelle Katz, Sunday times magazine).*

Mike Baxter, diz que:

> *"Todos nós temos uma auto-imagem, baseada nos valores pessoais e sociais que possuímos. Faz parte da natureza humana, procurarmos nos cercar de objetos que reflitam a nossa auto-imagem. A casa em que vivemos, o carro que possuímos, os lugares que freqüentamos e ate o nosso cachorro – todos eles fazem parte de um mosaico que, juntos, constituem a nossa imagem visual que projetamos aos outros."(BAXTER, 1998, pg. 189).*

É certo que as nossas emoções estão sempre de encontro com esse diálogo estabelecido com o espaço objetual artificial, ainda *"os produtos devem ser projetados para transmitir certos sentimentos e emoções."*(BAXTER, 1998, 190).

A evidência desta emoção, se faz a todo instante no filme, que leva nos a uma viagem, cujo cheiro da torta de Blueberry, dos cigarros enrolados, das bebidas e comidas servidas no café, impregna em nosso sistema olfativo e fica impossível não sentir a emoção que apresenta diante de nossos olhos.

Mas alguns questionamentos ainda se fazem presentes como: O que os objetos, segundo os usuários, são capazes de nos transmitir? O que esses objetos carregam consigo nos seus espaços internos e particulares? Qual sua ligação com os mesmos espaços criados pelo usuário em sua memória? De que forma um objeto nos seduz?

Citando Ludmila Brandão, que por sua vez cita Lima de Freitas e que por sua vez evoca Lupasco, a autora diz que

> *"O espaço passa a ser resultado das relações entre seres e objetos, Lima de Freitas invoca Lupasco para dizer que "os fenômenos, quaisquer que sejam, não se desenrolam no espaço, desenrolam um espaço. Não há objectos no espaço, há espaço nos objetos, os objetos não estão localizados, localizam, criam localizações. O espaço como o tempo são funções dos elementos, ou melhor, dos conjuntos ou sistemas de elementos. "" (Brandão, 2002, pg. 11).*

Certamente esses objetos carregam consigo algo muito além de uma simples função prática, transporta consigo espaços que pertencem a um universo particular dos indivíduos, contando passagens de histórias pessoais, locais habitados e mais admirados, posições e níveis hierárquicos, supostas relações, afetos, memórias, lembranças. O espaço artificial constituído pelo nosso entorno objetual é a forma mais original de contar a nossa história, sem cometermos erros, enganos ou até mesmo omitir fatos.

Um bom exemplo de literatura, que acompanha esta forma de perceber o espaço objetual artificial está inserido no livro de Peter Stallybrass, "O casaco de Marx", no qual o autor revela sua relação com uma jaqueta que pertencia ao seu maior amigo e que viera a falecer por doença fatal. As lembranças, segundo o autor estão presente em todos os pontos da jaqueta, mas principalmente no cheiro das axilas.

Os objetos nos permeiam, nos cercam, nos envolve a todo instante, possibilitando enormes descobertas sobre nós mesmos, sobre nossas lembranças, e principalmente sobre uma época em que se está presente.

A maioria dos estudos de história, foram desenvolvidos a partir de analises sobre o espaço artificial do homem, seus modos de agir, pensar, atuar em determinada época, eram refletidos como características simbólicas e sinestésicas nos objetos. Ainda Stallybrass, no mesmo livro, aponta uma afirmação de Marcel Mauss, em *O dom*, um livro sobre trocas pré-capitalistas

> *"os objetos, nessas trocas, podem ser "seres personificados que falam e participam do contrato. Eles afirmam seu desejo de serem doados". As coisas como presentes não são "coisas indiferentes"; elas têm "um nome, uma personalidade, um passado". A oposição radicalmente desmaterializada entre o "individuo" e suas "posses" (entre sujeito e objeto) é uma das oposições ideológicas centrais das sociedades capitalistas."(Stallybrass, 2004, pgs. 58-59)*

Os espaços, ao qual Ludmila interpreta e aponta em seu texto, citado acima é um espaço preenchido por relações experimentais, criando universos particulares nos objetos artificiais, levando-nos ao contato direto com nossas particularidades, nossas ideologias, nossas formas de pensar, encarar e reagir a esse ambiente contemporâneo.

Esses espaços quase sempre particulares e apresentado por Lucrécia Ferrara, outra autora e pesquisadora de espaços, sob a ótica da arquitetura, em seu livro "Design em espaços" ela sugere que:

> *"Entre o espaço e o design de suas arquiteturas produz-se uma densidade complexa e única. Complexa, por que o espaço não é apenas o cenário das tramas sociais, mas, ao contrário, sua constituição as incorpora e ele é, ao mesmo tempo, cenário e ator das relações encenadas. Única, porque ela se processa sempre nova e singular para cada espaço e para cada cidade do planeta." (Ferrara, 2002, pg. 15),*

Ela nos mostra que as tramas sociais são de certa forma vísceras e responsáveis por manterem esse organismo vivo, mostrando assim que os espaços são únicos e exclusivos.

Ainda a mesma autora, diz que:

> *"a unidade que atribui ao espaço uma sintaxe, uma lógica que explica o design do lugar no espaço e supõe definir seus componentes e o processo que o atualiza. Estes componentes sintetizam-se em informação, imagem e memória. Porém, esses três elementos não operam isoladamente, pois, como caracterizam aquela unidade complexa, atuam em simbiose e, à maneira de um sistema, são vetores operativos e construtivos do design dos lugares da cidade." (Ferrara, 2002, pg. 16).*

Isso nos provoca de certo modo, nos faz pensar na constituição desses espaços a partir da simbiose entre informação, imagem e memória. É exatamente esta simbiose que nos faz refletir sobre os espaços presentes nos objetos, pois os mesmos são formados seguindo essa linha de raciocínio.

A cerca da informação ela *"é inerente à experiência como produtora de conhecimento, quando dela é possível inferir aprendizado que alicerça mudança de comportamento (Ferrara, 9:151). Assim entendida, a experiência dá origem ao lugar informado." (Ferrara, 2002, pg16),* com isso fica claro a questão da experimentação como geradora de informação para o usuário, que por sua vez as contextualiza e as transforma em variáveis, e *"essas variáveis exteriorizam-se em usos, hábitos, valores e crenças, signos da diferença local e são conservados na memória que relaciona as experiências do passado e do presente." (Ferrara, 2002, pg. 16).*

A informação, gerada pela experiência, cria novos significados e *"de outro lado, a matriz desses significados está na memória ou, mais do que isso, no memorizar, produzir memórias ou, onde, livremente, poderão dialogar os lugares de ontem e de hoje."* (Ferrara, 2002, pg 17).

Mas o melhor esta por vir, a definição de memória, segundo Lucrécia, pode ser tida como *"um lugar memorável"ou como "uma memória que transforma o lugar na institucionalização do acontecimento e dos flagrantes passados que tiveram o lugar como cenário ou que o tornaram notável. Ou podemos ter a memória criadora de lugar ficcional onde a referência do fato real é dispensável, por que a lembrança do lugar dá origem àquela apropriação, responsável pela identidade do pertencer. Consiste em recolher as marcas/signos do passado que fazem sentido na vivência do presente, ou seja, a questão não está em justificar ou ilustrar a história passada do lugar, mas se resume no prazer de recuperá-la em palavras, imagens, visões, gestos, nomes, índices."*(Ferrara, 2002, pg 17).

As características que nos são caras e preciosas, com um simples olhar sobre os objetos, evocaram dos mesmos um espaço particular, experimental, emocional, memorável, consistente, presente em outro espaço artificial. Essa memória é que permeia nosso imaginário despertado pelo objeto, uma memória é capaz de nos dar todos os atributos necessários para que reconheçamos e tratemos algo como participante indispensável de nossa historia.

CONCLUSÃO

Obviamente, ao se tratar de emoção, os objetos ditos como seres inanimados, mas que segundo nosso olhar de usuário caracterizamo-lo como um ser representante de nossas individualidades e particularidades, dotados de responsabilidades e intenções, propondo em seus espaços íntimos e algumas vezes secretos, contar histórias a cerca de si e de seus usuários.

Evocados por nossas memórias, estes objetos são capazes de dialogar a todo instante e guardar para a eternidade, lembrando que muitas vezes suas matérias físicas são diferentes da humana e por isso conseguem ultrapassar o tempo cronológico de forma bem mais longínqua que a matéria do corpo humano, estes objetos podem constituir vários cenários em diferentes épocas, sem se perder em suas histórias ou omitir qualquer detalhe que seja sobre a vida de seus usuários.

São expectadores e ao mesmo tempo atores de diversas histórias, protagonizadas em um espaço cujo tempo cronológico não é o determinante do inicio e muito menos do fim deste ato.

Os “objetos com alma” são antagonistas e também protagonistas de diversas facetas encenadas no cotidiano humano, mas antes disso são dotados de lembranças que a cada momento, a partir de um simples olhar, podem caracterizar a presença de diversos elementos anacrônicos, mas que por conterem memoráveis lembranças se tornam completamente objetos de moda.

NOTAS:

1 – sinopse de MY BLUEBERRY NIGHTS (um beijo roubado) : Jeremy (Jude Law) é o dono de um charmoso café acostumado a ouvir as histórias amorosas dos clientes. Uma noite ele recebe a visita de Elizabeth (Norah Jones), uma jovem mulher de coração partido com quem conversa madrugada adentro. Os dois passam a se encontrar, noite após noite. Elizabeth, confusa e determinada a se livrar do passado, parte em uma viagem através dos EUA. Ela faz novos amigos que a ajudam a entender os caminhos do amor: um policial (David Strathairn) que não consegue abandonar a ex-mulher (Rachel Weisz) e uma sexy jogadora de cartas (Natalie Portman). Jeremy, apaixonado, procura desesperadamente por Elizabeth, seguindo seus passos através de telefonemas e cartas.

REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICA:

BAXTER, Mike. Projeto de produto: Guia prático para o design de novos produtos. 2. Ed. São Paulo: Blücher, 1998.

BRANDÃO, Ludmila de Lima. “A casa Subjetiva, matérias, afectos e espaços domésticos”. São Paulo, Perspectiva, 2002.

CARMEN-ARTHUR, Judith. “Philippe Stark”. São Paulo, Cosacnaify, 2000.

FERRARA, Lucrécia D’Aléssio. Design em espaços. São Paulo, Rosari, 2002.

STALLYBRASS, Peter. “O casaco de Marx, roupas, memória, dor”. Belo Horizonte, Autêntica, 2004.