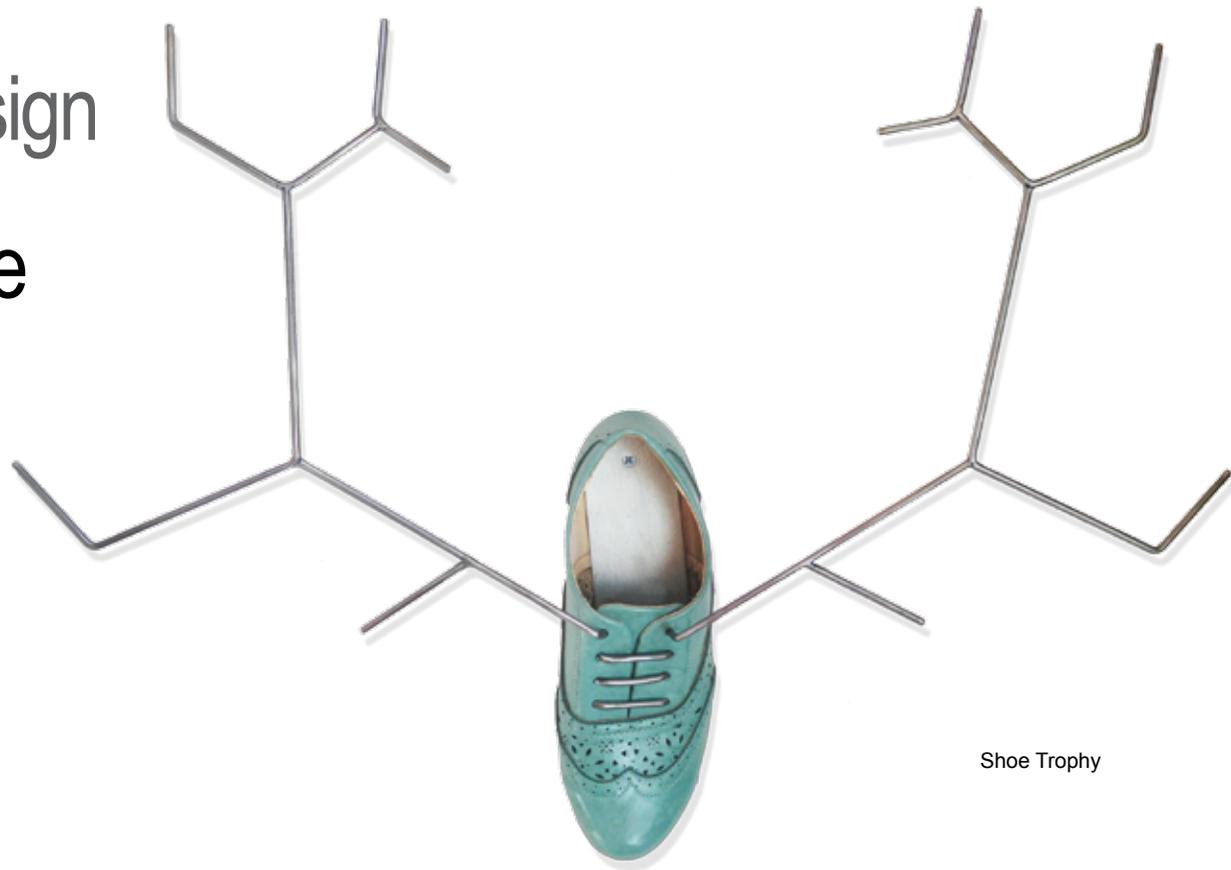


Ready-made



Shoe Trophy

Carla Carbone

OS DESIGNERS, ENQUANTO SE PREOCUPAM EM ACTUALIZAR-SE NO ESTILO E ESTRATÉGIAS DE DESIGN, NÃO SÓ SE BASEIAM NOS STANDARDS E TÉCNICAS E FERRAMENTAS PRÓPRIAS DO DESIGNER CLÁSSICO. TAMBÉM GOSTAM DE DEPENDER DA LÓGICA E DO AUTODIDACTISMO, DENTRO E FORA DO ESTÚDIO.

O ready-made, apresenta-se, muitas vezes, como território material, amplo, capaz de fazer testar novas fronteiras criativas. Em design, os objetos, ou fragmentos dos mesmos, destituídos das suas funções iniciais, são matéria para reinvenção ou reinterpretação da forma, suporte de agregações novas de significados, combinação de novas estruturas, a fim de responder a novas necessidades.

Podemos recordar-nos, em arte, do uso extensivo da reutilização, como Picasso o fez com o assento e maçanetas de uma bicicleta, simulando uma máscara de um touro, ou um carro em miniatura que o mesmo artista transformou em cabeça de macaco (Couturier, 2010). Todos conhecemos Duchamp e as experiências que realizou, usando objectos e transformando-os em “obras de arte”.

Ao ready made está associado o risível. Justapor elementos ou fragmentos de objectos, uni-los, com significados, aparentemente antagónicos, desperta o riso. Reutilizar significa também a capacidade de o autor se distanciar da realidade e produzir, muitas vezes objectos com humor. Em “O Riso” Bergson refere: “O riso é a mecânica aplicada do ser vivo”, o riso como condutor, motor, de associações aparentemente inusitadas, fazendo-nos, como atrás descrito, distanciar de nós mesmos.

Segundo Couturier, reutilizar é também como que um exercício de distanciamento: “reutilizar permite ao designer demolir as convicções do que é o bom ou do que é o mau design. Apenas pela alteração do campo de operação habitual, ele pode criar outro entendimento do ambiente” (Couturier, 2011).

Para as coisas nos serem úteis, é preciso que possuamos os códigos e os conhecimentos para as usarmos, caso contrário, eles tornar-se-ão inúteis: “Os objectos são só úteis se possuirmos os conhecimentos para os utilizar, ou se tivermos a habilidade para fazer uso deles. Este uso não é físico mas antes mental, intelectual. Castiglioni para contruir o banco “Sella” (1957) teve que ter um conhecimento preliminar do que era o ready-made de Duchamp”. O designer conclui o raciocínio: “Útil e inútil. É apenas a outra face da mesma moeda”.

Ainda Castiglioni, por exemplo: criou o banco “Mezzadro”, um banco em forma de assento de tractor. O designer, com esse gesto, possibilitou que um objecto típico da cultura do campo viesse a fazer parte integrante da cultura material urbana, dos subúrbios (Couturier, 2011). Através de objectos reutilizados podemos reflectir sobre a carga simbólica que os mesmos parecem “transportar” consigo. Riesman, terá dito,



Terrace Table



DIY Can Lamp

algures, “que o produto mais procurado hoje, pelo homem, não é uma matéria-prima ou uma máquina, mas uma personalidade” (Baudrillard, 2002). Neste procurar de sentidos, e na diversidade de objectos que proliferam, “somos conduzidos no sentimento de que não são as verdadeiras funções dos objectos que nos levam ao consumo mas uma satisfação pessoal que passa por uma aspiração de integração e/ou distinção social. Uma distinção falaciosa, uma singularidade ilusória porque o que se verifica é uma dança de modelos, infinita, que não mais faz que legitimar a série, instrumento de uma exigência sócio-económica (Carbone, 2011).

Segundo Baudrillard: “Há como que uma fatalidade. A partir do momento em que toda uma sociedade se articula e converge para os modelos, em que a produção se esforça por desestruturar sistematicamente os modelos em séries, as séries em diferenças marginais, em variantes combinatórias, até o ponto em que os objectos ganham estatuto tão efêmero quanto as palavras e as imagens”.

Vamos agora falar um pouco de designers que têm trabalhado no tema da reutilização de objectos ou fragmentos dos mesmos e no ready made,

propriamente dito. Uma dupla de designers, da empresa israelita StudioKnob, composta por Adi Azar e Yotam Shifroni, de Israel, trabalham e reflectem sobre a utilização de objectos já existentes. Tendo vindo de diferentes backgrounds, Azar de uma formação de comunicação visual e design gráfico e Shifroni de design de interiores e cenografia. Os designers, enquanto se preocupam em actualizar-se no estilo e estratégias de design, não só se baseiam nos standards e técnicas e ferramentas próprias do designer clássico. Também gostam de depender da lógica e do autodidactismo, dentro e fora do estúdio.

A dupla apresenta elementos associados a uma linguagem de ilustração, que é usada para os ajudar a reforçar a história que estão a contar, e a dimensão narrativa encontra o seu caminho para um grupo de produtos novos: “Nós gostamos de pensar de uma forma em que os nossos produtos sejam um pouco teatrais e humorísticos, de forma a que eles possam actuar como knobs (botões, palavra que deu nome ao estúdio); podem ser pequenos, mas sintonizam a totalidade do espaço”. Ambos os designers da dupla Knobs, formaram a empresa em 2008, quando se conheceram aquando da realização de um filme de um



Slingshot Lamp

amigo de ambos. Naquela altura Adi tinah acabado de se graduar na Faculdade de engenharia e design de Shenkar, em design gráfico, e Yotam começou o programa de design de interiores no Instituto de Tecnologia de Holon (HIT). O encontro levou ao desenvolvimento de uma relação profunda, pessoal e profissional.

O estúdio Knob encontra-se, geograficamente, localizado no centro de Jaffa. Um dos sonhos/objectivos da dupla de designers é integrar a experiência típica local, de cariz autóctone, na decoração da casa. Jaffa é uma das mais velhas cidades israelitas. Pobre e rica, composta por muçulmanos, cristãos e judeus a coabitar nela desde 1440, A.C. Os designers explicam que a cidade, há uma década para cá, está a sofrer um processo de transformação urbana massiva. A câmara local e projectistas estão a esforçar-se por preservar o que a cidade tem de verdadeiramente autêntico, e tradicional. Constantes esforços estão a ser feitos no sentido de manter, na cidade, um diálogo entre o antigo e o novo, é uma das principais preocupações.

Os relógios Jaffa resultam de uma primeira colecção criada pela dupla e teve origem na reutilização de velhas pernas de cadeiras e mesas encontradas nos caixotes do lixo do mercado local: "Muito pelo motivo de serem pernas de mobiliário de natureza "wabi-sabi", nós deixámos algumas das imperfeições da madeira como fazendo parte do design. A parte da pintura geométrica, em contraste, está rigorosa e pretende ser contemporânea. Para cada relógio, nós combinámos diferentes pernas e depois dividimos cada combinação ao longo da sua secção longitudinal segundo dois relógios "gémeos".

Outros objectos denunciam esta preocupação de usar materiais e objectos já existentes em diferentes contextos e tempos. No candeeiro "DIY Can Lamp" (self assembly kit), foram usadas assemblages de acrílicos de várias cores, luzes, lâmpadas, cabos, interruptores, etc. As latas são reutilizadas para o abajour do candeeiro, e os suportes do candeeiro, em acrílico colorido, resultaram da utilização do material já em projectos anteriores, como a colecção Layered. Marca Multi-Parma. São "Séries de objectos de luz que utilizam layers de material para criar a ilusão de distância e profundidade (...) Na última colecção usámos vidro acrílico para as camadas, por isso devemos dominar diferentes técnicas e utilizações deste material (Plexiglass), cortes, modelos geométricos."

O pexiglass é um material fantástico, dizem-nos os designers: "forte,

OS DESIGNERS RECOLHEM OBJECTOS ABANDONADOS E ESQUECIDOS, E COM O TEMPO, OS CLIENTES COMEÇARAM, TAMBÉM, A LEVAR, NAS SUAS ENCOMENDAS, OBJECTOS COM SIGNIFICADOS PESSOAIS, A FIM DE OS DESIGNERS AS PODEREM TRANSFORMAR

fácil de limpar e manter, e permite que nós possamos adicionar algum "drama" nos contornos do trabalho (em vez de usar uma moldura). O único problema destes elementos acrílicos são as sobras de material, por esse motivo desenvolvemos um produto de pequenas dimensões que potencia o uso das placas de acrílico, assim como se pode ver no candeeiro DIY Can Lamp.

A dupla também aprendeu que a transparência do acrílico trabalha muito bem com a rudeza e crueza do readymade, balançando num certo sentido de prestígio e glamour: "A nossa mais recente colaboração com o designer israelita Amir levou-nos ainda a investigar mais profundamente os velhos materiais encontrados em contraposição com o vidro acrílico. Os designer irão mostrar o resultado destes projectos últimos "Fresh paint" na feira de arte e design de Telavive.

O trabalho da dupla é fundamentalmente uma tentativa de reutilização de objectos, ou de reciclagem dos mesmos. Trata-se de um longo caminho de experimentação e improvisação com "objectos abandonados e esquecidos, que encontramos em velhas ruas e mercados. Esta exploração com materiais locais tem-nos servido também para criar um curso académico e também um grupo de workshops que temos desenvolvido, com o objectivo de ensinar a relação/reciprocidade entre a improvisação e o design controlado pela indústria".

Os designers gostam de "trabalhar no espírito da bricolage, como Claude Levi Strauss define no seu livro "A Ciência do Concreto", como sendo a "recombinação da infinita improvisação de séries fixas de elementos, feitas pelo designer improvisador, com ferramentas inesperadas e cujas funções não estavam determinadas à partida".

Como vai sendo comum a todos os designers, a dupla israelita também defende a ideia de que os materiais, ao fim e ao cabo, os seus instrumentos e o processo de trabalho são os elementos que definem o design e que constituem um guia no processo. Determinam igualmente o produto final. Permitindo, segundo os designers, encontrar novas narrativas no processo, assim como novas soluções.

A dupla de designers diz-nos: "Trabalhar com os materiais disponíveis é como um puzzle que precisa de ser resolvido através da arte e do design. O design resultante é um testemunho de uma evolução do pensamento, longa e complexa. O processo de transformação é muito importante para nós – é o que nos permite contar uma história, através das nossas criações, e permite-nos aprender. Embora, sermos "verdes" não tenha sido a nossa única intenção. Reciclar é um side-effect, é apenas uma consequência da nossa filosofia de trabalho". A dupla continua: "O nosso processo eco-friendly é uma forma de aprender o nosso trabalho. Nós vemos este aspecto do nosso trabalho como algo educativo para nós e para as pessoas que se encontram á nossa volta. Nós acabamos por aprender com as diferentes formas em que os materiais podem ser usados e as diferentes histórias escondidas nesses materiais.

Nós adoramos deixar que o mecanismo/ código dos materiais que seja exposto – como um processo em aberto. Dar a oportunidade às pessoas de aprender com esse processo em aberto e de jogar com isso, assim como fazer com que as experiências resultem mais pessoais,



Jaffa Clocks



Jaffa Clocks



Both Matters

interagindo com os objectos, num nível mais profundo e não apenas como utilizadores passivos”.

Os designers recolhem objectos abandonados e esquecidos, e com o tempo, os clientes começaram, também, a levar, nas suas encomendas, objectos com significados pessoais, a fim de os designers as poderem transformar. Como exemplo a dupla refere o projecto “Shoe Trophies”. Um cliente deu-lhes, a uma dada altura, os ténis de futebol usados do filho e pediu-lhes para os reutilizar. Projecto esse que foi realizado em parceria com o artista israelita, Gidi Gilam.

Depois de anos a recolher objectos usados e encontrados, a dupla aprendeu a identificar e usar melhor as suas potencialidades, assim como a não recolher tudo (embora a vontade ainda persista). “Eventualmente o nosso estúdio é também o espaço onde vivemos, por isso temos que ser criteriosos na escolha que fazemos e no que nos conduz à criação e à acção. Os nossos passos são mais profissionais, na busca da inspiração e do trabalho original.”

É interessante para estava dupla, imaginar qual será a reacção dos futuros arqueólogos aos seus produtos, se fossem encontrados acidentalmente no próximo século: “Qual será o próximo uso que se dará aos objectos no futuro”?

Colocou-se a pergunta de como seria o design em Israel e de que significaria. Perguntou-se também se existiria uma linguagem de design israelita, um estilo. Os designers responderam: “Em Israel adoramos improvisar, esta é a vantagem e a desvantagem do que está a acontecer no país: O uso do ready-made e da improvisação. Por um lado, a razão para tal situação é clara, e está relacionada com a falta de budgets. Hoje em dia quase não existem organizações que financiem o campo do design, e existem poucos empresários e fábricas que contratem designers e que os premeiem, numa cooperação conjunta, num prazo alargado. Improvisação pode ser encontrada em muitos dos sectores culturais do país, além do design também acontece na arquitectura (o movimento brutalista), na arte com a arte Povera, ou Want of Matter, ou ainda, claro, na política. Além disso, Israel é um país multicultural, com fortes influências de este e de oeste. Por isso o estilo é muito eclético, como se fosse uma manta de retalhos.

Os objectos de que falamos e que, para além de nos permitirem resolver problemas concretos do nosso dia a dia, com funções práticas definidas podem ser igualmente como que símbolos ou instrumentos de integração ou dominação social, “enquanto instrumentos de conhecimento e



Both Matters

de comunicação” (Bourdieu, 2001). Estes símbolos “tornam possível o consensus no mundo social”(Bourdieu, 2001). Tornam possível uma reprodução da ordem social.

Desse modo torna-se importante tomar consciência das produções simbólicas como agentes que podem simultaneamente conduzir à integração ou à exclusão social do indivíduo. O barril de petróleo é um símbolo de poder nas nossas sociedades, e esse poder produz capital cultural e social, e uma dominação simbólica sobre ideologias: “A cultura dominante contribui para a integração real da classe dominante (assegurando uma comunicação imediata entre todos os seus membros e distinguindo-os das outras classes) (Bourdieu, 2001). Mas essa cultura dominante que permite o consensus na ordem social também pode dividir classes, ou antes de mais, excluir o indivíduo de um mundo social, cuja cultura dominante não se encaixe de todo na realidade do mesmo (Bourdieu, 2001).

Ora podemos ver esses instrumentos de dominação, esses objectos agentes de representação social, numa dança entre o mais premente e essencial como o de uma impressora que alberga mais uma função ou característica e se torna imprescindível numa dada época e depois quando já se coloca à parte, obsoleta, no meio de tantas outras impressoras, iguais ou não, que se perfilam e amontoam, umas sobre as outras.