

arqqa

ARQUITECTURA E ARTE

Jan|Fev 2011 | €11,00

Ambientes Formativos

SANAA • aNC • Jorge Sousa Santos •
Frederico Valsassina • Baupiloten • njiric+
Tezuka • Helen & Hard • PT Bambu

Herman Hertzberger • Jos Boys • Anne Taylor • Peter C. Lippman
Rotraut Walden • Susanne Hofmann • Teresa Valsassina Heitor
Gonçalo Canto Moniz • Paulo Catrica

GERAÇÃO Z #2 • WAF • Falemos de [7] Casas em Cascais
Andrew Ballantyne • Raw-Edges • Fernando José Pereira • Bruno Pelletier Sequeira



ISSN: 1647-077X

Dossier: Matéria Sensível • Geração Z: André Campos+Joana Mendes

Raw-Edges

Em duas dimensões

CARLA CARBONE | carlacarbone@yahoo.com

Se falarmos no plano educativo, não houve designer que fosse verdadeiramente inovador, verdadeiramente interessante, nestas últimas décadas, que não tivesse registado no seu currículo uma passagem pelo Royal College of Art. Por muito fugaz que fosse. Não raras vezes a diferença e as propostas europeias de qualidade atestadas por estes designers, a maior parte deles novos, foram marcadas pela formação ministrada por este estabelecimento de ensino. A tutoria dos alunos no período em que fazem a sua formação pós graduada e a sua tese, permite um amadurecimento projectual extremamente grande, quanto mais não seja por terem acesso à presença de um orientador no processo - muitas vezes Ron Arad - e contribui para que os projectos dos estudantes sejam de facto marcantes e auspiciosos. Poderíamos dizer, das entrevistas que já foram realizadas, e dos designers que mereceram a atenção dos vários jornais e revistas, que quase todos passaram pelo Royal, ou pela influência de Ron Arad. Poderíamos também concluir assim que, talvez, Arad seja o verdadeiro educador dos nossos tempos. Alguém que contribui neste momento para o verdadeiro desenvolvimento da educação do Design, e do desenvolvimento do design propriamente dito. A dupla Raw & Edges não é por isso excepção. Abrem mais janelas e apontam para mais caminhos.

A Dupla Raw and Edges resulta de muitos anos de convívio, de partilha de vidas, ideias e de muitas outras coisas pelo meio. Yael Mer e Shay Alkalav são oriundos de Telavive e nascidos, ambos, no ano de 76. Cada um dos designers, embora trabalhem juntos, tem as suas obsessões criativas: Yael, como veremos mais adiante, intriga-se com o jogo do bidimensional e tridimensional das formas; Shay, por seu lado, é fascinada pelo modo como as coisas se movem, funcionam e reagem. Desde 2006, quando terminaram o curso no Royal College, que recebem diversos prémios e reconhecimentos, entre eles a destacar o prémio da revista Wallpaper*, 2009, o prémio oriundo do evento Dutch Design Award de 2009, o prémio Designer of the Future 2009, design Miami/Basel, entre outros. Alguns dos seus objectos já se encontram na colecção permanente do MOMA, na produção da Cappellini e no Museu de Design, em Londres.

Começamos pela peça *Coiling*. A dupla tem trabalhado intensamente com o feltro. E com a sua frequente utilização surgiu também a vontade de torná-lo material mais resistente e estrutural. Como se sabe o feltro é material de características amorfas: "Tentámos mergulhar o feltro de lã em resina acrílica mas o resultado foi frágil e agressivo. Depois tivemos a ideia de usar silicone. Assim, de um lado o feltro permaneceu suave, do outro tornou-se estrutural, consistente, mas híbrido, com a aparência de uma borracha dura." Os designers estão também interessados em tornar materiais habitualmente planos em objectos tridimensionais". Como foram os exemplos das peças *Tailored Wood* produzidas pela Cappellini, e as peças da colecção *Pleated Pleat*, e *Volume*, estas últimas editadas pela própria dupla: "Estes são todos exemplos de como tomar uma simples folha plana em objectos volumétricos". Na construção de *Coiling* os designers Raw & Edges utilizaram fitas de feltro, e ao tecê-las tornaram-nas formas tridimensionais. O nome das peças: *Coiling*, deriva da palavra inglesa *Coiling*, que significa tecer. As peças desta colecção são como que compostas por fitas que são enroladas posteriormente: "É como pegar numa

fita métrica da *tailors* enrolada, e puxar a ponta a partir do centro até a mesma ficar com a forma de um cone. Será que faz sentido?".

No projecto *Pleated Pleat*, os designers, numa política de reutilização, parecem ter aproveitado velhas estruturas de cadeiras e mesas de madeira, para fazer o trabalho. "A ideia inicial era mesmo essa, reutilizar velhas estruturas de cadeiras, mas era muito cansativo e consumíamos muito do nosso tempo a procurar a estrutura certa para ser usada". Por isso, os designers passaram a fazer eles mesmos as estruturas. (também não deixa de ser importante referir a semelhança destas cadeiras *Pleated* com as experiências em Origami. Na realidade esta actividade não é mais do que tornar o bidimensional em objecto tridimensional. O papel tem essa propriedade).

Outros objectos, como as mesas *Grove Console*, resultam também - para além das preocupações ambientais, que são comuns nesta dupla em muitos dos projectos que vão realizando, e aliás, como a grande maioria dos designers que fazem design com critério e o mínimo de seriedade, não são alheios a este problema - de uma preocupação estética e de fruição dos objectos. "A principal função deste objecto é a sua fruição. Com uma peça dessas gostamos de dar a menor descrição possível. Mas também serve como mesa".

Com este jogo entre a forma e a função, quase apetece perguntar aos designers o que surge primeiro, a forma ou a função?. Qual é para esta dupla a prioridade quando concebem os seus objectos. Os designers respondem com humor: "O que vem primeiro? Diversão, surpresa, processo, estrutura, mecanismo, princípios, tudo isto surgiria primeiro".

Outros objectos desfilam no percurso de criatividade destes designers: O projecto *Cavities* circunscreve-se também num perímetro de preocupações económicas. "Fazemos design com a preocupação do custo em mente. E esperamos que o nosso design seja acessível. Mas nunca podemos prever qual será o preço final do produto no mercado, isto enquanto procuramos novas ideias no estúdio. *Cavity*, por fim, surgiu do constante interesse em tornar a bidimensionalidade do material em tridimensionalidade.

A dupla parece perseguir sem precedentes, como uma obsessão, esta pequena ideia: tornar o que é bidimensional em forma tridimensional. É uma linha de conduta, uma matriz que ajuda a desenvolver o seu trabalho com coerência.

Yael Mer e Sahy Alkalav, a uma dada altura, foram convidados a colaborar numa exposição. A exposição tinha como *briefing* o tema do plástico. É desse evento que surge uma das peças mais intrigantes da dupla, a peça *Plastic Nostalgia*. Peça esta que, sem conhecermos os verdadeiros motivos que levaram a dupla a desenvolvê-la, nos alude à infância, aos tempos em que, e se formos maioritariamente do sexo feminino, brincávamos às casinhas e tínhamos cozinhas com fogões em plástico, muito coloridas e de arestas arredondadas. Os botões eram redondos e com um desenho que lembravam os electrodomésticos do tempo dos nossos avós, dos anos cinquenta.

Esta exposição também obrigava os participantes a reflectir e a abordar as questões sempre prementes do ambiente: "Todos nós ouvimos e nos fomos habituando à ideia de como o plástico é prejudicial ao ambiente e



A Dupla Raw and Edges resulta de muitos anos de convívio, de partilha de vidas, ideias e de muitas outras coisas pelo meio. Yael Mer e Shay Alkalav são oriundos de Telavive e nascidos, ambos, no ano de 76. Cada um dos designers, embora trabalhem juntos, têm as suas obsessões criativas.



Pivot

de como devemos consumir menos, e de como o plástico é um material de pouca qualidade. E no entanto, ao mesmo tempo, não conseguimos imaginar as nossas vidas sem o plástico. Desse modo cansámo-nos deste conceito negativo do plástico e acreditámos que deveria haver um lugar onde o plástico é desejado e preciso. O que nos conduziu à nossa infância. Provavelmente todos nós nos recordamos, aquando das visitas às lojas, de vermos todos aqueles brinquedos de plástico, de *Fisher Price* ao *Legó*. Quisemos celebrar por isso esse sentimento. Quando começámos o projecto não sabíamos muito bem o que fazer e como começar, por isso começámos por comprar pequenos e velhos brinquedos da marca *Fisher Price* que se encontravam disponíveis no *ebay*. Somente modelos dos anos 70. Todas as pessoas que visitavam o nosso atelier e viam os brinquedos que reuníamos por essa altura despertavam com memórias e histórias nostálgicas sobre esse período. Exclamavam que em pequenos brincaram com esses brinquedos. Por isso decidimos pegar nestes brinquedos familiares e transformámo-los em mobiliário, usando as peças originais embutidas na nova peça."

As peças que resultaram desta experiência consistiram numa mesa com um prato de gira-discos funcional e cinco discos em plástico; um candeeiro de parede, um cabide usando peças de *family members*. Tudo o resto é 100% madeira.

As peças *Stack*, uma estante composta por pequenas caixas coloridas empilhadas (gavetas), ao contrário das outras estantes, que tentam ocultar as gavetas, este projecto coloca-as em primeiro plano escondendo a sua estrutura. É como se quisessem que as gavetas reproduzissem o efeito de

peças flutuantes (e a desafiar a lei da gravidade): "estas estantes funcionam como todas as outras estantes que conhecemos, mas aqui o invólucro da estante encontra-se oculto, em vez de cobrir as gavetas. O conceito deste projecto consistia em criar a sensação de que se tratavam de caixas, que se encontravam umas por cima das outras, e não tanto o efeito de gavetas. Na primeira apresentação que as estantes *Stack* tiveram em Milão (2008) os visitantes não conseguiam acreditar que as gavetas poderiam ser mesmo deslocadas como gavetas normais. Foi uma grande surpresa."

Estas experiências da dupla, como as gavetas empilhadas da estante *Stack*, parecem uma alusão à mais antiga estante de Tejo Remi. Por isso faz sentido perguntar à dupla *Raw and Edges* se este trabalho teve como referência as experiências da *Droog*. A dupla responde: "nós apreciamos e adoramos o design da *Droog* e estamos familiarizados com os primeiros trabalhos do grupo. Mas não pensamos que haja alguma relação entre esses trabalhos e a nossa estante *Stack*."

As peças *rocking sleepers* traduzem uma preocupação da dupla e uma máxima do seu tutor, enquanto aluno no *Royal College of Arts*, Daniel Chamy: "o mobiliário é o elemento de ligação entre o corpo humano e o meio. Por último, mas não menos importante, o projecto *Bin Bag Bears*. O projecto respondia a um briefing igualmente do tutor da dupla: Daniel Chamy e ainda Roberto Feo, também do *Royal College of Arts*: "Eles pediram-nos para escrever uma história que tivesse como protagonista o objecto. Na nossa história o protagonista é o saco do lixo". A dupla ainda nos diz: "Também podemos dizer que vemos tantos sacos do lixo nas ruas de Londres que, sim, podemos tornar os sacos mais agradáveis." ■



(em cima) Estante Dilemma-with-stack. (em baixo) Cadeira Colling