



INEKE

ENTREVISTA :: DESIGN

HANS

A CLARIVIDENTE

FAÇA CHUVA OU FAÇA SOL, A DESIGNER HOLANDESA INEKE HANS nunca se separa das suas galochas. As botas de borracha são o sinal exterior de uma postura independente e descontraída perante o design e a vida. Entre a ousadia do experimentalismo e a familiaridade do folclore renovado, o design de Hans é sempre estimulante, para ver com os olhos e saborear com a mente. Lúdico e poético, mais do que evidente, é clarividente.

ENTREVISTA **MADALENA GALAMBA**

Depois de se formar no Royal College of Art, foi trabalhar para a Habitat, onde esteve vários anos. O que a levou a “dar o salto” e regressar à Holanda, para fundar o seu próprio estúdio?

Sempre quis fazer o meu próprio percurso. Quando fui para o Royal College of Art a ideia era aprender a trabalhar para a indústria. Quando entrei para o RCA não sabia muito do processo de industrialização, e quando acabei o curso percebi que não tinha feito tantas peças pensadas para a produção industrial como isso... Durante a exposição de trabalhos de fim de curso, apareceu um tipo “mágico” da Habitat que me convidou a trabalhar para eles. Eu disse que sim, porque para mim era finalmente uma oportunidade para começar a aprender sobre o processo industrial, o “mundo real”, e foi muito enriquecedor, mas ao mesmo tempo eu tinha sempre muito presente que não queria fazer aquilo a vida toda. Por isso, ao fim de três anos, as coisas começaram a mudar e eu percebi que não podia esperar mais e que tinha de abrir o meu próprio estúdio.

Criou objectos que foram produzidos industrialmente, e também peças únicas, *one-offs* muito mais experimentais. Conhece as duas margens do rio. O design deve ser mais elitista ou mais democrático?

Eu venho de um contexto muito de *one-offs*. Para mim sempre foi muito interessante aprofundar o meu conhecimento na área industrial. E também me parece muito interessante pensar como é que podemos adaptar o mundo experimental ao mundo industrial. Se calhar parece um pouco idiota, mas também sinto que sou demasiado socialista para aceitar calmamente a ideia de que as coisas devem ser luxuosas e caras. Não gosto disso. O meu coração está mais próximo da ideia de fazer objectos acessíveis a todos. Por outro lado, penso que é importante que as pessoas percebam que se compram um objecto, isso tem um preço. Todo este *boom* da produção na China, por exemplo, onde se fazem cópias por preços irrisórios. As pessoas deviam perceber que aquilo não é o mundo real. Vivemos num mundo com tantos produtos, com tantas coisas, coisas

>>>

“SER DESIGNER É RESOLVER UM *PUZZLE* COM MUITAS PEÇAS,

e as peças são o material, a técnica, a poesia, a economia, a funcionalidade...”

FRACTURADA

Com Fracture Furniture, uma linha de esferovite coberto de poliéster editada pela Cappellini, Hans causou sensação em Milão.



"INFELIZMENTE HÁ UMA TENDÊNCIA PARA ACREDITAR

que para fazer design basta
pintar um objecto de prateado ou dourado
e vendê-lo por 35 mil euros.

Eu não gosto disso."

>>>

que trarão tantos problemas no futuro, que as pessoas têm de perceber que o design não pode ser superbarato. Como designer, penso que é muito importante pensar que se ponho alguma coisa no mundo, pelo menos deve ter algo de inovador. Infelizmente há uma tendência para acreditar que para fazer design basta pintar um objecto de prateado ou dourado e vendê-lo por 35 mil euros. Eu não gosto disso.

Em Milão, apresentou a linha Fracture Furniture, editada pela Cappellini.

Qual foi a inspiração?

Quando comecei, foi mesmo a partir de uma página em branco. Queríamos pesquisar os materiais. Então pegámos na esferovite, que é um material superleve, e envolvemo-la numa ligadura de poliéster, das que se usam em medicina. O que me agrada neste material é que quando embrulhamos a esferovite, fica de facto solidificada, mas mantém uma textura de tecido muito interessante. A ideia era mesmo procurar inovação através dos materiais.

Durante o Salone, expressou a sua gratidão a Giulio Cappellini, com um "Thanks to Giulio Cappellini" que se lia no seu stand individual no Superstudio Piú. Como é a sua relação com ele?

O mínimo que podia fazer era agradecer. Recebi o stand como um "presente" de Giulio Cappellini, três semanas antes do Salone (risos). Já nos conhecíamos, mas nunca tínhamos chegado à fase de projecto, e o ano passado começámos finalmente a colaborar. Começámos a trabalhar em duas linhas, uma é a Neo Country e outra sairá no Outono. Depois, ele viu a Fracture Furniture numa exposição em Roterdão e disse-me que também gostava de produzir esta linha.

A sua série negra (Black Work) é realmente original. Em particular, a colecção Black Beauties, uma linha de mobiliário para crianças que subverte o estereótipo de que as crianças só gostam de cores suaves.

As crianças gostam mesmo de preto, não gostam?

Claro que gostam. O preto é só mais uma cor. Normalmente as pessoas associam as cores pálidas às crianças (o amarelo-bebé, o azul-bebé) mas a verdade é que as cores fortes, como o amarelo, o encarnado e o preto, têm muito mais contraste e são mais fáceis de identificar pelas crianças. A seguir a Black Magic, uma colecção de móveis feita num material inovador, fiz a colecção Black Beauties, para crianças, e Black Gold, de cerâmica. Creio que o preto ajuda a fazer as coisas muito mais gráficas, e relaciona-se também com a minha ideia de fazer peças que funcionam quase como pictogramas, muito claras e básicas. Também comecei a trabalhar à volta do preto porque me interessava fazer coisas com novos materiais, e sempre que pedia amostras, diziam-me "muito bonito, mas este material só temos em preto, branco e natural". Por isso acabei por decidir que para facilitar as coisas, durante um ano, só faria peças em preto.

Escreveu: "A percepção das relações entre as pessoas e os objectos é um pré-requisito fundamental para o designer de equipamento."

Como funciona a comunicação/interacção entre pessoas e objectos?

É muito difícil de responder porque é uma coisa muito pessoal, mas penso que se tirarmos uma pessoa de um avião na China, ou na Suíça, ou em qualquer parte do mundo, essa pessoa encontrará sempre a saída, porque reagirá aos pictogramas. >>>

ESQUISSO INEKE HANS

1966: Ineke Hans nasce na Holanda

1991: Forma-se em Design 3D na Hogeschool voor de Kunsten, Arnhem, quebrando a regra de que os designers holandeses estudam na Design Academy de Eindhoven.

1995: Conclui o mestrado em Furniture Design na Royal College of Art, Londres.

1995-1997: Trabalha para a Habitat, em Londres, onde desenha, entre outras coisas, um cesto de roupa suja.

1997: Com Tête à Tête (mesa e banco) inaugura a série Ordinary Furniture. O design ultraclearo funciona como pictograma. Ordinary Furniture é feita num material inovador: plástico que parece madeira, e que "engana" o utilizador.

1998: Regressa à Holanda para fundar o seu próprio estúdio, Ineke Hans / Arnhem.

2002: Lança a marca Ineke Hans Collection e começa a trabalhar nas suas célebres séries negras: a coleção Black Beauties, mobiliário para crianças pintado de preto, e a linha Black Gold, que mais uma vez inverte o esperado tingindo de negro a cerâmica tradicionalmente branca.

2003: Publica o livro "Black Bazaar", uma reflexão sobre o papel do preto.

2005: Hans é uma das designers convidadas para a exposição Swarovski Crystal Palace, criando três luminárias: Dazzling Dahlia, Leaf Light e Pixelated Peacock.

2005: Hans ganha um Red Dot Award com o seu esmagador de alhos editado pela Royal VBK.

2007: A linha Fracture Furniture, originalmente exposta na mostra May-Day or Playday, em Roterdão, é apresentada em Milão pela mão da Cappellini.



AOS MOLHOS

Um recipiente para saladas com uma colher acoplada que permite misturar o molho a gosto. Edição da Royal VKB.



ALHOS E BUGALHOS

Um espremedor de alhos que deixa as mãos sem cheiro, este Garlic Crusher ganhou um Red Dot Award em 2005. Polivalente, serve também para avelãs e gengibre.

OURO NEGRO

Um sistema modular feito a partir de cinco peças-base, Black Gold é um LEGO em porcelana. E uma peça de museu.



STAR SYSTEM

Um enfeite de natal singular, Super Star é uma produção da Ineke Hans © Collection.



(EXTRA) ORDINARIO

O under design de Ineke Hans no seu esplendor em Ordinary Furniture, uma série de 2005.

"GOSTAVA DE FAZER CASAS PEQUENINAS

onde as pessoas pudessem fazer tudo o que precisam e não mais do que precisam."



▲ **BLACK POWER**
Black Beauties é uma linha de 13 peças de mobiliário infantil que contesta o lugar-comum. Nem todas as crianças gostam de cores pálidas.

>>>

Creio que no fundo das mentes das pessoas há um grande armazém que permite reconhecer as coisas, e fazer $1+1=2$. Mas ao mesmo tempo é muito confuso como estas coisas funcionam, uma criança vê coisas que mais ninguém vê nos objectos (uma caixa pode ser uma casa, etc.). Como designer creio que é interessante trabalhar com estes elementos facilmente identificáveis. Tem tudo a ver com aquilo que as pessoas podem assimilar numa dada época, num dado contexto. Os primeiros carros pareciam coches sem cavalos, mas se mostrássemos às pessoas do princípio do século XX um carro de hoje, não o saberiam reconhecer como tal. As coisas só podem adquirir novas formas lentamente porque as pessoas não saberiam como lidar com elas. Por exemplo, quando eu fiz o esmagador de alhos, tive a preocupação de o desenhar para que, quando visto num determinado contexto, se percebesse de imediato a sua função e como utilizá-lo.

Os seus objectos são incrivelmente transparentes, óbvios. É complicado chegar a esse estado de clarividência?

Sim, dá muito trabalho. Mas penso que fazer coisas tão claras é mais pacífico para a mente. Se eu fizesse uma cadeira completamente louca na série Fracture Furniture, o material não teria o mesmo impacto, não seria tão visível. Às vezes, despindo o objecto, ou tornando-o mais simples enquanto forma, o material vem à superfície. No caso da Fracture Furniture, as peças são construídas como se estivesse a engessar uma perna partida, e assim emerge a forma.

O seu trabalho possui uma simplicidade extrema, muito “terra a terra” e ao mesmo tempo contém um poder evocador, imaginativo, muito forte.

É como se já tivéssemos visto os objectos antes de os conhecermos, como se despoletassem memórias...

Tem muito a ver com a minha personalidade. Gosto de simplificar as coisas. Mas também penso que ser designer é resolver um puzzle com muitas peças, e as peças são o material, a técnica, a poesia, a economia, a funcionalidade... Há muitas peças neste puzzle, e às vezes a peça maior é a da poesia, outras vezes é a da funcionalidade... O que gosto é que posso fazer uma combinação de todos estes elementos e aglutiná-la num objecto claro. No fim já não me interessa muito se as pessoas conseguem ver todas estas peças, todas estas camadas num objecto, desde que o objecto funcione.

Há alguma peça do puzzle, ou camada, que considere fundamental, ou comum a todo o bom design?

Creio que a inovação. Em todo o bom design há alguma coisa de inovador. Quando o design não é muito bom é porque normalmente é uma cópia, e é só mais uma cadeira, ou só mais uma chávena, sem qualquer valor adicional.

Como é que incorpora a tradição vernácula, o folclore, e a tendência “new craft” ao seu trabalho?

Quando estive em Inglaterra, havia muito esta associação do “craft” aos cogumelos de cerâmica,

>>>



“O PRETO AJUDA A FAZER AS COISAS MUITO MAIS GRÁFICAS,

e relaciona-se também com a minha ideia de fazer peças que funcionam quase como pictogramas, muito claras e básicas.”



▲
FOLHA DE METAL
Forest for the trees é um cabide em metal inspirado nas árvores.

>>>

portanto tenho uma certa aversão à palavra “craft”, mas sinto que mais do que uma tendência ou um estilo, para mim é um dos meus interesses básicos. Está presente na colecção nova, Neo Country, mas também nos meus primeiros trabalhos, como Ordinary Furniture, feita em plástico reciclado preto. Já a fiz há 10 anos, e parece que não foi “desenhada” sequer. Em Amnhem, onde eu vivo, há uma espécie de museu ao ar livre, onde se pode ver mobiliário com 200, 300 anos. Quando voltei de Inglaterra, comprei uma assinatura para este museu. De vez em quando, fico completamente farta de design, e isso também acontecia nessa altura, e ao passear neste museu percebia que a maneira como estas peças eram feitas era muitas vezes extremamente básica, como dizemos na Holanda, com um “instinto rural”. Eu sempre fiz design com base neste contexto, muito prático, de ligação às necessidades, sem muitos ornamentos, e de aproveitamento dos materiais e técnicas disponíveis em cada região. Para mim, essa é a lição mais importante a retirar deste movimento “craft”. É repensar o que podemos fazer, em 2007, com estes materiais e técnicas ancestrais.

“AS COISAS SÓ PODEM ADQUIRIR NOVAS FORMAS

lentamente porque
as pessoas não saberiam
como lidar com elas.”

Em que projectos está a trabalhar actualmente?

Estamos a trabalhar com a Cappellini, e também com uma grande editora de mobiliário de escritório. Também estamos a desenvolver projectos para outras marcas italianas, todas na área do mobiliário.

O que gostaria de projectar agora?

Casas. Não casas grandes, gostava de fazer casas pequeninas onde as pessoas pudessem fazer tudo o que precisam e não mais do que precisam.

Em que clima se sente mais confortável para criar? O que é a que a inspira em todos os sentidos?

Gosto muito de Jazz. Ultimamente tenho-me sentido muito próxima de (Gerrit) Rietveld (risos). E também, embora seja um pouco previsível, gosto muito de todas as coisas para crianças desenhadas por Charles Eames. Mas isso também acontece porque me identifico muito com uma atitude descontraída e alegre em relação ao design. O design transformou-se numa coisa muito brilhante e glamurosa (glitter and glamour), e eu não gosto disso.

A propósito, o que achou de Milão este ano?

Para mim foi muito interessante. Há muitos anos que não via uma discussão tão forte, uma divisão tão marcada em relação à direcção que estamos a tomar. A questão é, para onde nos dirigimos, para o design “anormal” ou para o design “supernormal”? Penso que os dois lados sobreviverão e serão mais fortes na próxima edição do Salone.

É tão terra-a-terra na sua vida como no seu trabalho?

Venho de um meio rural, e sou muito terra a terra, mas não tenho saudades desse meio. Sou bastante mais urbana, apesar de viver numa cidade relativamente pequena. Mas sou muito prática, viver num sítio mais tranquilo permite-me aproveitar melhor o meu tempo, sem perder horas em engarrafamentos e sem ser constantemente interrompida. ■



▲
COFFEE BREAK
Esta cafeteira é um dos objectos mais conseguidos da linha de porcelana modular criada por Hans.



▲
JUBILEU
Uma cadeira desenhada por Hans para assinalar o centenário da marca Arco. Concisa.



▲
SEM MEDO
Neste anel criado para a Chi Ha Paura?, as palavras no interior da jóia ficam gravadas, também, na pele do dedo, por contacto.



▲
UNDERCOVER
Um dos primeiros projectos de Hans, do fim dos anos 1990, Undercover é o pictograma feito cadeira. Uma imagem forte que exprime frontalmente a sua função.