

## Normal em Konstantin Grcic

afonso borges

Segundo Konstantin Grcic em entrevista a Valentina Ciuffi, a comissão é parte da definição do que é o design, que implica as suas *constraints*, limites, e nunca deve ser resultante de auto-geração, mas sempre de noção de necessidade, de diálogo com indústria e utilizador, assumindo todas as partes um papel, pelo menos até agora indispensável. Parece ser verdade que a indústria tem tido muitas vezes, talvez até a maioria, uma influência nociva ao design e uma visão apenas focada no mercado e promoção de marca. Mas é também verdade que tal como existem mercados e não mercado, como Tomás Maldonado afirma em *Avanguardia e Razionalità*, de 1974, existem indústrias e não indústria. Na sua opinião, a noção de indústria como entidade abstracta deixou de existir. Algumas dessas indústrias, e muitas empresas pertencentes a essas indústrias, participam já da reacção que se chama normal, que defendem os seus direitos sem deixarem de continuar a permitir acesso democrático a produtos que reflectem qualidade e preocupação. E o designer tem certamente uma palavra a dizer e responsabilidade no estabelecimento deste equilíbrio. A indústria é aqui assumida como um parceiro, um interlocutor. Ronan e Erwan Bouroullec clarificam como nunca fabricam, como consideram que o processo tem dois intervenientes, quem projecta e quem fabrica. Konstantin Grcic refere como normalmente os projectos surgem de comissões, não necessariamente muito precisas, mas sempre como um ponto de partida. Por vezes já não funciona da mesma forma, surgindo de uma relação, diálogo, conversa, envolvimento e mesmo amizade, mas surgem igualmente do sentimento de uma necessidade, e ainda que não seja formalizado num papel, são resultantes de diálogo e vontade partilhada com a indústria.

Na definição dos objectivos do trabalho, seja resultante de *brief* formal ou do diálogo e cumplicidade entre designer e indústria, existem limitações e possibilidades, embora por vezes sem fronteiras claramente definidas entre si. As limitações, como o material ou a tecnologia disponível para produção, restringem à partida muito do resultado do processo, o que não é um problema, mas um desafio inerente à profissão. A cadeira *Myto*, surge da proposta de experimentação e promoção das potencialidades de um material adaptado da indústria automóvel pela BASF que baptizaram de *Ultradur*, pelo que parte da forma está condicionada à partida pelo desejo de levar a sua flexibilidade e resistência ao limite, tornando-se a segunda cadeira plástica *cantilevered* a ser produzida numa peça de plástico única.

O *brief* não define por si só a forma, mas cria as bases do diálogo, das suas restrições surgem os primeiros passos de um caminho muito mais complexo, o processo, do qual irá resultar o produto, e no trabalho de Konstantin Grcic, também o seu sentido. Se as restrições, de forma redutora podem ser interpretadas como portas fechadas, o processo por elas gerado consiste num conjunto de portas abertas, criando a sua própria história baseada em diálogo, decisões racionais, não sendo linear, mas sujeita a saltos, acidentes, a acasos que surgem como piadas e referências históricas, arte, literatura, a experiências pessoais como as que, na opinião de Janna Lipsky, condicionaram o resultado do projecto *Coup*, no caso, por oposição à chaleira anónima presente no gabinete de Konstantin Grcic desde o seu início. Segundo Louise Schouwenberg, Konstantin Grcic está interessado *in the larger story*, para lá da utilidade do produto, o que pensa tornar-se evidente nas suas referências, Gerrit Ritveld, Marcel Breuer, Vico Magistretti, Ettore Sottsass ou, como referido por Janna Lipsky e, evidente no recente re-design de *Parentesi*, Achille Castiglioni. Para Konstantin Grcic o design nem é um mistério, nem composto por fórmulas. Trata-se de um percurso, uma viagem da qual não conhecemos o fim. Demora algum tempo até termos uma ideia do aspecto final do produto, que não está nunca definido à partida. Por mais que o método seja controlado, as pequenas escolhas e acasos alteram e definem tanto o caminho que, se o trabalho for feito com sentido crítico, se torna impossível antecipar de onde surgirá o sentido, o conceito, se será da estrutura, do material, ou se de uma referência à memória pessoal recuperada no caminho. Depois de definido o conceito, a ideia, o projecto quase toma forma por si só. O sentido é resultado do processo e consequência indirecta do *brief*.

Se para Konstantin Grcic o sentido e conceito são encontrados ou definidos nesse processo, a forma de o clarificar é uma das universais do design, a linguagem. Assim como a linguagem do sistema 606 de Dieter Rams transmite o foco funcional na base do seu conceito, a simplicidade da *Oven Toaster* da Plus Minus Zero de Naoto Fukasawa transmite a redução funcional a que sujeitou o produto antes de lhe definir a forma, e Alessandro Mendini escolheu em *Di Proust* o Pontilhismo e o Barroco para declarar a sua reacção ao corte com o passado, também Konstantin Grcic recorre, em cada projecto, à linguagem que melhor lhe parece expressar cada conceito, embora geralmente não o faça de forma fácil e directa. Um dos casos em que a influência do processo sobre a linguagem é mais clara é o dos copos que projectou em *Relations*, que desenhou para a Iittala em 1999, nos quais procurou reflectir a beleza do processo de fabrico e da fábrica, da pressão do vidro pela máquina, de acordo com Francesca Picchi, traduzindo no encaixe a linguagem industrial, evidenciando-a num universo ainda relativamente dominado pela produção artesanal. A procura da redução das limitações funcionais do copo surge do *brief*, sendo essa condição que leva à exploração da melhoria e visibilidade do encaixe entre os copos, sugerindo subtilmente o molde sobre o vidro, e não sendo resultante de decisões meramente funcionais ou formais, mas de uma experiência do processo, a visita que fez à fábrica e a beleza da máquina de aspecto *alien*, em vez da tradicional inspiração no trabalho artesanal. Se a predefinição do material é uma limitação do *brief*, o vidro definido à partida pelo tipo de produto e empresa, é essa mesma restrição que acaba por proporcionar o conceito. O sentido não é gerado pelo *brief*, mas pelo processo projectual e diálogo gerados pelas suas restrições, tornando a linguagem ponto central na comunicação desse sentido, da explicação do produto. Neste caso específico, a linguagem surge como possibilidade criada pela máquina, e não para explorar os limites do seu potencial técnico, expressando a máquina sem o fazer de forma ostensiva. Não combate as suas possibilidades, inspirando-se nelas sem transformar o produto num catálogo de capacidades tecnológicas. Expõe a beleza da máquina, o encanto que encontra na indústria, mas nunca se afastando do carácter da máquina como ferramenta.

*“The enlightened way to use a machine is to judge its powers, fashion its uses, in light of our own limits rather than the machine’s potencial. We should not compete against the machine. A machine, like any model, ought to purpose rather than command”*

Richard Sennet

Para Louise Schouwenberg, Konstantin Grcic estende a sua forma de projectar para lá das questões funcionais e introduz uma nova perspectiva e linguagem, e Janna Scholze pensa que, embora nunca tenha procurado aperfeiçoar um estilo, existe uma estética reconhecível. Mateo Kries pensa que não procura exactamente uma coerência estilística, mas antes reinventar-se. Sendo o processo na origem da linguagem diverso em cada caso, também a linguagem resultante se torna sempre diferente. Aquilo que parece existir é antes uma coerência de pensamento, de resposta, e menos um estilo formal. Entre *MayDay* e *Hut Ab*, por exemplo, não parece existir tanto a mesma linguagem, mas antes coerência na honestidade e alguma crueza com que ambos os projectos são encarados. Do mesmo ano, os dois revelam a mesma tensão, são eventualmente desconfortáveis, mas dificilmente relacionáveis se analisados superficialmente ou apenas formalmente. A assinatura referida parece ser mais facilmente identificável no processo ou na estrutura do que na forma resultante. Para Mateo Kries, Konstantin Grcic tem a capacidade de *“combine an industrial aesthetic with the experimental, embedding themselves in our collective memories with the intensity of radical artworks”*.

O design de Konstantin Grcic parece assumir um carácter industrial, não parecendo totalmente adequado ao ambiente doméstico, o que torna o seu sucesso comercial eventualmente surpreendente. O seu vocabulário não é confortável e dificilmente se enquadra na noções convencionais de beleza. Quando começou, no início dos computadores, não era preciso nada para trabalhar, apenas se faziam desenhos e maquetes. Tratava-se da fase de reacção a alguma superficialidade do Pós-Modernismo dos anos 1990 e acabou por transformar a simplificação na dominante, deixando de poder responder ao seu desejo de contrariar a sua natureza racional e funcional e de reflectir a complexidade crescente. No início dos anos 2000 o seu trabalho tornou-se mais complexo, feito no limite, tornando-se até irritante e nunca focado em proporcionar prazer simples, segundo Pierre Doze reflectindo um universo turbulento e tenso. Essa tensão deve-se, em parte, à

economia de discurso, à aparente ausência de preocupação com a comunicação do significado pela forma, o que resulta da aparência dura e industrial, da crueza aparentemente *undesigned* das estruturas. A economia de discurso formal gera um vazio, aumentando a tensão de compreensão da mensagem. Segundo Pierre Doze Guillaume Apollinaire afirma em *La Victoire*, de 1925, que precisamos de novos sons, de consoantes sem vogais, de mais complexidade que Pierre Doze identifica no trabalho de Konstantin Grcic, que responde pensar tratar-se mais de uma característica do que de uma capacidade, pois aprecia a forma como, por exemplo, Jasper Morrison discursa de forma mais clara, atingindo assim uma maior audiência. A tensão está também presente nas contradições existentes no seu trabalho, entre a solidez e segurança do carácter das formas e a fragilidade quase poética que os habita, entre simplicidade estrutural e complexidade formal, entre foco no uso e no significado, entre a crueza industrial da aparência e o apelo que exerce sobre nós, ou, como observado por Tony Chambers, entre o processo antiquado e o recurso e domínio das tecnologias mais avançadas disponíveis.

Um dos aspectos nos quais a tensão parece estar mais presente no trabalho de Konstantin Grcic, é na forma como introduz a noção de conforto. Janna Scholze chama a atenção para como, no seu trabalho e nas suas escolhas, entre peças suas e de mestres como Vico Maggistretti, Jarne Jacobsen e Jerzy Seymour, existem muitas cadeiras, mas não cadeiras de braços. Para Konstantin Grcic não há espaço para cantos confortáveis, *No Cosy Corners*. Rejeita especialmente a noção clássica de conforto, que considera não ser apenas ergonómico e familiar, procurando explorar as diferentes formas de comportamentos, e como Ronan e Erwan Bouroullec em *Joyn* ou Charles e Ray Eames, respeitar a necessidade de liberdade de cada um. Em *Chaos* explora um sentido de *unease*, provoca ansiedade pela frieza da angularidade, sugerindo e quase forçando a experimentação de posturas e a utilização rápida, e não o carácter de sofá fofo, como que dirigindo um convite a levantar e a uma vida menos sedentária. No *360 stool* assume a inspiração na diversidade de comportamentos, neste caso da observação das diferentes formas de sentar, criando um híbrido entre cadeira, banco e apoio, inspirado no banco *Sella*, de Pier Giacomo e Achille Castiglioni, de 1957, e do banco *Perch* de George Nelson, de 1964. Mais uma vez, a ideia não é transmitir a noção de conforto, mas antes incentivar a experimentação e ligação pelo uso que demonstra, o uso *ever-changing* e *ad hoc*, esclarecendo que se destina mais a mover, a ser um suporte do que uma cadeira, pois, na sua opinião, estar sentado não significa estar colado por horas, o mesmo que Tomás Alonso procura com o seu banco *5 degree*. A sua noção de conforto procura explorar como um produto pode não alterar a forma de agirmos, mas pode colocar novas luzes sobre a interação. Paola Antonelli concorda que não precisamos de mais uma cadeira de escritório, a menos que nos traga algo que permita tentar melhorar as nossas vidas, o que considera acontecer com a *360*. A sua razão de existir, aquilo que acrescenta aos bancos que já temos, é a sua capacidade de sugerir flexibilidade ao acto de sentar, o que transmite pela estrutura inovadora, pelo apoio estreito e base com a insinuação de rotação. A escolha da linguagem comunica a ideia, projecta a sua razão de ser no produto, mas procura sempre ser uma consequência do processo específico. No seu trabalho, o sentido do produto industrial é encontrado no próprio processo industrial. A evolução está sempre presente, seja como neste caso num conjunto de produtos, seja numa fotografia ou ritual e, seja mais ou menos claro, é o que evidencia no *Object Space* de Weil am Rhein. Mais recentemente, o design evolutivo surge impulsionado pelo desafio que sente na sua carreira de voltar a fazer coisas mais simples, de regressar às raízes, não de recuar, mas de recuperar alguma da qualidade que pensa que perdeu com o aumento de complexidade, ainda que considere ter ganho outras possibilidades. Essa tendência torna-se evidente na forma como tem revisitado alguns clássicos, *re-designing* produtos específicos, como aconteceu nos projectos *Pipe*, *Traffic* e *OK*.

A noção de normal está tanto presente na evolução mais serena, como na abordagem mais tensa. Embora produtos como a *Chair\_One* ou o candeeiro *MayDay* sejam claramente visíveis, encontraram uma rápida aceitação e integração, tão natural que em alguns casos rapidamente serão aceites como clássicos, destinados a prevalecer. A ideia de normal propõe o recurso à memória, mas não pretende negar complexidade actual. Alguns dos projectos como *MayDay* ou *Chair\_One* podem ser formalmente menos suaves, mas conquistaram o estatuto de normais e naturais no dia-a-dia pelo seu sucesso, pela sua adequação ao contexto actual, e pela modéstia com que assumem uma abordagem que contraria o luxo e os apresenta como desconfortáveis e industriais, quase sem estatuto. Parte da dureza de *MayDay* surge das suas origens, a luz de

inspecção das oficinas e das luzes de construção do Japão, em referência ao dia do trabalhador, e à luz de emergência, sempre disponível em qualquer contexto, numa abordagem que procura ser “*rather ad hoc*” e directa, de fácil compreensão, o que é, na opinião de Konstantin Grcic, a chave do sucesso do produto. Mas uma observação mais atenta revela elegância, atenção ao detalhe, invulgar num candeeiro funcional, uma abordagem directa, mas poética, na opinião de Zoe Ryan, sugerindo na forma da pega possibilidades de uso expandindo a tipologia a outros ambientes, a “*living spaces and outdoor areas*”, libertando-o de uma tipologia fixa, seja de candeeiro de chão, de mesa ou pendente e transcendendo-as. *MayDay* Reflecte um realismo que Konstantin Grcic baptizou de *Design-Real*, reflectindo o produto real, que é material e existe, embora não limitando a noção aos produtos com os quais convivemos diariamente. Aquilo que parece nestes casos menos natural, menos normal, é o resultado, o design como produto final, particularmente a aparência de visibilidade gritante da assinatura. No caso da *Chair\_One*, é inegável que o sucesso do produto e que os ângulos acentuados, por mais que não resultem de opções formais, criaram uma noção de assinatura de autor, de linguagem pessoal. Rejeita que o processo se transforme numa fórmula, numa assinatura, focando-se antes no resultado do processo de cada projecto específico, o que considera ser o que verdadeiramente define a forma. Konstantin Grcic rebate a ideia de linguagem como um fim e afirma não ser alguém que acorda com a imagem de uma cadeira, de um resultado final a ser feito a qualquer custo. Referindo-se ao sucesso explosivo da *Chair\_One* a partir da visibilidade dada pela escolha para equipar o *M. H. de Young Museum* em San Francisco, projectado por Jacques Herzog e Pierre de Meuron, demonstra ter consciência do que chama de “*one hit band trap*”, que criou uma noção de assinatura da qual poderá ser difícil dissociar-se, por associação do seu nome à aparência de um produto, como que armadilhando o percurso pessoal com uma fórmula estilística.

A par do *iPhone 5*, a *Chair\_One*, projectada e afinada com a Magis durante quatro anos até ao seu lançamento em 2003, é um dos produtos fundamentais deste início de século, particularmente na compreensão da relação entre o design de produto, real, e um mundo em enorme tensão. Segundo Francesca Picchi, depois de *MayDay* e *Relations*, primeiros produtos em que Konstantin Grcic considera a produção verdadeiramente industrial, é o primeiro que atinge uma escala significativa. O facto de o seu produto mais conhecido ser uma cadeira, e embora não reconheça as suas linhas como assinatura, demonstra como pensa que as cadeiras reflectem a cultura e a identidade, quem somos, e também como se vê, essencialmente como um *chair designer*. As primeiras bases do sentido do produto e da sua linguagem surgem do *brief*, quer pela determinação da tecnologia *aluminium casting*, quer pela sua consequência mais directa de criar toda a concha numa só peça. O processo prático acabou por determinar o resto. Aquilo que parece ser processualmente comum à quase totalidade dos seus projectos é a forma como procura construir do zero, em vez de esculpir e retirar a partir de um bloco. O resto do processo é bastante variável em função do objectivo e, no caso da *Chair\_One*, aquilo que é evidenciado é a importância do processo no resultado formal. Os primeiros modelos foram construídos em arame, tendo depois passado a ser feitos em cartão de modo a serem obtidos resultados mais rápidos. A forma da concha é muito tridimensional, mas nasceu de superfícies planas, pois era mais simples fazer planos achatados do que curvos, dobrando-os de uma superfície única, tal como num arquétipo de bola de futebol. As formas da concha são de elevada complexidade formal, mas são apenas dobragem de chapa, um dos processos mais simples existentes, o que evidencia a contradição e tensão presentes no seu discurso, entre a complexidade formal do design como resultado e a simplicidade processual do design como trabalho real e jornada. A forma e estrutura da concha remete para as versões *Wire* de Charles e Ray Eames e de Harry Bertoina, e para o seu aparente biomorfismo, embora no caso da *Chair\_One* a aparência seja muito mais próxima de uma linguagem industrial. Tal como o processo é *skeletal*, e tal como o banco *Miura* é altamente estrutural, resultado de como faz as coisas e das condicionantes, construindo-as a partir dos elementos disponíveis. A cadeira foi projectada para o exterior, não para casa, até pela definição material. A escolha de manter apenas a grelha deixa pouco material para ficar sujo, reter água ou absorver calor e frio, assim como permite aumentar a resistência. Era esse o contexto no qual acreditava que iria ser interpretada, *read against*, uma paisagem natural ou um espaço urbano. Também por ser exterior recorre a uma “*rougher aesthetic*” e, tal como debatido em *Panorama*, a sua adopção por espaços interiores provoca uma nova mensagem em diferentes contextos. Konstantin Grcic tem clara noção da importância da linguagem na mensagem que transmite, do facto de o conforto ser em boa parte visual. O que transmite em *Chair\_One* demonstra essa consciência, transmitindo a ideia de resistência à

agressão e às condições naturais próprias de uma cadeira de exterior, e ignorando coerente e ostensivamente uma das noções que associamos a qualquer cadeira, conforto, que contraria pela angularidade e dureza. Konstantin Grcic opta por comunicar austeridade e ignorar a ideia de conforto, que está presente, surpreende e pode ser comprovado com o uso. Ao desmontar o processo e resumir as suas intenções, os produtos assumem um sentido mais humano, mesmo apesar do seu aspecto tecnológico. *Chair\_One* tem um sentido transmitido pela sua linguagem, uma explicação para a sua existência, mesmo que tal não seja explorado através de uma poética doce ou de literacia visual. Tal como em *Relations* se percebe o encaixe de forma instantânea, mas não a relação com a máquina de forma imediata, em *Chair\_One* e no banco *360* percebe-se a diferença de atitude, demorando a perceber o seu conforto. Parte da mensagem é clara, outra parte parece ser entregue de forma subtil. Segundo Louise Schouwenberg, Konstantin Grcic procura que os seus projectos cumpram o seu papel sem se revelarem imediatamente, questionando a sua própria funcionalidade e convidando o utilizador a questionar e adaptar-se, *to do likewise*, gerando a discussão sem o fazer pela provocação em si. Como Rolf Fehlbaum afirma sobre o trabalho de Ronan e Erwan Bouroullec, há também algo escondido, que se descobre. Konstantin Grcic encontra o sentido do produto fora da linguagem poética clássica, no processo industrial e na sua comunicação.

Este texto é um excerto de *Normal, memória, invisibilidade e significado nos objectos*, afonso borges, 2015. Publicado também em <http://afonsoborges.com/2015/07/26/processo/>

- Bohm, F. (2005). *KGID, Konstantin Grcic Industrial Design*. London: Phaidon Press
- Bouroullec, R., Bouroullec, E., Toppani, D., Aiello, C., & Cappellini, G. (2003). *Ronan and Erwan Bouroullec*. London: Phaidon Press
- Fletcher, A. (2006). *Phaidon Design Classics*. London: Phaidon Press
- Grcic, K. (2008). Interview: Konstantin Grcic. In C. Roux (Ed.), *Blueprint* (pp. 1-5). London: Blueprint
- Grcic, K. (2010). Interview with Konstantin Grcic. In V. Cuiffi (Ed.), (pp. 1-12). Milano: Klat Magazine
- Grcic, K. (2010). Konstantin Grcic in casa Boeri. In F. Novembre (Ed.), *Abitare*. Milano: Abitare
- Grcic, K. (2010). *konstantin grcic on comfort*. Milano: Designboom
- Grcic, K. (2010). May Day di Flos preview da Videorecensionilampade.com. In A. Meini (Ed.). Milano: Idealight
- Grcic, K. (2013, May 10). Off Site. Retrieved from <http://youtu.be/B9ILNpx6BBE>
- Grcic, K. (2014). Interview with Konstantin Grcic. London: Dezeen
- Grcic, K. (2014). *konstantin grcic visualizes the future of design*. Milano: Designboom
- Grcic, K. (2014). *Utopia in the Everyday Konstantin Grcic - Panorama*. Weil am Rhein: Vitra Design Museum
- Iittala. (1999). *Iittala Relations*. from <https://secure.iittala.com/web/myiittala/332>
- Kries, M., & Lipsky, J. (2014). *Konstantin Grcic: Panorama*. Weil am Rhein: Vitra Design Museum
- Koivu, A. (2009, July). *360 Chair*. Abitare
- Koivu, A., Bouroullec, R., & Bouroullec, E. (2012). *Ronan and Erwan Bouroullec: Works*. London: Phaidon Press
- Parsons, T. (2009). *Thinking: Objects: Contemporary Approaches to Product Design*. Lausanne: AVA Publishing
- Ryan, Z. (2010). *Konstantin Grcic: Decisive Design*. Chicago: Art Institute of Chicago
- Scholze, J., & Ross, J. A. (2013, October). *No Cosy Corners*. Disegno
- Terstiege, G. (2009c, March 01). *Making Things Visible*. Vitra Magazine