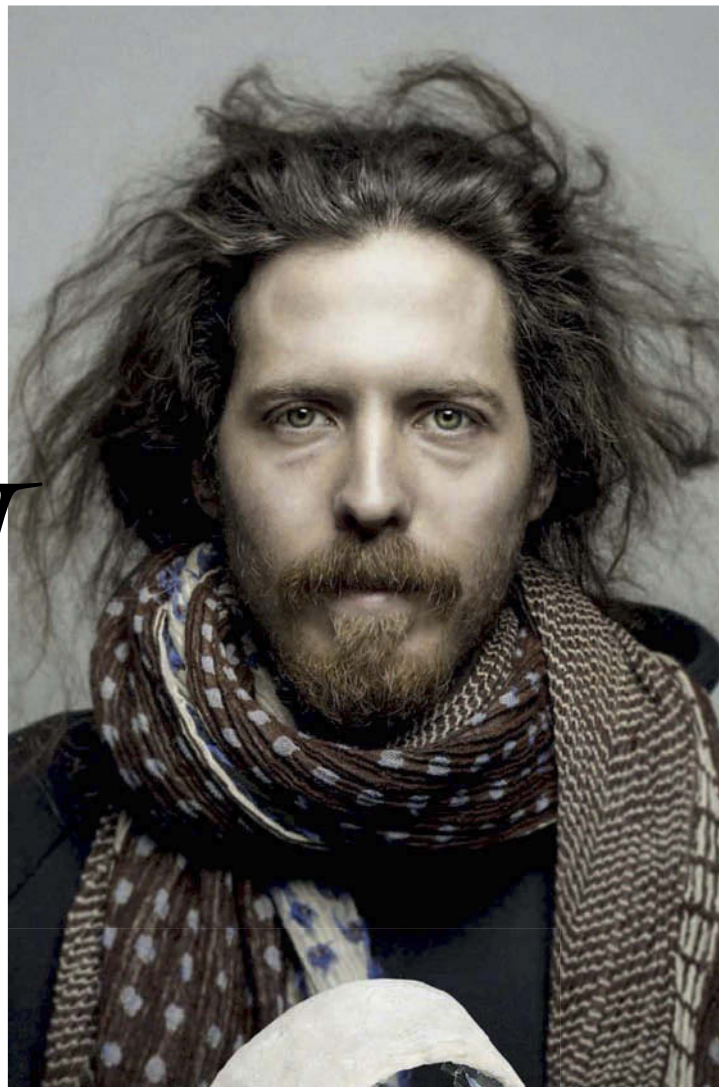


# FER VI LHANTE!

UMA DAS CABEÇAS MAIS INVENTIVAS DO DESIGN CONTEMPORÂNEO, NACHO CARBONELL SE DESTACA NA CENA INTERNACIONAL GRAÇAS A CRIAÇÕES DE FORTE APELO ESTÉTICO E CONCEITUAL  
POR WINNIE BASTIAN



Ao lado, Luciferase é um objeto luminoso inspirado nos peixes abissais, que produzem luz para atrair as presas; mais à esq., peça da coleção Evolution simboliza o desejo de refúgio em uma sociedade frenética; e, no alto, o espanhol Nacho Carbonell



Em Diversity, móveis semelhantes com diferentes acabamentos – de cabelos a cacos de vidro – dão origem a uma “comunidade demograficamente diversa”. Abaixo, os relógios da coleção Time is a Treasure são construídos com pedras semipreciosas, cujos interiores haviam sido recortados para uso em displays de relógios da indústria francesa

**ELE ATRAIU A ATENÇÃO INTERNACIONAL** pela primeira vez em 2007 com uma peça bastante improvável: em Pump It Up, seu projeto de graduação pela Design Academy Eindhoven, Nacho Carbonell apresentava um sofá que, ao ser usado, dava vida às criaturas infláveis ligadas a ele. E assim tem sido desde então – dia após dia, propõe peças autorais e com alto teor conceitual, capazes de instigar e surpreender o usuário, levando-o a refletir sobre questões diversas. Designer, artista, artesão? O espanhol radicado na Holanda recusa qualquer rótulo: “Todos somos um tipo de *collage*”, retruca. Sobre seu design “fora da caixa”, ele espera uma coisa: que comunique a que veio. “Desejo que, ao ver o trabalho, as pessoas entendam – talvez não agora, mas em um futuro breve – como e por que faço as coisas.” À *Casa Vogue*, Nacho fala sobre suas criaturas e seu universo.

**Os objetos que você cria remetem a organismos vivos. A natureza (ou a naturalidade) lhe influencia de alguma forma? Essa abordagem é consciente ou apenas acontece?**

Tem muito a ver com meu subconsciente e com meu *background*. Cresci em Valência, na Espanha, perto do mar, mergulhando, fazendo snorkel... Sempre me senti confortável junto à natureza, então, isso ficou em mim. Quando você se expressa, formas e memórias se juntam naturalmente. Por isso, a natureza e as linhas orgânicas certamente aparecem bastante no meu trabalho. Em algumas situações





Ao lado, Booo Soft Lightbulb, lâmpada com fonte LED e corpo de silicone flexível, único produto industrializado criado por Nacho até agora; e, abaixo, Panta Rei, instalação concebida para evidenciar a transitoriedade do tempo – blocos de vidro e resina são destruídos pouco a pouco por projéteis disparados em intervalos regulares



isso é mais consciente, mas na maioria dos casos é algo que vem do meu subconsciente mesmo.

**Em um mundo no qual a tecnologia é tão presente, você parece ir contra a corrente ao propor um design *low-tech*. Qual é a importância da manualidade no seu trabalho?**

Prefiro a abordagem do artesanato porque me dá a liberdade de decidir a cada momento o que quero fazer. Do meu ponto de vista, quando se mexe com tecnologia é difícil interferir no meio do processo. Quando você faz algo com as mãos, há espaço para a improvisação. Algumas vezes, não sei como vai terminar. Essa é a parte empolgante, e por isso eu prefiro trabalhar com o design *handmade*.

**Teria a ver com o artesanato tornar os objetos mais pessoais ou humanizados?**

Com certeza. Digo que vejo meus objetos como criaturas, porque passamos tanto tempo juntos!

[risos] De algum modo, eles ganham a minha alma e a de todas as pessoas que trabalharam para fazê-los. **Areia, borracha, concreto, papel, couro, silicone... Você já usou diversos tipos de materiais em seus projetos. Como lida com eles?**

Explorar os materiais é sempre muito instigante. Às vezes, a ideia de um novo objeto vem pelo entendimento da matéria-prima. Em outros casos, quero expressar algum conceito muito claro e aí preciso encontrar o material certo. Já lidamos com materiais com os quais realmente não sabíamos trabalhar, então, os abordamos de uma perspectiva ingênua, para entendê-los desde o princípio. É comum experimentarmos sem saber exatamente onde vamos chegar.

**O casulo é um elemento recorrente nas suas criações. Há uma razão especial para isso?**

Com o casulo falamos sobre a vida em uma sociedade global e cheia de mídias, *brainstorms* e *brainwashes*, e onde, às vezes, precisamos de espaço para refletir. Por isso, criei esses móveis com os casulos, que simbolizam nosso lugar pessoal, onde podemos digerir ou pensar sobre o que estamos fazendo.

**Existe alguma peça que você considere como sua criação mais forte? Por que?**

Pump It Up, porque tem várias camadas de leitura: fala a respeito da ideia de vida e morte, de simbiose, de ajudar uns aos outros, e que, quando estamos juntos, algo acontece. Estou sempre tentando envolver o usuário com o objeto, e essa peça faz isso. E também há uma inversão de papéis. Normalmente somos nós que necessitamos das coisas: uma cadeira para sentar, uma bengala para caminhar melhor, uma luminária... Mas, dessa vez, o objeto precisa do usuário para existir. Acredito que criar esse link é o segredo do futuro em nossos objetos, de modo que eles se tornem tão importantes em nossas vidas que não vamos mais querer jogá-los fora.

**Seus projetos mais recentes, Panta Rei e Time is a Treasure, abordam a questão do tempo. Esse é um tema que lhe atrai no momento?**

Creio que quando tratamos de um assunto, é como se nosso cérebro se ativasse e abrisse várias portas. Quando comecei a fazer um relógio e a pensar sobre como concebemos o tempo, tive uma espécie de *brainstorming* que gerou algumas peças mais funcionais, como Time is a Treasure, e outras mais conceituais e especiais na forma de entender o tempo, como Panta Rei, que não nos dá uma indicação precisa das horas, mas que está a todo momento nos lembrando de que o tempo está passando, e enquanto isso, as coisas estão acontecendo. Agora estou ocupado desenvolvendo novos projetos ligados a esse conceito de tempo, como o produto que apresentarei na galeria de Rossana Orlandi, em Milão, durante o Salão do Móvel. ●





Acima, Silent Wall, parede acústica criada para o restaurante Pane e Acqua, em Milão, composta por mais de 30 mil peças de espuma que formam uma espécie de paisagem; abaixo, Dream of Sand, banco de areia coberto com uma camada de borracha que mantém a forma básica ao mesmo tempo que permite adaptações; e, à dir., Pump It Up, projeto no qual o sofá (ao fundo), quando em uso, dá vida às criaturas infláveis conectadas a ele

