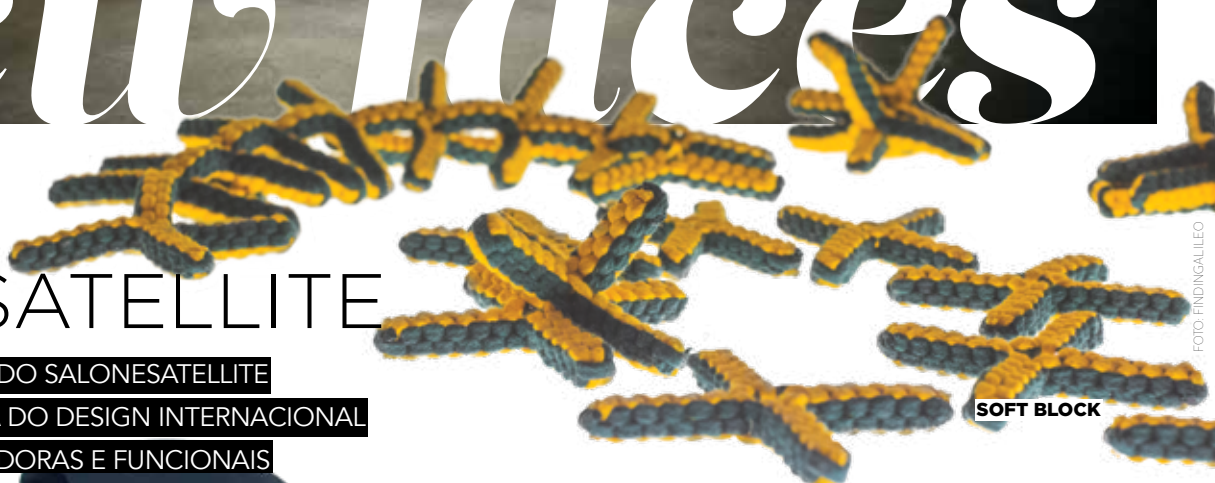




New faces

SALONESATELLITE

VENCEDORES DA 9ª EDIÇÃO DO SALONESATELLITE
 REPRESENTAM A NOVA CARA DO DESIGN INTERNACIONAL
 COM SUAS CRIAÇÕES INOVADORAS E FUNCIONAIS



SOFT BLOCK



TINK THINGS

FOTO: MARIA GASPAROVIC

FOTO: FIDINGALILEO

Um dos eventos mais importantes do mundo do design, o Salone del Mobile também é responsável por revelar novos profissionais da área com o SaloneSatellite. Realizada desde 2010, a premiação é dedicada aos designers com menos de 35 anos e se tornou uma ponte entre fabricantes e os jovens e promissores talentos. Em sua 9ª edição, o concurso elegeu três nomes: o ítalo brasileiro Stefano Carta Vasconcellos recebeu o primeiro lugar com seu projeto Cucina Leggera (Light Kitchen), uma unidade de cozinha que pode ser montada a partir da união de sete diferentes elementos, sem uso de parafusos ou ferragens; já o segundo lugar ficou com Dorja Benussi, da Croácia, e Tink Things, um mobiliário sensorial para crianças de mesmo nome; e na terceira posição, Yuri Himuro, do Japão, com Soft Block, uma peça de decoração, em módulos, que estimula a interação e a criatividade do usuário. A seguir, acompanhe as entrevistas com os três representantes da nova geração do design, que contam um pouco sobre o desenvolvimento de suas criações vencedoras e seu processo criativo. Confira.

STEFANO CARTA VASCONCELLOS

Designer, Stefano cresceu entre a Itália e o Brasil e se formou em Economia e depois em Design de Produto no Instituto Europeo di Design (IED). Desde 2013, comanda o escritório que leva seu nome e desenvolve projetos que envolvem marcenaria, cutelaria e até pequenos itens de escritório. O profissional sempre gostou de desenhar e foi após um período vivendo no Rio de Janeiro, quando tinha 16 anos e teve a oportunidade de passar um tempo no escritório da Crama Design, com Ricardo Leite, que teve certeza de que aquele era seu mundo.

DECOR - Comente um pouco sobre o projeto Cucina Leggera.

STEFANO - Cucina Leggera nasce a partir de uma reflexão sobre o conceito de migração, que virou parte integrante da vida da minha geração, especialmente aqui na Europa. Quis pensar quase em uma antítese da cozinha: que fosse fácil de ser realizada e transportada e, acima de tudo, que qualquer um tivesse a possibilidade de montá-la em pouco tempo. Busquei inspiração em mestres do design como Joe Colombo e Enzo Mari. O resultado desse percurso foi uma cozinha de apenas sete peças, montável só por encaixes em poucos minutos, sem ter que utilizar ferramentas ou colas de nenhum tipo. A cozinha é parte da coleção Celer Furniture, uma plataforma na qual o cliente pode personalizar diretamente medidas e acabamentos de cada peça.

DECOR - Você é ítalo brasileiro. Qual sua relação com o Brasil? O que você acha do design brasileiro? Quem você destacaria do cenário atual?

STEFANO - O Brasil, junto com a Itália, é o único lugar em que me sinto em casa, no sentido mais amplo da palavra. Por isso, toda vez que vou ao país, e isso acontece frequentemente, sinto uma sensação maravilhosa já no desembarque do avião. Falando do design brasileiro, é uma fonte de grande interesse para mim. Acho que tem uma grande força formal, uma qualidade expressiva imediatamente legível, e isso é algo muito positivo, especialmente no período atual, em que os projetos mais interessantes são aqueles que conseguem contar uma história, que trazem um relato, junto com a qualidade do produto em si. Entre os perfis que destacaria, acho muito interessante o trabalho desenvolvido pelo designer Pedro Franco, da A Lot Of Brasil. Mesmo colaborando com outros grandes designers como Luca Nichetto, acho que aponta para a autenticidade do design brasileiro, tentando trabalhar, mesmo que em escala industrial, com materiais e técnicas locais.



MESA ITALO E BANCO VALDO

TINK THINGS - DORJA BENUSSI

De Zagreb, Croácia, Dorja é designer gráfica, digital e de produto. Sua dissertação de mestrado deu origem à marca e ao mobiliário homônimo Tink Things, produzido pelo estúdio Benussi & the Fish, em parceria com seu marido Ivan Benussi. Dorja acredita que o design deve servir como uma resposta para um problema e gosta de soluções com um propósito.

DECOR - Comente sobre sua criação vencedora do SaloneSatellite.

DORJA - A marca de mobiliário sensorial para crianças chamada Tink Things é desenvolvida pelo estúdio Benussi & the Fish que é comandada por mim e pelo meu marido. Comecei a trabalhar nesse projeto há mais de três anos, enquanto escrevia minha dissertação de mestrado, que pesquisava a integração sensorial e a influência do ambiente estimulante no crescimento e desenvolvimento das crianças. Após a formatura, esta ideia se transformou em uma marca de mobiliário sensorial para crianças que atualmente tem dois tipos de cadeiras diferentes. As peças suprem a maioria das necessidades sensoriais das crianças e usam seu potencial de interação com o ambiente para criar um espaço mais dinâmico, encorajador e divertido para elas. Depois de dois anos aperfeiçoando e testando os protótipos e preparando todo o círculo de produção e vendas por conta própria, agora estamos perto de lançar nosso primeiro lote de produtos.

DECOR - Por que trabalhar com mobiliário infantil? Qual a importância de trabalhar com questões lúdicas e sensoriais em móveis voltados para crianças?

DORJA - Acredito que é realmente importante repensar o ambiente das crianças, porque isso as influencia muito. Especialmente quando você considera questões sensoriais. O fato é que a forma como as crianças percebem, filtram e se adaptam ao input sensorial do ambiente influencia seu crescimento, desenvolvimento e bem-estar. Seu foco, intervalo de concentração e habilidades de aprendizagem estão todos diretamente ligados aos seus sistemas sensoriais. Então, quando você percebe o quanto os ambientes para as crianças normalmente são estáticos, chatos e não ajustados a elas e, como nós, adultos, sempre tendemos a separar suas necessidades de diversão da aprendizagem, você entende o quão grande é o espaço para a mudança. Isso sem sequer entender os detalhes do processamento sensorial. Com esse conhecimento então... Eu literalmente não consigo explicar o quão importante é redesenhar as experiências das crianças em seus ambientes, para além daquelas destinadas somente ao brincar. O aprendizado real sempre envolve alguns padrões de atividade física e, se separamos os dois, estaremos cometendo um grande erro.



FOTO MARIA GASPAROVIC



FOTO MISHA OBRADOVIC



CADEIRAS IKA E MIA



FOTO: MASASHIRO MURAMATSU



FOTO: MASASHIRO MURAMATSU



FOTO: KOHSHIUKI HIGUCHI

YURI HIMURO

Yuri é designer têxtil e estudou no Japão, na Tama Art University, e também na Finlândia, na Aalto University. Gosta de trabalhar com tecido por ser esse um material flexível e que cria contato com as pessoas. Está sempre em busca de um design que surpreenda, traga alegria e incite à interação do indivíduo com o produto, como em sua coleção Snip Snap, que permite que o usuário mova peças do tecido, criando diferentes imagens e configurações.

DECOR - Como funciona seu processo criativo?

YURI - Sempre tenho ideias ao fazer testes. Esse processo realmente me ajuda a descobrir recursos interessantes do próprio material utilizado. Às vezes, até me leva a novas e inesperadas técnicas além dos limites da minha própria imaginação.

DECOR - Sua criação, o Soft Block, é muito versátil. Quais as possibilidades que ela oferece?

YURI - Cada bloco em si tem uma estrutura muito simples, mas pode criar formas e usos diferenciados dependendo da combinação. Estas peças derivam do algodão e podem mudar de forma com um toque, semelhante ao que acontece com o tecido, expandindo a liberdade criativa do usuário. Fios e tecidos são dois materiais com uma profunda relação histórica com as pessoas, como você pode ver na história da tecelagem e da costura. No entanto, com o crescimento de produtos prontos que não permitem espaço para o envolvimento, agora há menos oportunidades para as pessoas entrarem em contato com fios ou tecidos, apresentarem uma ideia ou criarem algo novo. Pensar em algo ou desenvolver ideias enquanto se manuseia os materiais é uma experiência primordial para as pessoas e oferece prazer. Ao produzir essas unidades em bloco, queria oferecer às pessoas a oportunidade de tocar diretamente e sentir os materiais e, finalmente, criar satisfação em fazer algo por si mesmo.