



Design®

A FORMA SEGUE A EMOÇÃO

TRIMESTRAL € 6,00 PORTUGAL-CONTINENTE

16



00016

5 601073 088275

2010/11

PRÉMIOS 2010

PATRICIA URQUIOLA, Foodscapes,
Yves Behar, Joana Astolfi, Hotel Sezz, Astrid Krogh



by JOANA ASTOLFI



MAGIC Etch A Sketch® SCREEN

JOANA ASTOLFI: A VIDA EM ZOOM

Algumas vivem a "vie en rose". Joana Astolfi prefere a vida em zoom. Um olhar irrequieto, que perscruta os objectos à lupa para deles retirar o seu melhor lado, ou a sua melhor história. Arquitecta, designer [!], curadora, Astolfi parece a mulher dos mil ofícios. No fundo, descobrimos, as diferenças estão na escala. A permanência está na vontade de agitar.

ENTREVISTA MADALENA GALAMBA



Joana Astolfi não pode entrar nos no seu estúdio do LX Factory. Está alinhado de coisas (escrevemos "bitch" mas não fala serido), no resultado da segunda iniciativa conhecida por Puppenhaus. Water Closet, onde 14 artistas portugueses de diferentes áreas interagem nas casas de banho públicas do LX, espaços de cruzamento entre o íntimo e o social. A Puppenhaus, para quem inexplicavelmente lhe tenha passado ao lado, é uma associação cultural que celebra a arte contemporânea nas suas diferentes manifestações, criada em 2007, por Joana Astolfi, Filipa Almeida e Cristina Bravo. Mas já lá vamos. O chã, que temos na atmosfera muito case-de-bonecas do Café na Fábrica, começo a amezejar, e há muitas coisas para correr.

THE WORLD'S FAVORITE DRAWING TOY

Vertical
G



MAGIC Etch Sketch® SCREEN

A HISTÓRIA COMEÇA EM LISBOA, onde Joana Astolfi nasceu, em 1973. Filha de arquitecto,

e pela arquitectura que se decide, depois de passar anos a "desenhar, pintar e a fazer esculturas".

Fomosse em arquitectura pela University of Wales, em 1998, fez estágios em Munique e no Porto, e mudou-se para Londres, em 1999, para trabalhar em remodelação de lojas. Na altura em que projectava a sua primeira casa, a Residência, em Coimbra, Joana Astolfi cruzá-se com a Fabrício (o seu portefólio) e um dos que não escapam no olho clínico do então director criativo do centro de pesquisa da Benetton, Jaime Hayón e durante dois anos, em Treviso, desenvolveu vários projectos multidisciplinares para o grupo. São anos intensissimos, de frenética actividade criativa, e nêles destaca-se a exposição Canova (2003), a maior retrospectiva do escultor neoclássico, cuja concepção e coordenação ficou a cargo de Astolfi, e que marcou um ponto de vingança no seu percurso. Em 2004, empurrada pela nostalgia, regressa definitivamente a Lisboa, onde colabora com a Experiencia design e desenvolve projectos como freelancer em arquitectura, design e direcção criativa, como o projeto do afterwork-wander das Storytellers, e o design da exposição Cem Anos da CUF.

2009 é um ano forte para Joana Astolfi. É nesta altura que monta oficialmente o Studio Astolfi, onde se dedica à sua actividade desdoblável, que engloba projectos em diferentes escolas, magistérios que para Astolfi, todos "grandes": arquitectura, design de interiores e expositivo, customização de móveis e objectos, criação de peças únicas de autor e presentes personalizados. A ideia é sempre transformar. Criar a partir do zero não lhe interessa. E assim, por palimpsesto, sobrepondo camadas e camadas de seruidão, vai tecendo a sua própria história. Uma mesavitrine para guardar colecções, uma bengala para dançar ou uma escultura-bôlo são alguns dos projectos, encadernados ou autopostos, que lança com fôlego. E em 2009 que a Puppenhaus realiza a primeira exposição, a aclamada "A Belém do Brio", que reúne 30 obras especialmente encenadas feitas por 30 artistas e designers nacionais e internacionais. Para 2011, prega Things are Getting Worse. Please Send Chocolate: uma exposição para o tempo de crise, com 12 peças novas que patem do título de uma obra em miniatura que fez o ano passado. Com a Puppenhaus, estreia When a House is Not a Home, em que artistas trobam casa e habitat, mas numa escala em miniatura. Será no primeiro semestre do ano, na nova casa das bonecas, a Plateforme Revolver. Mas um golinho no chão. Começaram a conversa, como duas meninas bem comportadas. Joana Astolfi fala com uma intensidade com que trabalha. Com a mesma curiosidade e agito positivo. Com a mesma vontade de articular. Usa muitas palavras em inglês. Mais é claro que é só a menina mais rápida de fazer passar a sua mensagem.

Com uma sussurro de click, como os que se seguem.

No CV escreve "Vive a vida ao pormenor".

O que quer dizer com isso? Pode pormenorizar...

No fundo, é olhar em zoom para tudo. As coisas que me inspiram normalmente não são os planos grandes. Quando entro num espaço, ou quando vou a um mercado (que é um sitio onde adoro ir, onde encontro muita inspiração) olho sempre para aquelas coisas que são os detalhes, e que seem fora do normal, que se destacam não só por terem diferentes mas por terem um click. As vezes é o humor, às vezes é a combinação de materiais, às vezes é só uma imagem que eu vejo passar...



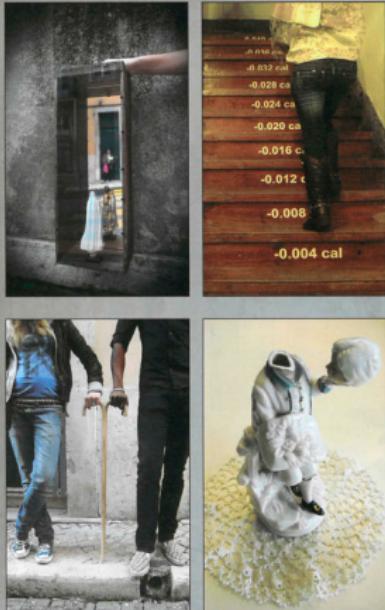
THE WORLD'S FAVORITE DRAWING TOY

Peter Pan
Playthings



MAGIC Etch Sketch® SCREEN

design :: special guest



"A beleza do erro" foi o primeiro projeto da PuppenHaus.

Como aconteceu?

Lance o desafio à Felipa [Aires]. Depois convide-a a Cristina [Branco], para fazer toda a parte de produção e edição. Há um equilíbrio, uma harmonia muito grande entre nós. E é o que isso é: uma grande maioria da PuppenHaus. Fazer "A beleza do erro" foram dois anos de curvaço! Fizemos muitas pesquisas, visitámos muitos estúdios de artistas. A Felipa, que tinha trabalhado em galerias, é escrita para revistas. Trata uma grande bagagem nessa área. Ela tem uma encyclopédia na cabeça. Todas as semanas tinhamos um almoço, que dava uns 3, 4 horas, onde discutímos as coisas. Durante um ano pesquisámos, depois montámos. Lançamos um desafio a 30 artistas, 15 estúdios. Foi uma exposição muito emocional.

Foi duro. Até hoje, ainda é a "beleza do erro". Deu muito trabalho, mas foi muito bom.

Qual é o ponto de partida?

É sempre o conceito, a história que eu vou contar. Depois vai-se traduzindo [põe] uma peça, seja um espaço, seja uma cópia de uma revista ou um conceito para um vídeo[clip] em clicks. Esses pormenores, esses detalhes, são clicks. Um click, no fundo, é um conceito que se transmite num momento. Tenho um leque enorme de escalas na minha vida: trabalho casas, e depois fago só uma casa de fofoca. O pormenor vai de um puxador de porta na casa até aos círculos de miniaturas que eu choço no meu trabalho diário, nas minhas commissions.

Sempre gostou de casas de bonecas?

Sim. Sempre. A minha brincadeira era sempre teatral. Cria o espaço, mas depois interessava-me saber como é que o espaço podia ser habitado, então ia meter todos os objetos, ia organizando tudo, como se estivesse lá dentro a viver dentro do espaço. Lá está, interessavam-me os pormenores dentro do espaço. Nunca gostei de peluches nem roda. Muito Lego, e muitos objectos. Sempre tive essa mania de colecionar. Sempre fui uma colecionadora. Por exemplo, o mesmo objecto, mas com variações. A ideia de repetição.

Por exemplo, o que colecionava?

Chaves, bonecas, miúdos. Lápis, miúdos. Iídóis. Já queria colecionar cadeiras. Nunca coisas novas, sempre gostei de objectos que já avesssem uma história. Toda essa história de mass production não é nada a minha praia. Interessavam-me muito mais peças de autor, peças exclusivas, coisas personalizadas.



MAGIC Etch Sketch® SCREEN

E que sítios é que gosta de visitar para encontrar essas coisas?

Uma retrataria deve ser o paraiso...

Sim. A Feira da Lada é o meu atelier principal, vou todas as terças e sábados, conheço toda a gente, tenho "crédito" em vários sítios. Não posso ir com ninguém à Feira da Lada, porque estou a fazer scat constante, estou a olhar para os objectos e a pensar onde é que aquilo pode ser usado, como posso transformar aquilo... Adoro a Baixa... esse tipo de lojas antigas, de cunho, adoro Adoro stationery. Depois há lojas que não têm nada a ver... por exemplo drogarias, têm sempre coisas espetaculares, marcas plásticas, fúrias, esporões douradinhos, que depois podem ser alteradas para peças minhas.

E quando parte à descoberta, não vai à procura de nada em concreto?

As vezes sim. As vezes não, e digo "Sr. Alberto, preciso de duas gavetas, todas diferentes, o mais artigo possível, mas não quero onda anos cinquenta... não me traga coisas baratas..." Ou entendo "Vou precisar de seis chaves. Todas fumegosas".

Traz tudo isso ao seu trabalho para depois fazer a sua própria reformulação, mas não é "fundamentalista", não pôs nenhuma rectificação de uma época?

Caro. O ponto de partida é sempre um objecto de uma época. Mas depois o grande desafio é pegar no objecto e dar-lhe uma nova história. Resuscitar o objecto. Isso é o que eu gosto mesmo de fazer e acho que vou cada vez mais nessa direcção. O meu gosto não continua a ser a arquitectura, mas correço na arte... A arquitectura foi uma via, o meu pai é arquitecto, portanto, eu sempre estive muito ligado aos espacos, etc... A arquitectura permitiu-me conceber e pensar em três dimensões, e abriu-me muitas portas. Describi a fotografia, o design gráfico, através da arquitectura.

O que é que a marcou na Fábrica?

Estive dois anos na Fábrica. Fui a primeira de Portugal a ir. O primeiro ano na Fábrica foi uma loucura, de intensidade criativa. Nunca tive um ano que me chupasse tanto a nível criativo. Mas eu estava a querer dar isso também. Estava a trabalhar em cinco ou seis projectos ao mesmo tempo. Tinha muitas responsabilidades naquele ano. O Jean Hayon delegou muita coisa em mim (eu já estava no limite da idade, tinha 25 anos). Aquilo foi interessante. Acabé uma religião e tudo. É há uma coisa, estamos no fim do mundo. Somos 60 criativos, considerados dos melhores do mundo, esforçamo-nos a dedo, mas estamos num burburinho desatado da terra. Isto torna a coisa três vezes mais interessante. Cores lecas muito fortes. Mas depois é muito descurável, é muito cíclico, porque os mesmos que chegam vão embora.

Fazes muitas coisas. Como te sentes?

Toda a gente me chama artista, mas é difícil realmente dizer o que é que eu sou. Sou arquitecta de formação, mas sinto-me cada vez mais a adorar da arquitectura, porque tem muita burocracia, muitos restringentes, muito tempo perdido. Hoje em dia o meu maior desafio é trabalhar com objectos.



THE WORLD'S FAIR DRAWING TOY



MAGIC Etch Sketch® SCREEN



Alas pessoas pedem-me que faça presentes. Por exemplo, para uma pessoa que gosta de mel, guarda-chuvas e livros antigos. Eu faço. Tenho um cliente que é colecionador e pede-me que lhe devolva objectos para guardar as coleções, e que lhe faça o layout das coleções. Faço-lhe uma mesa-vitrine, e agora estou a trabalhar numa peça feita com pontas de charutos cortadas e arranhadas. Esse tipo de trabalhos dão-me muito gozo. Adoro criar peças minúsculas, edições limitadas. Quero ir cada vez mais por este caminho, de objectos transformados, ressecutados, manipulados.

São as narrativas que lhe interessam?

Interessam-me estes objectos pela história que contêm, mas sobretudo porque são únicos, one-off. Tudo o que é personalizado, interessa-me. Alas, isso já começou na arquitectura. Faço muita manipulação de espaços. Em arquitectura, prefiro mil vezes recuperar do que fazer casas de零. Adoro ter essa oportunidade de remeter, limpar a coisa toda, tirar o que não me interessa e depois recolher em cima disso. Mantendo as bases. Interessa-me entrar num espaço ou num objecto que tenha uma verdade própria e que eu possa trabalhar em cima desse carácter que já existe.

Um projecto que adorasse fazer?

A minha casa. Está em progresso nos meus sonhos. A minha casa vai reunir o meu mundo. Mas sem dúvida que a nível material, gostava muito que fosse uma casa ligada ao Bauhaus: madeira, betão e vidro. E depois, em cima disso, branco. Também gostava de ter um filhote. *

A transformação faz ainda mais sentido nos dias que correm?

Isso sempre vai permitir transformar, ou reciclar, muito mais do que começar do zero. Há muito pouco espaço para isso. Já não há nada a fazer. E é isso que procuro no meu trabalho. Reutilizar objectos, matrizes, esc., etc. Não me considero designer. Não me interessa o design per se. Interessa-me ser transformar e manipular. *



THE WORLD'S FAVORITE DRAWING TOY

Vertigo
Dial