

# 1 Introdução

A ideia de refletir sobre arte e design, com base na noção de acaso como um procedimento, surgiu de maneira embrionária durante uma visita ao “projeto tangencial”, chamado *97*, que fazia parte da quarta edição da Experimenta Design de Lisboa, em 2005. Esse “projeto tangencial” era, na verdade, uma exposição de objetos de dois designers portugueses: Fernando Brízio e Miguel Vieira Baptista. Nessa exposição, Brízio e Vieira Baptista apresentavam, na forma de protótipos, uma série de objetos desenvolvidos mediante procedimentos experimentais. Dois objetos de Brízio me chamaram a atenção em decorrência dos procedimentos empregados: *Viagens* e *Restarted Dress* (“Vestido Reiniciado”).

*Viagens* eram reproduções de vasos de cerâmica tradicionais, que tinham sido colocados ainda molhados no bagageiro de um carro 4x4. As oscilações provocadas pelo carro em movimento modificavam a forma inicial dos vasos, registrando, nos objetos ainda molhados, o caminho percorrido. Nesse trabalho, existiam duas características marcantes ligadas ao procedimento utilizado na constituição dos vasos. A primeira era que, provavelmente, um vaso nunca seria igual ao outro. A segunda era que Brízio não tinha controle sobre o resultado final do seu objeto.

O segundo objeto de Brízio, “Vestido Reiniciado”, eram vestidos brancos, com pequenos orifícios na sua parte da frente, que sustentavam pontas de canetas coloridas abertas. As canetas, com o passar do tempo, iam colorindo os vestidos com manchas distintas. Como a tinta das canetas era lavável, um mesmo vestido poderia ser usado de inúmeras maneiras – mais manchado, menos manchado, com manchas de cores distintas, com manchas da mesma cor etc. Ao contrário de *Viagens*, Brízio tinha controle sobre o objeto projetado, mas seu projeto só se completava, de fato, com a intervenção da pessoa que iria usar o vestido. Embora utilizassem procedimentos distintos, existia um aspecto que unia esses dois trabalhos de Brízio: a indeterminação da forma do objeto utilitário.

Na época da exposição *97*, essa indeterminação da forma, presente nos dois trabalhos de Brízio, parecia tanto contrastar com a atividade do designer tradicional – ligada à produção de objetos utilitários em grandes quantidades na indústria –, como

se aproximava das práticas artísticas, pois a constituição da forma desses objetos estava baseada num processo mais livre. Delfim Sardo, o crítico de arte português que escreveu o catálogo da exposição 97, confirma essa minha primeira impressão sobre esses trabalhos, ao declarar que os objetos dessa exposição faziam parte de uma “in-disciplina”. Sem dúvida, esses objetos pertenciam ao design, mas estavam contaminados por práticas advindas da arte.<sup>1</sup>

É na problematização desse lugar, na “in-disciplina”, para citar Sardo, em que práticas distintas – arte e design – parecem convergir na produção de objetos, que se constrói esta dissertação. Assim, é importante ressaltar que, em nenhum momento da pesquisa, se iguala a prática artística à atividade projetual no design, fundamentada no argumento de que essas duas atividades seriam “iguais” porque aparentemente utilizam um mesmo processo de constituição das formas. A relação entre arte e design é discutida sempre tomando por base as tensões e os conflitos provocados pela convergência dessas práticas.

Apesar de demarcar, desde o início, a separação dessas duas práticas, tenta-se escapar, no decorrer da pesquisa, da oposição usual entre obra de arte e objeto utilitário, definida na ideia de função. Nessa distinção tradicional, arte e design estariam sempre apartados, porque a obra de arte, entendida como o resultado de uma determinada prática artística, seria um objeto livre de uma finalidade específica. Desse modo, a obra de arte contestaria o objeto utilitário do design, que justifica a sua existência, exatamente, na finalidade que possui, na sua função “prática”. A ideia de estudar a relação entre arte e design por meio de seus procedimentos é também uma tentativa de problematizar essa distinção tradicional.

A noção de acaso, percebida como um procedimento da arte e do design, parece um bom ponto de partida para se refletir sobre a ligação dessas duas práticas, porque nem o artista nem o designer conseguiriam prever o resultado final dos seus objetos, seja uma obra de arte seja um objeto utilitário. Nessa perspectiva, para entender a ligação entre essas duas atividades, baseando-se na noção de acaso, é preciso se perguntar qual seria o significado dessa noção como um procedimento utilizado tanto na arte como no design para, somente depois, relacionar essas duas práticas.

Na literatura corrente, o acaso, como um procedimento específico das práticas artísticas, é compreendido como uma representação do desenvolvimento caótico e

---

<sup>1</sup> SARDO, D. *Catálogo da exposição 97*. Lisboa, 2005.

acelerado das cidades no século XX, como ressalta o historiador italiano Manfredo Tafuri, no texto *Dialectic of the avant-garde*.<sup>2</sup> O acaso, como característica desse crescimento vertiginoso, está também explicitado no livro de José Jiménez, *A vida como acaso*. No seu livro, Jiménez aborda o acaso de forma negativa. Fundamentado nessa noção, esse filósofo denuncia uma “dilaceração temporal” ocorrida em consequência do processo de industrialização.<sup>3</sup>

O acaso, como uma fragmentação violenta do tempo, representaria um “esvaziamento” do sentido da vida para os habitantes das grandes cidades. Isso ocorreria porque o ritmo de vida acelerado, imposto pela produção industrial, fez com que o homem, cada vez mais, não conseguisse apreender a vida na sua totalidade. Como seqüela dessa impossibilidade, o homem não saberia mais como traçar o seu próprio futuro. Para Jiménez, esse homem “dilacerado” está completamente à mercê do acaso.<sup>4</sup> Ainda que seja possível fazer uma relação entre o trinômio produção industrial, arte e acaso, com base na ideia de fragmentação do tempo, nesta dissertação, o acaso não é examinado nesse sentido. Aqui, *acaso* é sempre um *projeto*. Há uma contradição nesta sentença: Como o acaso é projeto?

Considerando essa contradição imanente da pesquisa, estabelece-se um diálogo contínuo com as ideias apresentadas pelo historiador italiano Giulio Carlo Argan, no intuito de traçar a relação entre arte e design por meio de uma análise dos seus procedimentos: projeto e acaso. É por causa da influência direta desse historiador na construção desta pesquisa, sobretudo, do seu ensaio *Projeto e destino* (1964), texto que faz parte do livro de mesmo nome, que escolhi referenciar abertamente Argan no título deste trabalho: *Projeto e acaso*. Como Jiménez, o destino de Argan – o seu acaso – tem uma conotação negativa sobre a vida do homem: uma vida sem projeto. Nessa perspectiva, o reconhecimento da influência de Argan, ressaltada no título, explicita ainda a distinção entre o *destino* de Argan e o *acaso* nesta pesquisa. Como já se elucidou, acaso é projeto.

É possível ler Argan baseando-se numa distinção fundamental da sua noção de projeto, que é acirrada no decorrer do século XX: noção de projeto construtivo; crise do projeto construtivo. Os dois primeiros capítulos da dissertação estão vinculados a essa distinção encontrada nos textos de Argan, que acaba delimitando duas

<sup>2</sup> TAFURI, M., *Dialectic of the avant-garde*, p. 110-111. In: COLES, A. (org.). *Design and art: documents of contemporary art*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2007.

<sup>3</sup> JIMÉNEZ, J., *A vida como acaso*, p. 37.

<sup>4</sup> *Ibid.*, p. 38

temporalidades específicas: a prática projetual ocorrida no período entre as duas grandes guerras, e a prática projetual do segundo pós-guerra, a partir de 1945.

O capítulo *O Projeto e o Acaso no Início do Século XX* problematiza o binômio projeto e acaso nas vanguardas artísticas ocorridas entre as duas grandes guerras. De um lado, estão as vanguardas representantes da noção de projeto construtivo, nomeadamente, o Construtivismo Russo, o grupo holandês De Stijl e a Bauhaus. Do outro, estão as vanguardas que representam a noção de acaso como projeto: o movimento Dadá e o Surrealismo. Com o intuito de refletir sobre o sentido desses dois procedimentos nas vanguardas do início do século XX, avaliam-se as consequências da inserção do “projeto de design” na indústria, na segunda metade do século XVIII. Essa análise tem, ainda, como objetivo delinear as raízes históricas da distinção entre a atividade do artista e a atividade do designer.

O capítulo *A Crise Projetual* baseia-se na falência do projeto construtivo, declarada por Argan, para tratar tanto da cisão entre arte e design na Escola de Ulm como do significado da prática projetual para os designers italianos das décadas de 1960 e 1970. Esse corte na Escola de Ulm é evidenciado com a saída do artista suíço Max Bill da direção da escola. Para refletir sobre a cisão entre arte e design, analisam-se os conflitos entre Bill e os demais professores, caracterizados, exatamente, nas divergências sobre o direcionamento do ensino da prática projetual na Escola de Ulm. A segunda parte do capítulo aborda a atividade projetual italiana, especificamente, o chamado *design radical*. Essa abordagem italiana ao design parece se contrapor à noção de projeto desenvolvida nas escolas alemãs Bauhaus e Ulm. É fundamental entender essa contraposição histórica porque ela se vincula à indeterminação da forma do objeto utilitário, proposta no *design radical* italiano.

Finalmente, o último capítulo desta dissertação, chamado *A “Vanguarda” do Design nos Anos 90*, aborda o trabalho desenvolvido pela empresa holandesa, *Droog Design*, fundada, em 1993, pela historiadora de arte Renny Ramakers e pelo designer Gijs Bakker. A relação entre arte e design é problematizada por meio de uma análise de dois objetos dessa empresa holandesa: “Você Não Pode Abandonar Suas Memórias” e “Bata Mesmo!”. Nesse capítulo, a indeterminação da forma do objeto utilitário, presente nesses dois objetos, relaciona-se à noção de acaso das vanguardas artísticas do início do século XX, tratadas no segundo capítulo desta dissertação.

A ideia de analisar os trabalhos da *Droog Design* surgiu anos depois da visita feita à exposição 97, de Fernando Brízio e de Miguel Vieira Baptista, na Experimenta

Design de Lisboa, em 2005. Nos anos seguintes à Experimenta, muitos dos designers que começaram a me chamar a atenção, como o espanhol Martí Guixé, o já citado Fernando Brízio e o holandês Jurgen Bey, possuíam em comum o fato de terem colaborado ou ainda colaborarem, como no caso de Bey, nas atividades promovidas pela empresa. Ao perceber essa ligação, passei a acreditar que o trabalho desenvolvido pela *Droog Design*, principalmente, na década de 1990, representava, de alguma forma, essa “in-disciplina” no design, tal qual tinha sido definida por Sardo no catálogo da exposição 97.

É importante ressaltar que a *Droog Design* se transformou muito nesses quase vinte anos de sua existência. Mudanças marcadas, até, pelo pedido de demissão da sua própria empresa do cofundador Gijs Bakker, em 2008. Na visão de Bakker, a *Droog Design* se desviou do seu percurso original, que seria o de discutir a atividade do designer, por meio da identificação de jovens designers ao redor do mundo, que trabalhariam baseados em premissas experimentais. Este último capítulo não visa a discutir o desenvolvimento *per se* dessa empresa holandesa, mas, ao tomar como exemplo a *Droog Design*, tem como objetivo delinear discussões sobre o significado da atividade projetual e sobre a relação entre arte e design na contemporaneidade.