

4

A “Vanguarda” do Design nos Anos 90

A *Droog Design* é uma empresa holandesa fundada, em 1993, pela historiadora de arte Renny Ramakers e pelo designer Gijs Bakker.¹⁶⁸ Como nos trabalhos dos coletivos e designers italianos radicais, apresentados no tópico *Entre Pedras, Cactos e Plástico na Itália*, no capítulo *A Crise Projetual*, essa empresa holandesa tem, como premissas principais, uma maior liberdade da atividade do designer e a indeterminação da forma dos objetos utilitários. A importância da *Droog*, no panorama de design na década de 1990, está na maneira como essa indeterminação é problematizada. Alguns trabalhos da *Droog Design* parecem se vincular à noção de acaso, desenvolvida nos movimentos artísticos do início do século XX, nomeadamente, no Dadaísmo e no Surrealismo.

Há dois tipos de atividades característicos da *Droog Design*: o desenvolvimento de trabalhos encomendados por outras empresas e a formulação de projetos em seu próprio nome. No primeiro tipo, a *Droog* desenvolve trabalhos encomendados por outras empresas, como a instalação *Indigo* desenvolvida para *Levi's RED* em 2000 e os objetos produzidos para a empresa alemã de porcelana *Rosenthal* em 1996. O trabalho encomendado pela *Rosenthal* inaugura as parcerias da *Droog Design* com outras empresas. Essas parcerias são uma espécie de laboratórios porque existe liberdade para experimentar diferentes processos e para propor objetos que extrapolam, de certa maneira, o universo das empresas que contratam a *Droog*.

Na parceria com a *Rosenthal*, empresa especializada em aparelhos de jantar, muitos designers foram convidados para desenvolver objetos de porcelana diversos,

¹⁶⁸ É importante apontar que a *Droog Design* é normalmente definida em reportagens de jornais, revistas e até na legenda de seus objetos expostos em museus como um coletivo: um conjunto de designers reunidos que trabalham a partir de premissas similares. No entanto, a *Droog Design* se transformou ao longo desses 18 anos de existência, alcançando grandes proporções, com lojas em todas as partes do mundo. Numa palestra, ao corrigir um aluno que havia apresentado, inicialmente, a *Droog Design* como um coletivo, Gijs Bakker afirma: “a *Droog Design* se transformou lentamente numa empresa”. Essa palestra foi realizada na Escola de Arte e Design da Universidade do Michigan, nos Estados Unidos, em 2007. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=PxErDrzwxQZc>>. Acessado em: 3 jun. 2011.

como o banquinho de Hella Jongerius¹⁶⁹ e o vaso de Marcel Wanders¹⁷⁰. Ao propor um banco de porcelana (Fig. 16), Jongerius se afasta dos objetos comumente desenvolvidos pela empresa, sugerindo uma nova possibilidade de utilização da porcelana. O banquinho causa também um certo estranhamento, pois questiona-se até que ponto ele aguentaria o peso de uma pessoa. No trabalho de Wanders (Fig. 17), a experimentação está no processo de fabricação do vaso. O “Vaso de Espuma” não possui um molde tradicional. Para moldar o vaso, mergulham-se as esponjas do mar na porcelana ainda líquida. Quando são colocadas no forno, as esponjas, impregnadas de argila, endurecem. Ao utilizar esponjas distintas como molde, cada vaso pode ser considerado uma peça única.

O segundo tipo de atividade da *Droog Design* caracteriza-se pela produção de uma série de objetos em seu próprio nome baseados em temas diversos desenvolvidos pela empresa. Um exemplo é o projeto *Dry Tech* de 1995 que teve o apoio do Laboratório Espacial e de Aviação da Universidade de Tecnologia de Delft¹⁷¹ e contou com a participação de inúmeros designers, como Jurgen Bey e Jan Konings. Neste projeto, os designers foram convidados a projetar objetos cuja forma deveria ter sua origem numa técnica tradicional e artesanal, mas que seriam construídos com materiais e procedimentos tecnologicamente avançados, fornecidos pelo laboratório da Universidade de Delft.

A *Droog Design* organiza e escolhe os designers que participam desses dois tipos de atividades. É necessário ressaltar que o trabalho da *Droog* vai além da escolha dos designers. Encontra-se profundamente caracterizado na formulação de um discurso teórico que envolve todas as suas atividades desde os seus primeiros anos. Nessa perspectiva, em 1998, apenas cinco anos após a sua aparição inaugural na tradicional Feira de Mobiliário¹⁷² de Milão, a empresa publica seu primeiro livro *Droog Design: spirit of the Nineties*, no qual expõe as principais ideias que giram ao redor das suas atividades, apresentando os projetos mais marcantes dos anos iniciais de sua existência. Esse primeiro livro não pode ser visto apenas como um catálogo de apresentação dos objetos e projetos principais da empresa. Ele possui três artigos, os quais incluem a *Droog Design* numa perspectiva histórica tanto do design holandês

¹⁶⁹ Hella Jongerius (holandesa, 1963).

¹⁷⁰ Marcel Wanders (holandês, 1963).

¹⁷¹ *The Aviation and Space Laboratory of Delft University of Technology*.

¹⁷² *Salone del mobile*.

como do mundial, caracterizando, ao mesmo tempo, o conjunto desses trabalhos como *A “Vanguarda” do Design nos Anos 90*.

Num primeiro momento, o sentido de vanguarda deve ser entendido apenas como o posicionamento da própria empresa à frente da produção de novas ideias na década de 1990: a *Droog Design* seria tal qual o título de sua primeira publicação, “o espírito dos anos 90”. Nesse livro, sua importância no cenário do design mundial é confirmada no texto introdutório, escrito por Paola Antonelli, curadora de arquitetura e de design do MoMA. Segundo Antonelli, logo em sua primeira aparição pública, os trabalhos apresentados pela *Droog Design* chamaram a atenção de críticos, designers e escritores pelo seu caráter experimental. Como características desses trabalhos iniciais, Antonelli cita a aparência “acidental” de alguns objetos, a reutilização de materiais diversos e a mistura de tecnologias industriais e artesanais.¹⁷³

Tanto Antonelli como a cofundadora da empresa, a historiadora de arte Renny Ramakers, aproximam a aparência “acidental” de alguns objetos da *Droog Design*, conseguida por meio da reutilização de materiais diversos, dos procedimentos dadaístas e surrealistas, ligados à noção de acaso, relacionando esses objetos utilitários aos *ready-mades* de Duchamp, às colagens de Schwitters e aos *objets trouvés* de Breton.¹⁷⁴ Dessa relação, infere-se um segundo sentido de vanguarda, o qual remete, especificamente, a essa ligação, sugerida pelos textos publicados pela *Droog*, entre os trabalhos da empresa e os movimentos de vanguarda que utilizaram o acaso como procedimento artístico no início do século XX.

O texto de Antonelli expõe, também, outra particularidade da *Droog Design*, que é a sua aproximação de grandes instituições, nomeadamente, museus ao redor do mundo e faculdades de design na Holanda. A *Droog* tanto exhibe seus objetos na Feira de Mobiliário de Milão – uma das feiras de negócios mais importantes do mundo –, como está relacionada a instituições atreladas à produção de conhecimento. Esse aspecto se torna relevante quando se percebe que, em menos de dez anos de existência, a *Droog* havia publicado quatro livros, analisando de diferentes maneiras os seus próprios trabalhos. Portanto, antes de examinar como os trabalhos da *Droog Design* se ligam à noção de acaso e às práticas artísticas, é preciso entender como o discurso teórico dessa empresa se constitui. Para isso, é interessante retornar ao ano

¹⁷³ ANTONELLI, P., Nothing cooler than dry, p. 12-13. In: RAMAKERS, R; BAKKER, G. (Org.). *Droog Design: spirit of the Nineties*. Roterdã: 010 Publishers, 1998.

¹⁷⁴ Ibid., p. 15. Ver também RAMAKERS, R., Spirit of the Nineties, p. 43-44. In: RAMAKERS, R; BAKKER, G. (Org.). *Droog Design: spirit of the Nineties*. Roterdã: 010 Publishers, 1998.

anterior ao de sua formação já que a sua aparição inaugural, na Feira de Milão em 1993, é o resultado de vários acontecimentos e ações encabeçados por Renny Ramakers no decorrer de 1992.¹⁷⁵

4.1. Uma História Sobre a Droog Design

O primeiro desses acontecimentos foi a visita de Ramakers à exposição intitulada *Meubelsculptuur*¹⁷⁶, em janeiro de 1992, na cidade holandesa Nijmegen. Nessa exposição, Ramakers tomou conhecimento do trabalho de alguns designers holandeses recém-graduados. Ali estavam expostos, entre outros objetos, a estante de papel de Jurgen Bey e Jan Konings (Fig. 18), o gaveteiro feito de gavetas distintas e amarradas de Tejo Remy e o armário de restos de madeira de Piet Hein Eek (Fig. 19). Pouco tempo depois, Ramakers levou à Bienal de design *Interieur* na Bélgica, com a ajuda de Bey e Konings, todos esses objetos e mais dois guarda-roupas de tecido projetados por essa jovem dupla.

Segundo Timo de Rijk¹⁷⁷, a repercussão gerada pelas estantes e armários apresentados na Bienal, fez com que Ramakers decidisse organizar uma série de exposições itinerantes, em cidades holandesas, com o objetivo de expor e vender objetos reunidos sob a marca *(un)Limited editions* (“Edições (i)Limitadas”). Apesar de essas exposições, inclusive a ida de Ramakers para a Bienal na Bélgica, serem apontadas como marco inicial na cronologia da *Droog Design*, a marca “Edições (i)Limitadas” não aparece em nenhum registro oficial da empresa. Essa marca é mencionada apenas por Rijk no seu artigo sobre a *Droog Design*.¹⁷⁸

Duas dessas exposições itinerantes na Holanda decorrem da iniciativa de Ramakers. A primeira, que tinha o título “As coisas parecem assim agora”, foi na cidade de Arnhem, em dezembro de 1992, numa sala de concertos e de peças de teatro, chamada *Musis Sacrum*. A segunda exposição, intitulada *Een middag gewoon doen*,

¹⁷⁵ Timo de Rijk informa que, por volta dos anos 90, Ramakers era um dos expoentes da crítica e do debate sobre o design na Holanda. Nessa época, ela trabalhava como editora-chefe numa revista de design chamada “Design Industrial” (*Industrieel Ontwerpen*), estando envolvida, também, desde a metade da década de 1980, com a “Fundação Holandesa de Design Industrial” (*Stichting Industrieel Ontwerpen Nederland*). Essa fundação tinha como intuito principal estimular a discussão sobre o design holandês, promovendo palestras, exposições e publicações. RIJK, T., So-called craft: the formative years of Droog Design: 1992-1998, p. 162. In: *The journal of modern craft*, v. 3, n. 2, jun. 2010, p. 161-178.

¹⁷⁶ O nome *Meubelsculptuur* vem da união das palavras mobiliário e escultura.

¹⁷⁷ Timo de Rijk é professor de História do Design na Universidade de Delft na Holanda. O artigo *So-called craft: the formative years of Droog Design, 1992-1998* é uma análise dos anos anteriores à formação da *Droog* e dos seus cinco primeiros anos.

¹⁷⁸ RIJK, T., op. cit., p. 164.

que pode significar tanto “Uma tarde normal” como “Uma tarde de ação”, aconteceu na sala de concertos *Paradiso*, em Amsterdã, na tarde de 28 de fevereiro de 1993.¹⁷⁹

Aos objetos apresentados na Bienal da Bélgica e em Arnhem são incorporados à exibição, na *Paradiso*, outros trabalhos de jovens designers holandeses e de designers já estabelecidos no cenário holandês. Além da cafeteira do recém-graduado Eibert Draisma, foram exibidos trabalhos de Marcel Wanders e Gijs Bakker, desenvolvidos no final da década de 1980. Na época das exposições itinerantes, Bakker era professor na Academia de Design Industrial de Eindhoven e na Universidade de Delft. Logo após essa segunda exibição, Ramakers convida Bakker para trabalhar com ela e organizar uma nova exibição para a Feira de Mobiliário de Milão, que aconteceria dois meses depois da exibição na *Paradiso*, em abril de 1993. Desse convite, surge a *Droog Design*.

Por que eles se intitularam *Droog Design*? Qual o significado da palavra *droog*?

A tradução do holandês para o inglês feita pelos integrantes do grupo foi a de que *droog* significa *dry*. No português, a tradução literal de *droog* é seco. A *Droog Design* assimilou mais um outro sentido, que se encontra na expressão inglesa *dry humor*. Esse segundo sentido de *droog* pode ser traduzido para o português como ironia e sagacidade. Numa entrevista à revista eletrônica *No Mad*¹⁸⁰, em junho de 2007, Ramakers explica que o duplo sentido de *dry* é uma característica essencial dos objetos da *Droog*: “Todos os nossos produtos têm um *twist*. Eles são básicos, mas nunca apenas básicos. Eles possuem sempre algo extra.”¹⁸¹

Nessa afirmação, Ramakers caracteriza os objetos da *Droog Design* com base em uma identidade ambígua: o básico que não é básico. Portanto, esses objetos são, ainda, outra coisa além de serem básicos. O que Ramakers quer dizer sobre o trabalho de sua empresa quando o caracteriza por essa identidade ambígua? A palavra básico é um jargão da moda muito utilizado para se referir a uma peça de roupa indispensável no nosso armário: a calça *jeans* é uma peça básica. Ultrapassando essa relação do termo básico com a moda, é possível pensar sobre o duplo sentido da palavra *droog* de diversas maneiras, inclusive, por meio de uma análise dos seus trabalhos. No entanto, num primeiro momento, interessa compreender como esse

¹⁷⁹ RIJK, T., So-called craft: the formative years of Droog Design: 1992-1998, p. 165. In: *The journal of modern craft*, v. 3, n. 2, jun. 2010, p. 161-178.

¹⁸⁰ O *No Mad* desenvolve vídeos e revistas de arte, arquitetura e design. Disponível em: <<http://www.nomadpaper.com/index.html>>. Acesso em: 16 maio 2011.

¹⁸¹ Entrevista disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=ZT4VRqbz_R0>. Acesso em: 16 maio 2011.

duplo sentido se relaciona com a formulação do discurso teórico dessa empresa, que considera o seu surgimento um acontecimento importante para a história do design.

4.1.1.

O Projeto na Década de 1990

No texto *Spirit of the Nineties*, Ramakers relata, logo na primeira página, alguns acontecimentos ocorridos ao longo do século XX. Em poucos parágrafos, ela vai da Bauhaus aos grupos de designers italianos surgidos entre as décadas de 1960 e 1980, diferenciando nesses coletivos, o trabalho do grupo *Alchimia* e do grupo *Memphis*, surgidos no final da década de 1970 e no início dos anos 80, respectivamente. Ao expor esses fatos históricos, Ramakers diferencia três tipos de projeto no design: o projeto das escolas alemãs Bauhaus e Ulm, o projeto dos coletivos e dos designers italianos e o projeto na década de 1990.

A Bauhaus serve, no discurso de Ramakers, como um marco da noção de projeto caracterizado por “racional” e “analítico”. Essas características do projeto da Bauhaus são compreendidas quando Ramakers o contrapõe aos objetos desenvolvidos durante toda a década de 1980:

[...] Dez anos de uma experimentação particularmente produtiva: um confronto total com o projeto racional e analítico que se desenvolveu desde a época da Bauhaus. Agora, os valores psicológicos, simbólicos e poéticos do produto vieram à tona. Os designers utilizaram avidamente todos os recursos disponíveis e não hesitaram em misturá-los: a alta cultura, a baixa cultura e nenhuma cultura; local e estrangeira; presente e passado, alta tecnologia e artesanato. As regras do bom gosto – os princípios da unidade, da verdade e da lógica – foram jogados fora. Os produtos eram feitos à mão em edições limitadas [...]. (RAMAKERS, 1998, p. 30)

De acordo com essa citação, o projeto “racional” e “analítico” da Bauhaus se opõe a três características, definidas por Ramakers, sobre o trabalho desenvolvido pelos designers na década de 1980. A primeira característica estaria na liberdade para projetar objetos utilitários, empregando todo e qualquer tipo de material e procedimento. A segunda característica estaria na ideia de que essa liberdade projetual promoveu o surgimento nos objetos de valores “psicológicos”, “simbólicos” e “poéticos”, os quais não existiriam na noção de projeto da Bauhaus. A terceira característica estaria na forma de produção. Contrariando os pressupostos da produção industrial, a fabricação desses objetos seria manual e em edições limitadas.

Quando declara que o projeto da Bauhaus não possuía valores “psicológicos”, “simbólicos” e “poéticos”, Renny Ramakers apenas retoma a distinção de Tomàs

Maldonado, um dos diretores da Escola de Ulm, entre o projeto industrial e o *italian design*, esclarecida no tópico *Entre Pedras, Cactos e Plástico na Itália*. Embora retifique a distinção de Maldonado, Ramakers contraria esse professor de Ulm, ao se posicionar a favor da abordagem dos coletivos italianos ao design. Como foi observado no tópico sobre o design italiano, alguns desses coletivos, em oposição à produção industrial, não chegavam sequer a propor objetos utilitários. Era impossível desenvolver seus projetos, que valiam, apenas, como imagens, por exemplo, os projetos fictícios do *Superstudio*. Outras vezes, os objetos desses coletivos e designers eram fabricados, mas isso não significava que estavam à venda, como os contêineres de Ettore Sottsass, desenvolvidos para a exposição do MoMA, em 1972.

Para Ramakers, a fabricação e venda dos objetos utilitários seria a grande diferença entre o grupo *Alchimia*¹⁸² e o *Memphis*. Em 1981, na Feira de Mobiliário de Milão, o *Memphis* apresentou, com total apoio da indústria, objetos que possuíam algumas das características principais dos projetos desenvolvidos pelos coletivos radicais italianos das décadas de 1960 e 1970 – liberdade projetiva máxima, produção manual e em quantidades limitadas.¹⁸³ Nesse sentido, Ramakers alega que o *Memphis* não criticava o consumo desenfreado na nossa sociedade tal como o *Alchimia*. Ele se posicionava, na verdade, contra o projeto “racional” e “analítico” que teria sido desenvolvido nas escolas alemãs Bauhaus e Ulm. Sottsass, líder do *Memphis*, parece reconhecer essa ideia quando declara: “acabo não gostando dessa atitude alemã que dita que o objeto tem que ser perfeito, puro, funcional, simples etc.”.¹⁸⁴

Ao voltar mais uma vez à entrevista de Ramakers ao *No Mad*, é possível verificar que a produção experimental da década de 1980 foi totalmente influenciada pelo trabalho do *Memphis*. Com a exibição desse grupo na Feira de Milão, seus trabalhos alcançaram um impacto internacional enorme, percebido nos objetos apresentados nas feiras de mobiliário internacionais dos anos subsequentes. Segundo

¹⁸² Embora não tenha sido citado no tópico *Entre Pedras, Cactos e Plástico na Itália*, o *Alchimia* é também um grupo de designers italianos, que surge em Milão, no ano de 1976, um pouco depois da exposição do MoMA sobre o design italiano, discutida no capítulo *A Crise Projetual*. A principal premissa do *Alchimia* estava no desenvolvimento de objetos utilitários de produção limitada, baseados em técnicas manuais e desconectados da indústria.

¹⁸³ RAMAKERS, R., Spirit of the Nineties, p. 31. In: RAMAKERS, R; BAKKER, G. (Org.). *Droog Design: Spirit of the Nineties*. Roterdã: 010 Publishers: 1998.

¹⁸⁴ SOTTASSASS in BÜRDEK, B. E., *Diseño: historia, teoría y práctica del diseño industrial*, p. 54.

Ramakers, o ano de 1988 sinaliza o começo de uma contraposição aos trabalhos desenvolvidos durante a década de 1980, influenciados pelo *Memphis*.¹⁸⁵

Apesar de o *Memphis* ter se dissolvido nesse mesmo ano, essa oposição é apontada por Ramakers na instalação “Alguns novos itens para a casa (Parte I)” do designer inglês Jasper Morrison, exibida durante uma feira de design, em Berlim. Ao observar a imagem à esquerda, nota-se uma grande diferença entre esses objetos e os do *Memphis* não apenas na sobriedade do desenho desses móveis, mas também na eleição de um material que não é característico das experiências com o plástico que marcaram tanto o trabalho dos coletivos e designers italianos como a produção nos anos 80: a madeira.



Fig. 20. MORRISON, J. *Some new itens for the home* (Part I). Galeria DAAD em Berlim, 1988. *Some new itens for the home* (Part II). Galeria Facsimile em Milão para a Vitra, 1989, durante a Feira Internacional de Mobiliário em Milão.

O ambiente de Jasper Morrison é feito todo de madeira – parede, piso, cadeira e mesa –, com exceção de poucos objetos com cor ou feitos de outro material, como as garrafas de vidro em cima da mesa ou o mapa do mundo pendurado à esquerda. No ano seguinte, em Milão, esse designer apresenta “Alguns novos itens para a casa (Parte II)”, que se relaciona diretamente com seu trabalho do ano anterior.

Para Ramakers, os objetos de Morrison são redesenhos de arquétipos.¹⁸⁶ Por um lado, eles parecem muito familiares, tanto as cadeiras e a mesa da primeira imagem como a mesinha de apoio ou os tapetes da segunda poderiam ter sido desenhados há muito tempo. Por outro lado, ao olhar com cuidado, percebe-se a existência de pequenas diferenças. Por exemplo, na falta de encosto na cadeira *Plywood* (Fig. 21) apresentada em “Alguns Novos Itens para a Casa (Parte I)” ou nos

¹⁸⁵ A entrevista de Ramakers no *You Tube* é um resumo do seu texto *Spirit of the Nineties*. A ruptura com as experimentações da década de 1980 é apontada nas páginas 33 e 34.

¹⁸⁶ RAMAKERS, R., *Spirit of the Nineties*, p. 34-35. In: RAMAKERS, R; BAKKER, G. (Org.). *Droog Design: spirit of the Nineties*. Roterdã: 010 Publishers, 1998.

tapetes, cujos formatos lembram aqueles de bordados tradicionais e que, no entanto, Morrison faz lisos.

O sentido literal de *droog* como seco pode ser constatado no trabalho de Morrison. Segundo Ramakers, no final da década de 1980, começa-se a perceber uma tentativa de retirar todo o excesso de cor, material e forma, trazido pelo Memphis – nota-se uma necessidade de “enxugar” os objetos. É nessa perspectiva que Jasper Morrison faz o “retorno ao básico” na visão de Ramakers. Embora esse movimento de retorno sugira uma oposição ao *Memphis*, esse coletivo italiano continua sendo uma referência para o desenvolvimento dos trabalhos da *Droog Design* por representar a liberdade máxima projetiva, que se oporia à noção de projeto das escolas alemãs Bauhaus e Ulm. Observe-se que o impacto causado pelo *Memphis* na Feira de Milão, em 1981, seguido da influência internacional provocada por seus objetos, justifica a escolha da *Droog Design* de expor seus trabalhos ali pela primeira vez. Desde então, essa empresa holandesa continua participando da Feira de Mobiliário de Milão ano após ano.

A *Droog Design* assimila à sua história a importância desses dois momentos: “o retorno ao básico”¹⁸⁷, no início da década de 1990, mas sem deixar de lado a liberdade projetiva dos anos 80. Talvez seja isso que Ramakers queira dizer com “o básico que não é apenas básico”. A identidade ambígua de *droog* pode ser definida pela aproximação desses dois momentos que parecem de alguma forma se opor: a simplicidade dos objetos utilitários de Jasper Morrison e o excesso formal proposto pelo grupo *Memphis*. As diferentes maneiras de abordar a produção de objetos da *Droog Design* também refletem a união desses dois momentos distintos. Há objetos produzidos em grandes quantidades, objetos produzidos em edições limitadas e objetos desenvolvidos apenas como protótipos, que não são vendidos, por diversas razões. Os “Azulejos Funcionais” e as cercas de madeira, desenvolvidas na atividade “Eu, Eu Mesmo e Você”, são dois exemplos de objetos que nunca chegaram a ser vendidos pela *Droog Design*.

¹⁸⁷ Esse “retorno ao básico” da década de 1990 é chamado por Paola Antonelli ora *neominimalismo*, ora *minimalismo*. Ainda que essas expressões sejam utilizadas tanto na arquitetura como no design para identificar uma ligação dessas respectivas disciplinas ao *Estilo Internacional* do início do século XX, a utilização dessas palavras é muito complicada porque fazem uma conexão direta com o movimento artístico americano da década de 1960 chamado *Minimalismo*. Antes de utilizá-las, é fundamental analisar e problematizar as aproximações e as distinções desses termos nestas diferentes disciplinas: arquitetura, arte e design.

Os “Azulejos Funcionais” (*Function Tiles*) projetados por Arnout Visser, Erik Jan Kwakkel e Peter van der Jagt foram exibidos na Feira de Milão em 1997 (*Dry Bathing*) e em 2001 (*Dry Kitchen*), mas, por inúmeros empecilhos técnicos, nunca conseguiram ser fabricados. Nesse projeto, os azulejos do banheiro e da cozinha passam a ter novas funções, ao assumirem formas diversas. Esses azulejos se transformam em porta colheres, em vasos de ervas e no próprio fogão, suportando os botões de temperatura e as saídas de gás (Fig. 22).

Outro exemplo é o projeto “Eu, Eu Mesmo e Você” (*Me Myself & You*), que teve a colaboração de vários designers e do grupo de arquitetos holandeses *NEXT*. Esse grupo propôs algo muito próximo dos “Azulejos Funcionais”: cercas que antes serviam apenas para dividir casas vizinhas passam a suportar materiais de jardinagem e carpintaria, mesas de pingue-pongue e bicicletas. Há uma particularidade interessante nesse projeto. A cerca passa a ter um sentido duplo ligado ao ato de dividir: ela demarca uma partilha (Fig. 23).

Essas cercas foram apresentadas em conjunto com outros objetos de “Eu, Eu Mesmo e Você” também na Feira de Milão em 2001. Tal como os “Azulejos Funcionais”, elas nunca foram produzidas, nesse caso, não por questões técnicas, mas por razões culturais. Até que ponto conhecemos nossos vizinhos para dividir qualquer coisa com eles? Esses dois projetos são característicos das atividades propostas pela *Droog Design*. Muitos dos objetos surgidos desses encontros parecem servir muito mais como uma materialização do tema da atividade e das ideias que caracterizam a empresa em dado momento.

Nesse sentido, durante toda a década de 1990, é possível notar que muitas das atividades propostas pela *Droog Design* procuraram abarcar o significado duplo de *droog*: “o básico que não é apenas básico”. Surge uma série de projetos chamados *Dry*. Entre eles, estão os já citados *Dry Bathing*, *Dry Kitchen*, podendo ser incluída a série de objetos do projeto *Dry Tech*. Como *dry* significa *droog*, esses trabalhos tinham como intuito principal exemplificar, por meio de objetos, a ideia central que estava por trás do nome da empresa: o básico com algo extra.

A exposição inaugural dessa empresa holandesa, na Feira de Milão em 1993, possui uma outra lógica. Os objetos exibidos ali já tinham sido projetados antes da criação da *Droog Design*, tendo, ainda, feito parte das exposições itinerantes, organizadas por Ramakers, no ano anterior. Como esses objetos foram escolhidos, é preciso perguntar que característica presente em todos eles os relacionava como um

conjunto. Acredito que essa reposta esteja, principalmente, na relação estabelecida entre projeto e processo de execução desses objetos.

4.1.2.

A “Cafeteira Falante” e o Projeto na Indústria

É possível refletir sobre essa relação a partir de uma análise da cafeteira de Eibert Draisma chamada *Speaking Coffee Maker* de 1990. A “Cafeteira Falante” foi exibida na segunda exposição itinerante na Holanda e participou da exposição inaugural da *Droog Design* em Milão. Ela é construída com a reutilização de materiais diversos: peças de fogão, copos de vidro, pratos de forno, lâmpadas e correias de bicicletas, transformadores antigos etc. Outra característica dessa máquina é que, ao longo da preparação do café, ela faz ruídos, identificando as etapas de preparação. Finalmente, quando o café está pronto, as luzes vermelhas piscam. Na Feira de Milão, a cafeteira realmente falava: *caffè pronto, caffè pronto*.



Fig. 24. DRAISMA, E. *Speaking Coffee Maker*, 1990.

A série de cafeteiras falantes – estima-se que ele tenha feito dez entre 1989 e 1991 – é o projeto de final de curso de Draisma na Academia de Design Industrial de Eindhoven. Segundo Ramakers, esse projeto provocou muitas discussões entre os professores sobre a sua classificação como um projeto de design industrial.

[...] Não tinham todos os elementos sido emprestados de outro contexto? E qual foi exatamente a contribuição do designer? Por ele ter examinado cerca de 40 pratos de forno, antes de encontrar um com dimensões adequadas, ao invés de esboçar 40 versões do prato como outro designer faria, evidentemente, não conseguiu convencer os professores da Academia. O resultado foi que Draisma foi autorizado a se formar “oficialmente” com uma versão “planejada” de uma de suas criações da máquina de café. (RAMAKERS, 1998, p. 54)

Essas discussões em torno do trabalho de Draisma são uma tentativa de definir a noção de projeto no design. A “Cafeteira Falante” é projeto? Draisma refletiu sobre os aspectos principais de sua série de cafeteiras e na melhor maneira de construí-las. Essa reflexão está, por exemplo, nos barulhos que assinalam a preparação do café e na busca das peças mais apropriadas à construção de cada uma de suas “máquinas”. No entanto, Draisma não desenha todas as peças que farão parte da cafeteira por meio de um projeto. Ele escolhe as partes de suas cafeteiras entre objetos já existentes.

A resistência dos professores de Draisma em classificar a “Cafeteira Falante” como um projeto parece estar pautada na primeira definição de projeto na indústria no século XVIII. Como foi explicado no capítulo *O Projeto e o Acaso no Início do Século XX*, o “projeto de design” deveria especificar, antecipadamente, todas as etapas de produção de um objeto para conseguir produzi-lo *ad infinitum*. Com o surgimento do “projeto de design” na indústria, foi possível demarcar duas etapas bem definidas na produção dos objetos utilitários: a ideação e a execução.

Essa separação de etapas não é possível na cafeteira. A sua forma final está condicionada pela procura e pela escolha das peças que farão parte dela. Como Ramakers explica na citação, em vez de desenhar os pratos de forno e chegar a um desenho final, Draisma decide procurar entre os pratos de forno existentes um que mais se adapte à sua cafeteira. O designer pode até definir, por meio de um desenho, as peças que ele terá que procurar. Essa definição, contudo, estará sempre constrangida ao encontro real dessas peças. Consequentemente, as etapas de ideação e execução da cafeteira podem não ser equivalentes, ao contrário do “projeto de design” na indústria.

A dissolução dessas duas etapas afeta, também, a produção de uma série homogênea de cafeteiras. A impossibilidade de produzir essa série homogênea está

atrelada, diretamente, aos problemas expostos pelos professores de Draisma sobre o que seria para eles o resultado da falta de planejamento desse objeto e se opõe, paralelamente, à noção de “projeto de design” na indústria. Nessa perspectiva, não é de se estranhar Draisma ter tido de desenvolver uma versão “planejada” da “Cafeteira Falante” para se graduar, especificando, por meio de um desenho, as características das peças que fariam parte da cafeteira.

Outra característica interessante desse trabalho é ressaltada pelo seu título “Cafeteira Falante”. Quando imagino eletrodomésticos que “falam”, surgem à cabeça inúmeros aparelhos de tecnologia avançada: geladeiras que dizem bom-dia, ambientes que acendem e apagam as luzes apenas com uma batida das mãos, aspiradores de pó robôs etc. Ao contrário dessas máquinas, a “Cafeteira Falante” tem um aspecto muito rudimentar para ser considerada um aparelho de tecnologia avançada.

Seu aspecto resulta da junção de coisas vindas de universos distintos, sendo reforçado pela forma como essas diferentes partes estão unidas. Nada está escondido. Os fios estão amarrados de um lado para outro, e as junções que ligam as peças da cafeteira uma à outra são quase remendos. A construção da cafeteira, toda aparente, se opõe a aparelhos de alta tecnologia, como televisões de plasma, computadores, celulares, nos quais tudo se encontra escondido. Essa forma enclausurada impossibilita o utilizador de entender o funcionamento desses aparelhos. Contrariando essa ideia, como o mecanismo da cafeteira está todo aparente, torna-se possível tanto montar e desmontar a cafeteria, como trocar as suas peças caso alguma deixe de funcionar. A “Cafeteira Falante” se opõe, mais uma vez, aos paradigmas da produção industrial.¹⁸⁸

Há uma ironia nesse trabalho porque ele brinca com os sentidos de como seria e do que faria uma máquina de tecnologia avançada que “fala”. A “Cafeteira Falante”, todavia, é feita de sucata. Com uma dose de humor, essa cafeteira pode ser percebida como um projeto de uma “antimáquina”. Essa paródia sobre o aparelho de tecnologia avançada se estende, também, aos movimentos e barulhos feitos por essa cafeteira no decorrer da preparação do café.

¹⁸⁸ Ao ressaltar as mudanças ocorridas no desenho dos aparelhos de rádio, Forty reforça essa oposição da “Cafeteira Falante” aos paradigmas da produção industrial uma vez que, quando os primeiros rádios começaram a ser vendidos como eletrodomésticos, eles tinham uma “montagem grosseira de resistores, fios e válvulas” visível. Com o intuito de fazer com que as pessoas comprassem esses novos eletrodomésticos, os seus fabricantes logo perceberam que seria necessário redesenhá-los, numa tentativa de esconder todos os componentes da estrutura de funcionamento do rádio: fios, resistores etc. FORTY, A., *Objetos de desejo: design e sociedade desde 1750*, p. 20-21.

A “Cafeteira Falante” não é um robô que interage com o usuário. Ela não responde a nenhum comando nosso, apenas registra, de forma diferente das outras cafeteiras, as etapas de preparação do café. Normalmente, quando estamos longe de uma cafeteira qualquer ligada, sabemos, pelo cheiro, que o café passou. Quando chegamos mais perto, podemos confirmar essa informação porque uma luz se acende. Embora as discussões dos professores estejam dirigidas para a classificação da cafeteira como um projeto industrial, essa proposta distinta de preparação do café está diretamente expressa no aspecto da cafeteira: seria possível reconhecer esse objeto como uma cafeteira se retirássemos a jarra de café?

Durante todo o texto *Spirit of the Nineties*, Ramakers afirma, repetida vezes, que os objetos da *Droog Design* se opõem à noção de função desenvolvida ao longo do século XX, que teria sua raiz no projeto “racional” e “analítico” da Bauhaus. Essa oposição seria uma das ligações entre essa empresa holandesa e o coletivo italiano *Memphis*. A “Cafeteira Falante” é, sem dúvida, uma proposta diferente de preparação do café. O humor presente no projeto da cafeteira pode também ser apontado como uma outra característica que aproxima a *Droog Design* do *Memphis*.

Ainda que o projeto, o aspecto rudimentar e o funcionamento dessa cafeteira tenham sido expostos, separadamente, nos parágrafos anteriores, é importante afirmar que eles são inseparáveis. Não é possível distinguir o aspecto rudimentar da cafeteira, em decorrência direta do seu projeto, sem pensar como a cafeteira funciona –, na verdade, se ela funciona. Essas características presentes na “Cafeteira Falante” de Draisma, nomeadamente, a experimentação no projeto, a ironia, a nova abordagem de preparação do café, aproximam esse jovem designer dos trabalhos desenvolvidos por Gijs Bakker, o outro braço da *Droog Design*.

Desde o final da década de 1960, Bakker vinha desenvolvendo uma série de joias com todo tipo de material e formas. Numa palestra na Universidade do Michigan, em 2007, ao apresentar alguns desses trabalhos, Bakker afirma ter consciência de que joias são talvez os mais supérfluos objetos existentes. É exatamente por causa dessa particularidade, entretanto, que as joias seriam um veículo importante para pensarmos o que somos, qual a nossa relação com o corpo e como atribuímos valor aos objetos que estão ao nosso redor.¹⁸⁹

¹⁸⁹ Palestra realizada na Escola de Arte e Design da Universidade do Michigan, nos Estados Unidos, em 2007. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=PxEDrzwxQZc>>. Acesso em: 3 jun. 2011.

As joias, objetos preciosos, se transformam, nos trabalhos de Bakker, ora num colar quase impossível de carregar, como os seus colares de alumínio feitos para o pescoço, ora numa marca deixada no corpo. Entre 1982 e 1986, ele criou uma série de colares feitos de papel e PVC laminado. Esses colares eram imagens impressas em grandes dimensões, como a imagem de uma flor gigante ao redor do pescoço ou o colar chamado “Abraço”, que é a imagem da cabeça, dos braços e do tronco de alguém dando um abraço na pessoa que colocou o colar (Fig. 25).

O caráter experimental e o jogo de sentidos presentes nas joias de Bakker, exemplificados pela utilização de materiais ordinários e pela transformação da ideia de como deveria ser uma joia, possuem uma relação direta com a “Cafeteira Falante”, uma “antimáquina” que faz algo considerado tecnologicamente avançado para uma máquina: falar. Voltando ao caráter ambíguo da frase “o básico que não é básico”, o jogo de sentidos relacionado à cafeteira de Draisma e às joias de Bakker parece materializar essa identidade ambígua: uma máquina que não é uma máquina; uma joia que não é uma joia.

Outra característica que aproxima os trabalhos de Bakker e Draisma é a oposição aos parâmetros impostos pela produção industrial. De acordo com Ramakers, ainda na década de 1970, Bakker costumava pregar aos seus alunos da Academia de Artes Visuais em Arnhem a necessidade de desenvolver uma prática de design autônoma em relação à indústria. Para Bakker, a autonomia seria alcançada pelo controle do designer sobre a fabricação dos seus objetos. Em decorrência da conquista da autonomia, o designer conseguiria se afastar da rigidez imposta pela indústria, aproximando-se, paralelamente, da liberdade contida na atividade do artista.¹⁹⁰

Além do seu trabalho experimental, a importância de Gijs Bakker, como o outro membro da *Droog Design*, está também na sua função como professor na Universidade de Delft e na Academia de Design Industrial de Eindhoven, duas das instituições mais proeminentes de design na Holanda. Bakker foi o orientador de muitos alunos que tiveram seus projetos assimilados pela *Droog Design*. Por exemplo, ele orientou o projeto dos armários de madeira reaproveitada de Piet Hein Eek, citado logo no início deste capítulo (Ver Fig. 19). Bakker fecha um círculo. Se Ramakers trabalhava como crítica de design em diversas revistas e na “Fundação

¹⁹⁰ RAMAKERS, R., Spirit of the Nineties, p. 45. In: RAMAKERS, R; BAKKER, G. (Org.). *Droog Design: spirit of the Nineties*. Roterdã: 010 Publishers, 1998.

Holandesa de Design Industrial”, Bakker representava uma ligação direta com instituições de ensino.

4.1.3. Da Universidade ao Mercado

Apesar de Ramakers negar qualquer afinidade da *Droog Design* com as escolas alemãs, Bauhaus e Ulm, a ligação entre empresas e universidades já tinha sido pensada e desenvolvida na Escola de Ulm. Com o intuito de angariar dinheiro, essa escola tentou vender os projetos desenvolvidos pelos seus alunos a diversas empresas. A parceria da *Droog Design* com as universidades holandesas é diferente da pensada pela Escola de Ulm porque é a empresa que apresenta os projetos às universidades. O projeto *Dry Tech*, de 1995, foi a primeira atividade formulada pela *Droog Design* e contou com a colaboração do Laboratório Espacial e de Aviação da Universidade de Tecnologia de Delft. Nessa atividade, a empresa elaborou um tema, a mistura de baixa e alta tecnologias, e o laboratório forneceu o material necessário para o desenvolvimento dos objetos. Desde o início, a *Droog Design* reconhece a validade dos projetos elaborados dentro das instituições de ensino, enxergando a universidade como um local propício para experimentações e para formulações teóricas sobre a prática projetual. Por exemplo, o projeto de Draisma provocou um debate muito interessante entre os professores da universidade sobre a noção de projeto.

A “Cafeteira Falante” caracteriza uma outra forma de ligação dessa empresa com a universidade. A *Droog Design* incorporou, muito rapidamente, os projetos dos alunos e as discussões que giraram em torno desses trabalhos. É importante lembrar que esse tipo de ligação com as instituições de ensino é anterior à fundação da *Droog*. A maior parte dos objetos coletados por Ramakers para a Bienal na Bélgica e para as exposições itinerantes eram projetos de final de curso de jovens designers holandeses. Embora sejam anteriores ao surgimento da empresa, esses objetos, desenvolvidos nas universidades holandesas, se transformaram em sua “marca registrada”. Nos anos de formação inicial da *Droog Design*, foi o conjunto desses objetos que representou o “espírito dos anos 90”.

Essa é uma característica importante do livro *Droog Design: spirit of the Nineties*. Muitos dos objetos apresentados nesta primeira publicação são aqueles coletados por Ramakers para a Bienal da Bélgica e no decorrer das exposições itinerantes pelas cidades holandesas. Ao serem analisados nos artigos que fazem parte do livro, esses

objetos se convertem em exemplos das premissas principais que caracterizam todas as atividades da empresa. Ramakers e Bakker chamaram o conjunto dessas premissas de *statement*: uma declaração feita pela *Droog Design* sobre o design da década de 1990. Aqui é possível apontar a existência de uma inversão de papéis na parceria entre a *Droog* e as universidades holandesas.

O discurso teórico é formulado pela empresa com base nos objetos desenvolvidos na universidade. No caso do projeto *Dry Tech*, o laboratório da universidade forneceu apenas a tecnologia necessária para o desenvolvimento dessa atividade. Já a crítica negativa feita ao projeto de Draisma pelos professores de Eindhoven tornou-se um tema de debate sobre os trabalhos da *Droog Design*. Como nunca chegou sequer a ser produzida, a “Cafeteira Falante” é um ótimo exemplo do conjunto de premissas formulado pela *Droog Design*. O projeto de Draisma aparece em grande parte dos livros publicados pela empresa. Na cafeteira, essas premissas estão representadas pelo trabalho experimental, que reivindica a autonomia do designer e subverte tanto a noção de projeto na indústria como a importância da função utilitária do objeto.

Ora, a autonomia do designer, a noção de projeto na indústria e a função utilitária são três questões importantes de distinção, do ponto de vista tradicional, da atividade do designer e do trabalho do artista. É a problematização dessas três questões de raízes históricas que torna a análise dos objetos da *Droog Design* essencial para se compreender as tensões existentes entre arte e design no cenário atual. Nessa perspectiva, a noção de acaso assume um papel central nesse debate contemporâneo sobre a relação entre arte e design.

4.2. O Acaso no Design

Nos objetos da *Droog Design*, o acaso pode ser vinculado diretamente a essas três questões exemplificadas por meio da “Cafeteira Falante”: o trabalho experimental dos designers, o posicionamento dessa empresa contra a rigidez imposta pela produção industrial e a transformação do significado da função utilitária. Nessa perspectiva, é possível identificar dois tipos distintos de emprego do acaso no projeto de objetos utilitários.

O primeiro tipo é caracterizado pela dissolução das etapas de ideação e execução de um projeto. Por exemplo, na “Cafeteira Falante”, é impossível desenhar uma forma final porque a sua construção está restrita ao encontro real das peças. Na

verdade, Draisma não sabe o que vai encontrar. Nesse emprego do acaso como um procedimento, o designer não possui o controle absoluto sobre a forma final do objeto, em decorrência da dissolução das etapas de ideação e execução. No segundo tipo de utilização do acaso, a forma final do objeto só é alcançada a partir de uma intervenção direta do usuário. Como exemplo, pode-se citar a cadeira de Jurgen Bey, *Do Add 'Short Legg'* (“Adicione Mesmo, ‘Perna Curta!’”) de 2000. Uma das pernas dessa cadeira possui um tamanho bem menor. No projeto de Bey, o usuário só consegue utilizar esse objeto como uma cadeira, se acrescenta outros objetos que sirvam como um calço, embaixo da sua perna com “defeito”. Nesse emprego do acaso, existe o projeto feito pelo designer, no entanto a sua execução completa depende da intervenção do usuário.

Note-se que esses dois tipos de utilização do acaso identificam, de maneiras distintas, a indeterminação da forma final do objeto utilitário. Faz parte do projeto do designer não conseguir determinar uma forma antecipadamente. Considerando essa afirmação, pode-se perguntar qual é o sentido do “acaso projetado” no design. É fundamental mencionar que, no discurso formulado pela *Droog*, em seu primeiro livro, o acaso está diretamente relacionado aos procedimentos dadaístas e surrealistas. Esses procedimentos são citados principalmente com o intuito de caracterizar o aspecto de alguns dos objetos da empresa. Antonelli chega a afirmar que o sucesso desses projetos seria devido às suas semelhanças com as composições dadaístas, feitas a partir da colagem de objetos diversos.¹⁹¹ Ramakers, por sua vez, utiliza o termo *ready-made* para denominar o processo de reutilização de objetos, presente nas joias de Bakker e na cafeteira de Draisma.¹⁹²

A aproximação da *Droog Design* com a noção de acaso dos movimentos dadaísta e surrealista evidencia um tema importante. Na segunda metade do século XX, os procedimentos utilizados nas vanguardas negativas (Movimento Dadá e o Surrealismo), que tinham o intuito de provocar uma série de conflitos sobre normas preestabelecidas, foram assimilados pela nossa cultura. Peter Bürger, por exemplo, discute essa incorporação dos procedimentos das vanguardas dadaísta e surrealista nas instituições artísticas.¹⁹³

¹⁹¹ ANTONELLI, P., Nothing cooler than dry, p. 15. In: RAMAKERS, R; BAKKER, G. (Org.). *Droog Design: spirit of the Nineties*. Roterdã: 010 Publishers, 1998.

¹⁹² RAMAKERS, R., Spirit of the Nineties, p. 44. In: RAMAKERS, R; BAKKER, G. (Org.). *Droog Design: spirit of the Nineties*. Roterdã: 010 Publishers, 1998.

¹⁹³ Ver o capítulo A obra de arte de vanguarda, in: BÜRGER, P., *Teoria da vanguarda*, p. 117.

Segundo Bürger, quando um *objet trouvé* passa a ser exposto no museu, esse objeto perde, automaticamente, seu caráter antiartístico, transformando-se numa obra de arte. Da mesma maneira, quando um artista “neovanguardista” utiliza os procedimentos dadaístas e surrealistas para fazer os *happenings*, esses eventos não possuem mais o valor de protesto contido nas manifestações dadaístas. A discussão de Bürger, sobre a assimilação dos procedimentos das vanguardas negativas, levanta inúmeros problemas, especificamente, para a esfera artística. Nesse sentido, é possível ampliar essa discussão, problematizando também a assimilação desses procedimentos em todas as instâncias da sociedade.

Essa incorporação possibilitou a construção de um imaginário ao redor dessas vanguardas negativas, que ultrapassou os propósitos radicais do seu emprego nos movimentos artísticos do início do século passado. O objeto inacabado, a colagem de objetos vindos de universos distintos, a reutilização de materiais, todas essas características parecem constituir esse imaginário. Outro exemplo mais vulgar dessa “normatização” está no uso corrente da palavra surreal, como uma gíria que designa qualquer tipo de acontecimento extraordinário: Pular de paraquedas é surreal; Aquela briga com minha amiga foi surreal. Nessas duas frases, a palavra possui uma ligação direta com o Surrealismo, porém o seu emprego não se relaciona com os pressupostos do movimento.

A utilização da noção de acaso feita pela *Droog Design* também parece fazer uso desse repertório imagético, desconectado dos pressupostos presentes no Surrealismo e no movimento Dadá. Quando se retoma o emprego do termo *ready-made* para caracterizar a reutilização de objetos diversos no projeto de novos objetos utilitários, nota-se que o procedimento radical de Duchamp passou a nomear qualquer tipo de deslocamento. Nas joias de Bakker, o “*ready-made*” estaria na utilização de materiais ordinários que não são considerados preciosos. Roland Barthes denomina esse tipo de assimilação das vanguardas um “movimento de recuperação perpétua”, feito “por instituições, pela cultura normal, pela opinião corrente”.

Esse movimento de recuperação perpétua é até bastante rápido. Pense simplesmente na maneira como recuperamos, na França, um movimento que foi, durante muito tempo, considerado o protótipo de vanguarda, a saber, o surrealismo. Atualmente, o surrealismo – não estou absolutamente fazendo um julgamento sobre seus conteúdos, mas sobre o uso que deles se faz –, você o encontra principalmente nas vitrinas das Galerias Lafayette ou da casa Hermes. (BARTHES, 2004, p. 210)

Barthes, na citação, comenta a incorporação do Surrealismo à moda francesa. A constituição do repertório imagético das vanguardas dadaísta e surrealista,

desconectada dos seus pressupostos iniciais, possui uma ligação direta com a crise projetual. Apesar de não falar sobre as “vanguardas negativas” ao discutir essa crise, Argan denuncia exatamente a apropriação feita pela indústria das metodologias desenvolvidas na Bauhaus e na Escola de Ulm, seguida do esvaziamento do sentido político dessas práticas. Partindo do comentário de Barthes, amplia-se a noção de crise projetual de Argan. Todas as vanguardas do início do século XX estão em crise no segundo pós-guerra porque seus procedimentos foram “recuperados” pela “cultura normal”.

Na *Droog Design*, a utilização do acaso pode ser atrelada à crise das vanguardas. Conclui-se isso porque, ao mesmo tempo que reafirma a falência total do projeto construtivo, ao negar qualquer aproximação com as escolas alemãs Bauhaus e Ulm, essa empresa incorpora a noção de acaso surrealista e dadaísta, desconectada de sua radicalidade inicial. Assim, para entender o sentido do “acaso projetado” no design, deve-se também ter em conta, além da crise do projeto construtivo, a crise das vanguardas negativas. Se projeto e acaso, no segundo capítulo, foram caracterizados com base na tensão entre a indústria e a noção de arte tradicional, encerrado na ideia de objeto replicado, aqui é necessário questionar até que ponto a utilização do acaso nos projetos da *Droog Design* acarreta algum tipo de choque com a produção industrial. Resta, então, perguntar, qual seria o sentido da “recuperação” do acaso como um procedimento artístico nos objetos da *Droog Design*.

A ideia de crise das vanguardas positivas e negativas é interessante porque, fundamentada nela, talvez ainda seja possível reconhecer que algumas das questões abordadas pelos movimentos de vanguarda não conseguiram ser completamente ultrapassadas. Por exemplo, apesar da negação do projeto construtivo na Escola de Ulm, percebe-se que o seu argumento principal para desenvolver uma outra noção de projeto é ainda o mesmo do projeto construtivo: por meio da prática projetual, construir uma sociedade igualitária e livre.

Para responder a essa questão, os dois subtópicos seguintes estão separados pela distinção feita inicialmente do emprego do acaso no design. No próximo subtópico, o objeto *Chest of Drawers “You Can’t Lay Down Your Memory”* (“Gaveteiro ‘Você Não Pode Abandonar Suas Memórias’”)¹⁹⁴ caracteriza o emprego do acaso na dissolução das etapas de ideação e execução. Com base em uma análise desse projeto

¹⁹⁴ A tradução literal de *Chest of Drawers* é cômoda. No entanto, como cômoda é geralmente uma peça de mobiliário que serve apenas para guardar roupas, preferi utilizar a palavra gaveteiro, um termo mais genérico que caracteriza qualquer móvel feito de gavetas.

de Tejo Remy, procura-se entender qual o significado do acaso no processo de fabricação do objeto utilitário. No último subtópico do capítulo, o objeto *Do Hit* (“Bata Mesmo!”) representa o emprego do acaso caracterizado pela intervenção direta do usuário no objeto. A análise de “Bata Mesmo!” tem por intuito pensar sobre a transformação no significado da função utilitária dos objetos. Quais as diferenças da função utilitária no projeto construtivo e no projeto da *Droog Design*?

4.2.1.

“Você Não Pode Abandonar Suas Memórias”



Fig. 26. REMY, T. *Chest of Drawers “You Can’t Lay Down Your Memory”*, 1991.

Chest of Drawers “You Can’t Lay Down Your Memory” (“Você Não Pode Abandonar Suas Memórias”) de Tejo Remy talvez seja o objeto mais representativo da *Droog Design* nos seus primeiros anos de existência. Segundo Timo de Rijk, Ramakers encontrou esse objeto na exposição *Meubelsculptuur*, que visitou no início de 1992. Nesse mesmo ano, ao ser levado à Bienal na Bélgica, com os outros armários¹⁹⁵, o gaveteiro feito de gavetas distintas e amarradas, apenas, por um cinto

¹⁹⁵ Nessa exibição, além do armário de Tejo Remy, estavam um guarda-roupa de tecido e uma estante de papel, ambos de Jurgen Bey e Jan Konings, e, ainda, o armário de madeira reaproveitada de Piet Hein Eek. Esses objetos já foram citados logo no início deste capítulo.

de juta, despertou um enorme interesse do público, chegando a receber destaque numa reportagem sobre a abertura desse evento no noticiário local.¹⁹⁶

Atualmente, “Você Não Pode Abandonar Suas Memórias” é considerado um exemplo importante da produção contemporânea do design, sendo possível encontrá-lo em mais de 15 museus espalhados por países na Europa e nos Estados Unidos. Este gaveteiro faz parte de coleções permanentes, como a do MoMA em Nova York, a do Museu de Artes Decorativas em Paris e a do Victoria e Albert em Londres, para citar algumas. Como a “Cafeteira Falante”, o gaveteiro é uma parte do projeto de final de curso de Remy. No entanto, apesar de possuir características muito semelhantes à cafeteira de Draisma, de ser um projeto de final de curso e de reutilizar materiais, a importância do gaveteiro está também na sua fabricação e venda. Diferentemente da cafeteira, o gaveteiro de Remy é reproduzido.

Em 1991, para se graduar pela Academia de Artes de Utrecht, Tejo Remy apresentou como projeto final de curso uma poltrona de trapos, uma luminária suspensa de garrafas de leite, uma mesa sustentada por três tocos de madeira e o gaveteiro. O tema principal do seu projeto era conseguir criar um “paraíso pessoal” com o mínimo de recursos possíveis. Como uma referência desse tema, Remy cita o personagem Robinson Crusoé, que fica perdido por quase 28 anos numa ilha, depois de ser o único sobrevivente de um naufrágio.¹⁹⁷ Crusoé tem de conseguir maneiras de construir seu novo “lar”, utilizando objetos retirados do navio naufragado e das coisas encontradas na ilha.

A necessidade de esse personagem utilizar o improviso para construir novos objetos serve como justificativa do processo de construção dos objetos de Remy. A mesa feita de tocos de madeira, único objeto desse conjunto que não faz parte da coleção da *Droog Design*, é a referência mais literal a Crusoé. A mesa possui um tampo redondo com três buracos no centro, onde tocos de madeira que lembram galhos de árvores estão encaixados. O processo de construção da mesa e dos demais objetos é caracterizado pela reutilização de materiais e pela falta de necessidade do uso de ferramentas mais elaboradas, o que reforça a ideia de improviso.

A fabricação desse conjunto parece simples: a mesa é sustentada por tocos encaixados no próprio tampo. A “Luminária Garrafa de Leite” (*Milk Bottle Lamp*) é composta por doze garrafas de leite iguais, suspensas um pouco acima do chão,

¹⁹⁶ RIJK, T., So-called craft: the formative years of Droog Design: 1992-1998, p. 164. In: *The journal of modern craft*, v. 3, n. 2, jun. 2010, p. 161-178.

¹⁹⁷ *Robinson Crusoé* é um romance de 1719, escrito pelo inglês Daniel Defoe.

organizadas em filas de três por quatro, onde cada uma das garrafas contém uma lâmpada. A “Cadeira Trapo” (*Rag Chair*) e o gaveteiro possuem uma lógica construtiva semelhante. São feitos a partir de um mesmo elemento, pedaços de tecidos ou gavetas distintos, amontoados e amarrados por tiras. É possível definir a aparente facilidade de fabricação desses objetos na ideia de um *projeto improvisado*. Neste primeiro momento, o acaso se relaciona com a ideia do imprevisto, que está na possibilidade de fabricar objetos utilitários com qualquer coisa, desde galhos de árvores, garrafas de leite, pedaços de trapo etc.

O projeto improvisado também indica uma temporalidade quase instantânea na fabricação desses objetos. Quando improvisamos, é sinal de que conseguimos resolver determinado problema de uma maneira distinta, que não esperávamos, mas de forma rápida. O imprevisto é um arranjo. No texto *Nothing cooler than dry*, Paola Antonelli descreve o gaveteiro como o resultado de um “projeto acidental”¹⁹⁸, exatamente porque o aspecto deste objeto possui uma ligação com a temporalidade do arranjo. É interessante observar que tanto a aparente facilidade na construção dos objetos de Remy quanto esse tempo de execução quase instantâneo os afastam das coisas fabricadas pelo personagem perdido na ilha. No romance de Defoe, embora Crusoé tenha reutilizado materiais, a sua falta de habilidade, de ferramentas apropriadas e de ajuda de terceiros na fabricação dos seus objetos acaba demandando muito esforço do personagem.¹⁹⁹

Há um segundo argumento para o projeto do gaveteiro. Para Remy, o gaveteiro também representa um “sistema de coleta de memória.”²⁰⁰ Nesse segundo argumento, a maneira como distribuimos os objetos pessoais pela casa serve de exemplo desse sistema. As nossas lembranças, muitas vezes representadas por objetos, normalmente, fotografias, *souvenirs* de viagens, bibelôs, são fragmentos de diferentes acontecimentos da nossa vida. As gavetas de tamanhos e materiais distintos – cada uma com sua identidade própria – representariam esse emaranhado de lembranças que constitui a nossa memória.

Essa metáfora estabelecida entre nossas lembranças e as gavetas está diretamente relacionada ao título do gaveteiro “Você Não Pode Abandonar Suas Memórias”. A forma fragmentada do objeto e a sua falta de ordem é uma abordagem

¹⁹⁸ ANTONELLI, P., *Nothing cooler than dry*, p. 12. In: RAMAKERS, R; BAKKER, G. (Org.). *Dröog Design: spirit of the Nineties*. Roterdã: 010 Publishers, 1998.

¹⁹⁹ DEFOE, D. *The life and adventures of Robinson Crusoe*. London: Oxford University Press, 1992.

²⁰⁰ Esse segundo argumento é explicado por Tejo Remy, numa entrevista informal. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=T3ThHhL-8io>>. Acesso em: 3 ago. 2011.

literal da ideia do armário e da gaveta como objetos que estão abarrotados de lembranças desordenadas e, por vezes, esquecidas: “o armário (está) cheio do tumulto mudo das lembranças.”²⁰¹ Na *Poética do espaço*, Gaston Bachelard trata da metáfora existente entre lembranças, gavetas e armários por meio de uma dialética entre espaço interior e espaço exterior.

O armário e suas prateleiras, a escrivaninha e suas gavetas, o cofre e seu fundo falso são verdadeiros órgãos da vida psicológica secreta. Sem esses “objetos” e alguns outros igualmente valorizados, nossa vida íntima não teria um modelo de intimidade. São objetos mistos, objetos-sujeitos. Têm, como nós, por nós e para nós uma intimidade. (BACHELARD, 2000, p. 91)

Nesse caso, o armário, as prateleiras, as gavetas servem como um “modelo de intimidade”, guardam uma “vida secreta”, que encerra um outro tipo de organização, uma outra ordem. Em Bachelard, a metáfora entre nossas lembranças desordenadas, armários e gavetas só acontece porque esses móveis se apresentam como um segredo, como algo íntimo. A estrutura fechada das gavetas e dos armários, que demanda um certo tipo de organização, inclusive, o que se deve colocar neles, contrapõe-se ao que, de fato, se guarda dentro desses móveis e como as coisas estão organizadas lá dentro. Assim, no guarda-roupa de alguém, poderia estar guardado um estoque de comida, e nos armários da cozinha, estar escondidos joias e livros.

Em última instância, esses objetos, como um “modelo de intimidade”, são a representação do arranjo de coisas dentro das gavetas e dos armários, o qual escapa até da ordem imposta pelo desenho do móvel.

[...] Num armário, só um pobre de espírito poderia guardar uma coisa qualquer. Guardar uma coisa qualquer, de qualquer maneira, em um móvel qualquer, indica uma enorme fraqueza da função de habitar. No armário vive um centro de ordem que protege toda a casa contra uma desordem sem limite. Nele reina a ordem, ou antes, nele a ordem é um reino. A ordem não é simplesmente geométrica. A ordem recorda nele a história da família. (BACHELARD, 2000, p. 91-92)

A ordem do interior das gavetas e dos armários é preservada pelo exterior desses objetos: um não existe sem o outro. A abordagem de Remy sobre a metáfora entre gavetas, armários e lembranças é literal porque a forma do seu gaveteiro tenta reproduzir o que está guardado dentro das gavetas, a ordem interior que, como bem diz Bachelard, “não é simplesmente geométrica”, tal qual o desenho do móvel. Essa ordem interna é constituída pela “história da família”, por nossas memórias.

Ao tentar reproduzir essa lógica fragmentária do interior das gavetas e dos armários, “Você Não Pode Abandonar Suas Memórias” perde a função de organizar

²⁰¹ MIŁOSZ apud BACHELARD in: *A Poética do espaço*, p. 92.

a desordem “sem limite” da casa. O gaveteiro expõe a desorganização, repetindo por meio de sua forma, a desordem escondida do nosso lar. Portanto, a abordagem feita por Remy da relação entre lembranças e gavetas ultrapassa o significado da utilização de gavetas antigas no seu projeto, justificando, ainda, a estrutura amorfa do gaveteiro: as gavetas apinhadas uma em cima da outra e a sua união feita apenas por um cinto.

Nesse sentido, é interessante apontar que no discurso da *Droog Design* sobre o gaveteiro de Tejo Remy, desenvolvido no texto *Spirit of the Nineties* de Renny Ramakers, a metáfora entre gavetas e lembranças está diretamente relacionada à reutilização das gavetas.²⁰² Cada gaveta desse objeto, com uma identidade própria, possui uma história específica, que está expressa na sua configuração. Em algumas gavetas, observando-se sua forma, pode-se fantasiar sobre qual seria sua origem: a época de fabricação, o desenho do móvel de que a gaveta fez parte, o local onde o móvel estaria, se seria um escritório, uma casa, uma escola etc. Assim, o gaveteiro é considerado uma conjunção de “narrativas” recuperadas.

O significado dessa recuperação não está apenas ligado à coleta das gavetas usadas. Para fabricar o gaveteiro de Remy, é preciso recolher vinte gavetas antigas e construir para cada uma delas, uma caixa de madeira, respeitando, ao mesmo tempo, os seus diversos tamanhos. As gavetas advindas de universos diferentes passam a constituir uma nova unidade com as caixas de madeira. Realmente, o cinto mantém as vinte gavetas unidas, mas é pela utilização de um mesmo material para envolvê-las que se estabelece uma conexão entre as gavetas coletadas e a constituição do gaveteiro como um todo. Portanto, o significado de recuperação deve ser entendido também na reunião das gavetas antigas nessa nova unidade.

Com base nessa ideia de recuperação das gavetas, Ramakers descreve algumas características de “Você Não Pode Abandonar Suas Memórias”. Tal qual a “Cafeteira Falante”, o projeto de Remy seria uma crítica aos parâmetros impostos pela produção industrial e do consumo excessivo que atinge a nossa sociedade.²⁰³ Essa crítica estaria mais uma vez definida na utilização de gavetas descartadas, ou seja, consideradas lixo. É importante informar que, mesmo recebendo uma caixa nova, as gavetas coletadas não ganham nenhum tipo de tratamento. As marcas que foram sendo adquiridas com o tempo de uso permanecem. Rachaduras, desgastes nos

²⁰² RAMAKERS, R., *Spirit of the Nineties*, p. 52 passim. In: RAMAKERS, R; BAKKER, G. (Org.). *Droog Design: spirit of the Nineties*. Roterdã: 010 Publishers, 1998.

²⁰³ Ibid., p. 54.

revestimentos e nas pinturas, etiquetas de papel e de plástico, coladas anteriormente nas gavetas, estão todos aparentes.

Na visão de Ramakers, as gavetas recuperadas e aglomeradas são um protesto contra a produção industrial e contra o ciclo de vida acelerado do qual fazem parte os objetos produzidos industrialmente. O gaveteiro representaria, por meio de sua forma, as principais consequências da produção na indústria: o acúmulo, a rápida obsolescência e o descarte. Nessa perspectiva, as gavetas entendidas como lembranças seriam a representação de uma “memória coletiva”, pois se referem ao modo de produção material que integra a vida de todos.

Para Ramakers, outra característica desse objeto que contraria os parâmetros da produção na indústria e, consequentemente, o significado tradicional do “projeto de design”, é o fato de o gaveteiro não ter uma forma fixa. Aqui é possível retornar ao emprego do acaso na dissolução das etapas de ideação e execução. Em certa medida, no projeto de Remy, existe a mesma questão da cafeteira de Draisma: é impossível prever a forma final do objeto. A dissolução dessas etapas no gaveteiro é, contudo, um pouco diferente da que ocorre na “Cafeteira Falante”. A etapa de execução do gaveteiro pode ser separada em três partes, especificamente, a coleta das vinte gavetas, o desenho das caixas de madeira de cada uma e a união de todas por meio do cinto de juta. Ao observar essa divisão na etapa de execução, nota-se uma característica particular do gaveteiro.

O desenho das caixas de madeira, que deve seguir o formato das gavetas coletadas, marca uma inversão definitiva das etapas de ideação e execução. No gaveteiro de Remy, só é realmente possível especificar o tamanho das caixas de madeira após a coleta das gavetas. Na cafeteira, o problema da dissolução se apresenta de outra forma. Draisma enumera os componentes necessários para a construção da cafeteira, como motor, fios, recipiente para o pó do café, plugue, luzes etc. Quando esses componentes são encontrados, não é necessário desenhar mais nada.

Outra característica específica do gaveteiro é que a indeterminação de sua forma não é definida apenas pela reutilização das gavetas antigas, mas está caracterizada também pela liberdade de montá-las de qualquer jeito. A “Cafeteira Falante”, por ser uma máquina, precisa, necessariamente, de algumas partes para funcionar. Essas partes acabam tendo uma certa disposição. Por exemplo, é pouco provável que o seu motor fique dentro do copo que receberá o café. Assim, embora

seja com base na reutilização de objetos, há um certo limite na organização dos diferentes componentes da cafeteira. Como o gaveteiro é formado apenas pela repetição de um mesmo elemento, independentemente de as gavetas serem diferentes umas das outras, a liberdade no seu processo de montagem é maior.

Ao observar três pequenos vídeos que mostram Tejo Remy montando o gaveteiro, é possível definir algumas características desse processo.²⁰⁴ Para montar o gaveteiro, duas pessoas seguram o cinto de juta já amarrado, na forma de uma grande circunferência, enquanto Remy escolhe, dentre as gavetas espalhadas pelo chão, a gaveta que será colocada dentro da circunferência com as demais. Ao longo do processo de escolha e posicionamento de cada gaveta, vai-se criando uma tensão no cinto, que as mantém unidas. Examinando a montagem feita por Remy, percebe-se que a escolha das gavetas é aleatória. Há vinte gavetas espalhadas no chão e inúmeras possibilidades de arranjá-las. Portanto, cada um dos arranjos possíveis representa, de certa maneira, uma nova forma. Com o intuito de registrar a liberdade no processo de montagem do gaveteiro, Renny Ramakers ironiza o esforço da equipe de um determinado museu em Rotterdam ao tentar arranjar um dos gaveteiros tal como o objeto estava apresentado na figura.²⁰⁵

A liberdade no processo de montagem do gaveteiro também é caracterizada pela intervenção do usuário na escolha e no arranjo das gavetas. Como Ramakers afirma, “você pode amarrá-las como você desejar, trocar as gavetas de lugar ou, como um dono fez, incluir uma televisão entre elas.”²⁰⁶ Além da inclusão da televisão, há imagens dos gaveteiros de Remy armados com uma pequena adega de madeira entre as gavetas, com cestos de vime e até com uma gaveta já preenchida por uma máquina de datilografar *Olivetti*, da década de 1960, uma relíquia do design. A possibilidade de o usuário intervir restaura a ideia de Tejo Remy de o gaveteiro ser um “sistema de coleta” de lembranças pessoais: o usuário “organiza” suas memórias como quiser.

²⁰⁴ A montagem de “Você Não Pode Abandonar Suas Memórias” aconteceu no *High Museum* em Atlanta em 15 de maio de 2008. Os três vídeos seguem uma sequência do processo de montagem:
Video 1. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=HiAxEt5tasM>>. Acesso em: 8 ago. 2011.

Video 2. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=2XOMhhRHh0c>>. Acesso em: 8 ago. 2011.

Video 3. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=S98PwK-ZaLM>>. Acesso em: 8 ago. 2011.

²⁰⁵ RAMAKERS, R., *Spirit of the Nineties*, p. 54-55. In: RAMAKERS, R; BAKKER, G. (Org.). *Droog Design: Spirit of the Nineties*. Roterdã: 010 Publishers, 1998.

²⁰⁶ *Ibid.*, p. 54.

A falta de uma forma fixa, em decorrência tanto da utilização de gavetas antigas como das inúmeras possibilidades de arranjo de um mesmo gaveteiro, remete ao tema do objeto único e do objeto multiplicado. No trabalho de Remy, o objeto único assume dois significados. Quando o usuário coloca seus objetos pessoais entre as gavetas, o gaveteiro se torna único porque corresponde a uma vontade que é própria daquela pessoa. Mesmo sem a interferência direta na montagem, o usuário tem um objeto que não é reproduzido de forma homogênea e, por isso, também considerado único. De fato, nenhum gaveteiro de Tejo Remy é idêntico um ao outro. Para marcar essa diferença, a *Droog Design* costuma numerar seus exemplares. De acordo com o *site* da empresa, nesses dezoito anos, foram produzidos duzentos gaveteiros.²⁰⁷

Considerando esse significado duplo de objeto único, é preciso ter em conta que, nos objetos utilitários da *Droog Design*, a indeterminação da forma, entendida por meio da noção de acaso, serve tanto para criticar os parâmetros do projeto industrial quanto para caracterizar a relação de proximidade entre usuário e objeto, como se o gaveteiro passasse a ser uma representação da pessoa que escolheu as gavetas e o montou. Nesse sentido, a indeterminação da forma na *Droog Design* parece ter algumas semelhanças com o trabalho de Tzara *Como Fazer um Poema Dadaísta*. Para analisar essas afinidades, é preciso relembrar algumas das características principais do trabalho de Tzara, apontadas no tópico *Acaso Projetado*.

Como Fazer um Poema Dadaísta é a proposta de um procedimento que poderia ser utilizado por qualquer pessoa na produção de poemas dadaístas. Tzara define todas as etapas do procedimento, como pegar um jornal e tesouras, escolher um artigo do tamanho que desejar o poema, recortar todas as suas palavras, jogá-las dentro de um saco, agitar o saco, retirar uma palavra de cada vez e copiá-las nesta mesma ordem para fazer o poema dadaísta. Uma das consequências desse procedimento, definidas também por Tzara, aproxima-se das características apontadas pela *Droog Design*, tomando como referência o gaveteiro de Remy: ainda que o procedimento se repita inúmeras vezes, cada poema será diferente um do outro e “se parecerá com a pessoa que o fez”.

Apesar da aparente aproximação, ao distinguir, nesses trabalhos, acaso e escolha, o emprego do acaso como um procedimento no trabalho de Tzara diverge da indeterminação da forma no gaveteiro de Remy. Quem se aventurar em fazer o

²⁰⁷ Disponível em: <<http://www.droog.com/store/studio-work/chest-of-drawers/>>. Acesso em: 9 ago. 2011.

poema dadaísta deve escolher o artigo que irá recortar, mas não tem controle algum sobre o resultado final do poema já que a retirada das palavras do saco independe de sua vontade, é uma ação automática. Assim, caso uma pessoa escolha o artigo para o poema por uma razão pessoal qualquer, após o procedimento proposto por Tzara, o conteúdo do artigo fica irreconhecível. Consequentemente, o caráter pessoal da escolha é varrido pela ação automática. Nessa perspectiva, afirma-se, mais uma vez, que a contradição existente no trabalho de Tzara é que para se fazer um objeto único e original é preciso não se ter controle sobre o resultado do que foi feito.

Como na proposta de Tzara, a execução do gaveteiro de Remy possui etapas definidas, especificamente, coletar as vinte gavetas, fabricar as caixas de madeira e amarrá-las. Porém, tanto nessa primeira etapa da coleta de gavetas quanto no processo de montagem, é a escolha que determina a forma do gaveteiro. De fato, existe um constrangimento inicial, caracterizado pelo encontro das gavetas, mas, tanto nessa primeira etapa de coleta como na terceira etapa da montagem das gavetas, são as diversas escolhas que determinam o resultado final do gaveteiro. Na etapa de coleta das gavetas, a seleção das vinte gavetas usadas ou dos demais objetos pessoais determina a metáfora das gavetas e das lembranças – as gavetas são uma memória coletiva e pessoal. No processo de montagem do gaveteiro, o caráter pessoal da escolha não desaparece. As configurações distintas das gavetas e as marcas do uso anterior permanecem expostas, característica que afasta o gaveteiro de Remy do procedimento proposto por Tzara.

Outro ponto importante é que no processo de montagem do gaveteiro quem monta as gavetas não perde o controle sobre o resultado final, diferentemente do que ocorre com o “escritor” no poema dadaísta. Portanto, além da seleção das gavetas, a escolha pode ser entendida no processo de montagem como uma opção entre as inúmeras possibilidades de se constituir a forma do gaveteiro. No trabalho de Tzara, não existe opção de modificar o poema no momento do arranjo final das palavras. A diferença entre não poder escolher e ter escolha define os significados de objeto único na relação entre poema e “escritor”, gaveteiro e designer/usuário.

No procedimento de Tzara, a aproximação entre o poema e o “escritor” parece ser estabelecida no ato da execução do poema. Mesmo não tendo controle sobre o resultado final, o “escritor” se parece com o poema porque seguiu o processo de execução do início ao fim: o “escritor” fabricou seu poema. Em “Você Não Pode Abandonar Suas Memórias”, essa aproximação entre gaveteiro e usuário

não está apenas no processo de montagem do objeto em si, mas na utilização de gavetas antigas e de outros objetos, os quais conferem ao gaveteiro um caráter pessoal e único, anterior ao seu arranjo. Nessa perspectiva, talvez o processo de coleta e arranjo das gavetas em uma nova forma possua algumas semelhanças com o *Merzbau* de Kurt Schwitters. Ao contrário do procedimento proposto por Tzara, Schwitters escolhe os objetos que farão parte do *Merzbau*.

Hans Richter descreve esse trabalho de Schwitters não apenas como uma escultura, mas como um “documento vivo” porque, nas diversas cavidades daquela construção, estavam expostos objetos da vida de Schwitters e de seus vários amigos:

Cada uma destas formas especiais tinham um “sentido”. Lá havia, de fato, uma caverna de Mondrian, e cavernas de Arp, Gabo, Doesburg, Lissitzky, Malevicht, Mies van der Rohe, Richter. Uma caverna era para o seu filho, outra para a sua esposa. Cada caverna continha detalhes muito pessoais da vida de todas essas pessoas. Ele cortou uma mecha do meu cabelo e colocou-a na minha caverna. Um lápis grosso, recolhido da mesa de desenho de Mies van der Rohe, encontrava-se no espaço reservado a ele. De outras pessoas havia um pedaço de cordão de sapato, um cigarro fumado pela metade, uma unha cortada, um pedaço de gravata (Doesburg), uma pena quebrada. Mas também havia coisas muito estranhas, e mais do que estranhas, como por exemplo partes de uma dentadura com alguns dentes, e até mesmo um pequeno frasco de urina, com o nome do doador. Tudo isto estava colocado em buracos separados, reservados para cada pessoa. Alguns de nós ocupavam várias cavernas, o que dependia da disposição de espírito de Schwitters a cada momento... e a coluna crescia. (RICHTER, 1993, p. 208-209)

Com base na descrição de Richter, é possível definir algumas características da escolha de objetos feita por Schwitters. Sem dúvida, suas escolhas representam uma narrativa pessoal, podendo ser consideradas um “sistema de coleta” de suas memórias. No *Merzbau*, encontravam-se coisas recolhidas de sua esposa, filho, amigos etc. Schwitters, contudo, levou ao limite esse “sistema de coleta”. Qualquer resto, mesmo um frasco de urina, tinha lugar na sua narrativa. A diversidade de coisas que Schwitters coletava revela uma característica específica do processo de construção do *Merzbau*: a indefinição dos objetos que seriam fixados ao seu “documento vivo”.

A escolha dos objetos que fariam parte da coluna não era determinada antes da montagem, como no gaveteiro de Remy e no trabalho de Tzara, em que é preciso selecionar, respectivamente, vinte gavetas antigas ou um artigo de jornal. Schwitters recolhia qualquer tipo de objeto, de acordo com a sua vontade, para colocar na sua coluna. Como não existia nenhum tipo de procedimento definido na constituição do *Merzbau*, os objetos que faziam parte da coluna, assim como a sua forma, iam sendo determinados no ato da construção. Quando retornou anos mais tarde, Richter conta

que não encontrou nenhuma das cavernas anteriores. Aquelas cavernas antigas tinham sido cobertas por novas cavernas, representando novas pessoas, com novas cores e formas.²⁰⁸

A constante mudança no formato da coluna e seu crescimento pode caracterizar um processo particular de acumulação, que só foi interrompido por causa da perseguição dos nazistas a Schwitters em Hannover. Esse processo de acumulação é peculiar porque os fragmentos escolhidos anteriormente pelo artista vão sendo engolidos por suas novas escolhas, constituindo uma outra forma. Consequentemente, não é possível falar que o *Merzbau* é um objeto acabado, desenvolvido por meio de um procedimento, como no poema dadaísta de Tzara ou no gaveteiro de Remy. A sequência temporal (início, meio e fim) contida normalmente na fabricação dos objetos é ultrapassada na coluna de Schwitters. Consequentemente, é possível afirmar que a temporalidade do *Merzbau* é outra.

Não obstante a indeterminação da forma do gaveteiro ser considerada pela *Droog Design* uma característica de oposição aos parâmetros industriais, ao perceber que a falta de uma forma fixa desse objeto é determinada pela possibilidade de escolha do seu arranjo, contrariando o emprego do acaso proposto por Tzara, e que o gaveteiro possui uma sequência temporal de fabricação definida, o projeto de Tejo Remy acaba se aproximando de uma característica da produção industrial, a diferenciação do objeto produzido em série. Na visão de Ramakers, as premissas de um projeto na indústria estão relacionadas à produção homogênea de objetos utilitários. É preciso, todavia, distinguir o controle da forma, característica essencial do projeto na indústria, da falta de diferenciação dos objetos produzidos industrialmente.

4.2.1.1.

O Objeto Único-Multiplicado

Quando Renny Ramakers, no texto *Spirit of the Nineties*, contrapõe os objetos produzidos pela *Droog Design* aos parâmetros industriais e ao projeto construtivo da Bauhaus, o qual caracteriza como “racional” e “analítico”, ela parece fundir essas duas noções de projeto em uma só. Essa mistura provoca uma confusão entre o significado da universalidade da forma do objeto, contida no projeto construtivo, e a produção homogênea, relacionada ao controle da forma na indústria. No projeto construtivo, um mesmo objeto – uma cadeira, uma fonte tipográfica, um brinquedo

²⁰⁸ RICHTER, H., *Dadá: arte e antiarte*, p. 209.

etc. – deveria servir a todos, independentemente de sua raça, *status* social, gênero. Por outro lado, na produção industrial, nunca se teve a pretensão de projetar o “objeto universal”, não hierarquizado, como no projeto construtivo. Desde os seus primórdios, a diferenciação da forma foi uma questão importante na indústria: como seria possível oferecer uma grande variedade de objetos sem aumentar o custo de produção e, ainda, conseguir controlar qualquer tipo de irregularidade na forma?

Retornando ao exemplo de Forty, exposto no início do segundo capítulo, a solução encontrada, no século XVIII, pela fábrica de cerâmica *Wedgwood* para atender à demanda por mais variedade nas louças domésticas, foi reduzir a quantidade de formas e aumentar o número de desenhos decorativos que poderiam ser aplicados nas cerâmicas. Com o aumento no número dos elementos decorativos, foi possível, tomando por base um único modelo de prato, conseguir mais de trinta e um tipos de variações desse mesmo objeto.²⁰⁹ A solução encontrada pela fábrica reforça a importância do surgimento do projeto na indústria uma vez que os desenhos dos pratos deveriam ser apropriados aos diferentes tipos de aplicação dos elementos decorativos. Um projeto era considerado valioso quando conseguia, com uma única forma, o maior número de variações possíveis.²¹⁰

O exemplo da fábrica *Wedgwood* é interessante, pois demonstra que a diferenciação da forma dos objetos na indústria não é resultado do desenvolvimento de máquinas de tecnologia avançada. É bom lembrar que o maquinário utilizado em *Wedgwood* era ainda muito rudimentar. Nesse caso, o projeto surge, mais uma vez, como uma peça fundamental do desenvolvimento na indústria, relacionado à produção de objetos homogêneos, em decorrência da perda de controle dos artesãos ao longo da cadeia produtiva, e à possibilidade de produzir o máximo de variações possíveis com base em um único projeto.

Os objetos da *Droog Design* podem ser aproximados aos da produção industrial por meio dessa característica de diferenciação da forma. Realmente, existe a dissolução das etapas de ideação e de execução no gaveteiro, ou seja, não é possível prever o seu resultado final, na etapa de ideação, tal qual o projeto na indústria. Essa dissolução, porém, se liga à tentativa de produzir o máximo de variações possíveis com base, apenas, em um único projeto. Nesse sentido, o projeto do gaveteiro atinge o que poderia ser considerado o grau máximo de diferenciação das formas utilitárias:

²⁰⁹ FORTY, A., *Objetos de desejo: design e sociedade desde 1750*, p. 57.

²¹⁰ *Ibid.*, p. 51.

a partir do seu procedimento, é possível multiplicar objetos únicos. Se na proposta de Tzara, o resultado inesperado do poema surge de uma tensão entre arte e produção industrial provocada pelo emprego do acaso, no projeto de Remy, a falta de uma forma fixa do gaveteiro se aproxima da ideia de diferenciação na indústria, afastando-se das contradições intrínsecas ao trabalho de Tzara.

Embora exista uma aproximação do significado de indeterminação da forma nos objetos da *Droog*, especificamente do gaveteiro, com o projeto na indústria, é necessário registrar que a utilização da ideia de diferenciação no trabalho de Remy acontece de maneira peculiar. Em parte, um gaveteiro não é igual a outro devido à recuperação de gavetas antigas, o “refugo” da produção industrial. Portanto, a *Droog Design* utiliza a lógica da produção industrial, do maior número possível de variações de um mesmo objeto, mas essa variação só existe por causa da recuperação de coisas que não possuem mais valor dentro dessa mesma lógica de produção – as gavetas são recuperadas no final do seu ciclo de vida. Partindo dessa afirmação, pode-se concluir que o significado de indeterminação da forma do gaveteiro resulta num paradoxo. O valor do gaveteiro, um objeto único-multiplicado, está na recuperação de coisas, aparentemente, sem valor algum, como gavetas usadas e quebradas, em uma nova unidade: “Você Não Pode Abandonar Suas Memórias”.

Ainda que exista uma ligação direta entre o gaveteiro de Tejo Remy e a diferenciação na indústria, “Você Não Pode Abandonar Suas Memórias” é considerado um objeto único em decorrência da recuperação das gavetas antigas e do seu processo de montagem mais livre. Por isso, é mediante a união entre a diferenciação na indústria e a inversão desta lógica de produção, que é possível caracterizar a noção de acaso no processo de produção dos objetos da *Droog Design*, especificamente, no gaveteiro de Tejo Remy.

No próximo subtópico, por meio de uma análise do trabalho de Marijn van der Poll chamado *Do Hit* (“Bata Mesmo!”), é possível problematizar o sentido da noção de acaso mediante a participação do usuário na construção dos objetos na *Droog Design*. A característica principal de “Bata Mesmo!” é que existe um projeto feito pelo designer, porém, a sua execução completa depende da intervenção do usuário. É necessário ressaltar que, no gaveteiro de Remy, a participação do usuário na escolha e na montagem do gaveteiro é opcional. Ele pode receber o objeto já montado, com gavetas que não foram determinadas por sua escolha.

4.2.2. “Bata Mesmo!”



Fig. 27. POLL, M. V. *Do Hit*, 1999. (tamanho 100 x 70 x 75 cm).

Como a “Cafeteira Falante” e o gaveteiro de Tejo Remy, *Do Hit* (“Bata Mesmo!”) de Marijn van der Pool é o resultado de um trabalho desenvolvido na Academia de Design Industrial de Eindhoven, em 1999. O objetivo dessa tarefa era desenvolver um novo objeto, baseado numa reinterpretação de qualquer cadeira de um designer italiano. A escolha de van der Poll foi a cadeira *Sof-Sof* (Fig. 28), projetada por Enzo Mari²¹¹, em 1971.

Para van der Poll, ainda um estudante naquela época, a estrutura de metal entrelaçada da cadeira de Mari, por ser completamente vazada, parecia um trabalho manual bem conseguido de solda em metal. Após uma pesquisa, no entanto, van der Poll descobriu que a cadeira *Sof-Sof* era na verdade um dos primeiros exemplos de um processo industrial, chamado “soldagem por pontos ou por pressão.”²¹² O argumento formulado por Marijn van der Poll, para desenvolver seu objeto, foi baseado na união desses dois momentos: o engano ao achar que a cadeira de Enzo

²¹¹ Enzo Mari, nascido em 1932, é um importante designer italiano.

²¹² Processo *Spot Welding* (RSW).

Mari era soldada manualmente e a descoberta de que *Sof-Sof* era fabricada por um processo industrial.²¹³

Na tentativa de justapor um procedimento manual a um industrial, van der Poll apresenta, como resultado de sua tarefa acadêmica, uma caixa de aço inoxidável, que deveria ser moldada na forma de uma cadeira, a partir de batidas de um martelo, também desenhado por ele. A justificativa desse designer, para a escolha da forma da caixa, foi definida por sua facilidade de ser reproduzida industrialmente, sem empecilhos técnicos. A segunda parte da execução do seu objeto, caracterizada pelo processo de constituição da “cadeira”, na visão de van der Poll, tanto denotava o seu “engano”, ao acreditar que *Sof-Sof* era soldada manualmente, quanto remetia ao processo que tinha realmente sido utilizado na fabricação da cadeira de Enzo Mari, a “soldagem por pressão”.

É necessário esclarecer que esse processo de solda não se dá pela fusão de partes, em decorrência do calor, como a soldagem mais comumente conhecida. A soldagem utilizada na cadeira de Mari é o resultado de uma forte pressão entre duas partes de metal, o que provoca a união dessas partes por meio de uma deformação. Nessa perspectiva, afirma-se que, embora a “deformação” da caixa em uma cadeira fosse causada pelos golpes repetitivos de martelo, dado por alguém na caixa de aço, as marteladas eram uma referência ao processo industrial utilizado na fabricação da cadeira de Enzo Mari. Em dezembro de 1999, enquanto moldava, a marteladas, sua primeira cadeira para a entrega final de seu trabalho acadêmico, Marijn van der Poll é filmado por uma outra estudante da Academia de Eindhoven, Sophie Krier.²¹⁴

Logo no início de 2000, o trabalho acadêmico de van der Poll é incorporado pela *Droog Design*. A cadeira desse estudante²¹⁵ passa a fazer parte de uma atividade desenvolvida pela *Droog Design*, em parceria com a agência de publicidade holandesa *KesselsKramer*. Essa agência de publicidade desenvolveu um projeto de uma “marca vazia”, chamada *Do* (“Faça”), que não tinha nem produto nem serviço específicos.²¹⁶ A “marca vazia”, como eles a definiram, tinha como característica principal uma

²¹³ A explicação de Marijn van der Poll sobre o seu projeto está disponível em: <http://www.designaddict.com/design_index/index.cfm/Droog>. Acesso em: 15 ago. 2011.

²¹⁴ Em outro vídeo (2005), disponibilizado no *You Tube*, é possível ver Marijn van der Poll moldando sua cadeira. Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=WnN-wK5_7Mw>. Acesso em: 10 set. 2011.

²¹⁵ Marijn van der Pool só irá se graduar pela Academia de Design Industrial de Eindhoven em 2002, três anos depois de ter desenvolvido *Do Hit*.

²¹⁶ RAMAKERS, R; BAKKER, G. (Org.), *Simply Droog: 10+3 years of creating innovation and discussion*, p. 223.

participação ativa do usuário na construção dos seus produtos. *Do* poderia significar qualquer coisa, contanto que essa “coisa” demandasse uma intervenção do usuário. Servindo-se desse argumento, formulado pela agência de publicidade, a *Droog Design* propõe reunir uma série de objetos sob o tema *Do Create* (“Faça Mesmo!”).

Para a *Droog Design*, “Faça Mesmo!” é uma intensificação das premissas formuladas pela agência *KesselsKramer*. Ao se basear no tema *Do*, a *Droog* teria examinado os inúmeros desdobramentos da relação do usuário com os objetos, no intuito de fazer uma reflexão sobre a possibilidade de propor uma “produção individual” de cada objeto ao usuário. Numa pequena nota explicativa sobre “Faça Mesmo!”, presente no livro *Simply Droog: 10+3 years of creating innovation and discussion*, afirma-se que os objetos que fazem parte dessa proposta são, na verdade, convites aos usuários “para interagir e brincar, influenciando, desse modo, o projeto.”²¹⁷ Além da caixa de aço de van der Poll, fazem parte de “Faça Mesmo!”, entre outros objetos, o vaso *Do Break* (“Quebre Mesmo!”) de Frank Tjepkema & Peter van der Jagt, três objetos do designer espanhol Martí Guixé, *Do Frame* (“Enquadre Mesmo!”), *Do Scratch* (“Risque Mesmo!”), *Do Link* (“Conecte Mesmo!”), e a cadeira de Jurgen Bey, *Do Add ‘Short-Leg’* (“Adicione Mesmo, ‘Perna Curta!’”).

A reunião desses objetos, subjugados ao tema “Faça Mesmo!”, é ressaltada pela lógica de composição do nome de cada um deles: verbo em inglês *do* + ação que deve ser executada pelo usuário. Por exemplo, na cadeira “Adicione Mesmo, ‘Perna Curta!’”, citada logo no início deste tópico, é preciso que o usuário acrescente objetos embaixo da perna com “defeito”, para conseguir se sentar na cadeira. No trabalho “Quebre Mesmo!”, o vaso branco, que tem uma forma bem tradicional, vai adquirindo uma nova estrutura, mole e fragmentada, ao ser manipulado. A mistura de látex e cerâmica do vaso assimila as marcas das pancadas, o objeto se “parte” em pedaços, mas consegue conservar, ao mesmo tempo, os “cacos” do vaso numa estrutura única.

É importante destacar que a cadeira de Marijn van der Poll recebe o nome *Do Hit* (“Bata Mesmo!”) quando passa a fazer parte de “Faça Mesmo!”, assimilando ainda, nesse momento, a ideia de que a moldagem a marteladas, da caixa de aço em uma cadeira, deveria ser executada pelo usuário. Essa intervenção da *Droog Design* transforma, em certa medida, o projeto inicial proposto pelo designer porque van der Poll não havia pensado na possibilidade de o usuário participar do processo de

²¹⁷ RAMAKERS, R; BAKKER, G. (Org.), *Simply Droog: 10+3 years of creating innovation and discussion*, p. 223.

moldagem da cadeira.²¹⁸ Com base nesse reposicionamento do trabalho de Marijn van der Poll, determinado pela *Droog Design*, é possível refletir sobre o significado da intervenção do usuário na constituição desse objeto.

Na página desse trabalho de van der Poll, no *site* da *Droog Design*, logo abaixo do título *Do Hit Chair* (“Cadeira Bata Mesmo!”), existe a seguinte descrição²¹⁹:

Com o martelo fornecido e a sua própria força, você molda a caixa de metal em qualquer forma que você queira. Depois de alguns minutos ou horas de trabalho árduo, você se torna o codesigner de *Do Hit*.

Ao fazer um paralelo entre o título desse objeto “Cadeira Bata Mesmo!” e a sua descrição, conforme estão expostos no *site*, é possível observar uma certa incoerência. Isso ocorre porque, na descrição do objeto, não se ressalta a ideia de que o usuário deveria transformar a caixa de metal em uma cadeira. Na verdade, o que se enfatiza nessa descrição do *site*, é a possibilidade de o usuário moldar a caixa de metal na forma que ele escolher. Essa liberdade de escolha é uma das principais características que norteiam a discussão sobre a intervenção do usuário na constituição dos objetos.

Nessa perspectiva, é importante ressaltar que, embora, na descrição do *site*, esteja explicado que o usuário pode martelar a caixa na forma que quiser, tanto o título de apresentação do objeto, “Cadeira Bata Mesmo!”, quanto as imagens apresentadas nessa mesma página indicam que a caixa de aço, ao ser martelada, se transforma numa cadeira. Essa incoerência entre descrição, título e imagens, presente no *site* da *Droog*, deve ser levada em conta porque essa descrição do trabalho de van der Poll ofusca o fato de que o usuário deve seguir uma instrução: martelar a caixa, repetidas vezes, no intuito de fabricar uma “cadeira”.

Em “Bata Mesmo!”, o emprego do acaso como procedimento está definido na ideia de que cada usuário tem a possibilidade de martelar a *sua* cadeira. É exatamente por dar a forma de uma cadeira à caixa de aço, que o usuário pode ser considerado um “codesigner” do trabalho de van der Poll. Como é na execução do procedimento – martelar a caixa de aço – que se determina a possibilidade de cada pessoa poder “fabricar” a sua própria cadeira, torna-se possível refletir sobre o que parece ser uma

²¹⁸ Só é possível encontrar essa informação na explicação do próprio Marijn van der Poll sobre o seu projeto. Ela está disponível em: <http://www.designaddict.com/design_index/index.cfm/Droog>. Acesso em: 15 ago. 2011.

²¹⁹ Disponível em: <<http://www.droog.com/store/furniture/do-hit-chair/>>. Acesso em: 13 set. 2011.

aproximação entre o trabalho de van der Poll e o procedimento proposto por Tzara, *Como Fazer um Poema Dadaísta*.

Como se viu, neste mesmo capítulo, em *“Você Não Pode Abandonar Suas Memórias”*, o “escritor” se parece com o poema, na receita de Tzara, porque “fabricou” seu próprio objeto do início ao fim. O caráter pessoal e único do poema está definido na execução daquele procedimento. É nesse sentido que parece existir um ponto de aproximação entre “Bata Mesmo!” e a receita do artista dadaísta, pois o caráter único nesses dois trabalhos é instituído na execução do procedimento. É, ainda, com base na execução que, na receita de Tzara, cada pessoa que “fabricar” um poema se transformará em um “escritor” dadaísta; no trabalho de van der Poll, de acordo com a *Droog Design*, a pessoa que martelar a caixa de aço se transformará no “codesigner” de “Bata Mesmo!”. Mediante a denominação da pessoa que executa esses procedimentos, “escritor” e “codesigner”, é possível observar que a execução, nesses dois trabalhos, se apresenta como uma condição: você só vira um “escritor” dadaísta se seguir as instruções de Tzara; você só vira um “codesigner” do projeto de van der Poll se der forma à caixa de aço.

Embora exista uma aproximação entre o trabalho de van der Poll e a receita de Tzara, que é determinada apenas na importância de executar o procedimento, persiste também a diferença principal entre escolha e acaso, desenvolvida na análise entre o gaveteiro de Tejo Remy e a receita de Tristan Tzara. O “escritor”, na receita de Tzara, não tem controle sobre o resultado final do poema. Em contrapartida, no gaveteiro de Remy e em “Bata Mesmo!”, o designer e o usuário possuem controle sobre a constituição do gaveteiro e da cadeira. Na filmagem, que mostra Marijn van der Poll moldando uma de suas cadeiras, essa distinção é notória. Enquanto martela a caixa de aço, van der Poll senta repetidas vezes na cavidade que vai se formando com as suas batidas. Ao se sentar na caixa de aço durante o processo de moldagem, esse designer parece ter como objetivo identificar os lugares onde ele ainda precisaria martelar para constituir a forma final da cadeira.

Em “Bata Mesmo!”, a indeterminação da forma não se relaciona à falta de controle do usuário, mas se vincula à ideia de que as cadeiras serão diferentes umas das outras por terem sido “marteladas” por pessoas diversas, em situações e momentos distintos. É importante lembrar, mais uma vez, que no procedimento de Tzara, a única escolha que deve ser feita pelo “escritor”, o artigo de jornal, é completamente suprimida pelo processo de retirada mecânica das palavras do saco.

Mesmo o resultado de cada poema sendo diferente um do outro, na receita de Tzara, a utilização do acaso explicita uma identidade igualitária entre os “escritores” do poema porque a escolha pessoal é varrida no seu processo de “fabricação”. Nessa perspectiva, ressalta-se que essa identidade, presente na noção de acaso em Tzara, é contraditória, pois seria na diferença dos resultados de cada poema que estaria representada a “igualdade” dos escritores.

Contrariando essa identidade igualitária, a indeterminação da forma, no gaveteiro de Remy e na “cadeira” de van der Poll, é definida pela *Droog Design*, sempre, como um elemento de diferenciação desses objetos em relação aos demais. Isso acontece, exatamente, porque há uma “personificação” do gaveteiro e da cadeira, caracterizada pela intervenção do designer e do usuário na constituição da forma desses dois objetos. No gaveteiro de Remy, essa característica está definida tanto pela reutilização de vinte gavetas como no processo de montagem; no trabalho de van der Poll, esse aspecto encontra-se caracterizado pela moldagem da cadeira, executada pelo usuário. Não existe a contradição presente no procedimento de Tzara na constituição do objeto “único” da *Droog Design* porque esse processo está sempre baseado numa escolha.

A intervenção do usuário, em “Bata Mesmo!”, está definida na *Droog Design* pela ideia de uma “produção individual”. Essa “produção individual” de cada cadeira é consequência da intervenção direta do usuário no objeto produzido em série pela indústria: a caixa de aço. Nesse sentido, a cadeira de van der Poll pode ser considerada também um objeto único-multiplicado, como o gaveteiro de Tejo Remy. Atendendo às especificações de seu projeto, é possível conseguir o máximo de variações possíveis porque cada pessoa “martela” a *sua* caixa na cadeira que quiser. Diferentemente do gaveteiro, o vínculo de “Bata Mesmo!” com a produção industrial está bem mais explícito. Na justificativa da tarefa acadêmica, van der Poll já argumentava que a escolha do formato da caixa de aço estaria na facilidade de sua produção na indústria.

Ainda que haja uma diferença na maneira como o objeto único-multiplicado se constitui no gaveteiro de Remy e na cadeira de van der Poll, o paradoxo percebido no objeto “Você Não Pode Abandonar Suas Memórias” permanece. Na cadeira de van der Poll, a utilização da ideia de diferenciação na produção industrial ocorre também de um modo específico. Em “Bata Mesmo!”, não se recupera, como no gaveteiro de Remy, o “refugio” da produção industrial, porém, é preciso “deformar”

a caixa de aço para fazer com que o objeto multiplicado se transforme em um objeto único.

Se no gaveteiro de Remy, a multiplicação de objetos únicos ocorre pela recuperação de coisas que não possuem mais valor dentro da lógica de produção industrial, em “Bata Mesmo!”, o valor da cadeira, um objeto único-multiplicado, é determinado por uma espécie de obsolescência da caixa de aço, é preciso desgastá-la. A ideia de que o valor do objeto está no seu desgaste é similar ao emprego do “refugo” da produção industrial no gaveteiro de Remy. Na lógica de produção industrial, o “desgaste” do objeto utilitário é exatamente a perda de seu valor. É nesse sentido que a indeterminação da forma, em “Bata Mesmo!”, é caracterizada pela união entre a diferenciação na indústria e a inversão desta lógica de produção, como no gaveteiro de Tejo Remy.

A utilização metafórica da obsolescência está presente em quase todos os objetos que fazem parte de “Faça Mesmo!”. Em “Quebre Mesmo!”, por exemplo, a participação do usuário é definida na ação de “quebrar” o vaso. Ora, quando um vaso é quebrado, os seus cacos são jogados fora, o vaso foi destruído. Nesse trabalho de Frank Tjepkema & Peter van der Jagt, a fragmentação da estrutura do vaso é o que diferencia esse vaso dos demais. Em “Adicione Mesmo, ‘Perna Curta!’”, a cadeira de Jurgen Bey já possui um “defeito”, uma perna é menor do que as outras. Para utilizar a cadeira como um assento, é preciso “adicionar mesmo” coisas em baixo dessa perna curta. Portanto, ainda que não tenha sido desenvolvido, especificamente, para “Faça Mesmo!”, o trabalho de van der Poll se relaciona com esses outros trabalhos por meio da ideia de que o valor desses objetos está na “obsolescência”, no desgaste do objeto multiplicado.

Uma característica importante de “Bata Mesmo!”, relacionada ao “desgaste” da caixa de aço, está na dificuldade de moldá-la em uma cadeira. O usuário precisa despender uma certa energia no decorrer do processo de execução. Na filmagem de van der Poll moldando uma cadeira, chama atenção tanto o esforço físico que é necessário para martelar a caixa quanto o barulho provocado pelas pancadas. O ruído das batidas é tão alto, que esse designer usa uma proteção de ouvido durante todo o processo de constituição da cadeira. Quando torna esse processo um tipo de intervenção do usuário, a *Droog Design* está ressaltando também essa inversão da lógica da indústria contida nos seus objetos. O tipo de intervenção que o objeto

demanda ao usuário talvez não seja uma operação agradável. As marteladas podem, realmente, incomodar a pessoa que molda a *sua* caixa de aço.

Na nota de apresentação de “Faça Mesmo!”, do livro *Simply Droog: 10+3 years of creating innovation and discussion*, esse tipo de intervenção do usuário nesses trabalhos é explicada da seguinte maneira: “Você compra uma experiência: é o que você faz com o objeto ou o que o objeto faz com você que conta.”²²⁰ Considerando essa afirmação, é possível perceber que para a *Droog Design*, o significado da “produção individual” estaria definido na ação do usuário sobre o objeto. Essa ação está especificada, como já foi dito, no nome de cada trabalho de “Faça Mesmo!”. A caixa de aço deve ser “martelada”. O vaso deve ser “partido”. A cadeira deve ser “consertada”.

Ao ressaltar na descrição de “Faça Mesmo!” a intervenção do usuário, a *Droog Design* suprime a importância da função utilitária desses objetos. A “experiência” do usuário não seria mais sentar, colocar uma planta no vaso etc., mas martelar, quebrar, adicionar, riscar. O objeto utilitário, nesse caso a cadeira de van de Poll, passaria a ser o vestígio dessa ação. É na supressão da função utilitária que a declaração da *Droog Design* sobre “Faça Mesmo!” deve ser compreendida – o usuário não compraria um objeto utilitário, mas uma “experiência”.

Essa distinção entre função utilitária e uma outra “experiência”, que caracteriza o discurso formulado pela *Droog Design*, relaciona-se diretamente à separação, feita por Renny Ramakers, do projeto da Bauhaus e da Escola de Ulm *versus* o projeto dos coletivos e designers italianos e da *Droog Design*. Ramakers, como se expôs logo no início deste capítulo, marca essa oposição, ao definir o projeto da Bauhaus como “analítico” e “racional”, sem valores “psicológicos”, “simbólicos” ou “poéticos”. Problematicando essa definição do projeto da Bauhaus feita por Ramakers, é necessário apontar uma segunda confusão vinculada à universalidade da forma do objeto utilitário, presente na noção de projeto construtivo.

A primeira confusão foi esclarecida na distinção entre o significado da universalidade da forma e a ideia de diferenciação dos objetos na indústria. Foi com base nessa primeira distinção que se denominou o gaveteiro de Remy e a cadeira de van der Poll de um objeto único-multiplicado. A segunda confusão pode ser problematizada em dois aspectos. O primeiro é a separação total, feita por Ramakers, entre o projeto proposto pelas duas escolas alemãs e o projeto radical dos designers

²²⁰ RAMAKERS, R; BAKKER, G. (Org.), *Simply Droog: 10+3 years of creating innovation and discussion*, p. 223.

italianos. O segundo é a ideia de que os objetos projetados nas escolas alemãs não possuiriam valores “simbólicos”, exatamente, por ressaltarem a importância da função utilitária do objeto.

No tópico *Entre Pedras, Cactus e Plástico na Itália*, do capítulo *A Crise Projetual*, concluiu-se que não é possível separar, completamente, a noção de projeto desenvolvida na Bauhaus e na Escola de Ulm do projeto radical dos coletivos e designers italianos das décadas de 1960 e 1970. Na análise dos contêineres de Ettore Sottsass, desenvolvidos para a exposição sobre o design italiano no MoMA, em 1972, observou-se que existe ainda, nesse trabalho, uma tentativa de imaginar uma sociedade igualitária e não hierarquizada, como na noção de projeto das escolas alemãs. A diferença entre o projeto da Bauhaus e de Ulm e o da atividade projetual italiana está delimitada, na verdade, pelo modo como se poderia constituir essa “igualdade” social. Para ressaltar essa diferença, é preciso relembra as ideias gerais que definem o projeto das escolas alemãs e o *design radical* italiano.

A “igualdade” nas escolas alemãs está caracterizada pela agregação de valor ao objeto utilitário produzido em série, com base em um projeto. A universalidade da forma – o desenvolvimento de um objeto que serviria a todos – é um fator essencial de atribuição de valor nessas duas escolas. Aqui é importante ressaltar que, mesmo tendo como um ponto de convergência a ideia de imputar valor ao objeto utilitário, a Bauhaus e a Escola de Ulm possuem diferentes visões de como fazer. Por exemplo, na Bauhaus, sob a direção de Walter Gropius, a arte teria um papel fundamental na constituição de uma forma utilitária com qualidade máxima. Em Ulm, com a saída de Max Bill, o valor do objeto passa a ser determinado por disciplinas científicas, como a semiótica, a Gestalt etc.

Para os coletivos e os designers italianos, a “igualdade” se estabelece na negação em atribuir valor ao objeto utilitário. Por exemplo, nos grupos *Superstudio* e *Strum*, a supressão desse valor está na própria negação de projetar o objeto utilitário. Nos contêineres de Sottsass, essa destruição do valor do objeto é caracterizada tanto na proposta de uma forma utilitária que provoque um distanciamento do usuário como na indeterminação dessa forma. Ao esconderem qualquer rastro de personalidade do dono, os contêineres “ocultariam”, ao mesmo tempo, a classe social desse usuário. Portanto, nos coletivos e nos designers, pertencentes ao *design radical* italiano, a perda de relevância do objeto utilitário está também atrelada à

tentativa de representar uma sociedade igualitária e não hierarquizada, como na noção de projeto das escolas alemãs.

Na *Droog Design*, mediante a distinção entre acaso e escolha, foi possível esclarecer que, embora a indeterminação da forma esteja vinculada a uma supressão da função utilitária dos objetos, como é o caso de “Bata Mesmo!”, ela não está atrelada a uma ideia de igualdade, como no projeto radical dos designers e coletivos italianos, mas determina uma diferenciação da forma – o objeto único-multiplicado. Assim, é possível concluir que a perda de relevância do objeto utilitário se transforma em um valor nos objetos da *Droog Design*. Essa afirmação fica mais clara quando se retoma a frase que descreve os trabalhos de “Faça Mesmo!”: “Você compra uma experiência”. Ora, na verdade, você compra um objeto que propõe uma “experiência” distinta (martelar) da proporcionada pela função utilitária normatizada de uma cadeira (sentar). Como em “Bata Mesmo!”, o *valor* da supressão do objeto utilitário está determinado na “experiência” proposta ao usuário, constata-se um ponto de convergência entre a ideia de universalidade da forma, presente no projeto construtivo e nos trabalhos da *Droog Design*.

No capítulo *O Projeto e o Acaso no Início do Século XX*, por meio da noção de legibilidade, percebeu-se uma transformação no sentido do objeto utilitário, proposta, segundo Argan, pelo projeto construtivo. A noção de legibilidade da forma estava fundamentada na ideia de que o objeto utilitário deveria ser um instrumento do usuário. Percebido como um instrumento do usuário, o significado do objeto utilitário estaria no uso, não sendo anterior a ele. A importância da relação entre usuário e objeto é o ponto de convergência do projeto construtivo e dos trabalhos da *Droog Design*.

O projeto na Bauhaus, por ressaltar a função utilitária do objeto, é habitualmente colocado em xeque, como faz Renny Ramakers. Uma extensão dessa crítica está na ideia de que a utilização do objeto “universal”, feita pelo usuário, estaria sujeita ao “rigor” dos objetos projetados tanto na Bauhaus como na Escola de Ulm. Nesse sentido, o interessante é ressaltar que a importância da função utilitária, nessas duas escolas, estava diretamente atrelada a uma intensificação da relação entre usuário e objeto; a forma do objeto utilitário, inclusive, passa a ser justificada por essa relação. A importância desse binômio permanece na *Droog Design*, mas é desenvolvida de um modo distinto.

Nessa empresa, a relação entre usuário e objeto está definida na negação do valor do objeto utilitário e na intervenção concreta do usuário no seu objeto, como acontece em “Bata Mesmo!”. Ao ser comparada ao objeto “universal” do projeto construtivo, essa intervenção proposta pela *Droog Design* ao usuário parece propor uma “experiência” mais livre, do que a do uso normatizado de um determinado objeto, porque o usuário interfere, concretamente, na constituição da forma. É preciso, no entanto, ter cautela sobre essa afirmação, pois a “experiência” proposta pela *Droog Design* ao usuário, pelo menos nos trabalhos de “Faça Mesmo!”, está rigorosamente determinada. Em “Bata Mesmo!”, como o título ordena, o usuário deve martelar a caixa de aço até transformá-la numa cadeira.

Assim, embora o objeto martelado seja distinto um do outro, porque pessoas distintas o fizeram (martelando menos ou mais, ou escolhendo até não martelar a caixa), a intervenção proposta ao usuário no projeto é a mesma para todas as pessoas: martelar a caixa de aço. Considerando a existência de uma “experiência” dirigida a todos, definida no projeto, questiona-se até que ponto o usuário não está subjugado a uma ordem imposta antecipadamente, mesmo que a forma do objeto utilitário seja indeterminada.

Tomando consciência de que existe uma ordem imposta ao usuário na forma indeterminada do objeto, é ilusório diferenciar os trabalhos da *Droog Design* dos objetos desenvolvidos na noção de projeto construtivo, considerando apenas a supressão da função utilitária do objeto. Apesar de proporem ao usuário “experiências” distintas, essas “experiências” são estabelecidas por um projeto, seja na importância dada à função utilitária do objeto, seja nas marteladas da caixa de aço. Nessa perspectiva, é interessante notar que uma relação mais livre entre usuário e objeto seria determinada, provavelmente, pelo usuário na construção de um sentido não previsto no momento em que o objeto foi projetado. É, nessa ocasião, que a constituição do objeto foge, definitivamente, do controle do projetista.