

# Droog Design: um coletivo de experimentação

Ludmila Brandão;  
Fernanda Dolabella;  
Adriana Dornas;

---

## resumo:

Este artigo propõe-se a analisar o coletivo holandês *Droog Design* e a apresentar alguns de seus principais trabalhos. Criado no início dos anos 1990, em Amsterdã, pelo designer de produto, Gjis Bakker, e pela historiadora em Design, Renny Ramakers, o *Droog* posicionou-se desde o início como um grupo de ruptura, mas também explorou novas abordagens como reação aos outros grupos de ruptura que existiam até então, incorporando assim a essência da nova década. Deste modo, a intenção é trazer uma breve contextualização histórica em que se insere o *Droog Design* e seus integrantes, principalmente no momento de sua fundação. Portanto, a pesquisa a seguir, por meio de uma investigação bibliográfica, apresenta a formação das vanguardas do design no século XX, com ênfase nos grupos italianos, passando pelo impacto causado por estes movimentos sob o ponto de vista conceitual, projetual e mercadológico que influenciou diretamente a linguagem desenvolvida pelo *Droog Design* e contribuiu com a conquista de maior liberdade de expressão. Diante disso, torna-se pertinente abordar também o hibridismo presente no campo de atuação deste coletivo, o caráter experimental e questionador adotado por ele e, a partir daí, evidenciar as relações transversais estabelecidas, ao longo do tempo, com as Ciências das Linguagens, da Semiótica e da Comunicação Social. Por fim, o artigo traz os temas mais recorrente do *Droog* como a sustentabilidade, o reuso de matérias-primas e a semântica dos objetos e ressalta sua atual capacidade de prever demandas futuras de mercado, de propor debates multidisciplinares e de gerar alternativas inovadoras repensando assim o papel social do Design.

## palavras-chave:

Design, Droog Design, hibridismo, grupos de ruptura, anos 1990.

## 1. Introdução

A narrativa histórica mostra que o design nunca foi um campo estático. Vários de seus projetistas tentam repetidamente ampliar suas fronteiras, com níveis variados de sucesso. A interdisciplinaridade, originalidade e inovação sempre estiveram presentes nas diversas vanguardas históricas, que procuraram se expressar de modo a questionar a racionalidade e o pensamento funcionalista.

No design contemporâneo é perceptível a coexistência de várias formas de configuração de objetos, e o hibridismo se apresenta como forma de manifestação. Moura (2003) afirma: o hibridismo vem em sentido antagônico da organização, da limpeza visual e da formalidade funcionalista da escola de Ulm, e complementa: “rompendo com este axioma, mas abrindo amplamente as possibilidades de criação, de experimentação e de exploração de uma nova linguagem” (MOURA, 2003, p. 192), encontra deste modo uma fronteira interessante de inovação e originalidade.

De acordo com Campos (2009, p.67), “em sua origem, o design também apresenta uma certa complexidade: ele vem do artesanato, da arte, dos primeiros manufaturados, das primeiras oficinas de tipografia, enfim, não há uma paternidade e maternidade únicas”. Assim, em última instância, o design já nasce como uma linguagem híbrida.

A história do design do século XX foi marcada pelo surgimento de vários grupos de vanguarda, principalmente no design italiano, tais como: *Archizom*, *Superstudio*, *Grupo Strum*, *Grupo 9999*, *Global Tools*, *Studio Alchimia*, *Memphis*, e outros. Todos com características similares de rompimento com as linguagens pré-estabelecidas e com propostas de explorar a semântica dos objetos. A grande maioria desses grupos priorizava a transmissão de mensagens a partir do que produziam (MEHLHOSE *et al*, 2009).

O design italiano com seus grupos de ruptura foi, como destaca Moraes: “marcadamente, um design de ícones, por isso sempre esteve aberto a diversas experimentações, questionamentos e reflexões sobre o sentido do design até então praticado, e proporcionou, ao mesmo tempo, um espaço para repensar os caminhos a seguir” (MORAES, 2006, p. 33).

Os designers contemporâneos se preocupam menos com as questões técnicas de produção e as novas formas de tecnologia e mais, como afirma Sudjic, os designers devem se: “concentrar na questão emocional do objeto, “de como” ou “o que” os objetos podem comunicar ou como estes mesmos objetos refletem a personalidade de seu dono (consumidor) ou mesmo a forma como foram adquiridos”. (SUDJIC, 2010, p. 32).

Para entender melhor, é importante contextualizar o período em que os primeiros grupos radicais surgiram e atuaram.

### 1.1 A coragem de experimentar e a nova linguagem dos grupos de ruptura

A complexidade dos estudos que englobam o contexto da pós-modernidade dificulta a leitura de obras que se encontram na linha tênue entre a arte e o design. Sob o ponto de vista histórico, é importante destacar que durante a Segunda Guerra Mundial (1939-1945) houve um grande número de pesquisas sobre materiais, principalmente os sintéticos. Enfatiza-se a era espacial, em que tais materiais se sobressaíram. Esse foi o caminho para um design direcionado ao futuro, destacando-se o design italiano no cenário mundial. (MORAES, 2006).

Numa análise retrospectiva, o *boom* econômico da década de 1950 foi o preâmbulo para ampliação de uma sociedade baseada na produção e no consumo de massa. Sobre a base dessa sociedade de bem estar, disseminou-se, a partir do modelo norte-americano, uma cultura de massa que deu início a uma profunda transformação cultural. (GARNER, 2008).

Na década de 1960, dois fatores tiveram uma influência decisiva sobre o desenvolvimento do design nos países industrializados do mundo ocidental: por um lado, o crescimento econômico e a ampliação da sociedade de consumo de massa e, por outro lado, uma severa crítica a essa sociedade. Assim, os anos 1960 proporcionaram aos designers a oportunidade para se dedicarem a infinitas possibilidades. Sendo assim, o caminho que esses grupos de ruptura encontraram fazendo a fusão do artesanal com o industrial criou novas possibilidades de produção. (BORNSSEN-HOLTMANN, 1995).

Em outros países como a Grã-Bretanha, Alemanha, Japão e Holanda, também se formaram movimentos radicais de reação contra o funcionalismo, que desenvolviam produtos de massa sem

nenhuma inspiração. [...] a partir daí as funções emocionais e simbólicas foram tematizadas e postas no centro, criou-se uma outra perspectiva de olhar o objeto (GARNER, 2008).

Também levantou-se o papel da arte no processo projetual, que o funcionalismo havia rigorosamente separado do design, assim, foram formuladas as primeiras teorias “pós-modernas”. O “design desempenhou um papel fundamental no ímpeto do mercado, e as maiores realizações em termos de estilo e design tenderam inevitavelmente para uma associação com as nações que gozavam os frutos das economias em crescimento” (GARNER, 2008, p. 9).

A crítica ao funcionalismo atingiu seu ponto alto na palestra proferida por Adorno, *Funktionalismus heute* (Funcionalismo Hoje), na *Werkbund*, em 1965. Adorno criticou as ideias centrais puristas dos funcionalistas, como inflacionadas ideologicamente, e constatou:

veio à luz a insuficiência da forma prática pura, uma praticidade monótona, pobre, obtusa (...) quase nenhuma forma, que ao lado de sua adequação ao uso não fosse também símbolo (...) o futuro da objetividade será um futuro de liberdade somente se ela se desvencilhar do ataque dos bárbaros: não mais submeter o homem, cuja necessidade ela declara como parâmetro, a ataques sádicos causados por arestas pontiagudas, [...]; daí a suspeita de que aquilo que renega o estilo seja ele mesmo inconscientemente um (BORNSSEN-HOLTMANN, 1995, p. 122).

Assim, Adorno apontou que quem buscasse outra alternativa poderia encontrá-la na cultura jovem. Essa cultura *pop* exerceu sua mais forte influência na Itália. Ali os novos grupos de design reconheceram no movimento *pop* um significado cultural que transcendia a pura estética (SCHNEIDER, 2010).

Os grupos de ruptura floresceram num intenso debate político-estudantil. Primeiramente nos *EUA*, com o movimento *flower power* e posteriormente na Europa com o movimento de 1968. Os movimentos de protesto articulavam-se em diferentes planos: anti-imperialismo, antirracismo, educação antiautoritária, pílula anticoncepcional, e também o antidesign. Garner vai observar que esses movimentos estudantis de protesto, possuíam duas linhas básicas de confronto:

a primeira voltava-se contra as estruturas sociais fossilizadas e autoritárias e contra a guerra imperialista dos *EUA* no Vietnã. A segunda tinha na mira o comportamento de consumo nas sociedades capitalista de bem estar e desembocou numa crítica ao capitalismo, que tinha como objeto “a associação indissolúvel entre interesses empresariais, design de produtos e propaganda” (GARNER, 2008, p. 138).

O protesto tinha como alvo o ataque ao consumo excessivo, imposto pela sociedade americana. “A euforia do consumo de massa e o conseqüente ônus do sistema ecológico viam-se expostos a críticas cada vez mais contundentes. Eram invocados os “limites do crescimento”. (GARNER, 2008, p. 138). E esse mesmo autor observa:

o design dos anos 60 pode ser identificado como central para o processo do consumismo e da comunicação. O design ajudou a definir grupos e conseqüentemente mercados. O estilo e o design deram forma a estados de espírito e necessidades coletivas e traduziram essas necessidades em ambições materialistas (GARNER, 2008, p. 9).

O design *Pop* ditou as suas próprias regras, “a antítese da ideologia modernista, embora não de forma antagônica em relação ao modernismo, esse estilo pretendia ser moderno num sentido diferente, de uma modernidade com um design de alto impacto. [...] um moderno que fazia parte de uma fantasia coletiva de realização de produtos [...] de consumo instantâneo” (GARNER, 2008, p. 57).

Como conseqüência deste movimento pós-moderno iniciado na década de 1960, surge em 1976, em Milão, o *Studio Alchimia*. Este posicionava-se, como grupo pós-radical, capaz de digerir toda a retórica do contradesign e ir além:

O objetivo “alquimista” do grupo era substituir a fria funcionalidade dos modernos produtos de massa por uma funcionalidade emocional. Entre os objetos e os usuários deveria se produzir uma nova relação sensorial e, com isso, um valor agregado emocional. Não os produtos fabricados em série, mas sim peças únicas comicamente fantásticas, poéticas e irônicas, confeccionadas artesanalmente, era o que se buscava. O design tornou-se mediador de sentimentos, ideias, conceitos e até mesmo utopias. (SCHNEIDER, 2010, p. 155).

Os designers do *Studio Alchimia* aprofundaram-se na investigação de nova linguagem para o design, apropriaram-se de conceitos metafóricos, irônicos e reflexivos. “O processo de concepção em *Alchimia* foi encarado como um meio de reflexão de intenção conceptual (FERREIRA, 2010, p.12).” O redesenho e a reinterpretação dos objetos foram a base de pesquisas que, em 1981, renderam ao grupo o prêmio Compasso d’Oro.

Neste mesmo ano de 1981, Ettore Sottsass, integrante o *Studio Alchimia* reage à postura altamente intelectualizada e distante do mercado adotada pelo grupo, rompe com ele e funda o *Memphis* marcando definitivamente os rumos do design da década de 1980.

Os designers do *Memphis* rejeitaram a abordagem artesanal e, a seus olhos, excessivamente intelectual do *Studio Alchimia*. Eles não queriam apenas produzir manifestos e peças únicas provocativas para exposições, pois ao contrário do *Alchimia*, eles aceitavam o consumo, a indústria e a propaganda (...) Do *Memphis* partiram muitos dos estímulos ao chamado “Novo Design” da década de 1980 nos outros países europeus. No final da década, a influência do *Memphis* declinou. Motivo: supersaturação de formas oblíquas e cores berrantes (SCHNEIDER, 2010, p. 156).

Foi neste contexto de rápidas transformações mercadológicas e comportamentais, de quebra de antigas tradições no design e de surgimento de vários grupos contestadores que apresenta-se o *Droog Design*, ainda que com características distintas e buscando experimentar novos caminhos, esse coletivo vai romper limites e realizar interações com diversas áreas do conhecimento.

## **2. O *Droog Design*: no lugar certo, na hora certa**

O *Droog Design*, auto intitulado coletivo de Design, Produto e Informação, foi fundado na Holanda no início da década de 1990 pelo designer de produto Gijs Bakker<sup>1</sup> e pela historiadora em design Renny Ramakers<sup>2</sup>.

*Droog*, significa “seco” em holandês, nome que, por si só, cheio de significâncias, aponta para sua própria relevância. “Seco tem uma curiosa conotação: forte e claro como um bom Martini, o deserto ou o ponto final numa conversa. Assim, o *Droog Design* surgiu num momento em que ninguém no mundo material parecia mais tolerar redundâncias” (ANTONELLI, 1998, p. 15). Embora o *Droog Design* tenha sido criado a partir de uma reação à estética dos grupos de ruptura e em especial ao *Memphis*, Ramakers reconhece e destaca a histórica importância desses coletivos:

---

<sup>1</sup> Gijs Bakkers iniciou a carreira como designer de joias e lecionou em diversas escolas de design na Holanda como o Instituto de Artes de Arnhem (Art EZ), Universidade de Tecnologia de Delft e a Academia de Design Eindhoven onde, desde 2000, está à frente do programa de pós-graduação. Fundou a *Chi Ha Paura* em 1996 e é o Diretor de Criação do coletivo *Han Gallery* (2009) onde pesquisa sobre a relação entre artesanato e design em Taiwan.

<sup>2</sup> Renny Ramakers, curadora e crítica de design, promove festivais interativos que estabelecem novas colaborações e experiências inspiradas nos locais onde tais eventos ocorrem. “Seu objetivo é oferecer conteúdo de alto nível combinado a perspectivas inesperadas de forma interdisciplinar e realista” (RENNYMAKERS.COM). E ainda, está à frente da *UP* - empresa colaborativa que trabalha em modelo cooperativo com outras empresa a fim de reduzir o desperdício utilizando materiais excedentes para criar novos bens materiais de forma inventiva. Continua à frente da Direção Criativa do *Droog Design*.

em 1981, surge o *Memphis* com grande impacto, até então, tudo era estritamente funcional e *Memphis* nos trouxe grande liberdade. É claro que nos anos 60 e 70 já existiam os grupos de ruptura italianos mas foi o *Memphis* que espalhou-se pelo mundo vendendo peças, não eram apenas peças experimentais mas peças vendáveis. O impacto foi enorme e a maioria dos designs dos anos 80 passou a copiar os excessos decorativos do Memphis; no fim dos 80, houve o desejo pelo retorno às formas básicas.<sup>3</sup>

A primeira aparição do *Droog* foi em fevereiro de 1993 em Amsterdam, numa pequena exposição organizada no subsolo do *Paradiso*, um bar da cena *underground* local.

Fizemos uma só exibição num domingo à tarde, e surpreendentemente, todas as pessoas do mundo da arte compareceram. Fomos a sensação da cidade (...) o que em Amsterdam significa ser popular num dia e ser esquecido no dia seguinte. Por isso, eu e Renny decidimos juntos que para se estabelecer um debate sobre esta proposta de design, era preciso estar em Milão. Assim, duas semanas depois, estávamos em Milão.<sup>4</sup>

Portanto, em abril do mesmo ano, o *Droog Design* esteve presente no Salão Internacional de Milão com uma seleção de peças de quatorze jovens designers holandeses. “Estávamos no lugar certo, na hora certa: em Milão, num momento em que tudo parecia estagnado” (RAMAKERS, 2012). De fato, o início dos anos 1990 trouxe ao mundo do design o desejo pela mudança que culminou com a chamada “Nova Simplicidade”.

[...] houve um desenvolvimento estilístico claramente perceptível: após a euforia pela forma e pela cor desencadeada nos loucos anos 1980 pelo grupo Memphis e o “Novo Design”, o design de produtos voltou a se mover por caminhos mais sóbrios. Como parece evidente, os receptores estavam saturados da profusão de cores, modas, expressões e vanguardas dos anos 1980 com sua tendência para as formas fragmentárias e contrastantes, e tinham uma necessidade de formas simples e arquetipicamente familiares e de utilização de materiais puristas. (SCHNEIDER, 2010, p. 174)

Numa palestra ministrada na Universidade de Michigan, *EUA*, Bakker lembrou o primeiro contato com os trabalhos já selecionados por Ramakers: “Quando Renny me mostrou algumas das peças iniciais percebi que era exatamente o oposto do design polido, luxuoso, glamoroso como o italiano. Era “pé no chão”, puro e muito direto.”<sup>5</sup>

Em Milão, naquele ano, imediatamente, o trabalho do coletivo foi reconhecido como algo original e inovador. Suas características seguiam uma combinação até então inesperada, anti-glamoroso, sóbrio e divertido ao mesmo tempo. Em entrevista, Ramakers declarou: “Mostramos que a sobriedade não precisa ser tediosa” (SUBMARINE, 2012). A mensagem era muito clara desde o início:

a *Droog* surgiu com a proposta de uma nova abordagem, associada à mistura de materiais e a interação com os produtos, estimulando a criatividade na representação de artefatos familiares, porém de uma maneira reutilizável. O objetivo era instigar o usuário, de maneira bem-humorada, a repensar o uso dos objetos, considerando que os

---

<sup>3</sup> NAMIOKA, F. Interview with Renny Ramakers, Droog Design, Amsterdam. Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=ZT4VRqbz\\_R0](https://www.youtube.com/watch?v=ZT4VRqbz_R0)>.

<sup>4</sup> BAKKER, Gijs. **Droog Design** - Your Response Ability. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=PxEDrzwxQZc>>.

<sup>5</sup> BAKKER, Gijs. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=PxEDrzwxQZc>>.

produtos nunca estarão acabados. Todos eles têm uma memória, uma história que pode ser acrescentada e continuada. (RODRIGUES; CRESTO, 2009, p.91)

A receptividade ao coletivo foi tão impactante que, durante muitos anos, o *Droog* tornou-se sinônimo do design holandês.

nada da extravagância italiana, do comedimento escandinavo ou da racionalidade francesa. O que caracteriza o design contemporâneo holandês – que vem ganhando o mundo nas últimas décadas – parece ser uma mistura muito bem equilibrada entre alta carga artística, irreverência e uma dose cavalgar de ironia (...) Eles (designers do Droog) queriam chacoalhar os conceitos, técnicas e formas aplicados até então à concepção e produção de artigos para as casas (PERUZZO, 2014, s.p.).

Dos conceitos seguidos pelo *Droog*, um dos mais recorrentes refere-se ao desenvolvimento sustentável, ao reuso de matérias-primas e ao reaproveitamento de objetos já criados numa abordagem de design até então inovadora para o início da década de 1990. Um bom exemplo da aplicação desta filosofia é o projeto experimental *Saved by Droog* explicado por Ramakers:

compramos lotes inteiros em leilões de objetos que não são vendidos, tornam-se obsoletos e os oferecemos aos nossos designers para que eles desenvolvam novos produtos a partir destes estoques mortos. Isso não se refere apenas à sustentabilidade mas a pura criatividade.<sup>6</sup>

Mesmo com a valorização de uma nova abordagem, a interdisciplinaridade característica na atuação do design pós-moderno é ressaltada por Ramakers:

com todo esse discurso sobre sustentabilidade, não devemos nos esquecer de que design trata também sobre estética, emoção e experiência e só somos bem sucedidos quando há um equilíbrio entre tudo o que torna um produto desejável.<sup>7</sup>

Uma das peças mais emblemática de todo o conceito defendido pelo coletivo é a *Chest of Drawers* (1991), do designer Tejo Remy. Ela esteve na primeira exibição do *Droog* em Milão em 1993 e hoje integra o acervo permanente Museu de Arte Moderna (MoMa) e o Museu de Artes e Design, ambos em Nova Iorque, *EUA*. Resultado de um trabalho de pesquisa sobre design e memória, Remy relaciona situações, objetos e lugares na casa. *Chest of Drawers* tem um sugestivo subtítulo: “Não deixe suas memórias escaparem”. A peça é a junção desordenada de gavetas usadas que ganham novos compartimentos atados por uma alça de juta. “Esta peça formula a seguinte ideia: ‘faça seu próprio mundo com o que você encontra, pois Robinson Crusoe criou seu próprio paraíso em sua ilha’ (REMYVEENHUIZEN.NL).

Ramakers, por sua vez, analisa esta peça no showroom do *Droog*:

*Chest of Drawers* [...] nos traz um discurso de várias formas: primeiro, mostra como compramos e produzimos demais; segundo: ao empilhar e amarrar as gavetas de forma desordenada e com improviso, a peça nos prova que o design não precisa ser difícil, designers se acham muito importantes e pensam que podem projetar apenas coisas finas, não precisa ser bem assim.<sup>8</sup>

---

<sup>6</sup> SUBMARINE. Dutch Profiles - Droog Design. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=qK2UitVTLZY>>.

<sup>7</sup> RAMAKERS, Renny. Disponível em <<http://www.droog.com/news/category/saved-by-droog-milan-2010/>>

<sup>8</sup> SUBMARINE. Dutch Profiles - Droog Design. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=qK2UitVTLZY>>. Acesso em: 15 de maio de 2017.

A peça sintetiza bem a fluidez do artesanato com o design, em que nenhum conceito precisa ser tão rígido, é meio termo entre arte e design.

**Figura 1:** *Chest of Drawers.*



**Fonte:** <http://www.droog.com/>

A cadeira Rag (1991) e a luminária Milk Bottles (1991), também de Tejo Remy, são resultados da mesma pesquisa e seguem exatamente o mesmo conceito. A primeira é uma peça construída em 15 camadas de sacos descartados. Ela chega pronta ao consumidor, mas ele tem a opção de reciclar suas próprias roupas usadas e incluí-las no projeto. As roupas são amarradas por tiras metálicas.

**Figura 2:** *Rag Chair*



**Fonte:** <http://www.droog.com/>

A luminária *Milk Bottles*, utiliza garrafas de leite que ficam penduradas por longos cabos em grupos de doze, numa disposição 3x4 - inspirada nas caixas de leites holandesas. Aqui, o conceito de sustentabilidade se exprime através da subversão do objeto.

---

**Figura 3:** *Milk Bottles*



**Fonte:** <http://www.droog.com/>

Estas três peças de Tejo Remy apresentam originalidade e crítica ao consumo exacerbado, são irônicas, contestadoras e marcadas pela experimentação e reflexão sobre o sentido do design.

O Lustre 85 Lamps (1993), do designer Rody Graumans, já é considerado um clássico do design holandês e faz parte da coleção permanente do Museu de Arte Moderna (MoMa) de Nova Iorque, *EUA*. A peça também esteve presente na primeira exibição do *Droog Design* em Milão. Aqui, o designer usa apenas o que é estritamente necessário para se criar luz: lâmpadas, fios, conectores. Ao utilizar esses elementos essenciais, um candelabro é criado. Inovação e tecnologia estão reunidos em um único produto. Recentemente, o lustre ganhou versão em LED.

**Figura4:** Luminária 85 Lamps



**Fonte:** <http://www.droog.com/>

O curioso é a forma como esta peça é montada. Aqui, revela-se o que quase sempre é ocultado: a fiação. O resultado é uma surpreendente pelo uso de materiais comuns e descartáveis. Assim, Graumans reforça a linguagem antiglamorosa característica do *Droog*.

Outra peça apresentada pelo coletivo é o Vaso *Urn*, da designer Hella Jongerius. Aqui, a textura e a qualidade do material definem o design. A forma arquetípica revela o resultado de pesquisas feitas na utilização de uma matéria-prima não convencional para produção de vasos (borracha de poliuretano). O vaso *Soft Urn*, apesar de industrializado, tem o aspecto de um produto artesanal devido à adição de vestígios do processo de fundição. O *Soft Urn* foi logo reconhecido como um exemplo significativo da abordagem "holandesa" ou "conceitual" do design holandês.

**Figura 5:** Vaso *Urn*



**Fonte:** <http://www.droog.com/>

Com esta abordagem, Jongerius consegue trazer o processo artesanal para o foco de seu trabalho, enfatizando a importância da utilização das técnicas artesanais, que muitas vezes estão fragilizadas na sociedade atual, provocando o deslocamento entre o artificial e o natural. O Vaso *Urn* sintetiza o senso de valorização pela forma já reconhecidas e conectadas com o usuário tão típico do *Droog*. “O foco de atenção alterou-se de valores exteriores para valores interiores, não na adição de estímulos, nem no retorno a uma funcionalidade inerte, mas no desejo por objetos que mantivessem a sua essência” (FERREIRA, 2010, p. 55)

A cadeira *Knotted* (1996) de Marcel Wanders, é leve e combina técnicas industriais e artesanais (*handcrafting*). Um fio constituído por fibras de aramida e de carbono é atado na forma de uma cadeira e depois banhado com resina epóxi e pendurado em um molde de madeira para secar, deixando a forma final nas mãos da gravidade. Cada nó da cadeira é feito a mão e depois a trama é mergulhada em uma resina para ganhar rigidez, numa harmoniosa comunhão entre trabalho artesanal e alta tecnologia.

**Figura 6:** cadeira *Knotted*



**Fonte:** <http://www.droog.com/>

O Diretor Geral do Centraal Museum de Utrecht, Holanda, Edwin Jacobs comenta esta peça: “a primeira reação que as pessoas têm diante da cadeira *Knotted* é: ‘Isto é impossível’. Ele (o designer) pensa em corda e nós e logo imagina uma cadeira; coisas tão diferentes são conectadas de alguma forma. Isto é incrível e acho que agrega uma qualidade distinta ao objeto”.<sup>9</sup>

Em outro projeto, uma árvore caída pode servir como um assento, este foi o conceito utilizado por Jurgen Bey ao desenvolver a *Tree-Trunk Bench* (1999) para o Parque Oranienbaum, em St. Petersburgo na Rússia. A adição de encostos de cadeira de bronze no tronco de uma árvore revelam um cruzamento entre natureza e cultura, uma relação entre sentidos e significados do “sentar”. Bey deixa claro que é estúpido cortar as árvores, mas quando elas estão disponíveis, é possível utilizá-las. Desta forma, apenas os encostos das cadeiras estão à venda. (DROOG.COM)

**Figura 7:** Tree-trunk bench.



**Fonte:** <http://www.droog.com/>

Gjis Bakker deixou o coletivo em 2009, mas Renny Ramakers continua à frente do grupo como Diretora Criativa. A proposta do coletivo segue vanguardista e contestadora. “Somos muito lembrados pelos móveis de nossa primeira fase. Mas é bom que se diga que o *Droog* não se propõe apenas a produzir design. Queremos gerar conceitos, seja ao desenhar um parafuso ou toda uma cidade”<sup>10</sup>, diz o indonésio Suki De Boer, um dos atuais diretores do coletivo de design.

Em 2012, o *Droog Design* abriu o *Droog Hotel* em Amsterdã. Na verdade, o espaço supera e redefine o conceito de Hotel. É um local de aproximação entre o usuário e o Design, um espaço multiuso que celebra o debate em torno do Design e suas complexidades e abrange: Café *Droog* – onde todas as peças estão à venda; Livraria; Serre – espaço que simula a vida ao ar livre; Showroom do *Droog Design*; Espaço de eventos; e o Hotel de um único quarto – em que fotos não são divulgadas para não tirar a surpresa dos hóspedes.

---

<sup>9</sup> SUBMARINE. Dutch Profiles - Droog Design. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=qK2UitVTLZY>>.

<sup>10</sup> BOER, Suki de. Reconhecida marca holandesa traz exposição a São Paulo.[13 ago de 2016]. São Paulo: O Estado de S. Paulo. Entrevista concedida a Marcelo Lima. Disponível em: <<http://emails.estadao.com.br/noticias/casa-decoracao,design-holandes-no-brasil,10000069012>>

**Figura 8:** *Showroom Droog Design/ Droog Hotel*



Fonte: <http://www.droog.com/>

A antecipação de demandas futuras e o debate contínuo sobre soluções ou alternativas trazidas pelo Design são temas recorrentes para o grupo. O Design sistêmico, o *Design Thinking* e a democratização do pensamento em torno do Design como transformador e conector social regem todo o trabalho recente do coletivo. Essa postura vai de encontro com o que Lipovetsky afirma:

Enquanto se evaporam as antigas fronteiras, se afirma um novo tipo de design feito de sobreposições, de interpenetrações, de transversalidades. Atualmente, design, escultura, moda, decoração, luxo, tudo pode se misturar e se confundir: o design não tem mais um estatuto claramente diferenciado. Tornou-se um universo indeterminado, aberto, multidimensional, podendo ser ao mesmo tempo objeto utilitário, decoração, moda, arte e até peça de luxo pelo preço proibitivo que às vezes é o seu. Assim é o estágio híbrido, transtético, do design característico do último ciclo do capitalismo artista. Depois do grande movimento vanguardista de purificação funcionalista das formas, eis-nos no tempo hiperconsumista da hibridização dos territórios e das formas. (LIPOVETSKY, 2015, p. 170)

Podemos afirmar que o design de vanguarda nos mostra hoje, algo bem além da forma, a conquista de novos significados e de valores ampliados pela ausência de pré-conceitos, o fato de permitir a possibilidade de divertir e experimentar.

## **Considerações Finais**

É possível perceber no trabalho desse grupo, que o design ganhou uma liberdade criativa, por meio de novas linguagens com ampliação de possibilidades de abordagens. Este caminho trilhado pelo *Droog Design* permitiu que as formas (afetivas/memória) fossem mantidas, e que objetos fossem (re)criados e produzidos sem quaisquer restrições impostas pelo mercado ou pela produção, com plena liberdade de escolha dos materiais, das técnicas e dos conceitos formais.

Portanto, o cenário fluído e dinâmico atual é propício para desafiar as novas alternativas projetuais. A história mostra que o design nunca foi um campo estático e que sua linguagem segue em constante mutação. Nota-se que as vanguardas procuram se expressar de modo a questionar a racionalidade, tornando evidente os aspectos expressivos de cada geração.

Assim o grupo *Droog Design* contribuiu para o alcance, nos dias de hoje, de uma maior liberdade de expressão, e pode-se afirmar “o design passa a ser entendido como metáfora de um conjunto de conceitos gerando significados e desta conferindo valor na sua significância, e tudo isto hoje passa a ser considerado ao se desenvolver um novo produto” (MORAES, 2006, p. 192).

Nessa nova complexidade podemos afirmar de fato a existência de uma cultura do projeto, e por tudo isso, o design deixou de ser atividade somente do âmbito projetual, passando ao patamar intelectual. É notório que o grupo promove outra ordem de sentidos e comunicação que se reflete na experimentação e na proposição de uma estética autêntica.

---

## Droog Design: a collective of experimentation

### abstract:

This article introduces the dutch collective *Droog Design* and analysis of its main works. Created in the early 1990's, by the product designer Gjis Bakker and the design historian, Renny Ramakers, *Droog* has positioned itself as a rupture group, but has also explored new approaches as a reaction to the other rupture groups that existed until then, thus embodying the essence of this new decade. Therefore, the intention is to bring forward a brief historical context in which *Droog Design* and its members were inserted, especially at the moment of its foundation. Therefore, this study, by a bibliographical research, presents the formation of design vanguards in the twentieth century, with emphasis on the Italian groups, and the impact caused by these movements influenced directly the *Droog Design* language and allowed a greater freedom of expression. Ultimately, it is also pertinent to approach the hybridism present in this group works and to highlight the transversal relations established with the sciences of Languages, Semiotics and Communication. Finally, the study brings the recurrent themes of Droog and highlights its ability to predict future demands, to propose debates and alternatives rethinking the social role of design.

### Keywords:

Design, Droog Design, hybridism; rupture groups, 1990's

### Referências

ANTONELLI, Paola. Nothing Cooler than Dry. In: **Droog Design: The Spirit of the Nineties**. Rotherdam: 010 Publisher, 1998.

BAKKER, Gjis. **Droog Design - Your Response Ability**. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=PxEDrzwxQZc>> Acesso em 15 de maio de 2017.

BOER, Suki de. Reconhecida marca holandesa traz exposição a São Paulo [13 ago de 2016]. São Paulo: **O Estado de S. Paulo**. Entrevista concedida a Marcelo Lima. Disponível em: <<http://emails.estadao.com.br/noticias/casa-decoracao,design-holandes-no-brasil,10000069012>> Acesso em 17 de maio de 2017.

BORNSEN-HOLTMANN, Nina. **Design Italiano**, Taschen, 1995.

CAMPOS, Gisela. Arte, design e linguagem visual. In: MOURA, Mônica (org.) **Faces do design 2: ensaios sobre arte, cultura visual, design gráfico e novas mídias**. São Paulo: Rosari, 2009. P. 65-79.

FERREIRA, Patricia Colaço Santos - **Design conceptual na era pós-industrial: a forma segue o conceito**". Lisboa: FAUTL, 2010.

GARNER, Philippe. **Sixteen Design**. Taschen, 2008.

LIPOVETSKY, Gilles & SERROY, Jean. **A estetização do mundo: viver na era do capitalismo artista**. São Paulo: Companhia das Letras, 2015.

MEHLHOSE, Andrea; WELLNER, Martin. **El mueble moderno: 150 años de diseño**. Barcelona: H. F. Ullmann, 2009.

MORAES, Dijon de. **Análise do design brasileiro: entre mimese e mestiçagem**. São Paulo: Edgard Blücher, 2006.

MOURA, Mônica. Design contemporâneo: cultura digital + linguagem + hibridismo. In: CONGRESSO INTERNACIONAL DE PESQUISA EM DESIGN, 3, 2003, Rio de Janeiro. Anais.

NAMIOKA, F. Interview with Renny Ramakers, Droog Design, Amsterdam. Disponível em: < [https://www.youtube.com/watch?v=ZT4VRqbz\\_R0](https://www.youtube.com/watch?v=ZT4VRqbz_R0) >. Acesso em: 15 de maio de 2017.

PERUZZO, Fernanda. **Diretamente dos Países baixos**. Disponível em: < <http://topview.com.br/materia/diretamente-dos-paises-baixos/> >. Acesso em 19 de maio de 2017.

RAMAKERS, Renny. Disponível em < <http://www.droog.com/news/category/saved-by-droog-milan-2010/> > Acesso em 14 de junho de 2017.

REMYVEENHUIZEN.NL Disponível em < <http://remyveenhuizen.nl/work/furniture/chest-drawers-you-cant-lay-down-your-memory> > Acesso em 14 de junho de 2017.

RODRIGUES, E. A.G; CRESTO, L.J. O Reuso e as Novas Abordagens do Design no *Droog Design* e no Trabalho dos Irmãos Campana. In: **Congresso Internacional de Pesquisa em Design**, 5, 2009, Bauru, SP. PPGDesign – FAAC – Universidade Estadual Paulista, 2009.

SCHNEIDER, Beat. **Design – Uma Introdução: o design no contexto social, Cultural e Econômico**. Tradução: George Bernad Sperber, Sonali Bertuol. São Paulo: Bluncher, 2010.

SUDJIC, Deyan. Meaning beyond utility: the Campana brothers and postindustrial design. In: **CAMPANA brothers: complete works** (so far). New York: Rizzoli, 2010. p. 40-47

SUBMARINE. **Dutch Profiles - Droog Design**. Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=qK2UitVTLZY> >. Acesso em 15 de maio de 2017.