

seminário 06

Giovana Berti
Gustavo Hirga
Leonardo Ramos
Lorenzo Andrade

10697431
9424909
10326472
9806314

O CONCEITO DE STANDARD

Standard significa padrão. Portanto, os produtos gerados nesse modelo possuem características e formatos idênticos uns aos outros.



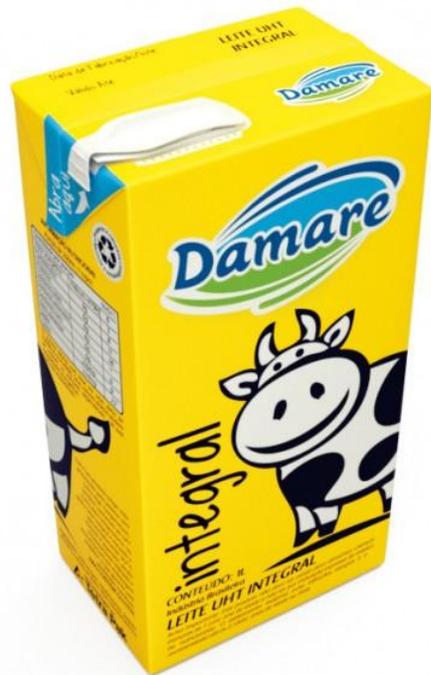
O DESIGNER INDUSTRIAL

É chamado de designer industrial o projetista que visa aplicar funcionalidade ao objeto criado, de modo em que não precise de nenhum tipo de acabamento externo.

Não é considerado papel do designer industrial a produção de tecidos estampados produzidos por máquina.



Diferentemente da embalagem, que está diretamente ligada ao design industrial.



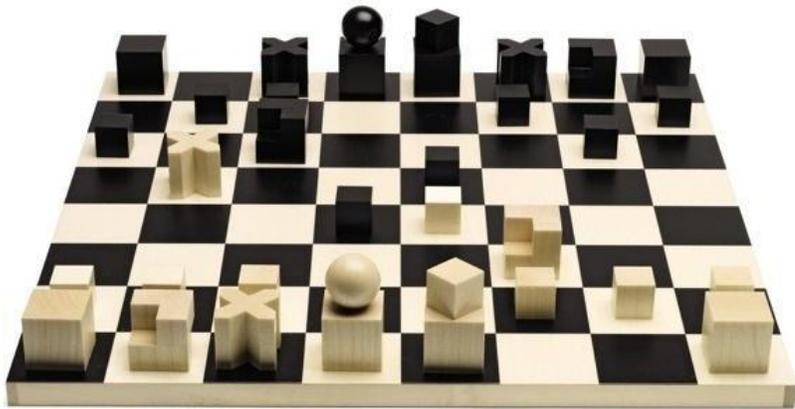
DISTINÇÃO ENTRE ARTESANATO E DESIGN INDUSTRIAL

- O artesanato encontra-se nas artes aplicadas.
- A produção de produtos artesanais é geralmente mais cara que a industrial.
- Houve, na época, a estagnação do clássico nos produtos artesanais.
- O objeto artesanal é único e imperfeito, enquanto o industrial é replicado e pleno.
- O objeto industrial explica-se no início, o artesanal explica-se no final.



RELAÇÃO COM A BAUHAUS

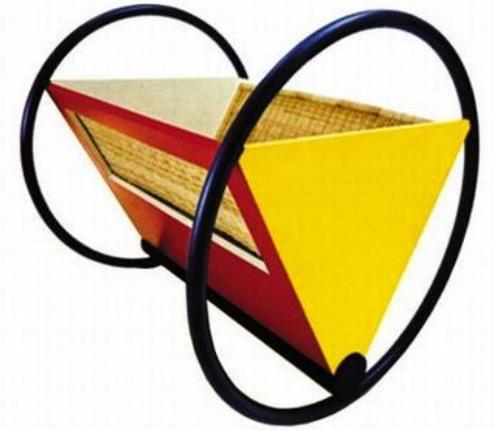
“O funcional não precisa ser entediante”



Jogo de xadrez Bauhaus, Josef Hartwig
1922



Infusor de chá Bauhaus, Marianne
Brandt 1924

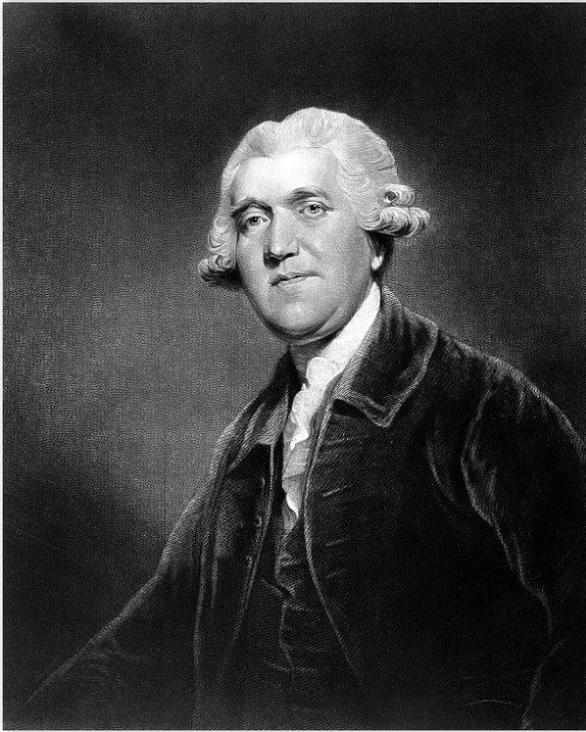


Berço Bauhaus

Historismo

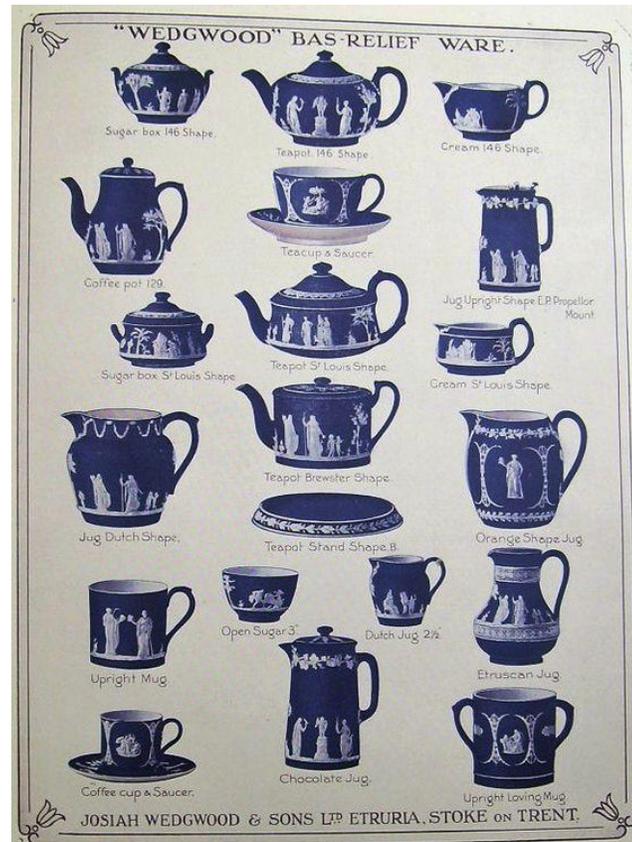
- rebusca estilística e formal;
- indústria e produção seriada;
- simbolismo para classe burguesa que consome;
- técnica x estética;





Josiah Wedgwood (1730-1795)

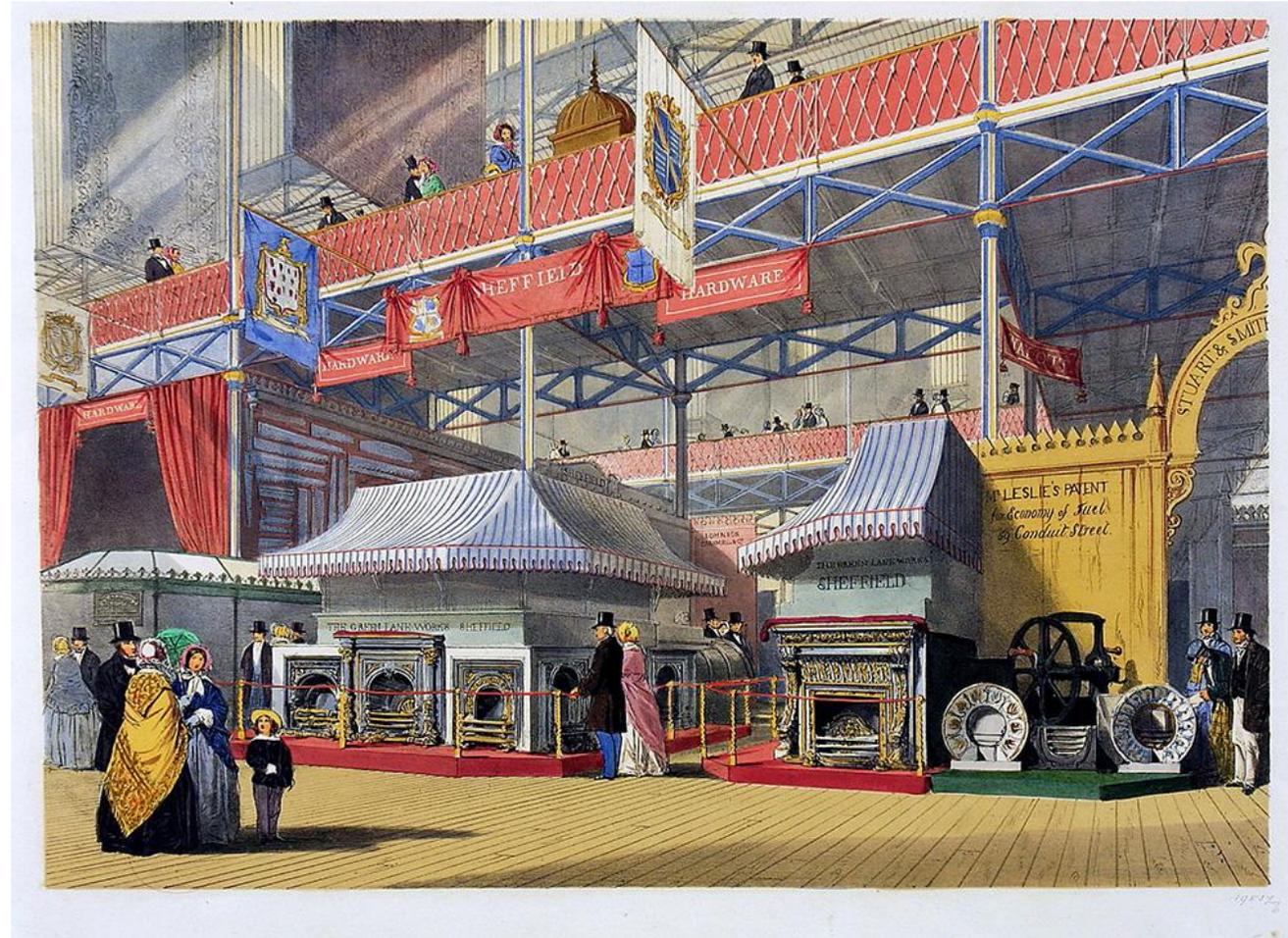
Indústria cerâmica



Vaso Portland, 1789

+
BBC: The genius
of design (2010)

Exposição da indústria, 1851



Arts & Crafts

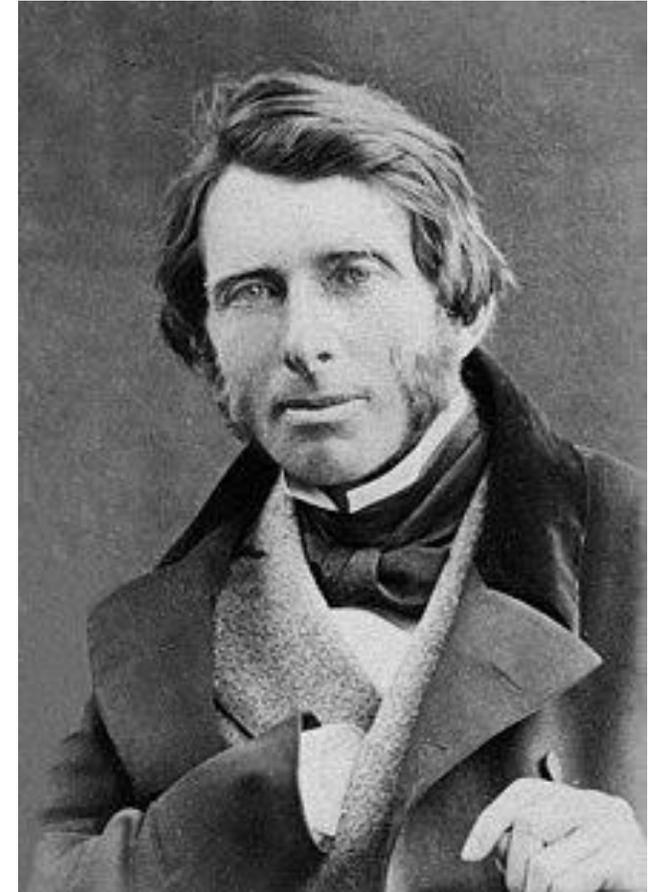
“O passado não está morto, ele vive dentro de nós, e continuará vivo no futuro que estamos agora ajudando a construir.”

-William Morris

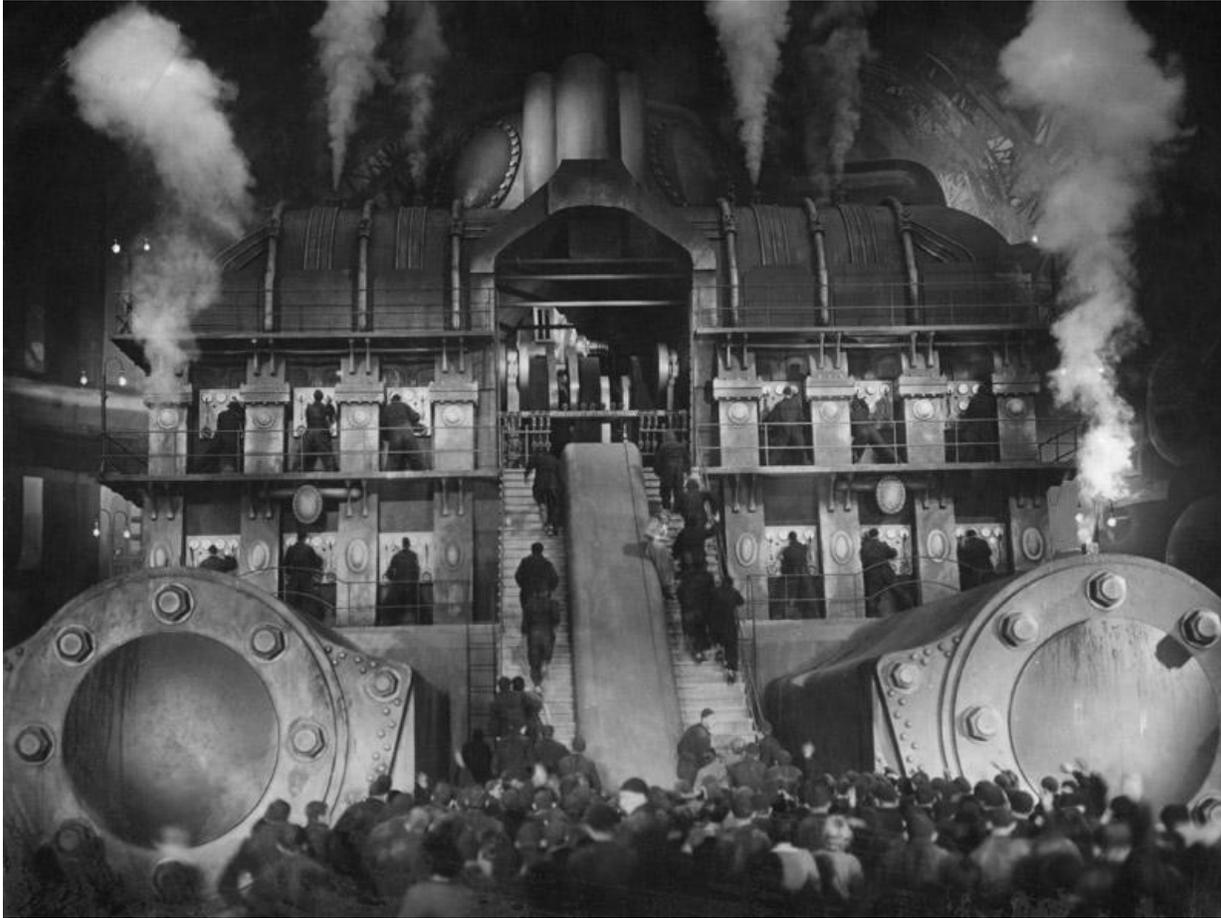


A filosofia de John Ruskin

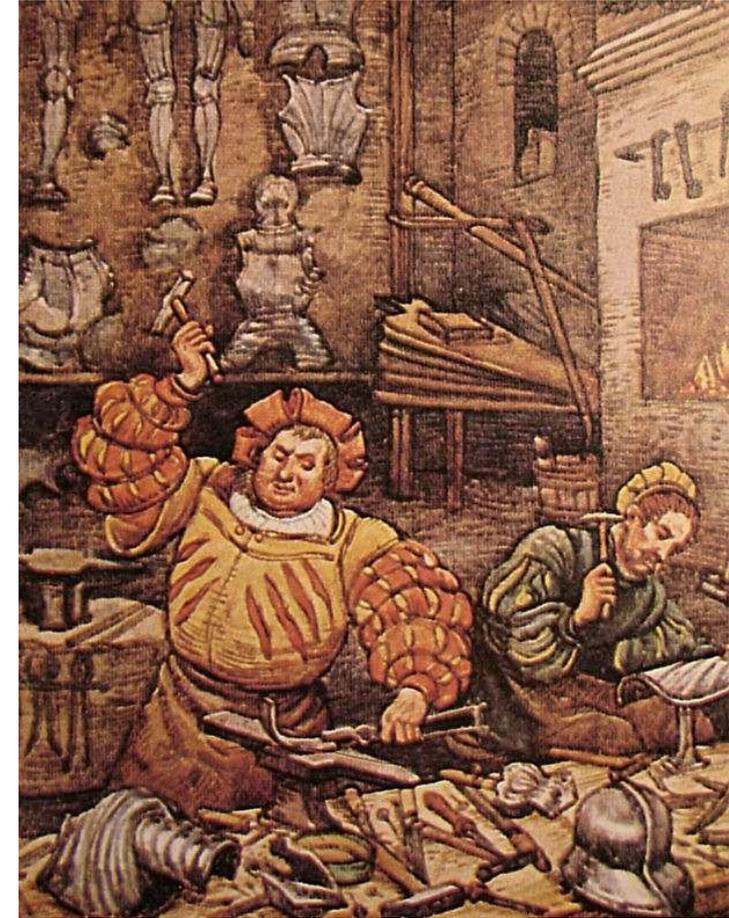
- ❑ Vilanização da máquina e do trabalho industrial
- ❑ Aprimoramento da sociedade segundo a natureza
- ❑ O artesanato como a única forma correta de trabalho humano
- ❑ Retorno ao passado medieval no trabalho e nas artes



Medo do presente, retorno ao passado



Cena do filme *Metropolis*, de Fritz Lang



A prática de William Morris

- ❑ Figura pioneira do movimento Arts & Crafts
- ❑ Critica a má qualidade dos produtos industriais e as condições deploráveis do trabalho na fábrica
- ❑ Tenta aplicar a utopia de Ruskin
- ❑ Alguns de seus discípulos não compartilham de suas ideias anti-mecanicistas

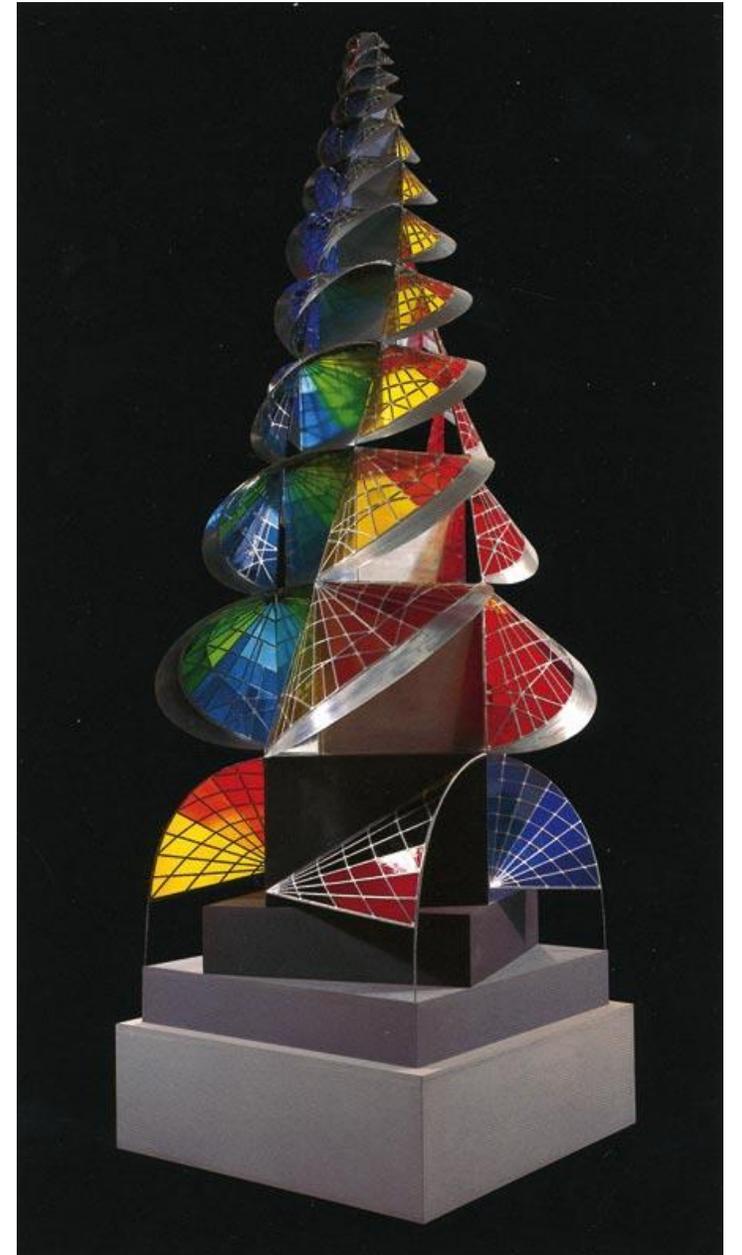


A prática de William Morris



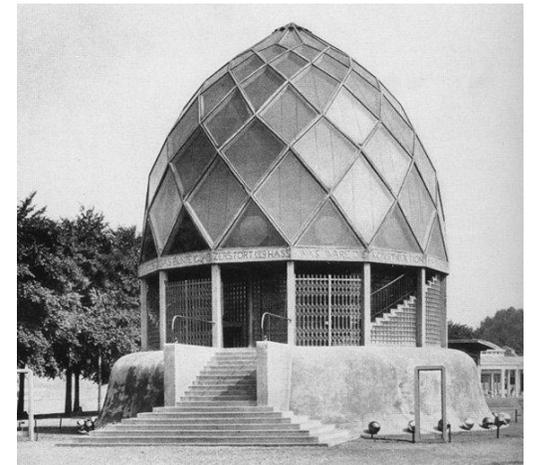
À posterioridade

- ❑ exaltação do individualismo e a figura de Johannes Itten
- ❑ a conciliação entre máquinas e técnica de projeto só se dará na Bauhaus
- ❑ manifesto de fundação da Bauhaus - evidente semelhança com o Arts & Crafts



Deutscher Werkbund, 1907

- Debate sobre crise do **belo**: o **tradicional** x o **funcional**;
- **Standardização** para gerar gosto universal;
- Novas normas para a produção: **qualidade** x **quantidade**;
- Ligada ao expressionismo.



Pavilhão de vidro, 1914
Bruno Taut

Nova Objetividade

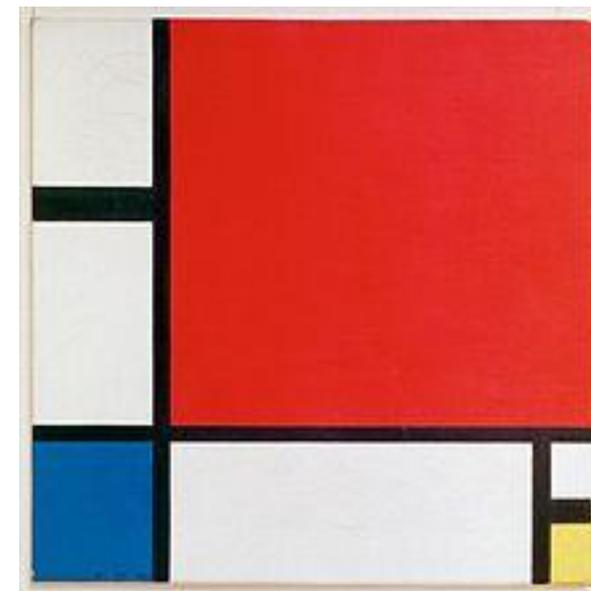
- nova estética “limpa” (oposta ao expressionismo) e novo padrão formal;
- legitimação política e social por meio de exposições e publicações;
- aplicação na produção;
- criação de escolas para projeto e manufatura de produtos de desenho industrial e arquitetura.



Fagus Factory, 1911
Walter Gropius e Adolf Meyer

De Stijl

- movimento artístico holandês;
- **pureza** construtiva e estética;
- bidimensionalidade abstrata;
- influência ideológica na formação da sociedade alemã pós-I GM (**funcionalismo**).



Composition II in Red, Blue and Yellow
Piet Mondrian, 1930



Casa Rietveld Schröder, 1924

Bauhaus



- surgimento: fundada pelo arquiteto Walter Gropius, originou-se da fusão de duas escolas, a Academia de Artes e a Escola de Artes e Ofícios.
- proposta: retomar o projeto alemão, unificando as artes
- intrinsecamente ligada à República de Weimar
- marcada por 3 períodos, correspondentes às suas 3 sedes, em que foram dirigidas por 3 diretores (Gropius, Hannes Meyer e Mies Van der Rohe)

Weimar (1919-1923)

- marcada por um expressionismo tardio, principalmente centrado na figura de seus professores, como Johannes Itten.
- período econômico desfavorável
- criação de um curso básico



Peter Keler (1922) - bauhaus cradle (berço).
marca da transição do estilo Bauhaus



Dessau (1923-1929)

- marcada pela reestruturação do curso básico.
- inspirado nas vanguardas de sua época (construtivismo russo, de stijl, ABC)
- aprofundamento do projeto alemão e no conceito de funcionalismo estético formalista (forma segue a função)
- definiu o estilo bauhaus

Sede da Bauhaus em Dessau, projetada por Walter Gropius



Troca de diretores

- Hannes Meyer entra como diretor e instaura suas ideias técnico produtivistas (antiesteticismo, coletivismo e materialismo)

“A arte é composição, objeto é função. A ideia de composição de um porto nos parece absurda e o que dizer sobre a composição de um plano urbanístico ou de um apartamento? Construir é um processo técnico, não estético, e a ideia de funcionalidade de uma casa se opõe à de composição artística”.

- Meyer é demitido em 1929, dando lugar ao arquiteto Mies Van Der Rohe



Hannes Meyer



Ludwig Mies Van Der Rohe

Berlim (1929 - 1933)

- período de pouca contribuição prática e teórica
- escola fecha em razão do nazifascismo crescente na Alemanha
- diáspora do estilo bauhaus (styling x bauhaus)





Poltrona Wassily, por Marcel Breuer



Poltrona Barcelona, por Van Der Rohe e Lily Reich

Ecos da Bauhaus



Dieter Rams



1962



1960

Dieter Rams:
Die zehn Thesen
des Brau-
Produktdesigns

Die Grund-
legungen, die meine
Arbeit als Designer
bestimmen und
die die Grundzüge
meiner Design-
Philosophie
darstellen, werden
von mir in zehn
Thesen formuliert.
Eine unumstößliche
Festschreibung
sollte und können
sie jedoch nicht
sein, denn die
Vorstellungen, was
gutes Design ist,
entwickeln sich
weiter – so, wie sich
Technik und Kultur
weiterentwickeln.

5

Thema 1.1
Fluoreszenz
Licht
Lampe
Lampenschirm
Lampenfuß



Gutes Design ist
unaufdringlich

Produkte, die einen
Zweck erfüllen,
haben Werkzeug-
charakter. Sie sind
weder dekorative
Objekte noch
Kunstwerke. Ihr
Design sollte
deshalb neutral sein,
die Gesichter zurück-
treten lassen und
dem Menschen
Raum zur Selbstver-
wirklichung geben.

6

Das
Licht
Lampenschirm
Lampenfuß
Lampe

Gutes Design ist
etlich

Es läßt ein Produkt
nicht innovativ,
leistungsfähiger,
wertvoller
erscheinen, als es
in Wirklichkeit ist.
Es versucht nicht,
den Verbraucher
durch Versprechen
zu manipulieren,
die es dann nicht
halten kann.



1

Gutes Design ist
innovativ

Die Möglichkeiten
für Innovation
sind noch längst
nicht ausgeschöpft.
Die technologische
Entwicklung
läßt immer wieder
neue Ausgangs-
punkte für innovative
Gestaltungs-
konzepte, die dem
Gebrauchswert
eines Produktes
optimieren.
Innovatives Design
entsteht aber stets
in Zusammen-
hang mit innovativer
Technik und ist
niemals
Selbstzweck.

2

Gutes Design
macht ein Produkt
brauchbar



Man kauft ein
Produkt, um es
zu benutzen.
Es soll bestimmte
Funktionen erfüllen
– Primärfunktionen
ebenso wie
ergänzende
psychologische
und ästhetische
Funktionen. Gutes
Design optimiert
die Brauchbarkeit
und läßt alles
unberücksichtigt,
was nicht diesem
Ziel dient oder gar
entgegengesetzt.

3

Gutes Design ist
ästhetisch

Die ästhetische
Qualität eines
Produktes ist
integraler Aspekt
seiner Brauch-
barkeit. Denn
Geräte, die man
täglich benutzt,
prägen das
persönliche Umfeld
und beeinflussen
das Wohlbefinden.
Schön sein kann
aber nur, was gut
gemacht ist.

4

Gutes Design
macht ein Produkt
verständlich



Es verleiht nicht auf
einmaligende
Weise die Struktur
des Produktes.
Mehr noch: es
kann das Produkt
zum Sprechen
bringen. Im besten
Fall erklärt es sich
dann selbst.

7

Gutes Design ist
langlebig



Es vermeidet
modisch zu sein
und wirkt deshalb
nie antiquiert. Im
deutschen Gegen-
satz zu kurzlebigen
Mode-Design
überdauert es auch
in der bewegigen
Wegwerfgesellschaft
lange Jahre.

8

Gutes Design ist
konsequent bis ins
letzte Detail



Nichts darf der
Wirklichkeit oder dem
Zustand überlassen
werden. Grund-
schritt und
Gonazität der
Gestaltung sind
letzlich Ausdruck
des Respekts
dem Verbraucher
gegenüber.

9

Das Design leistet
einen wichtigen
Beitrag zur Erhal-
tung der Umwelt.
Es besteht die
Schonung der
Ressourcen
ebenso wie die
Minimierung
von physischer
und visueller
Verschmutzung
in die Produkt-
gestaltung ein.

10

Gutes Design ist
sowenig Design wie
möglich



Weniger Design ist
mehr, konzentriert
es sich doch auf
das Wesentliche,
statt die Produkte
mit Überflüssigen
zu befrachten.
Zurück zum Puren,
zum Einfachen!

11

Gutes Design ist
sowenig Design wie
möglich



Weniger Design ist
mehr, konzentriert
es sich doch auf
das Wesentliche,
statt die Produkte
mit Überflüssigen
zu befrachten.
Zurück zum Puren,
zum Einfachen!

12

Gutes Design ist
sowenig Design wie
möglich



Weniger Design ist
mehr, konzentriert
es sich doch auf
das Wesentliche,
statt die Produkte
mit Überflüssigen
zu befrachten.
Zurück zum Puren,
zum Einfachen!

13

Gutes Design ist
sowenig Design wie
möglich



Weniger Design ist
mehr, konzentriert
es sich doch auf
das Wesentliche,
statt die Produkte
mit Überflüssigen
zu befrachten.
Zurück zum Puren,
zum Einfachen!

14

Gutes Design ist
sowenig Design wie
möglich



Weniger Design ist
mehr, konzentriert
es sich doch auf
das Wesentliche,
statt die Produkte
mit Überflüssigen
zu befrachten.
Zurück zum Puren,
zum Einfachen!

15

Gutes Design ist
sowenig Design wie
möglich



Weniger Design ist
mehr, konzentriert
es sich doch auf
das Wesentliche,
statt die Produkte
mit Überflüssigen
zu befrachten.
Zurück zum Puren,
zum Einfachen!

16

Gutes Design ist
sowenig Design wie
möglich



Weniger Design ist
mehr, konzentriert
es sich doch auf
das Wesentliche,
statt die Produkte
mit Überflüssigen
zu befrachten.
Zurück zum Puren,
zum Einfachen!

17

Gutes Design ist
sowenig Design wie
möglich



Weniger Design ist
mehr, konzentriert
es sich doch auf
das Wesentliche,
statt die Produkte
mit Überflüssigen
zu befrachten.
Zurück zum Puren,
zum Einfachen!

18

Gutes Design ist
sowenig Design wie
möglich



Weniger Design ist
mehr, konzentriert
es sich doch auf
das Wesentliche,
statt die Produkte
mit Überflüssigen
zu befrachten.
Zurück zum Puren,
zum Einfachen!

19

Gutes Design ist
sowenig Design wie
möglich



Weniger Design ist
mehr, konzentriert
es sich doch auf
das Wesentliche,
statt die Produkte
mit Überflüssigen
zu befrachten.
Zurück zum Puren,
zum Einfachen!

20

Gutes Design ist
sowenig Design wie
möglich



Weniger Design ist
mehr, konzentriert
es sich doch auf
das Wesentliche,
statt die Produkte
mit Überflüssigen
zu befrachten.
Zurück zum Puren,
zum Einfachen!

21

Gutes Design ist
sowenig Design wie
möglich



Weniger Design ist
mehr, konzentriert
es sich doch auf
das Wesentliche,
statt die Produkte
mit Überflüssigen
zu befrachten.
Zurück zum Puren,
zum Einfachen!

22

Gutes Design ist
sowenig Design wie
möglich



Weniger Design ist
mehr, konzentriert
es sich doch auf
das Wesentliche,
statt die Produkte
mit Überflüssigen
zu befrachten.
Zurück zum Puren,
zum Einfachen!

23

Gutes Design ist
sowenig Design wie
möglich



Weniger Design ist
mehr, konzentriert
es sich doch auf
das Wesentliche,
statt die Produkte
mit Überflüssigen
zu befrachten.
Zurück zum Puren,
zum Einfachen!

24

Gutes Design ist
sowenig Design wie
möglich



Weniger Design ist
mehr, konzentriert
es sich doch auf
das Wesentliche,
statt die Produkte
mit Überflüssigen
zu befrachten.
Zurück zum Puren,
zum Einfachen!

25

Gutes Design ist
sowenig Design wie
möglich



Weniger Design ist
mehr, konzentriert
es sich doch auf
das Wesentliche,
statt die Produkte
mit Überflüssigen
zu befrachten.
Zurück zum Puren,
zum Einfachen!

26

Gutes Design ist
sowenig Design wie
möglich



Weniger Design ist
mehr, konzentriert
es sich doch auf
das Wesentliche,
statt die Produkte
mit Überflüssigen
zu befrachten.
Zurück zum Puren,
zum Einfachen!

27

Gutes Design ist
sowenig Design wie
möglich



Weniger Design ist
mehr, konzentriert
es sich doch auf
das Wesentliche,
statt die Produkte
mit Überflüssigen
zu befrachten.
Zurück zum Puren,
zum Einfachen!

28

Gutes Design ist
sowenig Design wie
möglich



Weniger Design ist
mehr, konzentriert
es sich doch auf
das Wesentliche,
statt die Produkte
mit Überflüssigen
zu befrachten.
Zurück zum Puren,
zum Einfachen!

29

Gutes Design ist
sowenig Design wie
möglich



Weniger Design ist
mehr, konzentriert
es sich doch auf
das Wesentliche,
statt die Produkte
mit Überflüssigen
zu befrachten.
Zurück zum Puren,
zum Einfachen!

30

Gutes Design ist
sowenig Design wie
möglich



Weniger Design ist
mehr, konzentriert
es sich doch auf
das Wesentliche,
statt die Produkte
mit Überflüssigen
zu befrachten.
Zurück zum Puren,
zum Einfachen!

31

Gutes Design ist
sowenig Design wie
möglich



Weniger Design ist
mehr, konzentriert
es sich doch auf
das Wesentliche,
statt die Produkte
mit Überflüssigen
zu befrachten.
Zurück zum Puren,
zum Einfachen!

32

Gutes Design ist
sowenig Design wie
möglich



Weniger Design ist
mehr, konzentriert
es sich doch auf
das Wesentliche,
statt die Produkte
mit Überflüssigen
zu befrachten.
Zurück zum Puren,
zum Einfachen!

33

Gutes Design ist
sowenig Design wie
möglich



Weniger Design ist
mehr, konzentriert
es sich doch auf
das Wesentliche,
statt die Produkte
mit Überflüssigen
zu befrachten.
Zurück zum Puren,
zum Einfachen!

34

Gutes Design ist
sowenig Design wie
möglich



Weniger Design ist
mehr, konzentriert
es sich doch auf
das Wesentliche,
statt die Produkte
mit Überflüssigen
zu befrachten.
Zurück zum Puren,
zum Einfachen!

35

Gutes Design ist
sowenig Design wie
möglich



Weniger Design ist
mehr, konzentriert
es sich doch auf
das Wesentliche,
statt die Produkte
mit Überflüssigen
zu befrachten.
Zurück zum Puren,
zum Einfachen!

36

Gutes Design ist
sowenig Design wie
möglich



Weniger Design ist
mehr, konzentriert
es sich doch auf
das Wesentliche,
statt die Produkte
mit Überflüssigen
zu befrachten.
Zurück zum Puren,
zum Einfachen!

37

Gutes Design ist
sowenig Design wie
möglich



Weniger Design ist
mehr, konzentriert
es sich doch auf
das Wesentliche,
statt die Produkte
mit Überflüssigen
zu befrachten.
Zurück zum Puren,
zum Einfachen!

38

Gutes Design ist
sowenig Design wie
möglich



Weniger Design ist
mehr, konzentriert
es sich doch auf
das Wesentliche,
statt die Produkte
mit Überflüssigen
zu befrachten.
Zurück zum Puren,
zum Einfachen!

39

Gutes Design ist
sowenig Design wie
möglich



Weniger Design ist
mehr, konzentriert
es sich doch auf
das Wesentliche,
statt die Produkte
mit Überflüssigen
zu befrachten.
Zurück zum Puren,
zum Einfachen!

40

Gutes Design ist
sowenig Design wie
möglich



Weniger Design ist
mehr, konzentriert
es sich doch auf
das Wesentliche,
statt die Produkte
mit Überflüssigen
zu befrachten.
Zurück zum Puren,
zum Einfachen!

41

Gutes Design ist
sowenig Design wie
möglich



Weniger Design ist
mehr, konzentriert
es sich doch auf
das Wesentliche,
statt die Produkte
mit Überflüssigen
zu befrachten.
Zurück zum Puren,
zum Einfachen!

42

Gutes Design ist
sowenig Design wie
möglich



Weniger Design ist
mehr, konzentriert
es sich doch auf
das Wesentliche,
statt die Produkte
mit Überflüssigen
zu befrachten.
Zurück zum Puren,
zum Einfachen!

43

Gutes Design ist
sowenig Design wie
möglich



Weniger Design ist
mehr, konzentriert
es sich doch auf
das Wesentliche,
statt die Produkte
mit Überflüssigen
zu befrachten.
Zurück zum Puren,
zum Einfachen!

44

Gutes Design ist
sowenig Design wie
möglich



Weniger Design ist
mehr, konzentriert
es sich doch auf
das Wesentliche,
statt die Produkte
mit Überflüssigen
zu befrachten.
Zurück zum Puren,
zum Einfachen!

45

Gutes Design ist
sowenig Design wie
möglich



Weniger Design ist
mehr, konzentriert
es sich doch auf
das Wesentliche,
statt die Produkte
mit Überflüssigen
zu befrachten.
Zurück zum Puren,
zum Einfachen!

46

Gutes Design ist
sowenig Design wie
möglich



Weniger Design ist
mehr, konzentriert
es sich doch auf
das Wesentliche,
statt die Produkte
mit Überflüssigen
zu befrachten.
Zurück zum Puren,
zum Einfachen!

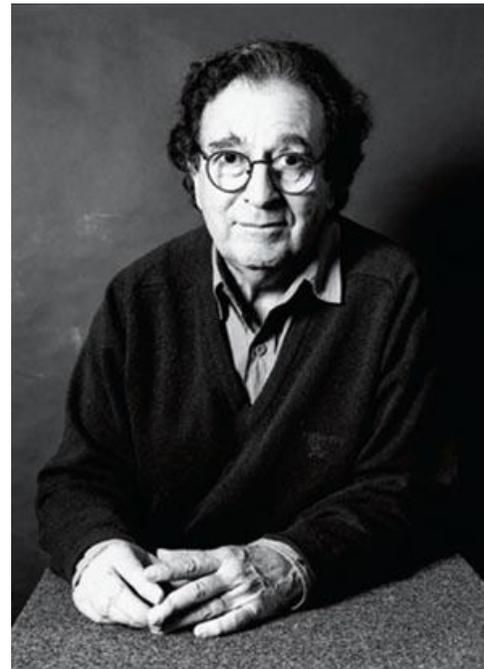
47

Gutes Design ist
sowenig Design wie
möglich



W

Escola de design de Ulm, 1953-1968



Alexandre Wollner

