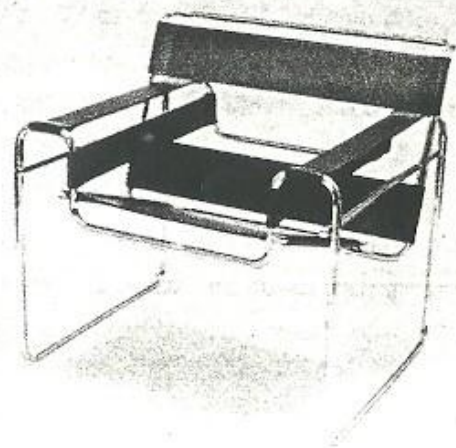
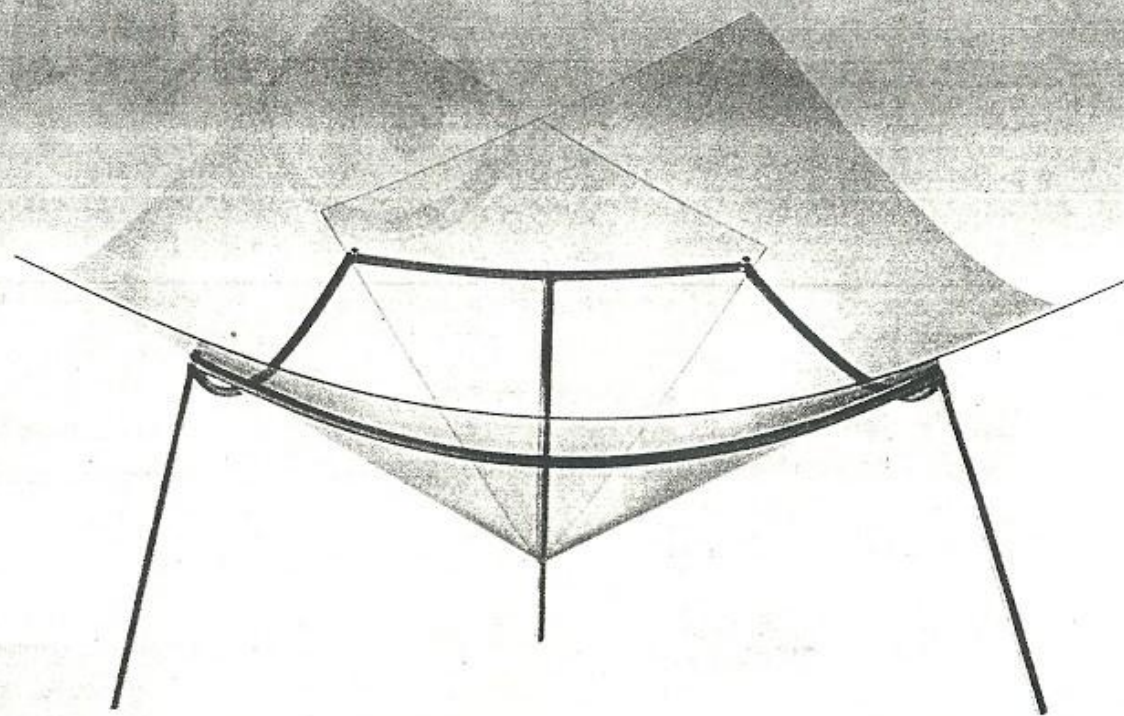


Tema 2



Cadeira Wassily criada em 1925 por Marcel Breuer – Alemanha



Cadeira Cone em chapa de policarbonato e aço inox, por Fernando e Humberto Campana – Brasil

MATERIAL NECESSÁRIO PARA ESTE TEMA

- lápis preto HB ▪ borracha ▪ lápis de cor ▪ tesoura ▪ papel *canson*
- caneta hidrográfica preta (ponta fina) e colorida ▪ cola

DESIGN E PUBLICIDADE

A palavra **design** costuma ser empregada em vários sentidos:

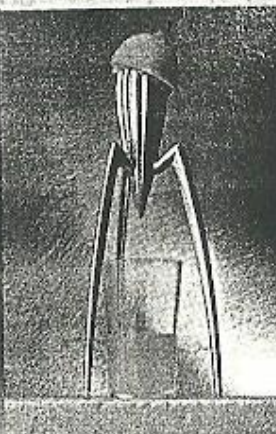
1. Pode significar projeto, planejamento, modelo.
2. É usada também no sentido de desenho industrial, desenho de produto e de programação visual.

O **designer**, como é chamado o profissional dessa área, cria peças que unem formas, às vezes ousadas, às funções de um objeto. Ele pode tanto trabalhar em projetos para serem executados industrialmente (*design* industrial), através de maquinário (peças de automóvel, caneta esferográfica etc.), como para peças artesanais, feitas manualmente. Entretanto, qualquer que seja a função do *design*, o profissional estará lançando mão do desenho, da criação e da criatividade, assim muitas vezes o *designer* e o artista se encontram.

Objetivos:
identificar, conhecer e vivenciar as etapas que envolvem a criação do *design* e da publicidade.



Mobiinete Lhama, da Aprilia

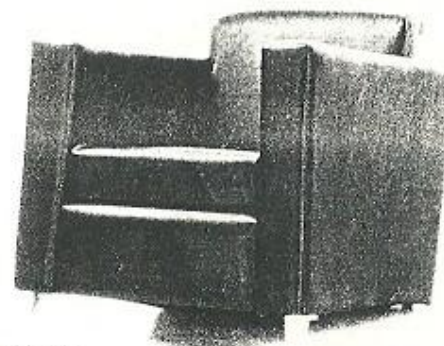


Espremedor de frutas

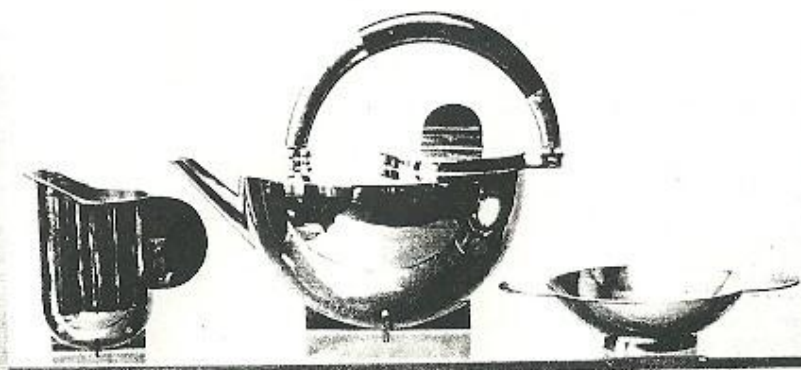


Cadeira Loda Yö

Projetos do designer francês, Philippe Starck

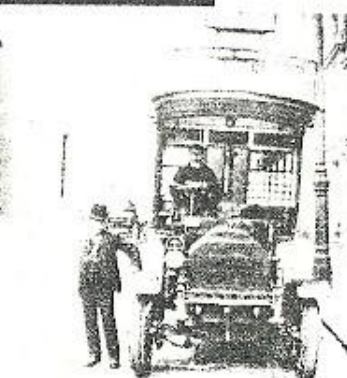
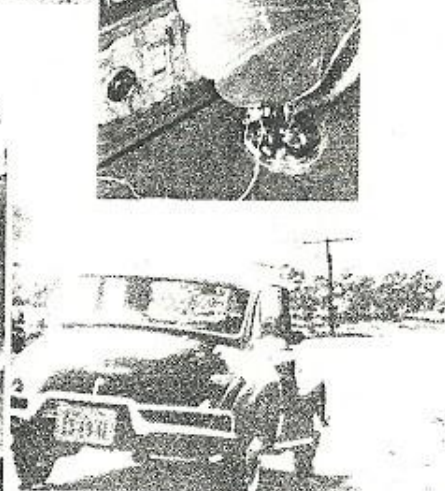
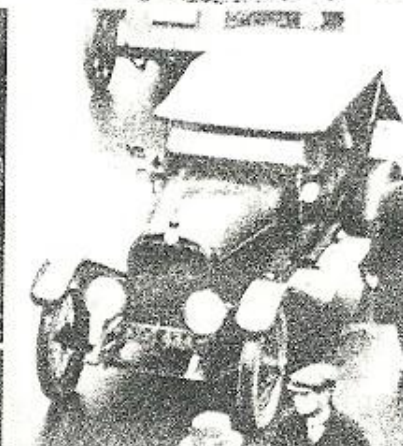
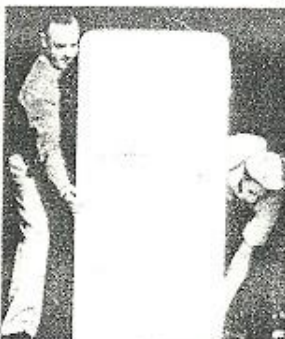
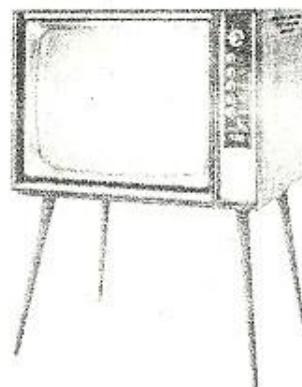
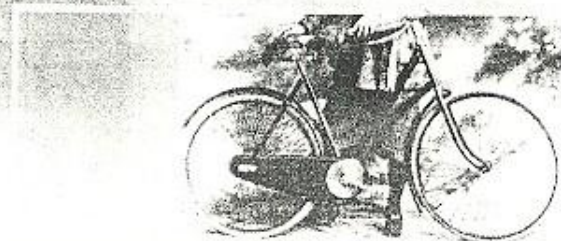


Poltrona Len Niggelman



Serviço de chá em prata criado em 1924, por Marianne Brandt aluna da Escola de Artes, Design e Arquitetura, Bauhaus (1924). A foto deste produto com tamanha precisão técnica, é de Lucia Moholy, tirada na mesma época.

No design industrial, os projetos são elaborados para a produção em massa, feita nas indústrias. E como as necessidades e o gosto dos consumidores mudam, os produtos também precisam mudar. Por isso, os designers estão sempre criando novas soluções. Veja os produtos abaixo. Só de olhar o design, já se sabe mais ou menos de que época eles são:



Existem objetos que são criados para serem produzidos de forma artesanal. São feitos um por um, em pequenas quantidades. Veja alguns exemplos de *design* na produção artesanal:

1)



Pufe feito com tambor de máquina de lavar, de Verdini
Veja, 7 jan. 1998

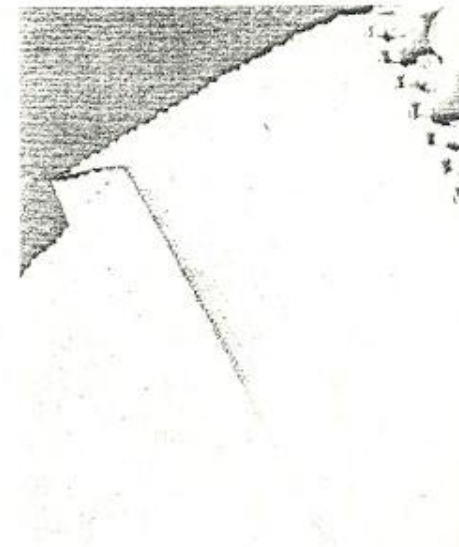
2)



vaso de cerâmica comum

MANO DE IL NA
CADA CO AUTORA
E COPIAR NOME DE 10 PESSOAS
E SEUS AUTORES
P/ 03/07

3)



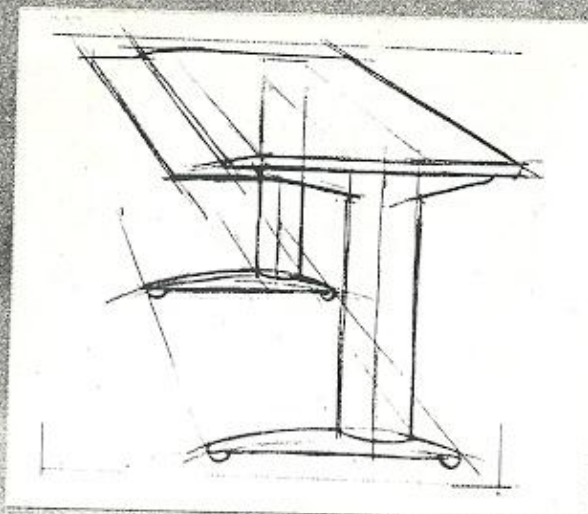
tapetes

As etapas do design

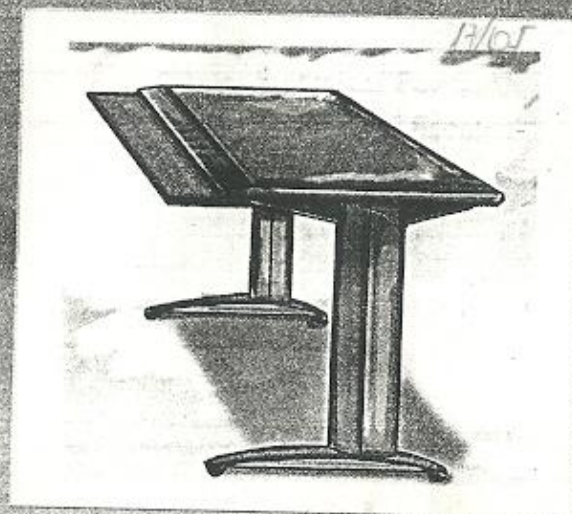
Quando um cliente encomenda um design ao profissional, ele dá algumas informações sobre o que deseja: se quer algo formal ou informal, mais prático do que elegante, tradicional ou moderno.

Suponhamos que um cliente queira uma mesa especial para computador. Ele deseja algo ousado e quer que o material usado seja colorido, com algum brilho.

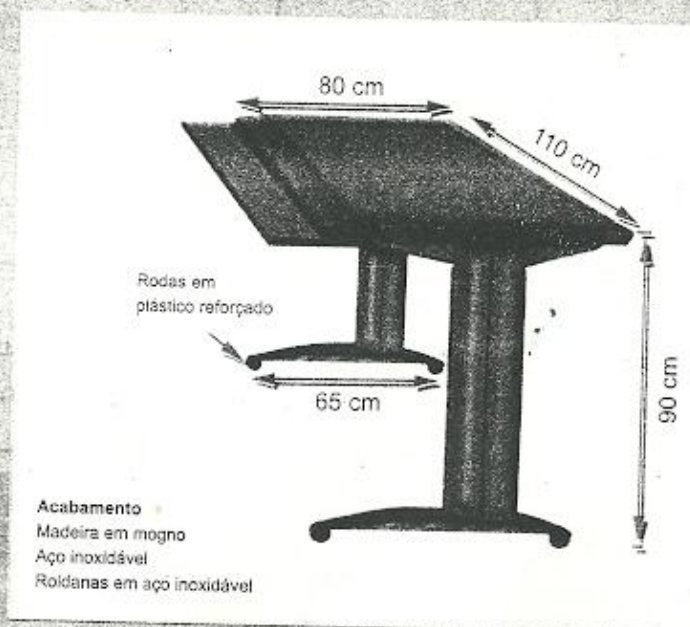
Veja ao lado as etapas que o designer costuma seguir:



Primeiro, ele faz um rascunho (o *rough*, ou *rafe*). É a hora de planejar, fazer tentativas e refazer.

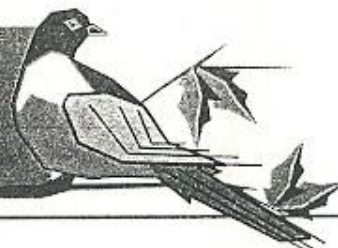


Quando achar que já está bom, o artista faz um desenho mais acabado, o *layout*. Às vezes, o cliente vê o projeto nessa fase. Algumas modificações ainda podem acontecer.



Tudo decidido, o artista faz a arte-final, já com as cores e características técnicas do produto, como a relação do material necessário e as medidas da peça.

EXERCÍCIOS



1. Olhe a sua volta e escolha um objeto que você gostaria de recriar. Siga as etapas que vimos na página 19. Nesta página, faça o rafe e o layout. A arte-final pode ser feita em papel *canção* e ficar exposta na sala de aula.

CASTOLINA

SIMBOLAS NO CADELNO.

2. Cole aqui a figura de um produto que você usa no dia-a-dia. Observe-a e faça comentários sobre o *design*: É prático? Por quê? Como você se sente ao usá-lo? Seria melhor fazer alguma alteração? Qual? É moderno ou tradicional? Elegante? Simples? Escolha as características que você considerar mais importantes.

RECORTE E COLE
NO ESPAÇO ABAIXO

Assunto:

Aluno:

O design também está presente em:



Rótulos e embalagens

RECONHECER E ENBALAÇÃES
- DE QUE PRODUTO É?
- DE QUE MATERIAL É FEITO?

Foi feito p/ ABRIGAR o produto?
NUMEROUS

O QUE ESTÁ ESCRITO NO
RÓTULO DO PRODUTO 1,2,3.
O NOME DO PRODUTO ESTÁ
NO RÓTULO OU NA ENBALAGEM?

PARA QUE SEVE O PRODUTO
1,2,3.

Microsoft



Bradesco

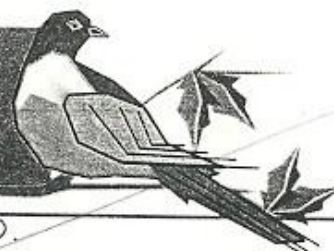


Logotipos



Sinalização - Programação Visual

EXERCÍCIOS



crianças de rótulos
e embalagens



FAZER A CRIAÇÃO DE UM PRODUTO NOVO.

1. Escolha um produto para cada embalagem e crie um rótulo. Invente também o nome do produto e o do fabricante.

a)

TRAZER 3 EMBALAGENS
P/ SALA.

1 RECORTE 3 EMBALAGEM COM RÓTULO
2 QUAL O NOME DO PRODUTO?
3 O QUE FOI COLOCADO DENTRO?
4 P/O, SERVE CADA UM?

b)

1º INVENTE O NOME DE 2 PRODUTOS NOVOS
QUE NINGUÉM SE CONHEÇA.
2º O QUE SERÁ COLOCADO DENTRO DAS
EMBALAGENS E P/ QUE SERVE?
3º FAÇA O DESENHO DAS EMBALAGENS.
4º CRIE UM RÓTULO P/ CADA UM DOS PRODUTOS.
5º FAÇA O DESENHO DAS EMBALAGENS
COM SEUS RÓTULOS EM 1/4 DO CADERNO
PINTE-AS.

2. Invente uma placa para sinalizar as proximidades de um acampamento.

Assunto: _____

Aluno: _____

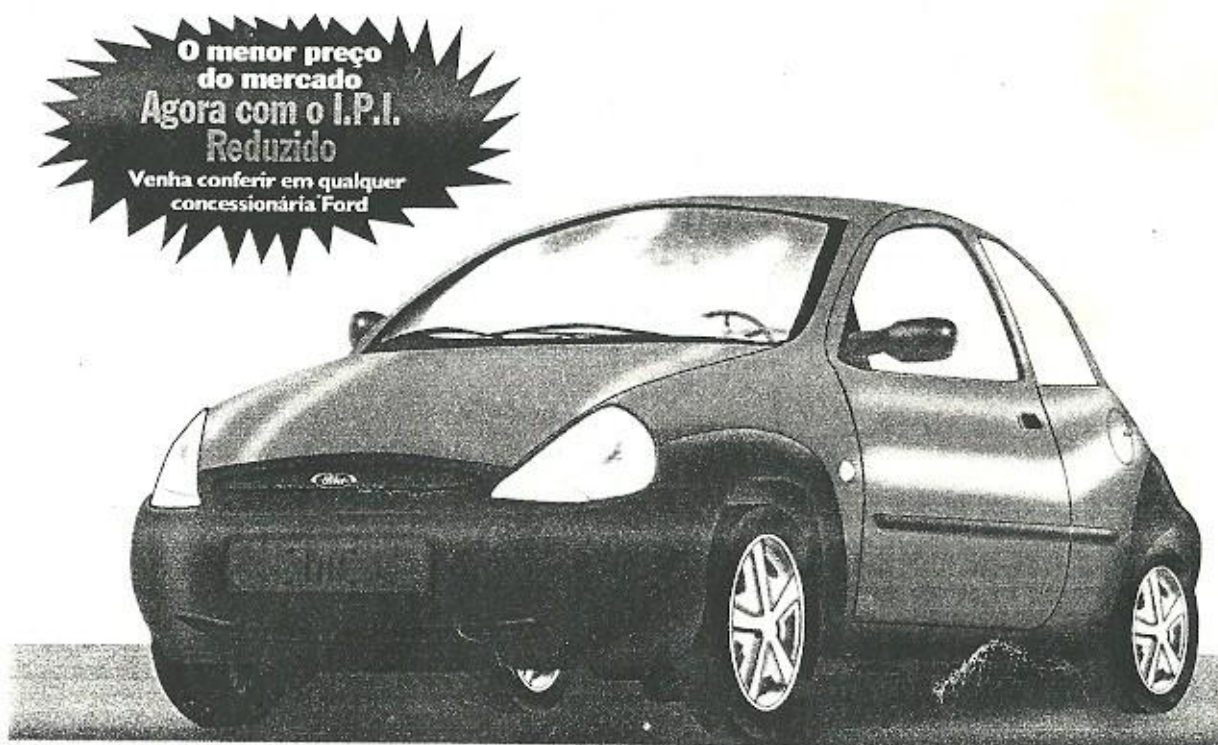
Hoje, muitos *designers* usam o computador em algumas fases do trabalho, como a arte-final:



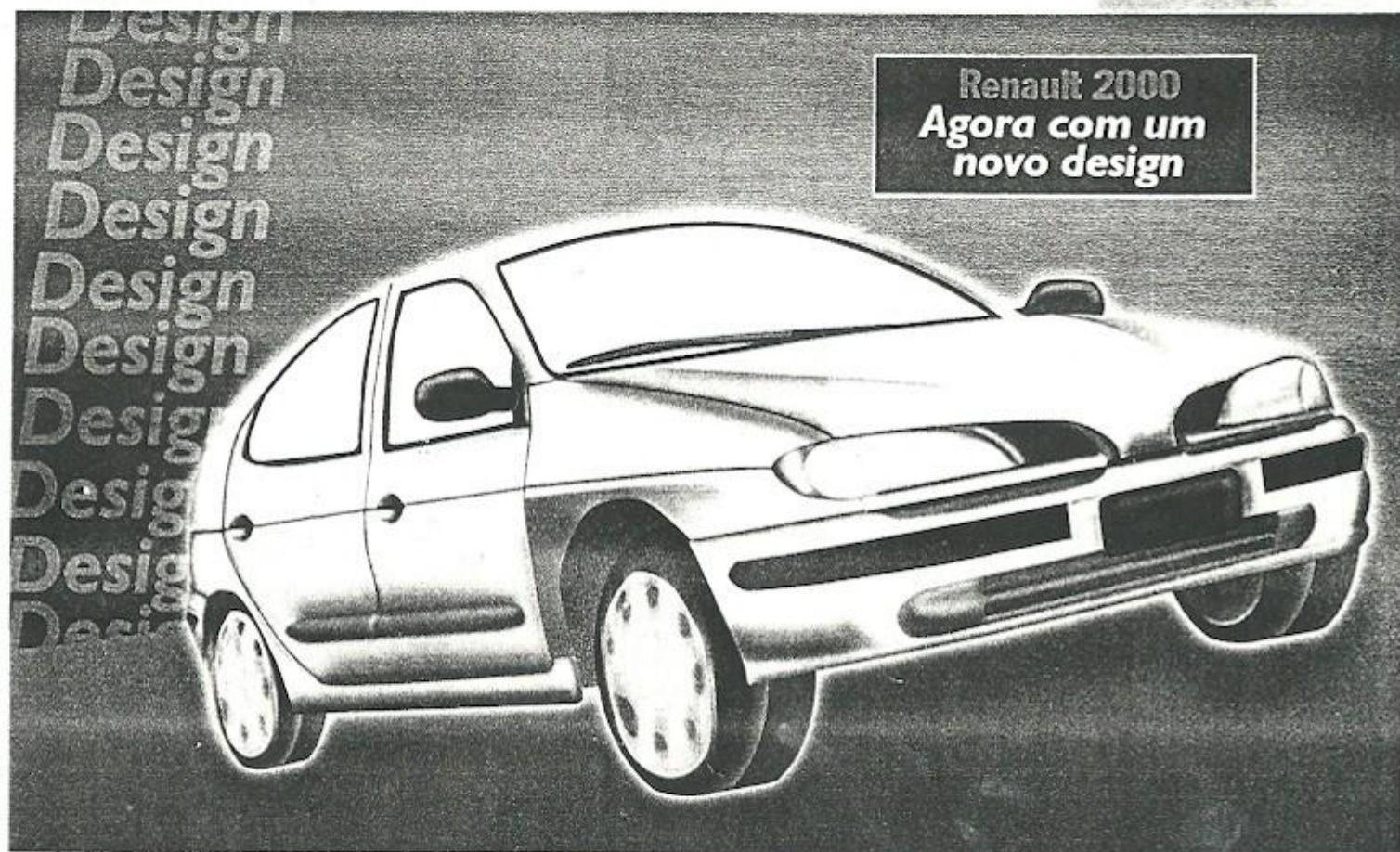
Alguns programas de computador permitem girar o objeto e observá-lo de todos os ângulos.

Publicidade

Quando uma empresa lança uma novidade, como um modelo diferente de carro, usa a publicidade para divulgar as vantagens do novo *design*. Para isso, pode usar anúncios, cartazes, propagandas de rádio e televisão, folhetos e muitos outros recursos de divulgação.



Aqui, o **preço** do carro está sendo usado como uma vantagem.



Nesse caso, o *design* é o maior destaque.

GOLFGO
LFGOLF
OLF GOLF
OLF GOL
GOLF GO
GOLF GO
OLF GOL
GOLF GO
OLF GO

NOVO GOLF

AGORA COM



DUPLO



A segurança é o argumento usado para vender esse carro.

Maior

ESPAÇO

5 Interno

Nova Parati

a Geração III da station mais jovem do país



Esse carro, segundo o anúncio, é melhor porque tem mais espaço.

* RECORTE 3 PROPAGANDAS.

EXERCÍCIOS



1. Faça um anúncio para o produto que você criou na página 24. Primeiro, preencha os itens a seguir e reflita sobre as vantagens do seu produto.

Função ou uso: _____

Público (sexo, idade, classe social): _____

Em que ele é diferente dos seus concorrentes: _____



Assunto: _____

Aluno: _____ nº: _____ Série: _____

Tema 2

Junto com os alunos, escolha um tema de interesse geral: Aids, cidadania, ética, conflitos familiares.

Crie, a partir desse tema, uma campanha institucional, que é uma campanha que não tem o objetivo de vender um produto, mas de divulgar uma idéia, estimular o debate. Para isso, divida a sala em grupos, e cada um faz uma peça da campanha. Algumas idéias:

- um anúncio para jornal ou revista;
- um folheto, também chamado de panfleto;
- uma página para ser divulgada na Internet;
- uma capa de caderno; ou
- um cartaz.