

GENERAREA ȘI DEZVOLTAREA UNEI IDEI DE DESIGN ÎN RAPORT CU FACTORII CE DIRIJEAZĂ PROCESUL DE CREAȚIE

Mihail STAMATI, Constantin SPÎNU

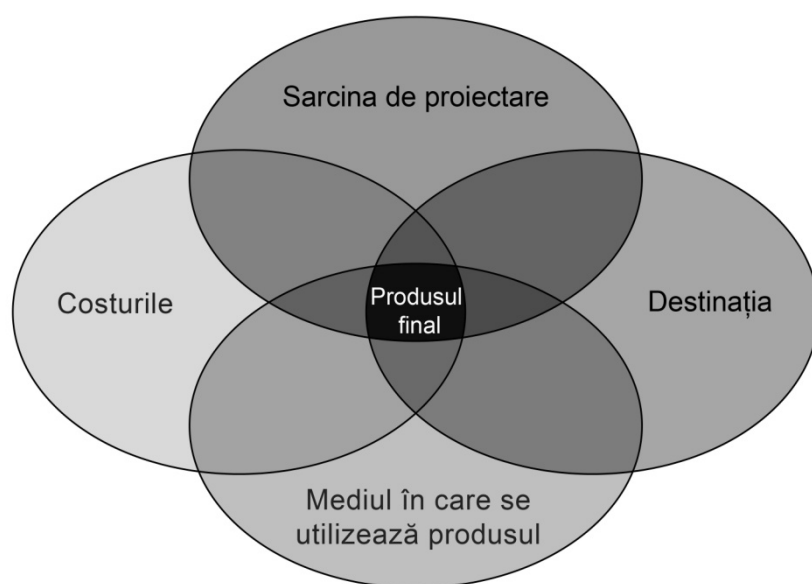
Universitatea Tehnică a Moldovei

Abstract: Designul presupune analizarea și sintetizarea mai multor factori concreți cu ajutorul cărora se stabilesc vectorii de dezvoltare a proiectelor, dar în afară de aceștia, procesul de creație se produce și sub amprenta unor factori abstracți, cum ar fi imaginația și inspirația. Fuziunea lor este fundamentală pentru identificarea de noi soluții în design, pentru noi interpretări de forme, funcții și mesaje artistice. Tehnologiile de modelare și prototipare utilizate în aplicarea acestor soluții, reprezintă pentru designul contemporan un instrument desăvârșit ce duce la stabilirea de noi performanțe și implementări din cele mai diverse. Această fuziune dintre artă și tehnică stă la baza creației contemporane în design și este una din caracteristicile relevante ale domeniului.

Cuvinte cheie: emoție, inspirație, imaginație, tehnologie, practici, produs, funcție, design

Abordările creației industriale în acest articol țin de evidențierea caracterului artistic al designului exemplificând prin practici și soluții aplicative realizate în procesul de concepere și proiectare a produsului. Dincolo de prezentarea acestor practici, se urmărește structurarea unor etape din procesul de creație și prezentarea unor momente cheie ce țin de stilizarea, proporționarea, imitarea și inserarea simbolurilor în designul de produs.

În general aplicarea unei idei, a unui concept, în designul de produs este determinată de un șir de factori care mențin echilibrul componentelor și stabilesc vectorii de implementare deja la etapa de proiect. Acești factori constituie premisele care delimitează sarcinile înaintate designerului și întregii echipe de proiectare stabilindu-se astfel prioritățile în vederea obținerii rezultatului scontat. Din punct de vedere analitic fiecare concepție de produs nouă trebuie să se supună anumitor cerințe, mai mult sau mai puțin practice. În cazul produselor de design derularea procesului de proiectare începe de la necesitatea realizării unui produs ce ar putea acoperi un șir de nevoi. Pornind de la această necesitate se stabilesc anumite priorități care crează tactic un nucleu în jurul căruia are loc procesul de proiectare. În figura 1 sunt reprezentați patru factori de importanță care formează nucleul priorităților și stabilesc strategiile și tactica echipei de proiectare.



- Sarcina de proiectare: Este punctul de plecare prin care se indică tipul obiectului necesar de a fi creat, funcția sa și rolul pe care trebuie să îl aibă în utilizare. În cazul existenței unor analogii, se urmărește stabilirea unor noi performanțe prin eficientizare, iar în caz de pionierat, produsului i se atribuie o importanță sporită prin implementarea resurselor și tehnologiilor noi în scopul obținerii unui produs inovator.

- Destinația, sau cui îi este adresat – Acest criteriu stă la baza unor parametri antropometrici și determină aspectul și ergonomia produsului ținându-se cont de contingentul cui i se adresează. Este vorba

despre proiectarea ce implică ajustarea parametrilor după criteriul de vîrstă, gen, cultură, zonă geografică și alte caracteristici specifice potențialului utilizator.

- Mediul în care se utilizează produsul – Implică adaptarea obiectului conform cerințelor mediului în care va fi exploatat (interior, exterior, aer, apă, domeniul privat, public, etc), iar aceasta determină tipul materialelor utilizate în procesul de producere, gradul de uzură, dimensiunile, culoarea etc. Dincolo de parametri tehnici impuși de condițiile mediului de exploatare, acest criteriu este unul primordial și pentru latura estetică a produsului și ține de adaptarea vizual-plastică și integrarea stilistică a acestuia în spațiu.

- Costurile – Este unul din factorii care restricționează și stabilește rigori pe parcursul procesului de proiectare prin fixarea unor indici financiari ai produsului final. Implică optimizări și de multe ori duce la simplificarea și adaptarea proiectelor conform posibilităților pieții. Acest criteriu se referă în special la produsele de serii mari cu utilizare largă pe plan mondial, avînd mai puțin impact totuși asupra obiectelor de lux și cu o conotație artistică înaltă.

Odată analizați, acești factori facilitează crearea unui cadru în care se derulează procesul de proiectare, iar cel mai important este faptul că datorită acestora are loc trierea soluțiilor și focusarea pe parametri ce determină clar produsul de design. Funcția obiectului stabilește în linii mari forma acestuia. Totuși regula dată nu trebuie să fie privită în mod radical pornind de la faptul că în multe cazuri se face abstracție de aceasta, mizîndu-se pe abordări mai libere ce favorizează expresia plastică. Avînd ca reper funcția și mediul în care produsul urmează a fi utilizat se determină specificul materialelor, iar din aceasta rezultă rezistența produsului, factura, culoarea și inevitabil – impactul asupra formei. Concentrarea soluțiilor în procesul de proiectare are loc concomitent abordînd și specificul potențialului utilizator, iar prin asta se are în vedere respectarea anumitor cerințe difinitorii înaintate bunurilor predestinate pentru copii, maturi, bunurilor clasate după genul persoanelor, cultura, mediul profesional, etc. Invocarea acestor criterii facilitează stabilirea parametrilor dimensionali și ergonomici ai produsului, proporțiile sale, rezistența, indici de marketing și altele.

Designul presupune generarea ideii și dezvoltarea ei prin sinteza tuturor acestor cerințe și edificarea lor într-un concept care pretinde a deveni produs, iar valoarea estetică a acestuia depinde incontestabil de inspirație, documentare și profesionalism. Invocînd procesul de dezvoltare continuă prin obținerea de noi performanțe, renumitul inginer și designer James Dyson vine cu o afirmație pe cît de simplă, pe atît de importantă: „Un design reușit înseamnă a face ceva mai bine decît ceea ce a fost făcut pînă în prezent”. [1]

Ponderea sursei de inspirație și valorificarea ei

Sarcina realizării unei lucrări de design, din punctul nostru de vedere, presupune implicit o serie de cerințe impuse de autor sie însuși, sau de un client, iar unul din elementele cheie este factorul care impulsionează crearea. Este vorba despre inspirație ca fenomen abstract, nematematic, ce înglobează soluții primare și oferă posibilitatea realizării sarcinilor propuse. În creația industrială adesea se practică „învățarea de la natură” - un procedeu, care împreună cu imaginația, pune baza creațiilor realizate de om [1-7]. Indiferent care ar fi domeniul de aplicare a gîndirii creatoare, este nevoie de acest proces cognitiv, care presupune o prelucrare, combinare și transformare a datelor din experiențele anterioare. Un domeniu important care sprijină creația în general este „Bionica” - acea sursă de cercetare și inspirație care alimentează imaginația, creînd premise și oferind soluții științifice „învățate” de la natură pentru noi abordări și interpretări în domeniile de aplicare.

Sursele de inspirație sunt practic nelimitate și pot lua forma oricărui fenomen, obiect, mediu, sau emoție, așa cum a fost în cazul proiectului „Le gardien des souvenirs” prezentat în figura 2.

Proiectul a fost conceput în cadrul unei rezidențe de creație oferite de Institutul Cultural Român de la Paris și reprezintă o bancă destinată spațiilor publice, iar rolul inspirațional pe care l-a avut orașul de rezidență a fost esențial în stabilirea mijloacelor artistice și vizual-plastice ale conceptului. Este vorba și despre faima Parisului ca oraș al îndrăgostiților și de mediul artistic, cultural favorabil Eu-lui creator. În cazul dat, dorința asocierii acestui proiect cu atmosfera romantică a impulsionat utilizarea cîtorva simboluri esențiale intersectate sugestiv și valorificate prin tehnologii moderne de modelare 3D. Intercalarea celor două simboluri: Pe de o parte inima (piesa care formează speteaza),



Fig.2 „Le gardien des souvenirs”
Autor: Mihai Stamat

activizată printr-un roșu profund și pe de altă parte simbolul infinitului (piesa care formează suprafața pentru așezare) - în alb cristalin, stă la baza mesajului de înveșnicire a sentimentelor – mesaj amplificat și prin utilizarea structurii din inox care unifică și fortifică îmbinarea dintre cele două piese. În dezvoltarea conceptului s-a urmărit obținerea clară a unui melanj dintre caracteristicile funcțional-inginereste și cele artistic-semantică a componentelor care formează banca, acordând astfel fiecărui detaliu atât un rol funcțional, cât și unul de mesaj cu conotație lirică, poetică.



Fig.3 Vederi ortogonale. "Le gardien des souvenirs"

Prin metoda „învățării de la natură” ar putea fi invocate câteva proiecte care și-au însușit caracteristici ale sursei de inspirație atât prin formă, caracter, cât și funcționalități. În figura 4 este reprezentat un concept de automobil care a luat naștere în urma studierii locomoției, comportamentului și a siluetei general plastice a unei pisici. Tratat în suprafețe fluide, conceptul inspiră un design organic ce crează senzația unei construcții vii, naturale și flexibile.

Modul de parcare este prioritatea conceptului, iar pornind de la acest lucru, anumite forme ale mașinii (aripi, faruri) au fost adaptate funcțional imitând atât caracterul plastic al pisicii, cât și atitudinea ludică a ei de a se „cățăra”. Conceptul scoate în prim plan principiile bionice adaptate și materializate simbolic dar în același timp funcțional prin promovarea unor soluții de economisire a spațiului de parcare.



Figura 4. Design-concept automobil. Autor: Mihai Stamati

O filieră a designului cu un înalt potențial de aplicare a creației în baza bionicii este segmentul dedicat copiilor și anume creația de jucării. Exemplu adus în acest caz este tratat și din perspectiva literară întrucât reprezintă o transpunere în designul de obiect a unor personaje literare din fabula „Greierul și Furnica” de Alecu Donici. Lucrarea reprezintă un set de jucării mecanice din lemn inspirate atât de tipologia și caracterul personajelor descrise în operă, cât și de specificul lor plastic natural. În afară de aceste lucruri este prezent și fenomenul metaforei personificate, care generează soluții de proporționare și stilizare a detaliilor.

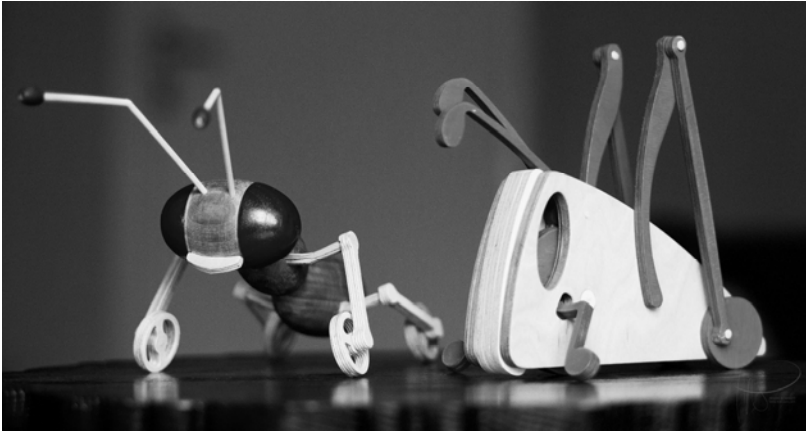


Figura 5. „Greierul și Furnica” Autor: Mihai Stamatî

Conform fabulei, greierului îi este caracteristică muzica, iar furnica se manifestă prin muncă fizică. Dezvoltarea din perspectiva creației de formă a acestor personaje a parcurs în primul rînd un proces de stilizare și proporționare. Pentru amplificarea mesajului purtat de fiecare personaj, au fost identificate elementele și simbolurile care le definesc, urmărind mai apoi transformarea acestora în mijloace plastice care să determine procesul de proiectare.

Mecanica greierului jucărie este una complexă și se manifestă prin mișcări în tact regulat a tentaculelor și a picioarelor, iar pentru a da semnificație acestor mișcări și pentru a crea o asociere cu muzica, ele au



fost reprezentate simbolic în formă de note muzicale și activizate cromatic. Abordînd sintagma a fi „pe roate”, care semnifică o activitate fizică intensă (hărnicie), s-a recurs la aplicarea unei astfel de imagini – furnicii, prin înzestrarea picioarelor acesteia cu roți. Procedeu dat exprimă și sugerează dinamică și mobilitate – comportament specific furnicii și îi atribuie un caracter mai robotizat, lucrativ și funcțional.

Detaliile acestor jucării sunt realizate din placaj cu ajutorul unui strung cu comandă numerică în plan, excepție făcînd doar corpul furnicii care a fost executat din lemn masiv la un strung rotativ.

Concluzie

În opinia noastră designul nu este lipsit de paradoxuri și asta chiar dacă la baza creației unui produs stau factorii clar determinați. Paradoxul este de fapt ceea ce conferă acestui domeniu gradul de artistism, fiind în același timp și un rezultat al libertății de expresie. Normele general recunoscute în creație înlesnesc procesul de proiectare, iar pentru obținerea unor valori (opere), este nevoie și de implicare spirituală, de invocarea imaginației, inspirației, de desăvîrșirea și aplicarea mijloacelor artistice și tehnice care sunt în permanentă evoluție, determinînd caracterul designului contemporan.

Bibliografie

1. Charlotte & Peter Fiel., *Design Now*, Tachen GmbH, Germany (2007), pag151.
2. Donald Norman., *Emotional Design*, American Library Association. SUA, (2003).
3. P. E. Șpara., *Technicescaia estetica i osnovi hudojestvennovo konstruirovania*, Kiev (1989).
4. Penny, Sparke., *An introduction to Design & Culture in the Twentieth Century*, Icon editions, Harper & Row, Publishers, New York, (1987)
5. Lakshmi, Bhaskaran, *Designs of the times*, RotoVision , Barnes& Noble, New York, (2009)
6. B. Martin Pedersen, Laetitia Wolf., *Product Design 3*, Graphis Inc, New York (2003)
7. www.mikelesta.com/Design Mihai Stamatî