

## FIUL PLECAT

De la începuturi, omul și natura au fost dușmani și prieteni, omul și mediul s-au influențat reciproc.

Cind locuia în peșteri, omul se adapta la mediu, iar cind și-a construit paravanul de vînt, coliba din nucile implete, a fost prima încercare de a adapta mediu după nevoile sale.

Dacă omul, așa cum se prezintă azi, este rezultatul treptelor adaptării la mediu, transformările psihice și fizice petrecute în el ca rezultat evoluției vieții, mediu în care evoluăm este și el rezultatul miiilor de decizii luate de om.

Era normal ca omul, care nu se adaptează ca o postă într-un tipar, să intervină în diverse feluri asupra mediului. Dar astăzi, cind... aici și vrea să vă scuțesc de faptul cunoscut al evoluției fără precedent a tehnicii, de era tehnologică ș.a.m.d., reținând însă invazia obiectelor de tot felul, de la mașini la bibelouri. Avem de-a face azi cu un nou tip de mediu, artificial în mare parte, care, pentru ca să nu devină ostil, trebuie controlat.

Îar acest control se face și prin design.

Sunt unii arhitecți care se apleacă cu plăcere spre obiecte, spre forma lor, alții sunt pasionați după mecanisme, mașini. Sunt alții arhitecți care vor să-și folosească inteligența la rezolvarea problemelor complexe, cum ar fi poluarea de tot felul, drumul spre dezvoltare și altele.

Aceștia sunt arhitecții care, dacă ar fi existat o facultate de design la timpul potrivit, ar fi dat examen acolo. Dar deoarece calitățile necesare sunt comune, aceleași, au dat la arhitectură. Și nu regretă nici o clipă că au făcut această facultate care pregătește multilateral pentru viață.

Arhitectul care se ocupă de design nu este fiul plecat care nu s-a mai întors. Este fiul plecat pe șantier. Pentru că designul, acum, la noi, deși are o rezonanță străină, de lux, este ca un șantier național. Cu același entuziasm ca la Bumbești-Livezeni, muncesc tineri și tineri la suflet pentru a pătrunde în partea cealaltă a muntelui. Care înseamnă competitivitate pe piața externă, satisfacerea nevoilor reale de frumos cotidian ale oamenilor, eficiență, economie.

Căci designul nu este numai aportul estetic implantat unui produs (cum a fost în unele perioade), ci aportul de inteligență anterior execuției, din fază de proiectare, la care contribuie o întreagă echipă de specialiști.

Există părere, printre noi, că de amănunte, începînd cu decorația interioară și terminînd cu obiectele propriu-zise, lămpi, scaune sau cesti, se ocupă cei care nu pot să facă lucruri mai mari. Că ar fi mai greu de făcut o casă decât o ceașcă. Depinde de ce casă și ce ceașcă.

Un cunoscut designer american, Raymond Loewy, a răspuns astfel unei probleme asemănătoare, demonstrînd că nu contează gradul de mărire, ci gradul de complexitate; întrebăt la cît ar fi evaluată intervenția sa ca designer, a răspuns că depinde, și onume, dacă e vorba de un automobil, pentru care s-au găsit și se vor găsi mii de forme, ea ar reprezenta, de exemplu, 30 de mii de dolari, pe cînd dacă ar fi vorba despre modificarea acului de cusut, atît de simplu, dar atît de greu de schimbat, cifra ar putea atinge un milion.

Din lista participanților la ultimul congres ICSID (International Council of Societies of Industrial Design) se vede că majoritatea sunt arhitecți, aceasta însemnînd că pînă la împlinirea numărului necesar de designeri, școlile specializate nefiind multe nici pe plan internațional, arhitecții sunt cei mai potriviti să satisfacă nevoile (crescînd de altfel) în acest domeniu.

Arh. Alba Delia Popa

LOMA), atât pentru ziduri, cit și pentru planșee.

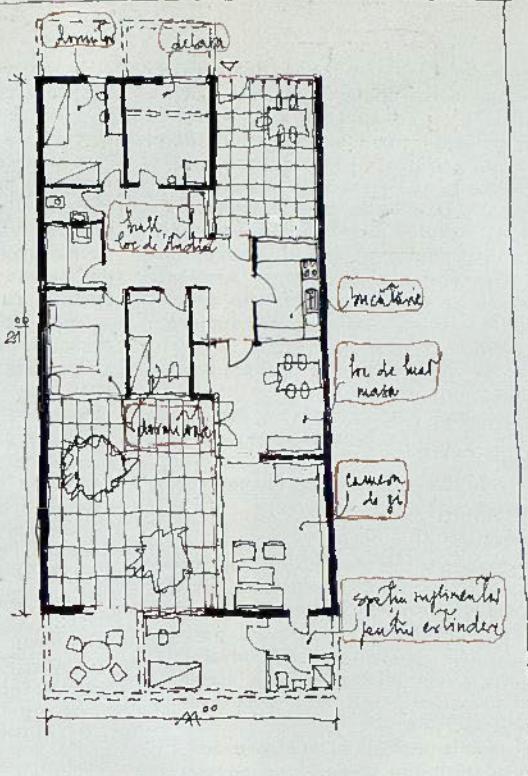
Locuințele sunt rezolvate pe o tramă de 11 m, în diferite variante în funcție de adâncimea lotului.

În cadrul planului, se remarcă:

- separarea zonei de zi și de noapte;
- legătura spațială între bucătărie și locul de luat masa;
- un spațiu central între dormitoare, luminat direct, putând fi folosit în diverse moduri;
- cuplarea instalațiilor sanitare.

În machetă se pot observa dispunerea periferică a parcajelor, existența circulațiilor pietonale între locuințe și a spațiilor de joacă pentru copii, realizate prin decalarea grupurilor de clădiri.

B+W, nr. 11/1973



În apropiere de Copenhaga, pe un teren dispus paralel cu autostrada ce leagă Capitala cu Helsingør, sunt așezate 408 locuințe în terasă și 127 locuințe parter.

Un gard de protecție de 6 m înălțime izolează ansamblul de autostradă. Suprafața terenului este de aproximativ 3 ha.

Parcajele sunt dispuse, fie la intrarea în cele patru incinte de locuințe, fie în fața blocurilor, la parter. În cadrul fiecărei incinte sunt amenajate spații de joc pentru copii, iar circulațiile pietonale sunt riguros diferențiate față de cele carosabile.

Așezarea locuințelor pe teren este realizată astfel:

- locuințe cu trei niveluri spre drumul de acces, având garaje la parter;
- locuințe cu două niveluri la mijloc;
- locuințe în bandă, parter, având curte interioară.

Toate aceste tipuri, care permit în cadrul fix al tramei constructive diverse variante, sunt realizate din panouri prefabricate de beton, pe o tramă de 6 m, folosind panouri ușoare despărțitoare.

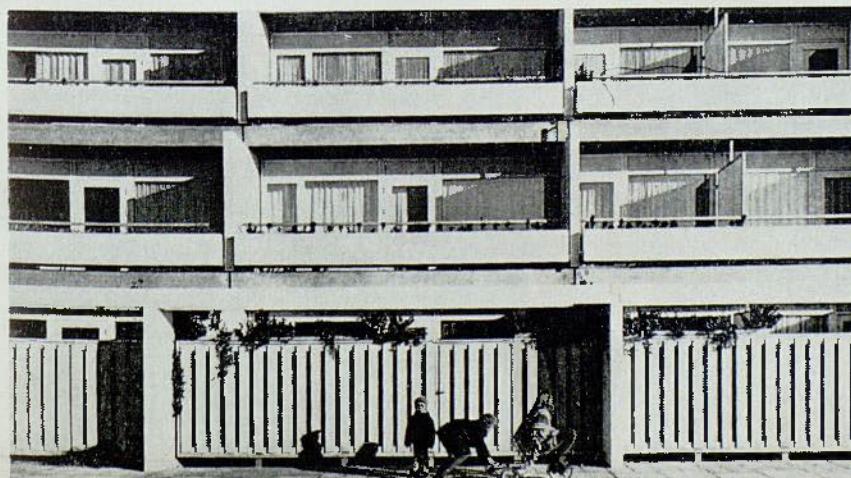
Retragerile în secțiune se obțin prin reducerea suprafețelor apartamentelor și modificarea partiului.

În cadrul locuinței se pot observa cîteva principii comune:

- gruparea și cuplarea instalațiilor — băi și bucătării;
- folosirea spațiului în adâncime;
- o legătură foarte strinsă între bucătărie și locul de luat masa cu camera de zi;
- evitarea spațiilor inutile și a degajamentelor.

În cadrul ansamblului există o creșă și o grădină, un mic centru comercial și o bibliotecă amplasate în interiorul incintelor și accesibile prin drumuri pietonale.

B+W, nr. 12/1972



Răspunzind unor cereri și preocupări mai largi, rubrica « Util-frumos » devine începînd cu acest număr « Design-arte ».

Rubrică redactată de arh. ANA VASILACHE și arh. ALBA DELIA POPA



Să discutăm despre:

## MOBILIERUL PENTRU COPII

S-ar părea, umblînd prin magazinele bucureștene de mobilă, că noțiunea foarte generală de mobilier pentru copii, care include în ea diverse categorii de mobilier pentru diversele vîrstă ale copilului (fiecare din etapele de creștere avînd necesități deosebite, ce implică pentru mobilier funcții diferențiate), este confundată sau mai bine-zis redusă la ipostaza de « mobilier pentru tineret », copiii, începînd cu sugarii și terminînd cu adolescenți fiind de fapt neglijati. Nu este vizibilă o preocupare specifică pentru ei (nu este vizibilă la nivelul publicului consumator, ea existînd și fiind dovedită de numeroasele proiecte aflate pe planșetele proiectanților de specialitate), iar « mobilier pentru tineret » care se găsește în magazine este atît de puțin deosebită de cea pentru adulți încît poate este inutil să reamintim ceea ce are specific acest gen de mobilier.

Deci, mobilierul pentru copii ar trebui să satisfacă următoarele criterii:

### 1. Criteriul funcțional

Satisfacerea necesităților funcționale: somn, mîncare, depozitare de haine, jucării, lenjerie, cărți. Se stie că necesitățile unui copil se transformă la intervale scurte de timp, dată fiind rapida lui evoluție. Pentru a satisface economic aceste rapide schimbări de funcții, mobilierul ar trebui

— fie « să crească » odată cu copilul, adică mobilile intîinse la nivelul unui copil mic să poată fi mai tîrziu adunate, recombinate, transformate ca funcții prin înălțarea lor odată cu schimbarea planului de activitate a copilului. Pentru aceasta însă, mobilierul ar trebui gîndit din elemente modulare, cu multiple posibilități de asamblare, pentru ca în timp să permită transformările necesare. Astfel, scrinul, care a jucat rol de masă de înfășat și depozit de scutece, ar putea deveni loc de depozitare a jucăriilor, iar peste el s-ar putea suprapune corpul cu rafturi care pînă atunci a stat la sol, transformînd mai tîrziu totul în bibliotecă;

— fie să fie gîndite de la început în ideea unor piese ieftine și consumabile în scurtele intervale de timp pe care le-ar satisface din punct de vedere funcțional. Ieftin nu înseamnă însă proastă calitate,

îeftin înseamnă un mobilier ușor (deci cu consum minim de material), cu îmbinări simple, înseamnă poste ale materialelor decît lemnul (și acest domeniu este complet neglijat): metal vopsit în combinație cu pișă, material plastic gonflabil sau curmat, hirtie presată, răchită...), înseamnă, eventual un nou mod de vinzare în piele asamblabile acasă, cu mijloace cît mai simple (Kit).

### 2. Criteriul jocului

Jocă, prin care copilul descoperă și ia contact cu realitatea, acumulează experiență și cunoștințe, are mare importanță pentru formarea lui mai ales în etapa 2-14 ani. În camerele cu suprafețe foarte strînse și economice ale noilor locuințe, zonele de joacă pentru copii, să potă realiză:

— fie gîndind mobila în sensul ocupării minime a spațiului, prin unirea unor funcții diverse în cadrul unui mobilier multifuncțional prin crearea de paturi suprapuse, de mobilier care zia se poate strîngă și să devină spațiu de joacă (paturi care alunecă unul sub altul rabatabile, scaune pliante etc.);

— fie prin crearea unor jucării mari din înseși piesele de mobilier care ocupă spațiu destinat jocului: mese, scaune, locuitorii. Revistele de specialitate sunt pline de astfel de exemple, în care, din materiale ieftine (placa vopsit, teavă metalică vopsită, pișă, poliuretan îmbrăcat în huse de stofă) și cu ajutorul unor elemente ce se pot combina și îmbină simplu și în multe variante, copilul este încitat spre găsirea și crearea continuă a unor forme noi. Această jocă îl dezvoltă imaginația și fantasia, îl formează abilitățile artizanală. El poate re-crea scaune și mese, dar cu aceeași ușurință își poate construi castele, trenuri și baricade.

### 3. Criteriul estetic

Mobilierul, îndeplinindu-și rațional și economic funcțiunile, trebuie să satisfacă în același timp și criteriul estetic. Formele frumoase și bine proportionate, combinațiile de materiale, ca și de culori, finisarea simplă, dar atentă, alături de celealte elemente ale unui decor, creează ambianță plăcută și luminosă atât de necesară copiilor. Culorile îndeosebi au o mare importanță, cei mici preferindu-le pe cele vii și strălucitoare, în combinații de multe ori violente pentru gustul unui om matur.

Nevăia de frumos — ne demonstrează istoria artei, referindu-se la copilaria omeneirii — înainte de a fi losc și problemă de vocație și talent, a fost o necesitate psihică înăscătură.

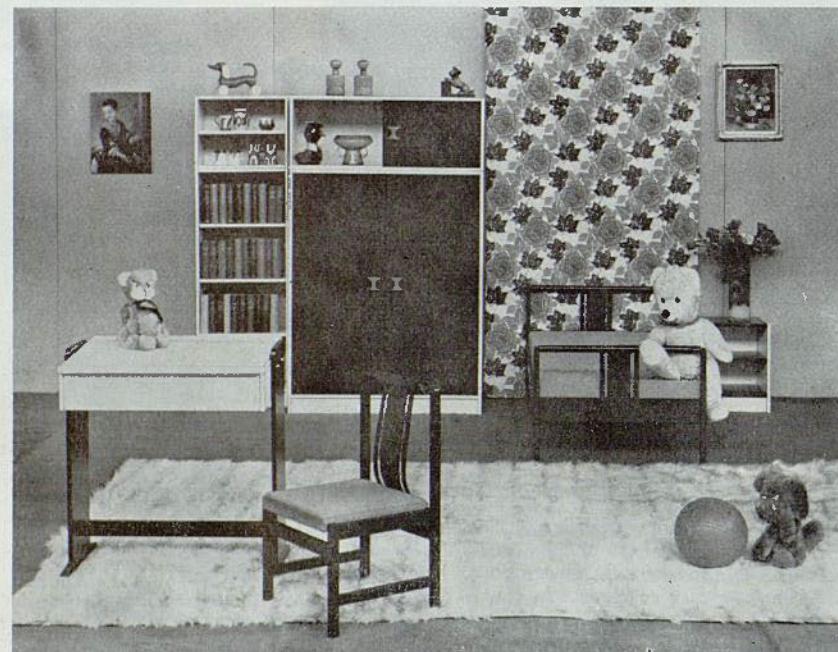
Fără îndoială că adevărurile generale enunțate mai sus nu au, pe de o parte

pretenția de a fi exhaustive, și pe de altă ele sănătatea de creatori și de o bună parte din cumpărători. Cu atât mai mult, confruntarea lor cu ceea ce se oferă, în acest domeniu, copiilor noștri de către producători este surprinzătoare. Să vedem pe grupe de vîrstă, considerind copiii apartinând unei anumite grupe ca având aceleși caracteristici și necesități, ce le putem cumpăra:

#### Pentru preșcolari

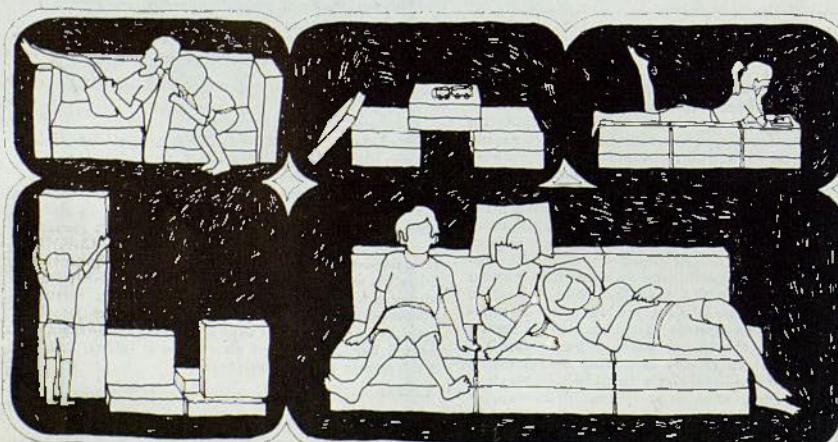
• 0–3 ani — Principala funcție a mobilierului este determinată de îngrijirea copilului, care încă nu-și manifestă personalitatea decât în domeniul strict al nevoilor de somn și hrănă. Pentru ei putem găsi în magazine — cu puțin noroc — următoarele:

- coșuri de paie sau coșuri metalice;
- paturi de lemn cu posibilități de pliere (același vechi model în care au dormit și părinții sugarilor de azi);



Cameră pentru copii-prototip, prezentată la Tîrgul de mobilă românească de la Leningrad

Joc de perne din poliuretan îmbrăcate în huse de stofă, cu fermoare; dimensiunea: 50 × 50 × 10



— scaunele (urîte ca formă și culoare);  
— ţarcuri de lemn.

#### DAR UNDE SÎNT:

— elementele de depozitare a scutelor, care ar putea servi și ca masă de înșăsat;

— ţarcurile gîndite cu scopul de a se evita lovirea copilului, cu margini moi și în loc de gratii cu plasă de sfoară, eventual puse pe roți;

— mobilele multifuncționale, care ar putea combina, de exemplu, patul cu elementul de depozitare și ar economisi spațiu;

— scaunele înalte, care dau copilului posibilitatea să se intrezeze și mai curînd posibil în viața de familie;

— culorile vii și proaspete, care atrag privirea copilului, înveselesc și bucură ochiul.

• 3–6 ani — Este vîrsta la care începe să-și manifeste personalitatea, să fie con-

știent de sine, să-și spună părerea în tot mai multe domenii: îi place sau nu o jucărie sau o culoare. Este vîrsta la care influența mediului este covîrșitoare, la care inteligența și imaginația pot fi modelate și stimulate prin varierea problemelor care îi se pun, îndeosebi cu ajutorul jocului. Este vîrsta deprinderii celor mai multe obiceiuri: ordine, disciplină, curățenie, bun gust. Ambianța camerelor, care o mare parte din timp îi este întregul univers, își pune amprenta asupra acestei evoluții.

Ce ne oferă magazinele pentru această vîrstă:

— aceleasi paturi de lemn sau metal (care ar putea fi măcar vopsite cu puțină fantezie);

— scaunele și măsuțe cu forme greoale și incomode.

#### DAR UNDE SÎNT:

— mobilele pentru depozitarea hainelor, lenjeriei, jucăriilor și chiar a cărților colorate care încep să apară de la această vîrstă, mobilă creată pentru a permite manevrarea și folosirea ei la nivelul de mișcare al copilului pentru ca acesta să se dețină și a avea singur grijă de propriile-i lucruri;

— mobila-jucărie, despre care am mai vorbit arătîndu-l importanța pe care o are în stimularea imaginației creațoare și a spiritului inventiv. Plictiseala pe care jucăriile care nu se pot demonta o aduc repede, aceste mobile-jucării o evită;

— și iarăși culorile vii, care lipsesc cu desăvîrșire, fiind totuși atît de necesare pentru a aduce veselie ambianței.

#### Scolari

• 6–14 ani — Apare o nouă și importantă funcție: școală și învățătură, care dublează și înlocuiește tot mai mult joaca. Copilul intră în angrenajul social, începe să simtă concret ce înseamnă datorie și răspunderea proprietilor fapte.

Ce găsim în magazine, caracteristic acestei perioade:

Aproape nimic. Totuși, încercări sunt: le putem vedea răsfoind numere ale revistei « Mobila »: prototipuri, care, trimise la expoziții internaționale de mobilă, cu mare succes, și apoi întoarse în țară, nu s-au vîndut decât ca unice. Cîteva exemple: camera « Zambila », executată încă din 1967 avînd două paturi suprapuse, dulapuri, bibliotecă, rezolvînd într-un spațiu restrîns problema camerei pentru doi copii; prezentată la Tîrgul de mobilă de la Köln în 1970, executată de C.E.I.L.-Rădăuți, o mobilă multifuncțională, cuprinsă în același volum două paturi suprapuse, din care unul se poate transforma în fotoliu, dulap, bibliotecă și masă rabatabilă, economisește spațiu unei camere mici. Si încă un exemplu: în 1973, prezentată la Expoziția de mobilier românesc de la Leningrad, de către C.E.I.L.-lași, o cameră pentru copii, compusă din dulap cu două corpi suprapuse, un pat, noptieră, pupitru de învățat și scaun, realizată din PAL de fag furnizuit, finisată cu nitroemail alb cu roșu.

#### DAR UNDE SÎNT:

— serile din prototipurile din care am dat numai trei exemple;

— camerele din elemente modulare, despre a căror necesitate am mai vorbit și care ar satisface această perioadă de trecere de la joacă la învățătură;

— piesele separate, cum ar fi: pupitre reglabile pentru învățat (urmînd creșterea copilului), scaunele pliante de diverse înălțimi vopsite în culori vii, care în timpul orelor de joacă ar putea fi agățate de perete; paturile suprapuse pentru familiile cu mai mulți copii.

• 14–20 ani — Epoca formării adolescenților; preocupările se diversifică, înlocuind joaca propriu-zisă. Camera va începe să poarte amprenta proprietății personalității; trebuie lăsat să și-o manifeste.

Dar ce găsim în magazine:

— camerele « pentru tineret » cu nimic deosebit de camerele părinților, fabricate în cîteva variante: camera « Octav » (CPL—Blaj) și camera « STEJARUL » (IPL—Rădăuți). Pentru anul 1974 ne sănătățează încă două tipuri de camere pentru tineret de către CPL—Pitești și CPL—Bistrița;

— birou de lucru, vopsit în alb, în combinație cu roșu-albastru sau maro, prezente însă în magazine fără scaunul ce îl să poată.

Realizările în acest domeniu sunt « clasice » și lipsite de fantezie, poate nu în sensul folosirii unor forme obișnuite și a unor culori lipsite de strălucire, ci în sensul unei totale absente a adaptabilității la diversele situații ale unei camere și a celui care o ocupă. Si iarăși trebuie să revenim la necesitatea existenței unui mobilier din elemente modulare, care ar putea fi adaptate celor mai diverse situații, permitînd în același timp personalizarea ambianței.

Ca o problemă tangentă, și care în sine ar merită o tratare specială, sunt toate celelalte elemente apartinând domeniului decorării interioare, indispensabile realizării unei ambianțe specifice unei camere. Sunt elemente care ar trebui create în mod special pentru copii și care de asemenea nu se găsesc în magazine: covoare pentru ei, tapete cu desene specifice lor, elemente de decorație care să aparțină lumii lor de basme și personaje fantastice, elemente de decorație cu rol funcțional, cum ar fi panouri pe care copilul ar putea desena la voia lui (cu condiția să poată fi ușor curățate) sau pe care să poată fi prinde cu ace poze sau chiar propriile desene. Sugestii pentru personalizarea unei camere ar fi multe. Unele dintre ele ar putea fi realizate cu mijloace individuale, acasă, altele însă ar fi bine să se găsească în serii mici sau mari în magazinele de decorații interioare.

Toate acestea sunt scrise cu conștiința faptului că mediul în care un copil crește și se dezvoltă este o problemă de o importanță deosebită în formarea viitorului om, a psihicului său, a bunului său gust, a sensibilității sale, a capacitatilor sale de inteligență și imagine, a interesului său călătoristic. Este o problemă căreia trebuie să i se acorde atenția pe care o merita.