

FIUL PLECAT

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

Cînd locuia în peșteri, omul se adapta la mediu, iar cînd și-a construit paravanul de vînt, coliba din nuiiele împletite, a fost prima încercare de a adapta mediul după nevoile sale.

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

Era normal ca omul, care nu se adaptează ca o pastă într-un tipar, să intervină în diverse feluri asupra mediului. Dar astăzi, cînd... aici aș vrea să vă scutesc de faptul cunoscut al evoluției fără precedent a tehnicii, de era tehnologică ș.a.m.d., reținînd 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.

Iar acest control se face și prin design.

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

Aceștia sînt arhitecții care, dacă ar fi existat o facultate de design la timpul potrivit, ar fi dat examen acolo. Dar deoarece calitățile necesare sînt 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 faza de proiectare, la care contribuie o întreagă echipă de specialiști.

Există părerea, printre noi, că de amănunte, începînd cu decorația interioară și terminînd cu obiectele propriu-zise, lămpi, scaune sau cești, se ocupă cei care nu pot să facă lucruri mai mari. Că ar fi mai greu de făcut o casă decît 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 mărime, ci gradul de complexitate; întrebînd la cît ar fi evaluată intervenția sa ca designer, a răspuns că depinde, și anume, 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.

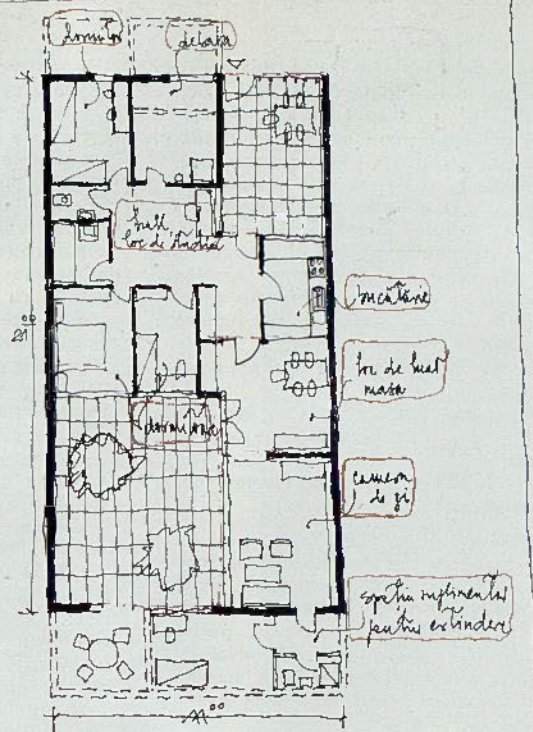
Din lista participanților la ultimul congres ICSID (International Council of Societies of Industrial Design) se vede că majoritatea sînt arhitecți, aceasta însemnînd că pînă la împlinirea numărului necesar de designeri, școlile specializate nefiind multe nici pe plan internațional, arhitecții sînt cei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

Arh. Alba Delia Popa

Locuințele sînt rezolvate pe o tramă de 11 m, în diferite variante în funcție de adîncimea lotului.

- 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.

B + W, nr. 11/1973



B+W, nr. 12/1972

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



Să discutăm despre:

MOBILIERUL PENTRU COPII

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



pretenția de a fi exhaustive, și pe de altă parte ele sînt cunoscute de creatori și de o bună parte din cumpărători. Cu atît 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, considerînd copiii aparținînd unei anumite grupe ca avînd aceleași caracteristici și necesități, ce le putem cumpăra:

Pentru preșcolari

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

— coșuri de paie sau coșuri metalice;
— paturi de lemn cu posibilități de pliere (aceiași vechi model în care au dormit și părinții sugariilor de azi);

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

DAR UNDE SÎNT:

— elementele de depozitare a scutelelor, care ar putea servi și ca masă de înfășat;

— tarcurile 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 integreze cît 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 i se pun, îndeosebi cu ajutorul jocului. Este vîrsta deprinderii celor mai multe obiceiuri: ordine, disciplină, curățenie, bun gust. Ambianța camerei, care o mare parte din timp îi este întregul univers, își pune amprenta asupra acestei evoluții.

Ce ne oferă magazinele pentru această vîrstă:

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

— scaunele și măsuțe cu forme greoaie 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 deprindă a avea singur grijă de propriile lucruri;

— mobila-jucărie, despre care am mai vorbit arătîndu-i importanța pe care o are în stimularea imaginației creatoare 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.

Școlari

● 6—14 ani — Apare o nouă și importantă funcțiune: școala și învățătura, care dublează și înlocuiește tot mai mult joaca. Copilul intră în angrenajul social, începe să simtă concret ce înseamnă datorie și răspunderea propriilor fapte. Ce găsim în magazine, caracteristic acestei perioade:

Approape nimic. Totuși, încercări sînt: 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 decît ca unicate. 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, cuprinzînd în același volum două paturi suprapuse, din care unul se poate transforma în fotoliu, dulap, bibliotecă și masă rabatabilă, economisește spațiul unei camere mici. Și încă un exemplu: în 1973, prezentată la Expoziția de mobilier românesc de la Leningrad, de către C.E.I.L.-Iași, o cameră pentru copii, compusă din dulap cu două corpuri suprapuse, un pat, noptieră, pupitrul de învățat și scaun, realizată din PAL de fag furniruit, finisată cu nitroemail alb cu roșu.

DAR UNDE SÎNT:

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

— camerele din elemente modulate, 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 adolescentului; preocupările se diversifică, înlocuind joaca propriu-zisă. Camera va începe să poarte amprenta propriei personalități; trebuie lăsat să-și-o manifeste.

Dar ce găsim în magazine:

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

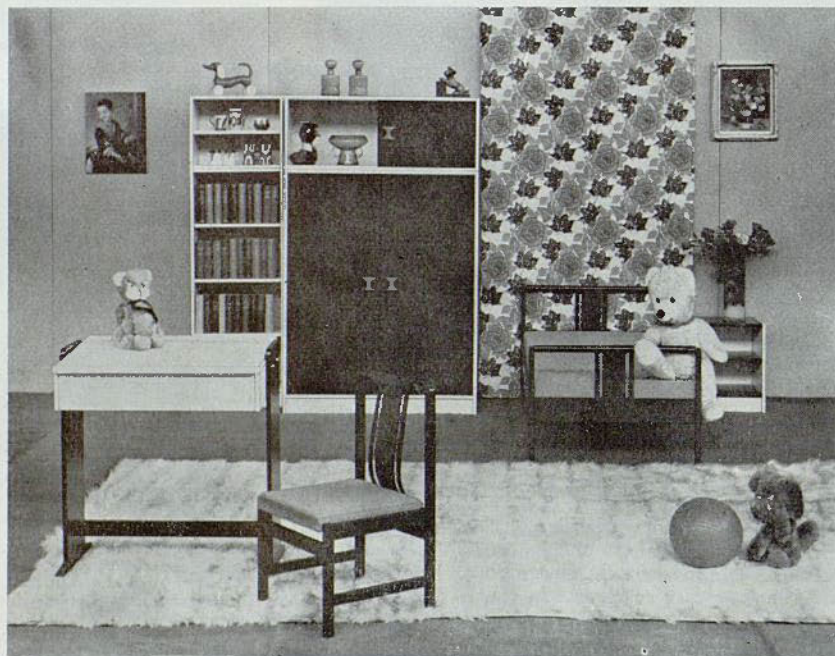
— birou de lucru, vopsit în alb, în combinație cu roșu-albastru sau maro, prezent însă în magazine fără scaunul ce i s-ar potrivi.

Realizările în acest domeniu sînt « 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 absențe a adaptabilității la diversele situații ale unei camere și a celui care o ocupă. Și iarăși trebuie să revenim la necesitatea existenței unui mobilier din elemente modulate, care ar putea fi adaptate celor mai diverse situații, permițînd în același timp personalizarea ambianței.

Ca o problemă tangentă, și care în sine ar merita o tratare specială, sînt toate celelalte elemente aparținînd domeniului decorației interioare, indispensabile realizării unei ambianțe specifice unei camere. Sînt 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 s-ar putea 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 sînt 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 capacităților sale de inteligență și imaginație, a interesului ce-l va manifesta mai tîrziu pentru actul de cultură, de cunoaștere și de muncă. Este o problemă căreia trebuie să i se acorde atenția pe care o merită.

Arh. ANA VASILACHE



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 x 50 x 10

