

DESIGNUL – TEORIA ȘI METODOLOGIA ACESTUIA

Simona MÎRZA

Universitatea Tehnică a Moldovei, Facultatea Urbanism și Arhitectură, Departamentul Urbanism și Design Urban, grupa DIN-182, Chișinău, Republica Moldova

Autor corespondent: Plămădeală Stela, stela_plamadeala@mail.ru

Rezumat *Designul este un gen specific de activitate proiectantă, care întrunește creația obiectual-artistică cu practica de inginerie întemeiată științific. Obiectivele designului sunt orientate spre crearea produselor în care va fi găsit echilibrul între funcționalitate, durabilitate, ergonomicitate și frumusețe.*

Cuvinte-cheie: *design, artă, ergonomie, tehnică, știință, estetic.*

Introduce

Designul este o activitate creatoare și integratoare ce cuprinde o gamă largă de discipline, fiind ca o punte de echilibru între artă, știință și tehnică. El are un scop multiplu, fiind orientat spre a crea un obiect care va combina concomitent așa trăsături precum funcționalitatea, performanța, calitatea, durabilitatea, ergonomicitatea, comoditatea, siguranța și frumusețea. Fiecare din aceste elemente depinde de celelalte, de aceea ele trebuie cercetate în ansamblu. Acest scop multiplu generează caracterul multidisciplinar al designului, care se manifestă în conceperea, planificarea, execuția și comercializarea obiectelor. Cu alte cuvinte, designul este un fenomen complex, de sinteză, care assemblează diverse domenii de activitate artistică și științifico-tehnică. Designul contemporan, este în special orientat spre reconstruirea totală a mediului de existență umană, spre un nivel calitativ nou al corelației între om, natură, cultura materială și cea spirituală, și corelația între știință, tehnică și artă. Designul este într-un anumit sens un rezultat al extinderii artei aplicate și al pătrunderii ei în domeniul tehnicii, un rezultat al integrării omului de artă în sfera producției.

Activitatea de design și semnificația ei estetică

În toate manifestările sale designul urmărește scopul de a îmbina funcționalul cu esteticul prin culoare, formă, prin manifestări sau simbolică, și de a îmbunătăți atât performanțele cât și aspectul produselor, ridicându-le la nivelul calității vieții și comunicării interumane [1].

De aceea, în toate domeniile designului se manifestă principala categorie estetică, și anume cea a frumosului, care este dispersat în mai multe tipologii:

- A. *Frumosul natural*, care este observat la diferite însușiri și proprietăți ale naturii, precum armonia formelor, a culorilor sau a sunetelor
- B. *Frumosul artistic*, care oglindește creațiile artistice umane, se definește prin expresivitatea materialului natural, amplificată și transfigurată de forța creatoare a artistului.
- C. *Frumosul util* îmbină utilitatea cu beatitudinea în procesul de creare. Filosoful și esteticianul Gustav Theodor Fechner, analizând raporturile dintre frumos și util a afirmat: *Utilitatea este prima cerință a tuturor obiectelor. Iar dacă în înfățișarea lor latura practică ar trebui să lipsească și frumusețea ar lipsi* [2].

Designul și legătura acestuia cu știința și tehnica

Proiectarea estetică a unui nou produs implică spirit creator și talent artistic. De aceea la realizarea proiectării unui obiect nou, se țin cont de anumiți parametri precum:

1. procesul de producție: produse, tehnologii, resurse;
2. piața de desfacere: distribuție, concurență;
3. contextul socio-cultural [3].

Acest fragment al proiectării se axează pe investigațiile în domeniile respective și este asigurat de un colectiv multidisciplinar, îndrumat și coordonat de specialistul-designer, care realizează studiul tuturor componentelor produsului la nivel de proiectare, producere și promovare pe piață. Procesul dat presupune implicații în diverse domenii ale științei și tehnicii: inginerie, proiectare tehnică, economie, ergonomie, psihologie, sociologie, economie, marketing, finanțe, ecologie, legislație, servicii publice.

În anul 1955, Dreyffus, scria: *Rolul designerului este de a asculta sugestiile emise de cadrele, inginerii, responsabilii de producție și publicitate și de a le sintetiza imediat într-un plan viabil sau de a demonstra impracticabilitatea lor* [4].

Din punct de vedere al tehnicii, secolul XX este apreciat ca un secol al noilor tehnologii și materiale, care au modificat radical lumea obiectuală creată de om. De aceea, este extrem de important ca designerul să colaboreze cu inginerul-tehnolog, specialistul care îi furnizează date referitor la:

- metodele și mijloacele de prelucrare a materiilor prime;
- ansamblul proceselor și procedeele utilizate în scopul obținerii unui anumit produs;
- parametrii tehnico-funcționali la produse în diverse clase de calitate care corespund necesităților și posibilităților diverselor categorii de consumatori.

Teoria designului - structura și concepțiile de bază

Teoria designului reprezintă un compartiment al esteticii tehnice, iar în dependență de problemele examinate poate fi împărțit în mai multe subdiviziuni:

1. Principiile designului care sunt argumentarea științifică, motivarea tehnologică, viziunea sistemică și orientarea umanistă;
2. Criteriul funcțional și structural în proiectarea tehnico-artistică care este menținut de acel dublu scop pe care îl are designul, și anume că produsele de design sunt menite de a satisface atât exigențele utilitariste, cât și pe cele estetice.
3. Stilul și moda în design care mențin totalitatea elementelor constructive caracteristice unei anumite perioadă de timp;
4. Tipologia designului care se efectuează în dependență de obiectul activității de proiectare, cum ar fi designul produselor, designul proceselor, designul mediului și designul mediului informațional..
5. Designul este o formă de creație obiectual-artistică, care împreună cu arhitectura și arta decorativ-aplicată formează grupul de arte arhitectonice.
6. Imaginea artistică în design care se realizează conform legilor de artă [5].
7. Esteticianul englez Hebert Read (1893-1968) prin opera sa *Arta și industria*, a calificat designul ca formă superioară a artelor [6].
8. Designul ca activitate modelatoare, prin care se efectuează reproducerea schematică, grafică a unui obiect sau a unui sistem.

Metodologia designului și aplicarea concepțiilor teoriei generale a sistemelor

Teoria sistemică aplicată în design este abordată prin principiul de sistem, și anume [7]:

1. Designul asamblează multiple domenii de activitate, și anume proiectare, artă plastică, economie, etc.;
2. Conținutul proiectării tehnico-artistice este bazat pe sinteza mai multor domenii;
3. Obiectivele proiectării tehnico-artistice au un dublu scop, și anume practico-utilitarist și estetic;
4. Desfășurarea procesului de proiectare se realizează în mai multe faze și etape;
5. Realizarea procesului de proiectare necesită efortul a unei echipe de specialiști cu diverse profiluri;
6. Succesul proiectării este dependent de două grupuri de factori obiectivi, precum caracteristicile și parametrii tehnici ai materialelor, și subiectivi precum caracteristicile antropomorfe și biosociale.

Prima încercare de aplicare a metodologiei sistemice în proiectarea tehnico-artistică îi aparține inginerului britanic Leonard Bruce Archer (1922-2005) [8], profesor de design la Colegiul Regal de Artă, care a contribuit la afirmarea designului în calitate de disciplină academică. Acesta, conducând o echipă numeroasă de specialiști, a promovat utilizarea metodei sistemice în proiectare atât în aspect theoretic, cât și în cel practic.

Metoda elaborărilor lui Archer a prins rapid amploare, fiind implementată în proiectarea artistică din mai multe țări. Scopul principal a designului sistemic constă nu doar în proiectarea noului produs și realizarea acestuia, ci și comercializarea lui.

Morfologia acestui fenomen poate fi reprezentată în modul următor, care include trei faze și mai multe trepte:

1. Identificarea și cercetarea intereselor și necesităților consumatorilor și corelarea lor cu interesele tehnice și economice ale firmelor producătoare și celor comerciale;
2. Definirea obiectivelor proiectării, reeșind din informațiile tehnice referitoare la produs, componentele estetice ale produsului, durata și structura ciclului de viață a produsului ;
3. Programarea și elaborarea detaliată a conținutului viitoarei activități;
4. Proiectarea propriu zisă ;
5. Realizarea produsului (manuală, industrializată);
6. Comercializarea produsului – lansarea pe piață: saloane profesionale, expoziții, târguri, relațiile cu mass-media etc; prezentarea formelor de vânzare în rețeaua de distribuție;
7. Utilizarea produsului;
8. Formarea noilor cereri cu noi exigențe.

Primele trei etape ale activității de proiectare se desfășoară în aspect ideal. Proiectarea propriu zisă este o treaptă de trecere de la etapa ideală la cea materială, reală. Următoarele etape (5,6,7) au o desfășurare reală, iar la etapa a opta activitatea din nou trece în aspect ideal. Procesul integrator sistemic de proiectare a conținutului și formei unui produs obiectual, sau a unui program de activități umane, constituie esența designului sistematic.

Conceptul și programul de design

Conceptul de design se formează în baza cunoștințelor acumulate și sistematizate anterior, precum și în urma apăsării unui anumit scop al viitoarei activități de proiectare. Conceptul este un moment necesar și definitoriu în organizarea activității de proiectare al obiectului, fiind un model logico-abstract.

Există trei tipuri de design-concepte:

1. design-conceptul integru - concepția activității proiectante integre;
2. design-conceptul pronostic - concepția obiectului prognozat ideal;
3. design-conceptul proiect - concepția activității de proiectare a obiectului concret [9].

Programul de design include aspectul metodic și organizatoric al realizării activității proiectante al designerului, iar la elaborarea acestuia, se folosesc o serie de metode de programare:

- informative, prin care se realizează colectarea informației;
- descriptivă prin care se descrie situația programată;
- analitică prin care se analizează căile de realizare a proiectului;
- comparativă prin care se compară metodele existente de elaborare și realizare a proiectului;
- modelatoare prin care se crează modeluri reale.

În definitiv, pot afirma cu certitudine că designul este ramura cea mai importantă a societății moderne, care își are rădăcinile încă din cele mai vechi timpuri. Anume el reprezintă metoda de creație, procesul și rezultatul proiectării tehnico-artistice orientate spre armonizarea înaltelor calități funcționale și înaltei valori estetice ale produselor uzuale, ale proceselor de activitate umană și a spațiului ambiental. Designul reprezintă, deci, trecerea valorii estetice în sfera valorilor de confort, unde arta încetează să mai fie eveniment spiritual și devine afiliată vieții practice utilitare.

Astfel, designul este arta de a face din lucrurile utile ceva frumos și invers, ceea ce contribuie la dezvoltarea și evoluția societății către o nouă eră.

Conducător: lect. univ. Stela PLĂMĂDEALĂ

Referințe:

1. Disponibil: <https://dokumen.tips/documents/teoria-si-metodologia-designului-567ba9109d66b.html>
2. Disponibil: https://www.york.ac.uk/depts/math/histstat/fechner_biog.htm
3. Disponibil: <https://pdfslide.net/documents/teoria-si-metodologia-designului.html>
4. Disponibil: <https://www.britannica.com/biography/Alfred-Dreyfus>
5. Ghycă M. Estetica și teoria artei. București: Ed. Științifică și Enciclopedică, 1981, 495 p.
6. Read H. Art and Industry: The Principles of Industrial Design. — New York, 1935, 143 p.
7. Disponibil: http://www.tinread.usarb.md:8888/tinread/fulltext/popa_s/metodologia.pdf
8. Disponibil: https://monoskop.org/L._Bruce_Archer
9. Disponibil: <https://ro.scribd.com/document/254787538/Istoria-teoria-si-metodologia-designului>