

METODELE DE PROIECTARE ÎN DESIGN INTERIOR

Alina VLAS-VEVERIȚĂ, Marina GONDIU, Veronica BARBĂ

Universitatea Tehnică a Moldovei

Abstract: *Design practice has changed considerably over the last 30 years, and one of the factors of this transformation consider to be the emergence of modern technologies, or rather the development of computing power of computers linked to the spread of telecommunications networks. In other words, changes in interior design processes were first sought, desired and imagined, and digital technologies are only means of achieving them, they come in support of finding these answers, the catalyst changes only started at the end of the twentieth century. The development of new design methods could not affect the interior design field. New methods are a result of the digital revolution, can be considered its aesthetic envelope, thus any influence on the visually sensitive areas. But to identify these influences must first be defined and understood language of new technologies.*

Cuvinte cheie: *design, concepție, creativitate, metodă.*

”A proiecta în design înseamnă a-ți pune întrebări, a te apropia, a înconjura și a-ți găsi propriul tău răspuns. De fiecare dată din nou.” Peter Zumthor

Designul în secolul XX-lea a devenit un fenomen global, acoperind o varietate de domenii: de la arhitectură și mobilier la grafică. Limbajul designului a devenit un mijloc universal de comunicare și expresie prin care se fac alegeri într-o lume de posibilități nelimitate. Cu alte cuvinte, designul ne înconjoară în toate domeniile. Trăim într-o societate care se confruntă în mod constant cu problema de a alege, înconjurat de obiecte, a căror proprietăți estetice sunt evaluate nu mai prejos decât cele funcționale - o lume a consumului. Immanuel Kant, în “Critica rațiunii pure” a observat că pentru a pune o singură întrebare trebuie să ai anumite informații sau cunoștințe, iar William James sugera criteriile pentru adevăr, care ar trebui să fie “utile” ca o piatră de temelie în procesul de proiectare. Designul de apariție – sau răsărire - este un concept complex ce presupune un plan de proiectare, susținut de participanții în construirea de obiecte personalizate cu semnificație socială și de activități de deschidere a sistemului pentru utilizări creative și de improvizare. Aceasta implică afectiv metode și tehnici ce vin în sprijinul activităților senzoriale și emoționale, responsabile de o relație activă și eficientă între participanți și pot susține în cele din urmă activitatea de co-creație. Un exemplu de proiectare pentru apariție, este reglementarea interacțiunii dintre oportunitățile de acțiune oferite de sistem, precum și activitățile ce permit apariția unor structuri colective de interpretare (structurile vizuale sau narațiuni orale).

Problemele designului sunt complexe și insuficient definite, designerii trebuind să facă adesea uz de cunoștințe specifice, de matematică, din domeniul științelor, ingineriei și artelor. Rezolvarea problemelor ce apar pe parcursul actului de proiectare, necesită o activitate interdisciplinară, reunind perspective din diferite domenii de expertiză. Complexitatea designului rezultă din necesitatea de a sintetiza diferite perspective ale unei probleme, de gestionarea unor cantități mari de informații din diferite domenii, informații relevante pentru o temă de proiectare abordată, precum și înțelegerea deciziilor de design care au determinat evoluția îndelungată a proiectării produsului de design. Depășirea acestei limite este o problemă centrală pentru dezvoltatorii de sisteme care sprijină creativitatea prin colaborare.

Metodele de proiectare reprezintă un sistem de operații ce permite obținerea unui rezultat final. Lichtenstein zicea: „ formula succesului în proiectare, constă din următoarele caracteristici: Intuiție + Străduință + Calificare + Practică”. Pentru ca orice proiect să obțină un succes este important să ne conducem după o anumită succesiune de operații. Fiecare proiectant își creează un sistem individual de operații, pe baza deprinderilor și cunoștințelor sale (Fig. 1).

Metode de proiectare pentru inventarea unor noi idei, folosite pentru a optimiza procesul creativ al inventatorului sunt clasificate după cum urmează:

Din perspectivă istorică *Metoda mestesugarilor populari* a fost una din primele metode proiectare, ce constă în alcatuirea într-o manieră intuitivă (prin încercare) a modelului de proiect de către creatorii anonimi.

Metoda desenului este o alta metodă clasică/tradițională de proiectare ce constă în executarea grafică a proiectului. Progresul tehnico- științific a impus modernizarea metodei desenului prin eficientizarea instrumentelor/ mijloacelor prin intermediul programelor specializate computerizate.



Fig. 1 Metode de executare a proiectului

Necesitatea de-a proiecta nu doar un sector ci întreg complexe și mediu ambiant în ansamblu, a condus la implicarea mai multor specialiști în procesul proiectării, provocând astfel metoda *Lucrului în echipă*, care se folosește pe larg la ora actuală și constă în cooperarea specialiștilor în proiectare.

Următoarea etapă de proiectare în design apare necesitatea de a alege metoda de proiectare. Metoda (din grecescul "Methodos" - Modul de cercetare, cunoaștere, teorie, doctrină) - un set de moduri sau operațiuni de înțelegere practică sau teoretică a realității, sarcini care fac obiectul specific. În metoda de proiectare a designerilor este un set de metode, tehnici, măsuri corespunzătoare, astfel cum a fost modificată pentru a eficientiza procesul de proiectare. Metoda reflectă repetabilitate metodelor și mijloacelor de activitate de proiectare, care ulterior poate să devină un șablon de proiectare pentru designer (Fig. 2).

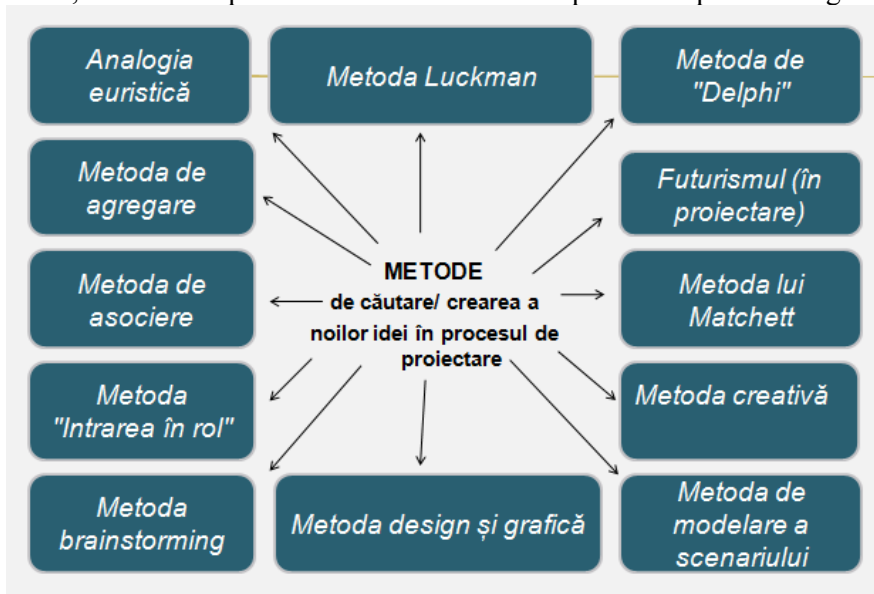


Fig. 2 Metode de căutare/ crearea a noilor idei în procesul de proiectare

Analogia euristică - metoda de cunoștințe și creativitate, bazate pe găsirea și utilizarea de similitudine și asemănări (într-un sens) a obiectelor și fenomenelor în general diferite. Baza analogiei euristice este compararea relațiilor obiective și relațiile de realitate. Distinge între analogie banale bine cunoscute și euristice ca o surpriză, de căutare.

Metoda de agregare - design artistic, bazat pe faptul că produsul este considerat ca o construcție complexă, împărțită în unități separate, a căror combinație poate îndeplini o funcție sau, în cazul unei reasamblări și-ar modifica funcțiile sale de lucru. În plus și-ar schimba și forma și structura tridimensională a produsului.

Metoda de asociere - metoda de a forma o idee de proiect, prin compararea fenomenelor, obiectelor, calităților care sunt departe unele de altele.

Metoda "Intrarea în rol" - înțelegerea problemelor de proiectare cu previzibilitatea reacție consumatorului.

Metoda de "brainstorming" - metoda de stimulare a activităților și a productivității de activitate creatoare prin eliberarea de limitările inerente într-o stare banal și practicile de lucru de rutină. *Metoda design și grafică* - metoda de design și grafică a „construcției de o varietate de lucruri” pe baza tehnologiei de calculator, dezvoltarea doctrinei existentei „despre forme, proporțiile și afișare”.

Metoda de modelare a scenariului - formă literară și grafică a comunicării fiind proiectat obiect. Scriptul ar trebui să reflecte starea viitoare a sistemului, succesiunea logică a acesteia formare, implementare, pas cu pas, situații individuale (de așteptare).

Metoda de "senectici" - activitatea de proiectare, folosind diverse mecanisme conștient de creativitate, cea mai mare parte tipuri diferite de analogii pentru orientarea specifică a activității spontane a creierului și a sistemului nervos.

Futurismul (în proiectare) - metoda creativă, care se concentrează pe timp și design oferind facilități de căutare a proprietăților viitoare a imaginilor vizuale, proiecte de utopie și distopie, proiecte, avertismente, ipoteze, proiecte alternative, glume și desene animate, ca obiecte separate și fragmente de mediu și conceptul de viață.

Metoda "Eliminarea blocajelor" - metoda de extinderea domeniului de aplicare al căutării creative, sau noi modalități de a rezolva probleme de design, în cazul în care nu au fost identificat un rezultat acceptabil.

Metoda colectarea colective de idei - metoda de rezolvare a problemelor urgente, prin echipa de colaborare; formă eficientă de invenție, inovație, design.

Combinatorica - metoda de formare a unui design bazat pe utilizarea de modele spațiale schimbare a structurilor raznovariantno obiect de design, funcționalitate și grafică, precum și modul de a proiecta obiecte de design de la o serie de elemente dactilografiate.

Metoda de "Delphi" (tehnica Delphi) - chestionarea individuală a opiniei expert în vederea identificării judecata predominantă profesional, se opune unei dezbateri directe și permite experților să evalueze hotărârile lor cu răspunsurile și colegii argumente.

Metoda lui Matchett scopul metodei este de a învăța proiectantul să deschifreze și să controleze procedeul organizatoric al ideilor și al situațiilor, problemelor și a răspunsurilor. Metoda lui Matchett constă din 7 grupuri de gândire. Regimul de gândire este utilizat pentru conștientizarea, controlarea și adaptarea modului de gândire spre sarcina proiectului.

- Grupa variantelor decizionale
- Grupul variantelor de judecată
- Grupa strategică
- Grupa tactică
- Grupa variantelor raționale
- Grupa de idei
- Grupa obstacolelor

La baza tuturor metodelor de proiectare observăm următoarele 3 componente: Funcție + Formă + Construcția. Analizând metodele de proiectare putem concluziona că este important să organizăm eficient timpul, spațiul de lucru și condițiile de lucru. Nu trebuie să ignorăm problemele pe parcursul proiectării, este important să găsim cele mai bune soluții și să depășim toate obstacolele prin intermediul studiilor detalizate a tuturor întrebărilor survenite.

Bibliografie:

1. LAPADAT, Marius-Marcu „*Introducere în arhitectura de interior*”; Simetria 2013
2. ШИМКО В.Т. - *Архитектурно-дизайнерское проектирование*. - М., «Архитектура - С», 2004
3. KANT, I. (1929). *Critique of Pure Reason*. translated by Norman Kemp Smith, St. Martin's Press, ISBN: 0312450109, New York
4. JAMES, W. (1981) *Pragmatism*. Hackett Publishing Co., Indianapolis and Cambridge, ISBN: 0521813158, London