

M
E
I
E
O
I
O
S
E
L
I
E
L
O
E
I
N
O
I
C
E
L
L
A
M
E
R



Meine grosse Liebe
Design Marcel Klammer

Publicată de Editura UNArte
Str. G-ral Constantin Budișteanu 19
010773 București
România
unarte.org

Autor Cristina Sabău
Design Radu Manelici (Faber Studio)
Corectură Dușa Udrea-Boborel
Procesare imagini Faber Studio

Hârtie Serixo Offset
Caractere Akzidenz Grotesk Next, d50
Producție UNArte
Printat și legat în România

© București 2019, Editura UNArte, autorii și
Marcel Klamer

Toate drepturile rezervate. Nicio parte din această carte nu poate fi reprodusă sau transmisă în niciun mod, sub nicio formă, fără consimțământul scris al deținătorilor de copyright.

Descrierea CIP a Bibliotecii Naționale a României

Sabău, Cristina

Meine grosse Liebe. Design Marcel Klamer/Cristina Sabău;

design Radu Manelici – București: Editura UNArte, 2019

ISBN 978-606-720-119-2

I. Manelici, Radu (graf.)

7

929

Expoziția *Meine grosse Liebe*. Design Marcel Klamer deschide seria de evenimente UNArte București dedicate aniversării a 50 de ani de la înființarea Departamentului de Design.

unarte
DESIGN
50

a	Un designer altfel	04
b	Descoperire	07
c	Educație	13
d	Meșteșug și perfecțiune	21
e	Design pentru industrie	32
f	Produse cu premii	49
g	Gânduri despre design	55
h	Premii	59
i	MK	62

Q

Un designer altfel

În acest an aniversar – 50 de ani de la înființarea Catedrei de Design de la București – aducem în prim-plan portretul unuia dintre absolvenții acesteia: Marcel Klamer. Probabil, este unul dintre cei mai activi și premiați designeri români, a cărui creație face cinste școlii. Prezentarea activității sale acum este, totodată, un omagiu adus Catedrei și dascălilor care au creat-o și au marcat-o cu personalitățile lor.

La prima vedere, drumul profesional al lui Marcel Klamer pare unul obișnuit, aproape nimic impresionant. Spun pare, deoarece, cunoscând mai de aproape ceea ce a contribuit la formarea sa – oameni, obiecte, situații, întâlniri, întâmplări –, traseul acestui designer român, întregul parcurs al devenirii sale se configurează ca unul aparte.

Am considerat important să ajungă la cititor cât mai mult dintre gândurile și cuvintele designerului. Acesta este motivul determinant care a definit conceptul cărții de față, care trebuie privită mai de grabă ca un album, datorită ponderii imaginilor și a structurii textului. Astfel, am apelat fragmentar, dar incitant la inserții din discuțiile lungi purtate cu Marcel Klamer, din care răzbat povestiri emoționante și amintiri intense, gânduri, idei și aprecieri nerostite public până acum.

Am structurat miezul cărții în cinci secțiuni definite generic – descoperire, educație, meșteșug, designer industrial, portofoliu – la care am adăugat, în încheiere, câteva gânduri ale designerului despre profesie, urmate de lista premiilor obținute până în acest moment. Toate părțile componente ale cărți concură la conturarea portretului acestui designer, educat la București și care s-a afirmat ca designer de produs la Hamburg. Activitatea sa, care acoperă mai mult de trei decenii, este recunoscută în mediul de specialitate din Germania, șirul premiilor obținute pentru produsele create de-a lungul anilor fiind o confirmare a ideilor de design exprimate.

Așa cum ni se dezvăluie în aceste pagini Marcel Klamer, avem în față un exemplu de admirat și un model de urmat. Și e de-al nostru! Spun aceste cuvinte nu doar ca îndemn la parcurgerea paginilor care urmează, cât mai ales cu gândul la cei care se pregătesc să devină designeri, la cei care vor să activeze competitiv în design.





Descoperirea unei lumi, aflarea unei profesii. Născut la Craiova, Marcel Klamer s-a îndreptat spre București unde a descoperit o lume care îi împlinea firea curioasă și energică; un loc care i-a oferit șansa întâlnirii cu oameni, obiecte și învățatură. Și, mai mult de atât, i-a deschis drumul spre *design*, spre ceea ce urma să devină un *tot*.

Nu știa nimic despre design, dar a ajuns să știe atât de multe, încât îi poate învăța pe alții. Despre design a aflat întâmplător. Pentru el era un cuvânt nou, aproape „magic” prin sonoritate și definiția auzită spontan, ale cărui semnificații avea să le descopere tot mereu și să îl atragă neîncetat. Dar, atunci când a auzit cuvântul și i s-a explicat ce înseamnă, a simțit că lumea s-a deschis, că această lume îi aparține și, intuitiv, s-a îndreptat spre ea cu toată ființa. Cu cât a intrat mai mult în tainele designului, cu atât s-a identificat mai mult cu acest amplu și complex domeniu. Iar curiozitatea s-a contopit cu profesia.

Meine grosse Liebe

Ce înseamnă design pentru tine?

O să folosesc o expresie în germană – *Meine grosse Liebe* (n.r. *Marea mea dragoste*). În română, echivalentul mai potrivit ar fi: *sarea-n bucate*. Spun astfel pentru că fără design simt că lipsește esențialul. Gândesc prin prisma designului tot ceea ce fac; prin el mă exprim, îmi definește viața. Designul înseamnă tot!

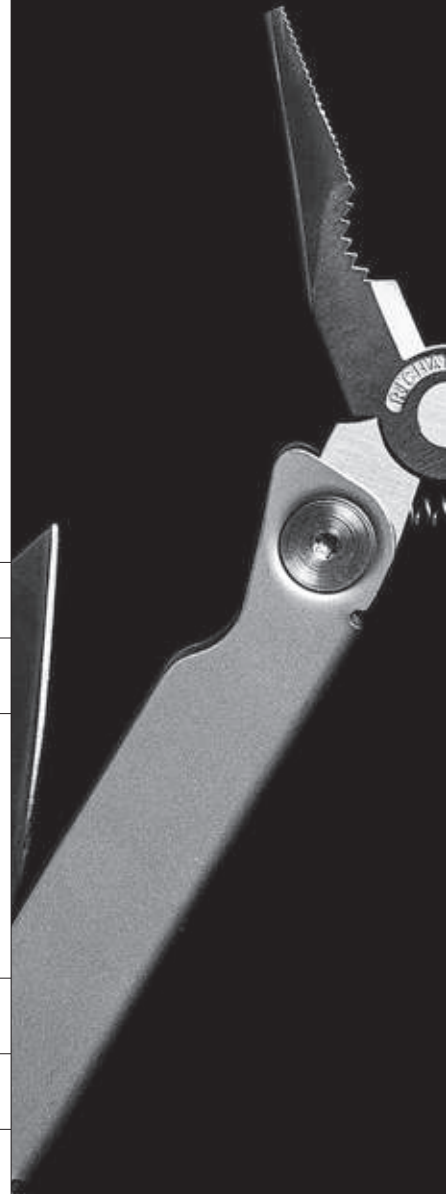
Trăiesc *în și prin* design.

Cum te definești?

Sunt designer industrial. Eu spun: *designer de produs*.

Simți că ai vrut să faci asta dintotdeauna?

Cred că da, chiar dacă nu am spus-o astfel. Și consider că mi s-a potrivit foarte bine. Un exemplu este tema lucrării de diplomă, susținută în 1980: seria de recipiente din plastic create în facultate pentru industria chimică, pentru fabrica Victoria din București. Felul în care am gândit obiectele, rezolvările lor de design ar fi atras și azi atenția.



Ceea ce a fost spectaculos, aici, în Germania, este că mi-am dovedit și am arătat și altora că pot crea o gamă largă de obiecte din domenii foarte diferite: obiecte pentru bucătărie, articole promoționale, electronică, mobilier, amenajări interioare ș.a. În design, poți să faci orice tip de produs, dacă știi bine regula de proiectare.

Cum ai aflat despre design?

Întâmplător. Am auzit cuvântul la cineva și am întrebat: „Ce e design?” Și persoana mi-a răspuns că „este o combinație între tehnică și artă”. Când am auzit asta, am simțit că explodez de dorință și curiozitate, pentru că simțeam că asta vreau să fac; nu m-am mai gândit la nimic altceva, doar asta aveam în cap. Nu știam nimic mai mult despre design. Da..., de aici am plecat..., de la zero!

Pura tool, instrument multifuncțional, compact,
2015. Obiectul combină mai multe funcții – clește,
șurubelniță cu adaptor pentru bits, fierăstrău, foar-
fecă, pilă, cuțit etc.





Recipiente și ambalaje pentru produse chimice,
lucrare de diplomă, machetă funcțională, profes-
sor-coordonator Ion Bitzan, 1980.





A învățat și a continuat să învețe. Marcel Klamer face parte dintre cei care și-au descoperit vocația învățând să facă un lucru și dovedind că îl poate face foarte bine. Dacă alți copii arătau că „au talent” nativ la desen, el a scos la iveală această aptitudine prin exercițiu și perseverență. Intrarea la Liceul de Arte Plastice din Craiova este un exemplu, poate primul din traseul devenirii sale. Ambiționat de verdictul neîntemeiat că nu are talent, dat de un prieten de familie, a început să deseneze felurite obiecte. Progresele au fost vizibile, iar profesoara de desen a organizat special o expoziție în școală, reușind s-o contrarieze pe mama lui, care înțelesese că fiul ei nu știa să deseneze. Și a intrat printre primii la Liceul de Arte Plastice.

De la arhitectură la design a fost un pas, dar unul decisiv. Fire constructivă, aplicată, Marcel Klamer a dorit să devină arhitect, însă teama de examenul la matematică l-a făcut să aleagă o cale de mijloc: S.T.A.C.O. (n.r. Școala Tehnică de Arhitectură și Construcția Orașelor), unde a optat pentru Secția Mobilier și Amenajări interioare. Această școală a fost un fel de preambul la educația de design care a urmat.

La S.T.A.C.O. a avut șansa întâlnirii cu arhitectul și profesorul Horia Constantinescu Strihan care l-a apropiat de înțelegerea obiectului de design, prin tipul de analiză și prin cunoștințele teoretice și practice împărtășite. Nu întâmplător, acesta i-a devenit model de gândire și atitudine profesională.

Admiterea la Secția Design a Institutului de Arte Plastice „N. Grigorescu”, în 1976, a fost un examen care i-a evidențiat determinarea, puterea de muncă și, nu în ultimul rând, stăpânirea desenului, înțelegerea formei, buna compunere a elementelor, rapiditatea exprimării. Pentru el, admiterea a fost un moment important, poate „examenul vieții”, pe care l-a trecut cu succes: a intrat primul. La Design, atmosfera, profesorii, colegii i-au creat un cadru unic la care se va raporta în decursul vieții.

Învățătura și documentarea formează o unitate. Pentru Marcel Klamer, a cunoaște, a ști mai mult și mai bine a însemnat întâlnirea cu obiectele și cu cei de la care putea *învăța*. Învățătura s-a dovedit un beneficiu în dublu sens: pentru Marcel a însemnat bucuria cunoștințelor nou-dobândite, iar pentru profesori întâlnirea cu un student entuziast, un „recipient”, deopotrivă absorbant și efervescent, interesat să afle ce e nou și valoros pentru profesia pentru care se pregătea. Nu întâmplător, el a fost studentul recomandat Bibliotecii Americane din București de către profesorii Catedrei, pentru o colaborare: afișe, stand expozițional (pentru Târgul Internațional București) etc. Un loc foarte potrivit pentru contactul cu situații și obiecte reale, dar și cu sursele de documentare care conțineau astfel de obiecte.

Profesorul arhitect Horia Constantinescu mi-a fost model și de caracter, și de viață.

Cum ai ajuns la S.T.A.C.O.?

Îmi plăcea arhitectura și am vrut să fac arhitectură. Dar, din cauza matematicii, nu m-am înscris la examen. Însă aici cred că m-am format în privința designului. Profesorul arhitect Horia Constantinescu Strihan ne explica cu claritate relația dintre obiecte prin desen. Tot de la el am învățat regulile de proiectare. La școala tehnică lucram foarte mult. Nu exista duminică, ci zile lungi, de dimineață până seara.

De la profesorul arhitect Horia Constantinescu Strihan am învățat foarte mult la cursul numit *Estetică industrială*. Atunci nu se numea design, dar de fapt învățam despre design. De la el am aflat principiile de *good design* înainte să le aud la Dieter Rams.

Desenam foarte mult și orice...

După școala de arhitectură a urmat cea de design?

Da, după armată. M-am pregătit intens. Aveam maldăre de foi cu crochiuri. Lucram în demență. Desenam foarte mult și orice din dorința de a ști bine cum arată felurile obiecte.

Era un examen „dur”, în acele vremuri. Cum a fost examenul tău?

M-am pregătit asiduu. Erau 64 de candidați înscriși pe 2 locuri. Tatăl meu, când a auzit, m-a întrebat ce șanse am? Și eu i-am spus: „Tăticule, sunt 2 locuri, dar eu am nevoie doar de unu!” Și am intrat primul...

Profesorii și atmosfera din facultate m-au marcat profund.

Ce a însemnat pentru tine că erai student la „design”?

Cel mai mult mi-a plăcut atmosfera din școală. Era o *lume nouă* și fascinantă: băieții purtau barbă și păr lung, fete drăguțe și talentate (n.r. *râde*), curtea interioară a școlii îmi plăcea... Eram în culmea fericirii.

Era o lume aparte, cu oamenii ei...



*Portret, momentul când Marcel Klammer s-a văzut
primul intrat la Secția Design, Institutul de Arte
plastice „N. Grigorescu”, 1976.*



*Cap, lut modelat, lucrat ca elev la Liceul de Arte
Plastice, Craiova, 1971.*

Profesorii pe care i-am cunoscut și de la care am vrut să aflu cât mai multe lucruri cu puțință m-au marcat. Domnul Bitzan va rămâne în memoria mea ținând întotdeauna sub braț ceva – desene, schițe, reviste – niciodată altfel... Domnul Șetran avea, la fel, o activitate intensă, însă dânsul era „designul în persoană” – geanta lui, fularul, alura, pipa și parfumul de tutun specific pe care îl lăsa în urmă... totul era, într-un fel, o altă lume – una selectă.

Eu, când făceam un proiect, mă gândeam cum ar arăta mâna domnului Șetran sau Bitzan în relație cu obiectul. Eu gândeam și lucram pentru acest nivel înalt, pretențios, așa spune. La S.T.A.C.O. am învățat mai mult despre latura tehnică a designului, iar la Catedra Design, despre cea artistică. Și, astfel, combinația a fost perfectă. Profesorii și atmosfera din facultate m-au marcat profund.

Prin ce erau speciali profesorii de aici?

Profesorii au fost foarte implicați în formarea noastră. Te sprijineau în tot ceea ce le cereai. Eu, cum eram interesat de pielărie, în facultate, i-am cerut domnului Șetran geanta lui ca să o studiez, să înțeleg cum este făcută. Când i-am spus asta, pe loc și-a scos ce avea în geantă și mi-a dat-o. Gestul m-a impresionat profund. La fel cu domnul Vlad Calboreanu, căruia i-am cerut să mă uit la cum era cusută haina din piele pe care o purta.

Am dat doar câteva exemple pentru a sublinia cât de dispuși erau profesorii să ne ajute. Însă așa putea oferi mai multe. Ți se dădea sentimentul că ești prețuit, că tu, ca student, însemni ceva. Era foarte plăcut!

Astfel de obiecte te educă. Te formează...

Însă tu înveți și de la obiecte...

Desigur, chiar foarte mult! Între timp, am acumulat multe obiecte cu „potențial didactic” clar definit. De exemplu, am peste 70 de radiouri în casă. Pentru că, de la toate firmele producătoare de radiouri, eu îl iau pe cel mai reprezentativ în ceea ce privește designul. Sunt obiecte pe care le cumpăr doar de dragul designului, fără a le folosi vreodată. Încet-încet locuința a devenit un muzeu de design...

Dă-mi un exemplu.

Am mașina de scris „Valentine” creată de Ettore Sottsass pentru *Olivetti*. Nu am folosit-o și nu o voi folosi, dar nu o să mă despart de ea vreodată.

Ce efect produce un astfel de obiect supra ta?

Mă inspiră! Astfel de obiecte te educă, te formează, de aceea mă înconjoară de ele. Altfel spus, am nevoie de astfel de obiecte. Toate obiectele pe care le cumpăr conțin o rezolvare inteligentă.

La tine învățătura se împletește cu documentarea până la contopire. Mă înșel?

Cam așa este. Tot ce am acasă sunt astfel de obiecte. Am de la: Breuer, Le Corbusier, Colombo, Braun, Starck, Sottsass... etc. Eu nu pot să am acasă decât obiecte de la „colegii mei”, pe celelalte nu le pot „digeră”. Nu pot să rezist să nu îmi cumpăr performanțele în design ale colegilor. Recent, am achiziționat un scaun proiectat de Philippe Starck, care a reinterpretat clasicul scaun de regizor. E o interpretare foarte reușită!

Uite, un alt exemplu sunt bicicletele de curse (numai cu piese *Campagnolo*) făcute de profesioniști pentru profesioniști, unde nu poți descoperi compromisuri în tehnică sau design. Am o întreagă colecție acasă.

Înțeleg că un exemplar nu e suficient...

(n.r. *râde*) Da... De multe ori, când îmi place ceva, cumpăr mai multe exemplare. De exemplu, radioul lui Dieter Rams – *T 1.000* – îl aveam pe gri, dar îl voiam și pe alb, pentru că are scala albă (*T 1.000 CD*). M-am dus 800 de kilometri, până în München, să-l cumpăr, am stat două zile, dar am vizitat și muzee. Apoi, calculatoarele create de Rams – *ET 66*, *ET 55*, *ET 23* – am șase bucăți, câte unul în fiecare cameră.

Cum îți pasul cu ce se întâmplă cu ce e nou în lume?

Mă documentez din reviste și cărți, în expozițiile la care merg, pe site-urile producătorilor ale căror produse le știu. Și de prin magazinele de profil, poate cel mai mult, pentru că o fac aproape zilnic. Și nu neapărat că mă inspiră – mă uit la obiecte și le analizez.



Este și un exercițiu de analiză...

Cam așa. De exemplu, mă uit la câte un produs și îmi spun: ăsta trebuie schimbat; ăsta nu e bine făcut; șuruburile astea trebuie să dispară la tehnica de astăzi, nu au ce căuta aici, la vedere, și așa mai departe.

Rezolvările din designul automobilelor îți stârnesc curiozitatea?

Sigur! Mă interesează, pentru că designul auto dă tonul tendințelor în asocieri de materiale, în cromatică, în linie – raportul dintre linia dreaptă și curbă sau tensionată, dar și pentru impactul emoțional pe care îl produce.



Grup de prieteni, prof. Ion Bitzan (stg.) și prof. Vladimir Șetran (dr.) împreună cu Marcel Klamer pe treptele clădirii în care prof. Ion Bitzan avea atelier, în curtea Academiei de Artă (Str. G-ral Constantin Budișteanu 19), București, 1996.

20

□



Portret, fotografie de pe diploma de absolvent al Secției Design, Institutul de Arte Plastice „Nicolae Grigorescu”, 1980.

Meine grosse Liebe



Meșteșug, atelier, machete. Marcel Klamer poate fi descris ca un designer cu gândire tehnică și mâini iscusite ca ale unui meșteșugar. La el, spiritul pragmatic s-a completat atât de armonios cu sensibilitatea, iar eficiența cu frumusețea formei. El a încercat să afle prin ce îl bucură cu adevărat un obiect și a realizat că răspunsul constă în *perfectiunea* lui. Această trăsătură se traduce prin aceea că nimic nu mai poate fi adăugat și nimic nu poate fi eliminat, pentru că altfel obiectul va avea de suferit într-un grad mai mare sau mai mic. Primele exemple de realizări personale *perfecte* – mânerul galben de ferăstrău, lucrat chiar înainte de a fi student, și ramele de ochelari din lemn realizate la începutul studenției – sunt și primele obiecte create cu abilitate meșteșugărească. A fost o experiență ce avea să fie dezvoltată ulterior într-o serie de obiecte din piele – sandale, veste, genți – create pentru Fondul Plastic, după repartiție, și care a fost fructificată și mai târziu la Hamburg.

Au urmat machetele pentru primele obiecte care i-au fost comandate în Germania și care, chiar și pentru cunoscători, păreau obiecte deja produse, nu machete. Deschizătorul de conserve este un astfel de exemplu. Sau macheta pentru *Tool Tec* – instrumentul multifuncțional și multipremiat – care a fost prezentată la un târg de profil, pentru că obiectul în serie nu era încă produs. Toate sunt machete funcționale care uimesc prin faptul, incredibil pentru cei mai mulți, că sunt realizate în atelierul de acasă, unde, într-un spațiu restrâns, dar dotat cu câteva mașini esențiale și performante, se întâmplă tot.

Am moștenit (...), poate, ideea de a face ceva foarte bine...

Pomenești adesea de părinți. Cum i-ai descrie?

Părinții mei au fost „firi de meșteșugari”, intuitivi și cu simț al materialului, foarte pricepuți. Am avut șansa de a face primii pași în atelierul de tâmplărie al tatălui meu, unde am văzut și învățat foarte multe. Aproape toate sculele, inclusiv teigheaua, erau făcute manual de el, după principiul: văzut și făcut.

Simți că l-ai moștenit pe tatăl tău?

Da... Cred că ideea de a face ceva foarte bine, perfect, am învățat-o de la el.



Voiam să spun că tâmplăria este importantă pentru profesia de designer, pentru că stă la baza creației de obiecte. Nu lipsit de teme, la compania Braun nu erai angajat dacă nu aveai diplomă a școlii de tâmplărie, care în Germania durează 3 ani.

Obiectele create de tine implică, într-un fel, ideea de meșteșug.

Mie îmi plăcea electronica. Mi-am făcut singur radiouri cu mai mulți tranzistori care au funcționat. Construirea unui aparat de radio „din nimic” cerea multă îndemânare și pasiune.

Eu simt materialul, știu să îi apreciez calitățile.

S-a văzut asta și în obiectele de pielărie pe care le-ai făcut.

După repartiție, am început să lucrez obiecte pentru magazinele Fondului Plastic. Făceam pielărie: sandale, veste etc. O pereche de sandale necesita 92 de operații și ajunsesem să fac cam 7–8 perechi pe zi. Aveam bătăături serioase în palmă. A însemnat mult experiența cu pielăria. Și acum fac obiecte mici din piele.

Spune-mi despre atelierul de acasă.

Primul lucru care apare atunci când mă mut într-o nouă locuință este atelierul – e viața mea. Am un mare avantaj că atelierul este în casă – un spațiu mic, cam 3 m², în care am tot ce îmi trebuie – câteva mașini simple, dar de foarte bună calitate: mașină de tăiat, un strung, o mașină de găurit.

Înainte făceam machete funcționale sau prototipuri la fiecare obiect creat, pe care le prezentam împreună cu desenele. Acum desenele pe care le fac sunt transferate direct în 3D și apoi în computerul de matrițe. Machetele le fac numai în cazuri speciale.

Care este scopul machetelor: o evaluare 1:1 a conceptului sau puterea de convingere asupra clientului?

Atunci când arăți o machetă, clientul înțelege pe loc ce obiect va avea în producție de serie. Clientul investește sume importante în fabricarea unui nou produs, iar macheta îl lămurește dacă merită efortul sau nu. Sunt multe detalii care trebuie puse la punct. Îmi amintesc de



Biroul de acasă, în centru, bicicleta de curse Campagnolo, un obiect deopotrivă inspirațional și folosit cu drag, Hamburg, 2019.



Rame de ochelari, un obiect inspirat de ochelarii cu rame „occidentale” ai prof. Bitzan și meșteșugărit de Klamer în primul an de facultate, 1977. Împreună cu mânerul de fierăstrău au fost arătate unui angajator german care a rămas uluit de calitatea execuției.

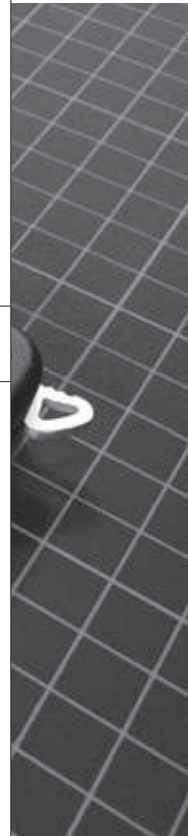
Sandale, realizate pentru vânzare în Galerieile Fondului Plastic, 1980–84. O pereche de sandale necesita 92 de operații.



Dosenöffner (n.r. desfăcătorul de conserve). Mai întâi, am prezentat planșe cu desene, apoi am arătat macheta funcțională a desfăcătorului. Execuția impecabilă, până în detaliu – care arăta ergonomia, designul, materialul, culoarea obiectului –, toate l-au convins pe producător pe loc, fără comentarii și întrebări suplimentare, să ia o decizie favorabilă pentru producția de serie. Macheta își făcuse treaba.

Machetele impresionează pe oricine, chiar și pe cunoscători...

Adesea, machetele arată mai bine decât obiectul finit. Țin minte că în revista *Design Buletin* (n.r. nr. 2, 1997) a fost prezentată macheta, nu obiectul produs, și nimeni nu a observat asta. Și la *Pura Tool* s-a întâmplat ceva asemănător: au pus în prospect macheta, pentru că nu exista încă obiectul produs. Celor care luau obiectul să se uite cum funcționează li se atrăgea atenția să aibă grijă că este machetă. Iar vizitatorii expoziției nu înțelegeau, credeau că e o glumă și, nedumeriți, spuneau: Cum adică, machetă? Nu este produsul *real*!?



Desfăcător de conserve, 1996. Între macheta-prototip și obiectul real nu este nicio diferență, atât de bine erau realizate machetele de către Marcel Klamer.





Briceag pentru muncitori, machetă realizată în atelierul de acasă, 2014.

Pura tool, machetă pentru o variantă de inox brun, 2015. Prezentată la un târg de specialitate, vizitatorii standului nu credeau că este machetă, ignorând mențiunea de pe etichetă.







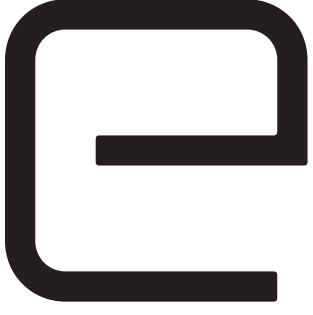
Componentă pentru dispozitiv articulată, etape ale machetei realizate în atelierul de acasă, 2012.





Briceag, părți componente ale machetei, 2014.





Profesând ca designer industrial. Germania i-a oferit lui Marcel Klamer locul unde să se exprime plenar – divers și complex – ca designer industrial, chiar dacă activitatea lui a fost canalizată adesea pe un domeniu bine delimitat, al obiectelor domestice și al instrumentelor pentru pregătirea și servirea mesei, recipiente, dispozitive, aparate electronice, obiecte pentru birou, articole promoționale etc.

Obiecte cu funcție dublă sau funcție multiplă. Produsele realizate, multe dintre ele premiate, produse în serie mare pe piața germană, nu sunt obiecte simple; acestea relevă o funcție dublă sau, adesea, o funcție multiplă. Ideea a apărut ca efect al observațiilor făcute de-a lungul anilor și care au putut fi concentrate în diferite funcții noi și aplicate la obiecte domestice. De exemplu, desfăcătorul de conserve are un mic magnet care împiedică capacul tăiat să cadă în interiorul cutiei; un recipient are capac dublu pentru că unul dintre ele servește de răzătoare și sită; mânerul unui cuțit are inclusă și piatra pentru ascuțitul lamei; capacul unei cutii-doзатор are incorporată lingurița-măsurătoare; capacul unui recipient pentru mirodenii este și element de prindere pe o tijă; setul de lingură și furculiță pentru salată formează o unitate, la fel cana cu lingurița atașată de toartă sau paleta-clește pentru friptură. Exemplele pot continua. Cele create în anii recentți au depășit zona bucătăriei. Acestea sunt unelte compacte, instrumente cu funcții multiple și diverse – tăiere, perforare, strângere, fixare etc. –, și ele multiplu premiate.

Obiectele pe care le crezi trebuie să-ți facă plăcere să le privești și să-ți dea bună dispoziție când le folosești.

Ce te-a făcut să pleci?

Au fost mai multe motive: mi-am dorit din totdeauna să trăiesc într-un loc curat, ordonat, unde calitatea este prețuită, eu fiind mereu în căutarea ei. Chiar și în copilărie, mă manifestam astfel, probabil de aceea mama spunea mereu: „Copilul ăsta e altă nație”. Soția mea, fiind de origine germană, am ajuns să ne stabilim la Hamburg.

Cum a fost întâlnirea cu lumea germanică, nordică?

Am simțit că este locul potrivit mie, că mă pot perfecționa; că aici se caută și se prețuiesc calitatea și seriozitatea.

Ai plecat având în minte niște proiecte pe care doreai să le îndeplinești?

Am avut în minte câteva idei, dar erau deja făcute. De exemplu, aveam în minte să fac o mandrină fără cheie, pentru că oamenii care o foloseau pierdeau mereu cheia. Dar aici tocmai apăruse mandrina fără cheie. Eu nu știam, că nu puteam fi la zi cu ce era nou.



Tu gândeai în pas cu Occidentul!

Într-un fel, da. Pentru că, fiind eu însumi „un meseriaș” și lucrând cu feluriți meșteri, vedeam ce trebuie schimbat, pentru ca obiectele să fie mai performante. Am constatat că tot designul meu înseamnă îmbunătățiri, perfecționări, inovații. Obiectele create de mine sunt ghidate de principiul următor: o idee poate fi genială, dar, dacă nu este și simplă, nu prezintă interes.

Cum a fost începutul pe plan profesional la Hamburg?

Atunci când am ajuns în Germania, erau foarte mulți designeri industriali care nu aveau de lucru. Iar eu nu am stat o zi fără lucru. La început, am lucrat într-o firmă de design interior, unde proprietarul a vrut să devin partener. Apoi, pentru o firmă care producea material didactic anatomic, unde am fost angajat ca sculptor. Apoi, într-un studio de design, timp de peste de 3 ani. Iar în 1993, mi-am înregistrat propria firmă de design: Klamer Productdesign.

Îți place să creezi obiecte cu funcție dublă sau funcție multiplă – o caracteristică devenită o semnătură a ta.

Da, pentru că atunci când un obiect are o formă și îți oferă mai multe funcții este extraordinar: cumperi o funcție și celelalte le ai gratis! Este foarte important și util să gândești în felul acesta. Așa este radioul portabil *Sony Sports – 11*, cu antena încorporată în mâner. Urmăresc acel principiu bine știut în design: minimum investit și efect maxim obținut.

Care este beneficiul acestor tipuri de obiecte?

Știi, cu un astfel de obiect, toată lumea simte că are de câștigat: producătorul, cu o investiție unică, a obținut un obiect cu mai multe funcții, iar cumpărătorul simte că a achiziționat mai multe obiecte, plătind doar unul. Astfel de obiecte trezesc, deopotrivă, în producător și cumpărător sentimentul unei bune investiții.

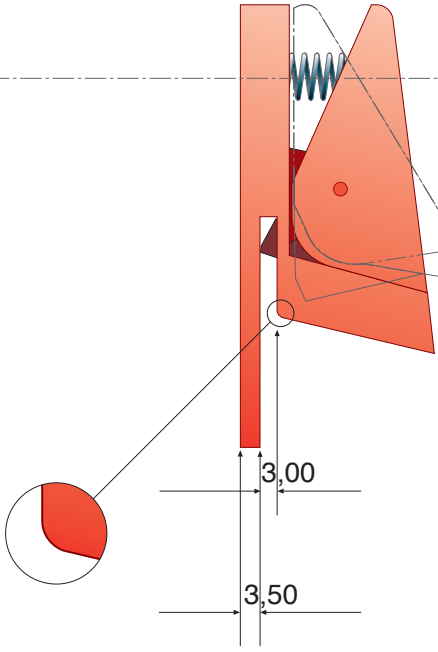
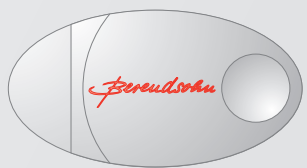
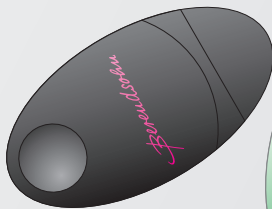
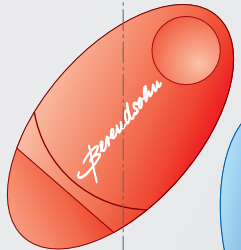
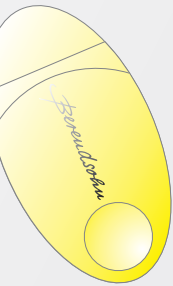
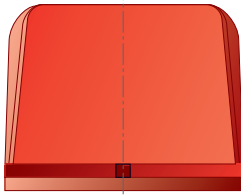
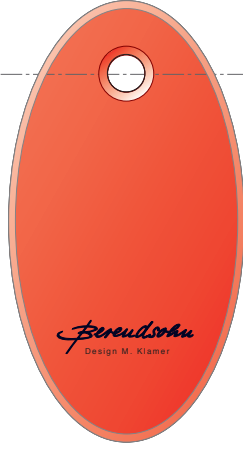
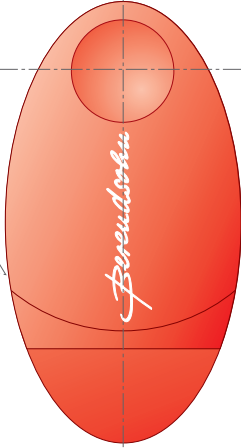
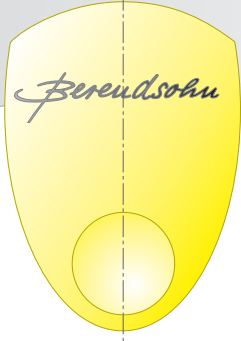
Ai folosit și principiul de obiect-compact. De exemplu, cana cu lingurița atașată de toartă.

Acolo ideea era că, atunci când folosești o cană, ai nevoie și de linguriță, pe care trebuie să o ai la îndemână, nu să o cauți. Și am atașat-o de toartă. La fel, tocătorul cu mâner de ceramică. Când nu mai taie cuțitul, te gândești că trebuie ascuțit, iar cel mai firesc loc pentru ascuțit este mânerul tocătorului. Plus că obiectul arată și foarte plăcut.



Clamă pentru foi volante, planșă de prezentare și obiecte produse, 1999. Un obiect pentru birou, care poate sta pe masă sau agățat pe perete sau lipit, cu o dublă poziționare a foii de hârtie și produs într-o varietate de culori.





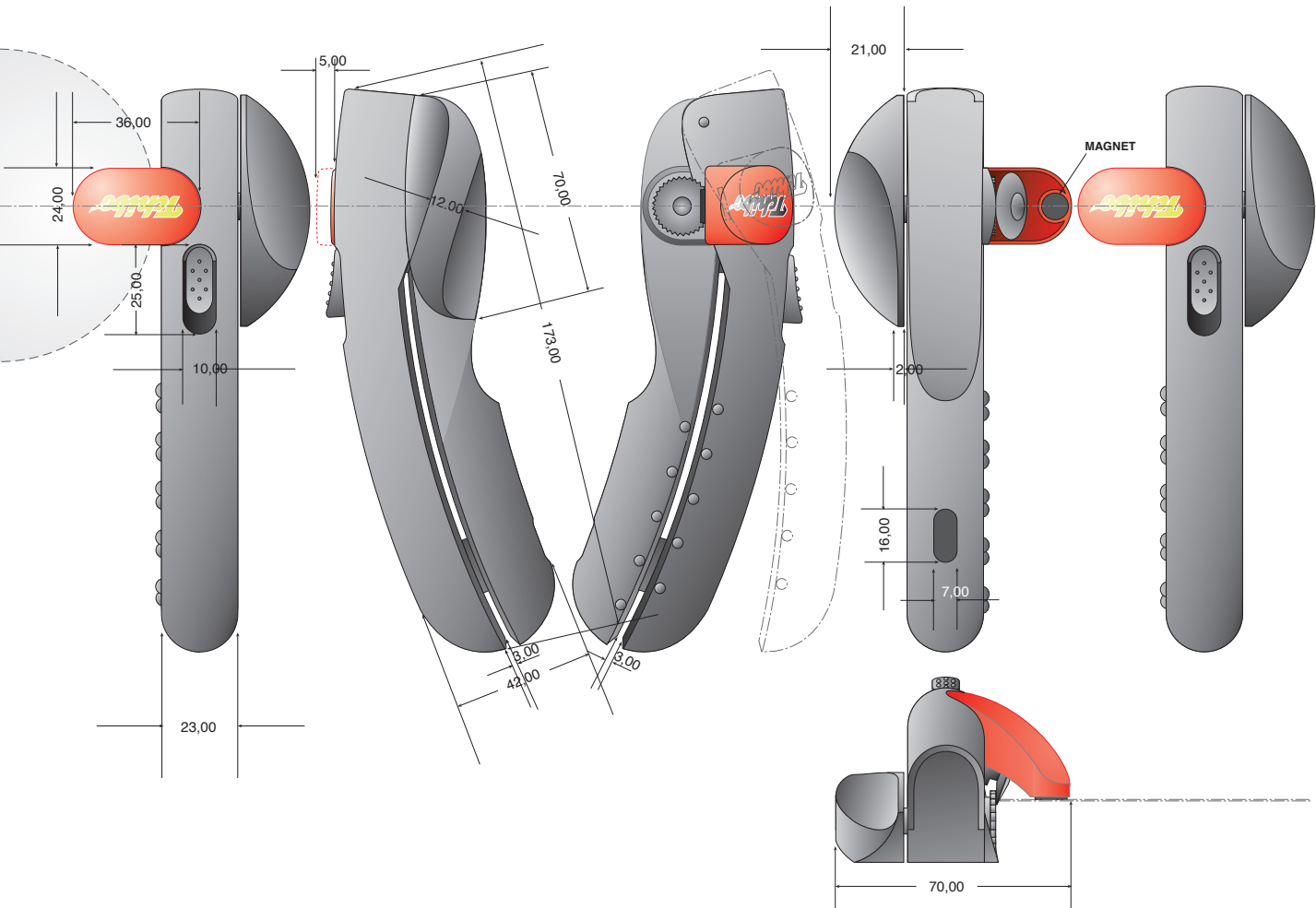


Spatulă pentru tigaie, 1996. Miezul spatulei se ridică, prin acționarea butonului de pe mâner, pentru a prinde alimentul din tigaie. Spatula are corpul asimetric, cu o latură angulară care preia unghiul interior al tigăii, pentru a putea aduna tot conținutul.



Desfăcător de conserve, obiect real și planșă de prezentare, 1996. Dispozitivul are un mic magnet care împiedică astfel căderea capacului, după ce este tăiat complet, în interiorul cutiei.







*Castron pe suport înclinabil, 1988. Este primul obiect creat de Marcel Klamer care a fost și premiat cu premiul german de la acel moment: *Produkt des Jahres*.*

Răzător de brânză, 2001. Dispozitiv mecanic ce are încorporat 2 cuțite de mărunțire diferită a brânzei, depozitate în corpul obiectului. Este deopotrivă răzătoare și obiect de păstrare a brânzei rase.

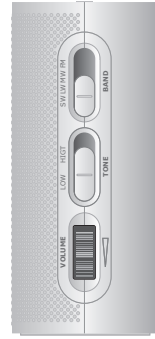
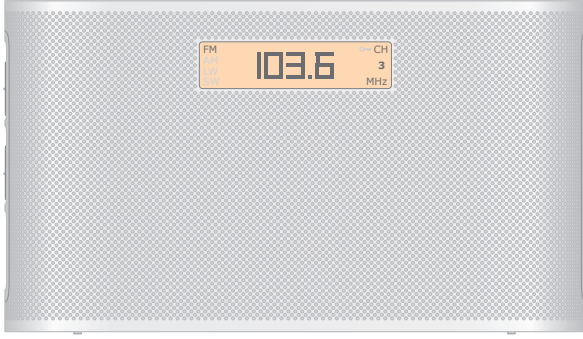
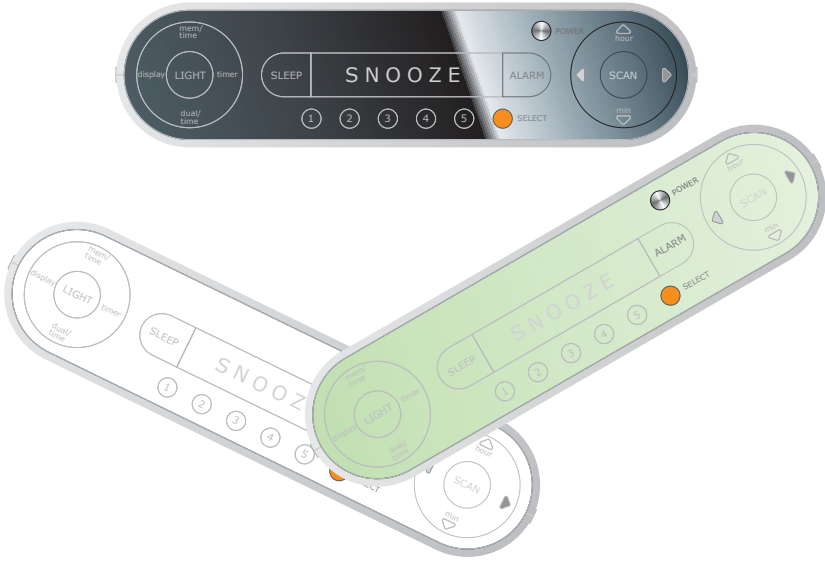


Cană cu linguriță încorporată, 1997. Prin atașare de toarta cunii, lingurița este mereu la îndemână. Căniile pot fi suprapuse în vederea depozitării. A primit premiul *Produkt des Jahres*.



Radio portabil, obiect real și planșă de prezentare, 2004. Compact, ușor și plăcut de folosit.





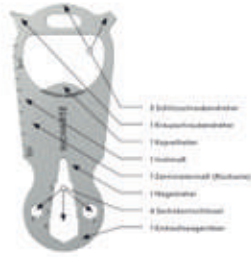
Tranzistor portabil, obiect real și planșă de prezentare, 2005. Un obiect destinat timpului liber, vacanțelor. Forma sa de pastilă și corpul din plastic-gumat îl fac plăcut la purtare și atrăgător ca o jucărie.







KEY tool 16+



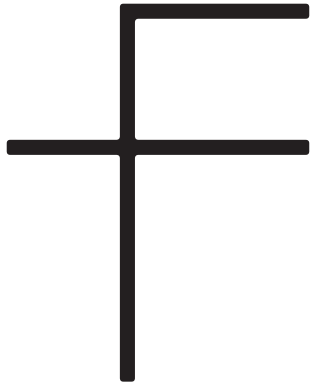
KEY tool shop



KEY tool out



Key tool, familie de obiecte multifuncționale, 2018.
 Un instrument mic, elegant și compact, având 14
 sau 16 funcții într-o singură unitate.





Set de 6 obiecte, cuprinde: suport pentru hârtie, termometru, briceag, desfăcător de bere, portchei transparent, portchei cu lăcaș pentru monede, 1992. A primit premiul *Design Plus*.

Un portofoliu de numai câteva sute de obiecte produse. Poate să pară mult cele aproximativ 700 de obiecte vândute pe piața internațională pe care le-a creat Marcel Klamer de-a lungul anilor. Multe dintre acestea sunt patentate, iar unele sunt și premiate. Sunt premii importante, naționale, mult râvnite de companii și designeri, pentru că reprezintă o recunoaștere a calității designului. Premiile obținute sunt: *Design Plus*, *Produkt des Jahres*, *German Design Award* – cel mai important la ora actuală din Germania –, *iF Design Award* (Industrie Form Design) – care reprezintă o recunoaștere înaltă și, nu în ultimul rând, *Red Dot Design Award*. (a se vedea lista completă de premii la pag. 61)



Mă impresionează când mă copiază o companie mare...

Ce obiecte au fost premiate?

Premiile obținute sunt pentru obiecte diferite. Primul premiu pe care l-am luat a fost *Design Plus*, în 1992, pentru setul de șase obiecte cu diferite funcțiuni, care se atașează la chei: portchei, deschizător de capac, un portmoneu pentru două monede, un termometru, un dispozitiv de prindere (format A4). Pe diplomă scrie că premiul a fost acordat pentru *consecvența* abordării ideii care l-a generat: forma de bază rămânea aceeași, dar prelua funcții diferite, adică era o constantă cu mai multe variabile. Atunci, în acel an când am participat pentru prima oară, au fost cam 900 de înscrieri și au fost premiate numai 9 obiecte. Între acestea s-a numărat și seria creată de mine!

Un alt obiect premiat a fost portcheiul cu manșoane colorate pentru chei: câte o culoare pentru fiecare cheie. Culoarele ajutau la identificarea rapidă a destinației fiecărei chei; un fel de culoare-cod. Acest produs a primit două premii: *Design Plus* și *Industrieform Essen*.

Iar cel mai recent premiu primit este unul dintre cele mai râvnite de designerii germani.

Așa este. Am primit *German Design Award*, pe anul 2019, pentru cele 3 obiecte *Key Tool Produktfamilie* și premiul de design *Red Dot Design Award*.

Te simți împlinit când iei un premiu?

Da..., sunt, sigur că da! Dar mai mult mă impresionează când mă copiază o companie mare, pentru că m-a ales pe mine dintre mulți care produc același tip de obiect. Asta e o mare satisfacție și un compliment.

Cum ai fost descoperit de firma cu care lucrezi în ultimul timp – Richartz?

Prin contact personal la standul firmei în cadrul unei expoziții internaționale.

I-am prezentat câteva machete de la o serie de cuțite pentru bucătărie. Forma, ideea și execuția impecabilă i-a stârnit interesul pentru o colaborare cât mai rapidă. Aceasta se întâmpla cu vreo 20 de ani în urmă. Dacă prezentam desene, nu l-aș fi convins.

Ce efect are un obiect premiat asupra relației cu clienții?

Obiectul care a luat premiu contează foarte mult pentru firma producătoare, dar și pentru client. Este un fel de garanție că obiectul e valoros și apreciat de specialiști – are „certificat de valoare” – și, implicit, că este un obiect original.

Există premii mari și premii mici pentru tine?

Nu, pentru mine nu există așa ceva. Premiul este doar o dovadă că am făcut ceva care merită premiat.



Pura tool, instrument multifuncțional, compact, 2015. A primit premiul, mult-râvnit de către designerii germani de produs, *German Design Award*, 2016. Acestui premiu i-a urmat *iF Design Award*.



Crafter tool, 2015. Un instrument din oțel și aluminiu, compact, cu funcții multiple.

Key tool, familie de obiecte multifuncționale, 2018. A primit premiile *Red Dot* și *German Design Award*, ambele în 2019.





Marcel Klamer la standul Richartz bucurându-se de premiile obținute, 2019.





Cuțite de bucătărie, machete, 2000. Un obiect care folosește culoarea-cod pentru a indica destinația obiectului: galben pentru produse de patiserie, verde pentru fructe și legume, roșu pentru carne, negru pentru alte tipuri de produse.

Gânduri despre design. Venite din experiența celor aproape patruzeci de ani de activitate, aceste gânduri și idei rostite aici sunt auzite și verificate în timp. Timpul le-a distilat, iar experiența le-a rafinat. Câteva dintre acestea le împărtășim aici, la finalul acestei cărți.

De multe ori spun că mi-am ales o meserie artistică pentru a nu ieși la pensie niciodată.

Despre activitatea de design.

Designul constă în relația perfectă dintre cum arată și cum funcționează obiectul. Adesea, căutarea raportului ideal între funcție și formă necesită timp și răbdare. Arată bine, dar nu funcționează sau funcționează bine, dar nu arată cum trebuie.

Despre designerul preferat.

Am mai mulți. Dieter Rams este primul pe care vreau să îl menționez. Îmi place Dieter Rams pentru că este extrem de sincer – calitate care se vede în obiect și îi dă acestuia o valoare mult apreciată și care durează în timp.

Cred că am aproximativ 150 de obiecte create de el. Am acasă cam tot ceea ce a creat important. E o nebunie ceea ce fac, dar nu pot altfel.

Despre obiecte preferate.

Sunt mai multe... *iPhone 4*. Nu întâmplător, ultimul model de iPad l-a avut ca inspirație. E ca un spectacol bun: abia aștepti să povestești despre el cât este de frumos. Radioul portabil *Beolit 700*, de la Bang & Olufsen, din 1971.

Despre un material preferat.

Nu, nu am o preferință anume – lemn, ABS...; îmi place pielea foarte mult și tot ce este natural. În ultimii ani am lucrat și cu oțel inoxidabil, care poate avea finisaj mat sau lucios.

Despre asocieri.

Cu ce asociezi obiectul creat? Aceasta este o problemă de design. Arhitectul Horia Constantinescu Strihan ne spunea astfel: dacă faci un obiect de bucătărie și seamănă cu un șoarece, nu e bine! Ce caută șoarecele în bucătărie? Dacă seamănă cu un cocoș, e în regulă, poate fi acceptat. De aceea asocierea unui obiect cu semnificantul lui este foarte importantă. Sunt reguli de care trebuie să ții seama. Cu liniile poți să exprimi exact ceea ce urmărești ca intenție – orice obiect este un desen.

Despre un obiect good design.

Un exemplu: calculatorul creat de Dieter Rams în anii '70, dacă îl ai acasă, nu mai folosești altceva. Sunt obiecte despre care îți dai seama cât sunt de bune în momentul în care le ții în mână și le folosești. În cazul calculatorului, vezi că ții mâna deschisă exact cât trebuie. Cu degetul mare deschizi calculatorul de la butonul verde, fără să miști mâna. Bateriile sunt cele mai obișnuite și, datorită consumului mic, longevive. Când l-am desfăcut, așa cum fac cu toate obiectele pe care le am acasă, înăuntru este tot „Braun” – frumusețea și proporția pe care le vedeai în exterior le regăseai și în interior – o limpezime și o claritate pe care nu le găseai la multe firme –, toate erau la locul lor, bine plasate și bine proporționate.

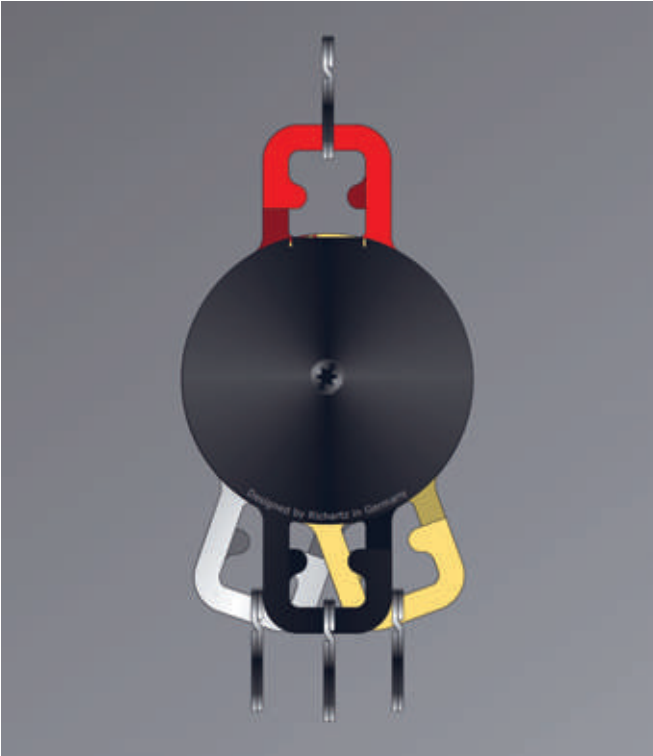
Obiectele bune nu dispar așa ușor, ele rezistă timpului, schimbării de preferințe. Oamenii le vor, știu despre ele și sunt dispuși să plătească mult, peste prețul inițial, pentru că doresc să le aibă.

Despre o dorință pe termen lung.

Să lucrez cât mai mult timp cât mai bine, iar obiectele pe care le creez să fie cât mai apreciate, să fie de folos cât mai multor oameni... Să mă fac util.



Portchei, desen de prezentare, 2016. Obiectul folosește culoarea-cod pentru a indica destinația fiecărei chei.



Premii

1988	Produkt des Jahres – castron pe suport înclinabil
1992	Design Plus – suport pentru hârtie, termometru
1992	Design Plus – briceag, desfăcător de bere
1992	Design Plus – portchei transparent, portchei cu sertăraș
1992	Industrieform Essen – portchei multicolor
1992	Design Stuttgart – portchei multicolor
1993	Designzentrum Nordrhein Westfalen – portchei multicolor
1993	Industrie Forum Design Hannover – cană-termos
1990	Produkt des Jahres – vas cu capac multifuncțional pentru microunde
1991	Produkt des Jahres – recipient de măsurare cu scalare dublă
1994	Produkt des Jahres – suport rotativ pentru mirodenii
1996	Produkt des Jahres – vas cu capac dublu
1996	Produkt des Jahres – vas cu capac cu deschidere pentru mixer
1997	Produkt des Jahres – tacâmuri cuplabile pentru salată
1997	Produkt des Jahres – cană cu linguriță încorporată
2005	Premiul de Design al U.A.P. – Expoziția R 05, Galeria Simeza, București
2007	Istituto Europeo di Design, Milano – MP 3-player
2014	PSI First Award – briceag „Worker”
2015	iF Design Award – clește multifuncțional „Pura Tool”
2016	German Design Award, Excellent Product Design – clește multifuncțional „Pura Tool”
2018	German Design Award, Excellent Product Design – portchei multifuncțional „Key Tool” Produktfamilie
2019	Red Dot Design Award, Best of the best – portchei multifuncțional „Key Tool” Produktfamilie



Marcel Klamer (Puțoreanu) s-a născut în Craiova în 1954 și a absolvit Secția Design din Institutul de Arte Plastice „Nicolae Grigorescu”, București în 1980, cu lucrarea de diplomă *Recipiente pentru industria chimică*, sub îndrumarea profesorului Ion Bitzan. După anii de stagiu, repartizat la Fabrica de textile „Dunăreana” din Giurgiu, a lucrat obiecte pentru Galeriile Fondului Plastice până la plecarea definitivă în Germania, în 1985, unde s-a stabilit la Hamburg. După câteva colaborări, cum este cea de design interior (firma „Diedrichsen Innenarchitektur”, Hamburg) și de design pentru material didactic („Paul Binhold GmbH”, Hamburg), își înființează propriul studio de design de produs „Klamer Productdesign” în 1993. Acesta este momentul când activitatea lui Marcel Klamer se concentrează aproape exclusiv pe proiecte de design de produs. În 1994, devine Membru al Uniunii Designerilor Industriali din Germania. Portofoliul său cuprinde circa 700 de tipuri de obiecte vândute pe piața internațională, multe dintre acestea patentate, iar unele și premiate. Este deținătorul mai multor premii de design: *Design Plus*, *Produkt des Jahres*, *German Design Award*, *iF Design Award*, *Red Dot Design Award*. A avut 3 participări personale în cadrul unor expoziții de design la București (2005, 2015) și Iași (2015) și a fost invitat să participe la primele 3 ediții *Instalart* (2013, 2014, 2015), iar în 2016, a făcut parte din juriul a *East Centric Architecture Triennale*, la secțiunea Design interior. A susținut workshopuri și masterclassuri de design la București și Iași.



ISBN

978-606-720-119-2

unarte.org
klamerdesign.com

unarte
DESIGN
50