

UNIVERSITATEA TEHNICĂ A MOLDOVEI

Cu titlu de manuscris

CZU: 7.05(478)(043.2)

STAMATI MIHAIL

**INTERFERENȚE ARTISTICE ȘI TEHNICE RAPORTATE
LA TENDINȚELE ACTUALE ÎN CREAȚIA DE DESIGN
INDUSTRIAL ȘI DE PRODUS ÎN REPUBLICA MOLDOVA
(mijlocul secolului al XX-lea – începutul secolului al XXI-lea)**

651.03 ARTE PLASTICE ȘI DECORATIVE

Rezumatul tezei de doctor în studiul artelor și culturologie

CHIȘINĂU, 2025

Teza a fost elaborată în cadrul Universității Tehnice a Moldovei.

Conducător științific:

SPÎNU Constantin, doctor în studiul artelor, conferențiar universitar

Referenți oficiali:

CIONCA Marina, doctor în inginerie industrială, profesor universitar, Universitatea Transilvania din Brașov, România;

MALCOCI Vitalie, doctor în studiul artelor, conferențiar universitar, Institutul Patrimoniului Cultural al Ministerului Culturii al Republicii Moldova.

Componența Consiliului Științific Specializat:

STAVILĂ Tudor, doctor habilitat în studiul artelor, profesor universitar, Institutul Patrimoniului Cultural al Ministerului Culturii al Republicii Moldova – *președinte CȘS*;

CARPOV Aurelia, doctor în arhitectură, conferențiar universitar, Universitatea Tehnică a Moldovei – *secretar științific al CȘS*;

BRIGALDA Eleonora, doctor în studiul artelor, profesor universitar, Universitatea Pedagogică de Stat „Ion Creangă” – *membru al CȘS*;

SABĂU Cristina, doctor în istoria și teoria arhitecturii, conferențiar asociat, Liceul Teoretic „Genesis College”, București, România – *membru al CȘS*

PLATON Liliana, doctor în studiul artelor și culturologie, Universitatea Tehnică a Moldovei – *membru al CȘS*

ȘLAPAC Mariana, doctor habilitat în studiul artelor, membru cor. al AȘM, conferențiar cercetător, Institutul Patrimoniului Cultural al Ministerului Culturii al Republicii Moldova – *membru al CȘS*.

Susținerea tezei va avea loc la 20 iunie, 2025, ora 14.00 în ședința Consiliului Științific Specializat D 651.03-24-108 din cadrul Universității Tehnice a Moldovei (Chișinău, bd. Ștefan cel Mare și Sfânt, 168, MD-2004, Sala Senatului, aula 1-205).

Teza de doctor și rezumatul pot fi consultate la Biblioteca Națională a Republicii Moldova și pe pagina web a ANACEC (www.cnaa.md).

Rezumatul a fost expediat la (20. 05. 2025)

Secretar științific al Consiliului Științific Specializat:

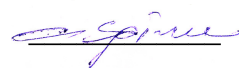
CARPOV Aurelia, doctor în arhitectură, conferențiar universitar

Conducător științific:

SPÎNU Constantin, doctor în studiul artelor, conferențiar universitar

Autor:

STAMATI Mihail 

© Stamatî Mihail, 2025

CUPRINS

REPERE CONCEPTUALE ALE LUCRĂRII.....	4
CONȚINUTUL TEZEI.....	8
Capitolul 1 Analiza principalelor școli și concepții artistice din domeniul designului	8
1.1. Designul – probleme de determinare terminologică	8
1.2. Școli, concepții plastice și curente stilistice în evoluția designului	8
1.3. Particularități artistice și tehnice ale designului de la sfârșitul secolului XX, începutul secolului al XXI-lea	10
1.4. Designul în contextul tehnologiilor și a materialelor contemporane	11
Capitolul 2. Caracteristici estetice, tehnice și funcționale ale obiectelor de larg consum produse pe teritoriul Republicii Moldova în cea de-a doua jumătate a secolului XX - începutul secolului XXI.....	13
2.1. Particularități plastice și funcționale ale formei obiectelor de uz casnic în creația populară autohtonă de până la tranziția spre creația industrială.....	13
2.2. Caracteristici estetice, tehnice și funcționale ale obiectelor produse pe cale industrială pe teritoriul Republicii Moldova în cea de-a doua jumătate a secolului XX	14
Capitolul 3. Explorarea mijloacelor artistice, tehnice și tehnologice contemporane în creația de design și diseminarea rezultatelor în practică	20
3.1. Soluții teoretice și practice aplicate în procesele de conceptualizare și design	20
3.2. Interferențe artistice, materiale și tehnologice explorate prin prisma designului de obiecte pentru copii. Studii de caz	21
3.3. Valorificarea tehnicilor și materialelor folosite în meșteșugurile tradiționale - Tendințe și mijloace de exprimare în designul contemporan.....	23
CONCLUZII GENERALE ȘI RECOMANDĂRI	25
BIBLIOGRAFIE	29
LISTA PUBLICAȚIILOR AUTORULUI LA TEMA TEZEI	32
ADNOTARE	33
ANNOTATION.....	34
АННОТАЦИЯ	35

REPERE CONCEPTUALE ALE LUCRĂRII

Tema tezei de doctorat presupune studierea designului industrial ca gen de creație și se bazează pe studiul confluenței a două aspecte determinante ale acestui domeniu: arta și tehnica. Interferența dintre aceste două domenii a stat mereu la baza problematicii estetice și funcționale în design, având un parcurs marcat de inovațiile tehnologice, mișcările culturale și aspectele teoretice ale artei din întreaga lume. Prin acest studiu sunt analizate, pe de o parte, parcursul designului în contextul mișcărilor artistice și al școlilor care au revoluționat domeniul pe plan internațional, iar pe de altă parte, procesele prin care s-a dezvoltat acest domeniu pe teritoriul RSS Moldovenești în cea de-a doua jumătate a secolului XX – începutul secolului XXI.

Actualitatea și importanța temei. Designul, ca domeniu de activitate, are un impact major asupra stilului, confortului și calității vieții în societatea contemporană, fiind determinant în stabilirea vectorilor activității industriale producătoare a bunurilor de uz cotidian. Este un domeniu de creație ce stă la baza esteticii și funcționalității habitatului uman, iar pe parcursul ultimului secol se manifestă tot mai complex și mai divers, atât pe plan internațional, cât și local, la intersecția dintre arte și tehnologii.

În Republica Moldova constatăm o deficiență în cercetarea acestui domeniu. Acest fapt diminuează din înțelegerea importanței și a impactului designului în viața de zi cu zi, chiar dacă acesta a existat și a fost practicat pe teritoriul actual al țării încă de la mijlocul secolului trecut. În contextul celor expuse, considerăm necesară realizarea unui studiu, care să identifice și să elucideze aspectele artistice, tehnice, sociale definitorii ale designului industrial în Republica Moldova și să le raporteze la mișcările care au marcat acest domeniu pe plan internațional. Studiul este esențial pentru a consolida baza teoretică a domeniului în Republica Moldova, iar ca reper în procesul de cercetare sunt examinate lucrări experimentale și de serie ale designerilor care au conlucrat cu industria locală și au stat la baza esteticii, ergonomiei și funcționalității bunurilor de larg consum produse în RSS Moldovenească. Evoluția și tendințele actuale în creația de design, interesul tot mai sporit față de practicarea și cunoașterea domeniului, impune o atenție mai mare asupra cercetării branșei din mai multe puncte de vedere: istoriografic, plastic, cultural. În același timp, sporesc perspectivele de dezvoltare, făcând ca subiectul tezei să fie actual și important pentru conștientizarea modului în care a evoluat designul în RSS Moldovenească, ulterior Republica Moldova, precum și modul în care interacțiunea dintre artă și tehnică au influențat creația în acest domeniu.

Scopul lucrării constă în identificarea și analizarea conceptelor filosofice și sintaxelor artistice în raport cu mijloacele tehnologice, pe care se bazează creația în designul contemporan. Prin această lucrare se urmărește nu doar documentarea istorică a designului local, dar și probarea, vizualizarea unor tendințe sau mijloace de creație în design tratate prin prisma confluenței și interacțiunii sectorului artei cu cel al tehnologiilor industriale, al materialelor contemporane sau tehnicile și materialele tradiționale.

Autorul își propune:

- Evidențierea principalelor școli și mișcări artistice, care au influențat dezvoltarea designului la nivel internațional, prin analiza concepțiilor și a principiilor pe care le-au promovat acestea;
- Cercetarea creației unor designeri consacrați contemporani la nivel mondial, aplicând metode de analiză interpretativă, analiză formal-stilistică și deductivă;
- Efectuarea unui studiu pentru stabilirea coordonatelor și principiilor de realizare plastică a formei în creația populară, tradițională autohtonă;
- Realizarea analizei deductive și interpretative a caracteristicilor estetice și tehnice ale obiectelor de larg consum, electrocasnicelor, mobilierului și utilajului agricol, produs pe teritoriul actual al Republicii Moldova în cea de-a doua jumătate a secolului al XX-lea;
- Aplicarea tehnologiilor CAD și CAM ca instrumente de proiectare și producere în design și stabilirea impactului lor în procesul de creație și a modului în care acestea influențează evoluția domeniului.

Ipoteza cercetării. Designul este prin valoarea sa un produs intelectual indispensabil, cu aplicabilitate în orice societate modernă, care îi asigură omului confort fizic și psihologic, contribuie la educarea simțului estetic și creșterea nivelului de trai, ajungând în cele din urmă să influențeze stilul de viață al utilizatorului. Este un domeniu în evoluție continuă, a cărui dezvoltare se raportează la factorii sociali, culturali și economici ai vremii.

Pornind de la premisa că designul se află la intersecția dintre artă și tehnică - două domenii care au definit și continuă să definească procesul de creație în design, autorul analizează, pe de o parte, maniera în care tehnologiile au fost impulsionate de concepte artistice de-a lungul timpului și, pe de altă parte, modul în care arta a explorat tehnologiile diferitor perioade pentru a se exprima.

De asemenea, în teză se stabilește rolul fondului cultural tradițional, ca potențial stimulator al procesului creativ contemporan în design. Se face referință la formele de artă populară ca sursă de studiu pentru dezvoltarea unei identități distincte în design.

Prezenta cercetare pornește de la presupuziția că evoluția designului tinde să fie influențată de interacțiunea dinamică dintre tradiție, arte și tehnică. Prin studierea și înțelegerea acestei interacțiuni în contextul industrial istoric (a doua jumătate a secolului al XX-lea) și contemporan al Republicii Moldova, pot fi apreciate anumite direcții de dezvoltare ale designului actual ca element identitar local, în contextul designului internațional.

Această ipoteză se bazează pe următoarele condiții:

- Existența unei file istorice de producție industrială în Republica Moldova, care a integrat elemente de design în proiectarea de mobilier, electrocasnice și utilaj agricol, încă din perioada sovietică;
- Prezența în muzeele din țară a unui fond cultural tradițional material și imaterial, care poate servi ca sursă de inspirație pentru creația în designul contemporan;

- Accesul tot mai liber al designerilor, studenților și al atelierelor industriale la tehnologii moderne de proiectare și producție, care permit mai multă libertate în procesul de creație și implementare;
- Deschiderea tot mai mare a designerilor către tendințele globale în design, combinată cu dorința de a păstra și valorifica identitatea culturală locală.

Validarea acestei ipoteze ar putea oferi o bază solidă pentru dezvoltarea unei școli de design în Republica Moldova, care să îmbine în mod armonios identitatea locală cu designul internațional.

Limitele geografice și cronologice ale cercetării. Din punct de vedere geografic, studiul elaborat la tema tezei se referă la domeniul designului în contextul internațional, punând accent cu precădere pe evoluția domeniului în perioada sovietică și post-sovietică pe teritoriul actual al Republicii Moldova. Perioada supusă studiului cuprinde cea de-a doua jumătate a secolului al XX-lea - începutul secolului al XXI-lea.

Suportul metodologic al cercetării științifice. Metodologia de cercetare se bazează pe: analiza comparativă, observații și analiza deductivă, analiza interpretativă, analiza formal-stilistică, metoda istoric-comparativă, generalizarea și analogia, metoda interviului cu exponenți din domeniul de cercetare. Aceste metode sunt aplicate pentru a formula opinii argumentate și viziuni cu referire la evoluția designului în diferite perioade istorice și arealuri geografice.

Problema științifică soluționată. Inițierea studiului de față a fost determinată de lipsa unei cercetări anterioare asupra designului în Republica Moldova și necesitatea de a coagula o bază teoretică și istoriografică a acestui domeniu în contextul producției industriale autohtone. Prin această teză, autorul își aduce aportul la studierea designului industrial local, făcând o analiză a aspectelor plastice, ergonomice și funcționale a bunurilor de larg consum din RSS Moldovenească, prin care elucidează și demarchează etape importante ale dezvoltării domeniului în cea de-a doua jumătate a secolului XX.

Noutatea științifică și originalitatea cercetării. Teza reprezintă o primă investigație la subiectul designului industrial în Republica Moldova și scoate în primplan următoarele aspecte:

- Analizarea aspectelor plastice, stilistice și conceptuale în raport cu mijloacele materiale și tehnologice industriale contemporane în creația de design;
- Aplicarea rezultatelor cercetării în practică prin mijloace experimentale și ilustrarea prin modele elaborate de autorul tezei a modului în care interacțiunea dintre artă și tehnică definesc și determină acțiuni în procesul de creație;
- Evidențierea rolului pe care îl au tradițiile și arta populară în contextul evoluției creației contemporane și a autenticității în design;
- Realizarea unui studiu de analiză morfologică și funcțională a producției industriale din RSS Moldovenească și ulterior din Republica Moldova în cea de-a doua jumătate a secolului XX;
- Structurarea unui fond de fotografii, bazat pe materiale de arhivă, acumulate din diverse surse cu bunuri produse de industria din RSS Moldovenească.

Semnificația teoretică este relevantă de studiul efectuat de autor, prin care se oferă:

- Analize și interpretări asupra creației industriale și evoluției designului la nivel global, prin prisma lucrărilor din portofoliile unor designeri de referință în istoria domeniului pe plan internațional și pe plan local - invocând proiecte experimentale, dar și de serie ale designerilor din RSS Moldovenească;
- Contribuții la cercetarea designului în RSS Moldovenească și evoluția domeniului după independența Republicii Moldova, utilizând materiale de arhivă - fotografii, cataloage etc;
- Definirea unor mijloace artistice și tehnice care determină procesul de creație, proiectare și implementare în designul contemporan;
- Studiu factologic ce oferă o bază importantă pentru dezvoltarea ulterioară a studiilor și a cercetării domeniului în Republica Moldova.

Valoarea aplicativă. Demersul științific al autorului a dus la obținerea unor rezultate care pot:

- Servi ca bază științifică documentată cu o arhivă complexă de materiale (fotografii, articole), extrem de valoroase pentru efectuarea de studii extinse în domeniul designului în Republica Moldova;
- Oferi analize asupra unor instrumente, tehnologii și materiale tradiționale, dar și moderne și exemple de aplicare a mijloacelor artistice și tehnice, în procesul de creație în design;
- Contribui la extinderea materialului teoretic pentru studenți, profesori de specialitate și istorie a designului, cercetători și doctoranzi, precum și pentru designeri în procesul lor de creație;
- Servi drept analogie ca model de diseminare a rezultatelor cercetării prin lucrările practice.

Implementarea rezultatelor științifice. Rezultatele cercetării au fost implementate prin:

- Publicarea a 17 articole științifice;
- Expuneri în plen la 7 conferințe științifice;
- Realizarea de lucrări practice prezentate la 26 de expoziții și festivaluri de design;
- Obținerea a 4 certificate de proprietate intelectuală, unul acordat de WIPO și trei de AGEPI;
- Realizarea mai multor proiecte cu impact social, incluzând instalarea în spații publice (Moldova, Franța, România) a unor piese de mobilier urban, spații de joacă și instalații artistice;
- Integrarea materialului științific în programul orelor de curs și Atelier-Design la Departamentul Design Industrial și de Produs de la Universitatea Tehnică a Moldovei.

Prin cercetarea comprehensivă și implementările în practică care au rezultat de pe urma studiului, teza contribuie la documentarea, fundamentarea și demarcarea profilului designului în Republica Moldova, oferind o perspectivă a evoluției istorice a domeniului, dar și a unor scenarii sau tendințe de dezvoltare a acestuia în perioada actuală.

Structura tezei: Introducere, 3 capitole formate din 146 pagini de text de bază, 125 de figuri, concluzii generale, bibliografie din 126 titluri și 3 anexe ce cumulează 150 pagini.

Cuvinte cheie: *artă, tehnică, design, creație, proiectare, industrie, tehnologie, meșteșug, tradiție, tendințe, sustenabilitate, dezvoltare.*

CONȚINUTUL TEZEI

În **Introducere** se prezintă structurat conținutul lucrării și se argumentează actualitatea cercetării, gradul de studiere a temei, noutatea științifică și sumarul compartimentelor tezei. De asemenea, sunt determinate scopul, obiectivele, limitările geografice și cronologice, în raport cu subiectul și arealul domeniului cercetat, delimitând metodologia, ipoteza și problema științifică soluționată.

În **Capitolul 1 „Analiza principalelor școli și concepții artistice din domeniul designului”** este realizată o analiză detaliată a evoluției designului industrial pe plan internațional, având ca reper principalele școli, concepții artistice și curente stilistice, care au marcat domeniul de cercetare de la începutul secolului XX până la începutul secolului XXI [1]. Autorul analizează contextul istoric, identifică definițiile designului și relevă impactul diferitelor mișcări artistice, al unor personalități de referință în istoria designului, rolul tehnologiilor și al materialelor în transformările și dezvoltarea domeniului [2].

În paragraful **1.1. „Designul – probleme de determinare terminologică”** autorul face o analiză a originilor și evoluției semantice a termenului „design” și prezintă definițiile primare, oferite de diverse dicționare și organizații specializate, demarcând aspecte ale tranziției termenului de la sensul de *proiectarea de obiecte industriale* către o formulă mai largă, care înglobează aspecte legate de estetică, funcționalitate, context cultural, social etc. Definițiile din Petit Larousse [3] și Petit Robert [4], ilustrează evoluția conceptului de design de la simpla „armonizare a mediului” la o disciplină complexă, care îmbină funcționalitatea, estetica și adaptarea creației la producția industrială. Este citată și definiția oferită de Thomas Maldonado pentru ICSID în 1969, care subliniază rolul designului în determinarea calităților formale ale obiectelor produse industrial [5]. În contextul originilor terminologice se face referință la prima utilizare a termenului *design*, asociată cu Henry Cole în 1849, și importanța Expoziției Universale din Londra din 1851, ca moment esențial în istoria acestui domeniu ce a vizat și a pus direct față în față artele plastice, știința și tehnica, făcându-le să conlucreze [6].

Acest paragraf este o analiză asupra contextului social și economic, care a favorizat apariția designului ca disciplină distinctă. Se subliniază impactul pe care l-a avut revoluția industrială în procesele de fabricație a obiectelor de larg consum și schimbările survenite în domeniile de creație, odată cu evoluarea tehnologiilor. Dincolo de apariția unor noi forme de exprimare artistică pe fondalul revoluției industriale, în teză se examinează relația de început și continuitate între artă și industrie, și maniera în care designul a evoluat ca o punte între aceste două domenii.

În Paragraful **1.2. „Școli, concepții plastice și curente stilistice în evoluția designului”** este examinat demersul unor școli de referință în dezvoltarea domeniului pe plan internațional. Autorul acordă o atenție deosebită școlii *Bauhaus*, fondată de Walter Gropius în 1919 [7], făcând referire la principiile centrale ale școlii, precum unitatea dintre artă și tehnică, și contribuțiile unor figuri marcante, exponenți ai școlii precum: Johannes Itten, Paul Klee, Wassily Kandinsky și Marcel Breuer [8]. Se analizează

impactul școlii *Bauhaus* asupra industriei [9], invocând creații de avangardă precum fotoliul „Wassily” al lui Marcel Breuer și fotoliul D42 al lui Mies van der Rohe – modele de referință în aplicarea tehnicilor și materialelor inovatoare ale vremii - cum ar fi tuburile de oțel în producția de mobilier, fapt ce a revoluționat designul epocii [10]. Studiul reflectă o incursiune a curriculumului *Bauhaus* și, mai ales, al cursului preliminar (Vorkurs) dezvoltat de Johannes Itten, care a influențat fundamental educația teoretică în design [11]. Drept continuitate a dezvoltării principiilor *Bauhaus* este evidențiată *Școala de la Ulm* (HfG Ulm), subliniindu-se contribuția lui Max Bill și Tomas Maldonado, precum și introducerea unor discipline noi în curriculum ca psihologia, sociologia și ergonomia [9]. S-a remarcat o colaborare activă a școlii cu producători precum Braun, rezultând o serie de produse de larg consum: aparatele de radio și calculatoarele de buzunar create de Hans Gugelot și Dieter Rams [10]. Aceste exemple scot în evidență impactul școlii de la Ulm asupra designului industrial german și abordarea sa științifică și metodologică care a influențat practica designului în deceniile următoare și pe plan mondial [1]. Dincolo de influența școlii germane, designul internațional a fost modelat și de alte mișcări, cum ar fi *Vkhutemas* (*Высшие художественно-технические мастерские*), școală de artă și tehnologie fondată în 1920 la Moscova, care a contribuit la integrarea artelor în industrie și a promovat ideea de colaborare între artiști și ingineri [12], [13]. La fel ca *Bauhaus*, *Vkhutemas* a fost un centru al mișcărilor avangardiste precum constructivismul și suprematismul, care au explorat geometria și spațiul într-un mod revoluționar.

Prin prisma teoriilor promovate de școli și mișcări artistice, designul, influențat și de contextul regional, a prins conotații diverse de la o perioadă la alta. În paragraful 1.2 autorul analizează mai multe curențe în designul internațional, relevând caracteristicile acestora:

- Post-modernismul - reacție împotriva funcționalismului strict al modernismului [14]. Se analizează lucrări precum fotoliul „Sacco” și diverse modele de mobilier gonflabil, care ilustrează noi percepții asupra confortului, formei și materialului în design. Post-modernismul a reintrodus ornamentul și referințele istorice în design, contestând principiul modernist „forma urmează funcția”. Designerii acestei mișcări au introdus în circuit mobilier gonflabil, precum fotoliul „Blow”, creat de Jonathan De Pas, și obiecte de unică folosință, precum scaunul „Spotty”, realizat din carton de către Peter Murdoch;
- Pop Art - referire la opere ale lui Robert Rauschenberg și Andy Warhol și mijloace prin care Pop Art a influențat estetica obiectelor și atitudinea față de cultura de masă și consum [15]. Stilul este definit de linii ondulate, forme și siluete organice, fluide, folosind diverse tipuri de plastic, spume și paste, care ofereau posibilitatea de modelare mult mai liberă a formelor;
- Anti-Design - critică producției de masă și exploatarei industriale a designului [16]. Se analizează contribuțiile lui Joe Colombo și ale grupului Memphis, fondat de Ettore Sottsass, care au contestat normele modernismului și au promovat o estetică ludică, ironică și plină de culoare [17];
- Designul Radical – referire la creațiile grupurilor Archigram, Archizoom și Superstudio, evidențiind abordările lor experimentale și vizionare [18]. Sunt examinate proiectele conceptuale ale acestor grupuri

reflectând asupra impactului pe care l-au avut acestea la încurajarea gândirii alternative în design și în arhitectură și la favorizarea noilor materiale sintetice apărute în industrie.

În desfășurarea subiectului paragrafului 1.2., autorul analizează principiile, mijloacele și procesele de creație ale unor autori de referință în istoria designului internațional, prin prisma lucrărilor acestora, oferind o sinteză asupra interferențelor artistice și tehnice în demersul lor creativ:

- Dieter Rams - în contextul colaborării sale îndelungate cu Braun [10], sunt subliniate practicile sale de design și influența acestora asupra designului contemporan. Se analizează cele „10 principii pentru un design bun” formulate de autor și actualitatea lor în contextul industrial internațional;
- Verner Panton – designer inovator în domeniul mobilierului, autor al scaunului „Panton” care este primul scaun realizat din plastic pe cale industrială dintr-o singură piesă [19]. Se analizează abordarea sa revoluționară în utilizarea culorii și a formelor organice în designul de obiect;
- Achille și Pier Giacomo Castiglioni și contribuțiile acestora în designul de iluminat, relevând creații precum lampadarul „Arco” [20]. Este invocată abordarea inovatoare a acestora în reutilizarea obiectelor „ready-made” și crearea de design funcțional cu o puternică componentă estetică;
- Joe Colombo – viziunea sa asupra habitatului flexibil [16]. Sunt analizate explorările sale în domeniul materialelor și formelor, dominate de conceptele sale futuriste;
- Alvar Aalto – referință în designul nordic și în utilizarea inovatoare a lemnului și a derivatelor acestui material [21]. Este invocată contribuția sa la dezvoltarea unei estetici organice în arhitectură și design, care îmbină funcționalismul cu sensibilitatea față de natură și materialele naturale;
- Poul Henningsen – exponent al evoluției tehnicilor de creație în design (ex: lampa „PH Artichoke”) [19] [22]. Este analizat procesul de proiectare și producție al obiectelor sale, subliniind inovațiile tehnice și abordările conceptuale, pe care le-a adus acesta în arealul creației industriale internaționale.

În paragraful 1.3. **„Particularități artistice și tehnice ale designului de la sfârșitul secolului XX, începutul secolului al XXI-lea”** autorul face un studiu axat pe tendințele actuale în designul internațional, abordează și examinează creațiile și concepțiile unor designeri contemporani de referință, delimitând aspecte conceptuale, artistice și tehnice care le definește demersul creativ. Printre cele mai importante aspecte ale designului relevante în studiul de față sunt:

- Designul emoțional, teoretizat în mai multe rânduri de Donald Norman, este o abordare care pune accentul pe experiența utilizatorului și pe reacțiile emoționale provocate de obiecte [23]. Se analizează modul în care această teorie a influențat practica designului, ducând la o mai mare atenție acordată aspectelor psihologice și emoționale ale interacțiunii om-obiect [24];
- Abordările ecologice și sustenabile în design sunt prezentate ca răspuns la preocupările contemporane legate de mediu și resurse [25]. Sunt analizate concepte precum „cradle to cradle” și economia circulară și modul în care acestea influențează gândirea în procesul de design;
- Impactul tehnologiilor digitale și al fabricației aditive (imprimare 3D) este un subiect important al paragrafului, iar drept referință sunt proiecte, precum cele ale lui Ron Arad [26], [27] și inițiative, ca cea

lansată de Nokia, privind personalizarea carcaselor de telefon [28]. Se analizează mijloacele prin care aceste tehnologii schimbă relația dintre designer, producător și consumator, precum și posibilitățile de personalizare a producției, conform cererii consumatorului.

Autorul efectuează un studiu amplu asupra unor lucrări de design contemporan într-o cheie de analiză deductivă, comparativă și studiu de inginerie inversă. Studiul cuprinde proiectele mai multor designeri din perioada recentă, demersurile cărora contrastează prin abordare creativă, limbaj artistic pronunțat, aplicări tehnologice inovative și adaptări la contextul social. Cercetarea scoate în evidență caracterul tehnologic constructiv al creațiilor lui James Dyson [29], [30]; designul organic, sculptural generat de Zaha Hadid [31]; influențele bionice și impactul naturii în creația lui Ross Lovegrove [32] și a lui Xavier Lust; plastica complexă și designul parametric a lucrărilor lui Mattias Plessnig [33], [34]; designul emoțional generat de Philip Starck [35]; dinamica și cromatică pronunțată a obiectelor create de Karim Rashid [36]; reinterpretare tehnologiilor cu materiale moderne de către autorii Studioului Bram Greenen [37] și alte referințe importante în radiografierea domeniului pe plan internațional. Diversitatea creației acestor autori sprijină, în mod relevant, concepția de globalizare, universalizare și de liberalism al designului contemporan.

În Paragraful 1.4. „**Designul în contextul tehnologiilor și a materialelor contemporane**” se acordă o atenție deosebită studiului tehnologiei de imprimare 3D și a impactului acesteia asupra procesului de creație în design, prototipizare și producție. În ultimele decenii, tehnologiile emergente au avut un impact profund asupra modului în care designerii creează și dezvoltă produse. În acest context introducerea sistemelor CAD (Computer-Aided Design) și CAM (Computer-Aided Manufacturing) a revoluționat industria designului, oferind profesioniștilor din domeniu posibilitatea de a crea modele complexe, de a le testa și produce cu o precizie mare. Această integrare între designul computerizat și fabricarea asistată a permis o accelerare semnificativă a ciclului de dezvoltare a produselor, de la concept până la producție. Tehnologia de imprimare 3D, care a evoluat din anii 80` ai secolului XX și a devenit accesibilă publicului larg în ultimii ani, permite crearea de obiecte tridimensionale, prin suprapunerea succesivă de straturi de material [38]. În special tehnologia stereolitografiei (SLA), care folosește un fascicul de laser pentru a întări straturile de rășină fotopolimerică, a devenit extrem de populară pentru producerea rapidă și precisă a prototipurilor. Această capacitate de a crea rapid prototipuri a schimbat fundamental modul în care designerii își structurează procesul de creație, oferindu-le flexibilitate și posibilitatea de a explora și testa forme și structuri complexe. Drept exemple de aplicare a acestor tehnologii în design sunt ochelarii imprimați 3D ai lui Ron Arad [27] și proiectul Nokia pentru carcasele de telefon adaptabile conform cerințelor fiecărui utilizator [28]. Prin aceste exemple subliniem potențialul tehnologiilor de imprimare 3D în a revoluționa relația dintre designer, producător și consumator. Pe de o parte, este vorba despre implicațiile acestei tehnologii în producția de masă, promovând conceptul de personalizare a produsului, precum și despre potențialul pe care îl are aceasta

în democratizarea designului și a fabricației, dar și despre riscurile pe care le deschide tehnologia de imprimare 3D la exaltarea kitschului.

Studiul vizează și rolul designerului în continuă schimbare în noua eră digitală și explorează concepte precum designul participativ și co-creația. Se analizează modul în care platformele online și tehnologiile digitale permit o colaborare mai strânsă, interactivă între designeri și utilizatori, ducând la noi modele de inovație, adaptare și dezvoltare de produs.

În contextul cercetării inovațiilor la subiectul tezei, autorul face o analiză a noilor materiale, punând accent pe cele care tind să aibă un impact minim asupra mediului în care trăim [25]. Materialele folosite în designul contemporan s-au diversificat, incluzând acum o gamă largă de polimeri, metale ușoare, materiale compozite și fibre sintetice. Dincolo de cele enumerate, domeniul se focusează tot mai mult pe utilizarea materialelor biodegradabile, acest demers devenind o prioritate pe măsură ce designerii caută soluții mai sustenabile și prietenoase cu mediul. În acest sens, autorul atrage atenția asupra unor inițiative colaborative între designeri și biologi precum „Possible Tomorrows”, prezentate în cadrul „Viena Design Week 2016” și care au explorat mijloace și exemple prin care biologia sintetică și materialele inovatoare pot deveni parte integrantă din viitorul designului industrial [39]. Aceste inovații vin ca o soluție la una dintre cele mai mari provocări contemporane: transformarea societății de consum într-o societate sustenabilă, care utilizează resursele în mod responsabil.

Paragraful mai pune în valoare și ilustrează studiul asupra altor proiecte inovatoare precum „The Growing Lab - Mycelia” al lui Maurizio Montalti [40], care utilizează miceliul pentru a crea obiecte biodegradabile, și „Oscillatoria Sutured” al lui Simon F. Park și Victoria Geaney [41], care presupune utilizarea bacteriilor în producția de textile. Sunt analizate implicațiile acestor experimente pentru viitorul designului și al fabricației industriale, relatând despre potențialul noilor materiale bio ca alternative sustenabile la materialele tradiționale, sintetice folosite de mulți ani [42], [43].

Concluzii la capitolul 1: Evoluția designului este rezultatul interacțiunii dintre inovațiile tehnologice, schimbările sociale și dezvoltarea unor noi curente estetice. De la fuziunea dintre artă și industrie, promovată de *Bauhaus*, la estetica ludică și critică a postmodernismului și până la tendințele contemporane de sustenabilitate și design emoțional, designul continuă să joace un rol esențial în viața de zi cu zi, fiind un domeniu în continuă transformare.

Capitolul deschide perspective pentru viitorul designului și sugerează că domeniile emergente, precum biotehnologia, materialele inteligente și fabricația digitală vor continua să redefinească limitele și posibilitățile designului. Se subliniază importanța adaptării educației în design pentru a răspunde acestor noi provocări și oportunități. Concluzionăm cu o reflecție asupra rolului designului în societatea contemporană, argumentând că designul are potențialul de a fi o forță transformatoare, capabilă să modeleze nu doar obiectele și mediile noastre, ci și comportamentele și valorile societății.

Acest capitol oferă o imagine comprehensivă a istoriei și dezvoltării designului, evidențiind conexiunile dintre trecut și prezent și, prin acestea, deschide perspective asupra viitorului domeniului.

Prin analiza detaliată a școlilor, curentelor și personalităților care au definit designul, precum și a tendințelor contemporane care îl marchează, capitolul furnizează o bază factologică solidă pentru înțelegerea rolului complex al acestui domeniu în societatea modernă și a potențialului său de a modela viitorul.

Studiul efectuat în acest capitol a relevat câteva aspecte esențiale:

- Rolul fundamental al școlilor, precum *Bauhaus* și *Vkhutemas*, în stabilirea bazelor teoretice și practice ale designului modern, prin promovarea unității dintre artă, meșteșug și industrie;
- Rolul mișcărilor artistice în cristalizarea limbajului plastic adaptat producției industriale;
- Impactul tehnologiilor emergente asupra esteticii și funcționalității obiectelor;
- Fuziunea proceselor de proiectare facilitată de tehnologii precum imprimarea 3D;
- Apariția unor noi direcții orientate spre sustenabilitate și ecologie, care reevaluează relația dintre design, natură și societate.

Această abordare integrată permite o înțelegere mai nuanțată a designului ca disciplină aflată la intersecția dintre artă, știință și industrie, oferind totodată un cadru conceptual pentru analiza producției contemporane de design din Republica Moldova, privită în contextul tendințelor globale.

În **Capitolul 2. „Caracteristici estetice, tehnice și funcționale ale obiectelor de larg consum produse pe teritoriul Republicii Moldova în cea de-a doua jumătate a secolului XX - începutul secolului XXI”** sunt examinate două dimensiuni ale creației de obiecte, care s-au succedat în timp. Studiul începe cu o analiză a funcției și esteticii obiectelor din arta populară ca premisă care a precedat creația industrială locală și continuă cu o analiză a obiectelor de larg consum produse de industria RSS Moldovenești în cea de-a doua jumătate a secolului XX.

În paragraful **2.1. „Particularități plastice și funcționale ale formei obiectelor de uz casnic în creația populară autohtonă de până la tranziția spre creația industrială”** se efectuează o analiză detaliată a particularităților plastice și funcționale ale obiectelor de uz casnic în creația populară autohtonă înainte de tranziția spre creația industrială. Acest paragraf evidențiază importanța studierii artei populare ca sursă de inspirație și documentare pentru designul contemporan, subliniind relația strânsă dintre funcționalitate și estetică în morfologia obiectelor tradiționale de meșteșug [44].

Făcând referire la contextul cultural local, în teză este prezentată o analiză selectivă a mai multor obiecte din creația populară efectuată în baza fondului etnografic din diverse muzee și centre de meșteșuguri din Republica Moldova și România. Se oferă o perspectivă analitică asupra obiectelor artizanale de uz casnic, prin cercetarea lor din punct de vedere plastic, funcțional și cultural, subiecte de studiu fiind atât unelte simple, uzuale, cât și obiecte cu înaltă valoare artistică, demarcate de cele mai multe ori prin dubla lor menire: funcțională și decorativă [45]. Această dualitate de roluri este explicată prin nevoia omului de a se înconjura de obiectele care să fie nu doar utile, ci și armonioase din punct de vedere plastic, vizual, ele fiind parte din peisajul esențial al caselor. În acest sens, studiul reflectă subiecte legate de decor, tradiție, spiritualitate, bazându-se și făcând totodată referințe la materiale teoretice

importante din domeniul etnografic precum cele ale Elenei Postolachi [46], Varvarei Buzilă, Vitalie Malcoci și alte lucrări de cercetare ale patrimoniului muzeal.

Studiul demarează cu analiza unor obiecte comune și foarte prezente în casele țărănești, cum ar fi ustensilele pentru prelucrarea lânii și producerea textilelor. Furca de tors, fusul, suveica sunt doar o parte din obiectele examinate în detaliu, evidențiind tipologia, evoluția morfologică și diversitatea plastică a formelor și a decorațiunilor acestora. Subliniem că multe dintre aceste obiecte erau create de flăcăi pentru a fi dăruite fetelor, fapt ce explică prezența detaliilor fine, aspectul estetic și decorul elaborat [47]. În acest context, studiul explorează și semnificația culturală a obiectelor, dincolo de funcția lor practică, făcând referință la simbolism, plastică și decorațiuni, precum și la rolul acestor obiecte în viața socială și spirituală a comunităților rurale [45].

În paragraful 1.2. mai sunt examinate anumite tehnici de prelucrare a lemnului, metalului și a altor materiale folosite în creația populară; sunt analizate mijloacele de realizare și adaptare a formei la funcție, cercetând modul în care acest proces a determinat aspectul estetic al obiectelor. În contextul acestor observații se fac mai multe paralele între tehnicile tradiționale și principiile moderne de creație în design, cum ar fi esențializarea formei, ergonomia și eficiența în utilizare.

Pe final, autorul abordează perioada tranziției de la creația artizanală la producția industrială și subliniază importanța păstrării valorilor tradiționale în contextul modernizării proceselor de creație. Este evidențiat potențialul artei populare, ca sursă de inspirație pentru designul contemporan, în special, în ceea ce privește sustenabilitatea și conexiunea emoțională - atitudinea afectivă a omului față de obiecte. Arta populară este o sursă valoroasă de documentare pentru viitorul designului. Prin analiza detaliată a obiectelor tradiționale, autorul subliniază importanța echilibrului între funcționalitate și estetică, precum și rolul major al contextului cultural în procesul de creare a obiectelor autentice.

În paragraful 2.2. „**Caracteristici estetice, tehnice și funcționale ale obiectelor produse pe cale industrială pe teritoriul Republicii Moldova în cea de-a doua jumătate a secolului XX**” se oferă o imagine de ansamblu asupra caracteristicilor estetice, tehnice și funcționale ale obiectelor produse pe cale industrială în RSS Moldovenească în cea de-a doua jumătate a secolului XX. Autorul punctează asupra evoluției domeniului, punând accent pe modul în care artele plastice decorative aplicate s-au integrat organic în procesele de producție industrială [48], [49]. Începând cu primele faze de industrializare și până la dezvoltarea unor sectoare industriale bine definite, în acest paragraf autorul ilustrează rolul designului ca disciplină complexă, esențială pentru armonizarea aspectelor estetice, funcționale cu inovațiile tehnologice în contextul particular al Republicii Moldova.

Contextul istoric industrial. Perioada de după cel de-al Doilea Război Mondial a marcat începutul unui proces intens de industrializare a RSS Moldovenești. Acest context a creat premise favorabile pentru dezvoltarea designului, chiar dacă inițial domeniul nu era foarte clar definit, nici din punct de vedere terminologic și nici formal. Implicarea artiștilor plastici la proiectarea și prototipizarea obiectelor de larg consum în departamentele de proiectări din fabrici, a reprezentat primul pas către ceea

ce va fi recunoscut mai târziu ca profil de design industrial – activitate îmbrățișată și integrată în tot mai multe sfere ale industriei de după 1970.

Un moment important în evoluția designului local a fost Congresul Uniunii Artiștilor Plastici din 1956, care a stabilit colaborarea dintre artiști și industrie, ca o prioritate pentru evoluția ambelor sectoare [48]. Această colaborare a fost văzută ca o cale de dezvoltare reciprocă: artiștii urmau să beneficieze de dotarea tehnică a industriei, în timp ce industria urma să beneficieze de expertiza creativă a artiștilor, pentru îmbunătățirea calității estetice a produselor fabricate în serie.

Integrarea artelor în industrie. Primele manifestări de design industrial (conectarea artelor cu industria) în RSS Moldovenească s-au remarcat în industria tapiseriei și a ceramicii [49]. Aceste sectoare industriale erau considerate cele mai apropiate de artele decorative prin profilul lor și, prin urmare, ofereau un teren fertil pentru manifestarea artiștilor, dar și potențialul și modalitatea de colaborare dintre artiști și industrie erau mai clare. Printre primii exponenți ai artelor care au colaborat cu aceste sectoare ale industriei sunt Serghei Ciokolov și David Goberman, care au creat covoare de dimensiuni mari și mici. Contribuția lor, alături de cea a altor artiști precum Nelly Serova, Maria Saka-Răcilă și Elena Rotaru, a dus la evoluția covorului tradițional basarabean spre noi interpretări și viziuni de compoziție, cromatică și plastică la scară industrială [48].

În domeniul ceramicii, colaborarea dintre artiști și industrie a stimulat experimentele cu forme complexe, variații de dimensiuni și glazuri [50] [51]. Această colaborare a oferit artiștilor suport tehnologic în procesul lor creativ, iar industria a beneficiat de expertiza ceramiștilor, ceea ce a rezultat produse de serie cu înalt grad estetic ce au ajuns foarte rapid în uzul masiv al populației. Printre ceramiști care și-au adus contribuția la diversificarea și elaborarea designului veselei produsă în serie în RSS Moldovenească au fost V. Neceaeva, F. Nutovici, N. Costrîba și alții [48].

Evoluția designului în diverse sectoare industriale. Pe măsură ce procesul de industrializare a avansat, designul s-a extins și în alte sectoare, inclusiv în producția de mobilier și alte bunuri de larg consum [52]. După anii 1970, artele decorative aplicate au devenit o componentă importantă și răspândită în completarea arhitecturii și a servit la detalierea spațiilor interioare ale clădirilor publice prin compoziții monumentale din ceramică, iluminat și instalații decorative din sticlă.

Un moment semnificativ pentru recunoașterea importanței designului și evoluția acestui domeniu în RSSM a fost apariția în nomenclator, la sfârșitul anilor 1970, a titulaturii de „artist proiectant” sau „proiectare artistică” [53]. Aceste funcții deschise ca parte a birourilor de proiectare din întreprinderile din țară au fost ocupate de tineri specialiști care au studiat design interior, grafică industrială și design industrial în Leningrad, Moscova, Tallinn și Harkov. Integrarea acestor profesioniști în activitatea industriei locale poate fi considerată definitivă în conturarea designului ca domeniu clar definit și aplicat în limbajul industrial și artistic din Moldova.

Industria grea

Uzina de Tractoare din Chișinău a reprezentat o platformă importantă de manifestare a designului industrial în RSS Moldovenească și o instituție de referință pentru industria grea. Înființată în 1961 [54], uzina a jucat un rol esențial în dezvoltarea sectorului agricol al republicii, fiind o verigă conectată cu activitatea unui lanț de uzine din Belarus și Ucraina, ale căror piese prefabricate le folosea în producția locală. Primul model de tractor produs la Uzina de Tractoare din Chișinău, T-50V, a fost lansat în 1962 și a reprezentat baza pentru seriile ulterioare [55]. Modelul T-50V avea o construcție masivă, cu o platformă impunătoare a motorului, care, din punct de vedere al masei vizuale, domina proporțional forma generală a tractorului, conferindu-i în acest fel o alură de putere și stabilitate.

Din punct de vedere plastic, designul tractoarelor a evoluat de la un model la altul condiționat fiind de cerințele funcționale, iar cele mai pronunțate aspecte sunt cele legate de proporționarea formei și ergonomie, fapt pe care îl remarcăm la modelele T-54V și T-54S, lansate în 1967. Aceste modele prezentau o siluetă diferită față de cele precedente, fiind mai înalte, cu o capotă care avansa mult în fața șenilelor și o cabină mai mare în raport cu întreaga volumetrie a tractorului. Modificările observate sunt pe de o parte rezultatul lărgirii spectrului operațional al utilajului, dar totodată reflectă și o mai mare preocupare pentru ergonomie și confortul operatorului [55].

Un salt semnificativ în designul uzinei de tractoare din Chișinău a fost lansarea seriei T-70 în 1975. Aceste modele erau rezultatul unei abordări constructive în care observăm o atenție și mai mare față de ergonomie, modularitate și funcționalitate, în raport cu modelele anterioare. Cabina tractorului T-70 era dotată cu un sistem de aerisire și încălzire, oglinzi retrovizoare și sistem de ștergere a geamurilor, toate acestea fiind niște atribute esențiale, care au dus la îmbunătățirea condițiilor de lucru pentru operator, dar și la mărirea gradului de eficiență în utilizare. [56].

O altă entitate importantă în industria RSS Moldovenească, care a servit ca platformă pentru manifestarea designului industrial, a fost *Uzina Agromașina*, specializată pe producția de utilaje agricole [57]. Un exemplu notabil din portofoliul acestei uzine este combina de recoltat struguri CBK-3M - un produs care ilustrează perfect fuziunea dintre inginerie și design [58].

Proiectarea combinei „CBK-3M” a implicat o echipă multidisciplinară, formată din ingineri și designeri. În teză se face o analiză interpretativă și formal-stilistică a modelului CBK-3M, aceasta fiind bazată pe fotografii de arhivă, cataloage ale uzinei, dar și a planșelor cu grafică industrială cu diverse interpretări estetice ale modelului, realizate de Valeriu Podborschi (designer *Agromașina*). Schițele și proiectul combinei reflectă o abordare a creației de formă, bazată pe bionică, cu o construcție simetrică și blocuri funcționale cu aspect zoomorf, care amintesc de corpurile unor insecte. Această abordare a rezultat într-un produs ce se caracterizează printr-o înaltă ținută estetică și capacitate de a se integra vizual organic în mediul natural – zona de activitate, cu o bună soluționare stilistică a sistemelor constructiv-funcționale.

Un aspect remarcabil în designul combinei „CBK-3M” ține de configurarea cabinei, care prin suprafața extinsă a parbrizului și volumul generos, oferă operatorului vizibilitate panoramică și un înalt grad de confort. Aceste detalii reflectă preocuparea proiectanților față de ergonomie și confort asigurat operatorului în procesul de lucru - tendințe tot mai vizibile în designul industrial al anilor '80.

Industria de electrocasnice.

Dezvoltarea industriei de electrocasnice în RSS Moldovenească a fost marcată de înființarea unor uzine precum *Electromașina* [59] și mai târziu Uzina de Televizoare Alfa. Aceste entități au contribuit semnificativ la modernizarea vieții cotidiene în republică, lansând la începuturile lor produse orientate preponderent pe funcționalitate, ca să avanseze ulterior și la capitolul ergonomie și estetică.

Uzina Electromașina, înființată în 1959, s-a specializat inițial în producția de mașini de spălat haine și centrifuge. Primul model de mașină de spălat numit „Nistru”, a fost lansat în 1960 și avea un design rudimentar, cu o geometrie simplă, panoul de comandă masiv și logoul proeminent. Pe măsură ce tehnologia a avansat și cerințele consumatorilor au evoluat, designul mașinilor de spălat s-a diversificat. Modelele ulterioare, precum „Aurica” și „Zolușka”, au păstrat parțial forma generală a predecesoarelor, dar au însușit elemente de design precum panouri de control mai complexe, cu sistem de afișaj mai intuitiv și o estetică mai rafinată. Aceste schimbări reflectă o evoluție în procesele de proiectare estetică a mașinilor de spălat, simțindu-se o mai mare atenție față de compoziție, contrast, accent, ceea ce a dus la un design mai bun. În cadrul acestei uzine a funcționat și o linie de producere a frigiderelor, primul model fiind frigiderul „Nistru”. Ulterior această diviziune a evoluat în Uzina de Frigidere (1969) care a produs mai mulți ani la rând modelele de aparate frigorifice „Codru” și „Iarna”, acoperind la acest capitol o bună parte din necesitățile populației țării [60].

Uzina de Televizoare Alfa, înființată în 1976, a reprezentat un salt important în industria electronică din RSS Moldovenească. Producția de televizoare a început în 1983, marcând o nouă eră în designul de produse, cu o dinamică intensă, lansând mai multe modele de televizoare. Primul model de televizor color a fost „Alfa IQ-280” - un model lansat în 1986, care reflectă tendințele de design ale sectorului din acele vremuri. Cu un corp voluminos și un ecran cu diagonala de 61 cm, acest model avea o structură și proporționare relativ asemănătoare față de modelele analog ale altor fabrici, cu poziționarea panoului de control în dreapta. Din elemente progresiste distinctive ale vremii, remarcăm finisajul corpului cu peliculă decorativă sau poliuretan, ce imita unele specii prețioase de lemn, fapt ce făcea din acest televizor o piesă ușor de integrat în contextul mobilei de interior.

Evoluția designului televizoarelor Alfa a fost de o manieră rapidă și a dus spre o transformare mai radicală la sfârșitul anilor 80, puternic vizibilă în modelele din seria „Alfa 51TIQ-312”, lansată în 1990. Aceste modele au marcat o schimbare a modului de funcționare a televizoarelor Alfa, dar și o transformare stilistică prin abordarea unei estetici minimaliste a formei. Trecerea de la un cadru dreptunghiular din lemn sau placaj, așa cum erau modelele anterioare, la unul pătrat, construit cu multe componente din plastic și integrarea panoului de control electronic în partea inferioară a ecranului,

reflectă un proces de design bazat pe tehnologii mai avansate, care pune accentul pe utilizarea produsului în mod intuitiv, mai facilă și pliată la tendințele tehnologice ale acelor timpuri.

Industria de mobilier.

Industria mobilei în RSS Moldovenească a cunoscut o dezvoltare semnificativă în a doua jumătate a secolului XX, fapt impulsivat de înființarea mai multor fabrici specializate, printre care: *Fabrica de Mobilă Nr.1, Nr.2 și Nr.6, Combinatul de Mobilă Codru* din Chișinău, *Fabrica de Mobilă Nr.4, Nr.5* din Tiraspol, *Fabrica Nr. 7 și Combinatul Experimental Fanerodetal'* din Bender, Asociația experimentală *Moldavproektmebel'* și altele [61]. Fiecare din aceste fabrici aveau un profil bine determinat al producției bazat pe tipologia obiectelor de mobilier, materialele și tehnologiile utilizate în procesul de fabricare. Acest fapt a contribuit la diversificarea mijloacelor tehnologice, lărgirea spectrului produselor, echilibrarea și optimizarea proceselor industriale și evident la diminuarea limitărilor departamentelor de design. Astfel, în urma studiului efectuat la subiectul producție de mobilier în RSS Moldovenească remarcăm următoarele:

Fabrica de Mobilă Nr.1, înființată în 1945, s-a specializat inițial în producția mobilierului capitonat și a mărfurilor de larg consum din lemn și derivate ale acestui material. Evoluția designului în produsele acestei fabrici o observăm de la seturi de mobilă cu o geometrie simplă ce includeau și elemente grafice de decor în anii '70, la piese mai sofisticate din lemn ondulat spre anii '80. Un exemplu notabil în acest sens este setul de mobilă pentru odihnă „Primăvara”, lansat în 1977, care ilustrează, prin plastica sa organică și liniile calde, o abordare modernă în design, cu utilizarea tehnologiilor avansate de curbare a lemnului, valorificarea proprietăților de flexibilitate a acestui material și integrarea complexă a textilelor.

Fabrica de Mobilă Nr.2, înființată în 1944, a fost orientată spre producerea mobilierului de birou și pentru apartamente. Gama de produse ale acestei fabrici a reprezentat inițial piese funcționale simple pentru depozitare și a evoluat la sfârșitul anilor '80 spre mobilier mai complex, format din seturi de obiecte cu diferite destinații. Un exemplu în acest sens este setul de mobilier pentru copii, creat în 1986 pentru export pe piața din SUA. Mobilierul reflectă prin configurație și detalii o înțelegere avansată a ergonomiei formelor ludice și a nevoilor specifice utilizatorilor de vârstă mică.

Asociația experimentală Moldavproektmebel' înființată la sfârșitul anilor 1960, a avut un rol esențial în evoluția designului de mobilier din RSS Moldovenească [62]. Această instituție a devenit un centru de inovație în design, reunind tineri absolvenți ai unor importante instituții de artă din fosta URSS. *Moldavproektmebel'* a avut drept misiune dezvoltarea de noi concepte în designul de mobilier, explorarea de noi materiale și tehnologii și crearea unor modele inovatoare, ca referință pentru fabricile producătoare de mobilier în serie din țară[63]. Asociația a colaborat îndeaproape cu marile fabrici de mobilă, oferind expertiză nu doar în designul modelelor de mobilier, dar și în proiectarea și realizarea de echipamente necesare pentru confecționarea pieselor și detaliilor de configurație geometrică complexă. Printre designerii de marcă care au activat de-a lungul anilor în cadrul Asociației și ulterior

al fabricii experimentale *Moldavproektmebel'* se numără Iurii Vostokov, Vasili Burlakov, Vladimir Șașcov și Iurii Titarev [64]. Lucrările lor au adus un suflu proaspăt și au marcat o nouă eră în designul de mobilier din RSSM, prin abordarea unei estetici conceptuale și explorarea materialelor și tehnicilor de producție inovatoare – acțiuni ce au rezultat atât colecții de mobilier experimental, cât și de serie. Printre exemplele analizate minuțios la acest subiect este setul de mobilă pentru odihnă „Arbaletă”, creat de Iurii Titarev. Acest set, caracterizat prin utilizarea lemnului ondulat, reflectă o abordare avangardistă în designul de mobilier, care îmbină funcționalitatea cu o estetică laconică, ce explorează puternic proprietățile fizice ale materialelor. Obiectele care formează setul (fotolii și măsuță de cafea) exprimă, prin configurație și plastică, efectul de tensiune a arbaletei, ceea ce se pliază armonios cu titlul lucrării. Iurii Titarev a fost pionier în utilizarea tehnologiilor complexe de ondulare a lemnului în industria locală, obținând și recunoaștere internațională pentru inovațiile sale [62].

Un alt exemplu remarcabil este setul de mobilă „Flamingo” creat de Vladimir Șașcov. Acest set, realizat din poliuretan turnat sub presiune, reprezintă o abordare revoluționară în designul local, atât prin tehnologie, cât și prin finețea plasticii și abordarea simbolică a creației de formă. Designul fluid și organic al setului „Flamingo”, intensificat și prin utilizarea subtilă a culorilor și texturilor, marchează o evoluție semnificativă în designul de mobilier din Moldova, dincolo de materialele și tehnologiile clasice recunoscute în acea perioadă.

Concluzii la Capitolul 2: Capitolul oferă o perspectivă cuprinzătoare asupra dezvoltării designului industrial în Moldova sovietică și evidențiază atât realizările remarcabile din industrie, cât și provocările întâmpinate de domeniu în perioada respectivă. Studiul subliniază necesitatea unei abordări interdisciplinare în analiza designului industrial, integrând perspective din domeniile istoriei, sociologiei, tehnologiei și artei. Principalele observații realizate pe parcursul cercetării sunt:

- Industria RSS Moldovenești în perioada sovietică a evoluat de la o producție bazată, inițial, pe pură funcționalitate, la o integrare, ulterior, mai sofisticată și complexă a principiilor de design;
- Sectorul mobilierului a cunoscut cele mai importante inovații în design, beneficiind de o mai mare flexibilitate în procesele de producție și de o colaborare strânsă cu artiștii și designerii;
- Asociația *Moldavproektmebel'* a jucat un rol esențial în dezvoltarea producției de mobilă în RSSM și a servit ca centru de inovație pentru sector, prin facilitarea transferului de know-how către industrie;
- Designul industrial moldovenesc a atins un nivel de maturitate în anii 1980, contribuind la crearea de produse competitive la scară unională, în special în sectoarele mobilierului și utilajului agricol;
- Tranziția economică de la sfârșitul anilor 1980 și începutul anilor 1990 a avut un impact major asupra industriei Republicii, ducând la declinul multor fabrici și la restructurarea sectorului;
- Evoluția designului industrial în Republica Moldova reflectă schimbările sociale, economice și tehnologice ale perioadei, adaptându-se la nivelul de modernizare și industrializare a țării.

Cercetarea s-a bazat pe:

- Analiza detaliată a produselor reprezentative din sectoarele industriale cheie;

- Studiul documentelor de arhivă și al cataloagelor de produse industriale;
- Interviuri cu designeri, ingineri și manageri implicați la producerea obiectelor analizate;
- Examinare comparativă a produselor locale cu cele internaționale din perioada respectivă;
- Analiza impactului schimbărilor sociale și economice asupra evoluției designului industrial local.

Cercetarea realizată de către autor la subiectul capitolului 2 a rezultat cu:

- Realizarea unei analize comparative complexe a unei serii de obiecte meșteșugărești și o colecție mai largă de obiecte industriale, relevând continuități și rupturi în evoluția designului moldovenesc;
- Evidențierea unor produse industriale moldovenești cunoscute sau studiate puțin până în prezent, contribuind astfel la documentarea unei părți importante din patrimoniul industrial local;
- Demarcarea unor perioade de tranziție în RSSM, de la meșteșugărit la industrie;
- Identificarea unor caracteristici specifice ale designului local, prin prisma obiectelor fabricate în RSSM, raportat la contextul larg al producției industriale sovietice;
- Analiza modului în care aspectele sociale și economice au influențat practica designului în Moldova socialistă.

În **Capitolul 3. „Explorarea mijloacelor artistice, tehnice și tehnologice contemporane în creația de design și diseminarea rezultatelor în practică”** autorul examinează detaliat diverse mijloace artistice, tehnice și tehnologice utilizate în designul contemporan și le explorează în mod practic, prezentând o serie de studii de caz pe baza acestora. Aceste exemple sunt un mijloc de diseminarea a cercetării și ilustrează procesul creativ și implementarea principiilor de design în contexte variate, de la obiecte de uz cotidian la instalații în spațiul public.

În paragraful **3.1. „Soluții teoretice și practice aplicate în procesele de conceptualizare și design”** autorul pune în evidență și delimitează caracterul și trăsăturile artistice al designului industrial, prezentând practici și soluții definitorii în procesul de concepere și proiectare a produselor [65]. Autorul structurează etapele procesului de creație și prezintă mijloacele de stilizare, proporționare, imitare și inserare a simbolurilor la nivel de concept în designul de obiect.

În urma cercetării au fost delimitați o serie de factori, care determină procesul de creație în design, fiind prezentați în patru categorii principale: sarcina de proiectare, destinatarul produsului, mediul de utilizare și costurile. Sarcina de proiectare definește tipul obiectului, funcția și rolul său, fiind punctul de plecare al oricărui proiect. Destinația determină parametrii antropometrici și ergonomici în funcție de utilizatorul țintă, luând în considerare aspecte precum vârsta, genul, cultura și zona geografică. Mediul de utilizare influențează alegerea materialelor și adaptarea estetică a produsului la habitat, ținând cont de condițiile în care acesta va fi folosit. Costurile produsului degajează sau restricționează și stabilesc rigori în procesul de proiectare și producere, fiind determinante în special pentru produsele fabricate în masă.

Autorul subliniază importanța menținerii echilibrului între estetică și funcționalitate în procesul de concepție în design, evidențiind rolul documentării, ponderea surselor de inspirație, apelul la cultura

generală și înțelegerea tehnologiilor de proiectare și producere în toate fazele de creație și realizare a unui produs. Aceste aspecte sunt esențiale pentru crearea unor obiecte care nu doar îndeplinesc funcții, dar și stimulează emoțional utilizatorii, rezonând cu povestea produsului.

Ca exemplu menit să ilustreze aspectele enumerate mai sus, autorul tezei face referință la proiectul „Le gardien des souvenirs”, o bancă destinată spațiilor publice, creată în cadrul unei rezidențe de creație la Institutul Cultural Român de la Paris. Acest proiect subliniază modul în care contextul și sursa de inspirație au impulsionat și determinat procesul creativ și designul produsului [65]. Obiectul îmbină prin plastica sa elemente simbolice (inima și semnul infinitului), al căror melanj vine să transmită un mesaj artistic. Tratat și prin prisma considerentelor funcționale și ergonomice, aceste elemente duc la formarea volumetriei unui obiect utilitar cu o plastică caldă, asociativă, ce reflectă încărcătura emoțională a proiectului prin deschiderea către povestea acestuia.

Autorul tezei descrie în detaliu procesul parcurs la conceptualizarea și implementarea proiectului „Le gardien des souvenirs”, atrăgând atenția asupra modului în care atmosfera romantică a Parisului și impulsul unei trăiri emoționale personale au sugerat și influențat procesul de creație. Discursul este continuat de relevarea modului în care a fost adaptat proiectul unor mijloace tehnologice de producere. Elementele simbolice (inimă, infinit) realizate din fibră de sticlă sunt combinate prin intercalare cu o structură din inox, formând astfel o piesă de mobilier urban robustă, sculpturală și intensă din punct de vedere cromatic, cu o plastică fluidă, ce explorează printr-o expresie artistică funcționalitatea și proprietățile materialelor.

În capitolul 3.1 se examinează subiectul „învățării de la natură”, ca proces de creație în design, făcându-se referire la domeniul bionicii drept sursă de inspirație și documentare. În acest context este analizat un concept de automobil inspirat din comportamentul, locomoția și silueta unei feline, ilustrând modul în care aspectele bionice legate de plastică și dinamică pot fi adaptate în design atât pentru interpretarea formelor, a modului de funcționare a obiectelor, cât și identificarea de soluții structurale, inovatoare în producția industrială. Autorul face o paralelă între bionică, ca reper plastic în creația de formă și simboluri, figuri de stil și personaje literare, ilustrând modalități prin care operează cu acestea în procesul de creație în design. Drept suport, se face referință la lucrarea „Greierul și furnica” - un set de jucării, prin care sunt transpuse în designul de obiect însușirile personificate ale celor două personaje din fabula cu același titlu. Formele greierului și a furnicii sunt rezultatul unui proces de design, tratat atât prin prisma figurilor de stil, cât și al plasticii bionice, stilizate a celor două insecte.

În paragraful 3.2. **„Interferențe artistice, materiale și tehnologice explorate prin prisma designului de obiecte pentru copii. Studii de caz”** autorul tezei face un studiu axat pe designul de jucării, dar și obiecte de mobilier, explorând interferențele dintre artă, inginerie și educație. În acest sens, acesta analizează evoluția jucăriilor mecanice, subliniind importanța caracterului dinamic și educativ al acestora. Sunt studiate câteva exemple istorice și contemporane de jucării, printre care titirezul, volantul „yo-yo”, calul-balansoar, examinând felul în care acestea au evoluat în timp în raport cu materialele și

tehnologiile. Titirezul reprezintă un reper important în analiza formei prin prisma fenomenului fizic de dinamică, fiind prezentat în teză ca obiect evoluat de la forme simple neolitice la versiuni actuale cu efecte optice și sonore complexe. Volantul „Yo-yo”, cu origini antice, a cunoscut o evoluție tehnologică semnificativă în ultimele decenii, incorporând în modelele moderne rulmenți și LED-uri, fapt ce i-a sporit dinamica și i-a conferit un aspect mult mai complex. Calul-balansoar este analizat prin prisma evoluției sale istorice, de la exemplare timpurii din lemn masiv, precum cel al lui Charles I din 1610, până la interpretări contemporane din materiale fine [66].

În vederea diseminării rezultatelor, autorul lucrării ilustrează prin studii de caz o serie de proiecte de jucării și obiecte pentru copii, materializate pe parcursul anilor de cercetare la subiectul tezei [67]. Prima referință este jucăria „Rotilici”, prin intermediul căreia sunt evidențiate principiile de proporționare și modularitate în design. Prin exemplul dat sunt demonstrate modalități prin care combinatorica între forme geometrice simple poate servi la generarea caracterului unei jucării și îi poate imprima acesteia o alură dinamică și comportament asociativ. Un alt model - „Cățelul HOW”, este exemplul, prin care se explorează transformarea plastică a formelor primare și descrie procesul de modificare plastică a unui dreptunghi, aplicând mijloace de dezlocuire a formei. Procedul a dus la crearea unei siluete stilizate de cățel al cărui caracter ludic este intensificat inclusiv datorită dinamicii pe care au elementele din care este formată jucăria. În continuare, pentru a demonstra aplicarea principiilor ergonomice și estetice în designul obiectelor pentru copii, sunt examinate două modele de triciclete elaborate de către autorul tezei și care fac referință la diferite segmente de vârstă, dar și aspecte de motricitate [68]. Aceste proiecte ilustrează principii, prin care atributele funcționale ale obiectelor necesare dezvoltării fiziologice a copilului (dezvoltarea echilibrului și a mușchilor) pot fi tratate prin prisma designului, cu aplicarea mijloacelor artistice și materiale, urmărind în același timp și un scop educativ.

În teză autorul prezintă și o reinterpretare modernă a jucăriei tradiționale „calul-balansoar”, combinând aspecte de funcționalitate cu aspecte ludice bazate pe stilizarea pronunțată a siluetei bionice a calului. Este vorba despre jucăria „Cal-Bălan”, care, dincolo de exprimarea unui procedeu de analiză și interpretare a plasticii zoomorfe, reprezintă un exemplu de aplicare a tehnologiilor digitale de proiectare și producere asistată de echipamente cu control numeric – procese care au facilitat crearea unui produs complex, format dintr-un ansamblu de detalii care determină gradul înalt de interactivitate a jucăriei (mișcarea capului și a cozii, legănarea, comutarea de la roți la arcuri etc).

Proiectele menționate evidențiază importanța mijloacelor artistice de creare a formei în designul de jucării, a considerentelor ergonomice și a normelor de siguranță, prin abordarea procesului de proiectare, inclusiv din perspectiva educativă, utilizând designul ca instrument de cultivare a simțului estetic la copii. Autorul subliniază rolul și impactul materialelor și tehnologiilor moderne asupra procesului de realizare a jucăriilor, precum și importanța echilibrului între funcționalitate și estetică.

În paragraful 3.3. **„Valorificarea tehnicilor și materialelor folosite în meșteșugurile tradiționale - Tendințe și mijloace de exprimare în designul contemporan”** autorul analizează și explorează modalități, prin care designul contemporan poate valorifica și reinterpretă tehnici și materialele tradiționale. Sunt diseminate rezultatele cercetării la tema tezei printr-o serie de proiecte de autor care îmbină elemente studiate ale meșteșugurilor și tradițiilor (tehnici manuale, materiale, filosofie populară etc.) cu mijloace moderne de creație în design (tehnologii și instrumente de proiectare, prototipizare și producție).

Analiza demarează cu un studiu de caz pe baza proiectului „Quintessence” - o colecție de mobilier inspirată din tehnici de lucru cu materiale tradiționale, compusă din 5 piese: balansoar, puf, masă, lampă și canapea, la realizarea cărora sunt utilizate materiale naturale des întâlnite în creația populară (cânepa, inul, stuful, lemnul, penele și lână). Conceptul care stă la baza colecției este revitalizarea tehnicilor tradiționale de prelucrare a materialelor din mediul natural apropiat omului și integrarea lor în designul contemporan. Se acordă o atenție sporită armoniei și plasticii formelor, relației texturilor și a culorilor naturale proprii materialelor și, nu în ultimul rând, ergonomiei și confortului. Expusă la Bienala Internațională de Design Saint-Etienne 2017, colecția a evidențiat potențialul designului ca instrument de reabilitare, reinterpretare și valorificare a tradițiilor meșteșugărești, fiind recunoscută ca un model de integrare a acestora în contextul habitatului contemporan [69]. Autorul relevă rezultatele procesului de documentare și cercetare etnografică de la baza proiectului „Quintessence”, care a inclus vizite la centre de meșteșuguri și colaborări cu meșteri locali, în vederea asimilării unor tehnici de lucru și adaptarea lor la noi condiții de aplicare prin design. Proiectul scoate în evidență importanța și impactul experiențelor senzoriale asupra confortului psihologic al omului la interacțiunea cu obiectele, invocând rolul semnificativ al texturii, mirosului, sunetului și căldurii materialelor naturale, organice utilizate la producerea acestora [70].

Cercetările au cuprins și domeniul ceramicii, atrăgând atenția asupra unor tehnici vechi de olărit, prin care s-au examinat proprietățile argilei ca material cu înalt potențial de utilizare în designul contemporan. Aceste cercetări au fost valorificate prin dezvoltarea unui proiect - un set pentru ceai din ceramică neagră intitulat „Negru”, produs în colaborare cu dinastia de olari Triboi din satul Ciorești și un atelier de prelucrare a lemnului din satul Ciutești, Nisporeni. Setul format din ceainic și șase căni îmbină ceramica neagră tradițională realizată prin arderea fără oxigen, cu elemente din lemn curbat, explorând proprietățile estetice (textură, culoare) și fizice (termoizolare, flexibilitate) ale ambelor materiale. Autorul descrie provocările întâmpinate în procesul de proiectare și producție, subliniind importanța colaborării strânse între designeri și meșteșugari prin completare reciprocă, în vederea creării unor produse autentice cu utilizarea tehnicilor moderne de simulare și testarea a modelelor prin proiectarea asistată de computer și ulterior prototipizarea acestora (imprimare 3D etc.) [71].

Studiile de caz relevate în paragraful 3.3., cuprind și un model de abordare a designului inspirat din tipologia mobilierul țărănesc rudimentar, precum și al ornamentelor prezente pe obiecte țăranilor.

Este vorba de Colecția de scăunele „Chihlimbar”, la realizarea căreia autorul utilizează trunchiuri brute de copac, tranșate și stabilizate pe trei picioare. Conceptul de design se bazează pe dezlocuirea „inimii” trunchiului cu rășini sintetice și motive ornamentale cusute pe pânză. Fiecare scăunel încorporează simboluri tradiționale „conservate” în rășină, asemenea chihlimbarului, creând o legătură durabilă între trecut și prezent. Autorul descrie în detaliu simbolistica fiecărui motiv, ornament inserat în miezul trunchiului scăunelului (vârtelnița, hora de fete, luceafărul, soarele, cocoșii) [72]. Astfel se relevă rolul educativ și impactul pe care îl poate avea designul la dezvoltarea culturală a copilului, dincolo de valoarea pe care o imprimă obiectelor la nivel estetic și funcțional.

Din aceeași perspectivă de valorificare a formelor brute naturale, dar și a explorării urmărilor unui fenomen natural nefast, autorul tezei realizează un studiu de caz în baza proiectului „Copacul de la Bibliotecă”, impulsionat ca rezultat al ninsorii din aprilie 2017, care a doborât mai mulți copaci în Chișinău. Proiectul vizează transformarea trunchiului unui platan căzut în scuarul *Bibliotecii Naționalele „Vasile Alecsandri”* în mobilier urban, combinând părți ale trunchiului, modelate sculptural, cu elemente metalice. Scopul urmărit a fost crearea unui ansamblu de bănci și măsuțe în spațiul public, exact acolo unde a crescut și s-a dezvoltat copacul, până a fi doborât de ninsoare [73]. Autorul descrie procesul de conceptualizare și implementare în cadrul proiectului și subliniază importanța fuziunii mai multor genuri ale artei pentru realizarea unor acțiuni complexe în design și face referință în acest sens la colaborarea activă dintre artiști și ingineri, arte și industrie - proces din care a rezultat un produs cu puternic impact emoțional la nivel social.

Concluzii la Capitolul 3: În capitolul 3 se subliniază importanța contextului local, cultural și istoric în procesele de design, făcând referință la mijloace prin care inspirația din tradiții, evenimente locale sau materiale specifice pot duce la crearea unor obiecte cu un puternic sens de autenticitate și relevanță. Fuziunea dintre tradiție și inovație este evidențiată și reflectată de către autorul tezei prin intermediul studiilor de caz incluse în lucrare, ilustrând modul în care tehnicile și materialele tradiționale pot fi reinterpretate și combinate cu tehnologii și abordări moderne de limbaj plastic. Autorul, de asemenea, insistă asupra rolului contextului tradițional, al mijloacele artistice, tehnice și tehnologice contemporane în creația de design, punând accent pe aplicabilitatea practică a conceptelor teoretice și diseminarea rezultatelor în sfera reală a designului. În acest context, cercetarea s-a axat pe următoarele direcții principale:

- Explorarea proceselor de design, prin îmbinarea metodelor tradiționale de lucru cu cele digitale;
- Analiza interferențelor dintre artă, tradiție, tehnică și tehnologie în creația contemporană de design;
- Studiul aplicabilității tehnologiilor de prototipizare rapidă și producere în design;
- Investigarea potențialului de valorificare a tehnicilor și filosofiei meșteșugărești și a materialelor tradiționale în contextul designului contemporan.

Principalele constatări ale cercetării:

- Procesul de design contemporan este caracterizat de o abordare interdisciplinară, care îmbină creativitatea, artele, cultura și fenomenele naturale cu inovația tehnologică;
- Tehnologiile digitale, în special CAD și CAM, au revoluționat atât procesul de conceptualizare, prototipizare rapidă cât și cel de producție industrială în design;
- Materialele și tehnicile tradiționale pot fi reinterpretate și valorificate în contextul designului contemporan, oferind soluții sustenabile și relevante din punct de vedere artistic și cultural;
- Designul pentru copii reprezintă un domeniu fertil pentru explorarea principiilor de bază în creația de formă și ergonomie și pentru aplicarea și valorificarea aspectelor psihologice în modelarea jocului.

Contribuția personală în cadrul acestui capitol constă în:

- Implementarea unor proiecte care ilustrează aplicarea practică a conceptelor teoretice:
Prin colecția „Design dedicat copiilor” se explorează principiile creației de formă și ergonomie, adaptate copiilor. Proiectul „Quintessence” relevă un model de valorificare a tehnicilor tradiționale și a materialelor naturale, în contextul designului de mobilier contemporan. Demersul în cadrul proiectului „Le Gardien des Souvenirs” ilustrează aplicarea tehnologiilor de fabricație bazate pe materiale compozite și organizarea procesului de producție ca mijloc de studiu;
- Propunerea unei metodologii de lucru care îmbină cercetarea teoretică cu experimentarea practică, facilitând transferul de cunoștințe între mediul academic și industrie;
- Elaborarea unor strategii de integrare a elementelor culturale tradiționale în designul contemporan, contribuind la dezvoltarea unei identități distinctive a designului autohton;
- Explorarea și documentarea potențialului tehnologiilor de prototipizare rapidă în contextul specific al Republicii Moldova, cu accent pe accesibilitate și aplicabilitate în producția de serie;
- Inițierea unor proiecte educaționale care implică studenții în procese reale de design și producție, contribuind astfel la formarea unor noi generații de designeri.

Având o abordare teoretică și aplicativă, cercetarea demonstrează potențialul de inovare în designul local prin îmbinarea tradițiilor cu tehnologiile moderne. Rezultatele științifice ale cercetării la tema tezei de doctorat și elaborările practice întreprinse de autorul studiului, oferă un model de abordare a procesului de creație care ar putea servi atât practicii profesionale, cât și educației în design, cu perspectiva de a contribui la dezvoltarea unei școli de design distincte în Republica Moldova.

CONCLUZII GENERALE ȘI RECOMANDĂRI

Teza de doctorat a avut ca obiectiv investigarea interferențelor artistice și tehnice în designul industrial internațional în cea de-a doua jumătate a secolului XX spre contemporaneitate, cu o atenție deosebită la contextul industrial al Republicii Moldova (în trecut RSSM). Studiul oferă o perspectivă comprehensivă asupra evoluției designului în Republica Moldova, înglobând atât tradiții reprezentative meșteșugărești, prin prisma elucidării aspectelor legate de funcție și formă a obiectelor artisanale, dar

și a bunurilor de larg consum, produse de industrie după 1950. Cercetarea a fundamentat formularea unor repere științifice diseminate de către autor în practică și relevante ca studii de caz.

Contribuții personale și rezultate obținute:

- Elaborarea unei analize istorice și critice a designului în Republica Moldova: Cercetarea vine să umple un gol semnificativ în literatura de specialitate, oferind prima analiză a evoluției designului industrial în Republica Moldova. Prin studierea atentă a arhivelor, a colecțiilor muzeale și prin realizarea de interviuri cu designeri și meșteșugari, autorul a reușit să contureze o imagine detaliată a tranziției de la meșteșugurile tradiționale la producția industrială. Această analiză nu doar documentează istoria designului local, ci și oferă o bază solidă pentru înțelegerea subtilităților acestui domeniu în contextului actual și pentru planificarea strategică a viitorului acestuia;
- Propunerea unui model de integrare a elementelor culturale tradiționale în designul contemporan: Prin proiecte precum colecția „Quintessence”, setul de ceai „Negru” s-a experimentat și explorat practic cum pot fi valorificate tehnicile și materialele tradiționale, în contextul designului modern. Acest model nu doar păstrează și promovează patrimoniul cultural, ci și oferă o direcție distinctă pentru dezvoltarea unei identități unice a designului local în era globalizării. Abordarea reconciliază aparenta contradicție dintre tradiție și inovație, propunând o sinteză care îmbogățește ambele aspecte;
- Dezvoltarea unei metodologii de lucru care îmbină cercetarea teoretică cu experimentarea practică: Prin proiectele ilustrate în teză „Le Gardien des Souvenirs”, colecția „Design Dedicat Copiilor”, „Copacul de la Bibliotecă”, colecția „Quintessence” și „Negru” autorul ilustrează o abordare integrată a designului, care combină rigoarea cercetării academice cu creativitatea și experimentarea practică. Această metodologie nu doar îmbunătățește calitatea rezultatelor, ci și facilitează transferul de cunoștințe între mediul academic și industrie, contribuind la formarea unei noi generații de designeri practicieni capabili să exploreze complexitatea domeniului contemporan;
- Explorarea potențialului tehnologiilor de prototipizare rapidă în contextul actual al Republicii Moldova: Prin cercetări, experimente practice și studii de caz, au fost identificate oportunitățile și provocările implementării acestor tehnologii, oferind astfel o bază de cunoștințe valoroasă pentru viitoarele aplicații în industrie și educație. Această contribuție este deosebit de importantă în contextul eforturilor de modernizare și digitalizare a industriei moldovenești;
- Inițierea unor activități educaționale inovatoare: Prin implicarea studenților în procese reale de design și producție, autorul tezei a contribuit la dezvoltarea unei noi abordări în educația de design din Moldova. Aceste acțiuni au stimulat inovația și gândirea critică a studenților, pregătindu-i pentru latura empirică a domeniului, cea care vine cu provocările atât teoretice, cât și practice;
- Structurarea unei arhive fotografice a produselor industriale din RSS Moldovenească: Documentarea și catalogarea produselor industriale din perioada sovietică reprezintă o contribuție semnificativă la cunoașterea patrimoniului industrial al Moldovei. Această arhivă este o resursă importantă pentru cercetări viitoare și un bun instrument pentru înțelegerea evoluției estetice și funcționale a designului din Republica Moldova;

- Explorarea conceptului de design emoțional: Această abordare pune accentul pe crearea unor produse care nu doar îndeplinesc funcții practice, ci au la bază repere prin care stabilesc conexiuni emoționale profunde cu utilizatorii, contribuind astfel la îmbunătățirea calității vieții și la dezvoltarea unei culturi materiale bazată pe valori spirituale, calități artistice și apartenență.

În urma cercetărilor la tema tezei și ulterior a desfășurării în practică a proceselor de creație în design, autorul tezei a formulat o serie de observații, din care a extras mai multe concluzii referitoare la tendințele și conceptele, mijloacele artistice și tehnice, pe care se bazează creația în designul contemporan. Aceste observații și concluzii se referă la aspecte precum: importanța și rolul contextului; fuziunea între tradiție, cultură și inovație; rolul și impactul materialelor; design centrat pe utilizator; sustenabilitate și conștientizare ecologică; interdisciplinaritate; experimentare și prototipizare; educație prin design; reacția la evenimente sociale.

În contextul istoriografic al dezvoltării domeniului, începând cu cea de-a două jumătate a secolului al XX-lea în RSS Moldovenească, concluzionăm că designul industrial s-a pliat la transformările sociale, economice și tehnologice ale perioadei. Acest domeniu s-a dezvoltat în maniera în care să acopere necesitățile populației cu o gamă de produse casnice de primă necesitate. Vorbim despre o industrie producătoare orientată pe aspectele practice, utilitare ale produselor și mai puțin pe varietatea estetică a acestora. Se constată că în contextul unei societăți omogenizate, lipsește noțiunea de diversitate, mai ales pe segmentul produselor industriale. Din contra - observăm uniformitatea produselor de serie și tipizarea lor. Observația se referă în primul rând la produsele electrocasnice și parțial la mobilier (excepție făcând segmentul experimentală al nișei). În pofida universalizării produselor, remarcăm aportul echipelor de proiectanți în sfera industrială prin calitatea componentei ergonomice și cea a creației de formă, raportată la funcție, a obiectelor studiate. Aceste aspecte sunt rezultatul clar al integrării artelor în mediul industrial, unde treptat și-au conturat rolul în desăvârșirea aspectului plastic și a calității ergonomice a produselor de larg consum.

Integrarea artelor decorative aplicate și ulterior a designului în industrie, au adus o schimbare majoră pe segmentul producție de mobilier - domeniu care a asimilat mai ușor inovațiile grație proceselor industriale relativ mai simple decât cele din industria grea. Industria producătoare de mașini a fost mai rigidă în raport cu asimilarea și integrarea mijloacelor estetice în creația de formă, ea fiind concentrată pe rezolvarea pur tehnică a problemelor sectorului agricol, oferind soluții constructive ingineresti, orientate majoritar pe aspectele funcționale ale utilajelor. Am remarcat, totuși, pe acest segment al industriei și o serie de produse (ex: produselor *Agromașina*) bine echilibrate din punct de vedere ergonomic și al creației de formă în raport cu funcția acestora, fapt ce ilustrează buna integrare a principiilor esteticii industriale în mediul acestor instituții.

Probleme și direcții de cercetare viitoare:

- Dezvoltarea unui cadru teoretic pentru designul post-sovietic: Există o nevoie continuă de a elabora un cadru teoretic robust pentru analiza și înțelegerea designului în contextele post-sovietice. Acest cadru

ar trebui să țină cont de specificul tranziției de la economia planificată la cea de piață și de impactul acestei tranziții asupra practicilor și percepțiilor în design;

- Integrarea tehnologiilor digitale avansate: Cercetarea de față a abordat parțial modalitățile de integrare a tehnologiilor digitale de ultimă generație în procesele de design, dar mai rămân neacoperite cele mai recente tehnologii precum inteligența artificială, realitatea augmentată sau internetul obiectelor. Explorarea potențialului acestor tehnologii în contextul Republicii Moldova, ar fi utilă și reprezintă subiecte de cercetare valoroase pentru lucrări ulterioare;
- Strategii de revitalizare a industriei de design: Deși au fost prezentate direcții și abordări inovatoare în creația de design, rămâne valabilă nevoia dezvoltării unor strategii comprehensive și pe termen lung pentru revitalizarea și susținerea industriei de design în Moldova. Acestea ar trebui să abordeze aspecte precum finanțarea, educația, politicile publice și colaborarea internațională;
- Studii comparative regionale: Pentru o vizualizare mai nuanțată a poziției designului din Republica Moldova în context regional, sunt necesare studii comparative ample privind aspectele designului din alte țări post-sovietice și est-europene. Aceste studii ar putea evidenția tendințe comune, oportunități de colaborare și strategii de dezvoltare a domeniului aplicabile în Republica Moldova.

Recomandări. Cercetarea a scos în evidență anumite probleme care țin de dezvoltarea designului industrial, soluționarea cărora ar putea contribui la conștientizarea și integrarea acestui domeniu ca instrument real în economie, pe plan cultural și științific. Aceste recomandări sunt:

- Dezvoltarea unor programe educaționale integrate, care să îmbine teoria cu practica și să încurajeze colaborarea interdisciplinară (diverse genuri ale artelor și științelor ingineresti);
- Crearea unor platforme de colaborare între designeri, meșteșugari și industrie, pentru a facilita schimbul de cunoștințe și a facilita inovația;
- Investiții în infrastructura de cercetare și dezvoltare în design, inclusiv laboratoare de prototipizare și centre de inovație;
- Elaborarea unor politici publice menite să sprijine și stimuleze domeniile de design, inclusiv prin granturi, incubatoare de afaceri și programe de promovare internațională;
- Dezvoltarea unor parteneriate internaționale pentru schimb de experiență și acces la resurse și tehnologii avansate.

Această cercetare oferă o bază consistentă pentru studiul ulterior și dezvoltarea designului industrial în Republica Moldova, propunând soluții și modele de valorificare și integrare a tradițiilor meșteșugărești cu tehnologiile moderne. Contribuțiile aduse prin lucrarea de față deschid noi perspective pentru practica și teoria designului în contextul actual al țării, oferind totodată instrumente concrete pentru promovarea educației, culturii și a unor tendințe în creația de design. Cu toate acestea, complexitatea domeniului și rapiditatea schimbărilor tehnologice și sociale, impun necesitatea unei cercetări continue, flexibile și colaborative, care să contribuie la conturarea identității, dezvoltarea și consolidarea designului industrial atât pe plan local, cât și regional.

BIBLIOGRAFIE

1. **SPARKE, Penny.** *An introduction to Design & Culture in the Twentieth Century.* New York : Icon editions, Harper & Row Publishers, 1987. ISBN: 0064301702.
2. **MIDAL, Alexandra.** *Design, l'anthologie : 1841-2007.* Paris : Cité du Design, 2013. ISBN-13: 978-2912808554.
3. **Editions Larousse.** *Petit Larousse illustré.* Paris : Editions Larousse, 1988. ISBN-10: 2033011895.
4. **Le Robert.** *PETIT ROBERT.* Paris : Le Robert, 2009. ISBN-10 : 2849026336.
5. **International Council of Societies of Industrial Design.** Industrial Design Definition History. *World Design Organization.* [Interactiv] [Citat: 22 5 2022.] <https://wdo.org/about/definition/industrial-design-definition-history/>.
6. *The journal of design and manufactures.* **COLE, Henry și REDGRAVE, Richard.** London: Chapman and Hall, 1849, Vol. 1.
7. **GROPIUS, Walter.** Manifeste du Bauhaus, (aprilie 1919). [autorul cărții] Frank WHITFORD. *Le Bauhaus.* s.l. : Thames &Hudson, 1989.
8. **STRABER, Josef.** *50 Bauhaus icons you should know.* Munich : Prestel, 2009. ISBN-13: 978-3791341965.
9. **RAIZMAN, David.** *History of Modern Design.* London : Laurence King PublishingLtd, 2003. ISBN 185669 3841.
10. **SPARKE, Penny.** *Century of design, Design pioners of 20th Century.* London : Barron's, 1998. ISBN 10: 0764151223 .
11. **NORBERT, V. și SCHMITZ, M.** The Analyses of "Old Masters" or the Modernity of Traditions. *Bauhaus Konemann Verlag.* p. 242.
12. **Хан-Магомедов, С.О.** *ВХУТЕМАС.* Moscova : Ладья, 1995. p. 343. ISBN: 5-7068-0103-7.
13. **BOKOV, Anna.** *Vkhutemas and the Pedagogy of Space, 1920-1930.* Zurich : Park Books, 2020. p. 624. ISBN 978-3-03860-134-0.
14. **PANSERA, Anty.** *Storia del disegnoindustriale italiano.* Italia : Laterza, 1993. ISBN-13: 978-8842043164.
15. **BHASKARAN, Lakshmi.** *Designs of the times.* New York : RotoVision, Barnes& Noble, 2009. ISBN-10 : 2880468167.
16. **COLOMBO, Joe.** Antidesign. *Casabella.* Noiembrie 1969, 343, p. 28.
17. **DORMER, Peter.** *The Illustrated Dictionary of Twentieth Century Designers.* London : Greenwich Editions, 1991. ISBN 0-86288-178-1.
18. **GILL, Deborah, și alții.** *Style & Design.100 years of change.* London : Parragon, 1998. ISBN: 075253145X.
19. **Fiell, Charlotte & Peter.** *Scandinavian design.* Koln : Taschen GmbH, 2002. ISBN 3-8228-5882-X.
20. **PEDERSEN, B. Martin și WOLF, Laetitia.** *Product Design 3.* New York : Graphis Inc, 2003.
21. **TUUKKANEN, Pirkko.** *Alvar Aalto Designer.* s.l. : Alvar Aalto Museum, 2014. p. 240. ISBN 9789525498349.
22. **KORVENMAA, Pekka.** *Finnish Design: A Concise History.* s.l. : Victoria & Albert Museum, 2014. p. 352. ISBN-10: 1851778128.
23. **NORMAN, Donald.** *The design of everyday things.* New York : Currency Doubleday, 1990. ISBN: 9780465050659.
24. **NORMAN, Donald.** *Emotional Design.* SUA : American Library Association, 2003. ISBN: 0465051367.
25. **ALASTAIR, Faud-Luke.** *Eco Design.* San Francisco : Chronicle Books, 2006. ISBN-13: 978-0811855327.
26. **GALLI, Christian.** *Ron Arad: Minimum Design.* Milan : 24 Ore Cultura Srl, 2011. 978-8866480266.
27. **HOWARTH, Dan.** "3D printing is abused" - Ron Arad. www.dezeen.com. [Interactiv] 27 08 2013. [Citat: 23 03 2015.] <https://www.dezeen.com/2013/08/27/ron-arad-movie-3d-printing-the-future-is-here/>.

28. **BBC.** Nokia backs 3D printing for mobile phone cases. *www.bbc.com*. [Interactiv] 18 01 2013. [Citat: 21 07 2016.] <https://www.bbc.com/news/technology-21084430>.
29. **FIEL, Charlotte & Peter.** *Design Now*. Koln : Taschen GmbH, 2007. ISBN 978-3-8228-5367-5.
30. **CILENTO, Karen.** Air Multiplier / James Dyson. *ArchDaily*. [Interactiv] 02 07 2010. [Citat: 3 8 2013.] <https://www.archdaily.com/65723/air-multiplier-james-dyson>.
31. **BETSKY, Aaron.** *Zaha Hadid The Complete Buildings and Projects*. New York : Rizzoli, 1998. ISBN-10 : 0847821331.
32. **FILIPPETTI, Jenny.** Ross Lovegrove: solar tree at clerkenwell design week. *www.designboom.com*. [Interactiv] 26 may 2012. [Citat: 14 03 2014.] <https://www.designboom.com/design/ross-lovegrove-solar-tree-at-clerkenwell-design-week/>.
33. **DIETRICH, Lucas.** *60: Innovators Shaping Our Creative Future*. London : Thames & Hudson, 2009. pg. 360-363. ISBN: 0500514925.
34. **PLIESSNIG, Matthias.** Matthias Pliessnig. *www.matthias-studio.com*. [Interactiv] [Citat: 12 01 2015.] <http://www.matthias-studio.com/process/2016/3/7/p8923zskfxk19oy32vdrpvtx9gnat>.
35. **GUILLAUME, Valerie, HEILBRUNN, Benoit și PEYRICOT, Olivier.** *L'ABCdaire du design*. Paris : Flammarion, 2013. ISBN-13 : 978-2080108340.
36. **RASHID, Karim.** *Design yourself*. București : Publica, 2008. ISBN 978-973-88-7497-8.
37. **ETHERINGTON, Rose.** Gaudi Stool by Studio Geenen. *www.dezeen.com*. [Interactiv] 2 September 2009. [Citat: 25 02 2013.] <https://www.dezeen.com/2009/09/02/gaudi-stool-by-studio-geenen/>.
38. **3DSYSTEMS.** 3D Systems. Our story. *www.3dsystems.com*. [Interactiv] [Citat: 18 02 2015.] <https://www.3dsystems.com/our-story>.
39. **BIOFACTION.** Possible tomorrows exhibition. *www.biofaction.com*. [Interactiv] 30 09 2016. [Citat: 16 11 2016.] <https://www.biofaction.com/portfolio/possible-tomorrows-exhibition/>.
40. **MONTALTI, Maurizio.** The Future of Plastic. *www.corpuscoli.com*. [Interactiv] 06 10 2009. [Citat: 27 10 2016.] <https://www.corpuscoli.com/projects/the-future-of-plastic/>.
41. **Oscillatoria Sutured.** Hybrid Textiles: Cyanophytes. *www.exploringtheinvisible.com*. [Interactiv] 06 09 2016. [Citat: 24 11 2016.] <https://exploringtheinvisible.com/2016/09/07/hybrid-textiles/>.
42. **TAYLOR-FOSTER, James.** Bricks Grown From Bacteria. *www.archdaily.com*. [Interactiv] 1 02 2014. [Citat: 22 10 2016.] <https://www.archdaily.com/472905/bricks-grown-from-bacteria>.
43. **KRIEG, Ginger.** bioMASON Building with Nature | Material Health: Design Frontiers. *www.healthymaterialslab.org*. [Interactiv] 11 2019. [Citat: 28 11 2019.] <https://healthymaterialslab.org/learning-hub/biomason-design-frontiers>.
44. **STAMATI, Mihai.** Coordonate ale realizării plastice a formei în creația populară autohtonă. *Conferința Tehnico-Științifică a Colaboratorilor, Doctoranzilor și Studenților*. Chișinău : UTM, 2013.
45. **ПОСТОЛАКИ, Елена А.** *Молдавское народное ткачество*. Кишинёв : Штиинца, 1987. 2989.
46. **POSTOLACHI, Elena.** Casa mare – funcții și decor. *Buletin științific. Revistă de etnografie, științele naturii și muzeologie, fascicola etnografie și muzeologie*. serie nouă, 2007, Vol. 7, 20, p. 34.
47. **ШАРАНУЦА, Сильвия Николаевна.** *Молдавский народный орнамент*. Кишинев : Тимпул, 1972.
48. **SPÎNU, Constatin.** *Arta decorativă din RSS Moldovenească*. Chișinău : Epigraf, 2018. ISBN 978-9975-60-315-7.
49. **ЛИВШИЦ, Матус.** *Декоративно-прикладное искусство Молдавской ССР*. Москва : Советский художник, 1979.
50. **ШРАГИН, Б.** Искусство и промышленности. *Декоративное искусство*. 1958, 1, p. 45.
51. **КЛИВАР, Мирослав.** О красоте и художественности в технике. *Декоративное искусство*. 1961, 12, p. 12.
52. **СОЛОВЬЕВ, Э.** О художественной культуре советского промышленного производства. *Декоративное искусство*. 1958, 7, p. 44.

53. **ЛАЗАРЕВ, Е.** Готовить художников промышленности. *Декоративное искусство*. 1958, 9, pg. 15-16.
54. **ANRM.** Uzina de Tractoare din Chișinău. *F.R-3247, 709 un.* . 1946-1969.
55. **STAMATI, Mihai.** Aspecte de design - repere de bază în istoria domeniului de producere a tractoarelor în RSS Moldovenească în cea de-a doua jumătate a secolului XX. *Meridian Ingineresc*. 2013, 3, pg. 59-62.
56. **USAROV, U. G. și LUSPAJ, L. I.** *Tractor și variante de completare: T-70 CM, instrucțiune de exploatare*. Chișinău : Tracom, 2004.
57. **Плодсельхозмаш.** Комплексы машин для механизации работ в садах питомниках и ягодниках. *Каталог*. Кишинев : с.п.
58. **STAMATI, Mihai.** Designul industrial în contextul istoriografic al uzinei Agromașina. *Al IV-lea Simpozion Internațional Creativitate Tehnologie Marketing*. Chișinău : Universitatea Tehnică a Moldovei, 2017.
59. **ANRM.** Uzina „Electromașina” din or. Chișinău. *F.R-3201, 2912 un.* Chișinău : s.n., 1965 - 2006.
60. **ANRM.** Uzina de frigidere din Chișinău. *F.R-2832, 3492 un.* Chișinău : s.n., 1964 - 2004.
61. **Министерство Мебельной и Деревообрабатывающей Промышленности Молдавской ССР.** Мебель 84. Рекламный буклет. Кишинев : ЦК КП Молдавии, 1983. 92.
62. **STAMATI, Mihai.** Contribuțiile fabricii experimentale moldavproektmebel’ la diversificarea designului de mobilier din moldova la începutul anilor 1980. *Al IV-lea Simpozion Internațional Creativitate Tehnologie Marketing*. Chișinău : Universitatea Tehnică a Moldovei, 2017.
63. **Конструкторский Проектно-технологический институт „INPROMOB”.** Мебель. Проекты, оборудование, технология. Кишинев : с.п., 1993.
64. **ОРЛОВ, Михаил.** Мебельная промышленность Молдавии. www.oldchisinau.com. [Interactiv] 25 5 2016. [Citat: 22 07 2018.] <http://oldchisinau.com/forum/viewtopic.php?f=23&t=4823>.
65. **STAMATI, Mihai.** Inspiration references, solutions and practices in design creation. *International Conference on Quality and Innovation in Engineering and Management*. 2, 22 Noiembrie 2012, pg. 529-532.
66. **WOOD, Sarah.** *Museum of Childhood, A book of Childhood things*. London : V&A Publishing, 2012. ISBN-13: 978-1851777037.
67. **GEORGESCU, Mădălina.** Mihai Stamati, designerul din Chișinău ale cărui jucării ne-au impresionat, vine la Made in RO, 25 și 26 mai. www.designist.ro. [Interactiv] 17 05 2013. [Citat: 12 02 2017.] <https://designist.ro/mihai-stamati-designerul-din-chisinau-ale-carui-jucarii-ne-au-impresionat-vine-la-made-in-ro-25-si-26-mai/>.
68. **POPESCU, Elis** Mihai Stamati Designerul de jucării. [ed.] IGLOO. *Igloo, habitat & arhitectură*. 2014, 138, pg. 84-85.
69. **Biennale Internationale Design Saint-Étienne.** Quintessence. www.biennale-design.com. [Interactiv] 2017. [Citat: 09 01 2018.] <https://www.biennale-design.com/saint-etienne/2017/en/programme/?ev=quintessence-151>.
70. **STAMATI, Mihai.** Quintessence collection. www.mikelesta.com. [Interactiv] 2017. [Citat: 10 01 2018.] <https://mikelesta.com/portfolio/quintessence/>.
71. **STAMATI, Mihai.** Despre Negru, dincolo de culoare. www.mikelesta.com. [Interactiv] 2018. [Citat: 18 02 2019.] <https://mikelesta.com/despre-negru-dincolo-de-culoare/>.
72. **CORDUNEANU, Ioana.** Motive tradiționale românești. www.semne-cusute.blogspot.md. [Interactiv] [Citat: 30 10 2016.] <http://semne-cusute.blogspot.md/search?q=vartelnita>.
73. **STAMATI, Mihai.** *Designul industrial ca mijloc contextual de intervenție în spațiul public*. Chișinău : Academiei de Științe Tehnice din România, 2019.

LISTA PUBLICAȚIILOR AUTORULUI LA TEMA TEZEI

1. **STAMATI, Mihail.** Jucăria mecanică – tandemul dintre inginerie și artă, In: *Intellectus, Nr.1, 2024*, pag.157-166, ISSN 1810-7087, <https://doi.org/10.56329/1810-7087.24.1.14>
2. **STAMATI, Mihail.** Designul industrial ca mijloc contextual de intervenție în spațiul public, In: *ARTA, Volumul 33, Numărul 1(AV) 2024*, pp.158-163. ISSN 2345-1181 /ISSNe 2537-6136
3. **STAMATI, Mihail.** Designul industrial în contextul istoriografic al uzinei Agromașina. In: *Simpozionul Internațional Creativitate Tehnologie Marketing 2019. Ediția a IV-a 26-28 octombrie, 2017*. Chișinău: UTM, 2019, pp. 77-82. ISBN 978-9975-45-505-3
4. **STAMATI, Mihail.** Contribuțiile fabricii experimentale Moldavproektmebel' la diversificarea designului de mobilier din Moldova la începutul anilor 1980. In: *Simpozionul Internațional Creativitate Tehnologie Marketing 2019. Ediția a IV-a 26-28 octombrie, 2017*. Chișinău: UTM, 2017, pp. 83-89. ISBN 978-9975-45-505-3
5. **STAMATI, Mihail.** Coordonate ale realizării plastice a formei în creația populară autohtonă. In: *Conferința Tehnico-științifică a Colaboratorilor, Doctoranzilor și Studenților, 15-23 noiembrie 2013*, UTM, Vol 3. Chișinău: Tehnica - UTM 2014, pp. 96-99. ISBN 978-9975-45-312-7.
6. **STAMATI, Mihail.** Aspecte de design - repere de bază în istoria domeniului de producere a tractoarelor în RSS Moldovenească în cea de-a doua jumătate a secolului XX. In: *Meridian Ingineresc, 2013, Nr. 3*. Chișinău: Tehnica-UTM, pp. 59-62, ISSN 1683-853X.
7. **STAMATI, Mihail.** Inspiration references, solutions and practices in design creation (Repere inspiraționale, soluții și practici în creația de design). In: *2nd International Conference on Quality and Innovation in Engineering and Management, 22th – 24th of November, 2012, Supplement of the „Quality-Access to Success”, Vol. 13, S5*. Cluj-Napoca: Technical University Of Cluj-Napoca 2012, pp. 529-532. ISSN: 1582-2559.
8. **STAMATI, M., SPÎNU, C.** Generarea și dezvoltarea unei idei de design în raport cu factorii ce dirijează procesul de creație. In: *Conferința Tehnico-Științifică a Colaboratorilor, Doctoranzilor și Studenților , 15-17 noiembrie 2012*, UTM, Vol 3. Chișinău: Tehnica- UTM 2012, pp. 221-224. ISBN 978-9975-45-251-9
9. **STAMATI, M., SPÎNU, C.** Tendințe în designul contemporan In: *Conferința Tehnico-Științifică a Colaboratorilor, Doctoranzilor și Studenților , 08-10 decembrie 2011*, UTM, Vol 2. Chișinău: Tehnica - UTM 2011, pp. 172-175. ISBN 978-9975-45-208-3.
10. **POPESCU, E., STAMATI, M.** Mihai Stamatii- designerul de jucării. In: *Igloo, habitat & arhitectură*, Nr.138, 2013, pp. 84-85, ISSN 1583-7688
11. **STAMATI, Mihail.** Le gardien des souvenirs. In: *Дизайн. Архитектура. Стиль*. Nr.12, 2011, p. 46. ISSN 1857-028X
12. **ЯКИМОВА, М., СТАМАТИ, М.** Скамья любви „Le gardien des souvenirs” и ее талантливый автор Михай Стаматии. In: *Мебель и Интерьер*, Nr.03–04, 2011, pp. 88 – 90.
13. **ДИЗАЙН. АРХИТЕКТУРА. СТИЛЬ.**.. Михай Стаматии. Дизайн-контцепт абтомобиля. In: *Дизайн. Архитектура. Стиль*. Nr.8, 2010, p.55. ISSN 1857-028X
14. **STAMATI, Mihail.** *Ceainic*. Înregistrare a desenului și modelului industrial, cerere Nr. DMI 2549. Agenția Națională de Proprietate Intelectuală (AGEPI). Nr. depozit f 2021 0066. Data depozit 20.12.2021. Publicat 28.02.2022. In: BOPI 02/2022
15. **STAMATI, Mihail.** *Bănci*. Înregistrare a desenului și modelului industrial, cerere Nr. DMI 2548. Agenția Națională de Proprietate Intelectuală (AGEPI). Nr. depozit f 2021 0065. Data depozit 20.12.2021. Publicat 28.05.2022. In: BOPI 05/2022
16. **STAMATI, Mihail.** *Jucării*. Certificat de înregistrare a desenului și modelului industrial Nr. 1626. Agenția Națională de Proprietate Intelectuală (AGEPI). Nr. depozit f 20140036. Data depozit 20.05.2014. Publicat 28.04.2015. In: BOPI 05/2015
17. **STAMATI, Mihail.** *Bench*. International Registration No. DM/073399. World Intellectual Property Organization (WIPO). Nr. depozit 540490901. Data depozit 23.03.2010. Publicat 30.09.2010. In: International Design Buletin, No. 8/2010

ADNOTARE

Stamati Mihail, „Interferențe artistice și tehnice raportate la tendințele actuale în creația de design industrial și de produs în Republica Moldova (mijlocul secolului al XX-lea - începutul secolului al XXI-lea)”.

Teză de doctor în Studiul Artelor Plastice și Decorative, specialitatea 651.03., Chișinău 2025.

Structura tezei: Introducere, 3 capitole formate din 146 pagini de text de bază, 125 de figuri, concluzii generale, bibliografie din 126 titluri și 3 anexe ce cumulează 150 pagini și 17 articole.

Cuvinte cheie: *artă, tehnică, design, creație, industrie, tehnologie, meșteșug, tradiție.*

Scopul lucrării: identificarea și analiza conceptelor, aspectelor filosofice, a sintaxelor artistice pe care se bazează designul contemporan și valorificarea acestora prin conexiunea cu mijloacele tehnice, materialele și procesele creative de care dispune societatea modernă.

Obiectivele cercetării includ: analiza principalelor școli și mișcări care au influențat istoric designul pe plan mondial. Cercetarea din punct de vedere estetic și funcțional a produselor de larg consum realizate în Moldova în a doua jumătate a secolului XX. Examinarea tradițiilor de creație populară reinterpretarea lor și aplicarea cu ajutorul tehnologiilor moderne în procesul de design.

Noutatea și originalitatea științifică: teza aduce o contribuție semnificativă prin analiza evoluției creației industriale mondiale, privită prin prisma confluentei dintre artă și tehnologie, examinând modul în care aceste două dimensiuni au influențat designul de-a lungul timpului. În plus, cercetarea realizează un studiu pionier în Republica Moldova, consolidând o bază teoretică și istoriografică a designului industrial autohton din a doua jumătate a secolului XX. Lucrarea sintetizează aceste analize și rezultate, completându-le cu exemple practice care demonstrează aplicarea concluziilor cercetării în contextul real.

Rezultatele cercetării sunt prezentate în 17 articole științifice, 4 certificate de proprietate intelectuală și implementarea a 24 lucrări de creație, dintre care 10 instalate în spațiul public cu impact social în Republica Moldova, Franța și România.

Semnificația teoretică a tezei se reflectă în interpretările asupra evoluției designului, bazate pe surse istorice și contemporane, iar valoarea sa aplicativă este demonstrată prin exemple de utilizare a mijloacelor artistice și tehnice. Lucrarea reprezintă o resursă utilă pentru cercetători, studenți și practicieni, oferind un cadru detaliat pentru studiul designului în Moldova.

Implementarea rezultatelor științifice a inclus publicări și prezentări la conferințe și expoziții internaționale, aplicarea lor în cursuri universitare de specialitate și obținerea de certificate de proprietate intelectuală oferite de WIPO (Haga) și AGEPI (Chișinău), subliniind astfel impactul practic al cercetării asupra designului industrial.

ANNOTATION

Stamati Mihail, "Artistic and Technical Interferences in Relation to Current Trends in Industrial and Product Design in the Republic of Moldova (Mid-20th Century – Early 21st Century)".

Doctoral Thesis in Visual and Decorative Arts Studies, specialization 651.03., Chişinău, 2025.

Thesis Structure: Introduction, three chapters comprising 146 pages of main text, 125 illustrations, general conclusions, bibliography consisting of 126 titles, and 3 annexes totaling 150 pages and 17 articles.

Keywords: *art, technique, design, creation, industry, technology, craftsmanship, tradition.*

Purpose of the Thesis: Identification and analysis of concepts, philosophical aspects, and artistic syntaxes underpinning contemporary industrial design and their valorization through connections with technical means, materials, and creative processes available in modern society.

Objectives of the Research include: Analysis of the main schools and movements that influenced global design and an aesthetic and functional study of mass consumer products manufactured in Moldova during the second half of the 20th century. Examination of traditional folk creativity, its reinterpretation, and application using modern technologies in the design process.

Scientific Novelty and Originality: The thesis significantly contributes through the analysis of the evolution of global industrial creativity viewed through the convergence of art and technology, examining how these two dimensions have influenced design over time. Additionally, this research represents a pioneering study in the Republic of Moldova, establishing a theoretical and historiographical foundation for domestic industrial design from the second half of the 20th century. The analyses and conclusions are complemented by practical examples demonstrating the application of the research findings in real contexts.

Research Results are presented in 17 scientific articles, 4 intellectual property certificates, and the implementation of 24 creative works, of which 10 are installed in public spaces with social impact in Moldova, France, and Romania.

The theoretical significance of the thesis is reflected in interpretations of design evolution based on historical and contemporary sources, while its practical value is substantiated through concrete examples of employing artistic and technical means. The work serves as a valuable resource for researchers, students, and practitioners, providing a detailed framework for the study of design in Moldova.

The implementation of scientific results included their presentation at international conferences and exhibitions, application within university courses, and obtaining intellectual property certificates issued by AGEPI (Chişinău) and WIPO (Haga), highlighting the practical impact of the research on industrial design.

АННОТАЦИЯ

Стамати Михаил, «Художественно-технические взаимовлияния в контексте современных тенденций промышленного и предметного дизайна Республики Молдова (середина XX века – начало XXI века)».

Диссертация на соискание ученой степени доктора наук по специальности 651.03 – Изобразительное и декоративно-прикладное искусство, Кишинёв, 2025.

Структура диссертации: введение, три главы основного текста, включающие 146 страниц, 125 иллюстраций, общие выводы, библиография из 126 наименований и 3 приложения объемом 150 страниц и 17 статей.

Ключевые слова: *искусство, техника, дизайн, творчество, промышленность, технология, ремесло, традиция.*

Цель работы: выявление и анализ концепций, философских аспектов и художественных выразительных средств, лежащих в основе современного промышленного дизайна, а также их осмысление и применение посредством синтаксиса материалов и творческих процессов, доступных современному дизайну.

Задачи исследования включают: анализ основных школ и движений, повлиявших на мировой дизайн, а также эстетико-функциональное исследование предметов широкого потребления, произведённых в Молдове во второй половине XX века. Исследование традиций народного творчества, их переосмысление и внедрение в процесс дизайна при помощи современных технологий.

Научная новизна и оригинальность исследования: Диссертация вносит значительный вклад в анализ эволюции мирового промышленного творчества через изучение взаимовлияния искусства и технологий, рассматривающихся как две составляющие в эволюции дизайна на протяжении времени. Работа представляет собой новаторское исследование для Республики Молдова, оказывающее влияние на формирование теоретической базы отрасли и изучение молдавского промышленного дизайна второй половины XX века. Анализы и выводы диссертации дополнены практическими примерами, демонстрирующими применение результатов исследования в реальных условиях.

Результаты исследования Результаты исследования представлены в 17 научных статьях, 4 свидетельствах о регистрации объектов интеллектуальной собственности и 24 внедрённых творческих работ, 10 из которых установлены в общественных местах в Молдове, Франции и Румынии.

Теоретическая значимость диссертации выражается в отражении эволюции дизайна, основываясь на исторических и современных источниках. Прикладная ценность подтверждается конкретными примерами использования автором художественно-технических средств дизайна в современном творчестве. Работа представляет собой полезный ресурс для исследователей, студентов и практикующих специалистов, предлагая подробную основу для изучения дизайна в Молдове.

Результаты исследования были представлены на международных конференциях и выставках, использовались в университетских курсах и подтверждены свидетельствами о регистрации интеллектуальной собственности, выданные AGEPI (Кишинёв) и ВОИС (Гаага) подчёркивая практическое влияние исследования на промышленный дизайн.

STAMATI MIHAIL

**INTERFERENȚE ARTISTICE ȘI TEHNICE RAPORTATE
LA TENDINȚELE ACTUALE ÎN CREAȚIA DE DESIGN INDUSTRIAL
ȘI DE PRODUS ÎN REPUBLICA MOLDOVA
(mijlocul secolului al XX-lea - începutul secolului al XXI-lea)**

651.03 ARTE PLASTICE ȘI DECORATIVE

Rezumatul tezei de doctor în studiul artelor și culturologie

Aprobat spre tipar: 19. 05. 2025

Hârtie Book paper, tipar Digital.

Coli de tipar: 2.25

Format: 60x84 1/16

Tiraj 70 ex.

Comanda nr. 2025

Tipografia Bons Offices
Strada Feredeului, 4/6, or. Chișinău, R. Moldova