



ACADEMIA ROMÂNĂ

Comitetul Român de Istoria și Filosofia Științei și Tehnicii

– Divizia de Istoria Științei –

STUDII ȘI COMUNICĂRI/DIS

Vol. XVI/2023

Editura MEGA

DEVENIREA ȘI AFIRMAREA LUI MARCEL KLAMER, CEL MAI PROLIFIC DESIGNER ROMÂN DE PRODUS

Cristina SABĂU¹
sabau.cristina@gmail.com

ABSTRACT: The current article sketches the portrait of a Romanian product designer, probably the most prolific professional that the Romanian design school has produced so far. Educated in Bucharest and settled in Hamburg since 1985, his activity has focused mainly on product design after 1990, making tableware, storage items, electronics, sports and promotional items, etc. His creation totals over 700 products, many of which have also received awards. A peculiarity of his product design creation is the investment of objects with double or multiple functions – an economical and captivating idea.

KEYWORDS: product design, designer Marcel Klamer, instruction, design education.

Introducere

În acest text, doresc să prezint portretul unui designer român care simte profesia de designer de produs cu mintea și sufletul său, cu întreaga sa ființă. Numele său este Marcel Klamer². L-am ales pe el pentru că este unul dintre cei mai activi și premiați designeri români din diaspora³, fiind un reper profesional printre colegii mai vechi și mai noi. Totodată, crea-

¹ Istoric de artă specializat în istoria și teoria designului; doctorat în arhitectură la Universitatea de Arhitectură și Urbanism „Ion Mincu”, București (2017); licență în Istoria și Teoria Artei la Institutul de Arte Plastice „N. Grigorescu” (1988), membru colaborator al Diviziei de Istoria Științei a CRIFST al Academiei Române.

² Marcel Klamer s-a născut la Craiova în 1952. Atunci când s-a hotărât să se stabilească în Germania în 1985, el și-a schimbat numele din Puțoreanu în Klamer, luând numele soției de etnie germană. O alegere inspirată, deoarece numele românesc era greu de pronunțat în ambianța germană.

³ Este deținătorul a peste 25 de premii în Germania, printre care prestigioasele: *German Design Award*, *Red Dot Design Award*, *Design Plus*, *Produkt des Jahres*, *iF Design Award* și *Industrieform Essen*.

ția sa vorbește despre valoarea școlii românești de design înainte de 1990, despre puterea acesteia de a modela spirite și de a le transforma în caractere⁴. Șirul premiilor obținute pentru produsele create sunt o confirmare a ideilor de design exprimate și a aprecierii acestora de-a lungul timpului.

Designul înseamnă tot!

Pentru Marcel Klamer, designul a reprezentat descoperirea unei întregi lumi, o lume nebănuită de el până atunci ca dimensiune și diversitate conținute. Aceasta a fost lumea profesiei de designer – o profesie pe care a înțeles-o și a practicat-o exemplar. Pentru a cunoaște parcursul lui trebuie să îl punem pe Marcel Klamer în context ca loc și timp. El s-a născut în Craiova de unde s-a îndreptat spre București unde a descoperit lumea designului care îi împlinea firea curioasă și energică. Pentru el, capitala a fost locul care i-a oferit șansa întâlnirii cu oameni și obiecte și, în egală măsură, cu învățătura. La acel moment, Bucureștiul cu tot ce avea el i-a deschis drumul spre *design*, spre ceea ce urma să devină un *tot* în viața lui. Așa cum el însuși afirmă: „*Designul înseamnă tot!*”⁵

Acest „tot” este esențializat de designer printr-o metaforă: *Meine grosse Liebe* (n.r. *Marea mea dragoste*)⁶. Este expresia verbală care a devenit în 2019 titlul expoziției personale realizată la Romanian Design Week. Atent la cuvinte și la sensul lor, el definește designul ca: „*sarea-n bucate*”, deoarece fără design „*lipsește esențialul*”. Iată cum acest „tot” are sensul de *totalizator* în gândirea designerului. „Gândesc prin prisma designului tot ceea ce fac” spune el și continuă „prin el mă exprim”. Cu alte cuvinte „îmi definește viața”. Și pentru că designul este ceva care umple ființa, Marcel Klamer concluzionează „Trăiesc în și prin design”⁷.

Despre design, ca termen și profesie, Marcel Klamer a aflat întâmplător. El își amintește că atunci când a auzit prima dată cuvântul *design* și i s-a explicat ce înseamnă, a simțit că înțelege lumea în aspectele ei neștiute până atunci și din care simțea că face parte. Așa cum cu modestie apreciază

⁴ În luna mai 2019, în șirul evenimentelor cuprinse în aniversarea a 50 de ani de la înființarea Secției Design a Institutului de Arte Plastice „N. Grigorescu” (actuala UNArte), Marcel Klamer a fost omagiat pentru activitatea sa printr-o expoziție personală în cadrul RDW (Romanian Design Week), concepută și îngrijită de istoricul de design Cristina Sabău.

⁵ [2], p. 8.

⁶ [2], p. 8.

⁷ Id.

„consider că mi s-a potrivit foarte bine”⁸. Mai mult, a simțit că această lume îi aparține și, intuitiv, s-a îndreptat spre ea cu toată ființa sa.



Fig. nr. 1 – Pura Tool, instrument multifuncțional, compact, 2015.
A primit premiul German Design Award, 2016⁹.

Pentru el, design era un cuvânt nou, aproape „magic” prin sonoritate și definiția auzită spontan, ale cărui semnificații avea să le descopere tot mereu și să îl atragă neîncetat. Atunci când l-a auzit prima oară, firește el a întrebat: ce este design? Și i s-a răspuns că „este o combinație între tehnică și artă”. Răspunsul l-a pătruns profund, a simțit că erupe „de dorință și curiozitate”¹⁰ pentru că simțea că asta vrea să facă. Acesta a fost punctul de pornire în marea călătorie numită design, o arie în care Marcel Klamer a pătruns tot mai larg, descoperindu-i mereu tainele până când s-a identificat cu acest amplu și complex domeniu.

A învățat și continuă să învețe

O componentă importantă a devenirii sale ca designer este *învățătura*. Pentru el dorința de a ști tot mai mult și mai bine l-a caracterizat

⁸ [2], p. 8.

⁹ Klamer, Marcel, *Curriculum Vitae*, 2019, p. 2.

¹⁰ [2], p. 9

din totdeauna. Despre *învățătură* și ceea ce a însemnat aceasta în viața și evoluția designerului se pot spune multe. Pe firul devenirii sale, învățătura urmează etapei curiozității. Așa cum li se întâmplă celor care au ceva de spus într-un domeniu, curiozitatea este nelimitată, fiind un motor de acțiune. Cel care i-a deschis calea spre design a fost profesorul¹¹ care predă cursul de Estetică industrială¹² la S.T.A.C.O.¹³ Acesta este cel care l-a apropiat de înțelegerea obiectului de design prin tipul de analiză și prin cunoștințele teoretice și practice împărtășite. De exemplu, de la el a aflat despre principiile de *good design* înainte să le audă de la Dieter Rams¹⁴. Nu întâmplător, profesorul i-a devenit model de gândire și de atitudine profesională.

În mod aparte, Marcel Klamer face parte dintre cei care și-au descoperit vocația învățând să facă un lucru și dovedind că îl poate face foarte bine, chiar perfect. Asupra acestei calități – *perfecțiune* – voi reveni puțin mai târziu.

Admiterea la Secția Design a Institutului de Arte Plastice „N. Grigorescu” în 1976 este la rândul ei un moment crucial în devenirea sa. Totodată, examenul i-a evidențiat determinarea, puterea de muncă și, nu în ultimul rând, stăpânirea mijloacelor de expresie: a desenului, înțelegerea formei, buna compunere a elementelor, rapiditatea exprimării. Pentru el, admiterea a fost un moment important, poate „examenul vieții”, pe care l-a trecut cu succes: a intrat primul. El își amintește: „M-am pregătit intens. Aveam maldăre de foi cu crochiuri. Lucram în demență. Desenam foarte mult și orice din dorința de a ști bine cum arată felurite obiecte.”¹⁵

La Secția Design totul părea alfel; era un loc special, cum spune el „o lume nouă și fascinantă”: atmosfera, profesorii, colegii i-au creat un cadru unic la care se va raporta în decursul vieții. Povestește în continuare cu mare plăcere: *Profesorii pe care i-am cunoscut și de la care am vrut să aflăm cât mai multe lucruri cu puțință m-au marcat. Domnul Bitzan va rămâne în memoria mea ținând întotdeauna sub braț ceva – desene, schițe, reviste – nicidecum altfel [...]. Domnul Șetran avea, la fel, o activitate intensă, însă dânsul*

¹¹ Profesorul Horia Constantinescu Strihan.

¹² Este expresia folosită în anii '60-'70 și care a fost înlocuită ulterior cu termenul: design.

¹³ Școala Tehnică de Arhitectură și Construcția Orașelor.

¹⁴ Dieter Rams este designerul de produs de la Braun care a creat *Cele 10 principii de design* pentru studenții cărora le predă la începutul anilor '80.

¹⁵ [2], p. 15.

era „designul în persoană” – geanta lui, fularul, alura, pipa și parfumul de tutun specific pe care îl lăsa în urmă [...]. Totul era într-un anume fel, o altă lume – una selectă¹⁶.



Fig. nr. 2 – Prof. Ion Bitzan (st.), prof. Vladimir Șetran (dr.) și Marcel Klamer, în fața atelierelor din str. G-ral C-tin Budișteanu 19, București, 1996.

Cuvântul *a învăța* este la Marcel Klamer ca un „fir roșu”. Astfel, a cunoaște, a ști mai mult și mai bine, a însemnat întâlnirea cu obiectele și cu cei de la care putea *învăța*. Când era în facultate, *învățătura* s-a dovedit un beneficiu în dublu sens. Pentru studentul Marcel a însemnat bucuria cunoștințelor noi dobândite, iar pentru profesori întâlnirea cu un student entuziast, un „recipient” deopotrivă absorbant și efervescent, interesat să afle ce e nou și valoros pentru profesia pentru care se pregătea. Un exemplu care subliniază caracterul și dedicarea lui, este modul în care a fructificat colaborarea¹⁷ cu Biblioteca Americană din București. Student fiind, biblioteca i-a oferit contactul cu obiectul occidental, cu situații și obiecte reale, dar și cu sursele de documentare care conțineau astfel de obiecte. În acest sens, *învățătura* și documentarea formează o unitate.

Marcel Klamer a învățat foarte mult și de la obiecte, probabil, cel puțin în egală măsură cu școala. Un efect al *învățăturii* sale este cantitatea

¹⁶ [2], p. 17.

¹⁷ Colaborarea a constat în: afișe, stand expozițional pentru Târgul Internațional București.

mare a obiectelor de acasă, de ordinul multor zeci, definite ca „potențial didactic” și care sunt folosite doar în acest scop. De exemplu, are peste 70 de radiouri de la toate firmele producătoare de radiouri, achiziționând „pe cel mai reprezentativ în ceea ce privește designul”¹⁸. Obiectele sunt cumpărate pentru cunoaștere, pentru designul bun conținut. În acest mod, locuința sa a devenit aproape un „muzeu de design”. Alt exemplu elocvent este mașina de scris „Valentine” creată de Ettore Sottsass pentru *Olivetti* și pe care nu a folosit-o și nu o va folosi, dar de care nu se va despărți vreodată. Acasă este înconjurat de multe obiecte de design, o selecție conștientă a celor mai relevante realizări contemporane, care sunt implicit o sursă inspiratoare cu care dialoghează. Sunt obiecte sembrate de: Breuer, Le Corbusier, Colombo, Braun, Starck, Sottsass etc. Argumentul constituirii colecției este simplu cum spune designerul: „eu nu pot să am acasă decât obiecte de la colegii mei”¹⁹.

Obiecte cu funcție dublă sau funcție multiplă

Anul 1985 marchează un nou început pentru acest designer. Stabilit la Hamburg, locul a devenit noua sa casă care i-a oferit posibilitatea să se exprime plener – divers și complex – ca designer de produs. Germania i s-a potrivit perfect firii sale precise și disciplinate. Așa cum însuși declară: „mi-am dorit din totdeauna să trăiesc într-un loc curat, ordonat, unde calitatea este prețuită”²⁰. Din 1993, și-a înregistrat propria firmă de design: *Klamer Productdesign*. Activitatea a fost canalizată preponderent în domeniul obiectelor domestice și a instrumentelor pentru pregătirea și servirea mesei, recipiente, dar și pe dispozitive, aparate electronice, obiecte pentru birou, articole promoționale etc.



Fig. nr. 3 – Colaj de obiecte create de designerul Marcel Klamer de-a lungul anilor din 1996–2017.

¹⁸ [2], p. 17.

¹⁹ [2], p. 18.

²⁰ [2], p. 17.

O caracteristică aparte a creației în designul de produs o reprezintă obiectele cu funcție dublă sau funcție multiplă. Produsele realizate sunt concepute pentru producția în serie mare pe piața germană. La o privire mai atentă, acestea nu sunt obiecte simple, obișnuite, ci relevă o dublă funcție sau mai mult. Opțiunea pentru acest principiu are la bază eficiența tradusă prin:



Fig. nr. 4 – Cană cu linguriță atașată de toartă

„Când un obiect are o formă și îți oferă mai multe funcții este extraordinar: cumperi o funcție și celelalte le ai gratis!” explică el. Și continuă „este un principiu bine știut în design: minimum investit și efect maxim obținut.” [1]



Fig. nr. 5 – Recipient cu capac dublu și dublă-funcție: răzătoare și sită, 1997.

Această idee i-a apărut ca efect al observațiilor făcute de-a lungul anilor și care au putut fi concentrate în diferite funcții noi, aplicate la obiecte domestice. De exemplu, a creat un desfăcător de conserve care are un mic magnet ce împiedică capacul tăiat să cadă în interiorul cutiei. Sau a realizat un recipient cu capac dublu și dublă-funcție, servind deopotrivă ca răzătoare și sită. Altă idee este ca mânerul unui cuțit să aibă inclusă și piatra pentru ascuțitul lamei care se tocește repede în folosire, iar cana de băut cafea sau ceai are atașată lingurița de toartă. Sau capacul unei cutii-dozator are incorporată lingurița-măsurătoare, iar capacul unui recipient pentru mirodenii este și element de prindere pe o tijă metalică.

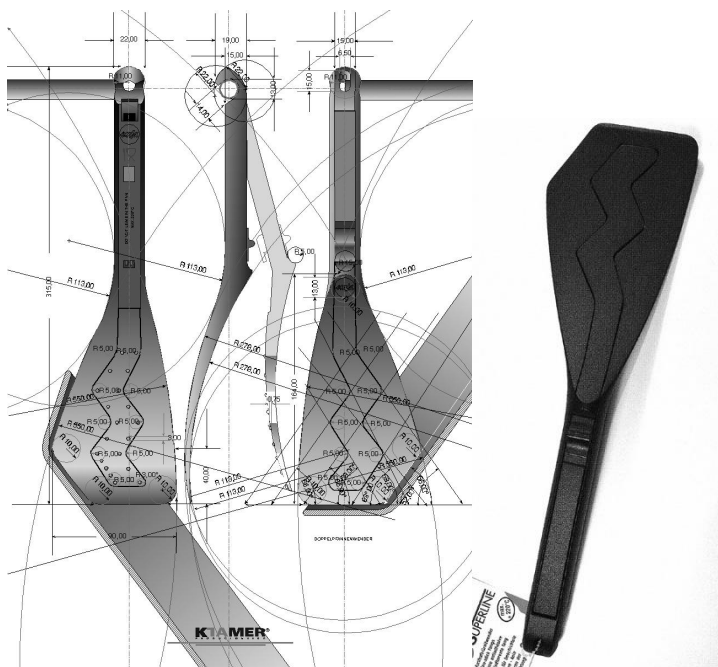


Fig. nr. 6 – Paletă pentru tigaie (desen tehnic de prezentare și obiect real), 1996.

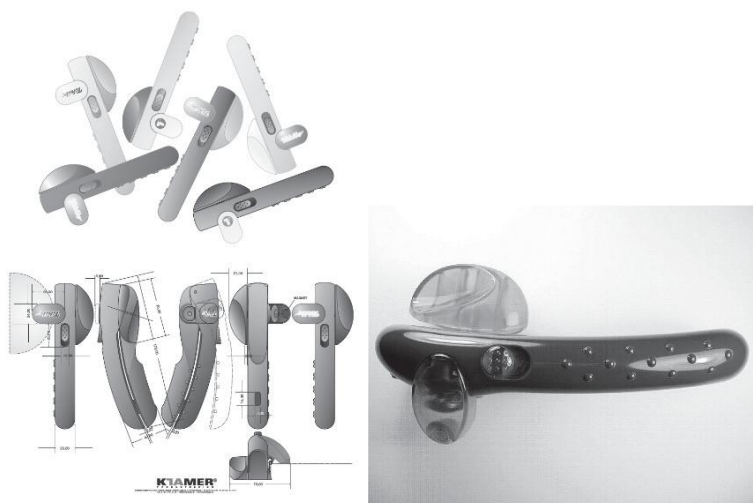


Fig. nr. 7 – Desfăcător cu magnet pentru cutii de conserve (desen tehnic de prezentare și obiect real), 1996.

Un alt exemplu este setul de lingură și furculiță pentru salată care formează o unitate, tot așa cum o cană are lingurița atașată de toartă pentru a fi la îndemână, iar paleta de luat este și clește pentru a prinde felia de friptură. Și exemplele pot continua.

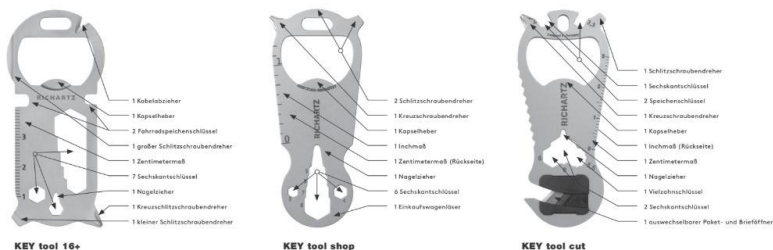


Fig. nr. 8 – Key Tool, familie de obiecte multifuncționale (16 funcții), 2019.

Creațiile din anii recenti au depășit zona spațiului domestic, acestea concentrându-se preponderent pe instrumente multifuncționale destinate uzului personal. Un exemplu elocvent îl reprezintă cele care aparțin familiei de unelte *Key Tool*. Variantele create până acum sunt ustensile mici, compacte, având funcții multiple și diverse: tăiere, perforare, strângere, fixare, înșurubare, deschidere, măsurare etc. Obiecte de design prin excelență, instrumentele aparținând setului *Key Tool* sunt ușor de folosit și de păstrat la purtător asemenea unei chei de casă.



Fig. nr. 9 – Designerul Marcel Klammer și instrumentul multifuncțional *Pura Tool*, 2016, la *German Design Award*, 2019

În fervoarea creației de design de produs care îl caracterizează, Marcel Klammer a adunat până acum o lungă serie de realizări care pot stârni invidia oricărui designer. Obiectele create însumează un portofoliu de peste 700 de produse, multe dintre acestea fiind patentate, iar altele sunt și premiate. Premiile obținute sunt naționale, care, într-o țară a performanței și perfecțiunii, devin foarte importante. Titlurile sunt mult râvnite de companii

și de către designerii germani pentru că reprezintă o recunoaștere a calității designului. Dintre premiile obținute până acum menționez: *Design Plus*, (trei premii) 1992²¹; *Produkt des Jahres*, 1990, 1991, 1994, 1996, 1997, 2005²²; *German Design Award* – cel mai important premiu la ora actuală din Germania – 2016, 2019²³; *iF Design Award* (Industrie Form Design) – care indică o recunoaștere înaltă – 2015²⁴; *Red Dot Design Award*, 2019²⁵.

Concluzii

Așa cum l-am schițat aici, drumul profesional al lui Marcel Klamer pare unul obișnuit, aproape nimic impresionant. Spun pare, deoarece cunoscând mai de aproape ceea ce a contribuit la formarea sa – oameni, obiecte, situații, întâlniri, întâmplări – traseul acestui designer român, întreg parcursul devenirii sale se configurează ca unul aparte. Voi încheia textul de față cu menționarea unui gând formulat de designer, i-aș spune o dorință pe termen lung: „[doresc] să lucrez cât mai mult timp cât mai bine, iar obiectele pe care le creez să fie cât mai apreciate, să fie de folos cât mai multor oameni [...]. Să mă fac util.”²⁶

Imaginile cuprinse în acest text au fost puse la dispoziție cu amabilitate de designerul Marcel Klamer, căruia îi mulțumesc și pe această cale.

Bibliografie:

- [1] Sabău, C., „Marcel Klamer”, în *Design Buletin*, rubrica Profil, nr. 2, 1997, pp. 25–27.
- [2] Sabău, C., *Meine grosse Liebe. Design Marcel Klamer*, Ed. UNArte, București, 2019.
- [3] Sabău, C., „Când pasiunea se contopește cu profesia: Marcel Klamer”, în *Arta*, nr. 40–41, 2019, pp. 56–61.

²¹ Klamer, Marcel, *Curriculum Vitae*, 2019, p. 2.

²² Id.

²³ Id.

²⁴ Id.

²⁵ Id.

²⁶ [2], p. 58.

