

# KONTTORI- uutiset 1982 10



**Kaikki  
Kt-82  
-messuista**

# Tietokone ja designer yhteistyössä

**Eero Aarniolta on totuttu odottamaan uusia, yllättäviäkin kannanottoja tämän päivän ja tulevaisuuden muotoilukulttuuriin, sisustamiseen ja esineisiin. Nytkään hän ei pettänyt. Runsaan kolmen vuoden oleskelu Saksan liittotasavallassa on kypsyttänyt uuden yhdistelmän: tietokone muotoilijan apuna, "ohjelmoitua yksilöllisyyttä", niinkuin sisustusarkkitehti Eero Aarnio itse sanoo, todeten silvulauseessa käsitteiden tavallaan kumoavan toisensa.**

pitkälle yhtä, nimien on oltava kansainvälisiä ja muotoilullisesti onomatopoeettisia", hän perustelee.

## KT:n Kimara

Konttoritekniikan messujen uutinen oli Kimara, josta puhuttaessa sisustajalle tulee epävarma tunne: onko kyseessä yksi tuote vai satoja tuotteita.

Kimaran ideologia on seuraava:

– Tarkoitus oli luoda tuolisarja, jolla todellakin voidaan ratkaista kaikkien julkisten tilojen istumistarpeet. Tämä ei ole fraasi, vaan sillä tarkoitetaan nimenomaan sitä, että yhdestä perusratkaisusta saadaan satoja eri variaatioita, joista löytyy ratkaisu yksinkertaisesta pikkutuolista erittäin vaativaan johtajantuoliin ja edelleen kongressisalien, elokuvateattereiden ja monitoimitalojen sisustamiseen.

Kimara on siis komponenteilla, väreillä, materiaaleilla ja niiden yhdistelmillä pelaamista. Kuitenkin niin, että lopputulos on aina yhtenäinen ja tyylikäs.

Kimaran synty on kuin matematiikkaa. On olemassa viisi funktiota; jalkarakenne, istuin, selkänoja, käsinojat ja pehmusteet. Yhdistele niitä sillä tavoin, että saadaan aikaan tarkoitukseen sopiva

tuoli. Värit ja materiaalit valitaan ympäristön ja käyttötarkoituksen mukaan päämääränä luoda viihtyisiä ja toimivia kokonaisuuksia. Probleema on kuin tietokoneinsinöörin unelma.

## CAD/CAM palvelee myös sisustajia

Kimaran kokoinen sarja, joka yksinkertaisuudessaan on tämän hetken laajin ja monipuolisin kalustesarja, vaatii pelkästään esittelyyn valtavan määrän piirroksia, kuvia, materiaali- ja värinäytteitä.

Eero Aarnio sai saksalaisen teknisesti suuntautuneessa ympäristössä virikkeen, jota hän lähti toteuttamaan yhteistyössä IBM:n kanssa. Kummallemkin esteettis-tekninen työskentely tietokoneella oli uusi asia. Eero Aarnio itse luonnehtii projektia vaatimatomasti kokeiluksi, mutta pitää sitä ehdottomasti tulevaisuuden toimintatapana.

– Olen ollut jo parinkymmenen vuoden ajan kiinnostunut tietokoneen avusta omassa työssäni. Lankamallien piirtäminen kuvaruutuun ei vielä antanut suunnittelutyölleni kovin paljon. Sen sijaan väripintojen tulo toi myös huonekalusuunnittelulle aivan uudet mahdollisuudet.

Perusinformaation avulla



**Eero Aarnio on saanut palkintoja useista arvostetuista kilpailuista. Hän on saanut 1. palkinnon italialaisten julkistamassa huonekalujen suunnittelukilpailussa 1965, pohjoismaisessa "Gatans inredning" -kilpailussa 1964 ja Valmetin tavaramerkki-kilpailussa 1959. Vuonna 1968 hän sai Pastilli-tuolillaan USA:ssa A.I.D. (International Designer Award) -palkinnon. Hänen tuotteitaan on esillä monissa kansainvälisissä museoissa, esim. Lontoon Victoria and Albert Museumissa.**

kone tulostaa projektio- ja perspektiivikuvia esineistä; niitä voidaan katsella eri etäisyyksiltä ja eri kulmista, värit ja materiaalit voidaan simuloida lähes luonnonmukaisiksi.

Tulevaisuudessa sisustus-

suunnittelussa ja palvelussa tullaan käyttämään graafista tietokonetta samaan tapaan kuin missä muussa suunnittelussa tahansa, sanoo Eero Aarnio ja korostaa, että automaatio on myös luovassa suunnittelussa ehdottomasti rikastava tekijä. Tietokoneen logiikka soveltuu erinomaisesti nimenomaan julkisten tilojen tuote- ja sisustussuunnitteluun.

### Vanhat asenteet romukoppaan

Eero Aarnio antaa tunnustuksen suomalaiselle puusepäntäidolle ja erityisesti koivulaminaattitekniikan edistyksellisyydelle. Suomalaisten teknologia koivun taivutuksessa on koko maailmassa huippuluokkaa. Silti ei ole syytä vaalia huonekaluteollisuuden "käsityöläisimagoa". Senkin on muututtava ja seurattava aikaa, sen sanelevat omalta painokkaalta osaltaan taloudelliset tekijät. Robottituotanto myös huonekaluteollisuudessa on jo lähitulevaisuutta.

Auto- ja huonekaluteollisuutta voi rinnastaa toisiinsa mitä tulee tuotekehittelyyn ja markkinointiin.

Autoteollisuuden pitkälle viedyn automaation ansiosta hintataso voidaan pitää kohtuullisena laadun ja designin siitä kärsimättä, pikemminkin päinvastoin. Saman suuntaisen kehityksen ansiosta myös suomalainen huonekalu pysyy mukana erittäin kovassa kansainvälisessä kilpailussa, Eero Aarnio sanoo.

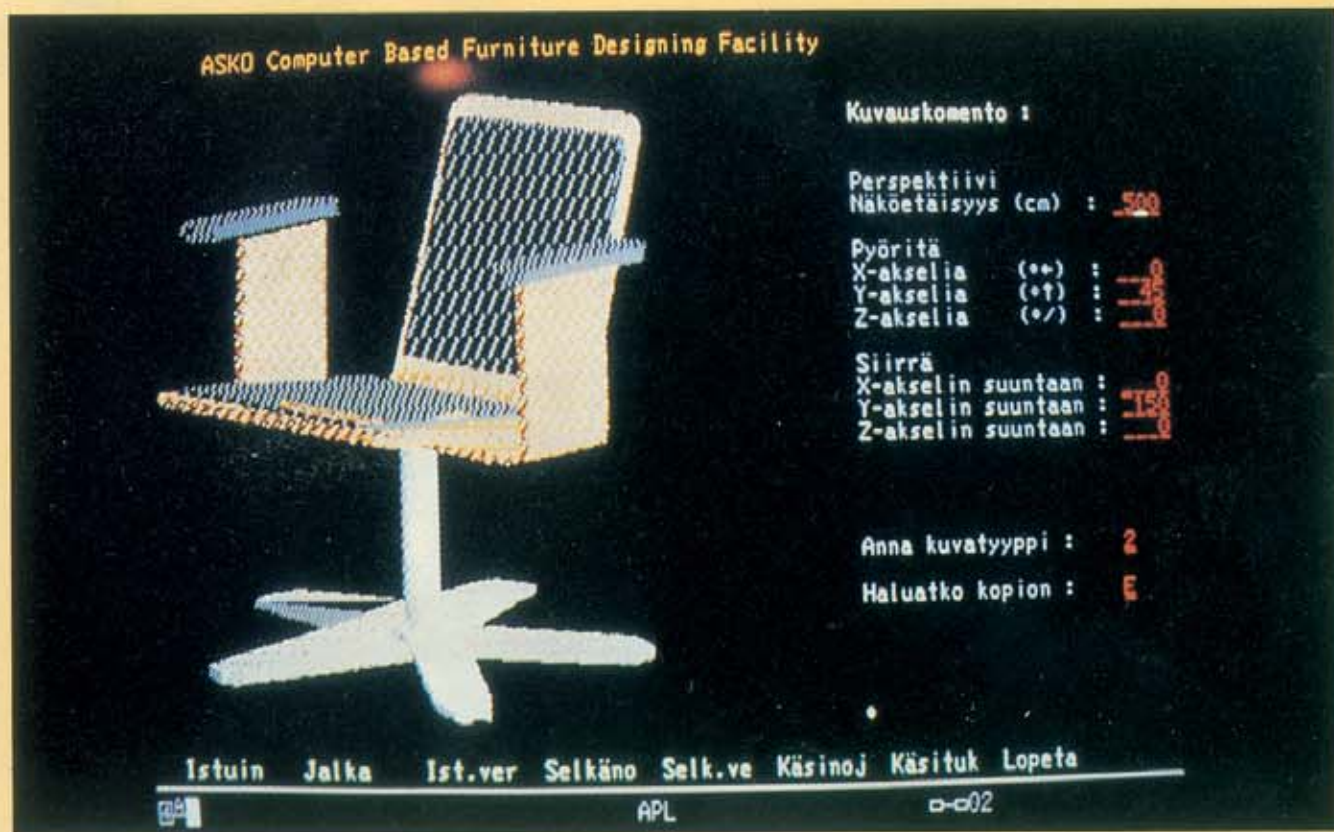
Nopea, yksilöllinen palvelu yhdistettynä nykyteknologian suomiin mahdollisuuksiin ja moderniin designiin ovat ne valit, joilla Aarnion mukaan saavutetaan ja pidetään markkinat.

### Ei tumput suorina

Paljon kansainvälistä kokemusta hankkineena suunnittelijana Eero Aarnio haluaa herätellä suomalaisia.

Tumput suorina ei auta jäädä ihmettelemään. Vain aktiivisella tuotekehittelyllä pystytään valtaamaan yhä uusia markkinoita.

Eero Aarnio, joka on tehnyt töitä monille tunnetuille kansainvälisille huonekalutehtaille, halusi tarjota uutta ideaansa Askolle. Suunnitelma otti heti tuulta purjeisiin ja Kimaran ensi vaihe julkistettiin Konttoritekniikan näyttelyssä. Jatkoa seuraa jo lähiaikoina, suunnittelu on täydessä vauhdissa.



Kuvauskomento :

Perspektiivi  
Näköetäisyys (cm) : 500

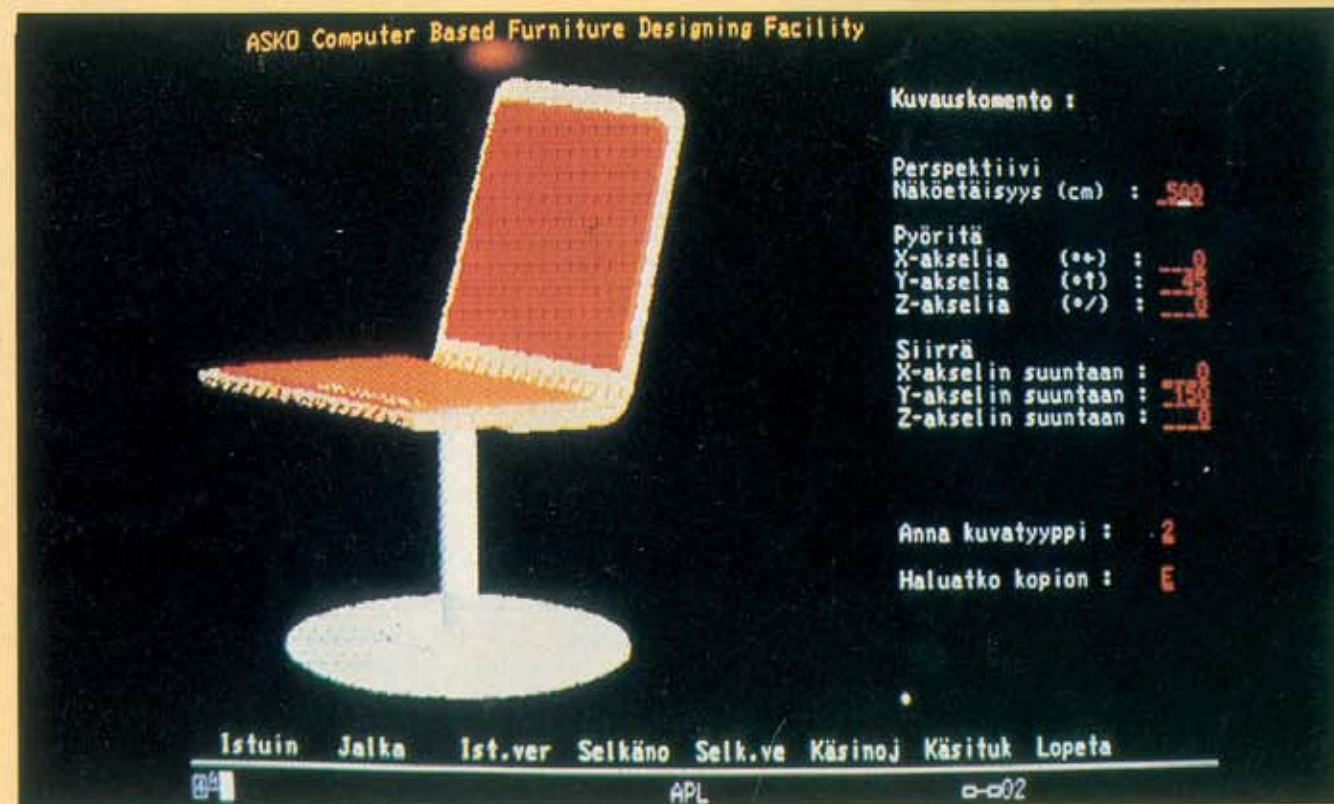
Pyöritä  
X-akselia (++) : 360  
Y-akselia (++) : 360  
Z-akselia (++) : 360

Siirrä  
X-akselin suuntaan : 150  
Y-akselin suuntaan : 150  
Z-akselin suuntaan : 150

Anna kuvatyyppi : 2

Haluatko kopion : E

Kimarassa on päädytty istumisen eri osafunktioiden: jalkarakenteen, istuimen, käsinojen ja selkänojan moduloimiseen. Varioimalla näitä muodon, verhoilun, pintakäsittelyn ja pehmusteiden avulla on luotu sarja, joka sisältää lukemattoman määrän toisistaan poikkeavia tuotteita.



Kuvauskomento :

Perspektiivi  
Näköetäisyys (cm) : 500

Pyöritä  
X-akselia (++) : 360  
Y-akselia (++) : 360  
Z-akselia (++) : 360

Siirrä  
X-akselin suuntaan : 150  
Y-akselin suuntaan : 150  
Z-akselin suuntaan : 150

Anna kuvatyyppi : 2

Haluatko kopion : E

### Tuolin tekemisen vaikeus?

Tuolia tehtäessä lähtökohdaksi ei riitä yksinomaan esineen ulkonäkö, vaan lopputulokseen ovat vaikuttamassa monet itse käyttöön liittyvät tekijät. Kimaran kohdalla paljon miettimistä aiheutti tuolin pinottavuus. Julkisten tilojen tuoleja on pystyttävä helposti kuljettamaan ja varastoimaan; ensin tehtaalla, sitten myymälässä ja sen jälkeen käyttötiloissa.

Verhoillun tuolin pinottavuus on usein ongelma, sillä istuinpehmusteet painuvat helposti kasaan raskaiden pinojen alla. Kimarassa asia on ratkaistu istuinosan ja käsinojen muotoilulla. Käsinojattoman tuolin pinottavuus on vielä melko helppoa, mutta käsinojallisen kanssa on tullut ongelmia kokeneillekin suunnittelijoille, Eero Aarnio sanoo. □

Kuva valmiista esineestä tulostetaan tietokoneeseen kytketyn kopiokoneen tai väripiirtimen avulla. Kuvaan voidaan liittää kunkin yksilöllisen esineen osaluettelo materiaaleineen, sekä toimitusajat, hinnat jne. Esineen projektokuvien avulla saadaan perspektiivikuvia mistä kulmasta ja miltä etäisyydeltä tahansa.