

Анотація. Елементи гри в промисловому дизайні. Визначені методи вираження елементів гри в промисловому дизайні. Вони поділяються на: правила гри, образи та прийоми. В свою чергу вони мають свою класифікацію.

Ключові слова: промисловий дизайн, гра, художній образ, функції, прийоми.

Анотация. Элементы игры в промышленном дизайне. Определены методы выражения элементов игры в промышленном дизайне. Они делятся на: правила игры, образы и приемы. В свою очередь они имеют свою классификацию.

Ключевые слова: промышленный дизайн, игра, художественный образ, функции, приемы.

Annotation. Elements of the game in industrial design. Identified ways of expressing the elements of the game in a meaningful design. They are divided into: game rules, images and priyomy. In turn, they have their own classification.

Keywords: industrial design, game, art image, function, techniques.

Постановка проблеми. Стільці та крісла є неодмінним атрибутом кожного інтер'єра. Якщо інтер'єр має нести в собі концепцію, то в проектах стільців має віддзеркалитися ця концепція, яка б підтримувала головну ідею всього інтер'єра.

Промисловий дизайн на сьогоднішній день є важлива галузь в проектуванні інтер'єрів, бо неможливо розробити проект інтер'єра без предметів побуту, які б відповідали естетичним та функціональним вимогам дизайну інтер'єра.

Аналіз попередніх досліджень. Науковці нещодавно почали вивчати тему теорії гри в дизайні, але гра в промисловому дизайні є не досі вивчена. Засновник ігрової культурологічної концепції Хейзінга Й. стверджував, що гра в мистецтві, архітектурі та скульптурі є неповноцінна, бо матеріал обмежує ідеї [4]. Філософ Ортего Х. розглядав гру, як порятунок елітарної культури від культури мас [3]. Лотман Ю. визначив декілька істотних рис гри, які можуть бути простеженими в мистецтві [2].

Якщо розглядати інтер'єр як одну концепцію, то гру в промисловому дизайні треба розглядати як важливу складову всієї концепції інтер'єра.

Метою статті виступає класифікація елементів гри у предметному дизайні.

Основна частина. Авторами статті було визначено, що дизайн-концепція проектування сучасних стільців розділяється на три, незалежних одна від одної, складові: художній образ, функції та прийоми вираження концепції.

Художній образ є змістом предметів, який може бути виражений як елемент гри - метафора. Метафора одна з найважливіших галузей в грі, яка розкриває сутність та особливість одного предмета, через перенесення на нього схожих ознак іншого предмета чи явища.

В свою чергу метафора розподілена на наступні галузі: предметну метафору, чуттєву метафору та уособлення. Предметна метафора – це перенесення змісту, ознаків одного предмета на форму іншого. Перенесенні ознаки першого предмета можуть виражатися через колір, форму, фактуру та інше (таблиця 1).

Класифікація елементів гри у предметному дизайні зручно розглянути на прикладі стільців.

Чуттєва метафора – це невизначений, абстрактний образ, який закладений у форму предмета, який викликає відповідні відчуття теплоти, страху, затишності та інші (таблиця 1).

Уособлення – це перенесення властивостей живих істот на предмети дизайну [1]. В цьому випадку уособлення також можна прокласифікувати на: рослину (стилізація образу рослин, дерев та інше), анімалістичну (стилізація образу тварин, птахів) та гуманістичну галузь (стилізація образу людини).

Таблиця 1

№	Ілюстрація	Автор	Елемент гри	Засіб вираження	
1.		Джаспер Моррисон	Предметна метафора	Перенесення на стілець: форми, кольору та фактури катушки	
2.		Токуджина Йошиока	Образ Чуттєва метафора	Перенесення на стілець: матеріалу, який асоціюється з почуттям «м'якості»	
3.		Ліза Джонс	Уособлення	Образ виражений за допомогою контура крони дерева	
4.		Чарльз Імс та Рей Імс		Анімалістична галузь. Образ «слонення»	Перенесення форми тварини на форму стільця
5.		Cromatina Design		Гуманістична галузь. Образ «людини»	Образ виражений за допомогою стилізованої людини

Друга складова, яка виражає концепцію, є функція. Функція в дизайні може бути виражена в правилах в гри, бо функцію і правила не можна порушувати (бо дизайн без функції буде мистецтвом, а гра без правил буде хаосом) [4].

Таблиця 2

№	Ілюстрація	Автор	Елемент гри	Засіб вираження
1.		Массімо Мороцці	Функція. Трансформер	Великий предмет можна скласти.
2.		Филип Старк	Функція. Допоміжна функція стілця	Головна функція – сидіння; допоміжна – площина для вішання сумки.
3.		Jutamas Buranajade и Piti Amraranga	Функція. Емоційний дизайн.	Гумор викликає вирішення вставлення стільця в стіл. Без стільця відсутня функціональність – в столі дірка

Функцію гри в промисловому дизайні можна розділити на: трансформацію предметів, допоміжну функцію предметів та емоційний дизайн (таблиця 2).

Трансформація – це властивість об'єктів дизайну, для якого характерно шляхом незначних дій, поворотів, згибів, видозмінювати форму, величину, функцію об'єкта. Наприклад, великий об'ємний предмет займає велику площу квартири, а функція трансформера дозволяє скласти та розкласти його у будь-який час, коли предмет потрібен.

Додаткова функція предметів – це функція, яка додається дизайнерами до головної функції предметів. Наприклад, правила гри виступає головною функцією стільців – сидіння, а додаткова функція є місце для вішення сумки.






Емоційний дизайн – це дизайн, принципом якого є викликання емоцій за допомогою форми, кольору та інше. На функцію в такому дизайні мало звертається уваги.

Третя складова вираження концепції - це прийоми. Прийоми мають свою класифікацію, це: матеріало-уособлення, масштабо-уособлення, принцип повтору та чергування.

Дизайн об'єкта, концепція якого полягає у вираженні образу через матеріал, є прийомом матеріало-уособлення; передача концепції через масштаб є прийомом масштабо-уособлення.

В свою чергу масштабо-уосблення розподіляється на гіперболу та літору. Гіпербола – елемент гри, властивістю якого є надмірне перебільшення. Літора - елемент гри, властивістю якого є надмірне зменшення. Повторення та чергування є одна з найхарактерніших властивостей гри [2]. Принцип повтору та чергування в предметному дизайні можна прослідити як повторення плоских форм чи орнамент, та повторення об'ємних форм.

Таблиця 3

№	Ілюстрація	Автор	Елемент гри		Засіб вираження
1		Шарлотта Кингснорс	Прийоми. Матеріало-уосблення.		Матеріал - повсть
2		Компанія Ліо	масштабо-уосблення	Прийоми. Гіпербола	Перебільшення спинки стільця.
3		Лукас Маассен		Прийоми. Літора.	Зменшення розмірів стільців поряд з іншими.
4		Торда Бонтъс	принцип "повтору та чергування"	Прийоми. Повторення плоских форм. Орнамент	Повторення плоских форм через орнамент.
5		Річард Хатген		Прийоми. Повторення об'ємних форм	Повторюваність куль – форма крісла.

Висновки: Була розроблена класифікація елементів гри у предметному дизайні (рисунок 1).

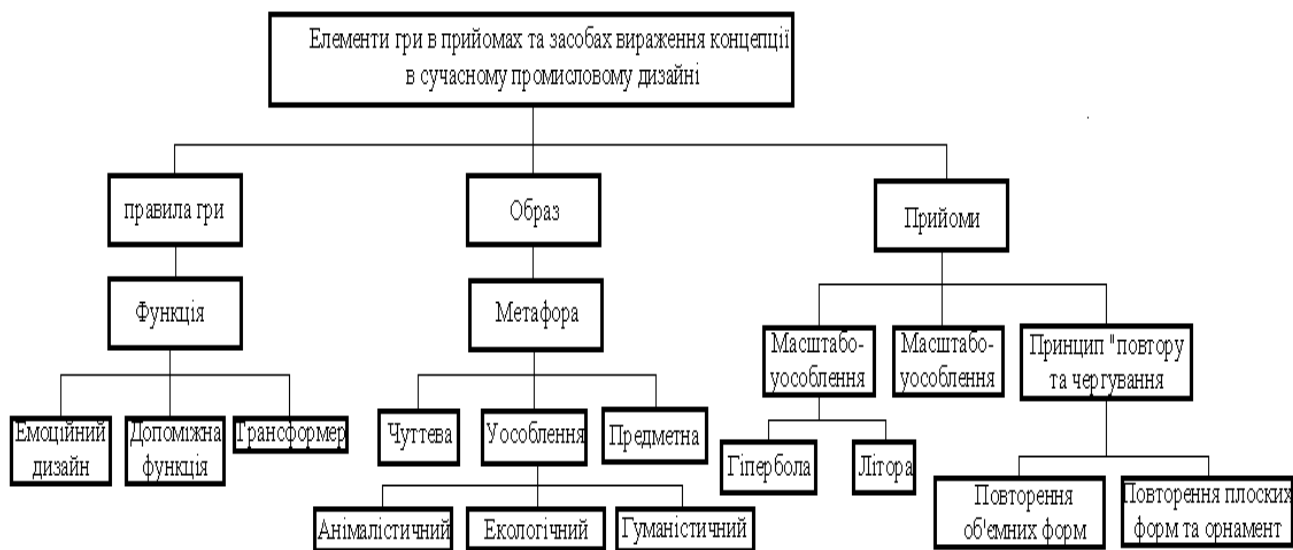


Рисунок 1

ЛІТЕРАТУРА

1. Лановик М., Лановик З. Українська усна народна творчість. – Київ: «Знання-Прес», 2006. – 591с.
2. Лотман Ю. Тезисы к проблеме «Искусство в ряду моделирующих систем»/Об искусстве. – С.-Петербург. «Искусство-СПБ», 2005. - 391с.
3. Репцинцева Е.А. Игра: мыслители прошлого и настоящего. О ее природе и педагогическом потенциале. – Воронеж: НПО «МОДЕК», 2006. – 599с.
4. Хёйзинга Й. Homo ludens. В тени завтрашнего дня. - М.: Изд. группа «Прогресс», «Прогресс-Академия», 1992. - 464 с.