

Анотація. Первинні елементи композиції в ігрових мотивах інтер'єра. Проаналізований вплив трьох основних первинних елементів композиції на ігрові мотиви інтер'єра. Виявлено, що точка може бути графічною та «умовною»; лінія може бути формоутворюючою, «оптичною», зонувальною, «сценічною» та лінією-путівником; площина може бути зонувальною та формоутворюючою.

Ключові слова: точка, лінія, площина, ілюзія, сценарій, зонування.

Анотация. Исходные элементы композиции в игровых мотивах интерьера. Проанализовано влияние трех исходных элементов композиции на игровые мотивы интерьера. Определенно, что точка может быть графической и «условной»; линия может быть формообразующей, «оптической», зонирующей, «сценичной» и линей-проводником; плоскость может быть зонирующей и формообразующей.

Ключевые слова: точка, линия, плоскость, иллюзия, сценарий, зонирование.

Постановка проблеми. На сьогоднішній день інтер'єри громадського та житлового приміщень мають великий вплив на почуття людини. За допомогою елементів гри можна контролювати чи направляти людські почуття, емоції у потрібному напрямі. Особливо елементи гри використовуються у проектуванні громадських приміщень – магазинів, ресторанів. Таким чином інтер'єр гри такого роду приміщень, в якому використовуються елементи гри, може закликати клієнтів.

Один з найлегших засобів вираження гри у інтер'єрі є використання первинних елементів композиції: точка, лінія, площина та об'єм.

Аналіз попередніх досліджень. Науковці нещодавно почали вивчати тему теорії та елементів гри в дизайні, але вже визначені деякі істотні риси гри в дизайні такими вченими як: Лотман Ю., Репцинцева Е.А. Багато науковців які займались теорією композиції, наприклад Чінь Д., який детально охарактеризував якості та функції первинних елементів композиції.

Метою статті виступає визначення який первинний елемент композиції найбільш характерно визначає формоутворення ігрових мотивах інтер'єра.

Основна частина. Багатьма науковцями визначено чотири головних первинних елемента композиції та представленні у порядку їх розвитку: із точки в одновимірну лінію, з лінії в двовимірну площину, з площини у тривимірний об'єм.

В дизайні інтер'єрах точку, лінію, площину об'єм можна побачити в інакшому сенсі ніж в графічному дизайні. Точку можна відчувати як місце перетину двох ліній, лінію як контур площини, площину як грань об'єму, а об'єм утворює простір.

Точка тільки відмічає положення у просторі, бо не може мати довжину, ширину, глибину. Тому точка статична, централізована та немає направлення.



В дизайні інтер'єра можна виділити два виду точок: графічна та «умовна».

Графічна точка в дизайні інтер'єра може бути представлена як метричний ряд декору інтер'єра (табл. 1). У другому варіанті представлена «умовна» точки в

інтер'єрі. У концептуальному сенсі «умовну» точку можна побачити лише уявою, та частіше графічна точка представлена як «місце» у яке сходяться усі лінії в перспективі. В інтер'єрі представлені балки у вигляді ліній, що уявно збираються в одну точку.

Точка не є характерним первинним елементом композиції для інтер'єра, що містить в собі ігрові мотиви. Хоча може застосовуватися в окремих випадках як композиційний засіб виразу для підтримки образу, ігрового сценарію. Для цього більш виразнішим буде підходити другий приклад (табл. 1).

Таблиця 1

№	Ілюстрація	Первинний композиційні елементи: точка	Вплив на ігрові мотиви інтер'єра
1.		Графічна точка Представлена у метричному ряді у вигляді декору.	Немає можливості використання в інтер'єрах, що містить в собі ігрові мотиви.
2.		«Уявна» точка Утворюється за допомогою перетинів лілейних конструкцій інтер'єра.	Може використовуватися в окремих випадках як засіб виразу образу, сценарію інтер'єра.

Лінія являє собою найважливіший елемент формоутворення будь-якої конструкції. Лінія, на відміну статичної точки, може візуально виражати рух, напрям, ріст.

Для ігрових мотивах інтер'єра велику роль грає такі якості лінії як: з'єднання одного елемента з іншим, рух та напрям та інші.

В інтер'єрах були виявленні деякі різновиди лінії, які відрізняються між собою різними засобами, які виявляють ігрові моменти інтер'єра.

Лінія може бути формоутворююча, тобто утворювати таку форму, яка буде диктувати головний сюжет ігрового інтер'єра (табл. 2).

За допомоги «оптичної» лінії створюються інтер'єри на основі оптичних ілюзій. Як зазначалось багатьма науковцями, ілюзія є основою гри, тому оптичні ілюзії підкреслюють ігровий мотив інтер'єра (табл. 2).

Обмеження гри в просторі в дизайні чітко простежується в зонуванні інтер'єрів, бо зонування характеризується обмеженням простору. Зонування – це об'єднання простору зі збереженням розподілу приміщення на функціональні зони без допомоги стін. За допомоги графічної композиції з ліній можна створювати функціональні зони (табл. 2).

«Сценічна» лінія – це траєкторія по якій розташовані предмети, декор, які формують головний образу інтер'єра (табл. 2).

Лінія-«путівник» - це траєкторія, головною задачею якої є показ глядачеві напрям від одного сценарію до іншого (з одної кімнати в іншу). Зазвичай такі лінії пластичні та динамічні, виражаючи напрям, ріст та інше (табл. 2).

Виходячи з вище представленого лінія є характерним засобом виразу ігрових мотивів інтер'єра.

Таблиця 2

№	Ілюстрація	Первинний композиційні елементи: лінія	Вплив на ігрові мотиви інтер'єра
1		Формоутворююча лінія Лінія утворила хвилясту форму.	Формоутворення в даному прикладі є прикладом ілюзії «театрального світу», яка проектується в інтер'єрах з метою передачі відчуття «іншого світа».
2		«Оптична» лінія За допомогою ліній створена оптична ілюзія в інтер'єрі.	Ілюзія характеризується помилковим сприйняттям зображення за реально існуючий предмет, викривлене відображення об'єктивної реальності.
3		Зонувальна лінія Дві стіни вирішені однаково об'ємними лініями, а підлога графічно передає той самий малюнок з плоских ліній.	Кожна гра має обмеження в просторі, зону. Наприклад в театрі обмежена у просторі зона для гри є сцена. В інтер'єрі з ігровими мотивами зона може формуватися лініями.
4		«Сценічна» лінія В даному прикладі на стелі прокладена умовна траєкторія, по якій розташовані метелики.	«Сценічна» лінія – це засіб підкреслення образу в інтер'єрі, де проектується ілюзія «театрального світу».
5		Лінія-«путівник» Дана лінія вказує напрям існуючих варіантів шляхів від одного сценарія інтер'єра а інший.	Сценарій – штучна система, яка складається з декілька ходів, яку створює дизайнер з метою формування людської свідомості.

Так як дизайн інтер'єрів як візуальне мистецтво має справу з створенням тривимірного об'єма, площина є ключовим поняттям у проектуванні інтер'єрів.

В композиції візуальних формоутворень площина визначає грані межі об'єма

В дизайні інтер'єрів великий вплив на формоутворення такі аспекти як: колір та фактура поверхні, які впливають на якість візуального сприйняття інтер'єрів.

В ігрових моментах дизайні інтер'єрів площина повторює деякі функції лінії.

При виділенні фактурою, кольором, тоном площину, можна створювати функціональні зони приміщення. Попередньо визначено, що при зонуванні приміщень виділення двох площин інтер'єра буде набагато ефективніше сприйматися окрема зона. Найчастіше виділяються дві горизонтальні площини (стеля та підлога).

Як відомо, за допомогою площин можна утворити будь-яку форму. Так як форма в інтер'єрі може відображати художній образ, значить такий засіб формоутворення несе в собі ігровий чинник.

Таблиця 3

№	Ілюстрація	Первинний композиційні елементи: площина	Вплив на ігрові мотиви інтер'єра
1.		Площина як зонувальний чинник Виділення кольором, фактурою зону відпочинку.	Попередньо визначено, що зонування приміщення являє собою ігровий момент.
2.		Площина як формоутворюючий чинник художнього образ За допомоги деформації площин утворюється цікава форма.	Визначено попередньо, що художній образ несе в собі ігровий момент в проектуванні інтер'єрів.

До останнього первинного композиційного елемента відноситься об'єм.

Об'єм має такі якості як: форма та просторовий вимір, по верхню, орієнтацією, положенням та інше.

Об'єм в дизайні інтер'єра являє собою все предметне наповнення інтер'єра – мебелі. Використання об'єма як засобу вияву ігрових моментів в інтер'єрі є необмеженим для фантазії дизайнера.

Висновки: Було проаналізовані первинні елементи композиції, як засіб вияву ігрових моментів в інтер'єрі. Виявлено:

- точка має два засоби: графічна та «умовна» точка. Такі засоби використовуються рідко для виявлення художнього образу інтер'єра;
- лінія в інтер'єрах з ігровими моментами може бути: формоутворюючою, оптичною, зонувальною, сценічною та лінією-«путівником»;
- площина повторює деякі функції лінії та може використовуватися як: зонувальна та формоутворююча площина.

Було виявлено, для дизайну інтер'єрів з усіх первинних елементів композиції найбільш вигідно підкреслює ігровий момент лінія, яка використовується найчастіше.

ЛІТЕРАТУРА

1. Кузнецова І. Джоболда І. Принципи зонування інтер'єрів в контексті гри. – Київ: КНУБА, 85 випуск, 2009. – 323с.
2. Кузнецова І. Джоболда І. Елементи гри у дизайні та архітектури. - Київ: КНУБА, 84 випуск, 2009. – 319с.
3. Лотман Ю. Тезисы к проблеме «Искусство в ряду моделирующих систем»/Об искусстве. – С.-Петербург. «Искусство-СПБ», 2005. - 391с.
4. Репцинцева Е.А. Игра: мыслители прошлого и настоящего. О ее природе и педагогическом потенциале. – Воронеж: НПО «МОДЕК», 2006. – 599с.
5. Чинь Д. архитектура форма, пространства, композиция. – М.: АСТ Астрель 2005. – 398с.