

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МЕТОДА ПРОЕКТНЫХ МАТРИЦ В СРЕДОВОМ ПРОЕКТИРОВАНИИ ДЛЯ ФОРМИРОВАНИЯ ЭМОЦИОНАЛЬНОГО ЗНАКА СРЕДЫ

ТЮРИКОВА Е.Н., ТИТИНОВ В.В.

*Одесская государственная академия строительства и архитектуры,
г.Одесса, Украина*

Одной из задач архитектурно-дизайнерского проектирования является формирование требуемых характеристик архитектурной среды, в том числе её эмоционального знака. Однако проектная практика не имеет необходимого инструментария, позволяющего учесть все факторы, влияющие на характеристики и обеспечивающие оптимальные параметры среды. Существует сложность определения поля проектных задач и средств их реализации, что составляет суть проблемы.

В качестве искомого инструмента могут выступать целевые **проектные матрицы** (табл1-3). Это набор позиций, рассматриваемых в различных комбинациях, позволяющий выявить архитектурно-дизайнерские средства и приёмы, их эффективность и зоны применения. В таблице 1 приведен пример использования метода проектных матриц (МПМ) для выявления дизайнерских средств формирования экстремальной среды с преобладанием эмоции страха.

Табл.1 Проектная матрица «Средовые характеристики»

Носители и источники дизайнерского воздействия	пространство	время	движение
Художественный образ, тема: запущенное подzemелье замка Дракулы, чердак с привидениями, форт Буаярд.	Пространство, сдавливающее человека (узкий пенал, наклонная стена, пол или потолок и пр.).	Перенос во времени методом стилизации. Замершее время, эффект остановки, тупика. Хаотичный темп восприятия.	Неуверенность в движении (не прослеживаются ориентиры, ничем не поддерживается темп движения, сложность в расчёте размера шага, препятствия и разные фактуры покрытия, всё непредсказуемо (то скользко, то вязко, то упруго, то коряво, то некуда поставить ногу, то надо

			поднимать, переступать препятствия, проваливаться), спуски и подъёмы, отсутствие эффекта безопасности (нет пола, что-то острое, грязное)
Цветовые и световые эффекты (тёмная напряжённая гамма, туман, подсветка снизу «страшных» деталей, странные тени на пути, отсветы потусторонних существ и пр.)	Деконструкция и дезориентация при помощи света и цвета. Пространственные оптические иллюзии.	Пульсирующие эффекты, визуальный метроном; подсветка, скрывающее «прошлое» или «будущее»	Встречное или попутное движение света, теней в разорванном темпе. Бегущая строка; свет, перемещающийся неожиданно, вырывающийся из темноты странные элементы, не контролируемое восприятие света и цветовых пятен.
Детали, оборудование: не воспринимаемое отдельно (фрагмент лица, палец), что-то отвратительное: грязное, гадкое, мерзкое из мира, природы), острое, опасное (висящие ножи, вываливающиеся камни, разбитое стекло).	Фактура и текстура, вызывающие неприятие; элементы деконструкции и опасности, их имитация.	Предметное наполнение непонятого предназначения, из прошлого или будущего. Предметы, форма которых лонгируется во времени как опасная (колья, иглы, топоры, ножи, осколки, открытый огонь и пр.), временной микс орудий пыток и тп.	Центрифуга, мясорубка, пресс каменоломня, стенобитные механизмы, подъёмники на лебёдках и пр.
Дополнительные эффекты (внезапное прикосновение, изменение температуры (дыхнуло холодом, жаром), запах затхлости, крысиной норы, болота).	Эффект скручивания, сдвижки, рыхлости, желе, наполнение чем-то, плотнее воздуха, размытие понятий верх-низ	Неожиданные и неуместные сюрпризы.	Круговорот, воронка, раздвоенное восприятие и пр. Акустические эффекты (шумы. эхо, скрипы, резкие внезапные звуки и пр.)

Пример с формированием эмоции страха был выбран, как наиболее наглядный и пластичный. В данном варианте не предусмотрены градации страха (напряжение, эмоциональный дискомфорт - немотивированное беспокойство - тревога- страх – ужас - паника – потеря эмоционального контроля и т.п.).

Табл.2. Проектная матрица «Девять дизайнов»

Вид дизайна	Составляющие	Направленность дизайнерского воздействия	Материальные носители художественного образа	Средства художественной выразительности
-------------	--------------	--	--	---

Вертикальные столбцы включают информационный, художественный, технологический дизайн, арт-дизайн, светодизайн, цветодизайн, этнодизайн, стилизацию и стилеобразование. Позволяет выявить ведущий вид дизайна и оптимальные средства художественного воздействия.

Табл 3. Проектная матрица «Потенциальное поле средовых воздействий»

Образ жизни	Формообразование	Стилеобразование	Индивидуализация	Адресат
-------------	------------------	------------------	------------------	---------

По вертикали размещаются: историко-культурная легенда; коммуникация, связи, перемещения в среде; средства эмоционального переключения в среде (средовая установка); средовой сценарий, средовая роль.

Заполнение таких матриц позволяет проектировщику наиболее полно раскрыть арсенал средств, влияющих на эмоциональную составляющую среды, выявить материальные носители эмоции в среде, сформировать набор элементов, оптимальный для требуемой средовой ситуации. Это метод применим так же для выявления и стимулирования градиентов эмоции, средств эмоционального переключения в среде. Метод проектных матриц позволяет сопоставлять визуальные и эмоциональные эффекты от различных архитектурных и не архитектурных явлений в среде.

Таким образом, нами предложен и проиллюстрирован метод проектных матриц для решения проблемы эмоциональной определённости среды, подбора архитектурно- дизайнерских средств формирования требуемых характеристик среды.

