

МЕТОДЫ, ОБЛЕГЧАЮЩИЕ ПОИСК НЕСТАНДАРТНЫХ РЕШЕНИЙ В РАБОТЕ НАД ПРОЕКТОМ

Свежесть решений нужна в любом деле, не только в дизайнерской практике. Выйти за рамки привычного и создать в своем воображении новый образ предметности, соотнесённый с обновленным бытием человека – задача дизайнера. Раскрепостить дизайнерское воображение помогают методики художественно-образного моделирования.

Ключевые слова: творческое мышление, продуктивность, новые знания, технология.

Л. А. Momotova

METHODS FACILITATING RETRIEVAL OF NON-STANDARD SOLUTIONS FOR THE PROJECT WORK

Fresh and original solutions are needed anywhere, not only in the design practice. The designer's task is to be outside the routine and to create a new image of things that correlates with a renovated being of a person. Figurative and creative modeling methods facilitate liberation of the designer's imagination.

Key words: creative thinking, efficiency, new knowledge, technology.

Почему деятельность одних людей всегда богата новыми идеями, в то время как у других, не менее способных, она в этом отношении бесплодна? Ответ на этот вопрос находится в трудах ученого-психолога Эдварда де Боно, который исследовал процессы мышления и ввел понятие латеральное мышление (нешаблонное, творческое мышление). Овладеть методами развития творческого мышления, уметь использовать его в решении проблем, научиться выработать новые идеи на основе информации – все это актуально для специалистов, работающих в области культуры и искусства, где профессиональная компетентность выражается в способности анализировать проблемы и находить неординарные пути их решения.

В своих поисках нового взгляда на вещи художник (дизайнер) выступает как главный носитель нешаблонного мышления (творческого мышления).

Моделируя проектную ситуацию, студенту необходимо видеть конечный результат творчества, для чего ему нужна широкая эрудиция и опыт активной проектной практики. Складываются методы обучения, реализующиеся через совокупность приемов, направляющих ход мышления к конечному результату (Розенсон, 2010).

Формируется комплекс методик образного подхода. Мысленно помещая проектируемый объект в различные смысловые контексты, студент критически его осмысливает, вырабатывает творческий подход и расширяет поиск возможных решений.

Можно выделить три этапа выработки этих качеств у студента:

1. пробуждение интереса к получению новой информации и постановка собственных целей обучения;

2. осмысление содержания полученной новой информации;

3. рефлексия, размышление, рождение новых знаний, новые цели.

Задания на проектирование визуально-графического текста включает в себя разработку условных графических изображений, знаков, символов, предназначенных для передачи специальной информации. И самое важное требование в этих заданиях – простота образующих их элементов. Трудность заключается в том, что поиски простых и свежих решений

представляют собой сложную задачу, поэтому выйти за рамки привычных решений помогает *синквейн*. Используя профессиональную терминологию, студент должен создать шрифтовую композицию с изобразительными элементами средствами синквейна:

- 1 строка – существительное;
- 2 строка – два прилагательных;
- 3 строка – три глагола, деепричастия;
- 4 строка – крылатая фраза (обычно эмоционально окрашена);
- 5 строка – одно слово, синоним существительного, метафора.

В этом задании осуществляется переход информации от словесного (буквенного) языка на иконический (изобразительный). В решении могут появиться неожиданные аналогии: цветотые ассоциации, перекрывающие друг друга тексты, диагонали, буквы, выступающие как объект. Образное восприятие действительности для дизайнера очень важно и представляет огромный интерес. Иногда очень полезно понять человеческий смысл вещей, побыть элементом, принимающим участие в их создании.

При разработке графической части фирменного стиля организации, синквейн помогает найти текст рекламного слогана фирмы.

Идеи станут более плодотворными, если провести небольшой *мозговой штурм*, во время которого все свои мысли студент будет заносить на бумагу. Студенты часто забывают об этом этапе и стараются поскорее сесть за компьютер, но только при взаимодействии руки и мозга можно набросать множество идей, все аспекты проекта соединяются воедино и мыслительный процесс идет вперед (Дэбнер, 2009).

Наряду с этим используются некоторые методические приемы, которые в свое время были осознаны и применены в ряде дизайнерских разработок.

При проектировании визуальной информации особенно эффективен *семиотический анализ* (семиотика – наука о знаках), где рассматривается система основных понятий: «язык», «код», «символ», «модель» (Минервин, 2004).

Семиотический анализ помогает выявить общность, различие и взаимосвязь знаковых систем естественного языка и искусственных знаков, раскрыть возможность использования различных алфавитов, роль ключей, овладеть методами визуализации и коммуникативной выразительности через обобщение знаковых ситуаций (Кайналайнен, 1979).

Создавая образные ряды замещающихся знаков, можно придать объекту дополнительные различаемые свойства или найти формообразующие элементы для будущего логотипа,

Дополнительным источником знания служит наглядность *сценарного моделирования*, где формируется окончательное знание о проектируемом объекте, о свойствах и качествах, которые нужно ему придать. Метод применим не только при разработке единичной вещи, но также и сложного комплексного объекта, когда творческое воображение помещает его в самые разные ситуации функционирования. Моделирование начинается с разработки сценария – словесного и рисуночного текста, представляющего серию эпизодов, картин, сцен из жизни объекта. Сценарное моделирование – одно из ведущих средств поискового исследования и экспериментальной проверки найденных решений, предназначенных для переноса в жизненную практику.

Предлагаемые методы позволяют значительно раскрепостить творческую фантазию проектировщика и создать дизайнерский объект, обладающий достаточной новизной, хотя используются для решения лишь отдельных композиционных задач, это только ответ на конкретную поставленную задачу.

Литература

1. Розенсон И. А., 2010. Основы теории дизайна. СПб. : ООО Издательство «Питер».
2. Дэбнер Дэвид, 2009. Школа графического дизайна. М.: РИПОЛ классик.
3. Дизайн. Иллюстрированный словарь-справочник, 2004. / Под ред. Г. Б. Минервина. М. : Архитектура-С.
4. Кайналайнен Ю. Р., 1979. Основы проектирования визуальной коммуникации // Техническая эстетика. № 5. С. 10–12.