

ИГРОВОЙ АСПЕКТ В ДИЗАЙН-ТВОРЧЕСТВЕ

Система подготовки пропедевтических дисциплин обеспечивает плавный переход от абстрактного моделирования дизайн-форм к реальному. Однако на практике это не всегда гарантирует результат. Зачастую, не смотря на весь багаж пройденных дисциплин первые проекты студентов выглядят на уровне «ассоциаций первого порядка», т. е. вяло, скучно, работа ведется в какой-то одной плоскости. На стадии абстрактного моделирования зачастую можно увидеть массу интересных нестандартных идей, решающих вопросы образа, таких как, например: «легкий-тяжелый», «жесткий-пластичный» и т. д. Почему же поток этих идей не находит отражения в реальных проектах, к примеру, мебели, светильниках и т. д. ? Как осуществить связь между творчеством абстрактным и реальным? Как организовать работу по проектированию максимально эффективно? Какие необходимо задействовать методы для генерирования идей? Вот вопросы, которые возникают при переходе от пропедевтики к проектированию. Иными словами, можно говорить о проблеме в планировании дизайн-деятельности на предпроектном этапе.

Существуют различные технологии активизации творческого поиска: мозговая атака, синектика, морфологический ящик и т. д. Безусловно, каждая из этих технологий не гарантирует 100% результат и является лишь инструментом для работы, однако общее для всех этих технологий — это стремление снять ментальные блоки, комплексы сознания, и добавить игровую составляющую. Ведь зачастую нестандартные решения приходят в игре, а в технологии «мозговой атаки», как известно, запрещена критика, и, напротив, приветствуются любые идеи, вплоть до фантастических. Из истории технологии «мозговой атаки» известно, что желательным является присутствие в группе как специалистов в исследуемой области, так и профанов. Идеи, высказанные «профанами» служат своеобразным катализатором идей «специалистов». Сущность синектики, предложенной американским психологом и изобретателем Уильямом Гордоном, состоит в том, чтобы незнакомое сделать знакомым, а привычное — чуждым. Превращение незнакомого в знакомое предполагает изучение проблемы, проникновение в ее сущность. Далее необходимо проделать обратную операцию — сделать привычное чуждым.

Эффект запрета критики выдвигаемых гипотез решения про-

блемы помогает раскрепостить мышление, создать доброжелательную атмосферу, стимулирующую возникновение своеобразного интеллектуального взрыва, высказывания и ассоциативного развития смелых и даже «безумных» предложений. Технология делится на стадию генерирования идей и стадию оценки.

Привнести игру в проектную деятельность для решения реальных задач, по мнению многих авторов, есть важной концепцией творческого подхода в дизайне. Известность получила организационно-деятельностная игра, разработанной командой Г. П. Щедровицкого. В основу были положены открытость, неповторяемое развитие игровой ситуации с учетом ее «длинных» причинно-следственных связей, могущих существовать лишь при определенном уровне интеллектуализации управления. Игровая специфика приобретает особое значение при решении реальных проблем. В этом случае стирается граница между игровой и неигровой сферами — либо новая идея есть, либо ее нет, неважно, игра это или труд. Главное то, что игровая обстановка становится определяющей в создании творческой атмосферы и снятии стереотипов.

Работа дизайнера на **предпроектном** этапе может выстраиваться по той же шаблонной схеме «Мозговой атаки», однако некоторые пункты минуются и линейное движение по схеме нарушается. Появляется т. наз. одномоментные решения. На стадии формулирования проблемы целесообразно выстроить обратную связь с потребителем в виде анкеты-опроса. На этом этапе можно получить определенные сведения и инструменты для дальнейшей работы. А именно, получение определенной статистики в виде неких емких понятий о желаемом качестве объектов, которые затем подвергаются переводу в цвето-символьную информацию. С этой информацией уже непосредственно будет идти работа дизайнера.

Тренировочная сессия (интеллектуальная разминка) в данном контексте отсутствует, поскольку работа переходит сразу на следующий этап мозгового штурма поставленной проблемы. Полученную цвето-символьную информацию дизайнер обрабатывает с помощью автоматизированной системы: осуществляется перевод слов в форму и цвет и далее программа генерирует десятки формальных плоскостных композиций. Каждую из композиций можно увидеть в трехмерном изображении. Таким образом, программа является автоматизированным инструментом генерирования объемно-пространственных концептов дизайн-форм. На этом этапе можно говорить об усилении интеллектуального потенциала проектировщика и сокращении времени на промежуточное эскизи-

рование, более того, процесс работы приобретает элемент игры и легкости поиска идей.

Может возникнуть мнение, что создание автоматизированной системы для генерирования форм в учебной практике отучит студентов думать, рождать креативные идеи, за них будет думать программа. Но ответом на подобные вопросы будет практика из недалекого прошлого, когда в рекламные фирмы принимались на работу люди, владеющие только навыками работы в CorelDraw, Photoshop, Adobe Illustrator без специального художественного образования. Итог известен: навыки работы на компьютере не гарантируют художественный результат. Необходимо грамотное владение инструментами визуального конструирования. Таким образом, можно рассматривать определенную технологию, в которой заложена игра как метод. Перефразируя известное высказывание «форма следует функции» на «форма следует технологии осуществления функции», можно говорить о том, что технология раскрывается не только как постоянно модернизируемый производственный процесс, но и как метод проектирования, синтезирующий технические инновации.