

ТЕХНОЛОГИЯ РАЗВИТИЯ КРЕАТИВНОГО МЫШЛЕНИЯ У ДИЗАЙНЕРОВ ЧЕРЕЗ ПРОЕКТНЫЕ МЕТОДЫ

Тимофеева М.Р.

ФГБОУ ВПО «Омский государственный институт сервиса», Омск, Россия (644099, Омск, ул. Певцова, 13), e-mail:rector@omgis.ru

Основной задачей предлагаемой технологии является выполнение этапов проектировочных действий, как метода поиска новых идей и развития креативного мышления у дизайнеров. Работа над любой проектной задачей предполагает большой объём внимания. Чем выше профессионализм, тем больше объём внимания. «Объём внимания» – это нарабатываемое качество, требующее постоянную фокусировку сознания на важных аспектах проектной задачи. Поэтому очень важно в процессе выполнения проекта удерживать внимание не только на главном, но и на второстепенном – неочевидном, том, что даёт новое видение, прочтение, интерпретацию, а именно – нестандартную концепцию идеи. Знакомство с креативными методами творчества происходит в формате трёх проектов. Первый проект – «Единое изделие. Концепция самодостаточности или 8К», второй проект – «Арт-концепт: аксессуар + видеоряд», третий – «Платье как искусство». Проект (от лат. *projectus* – брошенный вперёд, выступающий, выдающийся вперёд, торчащий) – это уникальная деятельность, имеющая начало и конец во времени, направленная на достижение заранее определённого результата, создание определённого, уникального продукта или услуги, при заданных ограничениях по ресурсам и срокам, а также требованиям к качеству и допустимому уровню риска. Каждый проект – это система, где важны все условия. Все элементы системы связаны между собой и могут повлиять на конечный результат как самого дизайн-проекта, так и креативного мышления дизайнера.

Ключевые слова: дизайн проект, креативное мышление, метод.

THE DEVELOPMENT TECHNOLOGY OF DESIGNERS' CREATIVE THOUGHT THROUGH DESIGNING METHODS

Timofeeva M.R.

SEE HPE Omsk State Institute of Service, Omsk, Russia (644099, Omsk, 13, Pevtsova Street), e-mail:rector@omgis.ru

The main objective of the offered technology is use of stages of design actions, as by method of search of creative ideas and developments of creative thought for designers. Work on any project task such as this requires significant amounts of attention. The greater the level of professionalism, the higher volume of attention it demands. 'Attention capacity' is a quality one can develop constantly focusing on important aspects of the assignment. That is why it is vital to pay attention to both major and secondary things when working on a project, as the secondary, or not so obscure, is what ultimately gives it a new interpretation, the artistic concept of a costume. The study of creative methods of the design outfit moves through three projects. The first one is called "A single garment. The concept of self-sustainability". Next, is "The art concept: accessories and video". And, the final one is "Dress as art". The word project comes from the Latin word *projectum*, «before an action», that is something that comes before something else in time. It is a unique activity, which has a beginning as well as an end. This leads to achieving certain results including to creating a unique product or service with various determinations in time, resources, and also meeting the applicable demands of quality and risk. Every project is a system where all the key conditions are, by definition, important. All elements of system are connected among themselves and can affect the end result of both the design project, and creative thinking of the designer.

Keywords: design project, a creative thought, method.

Целью проектной технологии является развитие креативного мышления у дизайнеров. Данная технология даёт практическую возможность количественного и качественного генерирования креативных идей и способов их фиксации, раскрытие потенциала понятий, определений и доступности предложенных вариантов преобразований в дизайне. Методика представляет концепт учебной магистерской программы дисциплины «Дизайн-проектирование». Программа разработана на основе анализа практического опыта,

теоретического осмысления и систематизации результатов педагогической деятельности автора. Основной задачей предлагаемой технологии является использование этапов проектировочных действий с узконаправленными точными инструкциями и выполнение мини-упражнений, как метода поиска новых идей в дизайне костюма. Креативность – практическое использование воображения, создание и реализация новых идей. Основной потенциал новых дизайнерских идей и развитие креативного мышления – в сломе стереотипов, нарушении внутренних пределов, выхода из «зоны комфорта». Чтобы нарушить пределы «чего-либо», нужно очень точно понимать границу этого «чего-либо», другими словами: «Правила нужно знать, чтобы их нарушать». Упражнения раскрывают потенциал дизайнерской идеи и формируют дополнительный ресурс сознания и профессиональных навыков.

Процесс выполнения проектов является условием развития специалиста нового поколения, который максимально приближает студента к условиям производственной среды, а состояние конечного результата – дизайн-проекта – к условиям его существования. Проектное высказывание обладает повышенной содержательной ценностью. Для эффективности развития восприятия студентов и воплощения полученных впечатлений, представлений и знаний в практической проектной деятельности выбирается такая форма, при которой производится процедура обобщения полученной информации, переноса и применения её в новых условиях, объединение теоретических знаний и их практической реализации [4]. Обучающие задания формируют стратегический подход в дизайн-проектах, создают устойчивую матрицу для их реализаций и воплощений.

Технология развития креативного мышления представляет три проекта, ограниченных во времени и направленных на конкретный результат и создание самобытного продукта. Первый проект – «Единичное изделие. Концепция самодостаточности или 8К», второй проект – «Арт-концепт: аксессуар + видеоряд», третий – «Платье как искусство». Проект – это уникальная деятельность, имеющая начало и конец во времени, направленная на достижение заранее определённого результата, создание определённого, уникального продукта или услуги, при заданных ограничениях по ресурсам и срокам, а также требованиям к качеству и допустимому уровню риска. Каждый проект сопровождается точными инструкциями, мини-упражнениями, которые создают прецедент на конкретные действия, связанные с актуализацией ресурса идей. В концепции «бесконечной» трактовки «продукта» на декоративном, пластическом, образном, технологическом уровне бесконечно важна роль личности (творца, дизайнера) в творческом процессе.

Креативность можно упрощенно представить в виде двух фаз: вдохновение и отбор. Психологический механизм воздействия креативной составляющей проектов на сознание

обучаемого выглядит как установка на пробуждение воображения и правильное, т.е. профессиональное видение. В общем виде креативность можно представить как сочетание процессов дивергенции (расхождения, расширения) и конвергенции (схождения, собирания) идей. Или в более простом виде – способности мыслить и вширь, и вглубь. Это коррелирует с положением Чиксентмихайи о способности гениальных креативных людей сочетать противоположности. Если говорить об индивидуальной креативности, то основная отличительная черта творческих людей, по мнению Чиксентмихайи, – это сложность. Его формулировка в интервью журналу «Wired»: «Быть полностью вовлечённым в деятельность ради неё самой. Это отпадает. Время летит. Каждое действие, движение, мысль следует из предыдущей, словно играешь джаз. Всё твоё существо вовлечено, и ты применяешь свои умения на пределе», как нельзя лучше иллюстрирует методику и атмосферу авторских проектов курса «Дизайн проектирование».

Каждый проект – это система, где важны все условия. Все элементы системы связаны между собой и могут повлиять на конечный результат. В архитектуре есть понятие тенсегрити – термин, введённый ученым и архитектором Ричардом Бакминстером Фуллером, который обозначил этим словом «свойство каркасных структур, в которых задействуются цельные детали, работающие на натяжение, и составные детали, работающие на сжатие, таким образом, что каждая деталь функционирует с максимальной эффективностью и экономичностью». Это определение очень точно отражает структуру создаваемых артефактов, говорит о важности комплексности в работе над проектами для получения уникального результата. «Цельными деталями» внутри проектов являются задачи и зоны внимания, а «составными деталями» являются условия, качества и контексты упражнений.

1.Первый проект – «Единое изделие. Концепция самодостаточности или 8К». Актуализация проекта начинается с презентации аналогов в мировой моде. Видеоряд задаёт высокую планку на начальном этапе, активно стимулирует стартовый этап работы над проектом. Следующий этап – выбор ассортиментной группы – водолазка, балетная пачка, олимпийка, тренч, сарафан, мужские брюки, дафлкот и т.д. Третий этап – выбор девиза – «волосы», «узел», «3D», «воздухопроницаемость», «бинты», «рафинад», «пластическая хирургия» и т.п. Выбор девиза даёт более точное направление в поиске нового, стимулирует эмоциональные и ассоциативные послы, создающие интерактивную атмосферу и раскрепощённость. Девиз помогает преодолеть творческий блок, часто возникающий на начальном этапе поиска решений, когда изделие-продукт кажется или совсем непонятным, или, наоборот, слишком традиционным. Следующий, очень важный этап – «пропускание» оригинальной идеи через 8К (Восемь Концептов – авт. формулировка), формирующих концепт самодостаточности конечного продукта-артефакта:

1. Концепт формы.
2. Концепт пропорции.
3. Концепт конструкции.
4. Концепт детали.
5. Концепт технологических обработок.
6. Концепт цвета.
7. Концепт фактуры.
8. Концепт взаимодействия с фигурой человека.

Определение пределов по каждому пункту всегда будет иметь ресурс новых идей и разрушать внутренние запреты на активное вторжение в пространство костюма. Все концепты опираются на композиционную грамоту – способы формообразования, виды преобразования формы, снабжены авторскими упражнениями и формулировками – «нарушение анатомических пределов», «арт-конечности», «вещи трансформеры», «вещи мутанты» и т. п [3].

Все этапы «созревания» творческого проекта фиксируются в тетради. Тетрадь (sketchbook) – это своеобразное «досье» проекта. Материал фиксируется по типу «шифровки», иногда понятной только автору – цитаты, мысли, записи, упражнения, схемы, зарисовки, коллажи, фотографии. Ключевое качество дизайнера на всех этапах работы над проектом – самостоятельность. Конечный продукт проекта – единичное изделие + sketchbook.

2. *Второй проект – «Арт-концепт: аксессуар + видеоряд».* Аксессуар (в переводе с английского – принадлежность). В латинском языке *accessorius* – добавочный – предмет, сопутствующий чему-либо, принадлежность чего-либо. В костюме аксессуары создают завершённость образа, гармонизируют его. В формате второго проекта идея аксессуара формируется вне контекста костюма. Поэтому изначально аксессуар «не принадлежит» конкретному костюму или образу, скорее, он формирует их. Смещение отправной точки постановки задачи – создание арт-концепта в аксессуаре – точнее расставляет необходимые акценты в реализации второго проекта, который состоит из непосредственно аксессуара и видеоряда. Главная задача этого проекта – вычленение концепции на визуальном уровне. Концепция аксессуара складывается из выбранного ассортимента и девиза.

Катализатором второго проекта является видео-презентация лучших аналогов аксессуаров в современном дизайне. Видеоряд запускает аналитические процессы и визуальное тренд-тестирование фэшн-объектов, актуализирует процессы мышления, формирует уровневую планку эстетических критериев. Блок примеров «look-book» известных марок показывает примеры концептов фотосессий.

Способы реализации видеоряда – фотосессия, видеоролик, коллаж, где главным действующим лицом является аксессуар. Новизна идеи аксессуара усиливается композиционными, образными, техническими возможностями видеоряда. Видеоряд связан с образным осмыслением девиза проекта и созданием арт-пространства аксессуара. Главная авторская идея определяет план выражения, план содержания, смысл, единство, ситуацию, подтекст, стиль, образ, изобразительные средства.

Важное место в проекте занимает сбор материала (inspiration) – деятельность, порождающая нечто качественно новое, никогда ранее не существовавшее. В формате второго проекта – это «автор-девиз-объект». Точно собранный материал даёт новое качество конкретному результату, формирует процесс создания субъективных ценностей в проектировании традиционных вещей. Конечный продукт проекта – аксессуар + видеоряд [3].

3. *Третий проект – «Платье как искусство».* Чтобы понять специфику третьего проекта, нужно разобраться с определениями. Существуют два различных подхода в определении термина искусство – западный и восточный. Проект «платье как искусство» имеет три пути реализации:

1. Платье – концепт.
2. Платье – эмоция (посыл).
3. Платье – шедевр (ремесло).

Это не жёсткое деление, это приоритеты направленности действий. Часто эти направления соединяются в одном изделии. Цель – поднять профессиональное отношение к костюму на уровень искусства. У каждого автора есть выбор – создание суперконцептуального платья, пригодного в повседневном использовании, создание платья-артефакта, неприменимого в жизни (подиумный вариант), проектирование платья с ювелирными техниками кроя и классическими приёмами декорирования в лучших традициях дизайна костюма [2]. Таким образом, проект объединяет в себе и философию двух культур, и варианты авторских пристрастий в понимании костюма, и различные способы реализации.

Проект включает выбор девиза и выбор гипотетического соавтора. Выбор девиза даёт концентрацию и направленность творческому поиску в традиционном ассортименте «платье». Выбор соавтора (сообщника) не является обязательным условием. «Соавтор» – яркая личность в дизайне, искусстве, фантазийный персонаж – помогает найти новые качества в собственном видении привычного, услышать внутри себя скрытые резервы видения через личность другого человека.

Обязательным этапом проекта «Платье как искусство» является формулировка концепта. Проговаривание основной идеи даёт точное понимание и осознание проектирования артобъекта. К концепции проговаривается творческая идея и способы реализации. Работа над одним платьем даёт наглядное представление о бесконечности потенциала работы с одной идеей. Конечный продукт проекта – платье + графические разработки.

Таким образом, данная проектная технология не только актуализирует креативное мышление, но и максимально приближает учебный процесс к профессиональной методологии творчества дизайнера. Результат развития дизайн-деятельности выражается не только в материальном эквиваленте, но и абстрактном и может иметь эстетическую, идеологическую, культурологическую значимость. Анализ развития проектной природы дизайна и форм его существования не могут быть реализованы без активного привлечения философских, социальных, эстетических, технических и прочих учений. В зависимости от целей, поставленных перед проектными задачами, в дизайне объединяются весьма различные знания. Полярное взаимодействие порождает новые образы, приводит к появлению новой культуры. А значит, что дополнительным ресурсом проектной технологии становится «трансграничность» [5]. Появляется совершенно новая модель образования, происходит радикальная трансформация по преобразованию ученической ментальности в профессиональную.

Конечно, качество конечного результата во многом зависит от внутренней мотивации студента. Но очень интересно понять, что может быть полезным дизайнеру в его будущей работе для осознания и развития собственных креативных методов дизайн-проектирования [3].

Список литературы

1. Папанек, В. Дизайн для реального мира: пер. с англ. / В. Папанек. – М.: Издатель Д. Аронов, 2012. – 416 с.
2. Соснина, Н.О. Использование приёмов макетирования костюма в реализации творческого замысла // Тенденции и перспективы развития легкой промышленности и сферы услуг. Материалы научно-практической конференции. – Омск: ОГИС, 2013. – С. 108-109.
3. Тимофеева, М.Р. Креативные методы дизайн-проектирования: учебно-наглядное пособие / М.Р. Тимофеева. – Омск: ОГИС, 2013. – 26с.
4. Толмачёва, Г. В., Амиржанова, А.Ш. Метод проектов как одно из эффективных средств развития художественного восприятия и совершенствования проектной деятельности

студентов направления «Дизайн» посредством освоения основ традиционного народного искусства // Омский научный вестник. – 2013. – № 4. – 208 с.

5. Тимофеева, М. Р. Ресурсы творческих концепций в текстильном дизайне // Дизайн, технологии и инновации в текстильной и легкой промышленности: сборник материалов Международной научно-технической конференции. Ч. 3. – М.: ФГБОУ ВПО «МГУДТ», 2014. – С. 141-143.

Рецензенты:

Хилько Н.Ф., д.п.н., профессор кафедры «Кино-, фото-, видеотворчества» Омского государственного университета им. Достоевского, г. Омск;

Дмитриева Л.М., д.ф.н., зав. кафедрой «Дизайн и технология медиаиндустрии» Омского государственного технического университета, г. Омск.