

## МЕТОДЫ ПСИХОЛОГИЧЕСКОЙ АКТИВАЦИИ КРЕАТИВНОГО МЫШЛЕНИЯ В ДИЗАЙНЕ

*В.В. Тюрин*

Креатив (анг. creative) – созидательный, творческий процесс формирования и воплощения оригинальной идеи.

Креатив – синоним слов «творчество, выдумка, оригинальность, удачное решение». Креативное мышление лидера дизайнерской группы необходимо для достижения определенной цели, например, для создания рекламного слогана. В большинстве случаев половина успеха рекламной кампании зависит от креативности проектного бюро или ряда его членов. То есть от того, насколько хорошо рекламный посыл реализован в лозунги, рекламную продукцию, политику размещения. С помощью креативной группы рекламная компания может максимально точно выполнить стоящие перед ней задачи. Существует авторская креативная идея, когда в проектной работе использован творческий потенциал одного человека и командная – это работа группы людей над проектом, где креативу приходится адаптировать свои идеи, мысли к соотношению со строго поставленными требованиями. Например, разработка проекта интерьера, проведение рекламной кампании или создание web-сервера.

В случае, когда креатив является только частью большого процесса разработки, оказывается выгодным использовать аутсорсинг. Если человек не сосредотачивается, ни с кем не говорит (в том числе с диктофоном) и ничего не пишет, не делает эскизы, то его мысли находятся в сумбурном состоянии, когда возникает множество новых идей, но из-за того, что на

каждой конкретной идее мысль не задерживается, то появление идей носит случайный хаотичный характер. В таком случае вероятность формирования определенной концепции невелика.

Приведу несколько примеров методики творческого решения изобретательских задач (ТРИЗ).

*Метод «мозгового штурма» (ММШ)* – это способ быстрого генерирования идей. Этот метод позволяет избежать инерционной направленности поиска, активизирует ассоциативные способности личности. На первом этапе генерируется как можно больше новых идей, на втором проводится критическое обсуждение и выбор заявленных идей. Такой прием может использоваться для решения проблемных ситуаций. Первое правило – невозможного нет. Любая критика недопустима. Все идеи зарисовываются в виде набросков (форма клаузуры). Используются приемы инверсии – сделать наоборот, аналогии – так как в другом решении, эмпатии – считать себя частью объекта и выявить все свои чувства и ощущения, фантазии – сделать необыкновенное.

*Метод контрольных вопросов по А. Осборну.*

Какое новое применение техническому объекту можно предложить, как модифицировать известные способы применения? Возможно ли решение изобретательской задачи путем вращения предмета, сокращения? Какие модификации возможны при изменении формы, цвета, размеров, местоположения, ориентации? Что можно присоединить, сменить, переменить, заменить? Что, если изменить материал, технологический процесс, источник энергии? Что можно преобразовать, поменять местами? Что можно перевернуть наоборот, перевести плюс в минус? Какие новые комбинации элементов возможны?

*Вопросы по Эйлоарту.*

Перечислить все качества и определения объекта. Выделить главное, перечислить все недостатки, придумать фантастические аналоги, попробовать различные виды материалов и энергии. Узнать мнение непосвященных. Устроить групповое обсуждение. Попробовать национальные решения: хитрое шотландское, всеобъемлющее пекинское, расточительное американское, сложное китайское, глупое... Жить с проблемой, жить в стимулирующей обстановке (обклеить все стены изображениями проблемы). В воображении залезть внутрь механизма. Узнать, кто решил эту проблему и чего он добился.

*Метод системных фантограмм.*

Таблица, где вертикаль – показатели, горизонталь – приемы и изменения показателей.

*Вертикаль:*

а – увеличить, уменьшить;  
б – объединить, разъединить;  
в – сделать наоборот;  
г – ускорить или замедлить;  
д – сместить во времени  
вперед-назад;  
е – отделить функцию от объекта;  
ж – изменить связь между объектом  
и средой, включая замену среды;  
з – изменить количественный показатель.

*Горизонталь:*

а – вещество: химический состав,  
физическое состояние;  
б – микроструктура объекта;  
в – направление развития;  
г – воспроизведение;  
д – надсистема (стул – интерьер);  
е – энергопитание;  
ж – способ передвижения;  
з – сфера распространения;  
и – уровень организации и управление;  
к – смысл существования (цель, назначение, функция).

*Десять принципов изменения показателей.*

1. Неология – использование процессов, конструкций, форм, материалов новых для данной отрасли или новых вообще.
2. Адаптация – приспособление уже известных конструкций, процессов, форм.
3. Мультипликация – (умножение) умножение функций и деталей системы.
4. Дифференциация – разделение функций и элементов системы.
5. Интеграция – объединение, сокращение, упрощение функций и форм элементов.
6. Инверсия – перестановка.
7. Динамизация – параметры (высота, длина, площадь, свет) должны непрерывно меняться.
8. Аналогия – отыскивание и использование сходства, подобия элементов в целом различных.
9. Идеализация – представление идеального решения, от которого надо отталкиваться.
10. Импульсация – есть свойство или нет свойства.

Приемы повышения эффективности мозгового штурма по Юдит Рич.

*Поженить идеи.* Иногда самые лучшие идеи получаются в результате объединения двух менее ярких идей. Возьмите форму из одного жанра, например MTV, и перенесите в другой жанр – может получиться. Играйте!

*Окольные тропы.* Поощряйте избегать очевидных тактик сообщения, которые обычно используют журналисты или специалисты по PR. Попробуйте непредвиденные пути передачи сообщения. Могли бы вы написать песню об этом? Передать сообщение по буквам из космоса?

*Новости.* Посмотрите сегодняшнюю газету, пройдитесь по разделам. Выберите какую-нибудь историю и позвольте вашему воображению разойтись. Попробуйте связать вашу тему с каждой из новостей.

*Разыграйте роли.* Назначьте участникам роли представителей целевой аудитории, соответствующей вашей задаче. При перемене точек зрения приходят новые решения.

*Изобретите колесо.* Вспомните наиболее успешные, оригинальные или забавные решения, ваши или чужие. Что можете вы заимствовать из них для вашей задачи?

*Услышьте.* Предпримите вылазку из комнаты. Поговорите с вашими друзьями или членами семьи. Прислушайтесь к тому, что они говорят. Позвольте им направить вас в новом направлении.

*Ассоциации.* Попросите участников назвать первое слово, которое им придет на ум в ответ на произнесение темы штурма. Позвольте ассоциациям свободно вращаться.

*Назад к природе.* Многие проблемы можно решить, исследуя естественный мир вокруг нас. Если удастся увязать тему с природой, то привлекательность ее возрастет.

*Вперед в будущее.* Думайте о том, что будет, а не о том, что есть сегодня. Не ограничивайтесь текущей действительностью. Воображение не знает пределов. Изобретите будущее!

*Обратитесь к себе.* Подумайте о том, как предмет размышления мог бы касаться того, что случилось или могло бы случиться в вашей жизни. Думайте о том, как бы он повлиял на вас или на кого-то из ваших знакомых. Как бы вы убеждали их, скажем, по телефону?

*Вспомнить прошлое.* Изучите ваш собственный жизненный опыт. Вспомните, что удивило вас? Что оставило впечатление? Как можно перенести ту вашу эмоцию на вашу тему?

*Дурацкая идея.* Прямолинейное мышление не может обнаружить скрытые идеи, лежащие в стороне. Вместо того чтобы напрягаться, расслабьтесь, смейтесь, и такой «дурацкий» подход поможет вам двинуться в новом направлении.

*Спросите «Почему?»* Исследуйте проблему так, как бы это мог сделать ребенок. Задайте очевидные вопросы. Найдите интересные ответы. Превратите это в тактику.

*Будьте проще.* Упростите идею. Выразите ее в 10 словах или даже в меньшем количестве слов. Чем легче ее можно будет понять, тем легче можно будет продать ваш товар.

*Метод от противоположного.* Великие озарения могут наступить, если вместо размышлений о том, как сделать что-то, попробовать решить вопрос, как не делать этого. Вам надо распространить информацию о новом туристском маршруте? Подумайте о том, как сохранить это в тайне!

*Нарисуйте это.* Предложите участникам сделать их следующее предложение в форме рисунка. И пусть остальные пытаются истолковать рисунки.

*Игра слов.* Попробуйте по очереди превратить слово или фразу в ка-

ламбур. Кто-то из вас может сделать из нее нечто, стимулирующее вдохновение.

*Оживить вещь.* Унылый, неодушевленный предмет может стать более вдохновляющим, если вообразить его живым. Придайте ему черты индивидуальности. Как он будет себя вести? На что будет похож? Как будет звучать? Где будет жить?

*Думайте глобально.* Поднимитесь выше предмета штурма. Какие наиболее общие тенденции и концепции можно связать с вашей темой? Нельзя ли из них извлечь пользу для вашей задачи?

*Получите удовольствие.* Сеансы воображения должны быть счастливыми часами. Мы думаем более свободно в обстановке комфорта и удовольствия. Поощрите смех, начните с игр или веселых упражнений.

*Повторение – мать учения.* Самые первые идеи в мозговом штурме часто недооценивают. Может быть, потому, что они приходят легко. Пересмотрите ваши первые записи еще раз – вероятно, вы найдете в них нечто ценное.