И.А. ЧЕРНИЙЧУК
Кандидат искусствоведения, доцент кафедры «Промышленный дизайн» МГХПА им. С.Г. Строганова,
e-mail: premura@mail.ru

I.A. CHERNIYCHUK
Assistant professor of the Stroganov Academy (MGHPA)
e-mail: premura@mail.ru

ПРОБЛЕМА ВЫБОРА ОПТИМАЛЬНОГО РЕШЕНИЯ В ДИЗАЙН-ПРОФЕССИИ

THE PROBLEM OF CHOICE OF THE OPTIMAL SOLUTION IN DESIGN-PROFESSION

В статье рассматривается проблема принятия решений дизайнером в ходе разработки проектов. Поиск оптимального решения связан с необходимостью постоянно делать выбор и оценивать результаты. Выявлены и проанализированы основные вопросы, вызывающие затруднения в ходе проектирования. Обозначены факторы, влияющие на работу дизайнера, и представлены механизмы, регулирующие кризисные ситуации.

The article discusses the problem of designer making decisions during the projects development. The search for the optimal solution is linked with the need to constantly make choices and evaluate results. The main issues causing difficulties during the design process are identified and analyzed. The factors affecting the work of the designer are identified, and crisis solutions are presented.

Ключевые слова: выбор, принятие решений, дизайн, ошибки, планирование работы, проект, компромисс.
Keywords: choice, making decisions, design, mistakes, work planning, project, compromise.

Профессия дизайнера связанна с необходимостью постоянно принимать решения, делать выбор, проводить сравнительные паралле-

ли и сомневаться в принятых решениях. Даже если не обращаться конкретно к области дизайна, проблема выбора остро стоит и в окружающей людей жизни. Дизайнер по своей природе призван решать чужие задачи — в этом состоит суть профессии, в определении проблемы и поиске возможных решений. В случае неправильно принятых решений в дизайне в результате меняются жизни многих, это значит, что масштаб последствий может быть обширным.

Таким образом, значительно возрастает давление на дизайнера как на профессионала и человека, принимающего решения. Возрастает и ответственность дизайнера. Согласно ставшей широко известной позиции практика и теоретика дизайна Виктора Папанека, ответственность дизайнера «должна определяться его общественной и нравственной позицией задолго до того, как он приступит к работе, ведь именно дизайнер принимает решение, причем априори: заслуживает ли товар, которым его просят заняться, внимания вообще. Другими словами, окажется ли его дизайн на стороне общественного блага или нет» [4, с. 88].

Каждое новое задание для дизайнера — это вызов, затруднительное положение, новая информация и незнакомая среда, с которой нужно разбираться. Каждый дизайнер вырабатывает свою собственную схему работы, позволяющую лучше справляться с поставленными задачами. Одни дизайнеры стараются максимально погрузиться в проект, другие ищут вдохновение в окружающей среде. Один из самых ярких современных дизайнеров Карим Рашид, например, в определенный период своего творческого развития принял следующее решение. «Год назад я принял решение не открывать никаких журналов, связанных с дизайном и архитектурой. Это было осознанным решением. Я постарался отделаться от ощущения несвободы, которое испытывал, глядя на работы других дизайнеров. Листая такие журналы, я подвергаюсь массированной атаке различных изображений. Что касается меня, то наибольшее вдохновение я черпаю из мыслительного процесса» [6, с. 192].

При работе над проектом возникает множество вопросов, кото-рые приходится решать уже в процессе выполнения. Вопросы могут быть самыми разными. Ориентироваться на собственный вкус, предпочтения заказчика или следовать модным тенденциям? Выбрать традиционное дизайн-решение или разрабатывать новаторский подход? Формировать потребности потребителей или следовать за их предпочтениями? Привлекать дополнительно специалистов или пытаться ра-

зобраться самостоятельно? С каждым новым проектом количество и состав таких проблем-вопросов может варьироваться. И полученный опыт на одном проекте не всегда будет применим к другому. Новые задачи будут ставить новые вопросы, и нужны будут новые подходы в их решении. Точного и однозначного решения для всех проблем нет, в то время как оптимальное решение найти для каждого проекта возможно.

Что значит оптимальное решение и можно ли говорить о пра-вильном решении в дизайн-разработке? Предлагаемые дизайнером решения могут быть как правильными, так и неправильными. Дизайн может полностью решать поставленные вопросы, решать их частично или не решать вообще. Частичное решение или непра-вильный подход хотя и являются констатацией нежизнеспособности идеи, но, в то же время, представляют собой важный этап в процессе разработки, приближающей правильное решение и корректирующий процесс разработки проекта. То есть, по сути, неудача не носит исключительно негативный окрас, а требует от дизайнера дальнейшей разработки проекта с учетом полученных выводов.

Правильных решений одной задачи может быть множество. Среди множества правильных и оригинальных решений необходимо выбрать оптимальное, то, которое устроит все стороны. И заказчика и потребителя, и дизайнера — как ответственное лицо за визуальную и функциональную целостность продукта. Работа в таких условиях для дизайнера это всегда компромисс и необходимость принимать взвешенные решения, даже если дизайнеру они могут быть неприятны и идут вразрез с его собственными предпочтениями.

Решение, которое устроит всех, может быть правильным и жиз-неспособным, но при этом не носить оригинальных черт, позволяю-щих утверждать об исключительности дизайна. Оригинальность — то, к чему стремится дизайнер, то, что позволяет выделить продукт на фоне остальных. Но не всегда эта задача ставится заказчиком как обязательная и приоритетная. Продукт может быть вариацией на тему уже существующего дизайна, что используется как маркетинговый прием. В таком случае дизайнеру приходится учитывать это и работать в поставленных рамках.

Дизайнер — творческая профессия, имеющая непосредственную связь с областью искусства. Но дизайнер отличается от художника своей сутью. Художник получает самореализацию через искусство, может демонстрировать свое внутреннее состояние, через собственное оригинальное виденье может привнести что-то новое в искусство.

Дизайнер зачастую вынужден подчиняться. Свои коррективы в проект вносят заказчик, модные тенденции, бюджет, временные рамки и технологические ограничения. Все эти факторы нужно учитывать. Ограничения по своей сути являются способом сузить количество правильных решений и выбрать оптимальное, которое, при определенных уступках, устроит все стороны, участвующие в разработке, производстве, а в перспективе и потреблении нового продукта.

Различаются и подходы в оценивании результатов творческого процесса в искусстве и дизайне. Оценка искусства зачастую носит субъективный характер, особое значение придается эстетической ценности. Также произведения искусства могут иметь, согласно В.Л.Глазычеву, «культурно-информационное и политическое значе-ние» [3]. Нельзя назвать оценивание дизайна полностью объектив-ным процессом, но в нем существуют свои законы, которые вполне конкретны. Глазычев считает эстетическое значение «имманентно заложенным в систему символических, культурно-престижных значений вещи во всей их сложности» и придает особое значение в оценивании продуктов дизайна критерию «потребительской ценно-сти». «Всякая вещь, в создании которой участвовал художник-дизайнер, становится носителем потребительской ценности, именно эта конкретизованная на вещи ценность реализуется в сфере обращения как дополнительная товарная ценность и переходит в сферу многогранного потребления» [3]. При оценивании продуктов дизайн-деятельности Глазычев отмечает их многозначность, что значительно затрудняет процесс их оценивания.

Многозначность в оценке дизайна заставляет дизайнеров тща-тельнее подходить к процессу формирования продукта и оцениванию принятых решений. В поиске и принятии решения заключено множество подводных камней. Это всегда баланс, который помогает решать проектные вопросы: сделать свою идею или позаимствовать чужую, сделать упор на функцию или форму, как опознать хорошую идею на раннем этапе, ориентироваться на качество решений или работать на количество, опираться на интуицию или четкий расчет, когда стоит остановиться и критически переосмыслить результата работы, отбросить наработки и вер-нуться к началу.

Это путь ошибок и размышлений на пути к результату, для преодоления которого применяются целые технологии, стимулирующие и выстраивающие процесс поиска решений и выхода из кризисных ситуа-

ций. Существуют три способа обработки информации, предшествующие принятию решений: с помощью логики, абстрактных идей или инсайтов. Само принятие решения может быть рациональным или интуитивным. Распространенными способами принятия решений являются: интеллектуальная работа над проблемой, размышление, командная работа и мозговой штурм. Интеллектуальная работа означает проработку проблемы, ознакомление, анализ, сбор информации. Размышление основано на методе «диалектики», дополняющей проблему, синтезирует знание. Командная работа и мозговой штурм позволяют рассмотреть проблему с разных точек зрения и увидеть неожиданные решения.

Распространенные техники генерации идей: мозговой штурм, ментальные карты, метод синектики, метод фокальных объектов, техника квоты идей и другие. Все они направлены на стимулирование процесса производства идей, наработки их количества и разнообразия. В результате применения данных техник дизайн-мышление становится свободным и вариативным, появляется больше идей для разработки и оценки.

Растет количество вариантов решений. Исходя из закона Хика или Хика-Хаймана, при увеличении количества вариантов увеличивается время, необходимое для принятия решения [1]. Выбор не происходит быстро. Решение принимается на основе полученных знаний, опыта и текущей информации. Подгоняют принятие решений сроки реализации дизайн-проекта и отчетность о проделанной работе. Однако выбор в итоге приходится делать дизайнеру самостоятельно, внося необходимые коррективы. Могут помогать универсализация собственных паттернов, применимых в сходных проблемах.

Разработка дизайна — это, конечно, творчество, но с достаточно жесткими рамками. Умение укладываться в сроки и выдавать результат приходит с опытом. Начинающие дизайнеры зачастую после ряда оригинальных, но не жизнеспособных идей, склоняется к более традиционным и проверенным решениям.

Среди характерных черт начинающих дизайнеров, мешающих принятию взвешенных решений при разработке проекта, можно выделить следующие: скованность и боязнь раздвигать рамки мышления, недостаточное разнообразие идей и ощущение вымучен-ности идей, ожидание мгновенного результата с первой попытки, боязнь совершить ошибку, неумение справляться с кризисами идей, невозможность оценивать свои работы и перспективность идеи, ощущение давления со стороны и сравнение

себя с другими. Также значительными проблемами являются: неправильное восприятие критики, самоуверенность или неуверенность в собственных силах и идеях, желание сделать идеальный проект, нацеленность на точный просчет каждого этапа или только интуитивное выстраивание проекта, незнание особенностей восприятья формы объекта, неумение видеть главное и второстепенное, стремление к украшательству в ущерб функции и чистоте формы, плохая ориентация в стилевых направлениях, воровство и частичные заимствование идей и проектов.

Что облегчает проблему выбора при решении сложных задач дизайнером? Опыт рождает уверенность в собственных действиях и более осознанное следование этапам процесса разработки проекта. Планирование работы облегчает процесс поиска, делает его более понятным и простым. Зачастую дизайнеры придерживаются похожего плана работы над проектом:

1. Анализ технического задания.
2. Сбор информации и материала.
3. Анализ полученного материала с различных точек зрения (форма, функция, конгруэнтность, экономическая рентабельность, современность, привлекательность для покупателя и другие факторы).
4. Разработка новой концепции и эскизирование.
5. Разработка рабочего проекта.
6. Реализация и контроль.

Это базовая схема работы над проектом, в каждом конкретном случае она может дополняться необходимыми этапами, но основа остается. Пропуск или некачественное выполнение этапов приводит к сложностям на следующих этапах и появлению нежизнеспособных идей. Зачастую некачественно собранный предварительный материал и его анализ изначально ставят перед дизайнером ложные цели, заставляют делать неправильный выбор. В конечном итоге осознание ложности целей возвращает дизайнера не на несколько этапов назад, а в самое начало работы. Это зачастую происходит из-за желания скорее приступить к этапу генерации идей. И чаще всего такая генерация идет путем визуального поиска, что еще больше отдаляет дизайнера от правильного решения. С одной точки зрения, дизайн — это поиск визуальной формы, создание скетчей, зарисовок идей. С другой стороны, дизайн — это концепция, которая включает в себя не только эстетику формы, но и точный расчет, сценарный и функциональный анализ, понимание целей формообразования.

Налаженный дизайн-процесс, осознание этапов, следование плану, понимание своей роли в коллективе и выполнение своих обязанностей, нацеленность на достижение оптимального решения, вера в собственные силы, обращение к опыту — основные черты правильной стратегии принятия решений.

Универсального рецепта принятия оптимального решения при разработке проекта нет, как и нет идеального решения. Работа над идеей и ее реализация всегда носят индивидуальный характер, на который влияют многие не зависящие от дизайнера факторы. Эти факторы формируются заказчиком, производством, потребителем, и их приходится учитывать в работе. Успешность проекта зависит от умения дизайнера находить баланс. Важным является умение следовать выбранной стратегии и при необходимости ее менять.

Знание сложных моментов в работе, умение их предвидеть и предотвращать кризисы идей, отлаженный процесс, понимание этапов работы, стремление развиваться помогают дизайнеру выбирать оптимальные решения, которые позволят дизайн-продуктам получить высокую потребительскую оценку среди пользователей и среди дизайнеров-профессионалов.

Примечания:

1. Большой психологический словарь / под редакцией Б.Г.Мещерякова, академика В.П.Зинченко — М.: Прайм-ЕВРОЗНАК, 2003.

2. *Браун Т.* Дизайн-мышление: от разработки новых продуктов до проектирования бизнес-моделей / перевод с английского В.Хозинского. — М.: Манн, Иванов и Фербер, 2012. — 256 с.

3. *Глазычев В.Л.* О дизайне. Очерки по теории и практике ди-зайна на Западе / В.Л.Глазычев. — М.: Искусство, 1970. — URL: http://www.glazychev.ru/books/design/design_05.htm (дата обращения: 23.01.2020).

4. *Папанек В.* Дизайн для реального мира / перевод с английского. — М.: Издатель Д.Аронов, 2004. — 416 с.: ил.

5. Разработка и развитие инновационных продуктов с использованием методологии дизайн-мышления. — М: МГУ, 2010.

6. *Рашид Карим.* Размышления о дизайне // Проблемы дизайна: сб. статей. Вып. 5 / Рос. акад. художеств, НИИ теории и истории изобразительных искусств; составитель В.Р.Аронов. — М.: Артпроект, 2009. — 320 с.: ил.

7. *Шрагина Л., Меерович М.* Технологий творческого мышле-ния. — М.: Альпина Паблишер, 2008. — 495 с.