Т.А. МОНИНА
Профессор, зав. кафедрой «Промышленный дизайн» МГХПА им. С.Г. Строганова
e-mail: tmloko@mail.ru

T.A. MONINA
Professor, chief. department «Industrial design» of the Stroganov Academy (MGHPA)
e-mail: tmloko@mail.ru

С.К. ЕМЕЛЬЯНЕНКО
Доцент кафедры ХТОПП Высшей школы печати и медиаиндустрии Института графики и искусства книги им. В.А. Фаворского Московского Политеха
e-mail: tmloko@mail.ru

S.K. EMELIANENKO
Associate professor of HTOP Higher school of press and media industry Institute of graphics and art books them. V.A. Favorsky Moscow Polytechnic University
e-mail: tmloko@mail.ru

НЕКОТОРЫЕ АСПЕКТЫ МЫШЛЕНИЯ И ВОСПРИЯТИЯ (КРЕАТИВНОЕ ВОСПРИЯТИЕ И МЫШЛЕНИЕ КАК ОСНОВА ПРОЕКТИРОВАНИЯ)

SOME ASPECTS OF THINKING AND PERCEPTION (CREATIVE PERCEPTION AND THINKING AS THE BASIS OF DESIGN)

В статье анализируются эволюционные этапы развития мышления Homo sapiens, их влияние на создание дизайн-концепций и их восприятие зрителем.

The article analyzes the evolutionary stages of Homo sapiens thinking, their impact on the creation of design concepts and their perception by the viewer.

Ключевые слова: мышление, дизайн-концепт, оптимальное решение, системное мышление.
Key words: thinking, design-concept, optimal solution, system thinking.

Человеческое восприятие находится в сфере хоть и прогнозируемых, но нерегулируемых величин, поэтому в дизайн-процессе важно учитывать характер мышления зрителя, «попадание» в правильную эмоцию путем анализа ситуации и разработки нужного сценария проекта.

В проектировании важно достичь консенсуса между потребителем, зрителем и дизайнером — создателем продукта. Если первый воспринимает объект дизайна на интуитивном, чувственном уровне, второй формирует его, руководствуясь эстетическими категориями восприятия и его функциональными свойствами.

Рассматривая эстетическую сторону восприятия, по Р.Арнхейму, это — равновесие, очертание, форма, развитие, пространство, свет, цвет, движение, напряжение, выразительность. Эти категории иллюстрируют движение познания от элементарных форм до самых сложных и значительных. Выразительность представляет собой, по словам Арнхейма, «венец» перцептивных категорий. Она является завершением процесса визуального восприятия.

Законченное произведение дизайна — активизация не только производственных, но, в первую очередь, мыслительных процессов дизайнера. Ясность и красота креативной идеи вызывают в конечном итоге отклик у зрителя не только в виде эстетического чувства, но и мышления в том или ином виде. В конечном итоге, логический консенсус между автором и зрителем символизирует единая форма мышления, обоюдный акт активизации интеллектуальных процессов.

Не поняв сущности мышления, нельзя определить критерии оценки проекта с разных точек зрения. Попробуем подробнее на них остановиться.

Придерживаясь дарвиновской теории эволюции и науки генетики, отметим в поступательном развитии мышления как такового следующие этапы.

Инстинктивное мышление — первоначальный шаг возникновения мышления. Присуще всем живым организмам. Невозможность отличать объективный мир от иллюзорного. Примером может служить

поведение рыбки, которая одинаково активно бросается как на своего собрата, так и на искусственную приманку.

Инстинктивному мышлению свойственны поведенческие стайные и пищевые инстинкты, а также инстинкты продолжения рода.

Понятийное мышление связано со способом отличать и распознавать целые конгломераты событий, их последовательность, зачатки причинно-следственной связи. Понятийное мышление присуще многим млекопитающим: собака, преследующая кошку, которая скрылась за препятствием, легко спрямляет свою траекторию погони, а не слепо повторяет путь убегающей кошки.

Понятийное мышление характеризуется возникновением ограниченного объема памяти и образного мышления. Формирует иерархические отношения в стае.

Логическое мышление позволяет осуществить качественную оценку обстоятельств, выбор решения и способ поведения. Неотъемлемый элемент мышления высших животных (приматы и дельфины). В основе логического мышления лежит значительный объем памяти, оценка причинно-следственной связи событий, знаний, опыта и поступков. Формирует родовые отношения в сообществе.

Аналитическое мышление присуще только Homo sapiens. Большой объем памяти позволяет анализировать и систематизировать события, принимать осознанные, всесторонние взвешенные решения, воссоздать и моделировать окружающий мир. Продуцировать и создавать новые понятия и объекты реального мира. Этот тип мышления породил мораль, социальное расслоение, дал основы государственности. Таково мышление и современного человека.

Эвристическое мышление человека опирается на огромный объем памяти, мозаичные осколки фактов, знаний, опыта, интуиции и мировоззрения. Это мышление, создающее новые представления и понятия, открывающее для остальных более высокий уровень познания, несущее позитивный творческий заряд. Мышление Архимеда, из знаменитого возгласа которого, собственно, и заимствована эта терминология («эврика» — открытие), является убедительным доказательством неограниченности и мощи человеческого разума.

Дискурс о возможностях человека будущего утихал и разгорался в различные периоды научной мысли нашей страны. Вот как писал в 60-х годах XX в. Е.А.Мурзин:

«Современник наш начинает осознавать, что перед ним новый биологический вид: завершивший свою биологическую эволюцию человек-разумный, обладающий почти удвоенным, в сравнении с неандертальцем, объемом мозга. Вследствие этого он имеет более развитое мышление в образах, легко обучаем. В сравнении с нами, с трудом прослеживающими в аналитическом мышлении логические цепочки связей явлений, новому человеку доступно эвристическое постижение массивов информации, как бы без анализа, подобно тому, как это в свои лучшие минуты осуществляли человеческие гении нашего далекого прошлого. В своей массе новые люди охватывают умственным взором цивилизацию, в которой существуют и являются ее творцами. Эвристический разум становится демиургом бытия».

Высказанный тезис затеняет тонкости представления об изменении мышления. Наметим пунктиром эволюционную поступь развития суждений о мышлении человека…

Мышление, с точки зрения Платона, понималось как припоминание. Он не рассматривал мышление как творческий процесс, а считал его репродуктивным актом. В понимании философа научить — это принудить к припоминанию.

Аристотель рассматривал мышление как совокупность частей: понятия, суждения и умозаключения, что является наукой «Логика». Развивая эту науку, его последователи в средние века выделяли в качестве ее форм дедукцию и силлогизм.

Рене Декарт считал мышление единственным свойством души и использовал систематическое сомнение как метод познания.

Бенедикт Спиноза предлагал исследовать способ действия мыслящего тела, чтобы его отличие от действий тела немыслящего назвать мышлением.

Иммануил Кант вывел два свойства мышления, которыми мы пользуемся по сей день при принятии решений и разработке дизайн-концептов, а именно — анализ и синтез.

Американский социолог и футуролог Элвин Тоффлер вывел термин «клиповое» мышление, означающий особенность человека воспринимать мир через короткие яркие образы и послания без определения контекста.

Что мы наблюдаем? Приходя к своим выводам эвристическим путем, каждый из перечисленных философов представляет мышле-

ние индивидуума как величину сложившуюся, некую эгоконстанту, не подверженную метаморфозам бытия. Меняется лишь мир вокруг и методы его познания.

Зафиксировать глобальные эволюционные изменения сознания в период существования сотен поколений людей весьма проблематично. Затруднительно ощутить эволюцию мышления человека даже за последние два тысячелетия «письменной истории человечества». При современном развитии цивилизации, навалившегося информационного вала, всеобщей грамотности населения, компьютеризации, на личностном уровне мы не почувствуем существенного прогресса эволюции мышления.

Монах-писарь с каллиграфическим почерком, гонец или кустарь были специалисты и профессионалы своего дела в понимании наших пращуров. Переписчик и писарь последовательно вытеснены пишущей машинкой, принтером. Гонец заменен почтой, затем — телеграфом, телефоном, а ныне — интернетом.

Кустарное производство уступило место высокотехнологичному. Возник неограниченный доступ к накопленной человечеством информации, поднялся общий уровень знаний, культуры, достатка, потребления, но и задачи творцов — апологетов эвристического мышления — усложнились: в любой сфере уровень знаний, который нужно достичь для генерации новых открытий, возрос, объем потребляемой информации постоянно увеличивается… Но, несмотря на возросший образовательный ценз человечества, за последние десятилетия количество гениев в области науки и искусства, этих «демиургов бытия», не увеличилось в геометрической прогрессии.

Большинство технических новшеств нынешнего дня являются продолжением научных открытий 40–80-х гг. прошедшего столетия. Развитие и совершенствование технологий точных производств обеспечило внедрение научных, космических и военных разработок второй половины XX века в мирную жизнь граждан.

Современный человек охватывает полностью все эволюционные этапы мышления и частично эвристического (эдакая «матрешка эволюции»). На настоящий момент подобное мышление Homo sapiens является интегральной вершиной поступательной эволюции разума!

Нельзя не упомянуть, что, несмотря на оптимистичность прогнозов на будущее о мышлении современного человека, в том же труде Е.А.Мурзин отметил:

«Ощутимого прорыва в мыслительной деятельности человека не произошло. Это дело будущего».

Синтез рассмотренных выше пяти видов человеческого мышления абсолютно необходим создателю дизайн-проекта. Логическое и аналитическое мышление — основа творческого созидания и поиска, абсолютная прерогатива дизайнера, мнение наблюдателя, созерцателя. Эвристическое мышление — необходимое свойство творческой личности.

Обращаясь к зрителю посредством визуальных образов, дизайнер тем самым пробуждает и активизирует в нем «инстинктивное» и «понятийное» мышление, порождает в зрителе заинтересованность, например, выставочной задачи. Именно качественное различие используемых принципов мыслительных процессов человека отличает дизайнера от зрителя.

«Для теории и экспериментов в дизайне формирование нового дизайнерского мышления относится к одной из наиболее практических задач».

Для нахождения нужного решения в эвристике используются различные алгоритмы действий. Активизируются механизмы установления ситуативных отношений. Производится отсечение неперспективных ветвей в «древе вариантов». Формируются опровержения посредством контрпримеров. Сократ, например, искал путь к истине в беседах с помощью наводящих вопросов и примеров. Самым распространенным всегда был коллективный метод (так называемый «мозговой штурм» и все его разновидности). В различных системах поиска решений популярен способ моделирования (вспомним фильм «Чапаев» и его знаменитую картошку, используемую в качестве модели).

На пути рождения новых дизайн-проектов широко применим метод «проб и ошибок», метод эксперимента. «Прослеживая пути конструктивной мысли, особенно в области эксперимента, нельзя не обратить внимание на историю зарождения и развития той или иной идеи, на образ мышления экспериментатора».

Как известно, эвристика в широком понимании есть *«организация процесса продуктивного творческого мышления»*.

В современной терминологии эвристическому мышлению соответствует синоним «креативность».

Зачем необходима активизации эвристического мышления?

По общему мнению, творческие профессии отличаются от профессий точных знаний тем, что не находятся в жесткой системе аб-

солютных ограничений, хотя специализация дизайнера предполагает рамки необходимых условий для достижения определенной функции, включающей в себя физические и технические факторы, ГОСТы, нормативы, прототипы, аналоги, материалы, технологии и т.п. Однако в плане эстетики преобладает как соблюдение стилистических и актуальных направлений, так и практически неограниченной, безбрежной свободы фантазии и творчества.

Достичь оптимального решения проекта возможно посредством интуитивного творческого процесса дизайнера, основанного на чувственном познании и понимании мироздания. Тем не менее, подобное мировосприятие вовсе не отрицает целенаправленного подхода к решению проектной задачи.

Квалификация и уровень профессионализма дизайнера проявляются в поиске наилучшего решения, основанного на рациональном принципе, аргументированном и осознанном проектировании, и обладают тем преимуществом, что все аспекты проекта, его составляющие части и даже незначительные детали не уйдут из поля зрения, подвергнутся анализу и оценке. Системность мышления является путеводной звездой в поиске положительного разрешения проекта.

Интуитивное озарение является неотъемлемой частью творческого процесса, и, тем не менее, дизайнер, обладающий навыками системного мышления, обладает конкурентными преимуществами.

Приемы активизации эвристического мышления помогают раскрыть собственный творческий потенциал. Методики основаны на психологии и логике, и ни одна из них не претендует на роль безусловной теории. Если же говорить об общих характеристиках этих методик, все они, по Канту, состоят из анализа и синтеза информации.

Начиная проект, дизайнер начинает движение к собственному результату со сбора и анализа огромного количества информации, накопленной ранее по исследуемому вопросу. Багаж референсов прирастает каждый день террабайтами, и в этом море информации нужно уметь находить эффективные художественные приемы для достижения цели создания и продвижения продукта.

Современный дизайнер, востребованный на рынке, является как успешным компилятором таких проверенных приемов, так и создателем новых. Время, являющееся одним из определяющих критериев бизнеса, зачастую не дает ему возможности устраивать «творческие по-

иски» исключительного и совершенно оригинального решения. Дизайнер, пользующийся готовыми, «трендовыми» решениями, активизирует лишь аналитическое и логическое мышления. Эвристика же предполагает выход на другой уровень, попытку подняться «над задачей», что ведет к нахождению новых, прогрессивных решений в дизайне.

Библиография:

1. *Арнхейм Р.Б.* Искусство и визуальное восприятие. БКГ им. И.А.Бодуэна де Куртенэ, 1999.

2. *Водчиц С.С.* Эстетика пропорций в дизайне. М.: Техносфера, 2005.

3. *Генисаредский О.И.* Проблемы исследования и развития проектной культуры дизайна. Автореф. дис. канд. иск. М., 1988.

4. *Иконников А.В.* Морфология вещи, форма и эстетическая ценность. Некоторые проблемы современного дизайна. М., 1984.

5. *Кандинский В.В.* О духовном в искусстве. М.: Архимед, 1992.

6. *Раушенбах Б.В.* Геометрия картины и зрительное восприятие. СПб., 2001.

7. *Колейчук В.Ф.* Новейшие конструктивные системы в формировании архитектурной среды. Учебное пособие. М.: БуксМарт, 2016 .

8. *Лаврентьев А.Н.* Эксперимент в дизайне. Учебное пособие. М.: Университетская книга, 2010.

9. *Мурзин Е.А.* О природе и закономерностях эстетического восприятия и путях становления музыки электронной и цвета. М.: ИД «Композитор», 2008.

10. *Раушенбах Б.В.* Геометрия картины и зрительное восприятие. СПб., 2001

11. Философский энциклопедический словарь. М.: Советская энциклопедия, 1983.