

УДК 745
ББК 85

This is an open access article distributed under
the Creative Commons Attribution 4.0
International (CC BY 4.0)

© 2019 г. Г. А. Бастов
г. Москва, Россия

© 2019 г. А. Н. Королева
г. Москва, Россия

ОБРАЗНО-АССОЦИАТИВНОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ КАК ФАКТОР СИНЕКТИЧЕСКОГО ФОРМООБРАЗОВАНИЯ В ИСКУССТВЕ И ДИЗАЙНЕ

Аннотация: В статье описана схема и принципы применения метода проектной синектики в различных сферах творческой, художественной и культурной жизни. Обозначено изменение структуры и значимости понятия образа определенного назначения, изменяющего представление о значимости и структуре современного модного костюма. Описаны представления о костюме как в первую очередь эмоциональном образе, содержащем в себе чувственные характеристики восприятия формы и его содержания. Рассмотрено понятие креативности как основной единицы при составлении чувственного художественного образа и основы восприятия формы создаваемого объекта. Составлен алгоритм творческой деятельности проектировщика, включающий в себя три уровня, отличающихся по степени перспективности и глубины творческой направленности. Синектический метод рассмотрен как основа художественного проектирования современного костюма. Обозначена важность влияния идеи на проектирование костюма, выявлены основные этапы формирования данного понятия. Рассмотрено понятие мозгового штурма как основной движущей силы при формировании концепции создания коллекции или отдельных единиц костюма. Выявлена важность применения и формирования источника вдохновения при создании образного решения. Подчеркнуто влияние психологической составляющей автора на формирование концептуального решения, отражающего его личное восприятие и отношение к структуре создаваемого объекта. Даны основные характеристики синектического метода и обозначены выводы, подтверждающие его актуальность и применимость в различных областях современного мира.

Ключевые слова: проектная синектика, чувственное восприятие, дизайн-объект, образно-ассоциативное проектирование, синектическое формообразование.

Информация об авторах:

Геннадий Александрович Бастов — доктор технических наук, профессор, Российский государственный университет имени А. Н. Косыгина (Технологии. Дизайн. Искусство.), ул. Садовническая, д. 33, 117997 г. Москва, Россия. E-mail: gbastov@yandex.ru

Анна Николаевна Королева — аспирант, Российский государственный университет имени А. Н. Косыгина (Технологии. Дизайн. Искусство.), ул. Садовническая, д. 33, 117997 г. Москва, Россия. E-mail: ann9103@mail.ru

Дата поступления статьи: 23.02.2019

Дата публикации: 28.12.2019

Для цитирования: Бастов Г. А., Королева А. Н. Образно-ассоциативное проектирование как фактор синектического формообразования в искусстве и дизайне // Вестник славянских культур. 2019. Т. 54. С. 341–353.

В настоящее время в современном дизайне костюма наблюдается смена приоритетов и прослеживается яркая динамика вытеснения понятия «одежды определенного назначения» понятием «образа определенного назначения», наполненного принципиально-новым информативным содержанием. Сегодня костюм представляет собой достаточно сложный коммуникативный механизм, где присутствует многоуровневая визуально-смысловая конструкция, где характер информативности образного решения определяется рядом различных чувственно-ассоциативных источников, объединенных одной проектной концепцией, создание которой требует разработки новых подходов к процессу проектирования.

Настоящая работа является фактом осмысления современной концепции образно-ассоциативного восприятия формы в системе проектирования современного костюма и разработке методических рекомендаций с отражением во внешнем виде одежды чувственно-эмоциональных характеристик на научной основе теории и практики синектической идентификации. Синектическая идентификация выступает как процесс опознания того качества, на основании которого личность может быть отнесена к какому-либо классу, типу или категории в зависимости от поставленной задачи. В то же время личность обладает способностью с помощью эмоционально-психологического костюма обратить и усилить характеристику своего имиджа в целях самоопределения, популяризации, рекламы и других заданных целей.

Для достижения цели были поставлены следующие задачи:

- провести комплексный анализ проблем в области теории и практики художественного проектирования современного костюма с позиции инновационных решений;
- выявить факторы, определяющие особенности развития методической основы современного формообразования образно-ассоциативного женского костюма с учетом моды, требований дизайна, а также инновационной направленности;
- разработать и подготовить классификации следующих дизайн-признаков: художественного; формообразовательного; конструктивного; технического и технологического, как базу данных для проектирования образно-ассоциативного женского костюма;
- определить значимые формообразующие и художественно-конструктивные признаки, являющиеся базовой основой для формирования образно-ассоциативного женского костюма;
- составить структуризацию метода направленного поиска идеи;
- определить и разработать методы психологической активизации мышления: мозговой штурм; аналогии (синектика);
- составить алгоритм ассоциативных связей для направленного поиска реализации идеи;
- определить факторы, определяющие образно-ассоциативное восприятие формы костюма;
- разработать структуру реализации проектной идеи;

- определить способы реализации проектной идеи, представляющую собой проектирование костюма с образно-ассоциативными характеристиками.

Проектная синектика, в совокупности с личным чувственным преобразованием предметов творчества, складывается в систему образно-ассоциативного проектирования, отличающегося особым вниманием к личностной окраске объектов дизайна, представляя собой новую методику поиска идей, путем применения мозгового штурма как метода нахождения кардинально новых инновационных подходов к процессу художественного проектирования. Данное направление считается направленным на инновации, так как в своей основе содержит ранее не применяемые особенности создания предметов творчества, основываясь в первую очередь не на процессе наблюдения за окружающим миром и его объектами, а на авторской эмоциональной оценке. Окружающая действительность получает кардинально иное отражение, включающее столь ценное авторское личное видение и отношение.

Здесь особое место занимают вопросы определения направлений мозгового штурма и методы психологической активизации мышления. Известно, что в процессе формообразования художники-стилисты и дизайнеры костюма используют ряд теоретических и практических методов, направленных на достижение в своих дизайн-проектах прагматико-художественного результата, а именно сочетания функциональности и образного решения костюма с отражением эмоциональной чувственности в конструктивно-декоративных элементах одежды.

В данном случае поиск новой эмоционально-чувственной гармонии в процессе проектирования формы костюма может быть осуществлен с помощью усовершенствованных методов формообразования, что представляет собой новую обширную область для экспериментирования и получения инновационных результатов на базе апробированных классических методов проектирования.

Таким образом, при разработке и проектировании образно-ассоциативного костюма необходима информация с содержанием утилитарно-функциональных и эмоционально-чувственных качеств новой методической основы проектирования с методами психологической активизации творческого процесса с учетом теории синектики.

Установлено, что одной из областей человеческого ума, в которую пока еще не вторглись компьютеры, является творческое креативное мышление. На данный момент психологи никак не могут прийти к единому определению термина «креативность». Однако многие из них понимают под креативностью способность человека видеть вещи в новом и находить уникальные решения многих, казалось бы, нерешаемых проблем. Можно утверждать, что креативность является полной противоположностью шаблонного мышления. Она уводит в сторону от настоящих банальных идей и скучного, привычного взгляда на вещи, рождает новые, казалось бы, безумные, оригинальные решения. Считается, что креативность делает процесс творческого мышления увлекательным, уводит далеко в будущее, помогает находить новые решения старых, уже решенных проблем.

Известно, что многие психологи считают, что креативность и интеллект — это не одно и то же. Согласно многочисленным результатам компетентных исследований, не все люди с высоким интеллектом способны к креативному мышлению.

Некоторые исследователи при оценке креативности человека основываются на его результатах или достижениях. Признаками креативности они считают такие общественно-полезные результаты, как изобретения, т. е. разработки таких проектов, которые не имеют аналогов.

Креативность является своеобразным «двигателем прогресса», особенностью человеческого сознания, которая позволяет приходить к новым решениям, исследовательским вопросам и новым решениям в различных областях жизни.

Анализ материалов по эвристическому и креативному мышлению позволил нам сформировать позиции по данной творческой деятельности проектировщика:

- сознательно прилагать усилию к тому, чтобы проявить оригинальность и выдвинуть новые идеи;
- не беспокоиться о том, что о вас подумают люди;
- стараться мыслить широко, при этом не обращать внимания на запреты и традиции;
- при ошибке искать другие варианты и новые пути решения задачи;
- искать объяснения странным и непонятным вещам и явлениям;
- преодолевать функциональную фиксированность, искать необычные способы применения обычных вещей;
- отказаться от известных, традиционных методов деятельности, искать новые подходы;
- оценивать свои цели объективно.

Полученные результаты дали возможность составить алгоритм творческого мышления проектировщика по трем уровням его деятельности: настоящий, инновационный и перспективный. Данная форма деятельности охватывает такие аспекты проектирования, как действующий, новый и креативный ассортимент. Применяя опыт работы, базирующийся на различных уровнях, выявляет соответствующий дизайн-признак и степень его инновационной направленности.

Далее, результаты исследований процесса формообразования показали, что предлагаемый новый подход к формированию креативного ассортимента, а именно к третьему уровню мышления, состоит в определении направленной деятельности проектировщика, позволяющей создать новые художественно технические решения при использовании построенных автором квалификационных таблиц, рекомендаций алгоритмов и базы данных современных инноваций, представляющих инструментарий для системы автоматизированного проектирования по конкретному заданию предприятия.

Здесь следует отметить, что данный метод должен представлять собой результат комплексного применения теории закономерности формообразования с учетом исследованных корректирующих зависимостей по дизайн-признакам, исключая случайность из процесса нахождения нового художественно конструкторского решения научно технических задач.

Однако для соблюдения комплексности при проектировании образно-ассоциативного костюма важным является присутствие методологической основы, формирующей эмоционально-эстетическое восприятие формы. В теории проектирования костюма вопросы эмоционально-эстетического восприятия формы, как мы уже отмечали выше, остаются мало изученными и требует осмысления и поиска новых решений.

Для определения методов поиска новых творческих решений мы обратились к научным изысканиям американского ученого У. Гардона, который в 50-х гг. XX в., опираясь на научную основу теории синектики, рассматривает вопросы развития человеческого воображения. Для нас представляло большой интерес, что в своих исследованиях У. Гардон обращает внимание на то, где синектика широко использует аналогии и ассоциации, помогающие находить новые идеи, где синектика относится к методам психологической активизации путем ассоциативного мышления, поиска аналогий по-

ставленной задаче. В нашем исследовании разработана и предложена для дизайнера структуризация метода направленного поиска идеи, а именно решение проблемы проектирования костюма с образно-ассоциативными характеристиками. Предпроектная ситуация направленного поиска должна осуществляться с соблюдением следующей этапности: проблема — мозговой штурм — поиск аналогии — ассоциативные связи — способы реализации идеи.

Таким образом, мы установили этапность реализации идеи и отметили, что результирующим этапом является мозговой штурм. В этом случае перед автором стоит задача в процессе проектирования найти решения структуры поиска аналогии и ассоциативных связей, что позволит сформулировать способы реализации идеи. Для этого необходимо направить спонтанную деятельность мозга нервной системы на исследования и преобразования проектной проблемы.

Вдохновить художника на создание новых дизайн-форм может любое явление и предмет окружающего мира. Творческими источниками для проектирования изделий могут быть явления природы, события общественной жизни, художественные произведения литературы и искусства, исторические, народные и национальные костюмы, музыка, хореография и т. п. Часто источниками творчества становятся произведения архитектуры, инженерные сооружения, предметы материальной культуры и декоративно-прикладного искусства (металл, керамика, стекло, дерево, пластик). Особое место в творчестве дизайнера занимают формы живой природы (бионика).

Каждый конкретный творческий источник несет в себе присущие только ему характерные особенности. Умение увидеть и выделить эти характерные черты источника является одной из задач дизайнера одежды. Молодым дизайнерам одежды нельзя забывать о том, что главным источником их творчества остается человек, который одновременно является носителем и потребителем результатов проектной деятельности дизайнера.

Личность носителя играет, несомненно, важную роль в процессе проектирования, открывая перед художником новые области творческого поиска, обогащая и преумножая его. Создавая дизайн-объект для конкретной характерной группы людей, дизайнер более точно определяет свою аудиторию и круг лиц, среди которых данный объект будет востребован.

В проектной деятельности важным моментом является процесс мышления. Главное, что требуется в проектировании от дизайнера, — идея. Специфика формирования идеи заключается в овладении методами психологической активизации творческого мышления, которые направлены на устранение так называемой психологической инерции мышления, препятствующей более всестороннему рассмотрению проблемы. Эти методы позволяют значительно увеличить число выдвигаемых идей и повышают производительность этого процесса.

Однако для решения сложных креативных задач, в основе которых заложены противоречия, эти методы малоэффективны. Популярный в быту «Метод проб и ошибок» ограничен областью поиска, заданной вектором психологической инерции мышления.

Для решения поставленной в работе задачи, а именно разработки костюма с образно-ассоциативными характеристиками результативно использовать два наиболее известные методы психологической активизации: мозговой штурм и аналогии (синектика).

Наиболее известным методом психологической активизации мышления является «мозговой штурм», предложенный А. Осборном (США) в 40-х гг. XX в. «Мозговой штурм» является коллективным методом поиска новых идей, основная особенность которого заключается в разделении участников на критиков и «генераторов», а также разделение процесса генерации и критики идей во времени. Кроме этого «мозговой штурм» предусматривает выполнение ряда правил:

- нельзя критиковать предлагаемые идеи, споры и обсуждения запрещаются;
- приветствуются любые идеи, в том числе фантастические. Нет плохих идей;
- поощряется развитие, усовершенствование и комбинирование чужих идей;
- идеи следует излагать кратко, не прерывать эстафету идей;
- главная цель — получить как можно больше идей.

Обязательными условиями проведения «мозгового штурма» является создание благоприятных условий для преодоления психологической инерции и боязни высказывать нелепые идеи из-за страха их критики, привлечение в группу специалистов различного профиля, склонность их к творческой работе. Руководителем группы (ведущим) должен быть специалист по методам технического творчества.

«Мозговой штурм» при поиске идеи — универсальный метод, применение которого возможно в науке, технике, административной, торговой и рекламной деятельности. В данном случае план последовательных действий дизайнера-проектировщика при поиске идеи представляет собой этап состоящий из следующих действий:

- сформулировать задачи;
- генерировать и отобрать идеи решения по правилам мозгового штурма.

Приемы использования аналогий относятся к методам психологической активизации творческого мышления. Наиболее интересным методом, использующим аналогии, является «Синектика» — метод решения проблем группой специалистов, широко использующих различные типы аналогий. Этот метод, как мы уже отмечали раньше, был предложен У. Гордоном (США) в 1952 г. Он основан на свойстве человеческого мозга устанавливать связи между словами, понятиями, чувствами, мыслями, впечатлениями, т. е. устанавливать ассоциативные связи. Аналогия является хорошим возбудителем ассоциаций, которые в свою очередь стимулируют творческие возможности.

Известно много примеров аналогий, среди которых можно отметить следующие:

- прямая аналогия, в соответствии с которой осуществляется поиск решений аналогичных задач, примеров сходных процессов в других областях знаний с дальнейшей адаптацией этих решений к собственной задаче;
- личная аналогия предлагает представить себя тем объектом, с которым связана проблема, и попытаться рассуждать о «своих» ощущениях и путях решения проблемы;
- символическая аналогия отличается тем, что при формулировании задачи используются образами, сравнениями и метафорами, отражающими ее суть. Использование символической аналогии позволяет более четко и лаконично описать имеющуюся проблему;
- фантастическая аналогия предлагает ввести в задачу фантастические средства или персонажи, выполняющие то, что требуется по условию задачи. Смысл этого приема заключается в том, что мысленное использование фантастических средств часто помогает обнаружить ложные или избыточные ограничения, которые мешают нахождению решения проблемы.

На начальном этапе «Синектики» аналогии используются для наиболее четкого выявления и усвоения участниками сути решаемой проблемы. Происходит отказ от очевидных решений. Затем в процессе специально организованного обсуждения определяются главные трудности и противоречия, препятствующие решению. Вырабатываются новые формулировки проблемы, определяются цели. В дальнейшем при помощи специальных вопросов, вызывающих аналогии, осуществляется поиск идей и решений. Полученные решения подвергаются оценке и проверке. При необходимости происходит возврат к проблеме для повторного ее обсуждения и развития полученных ранее идей. Для успешного использования аналогий в решении творческих задач требуется специальная подготовка, а также способность человека к фантазии и образному мышлению.

Кроме того, следует отметить, что в процессе проектирования образно-ассоциативного костюма особое место занимают ассоциативные связи.

Существует мнение, что для создания образного решения костюма достаточно вдохновения, поэтому системно-аналитическая работа на этапе концептуально-образных поисков нередко заменяется так называемым «интуитивным подходом». Для создания костюма как продукта проектной деятельности этого не достаточно. Традиционные методы проектирования костюма не решают весь комплекс обозначенных проблем, а современные методы художественного проектирования, с успехом применяемые в других областях дизайна, не могут быть автоматически перенесены в сферу создания костюма в силу его специфики.

Поэтому в нашем исследовании на этапе поиска прообраза аналогии имеют место ассоциативные связи, которые создают условия для осуществления идеи. По результатам исследований и анализа коллекций моделей костюма с образно-ассоциативными характеристиками известных дизайнеров мы определили возможные направления творческой мысли на предпроектной ситуации:

- личность — как внешний вид индивида, его имидж;
- индивидуальное творчество — может проявляться в изобразительном, декоративном, прикладном, театральном и киноискусстве. Здесь большим «возбудителем» воображения, мысли может быть живопись, графика, скульптура, ремесло музыка, поэзия и т. п.
- аналог в дизайне — очень часто предметом ассоциаций и пробуждения идеи у дизайнеров являются архитектура, интерьер, предметы промышленного дизайна, мебель, предметы быта, исторический и народный костюм его аксессуары. Большое место в дизайне занимает патентное дело;
- биоформа — одним из продуктивных и результативных творческих источников в проектировании у дизайнеров являются бионические формы;
- сфера функционирования — этот путь подсказывает дизайнеру наряду с образно-ассоциативными характеристиками расширить диапазон эксплуатационных характеристик;
- производство — особое место занимает в дизайне, где определяются условия промышленной реализации дизайн-проекта.

Таким образом, в процессе проектирования выявлены различные направления ассоциаций и обозначены категории пробуждения идеи, что позволило автору сформировать структуру эмоционально-эстетического восприятия формы. Данная структура позволяет дизайнеру осмысленно приближаться к реализации идей нового

дизайн-проекта, учитывая факторы, определяющие образно-ассоциативное восприятие формы.

Эти факторы представляют собой комплекс следующих характеристик: моральные чувства, интеллектуальные чувства, чувства по содержанию и силе, эстетические чувства, ассоциативное мышление.

Эти факторы определяют художественно-конструктивные характеристики нового дизайн-проекта, а также позволяют отметить эмоционально-ассоциативную сторону проекта, что отвечает современным тенденциям моды и требованиям дизайна.

В этом случае поиск новой эмоционально-чувственной гармонии в процессе проектирования формы костюма может быть осуществлен с помощью усовершенствованных методов формообразования, что представляет собой новую обширную область для экспериментирования и получения инновационных результатов на базе апробированных классических методов проектирования.

Таким образом, при разработке образно-ассоциативного костюма необходима информация с содержанием утилитарно-функциональных и эмоционально-чувственных качеств новой методической основы проектирования с методами психологической активизации творческого процесса с учетом последних преобразований теории синектики. Методическая основа в виде таблиц, схем, классификаций и алгоритмов процесса проектирования направит спонтанную деятельность мозга и нервной системы на новый уровень мышления при расширении границ воображения, с помощью дизайн-признаков, отражающих вопросы арт-проектирования, конструкторских и технико-технологических преобразований. В этом случае синектика позволит выйти на новый уровень исследования и преобразования проектной проблемы в дизайне современного костюма.

Предметы творчества, полученные в результате применения методики образно-ассоциативного проектирования, представляют собой особую обособленную категорию, отличающуюся своим разнообразием, подходом и методами воспроизведения. Объекты, выполненные дизайнерами и художниками в результате эмоциональной переоценки и чувственного восприятия, имеют существенные отличия не только лишь во внешнем облике объектов, но и относительно своего содержания.

Дизайнеры, применяющие методы образного проектирования в процессе своей деятельности, создают предметы творчества, отражающие их собственное мировосприятие, задающее единый стиль и максимально отражающее источник вдохновения.

Источником вдохновения могут служить эмоции и чувства, приобретенные в процессе наблюдения за окружающими объектами, или же живущие внутри личности, отражающие ее собственные взгляды и переживания. В любом случае эмоции имеют яркий личностный окрас и в полной мере отражают гамму чувств, живущую внутри человека. Данные чувства получают выражение в виде предметов творчества и оказывают на зрителя наиболее сильное впечатление, так как передают внутренне состояние творца и его отношение к выполненному произведению.

Обращаясь к объектам художественной деятельности, созданным по принципу образно-ассоциативного проектирования, стоит не забывать о важности эмоционального фона, заключенного в систему авторского видения. Для более точной передачи основной идеи синектического формообразования обратимся к аналоговым решениям в таких сферах искусства, как живопись, архитектура и скульптура.

Архитектурные объекты, выполненные в традициях методов образно-ассоциативного проектирования, отличаются особой четкостью и выверенностью, отражающей источник вдохновения посредством его эмоциональной обработки. Взятые за основу

прообраза источники вдохновения, природные или геометрические формы, проходят оценку под силой эмоционального авторского видения, изменяя форму и предоставляя созданным произведениям авторское индивидуальное прочтение.

Примером подобного рода проектной деятельности могут служить работы архитектора Захи Хадид, чьи произведения поражают своей обособленностью и четко прослеживаемым стилем исполнения (рисунки 1, 2).



Рисунок 1, 2 – Работы архитектора Захи Хадид
Figures 1, 2 – Works by architect Zaha Hadid

Автор берет за основу творческого источника бионические формы, рожденные природой, с заложенной в них изначально особой гармонией, сохраняя данные особенности и преумножая их путем добавления авторского видения, в результате получаются объекты, наполненные смысловым и эмоциональным содержанием, присущим стилю архитектора. Каждое архитектурное сооружение, созданное ее руками, — это особое произведение искусства с заключенным в нем чувственным содержанием и гармонично выдержанным стилем.

Живопись, как и иные виды искусства, в большой мере подвержена влиянию авторских методов синектической проектной деятельности. Работы художников отражают окружающую действительность не только лишь как способ точной передачи окружающего мира с его характерными чертами, но и пропущенный через призму психологии автора. Таким образом, в первую очередь для раскрытия более полного содержания работ необходимо обратиться к личности художника, его эмоциональному фону и психологическим характеристикам.

Фрида Кало, художница, чьи работы широко известны во всем мире, яркое тому подтверждение. Ее холсты — это совокупность радости и боли, заключенной в личности и рожденной путем переживания определенных жизненных ситуаций (рисунки 3, 4).



Рисунки 3, 4 – Работы Фриды Кало
Figures 3, 4 – Paintings by Frida Kahlo

Среди работ Фриды встречается огромное количество автопортретов, однако они представляют собой не просто фотографически точные произведения, а в первую очередь эмоциональный фон, заключенный в них. За лицом автора, образом, украшенным традиционной национальной атрибутикой, чувствуется ее душа, преисполненная болью, тяжестью бытия и его отношение к окружающему миру.

Пережив глубокую физическую и эмоциональную драму, Фрида выплескивала все накопившиеся эмоции в своих произведениях, создавая вокруг них особую ауру собственного присутствия в жизни зрителя.

Оценивая ее произведения, человек в первую очередь отмечает не мастерство художника, а его способность транслировать чувства и переживания посредством масла и кисти.

Скульптурные произведения Франсуа Огюста Родена узнаваемы по всему миру, его работы отличает особый авторский стиль и пластика форм, присущих руке мастера. Говоря о его произведениях, невозможно молчать об эмоциях, которые окружают зрителя при непосредственном контакте с произведением искусства (рисунки 5, 6).



Рисунки 5, 6 – Скульптуры Огюста Родена
Figures 5, 6 – Sculptures by Auguste Rodin

Каждая работа Родена — это результат собственного эмоционально-чувственно-го переживания, глубокой эмоции, заложенной в холодном камне или мраморе.

Автор превозносит женский образ, отражая не только лишь красоту телесной оболочки, но и выражая собственное отношение ко всему женскому роду. Фигуры его женщин словно выточены из цельного обелиска и являются из него, плавно приобретая уже узнаваемые очертания. Автор работает одновременно как талантливый художник и не менее достойный психолог.

Эмоции, переживаемые при взгляде и выражении женского образа, отличаются необычайной чистотой и чувственностью. Красота женской фигуры, ее анатомическая и пропорциональная точность отходит на второй план, уступая место чувствам скульптора, обнажая его душу и чувственное восприятие.

Таким образом, можно заключить, что образно-эмоциональное проектирование выступает важным элементом в творческой деятельности художников, дизайнеров, архитекторов и иных представителей творчества, как особая форма передачи авторского видения, его эмоционального и чувственного фона, оно преобразовывает первоисточники художественной деятельности в более тонко организованные объекты, наполненные смысловым содержанием и эмоциональной оценкой.

Являясь частью синектического формообразования, образно-ассоциативное проектирование ставит во главу личность художника, направляя его деятельность изначально вглубь себя, для поиска индивидуальных обособленных характеристик, а затем транслируя ее в общество, знакомя обывателей с тонким миром художника и его особым эмоциональным восприятием.

Таким образом, в ходе исследования методически разработано и экспериментально подтверждено новое направление в дизайн-проектировании костюма с отражением образно-ассоциативных характеристик, как нового конкурентоспособного ассортимента одежды способного удовлетворить потребности различных слоев населения.

Проектная синектика представляет собой метод проектирования, основанный на чувственном восприятии художником окружающей действительности и ее последующей трансформации в объекты искусства и дизайна. Процесс творческой деятельности, основанной на преобразовании собственных личностно окрашенных впечатлений и эмоций в вещественные объекты, отражает характерные особенности конкретной личности, именуемой проектировщиком. Дизайн-объекты, полученные в процессе ра-

боты, отличаются особой степенью индивидуальности и обособленности от иных подобных продуктов творческой деятельности.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

- 1 *Гордон У.* Синектика: развитие творческого воображения. N.Y.: Harper & Brothers, 1961. 317 с.
- 2 *Осборн А.* Управляемое воображение: принципы и процедуры творческого мышления. Воронеж: Изд-во НПО «МОДЭК», 2007. 328 с.
- 3 *Пикулевский В. О.* Дизайн и культура. Харьков: Гуманитарный центр, 2014. 316 с.
- 4 *Самоненко О. С.* Ассоциативное проектирование в дизайне костюма: современный подход // Научно-технические ведомости СПбГПУ. 2011. № 2 (124). С. 283–286.
- 5 *Самоненко О. С.* Ассоциативно-образный метод проектирования костюма: автореф. дис. ... канд. искусствоведения. СПб., 2012. 23 с.

© 2019. Gennady A. Bastov
Moscow, Russia

© 2019. Anna N. Koroleva
Moscow, Russia

FIGURATIVE AND ASSOCIATIVE DESIGN AS A FACTOR OF SYNECTIC FORM GENERATION IN ART AND DESIGN

Abstract: The article describes the scheme and principles of application of the method of design synectics in various spheres of creative, artistic and cultural life. It denotes changes in structure and significance of the concept of an image of definite purpose, transforming the perceptions of significance and structure of a modern fashionable suit. The authors trace descriptions of the costume as primarily an emotional image containing sensual characteristics of perception of the form and its content. The paper looks at the concept of creativity as a basic unit in compilation of a sensual artistic image and a basis for perception of the form of created object and introduces the algorithm of designer's creative activity, including three levels, differing in the degree of viability and depth of creative direction. The synectical method as a basis for artistic design of a modern costume is considered taking into account all the complexity and comprehensiveness of the issue. The paper attests to the importance of influence of the idea on costume designs and highlights main stages of the concept's development. It also introduces the concept of brainstorming as a main driving force in shaping the conception of collection-building or creating individual units of a costume. The authors draw attention to the importance of applying and creating a source of inspiration when working on a figurative solution and stress the significance of the author's psychological component in terms of the search for a conceptual solution reflecting his personal perceptions and attitudes towards structure of the object being created. The paper concludes with

displaying main characteristics of the synectic method and findings confirming its relevance and applicability in various areas of the modern world.

Keywords: design synectic, sensory perception, design object, figurative-associative design, synectic generation.

Information about the authors:

Gennady A. Bastov — DSc in Technical Sciences, Professor, A. N. Kosygin Russian State University, Sadovnicheskaya St., 33, 117997 Moscow, Russia. E-mail:gbastov@yandex.ru;

Anna N. Koroleva — Graduate Student, A. N. Kosygin Russian State University, Sadovnicheskaya St., 33, 117997 Moscow, Russia. E-mail:ann9103@mail.ru

Received: February 23, 2019

Date of publication: December 28, 2019

For citation: Bastov G. A., Koroleva A. N. Figurative and associative design as a factor of synectic form generation in art and design. *Vestnik slavianskikh kul'tur*, 2019, vol. 54, pp. 341–353. (In Russian)

REFERENCES

- 1 Gordon U. *Sinektika: razvitie tvorcheskogo voobrazheniia* [Synectics: development of creative imagination]. New York, Harper & Brothers Publ., 1961. 317 p. (In Russian)
- 2 Osborn A. *Upravliaemoe voobrazhenie: printsipy i protsedury tvorcheskogo myshleniia* [Controllable imagination: principles and procedures of creative thinking]. Voronezh, Izdatel'stvo NPO "MODEK", 2007. 328 p. (In Russian)
- 3 Pikulevskii V. O. *Dizain i kul'tura* [Design and culture]. Khar'kov, Gumanitarnyi tsentr Publ., 2014. 316 p. (In Russian)
- 4 Samonenko O. S. Assotsiativnoe proektirovanie v dizaine kostiuma: sovremennyi podkhod [Associative design in costume design: a modern approach]. *Nauchno-tekhnicheskie vedomosti SPbGPU*, 2011, no 2 (124), pp. 283–286. (In Russian)
- 5 Samonenko O. S. *Assotsiativno-obraznyi metod proektirovaniia kostiuma* [Associative and imaginative method of costume design: PhD thesis, summary]. St. Petersburg, 2012. 23 p. (In Russian)