

Цой В.В., Тарасова О.П.

Оренбургский государственный университет, г. Оренбург, Россия

e-mail: zebbra@bk.ru; talaris@mail.ru

ГЕШТАЛЬТ-ПРИНЦИПЫ В РАЗВИТИИ КРЕАТИВНОСТИ БУДУЩИХ ДИЗАЙНЕРОВ

Креативность графического дизайнера как профессионально значимое качество предполагает способность эффективной визуализации информации. Эффективность визуализации (наряду с другими показателями), проявляется в сокращении времени восприятия информации целевой аудиторией и получении желаемого отклика. Достигается это в профессиональной подготовке будущих дизайнеров за счет изучения особенностей целевой аудитории на этапе предпроектного анализа и использования гештальт-принципов при выборе средств визуализации.

Гештальт-принципы являются теми инструментами, которые обеспечивают способность будущего дизайнера генерировать большее количество идей, соответствующих поставленным проектным задачам, и иметь желаемый отклик целевой аудитории, что, в конечном итоге, определяет эффективность дизайн-деятельности. В этой связи развитие креативности будущего дизайнера-графика в образовательной практике будет эффективным, если встроить и применять практико-ориентированные учебные задания на основе гештальт-принципов. Среди них - принцип фигуры и фона (форма и контрформа), принципы простоты, замкнутости, сходства и другие. Владая этими принципами, студент сможет оперативно и вариативно решать поставленные задачи, формировать необходимый эмоциональный фон при визуализации информации, а за счет грамотной расстановки акцентов - контролировать внимание целевой аудитории и усиливать воздействие информации на зрителя.

На кафедре дизайна Оренбургского государственного университета разработан и применяется комплекс таких учебных заданий. Некоторые из них представлены в данной статье. В итоге решаются несколько задач – задача развития креативности будущих дизайнеров-графиков, общая образовательная задача профессиональной подготовки конкурентоспособного выпускника, а также задача оперативности восприятия информации целевой аудиторией.

Ключевые слова: креативность, гештальт-принципы, графический дизайн, визуализация.

Tsoy V. V., Tarasova O. P.

Orenburg state university, Orenburg, Russia

E-mail: zebbra@bk.ru; talaris@mail.ru

GESTALT PRINCIPLES IN THE DEVELOPMENT OF FUTURE DESIGNERS CREATIVITY

The creativity of a graphic designer as a professionally significant quality implies the ability to effectively visualize information. The effectiveness of visualization (along with other indicators) is manifested in reducing the time of perception of information by the target audience and obtaining the desired response. This is achieved in the professional training of future designers by studying the characteristics of the target audience at the stage of pre-project analysis and using gestalt principles when choosing visualization tools.

Gestalt principles are the tools that ensure the ability of a future designer to generate a greater number of ideas corresponding to the assigned project tasks and to have a desired response from the target audience, which ultimately determines the effectiveness of design activities. In this regard, the development of the future graphic designer's creativity in educational practice will be effective if practice-oriented learning tasks based on gestalt principles are embedded and applied. Among them are the principle of figure and background (form and counterform), the principles of simplicity, closeness, similarity, and others. Having mastered these principles, the student will be able to solve tasks quickly and variably, form the necessary emotional background when visualizing information, and due to the competent placement of accents, control the attention of the target audience and enhance the impact of information on the viewer.

A set of such educational tasks has been developed and applied at the Department of Design of Orenburg State University. Some of them are presented in this article. As a result, several tasks are solved – the task of developing the creativity of future graphic designers, the general educational task of professional training of a competitive graduate, as well as the task of prompt perception of information by the target audience.

Key words: visualization, gestalt principles, graphic design, creativity

Необходимость создания в ограниченные сроки продукта, гармонично сочетающего красоту и рациональность, требует наличия у дизайнера креативности как профессионально значимого качества, конструктивно влияющего на его личностную и профессиональную состоятельность. Одним из принципов проявления креативности являются свобода в самовыражении и творческая активность, в которых дизайнер зачастую в профессиональной практике ограничен по объективным причинам. Вместе с тем, не являясь имманентной специфической способностью, развивается креативность именно при наличии творческой и интеллектуальной инициативы. Поэтому в профессиональной подготовке будущего дизайнера актуальным является обучение студента креативным техникам, помогающим оперативно и продуктивно работать. К таким техникам, на наш взгляд, относится использование принципов гештальт-теории.

В этой связи креативность в нашем исследовании является объектом совершенствования. Именно она помогает будущему дизайнеру соответствовать современным требованиям и тенденциям, плодотворно действовать в условиях активно развивающейся информационной среды и технологий, острой нехватки времени. Предметом является обучение студентов механизмам использования гештальт-принципов в дизайн-деятельности.

Целью нашего исследования является разработка комплекса учебных заданий, позволяющих будущему дизайнеру в процессе профессиональной подготовки:

- изучить гештальт-принципы, используемые в графическом дизайне для эффективной визуализации информации;

- выбирать наиболее оптимальные гештальт-принципы для решения конкретных проектных задач;

- освоить механизм визуализации креативных идей используя различные принципы гештальт-теории.

В основу изучения вопросов использования в профессиональной подготовке будущих дизайнеров-графиков принципов гештальт-теории как способа развития креативности

легли положения следующих исследователей [1]–[5], [8]:

- гештальт-психологов К. Коффки, М. Вертхеймера, В. Кёлера;

- в области психологии искусства и педагогики работы швейцарского педагога Густава Бритша и американского психолога Генри Шеффер-Зиммерна;

- в изобразительном искусстве – концепция эстетического восприятия Арнхейма, главная ценность теории которого состоит на понимании восприятия как познавательного процесса, определяемого формами и типом зрительного восприятия. Ученый рассматривает зрительное восприятие, в том числе и восприятие произведений изобразительного искусства, как «схватывание» гештальтов. Гештальт здесь – наиболее характерные особенности объекта, способные обозначать целое (рис. 1);

- в дизайне сторонники гештальт-подхода относятся к процессу восприятия как к одному из видов мыслительной деятельности и рассматривают его через понятия «озарение», «холизм», «процесс решения проблем». В основе гештальт-теории лежит предположение, что во время восприятия действительности, во избежание перенасыщения, сознание человека группирует поступившую информацию в отдельные образы. Воспринимая графические изображения, мозг работает по той же схеме, обобщая полученные через зрительный канал данные в единый образ (рисунки 2, 3).

Именно поэтому гештальт, в связке с креативностью, рядом исследователей (Т. Амабайл, Ф. Баррон, Т. Любарт, Д. Маккинон, Р. Оксе,

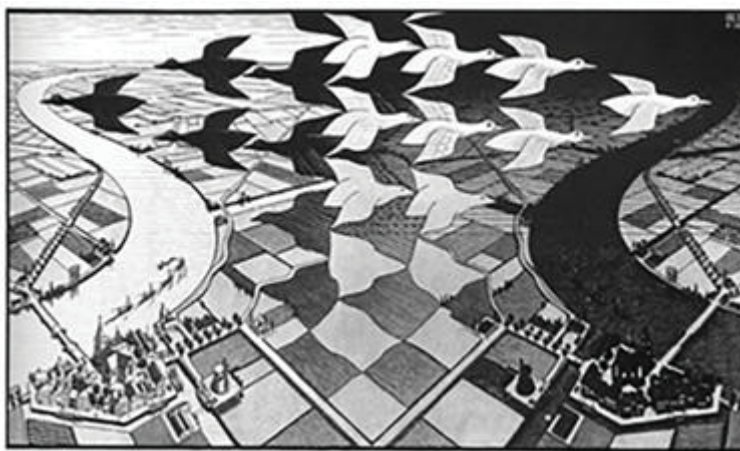


Рисунок 1 – М. Эшер Horseman, День и ночь

Р. Штернберг) рассматривается как «способность создавать продукт, который обладает новизной и при этом соответствует контексту, в котором он находится» [6, с. 20].

Работая над учебной задачей, студенты, как правило, не углубляются в предпроектный анализ рассчитывая на собственные художественно-графические возможности при визуализации информации. При таком подходе из поля зрения студента выпадает потребитель со своими особенностями восприятия, требованиями и ожиданиями. Использование гештальт-принципов позволяет проводить предпроектный этап в сжатой форме за более короткий промежуток времени и достигать запланированных результатов без потерь в восприятии.

Поэтому на дисциплине «Проектная графика» применяется ряд учебных заданий, направленных на развитие креативности с помощью принципов гештальт-теории. Их суть заключается в создании дизайна на основе выбранного гештальта с целью фиксации характерных особенностей изображаемых объектов. Представим некоторые варианты заданий.

Учебное задание «Шрифт + образ». Задание направлено:

- на развитие восприятия и осознание пассивного пространства объектов, с обязательным включением типографических элементов;
- на развитие образности, так как при его выполнении будущему дизайнеру важно комплексно применить навыки и знания, получен-



Рисунок 2 – Применение принципов гештальта в плакатах [6]



Рисунок 3 – Применение принципов гештальта в дизайне упаковки

ные на дисциплинах «Типографика», «Основы композиции», «Проектирование в графическом дизайне», а также проявить способности к стилизации и визуализации ассоциативных образов, расстановке графических и образных акцентов, с целью улучшения прочтения шрифтовой композиции.

В процессе выполнения данного задания, студентами А. Хролович и А. Пономаревой (рис. 4, 5), для корректного восприятия заданного объекта и смысловой нагрузки, правильно подобраны объекты для встраивания в шрифтовую композицию используя текстуру и динамичные графические элементы. Это позволило добиться максимального усиления образности в восприятии шрифтовой композиции.

При выполнении задания «Шрифт + образ» студентами были сделаны некоторые допущения - для гармоничного включения графических объектов в шрифтовую композицию в соответствии с смыслом снижена читабельность текста (рис. 6). Это считается ошибкой.

2. Учебное задание «Плакат» заключается в разработке объекта на заданную тему с использованием в построении композиции один



Рисунок 4 – Учебное задание «Шрифт + образ». Автор А. Хролович, группа 18 Д(ба)ГД



Рисунок 5 – Учебное задание «Шрифт + образ». Автор А. Пономарева, группа 18 Д(ба)ГД

или несколько гештальт-принципов. Перед тем как приступить к визуализации идеи, важно провести предпроектный анализ ситуации, сформулировать проблему и задачу, попытаться спрогнозировать эмоциональный отклик.

В работе над плакатом студенты чаще всего отдают предпочтение использованию наиболее распространенных гештальт-принципов [7], [8]:

– принцип сходства, в основе которого лежит теория, что мозг считывает информацию в простейшей ее форме. В этом случае изображение, состоящее из самостоятельных ничего не значащих элементов, при совместном рассмотрении превращается в узнаваемый объект или элемент композиции;

– принцип простоты, который вкупе с креативностью обладает безграничным потенциалом. Ожидаемый результат от использования этого принципа заключается в способности сочетать несложные по форме объекты с яркими дизайнерскими эффектами без потери смысла и функционала разрабатываемого объекта;

– принцип фигуры и фона (форма и контрформа). В основе данного принципа лежит понимание, что можно считать фигурой, а что фоном. При этом важно понять, как воспринимается рельеф и размер при использовании этого принципа в визуализации задуманного. «Фигурой» в гештальте принято считать изображение, находящееся в центре композиции, а «фоном» – все что находится вокруг фигуры. Меньший объект всегда воспринимается как фигура, в то время как больший – воспринимается фоном. Студенту следует учитывать, что рельефные, выпуклые элементы мозг воспринимает как фигуры гораздо чаще, чем вогнутые;

– принцип непрерывности, согласно которому соединенные или расположенные близко друг с другом элементы складываются в созна-



Рисунок 6 – Учебное задание «Шрифт + образ». Автор М. Гатилова, группа 18 Д(ба)ГД (слово «Гора»)

нии в единое целое. Как следствие, чем меньше интервал между элементами композиции, тем более целостным воспринимается образ;

– принцип близости основан на особенности мозга человека совмещать в единое целое объекты, располагаемые близко друг к другу. По этому принципу происходит восприятие слов;

– принцип сходства. Объекты, обладающие схожими визуальными характеристиками, воспринимаются как единое целое или как часть одной группы;

– принцип замкнутости. Так, форма воспринимается целой, даже если не все линии замкнуты. Этот принцип основан на свойстве мозга формировать завершённое изображение, если оно прерывается пустыми элементами.

При выполнении данного упражнения студентка группы 18Д(ба)ГД Дедова А. применила два гештальт-принципа – «близости» и «замкнутости» в сочетании с элементами инфографики и верстки (рис. 7). В итоге визуальная информация понятна потребителю, информирует без потери качества. На плакате изображение обезьяны прерывается белыми интервалами (образ решетки из лабораторных колб), которые в верхней части, формируют статистический график. Вместе с тем, на плакате присутствует некоторая монотонность в композиции из-за однородности в информационных блоках. Расстановка

акцентов и более смелое введение цвета позволило бы решить эту проблему.

Студентка группы 18Д(ба)ГД А. Далакян в реализации своей идеи так же использовала несколько гештальт-принципов – «близости», «непрерывности» и «сходства» (рис. 8). Эти принципы наиболее точно раскрывают смысл такого явления как фрактал – объекта, в котором целое имеет ту же форму, что и одна или более частей [10]. Однако в процессе визуализации упущен эффект снижения читабельности информационных текстовых элементов из-за снижения контрастности шрифтовых блоков по отношению к фону. Как следствие – наблюдается снижение информирующего эффекта. Учитывая результаты выполнения задания студентам становится ясно, что применение большого количества принципов гештальта в реализации графической концепции снижает эффективность восприятия объекта дизайна так же, как пренебрежение ими.

Таким образом, при выполнении практико-ориентированных заданий с применением гештальт-принципов в рамках освоения дисциплины «Проектная графика», способствует развитию ассоциативного и образного мышления, а формирование креативности на этапе разработки плаката происходит, когда удается создать коммуникацию автора и зрителя.



Рисунок 7 – Учебное задание «Плакат». Автор А. Дедова, группа 18 Д(ба)ГД

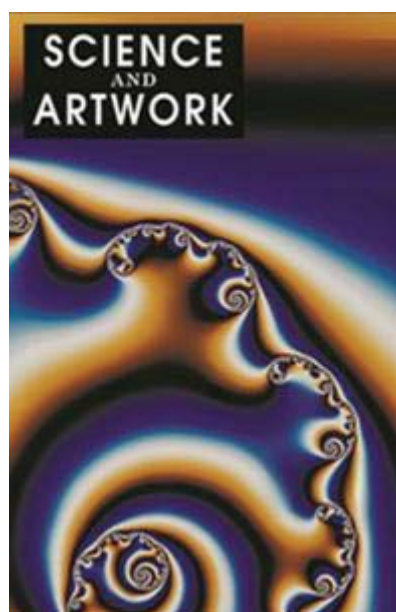


Рисунок 8 – Учебное задание «Плакат». Автор А. Далакян, группа 18 Д(ба)ГД

Логичное и осознанное применение гештальт-принципов, в соответствии с результатами предпроектного исследования (анализом аналогов, определение целевой аудитории и эргономических требований, составление мудборда для выявления эмоционального ожидания) позволяет осуществлять контролируруемую проектную визуализацию и способствует созданию креативного дизайна разрабатываемого продукта. Использование базовых свойств гештальта «появление», «дополнение», «мульти стабильность» и «неизменность» с более тонкими принципами «схожесть», «завершение», «связь между фигурой и фоном» и т. д., в сочетании с другими знаниями, формирующими качественные профессиональные компетенции дизайнера (колористка, основы композиции и др.) позволяет достичь высокого уровня визуализации. Важно, что гештальт-принципы можно использовать при выполнении проектов, в рам-

ках выполняемых индивидуальных творческих заданий (например, при разработке логотипа, упаковки, мультимедийных продуктов и т. д.) практически на всех дисциплинах профессионального блока.

Таким образом, проявление креативности в профессиональной деятельности дизайнера требует особого содержательного наполнения учебных заданий в образовательном процессе вуза. Владение механизмами целеполагания, предпроектного анализа, использование принципов-гештальт-теории – все это способствует развитию креативности и профессиональной состоятельности выпускника. Применение в проектной практике гештальт-принципов способно помочь дизайнеру находить оригинальные решения в проблемной и неопределенной ситуации, создавать дизайн-продукт, обладающий новизной и соответствующий восприятию и ожиданиям пользователя.

28.02.2022

Список литературы:

1. Польстер Ирвин Обитаемый человек: Терапевтическое исследование личности/Пер. с англ. А.Я. Логвинской. — М.: Независимая фирма «Класс», 1999. — 240 с. — (Библиотека психологии и психотерапии). ISBN 5-86375-105-3
2. Ирвин Польстер, Мириам Польстер. Интегрированная гештальт-терапия: Контуры теории и практики / Пер. с англ. А.Я. Логвинской – М.: Независимая фирма «Класс», (Библиотека психологии и психотерапии). ISBN 0-394-71006-1 (USA) ISBN 5-86375-018-9 (РФ).
3. Клаудио Наранхо Гештальт-терапия: Отношение и Практика атеоретического эмпиризма / Перев. с англ.— Воронеж: НПО «МОДЭК», 1995.— 304 с. ISBN 0-89556-090-9 (англ.) ISBN 5-87224-083-X (русс).
4. Мартин Б., Ханнингтон Б. М29 Универсальные методы дизайна. - СПб.: Питер, 2014. - 208 с.: ил. ISBN 978-5-906417-70-1.
5. Любарт Т., Мишуру К. и др. Психология креативности / пер. с фр. — М.: Когнито-Центр, 2009. — 215с.
6. Иллюстрации Нормы Бар для BAFTA Film Awards 2009 г. Режим доступа: <https://www.bafta.org/heritage/bafta-film-awards-brochure-illustrations-2009#photo-> (дата обращения: 06.04.2022).
7. Е. Демидова. Event-лого: Простота, симметрия и другие принципы гештальт-теории как основа графического дизайна. Режим доступа: <https://event.ru/trips/event-logo-prostota-simmetriya-i-drugie-printsipyi-geshtalt-teorii-kak-osnova-graficheskogo-dizayna/> (дата обращения: 06.04.2022).
8. Башина, Т. Ф. Креативность как основа инновационной педагогической деятельности / Т. Ф. Башина. — Текст : непосредственный // Молодой ученый. — 2013. — № 4 (51). — С. 521-525. — URL: <https://moluch.ru/archive/51/6639/> (дата обращения: 29.10.2021).
9. Рудольф Арнхейм. Искусство и визуальное восприятие. Режим доступа: <https://booksonline.com.ua/view.php?book=148945> (дата обращения: 06.04.2022).
10. Е. Епифанов. Что такое фракталы: бесконечность и красота математики. Режим доступа: <https://www.popmech.ru/science/8906-krasota-povtora-fraktaly/> (дата обращения: 06.04.2022).
11. Перлз Ф. Теория гештальттерапии. - М.: Институт Общегуманитарных Исследований, 2004 - 384 с. ISBN 5-88230-091-6.
12. Ильяхов, М. Ясно, понятно: как доносить мысли и убеждать людей с помощью слов : практическое руководство / М. Ильяхов. - Москва : Альпина Паблишер, 2021. - 448 с. - ISBN 978-5-9614-3582-5.
13. Воронова, И.В. Основы современной шрифтовой культуры : практикум по дисциплине для обучающихся по направлению подготовки 54.03.02 «Декоративно-прикладное искусство и народные промыслы», профиль «Художественная керамика», квалификация (степень) выпускника «бакалавр» / И.В. Воронова. - Кемерово : Кемеров. гос. ин-т культуры, 2018. - 72 с. - ISBN 978-5-8154-0437-3.
14. Намаконов, И. М. Креативность: 31 способ заставить мозг работать / Игорь Намаконов. - Москва : Альпина Паблишер, 2019. - 264 с. - (4К— навыки будущего). - ISBN 978-5-96142-638-0.
15. Боно де Э., Э. Гениально! Инструменты решения креативных задач / Боно де Э., - 2-е изд. - Москва : Альпина Пабл., 2016. - 381 с. (Мировой бестселлер) ISBN 978-5-9614-5463-5.
16. Саттон, Р. И. Охота за идеями: Как оторваться от конкурентов, нарушая все правила / Саттон Р.И. - Москва : Альпина Пабл., 2016. - 335 с.: ISBN 978-5-9614-4369-1.

References:

1. Polster Irwin Inhabited man: A therapeutic study of personality/Translated from the English by A.Ya. Logvinskaya. - M.: Independent firm «Class», 1999. - 240 p— (Library of Psychology and Psychotherapy). ISBN 5-86375-105-3.
2. Irwin Polster, Miriam Polster. Integrated Gestalt therapy: Contours of theory and practice / Translated from English by A.Ya.Logvinskaya - M.: Independent firm «Class», (Library of Psychology and Psychotherapy). ISBN 0-394-71006-1 (USA) ISBN 5-86375-018-9 (Russia).

3. Claudio Naranjo Gestalt therapy: Attitude and Practice of Atheistic Empiricism / Transl. from English- Voronezh: NPO MODEK, 1995. - 304 p. ISBN 0-89556-090-9 (English) ISBN 5-87224-083-X (Russ).
4. Martin B., Hanington B. M29 Universal design methods. - St. Petersburg: Peter, 2014. - 208 p.: ill. ISBN 978-5-906417-70-1.
5. Lyubart T., Mishuru K., etc. Psychology of creativity / trans. from French - M.: Cognito-Center, 2009. - 215 p.
6. Illustrations by Norma Bar for BAFTAs Film Awards 2009 г. URL: <https://www.bafta.org/heritage/bafta-film-awards-brochure-illustrations-2009#photo-> (date of reference: 06.04.2022).
7. E. Demidova. Event logo: Simplicity, symmetry and other principles of Gestalt theory as the basis of graphic design. URL: <https://event.ru/trips/event-logo-prostota-simmetriya-i-drugie-printsipyi-geshalt-teorii-kak-osnova-graficheskogo-dizayna>.
8. Bashina, T. F. Creativity as the basis of innovative pedagogical activity / T. F. Bashina. - Text : direct // Young scientist. — 2013. — № 4 (51). — PP. 521-525. - URL: <https://moluch.ru/archive/51/6639/> (date of reference: 29.10.2021).
9. Rudolf Arnheim. Art and visual perception. URL: <https://booksonline.com.ua/view.php?book=148945>.
10. E. Epifanov. What are fractals: infinity and the beauty of mathematics. URL: <https://www.popmech.ru/science/8906-krasota-povtora-fraktaly>.
11. Perls F. Theory of Gestalt Therapy - M.: Institute for General Humanitarian Research, 2004 - 384 p. ISBN 5-88230-091-6.
12. Ilyakhov, M. It is clear, it is clear: how to convey thoughts and convince people with the help of words: a practical guide / M. Ilyakhov. - Moscow: Alpina Publisher, 2021. - 448 p. - ISBN 978-5-9614-3582-5.
13. Voronova, I.V. Fundamentals of modern type culture: a workshop on the discipline for students in the field of study 54.03.02 «Decorative and applied arts and folk crafts», profile «Artistic ceramics», qualification (degree) of the graduate «bachelor» / I.V. Voronova. - Kemerovo: Kemerovo. state Institute of Culture, 2018. - 72 p. - ISBN 978-5-8154-0437-3.
14. Namakonov, I. M. Creativity: 31 ways to make the brain work / Igor Namakonov. - Moscow: Alpina Publisher, 2019. - 264 p. - (4K - skills of the future). - ISBN 978-5-9614-638-0.
15. Bono de, E. Brilliant! Tools for solving creative problems / Bono de E., - 2nd ed. - Moscow: Alpina Publ., 2016. - 381 p. (Worldwide bestseller) ISBN 978-5-9614-5463-5.
16. Sutton, R.I. Hunting for ideas: How to break away from competitors, breaking all the rules / Sutton R.I. - Moscow: Alpina Pub., 2016. - 335 p.: ISBN 978-5-9614-4369-1.

Сведения об авторах:

Цой Валентина Владимировна, старший преподаватель кафедры дизайна
Института социально-гуманитарных инноваций и массмедиа Оренбургского государственного университета,
E-mail: zebra@bk.ru

Тарасова Оксана Петровна, доцент кафедры дизайна Института социально-гуманитарных инноваций
и массмедиа Оренбургского государственного университета, кандидат педагогических наук, доцент
E-mail: talaris@mail.ru

460018, Россия, г. Оренбург, пр. Победы, д. 13, корп. 16, ауд. 313