УПРАЖНЕНИЕ №1

Для упражнения потребуются:

— два участника;

— часы (желательно с секундомером);

— листок чистой бумаги;

— ручка (шариковая или гелиевая, но именно ручка,- это важно).

Один из участников будет «Заказчиком», другой — «Исполнителем» (Дизайнером).

«Заказчику» выдаются часы и право голоса, «Исполнителю» — бумага и ручка.

Начало упражнения:

«Заказчик» засекает 10 минут и дает задание «Исполнителю»:

«Нарисуйте мне, пожалуйста, красивую девушку."

Далее, пока «Исполнитель» рисует, стоя у него «над душой», высказывать следующие пожелания к рисунку:

0:30 — Пусть у нее в руке будет меч.

1:00 — Двуручный меч, который она держит обеими руками!

1:30 — А в другую руку ей дайте УЗИ.

2:00 — Пусть она будет уставшей путешественницей,

присевшей отдохнуть.

2:30 — На меч она опирается, отдыхает, значит.

3:00 — Пусть на ней будет развивающийся по ветру плащ!

3:30 — ...И купальник.

4:00 — А лучше доспех!

4:30 — Нет... униформа!

5:00 — Уберите плащ, он не идет к униформе.

5:30 — Пусть она смело стоит на мостике космического крейсера!

6:00 — Почему у нее меч? Уберите это старье. А УЗИ переделайте в бластер!

6:30 — Ее волосы развиваются по ветру... для красоты, значит.

7:00 — Бластер не смотрится... уберите его.

Она вообще капитан этого корабля, ей не нужен бластер!

7:30 — Ей нужна фуражка капитана! И аккуратно собранные на голове волосы!

8:00 — И сидеть она должна в кресле капитана!

8:30 — Красивая, суровая и необычайно смелая капитанша корабля пиратов...

9:00 — Нет, эскадры боевого флота Галактической Федерации!

9:30 -... Вытягивая палец, отдающая приказ о смене курса...

По истечению 10 минут «Заказчик» берет работу «Исполнителя», критически ее осматривает и высказывает свое впечатление:

«Ну, это же совсем не то, что я хотел! А где ее верный советник?

А почему у нее нет табельного оружия? И вообще, почему она такая некрасивая и суровая?

Я же просил КРАСИВУЮ девушку! И вообще на рисунке столько каракулей... Плохой вы дизайнер, зря я к вам обратился... Не буду платить за такую халтуру!"

Для большей остроты ощущений, можно взять целую «Команду Исполнителей», и пусть они вместе рисуют «большой и красивый пейзаж» за 10 минут.

УПРАЖНЕНИЕ №2

2.1. Упражнение на описание

Цель: научится видеть в предметах или явлениях сущностное, реально связанное с их бытийностью.

Задача: точно и полно описать увиденное, без привлечения ассоциаций, интерпретаций и мыслительных операций.

Результат: умение ответить на вопрос ЧТО? я вижу перед собой фактически.

2.2. Упражнение на сравнение (сравнение видовых и родовых различий и сходств)

Цель: научится видеть в предметах и явлениях существенные, связанные с их бытийностью характеристики.

Задача: сравнить между собой два предмета или явления, увидеть отличительные, а главное – сходные характеристики и качества.

Результат: умение ответить на вопрос КАКИМ? является то, ЧТО я вижу перед собой фактически.

2.3. Упражнения на метаморфозу (превращение деятельностное и генетическое)

поиск метаморфозы, превращающий один предмет в другой

поиск предмета, получающегося из известного предмета с помощью известной метаморфозы

поиск предмета, из которого получается известный предмет с помощью известной метаморфозы

Цель: научиться видеть в предметах и явлениях внутреннее движение и связи, законы природной гармонии.

Задача: определить неизвестное в одном из трех уравнений

1 ---> Х ---> 2

1 ---> метаморфоза ---> Х

Х ---> метаморфоза ---> 2

Результат: умение ответить на вопрос КАК? осуществляется внутреннее движение в том, ЧТО я вижу перед собой, так, что оно становится ТАКИМ, КАКИМ я его вижу фактически.

Большой опыт проведения всего комплекса упражнений в ходе решения практических задач, так и в учебных аудиториях различных уровней подготовленности показывает, что их применение приносит хорошие результаты и при этом не разрушает творческой индивидуальности дизайнера и весьма деликатно сочетается с его культурными и ценностными корнями.