

Stefan Maman • Wendy Lee Olfield

**CAFFEINE FOR
THE
CREATIVE
MIND**

**250 EXERCISES TO
WAKE UP YOUR BRAIN**

CAFFEINE FOR THE CREATIVE MIND

250 EXERCISES TO
WAKE UP YOUR BRAIN

Stefan Mumaw & Wendy Lee Olfeld

**HOW
BOOKS**

Cincinnati, Ohio
www.howdesign.com

Caffeine for the Creative Mind © 2006 by Stefan Mumaw and Wendy Lee Oldfield. Manufactured in Canada. All rights reserved. No other part of this book may be reproduced in any form or by any electronic or mechanical means including information storage and retrieval systems without permission in writing from the publisher, except by a reviewer, who may quote brief passages in a review. Published by HOW Books, an imprint of F+W Publications, Inc., 4700 East Galbraith Road, Cincinnati, Ohio 45236. (800) 289-0963. First edition.

10 09 08 07 06 5 4 3 2 1

Distributed in Canada by Fraser Direct, 100 Armstrong Avenue, Georgetown, ON, Canada L7G 5S4, Tel: (905) 877-4411. Distributed in the U.K. and Europe by David & Charles, Brunel House, Newton Abbot, Devon, TQ12 4PU, England, Tel: (+44) 1626 323200, Fax: (+44) 1626 323319, E-mail: postmaster@davidandcharles.co.uk. Distributed in Australia by Capricorn Link, P.O. Box 704, Windsor, NSW 2756 Australia, Tel: (02) 4577-3555.

Library of Congress Cataloging-in-Publication Data

Mumaw, Stefan.

Caffeine for the creative mind : 250 exercises to wake up your brain / by Stefan Mumaw and Wendy Lee Oldfield.-- 1st ed.

p. cm.

ISBN-13: 978-1-58180-867-4 (pbk. : alk. paper)

ISBN-10: 1-58180-867-4

1. Creative ability--Problems, exercises, etc. 2. Creative thinking--Problems, exercises, etc. I. Oldfield, Wendy Lee. II. Title.

BF408.M855 2006

153.3'5--dc22

2006004446

Cover and interior design by
Wendy Lee Oldfield

Editor: Amy Schell
In-house Art Director: Grace Ring
Production Coordinator: Greg Nock



*Стефан Мумоу
Венди Ли Олдфилд*

КОФЕИН ДЛЯ ТВОРЧЕСКОГО МЫШЛЕНИЯ

**250 УПРАЖНЕНИЙ,
ЧТОБЫ РАЗБУДИТЬ ВАШ МОЗГ**

*Перевод выполнен в Центре дистанционного самообразования
«СКЛАДЧИК» по адресу skladchik.com*

Перевод: tico, lehota

Оформление: tico

Стефан Мумоу

Стефан Мумоу получил степень бакалавра изобразительных искусств Чепменского Университета в области графического дизайна в 1996 году. С тех пор он написал две книги на тему веб-дизайна («Простые веб-сайты» и «Редизайн веб-сайтов»), вернулся в родной университет, чтобы преподавать веб-дизайн, и стал партнером и креативным директором небольшого рекламного агентства The Brainyard в городе Коста-Меса в Калифорнии.

Судьба его наградила незаслуженно прекрасной женой Никуа и непослушной дочкой Катлин. И котом Эдом.

Посвящение

В жизни вы получаете благословение завязать дружеские отношения, о которых вы молитесь, чтобы они продлились всю жизнь. Бог меня благословил не один раз, а целых три. Эта книга посвящена Бобу, Умалу и Джо. Моим лучшим друзьям.



Венди Ли Олдфилд

Венди Ли Олдфилд родилась в Йоханнесбурге, Южная Африка, затем жила в Греции и в Голландии. После переезда в США она получила степень бакалавра изобразительных искусств Чепменского Университета в области графического дизайна в 2004 году. Также Венди основала свою студию Vekay Creative. Кофеин для творческого мышления – ее первая книга. Сейчас она живет в Южной Калифорнии со своим бойфрендом Бобом. И кота у них нет.

Посвящение

Эта книга посвящена величайшим героям на свете.

Мои родителям.



Содержание

Введение	16
Тачку на прокачку	20
Как ЭТО здесь оказалось?	21
Я сделал это	22
Швейцарский нож из студии	23
Глюкозный кукурузный сироп - это не допинг	24
Это упражнение прямо давит на меня!	25
Круги повсюду!	26
Я готов поклясться, что тот знак мне сказал идти неуклюже	27
Есть кто дома?	28
Интервью: Терри Маркс	29
Я думаю, что мой племянник выиграет меня в гонки	34
Любимый жук вернулся!	35
Рок-звезда!	36
И называлось это...?	37
Букашки просто хотят веселиться!	38
Дурацкая «К»	39
Это не те слова	40
Опасность, Уилл Робинсон, опасность!	41
Я сделал это	42
Совершенный стол	43
Какой сегодня день?	44
Красно-синие поедатели хот-догов	45
Суп из падающих яиц	46
Не стоит недооценивать силу примера	47
Где же я оставил Й?	48
Давай, чувак!	49
Список идей на миллион долларов	50
Значит вот так они строили пирамиды?	51
Интервью: Кевин Кэрролл	52
Хорошие заборы делают хорошими соседей.	62
Тихо. Я охочусь за кроликами	63
Это вроде как волейбол, но вместо мяча здесь Джо	64
Этот парень похож на «К» хелветикой?	65
Мои слова поймали муху	66
Мне сказали, что там не было бы математики	67
Давным-давно в забытой-забытой мелодии	68
Гномы, гномы на просторах	69

Фини содержание

Прическа просто космос	70
Я сделала это	71
Без правил	72
Чувак, это отличная синяя коала!	73
Тик, тик, тик, БУУУМ!	74
Что такое «Точка-ком»?	75
Я знал, что у него была книга о зельях!	76
Маркер, карман рубашки, прачечная	77
Это кофейная кружка, инкрустированная бриллиантами?	78
Я сделал это	79
Подождите, я разложу свой четвертак	80
Присаживайся!	81
Что это за штука висит с другой стороны от твоей руки?	82
Три вещи	83
Опять «двойка» по выбору шрифтов?	84
Не подскажите, как пройти к парфюмерному складу?	85
Интервью: Дениз Вейрич	86
Что же такое айва?	91
Естественный отбор	92
Всегда есть лучший способ	93
Почему у меня нет своей лаборатории?	94
Если ты соберешь глаза в кучку, так они и останутся	95
Чего вы хотите от АСМЕ?	96
Я сделал это	97
Где ты был 20 лет назад?	98
Спаси себя!	99
Агентство страны Оз	100
Зеркало, зеркало на столе	101
Вы чувствуете любовь?	102
Извините, ваши три часа уже здесь	103
Это выглядит как ничего!	104
Я сделал это	105
Отличное украшение козырька!	106
Святые угодники!	107
Белый, или пшеничный?	108
Доисторическая голосовая почта?	109
Ромбус 3000?	110
Десант из ручек?	111

И еще содержание

Ты получил такой номер?	112
Мне два шарика этой мерзости, пожалуйста	113
Вы не могли бы купить самовар на базаре в конце улицы?	114
Наш дворник не так выглядит!	115
Он замахивается клюшкой и... мяч в корзине!	116
Прокачай катапульта!	117
Интервью: Брайан Сак	118
Мне кажется нужно больше (существительное)	122
Осторожно мяч!	124
И это камин?	125
Я новый и улучшенный!	126
Он сказал бежать на третью базу, или вытер сопли?	127
Как вы скажете «Красный» пещерному человеку?	128
Так я должен стоять где стою, или бежать?	129
Ммммм... картон!	130
У нее даже есть крышка!	131
Не нажимай эту кнопку!	132
Билет из натуральных продуктов	133
Я сделала это	134
В тридесятом королевстве	135
Кто-нибудь, покажите мне дверь!	136
Мой тотем совсем расшатался	137
Двойной Хэппи Милл с тираннозавром	138
Не думаю, что она могла съесть это всё	139
Я не могу найти сюрприз!	140
Прости, Чарли	141
Мы вдохновленные! – Да, мы такие!	142
Я даже ночью ношу свои солнцезащитные-гугл-очки	143
У шахты пять цветных колец!	144
Покойся с миром	145
Упакуйте этого хорька, пожалуйста	146
У меня уже есть такой!	147
Интервью: Стив Моррис	148
Вы знакомы с Алексом?	153
Супермена сейчас нет дома	154
В наши дни у болельщиков не было лазеров	155
Как еще раз вывести чернила со стола?	156
Как вы нарисуете музыку?	157
Он держит вещи горячими и холодными!	158
Я не знал, что это было во мне	159

Даже еще больше содержания

Хороший песик	160
Питер «Надоел уже» Скотт вызывает	161
Черт, я опять вырвал дверь	162
Я сделал это	163
Живи в левой полосе!	164
Где это происходит?	165
Это пингвин порвал мои штаны	166
Ворса комок	167
Мои ботинки застряли в банкомате	168
Так Милтон и Брэдли начали свое дело?	169
И это обратно скрепляется	170
Эти шорты полнят мои линии?	171
Который час?	172
Где эта копия с нужной эмоцией?	173
Познакомьте мир с палкой	174
Я подожду следующую катапульту, спасибо	175
Интервью: Майк Дитц	176
Это платье не полнит мой мозг?	181
Не пришивайте это к своему капюшону	182
И гордо реет...	183
Ты уволен!	184
Ковер бы я выбрал повкуснее	185
Где они взяли это?!	186
Что она там делает с этим?	187
Мне понадобится аквариум побольше	188
Конверт, пожалуйста	189
Я и не знал этого о нашей точилке	190
На что похожа меланхолия?	191
Мы создаем ритм!	192
А вот и ты!	193
Бедный хомяк... у него не было шансов	194
Я сделала это	195
Я называю это «Ариал Нью Роман»	196
Как вы фотографируете запах?	197
Печенье с кремом считается за две вещи	198
Везет ли утопленнику?	199
Я не могу прийти, у меня подагра	200

Чертовски много содержания

Да вы похоже издеваются?

Хорошо, так насколько длинная книга?

Р. С. С. С. С.

Введение

«Идеи – это настоящая валюта в нашем деле. Без хороших идей вся художественная индустрия – это просто показуха,» - Майк Дитц, Slappy Pictures. В этом заявлении есть одно ключевое слово, и это не то, что вы подумали. Майк использует слово «наш». Майк Дитц – в равной степени опытный иллюстратор и талантливый аниматор. Так что он хочет сказать, говоря «наше дело»? Проще говоря, он обращается к вам. **Вы творческий!** А что это значит, спросите вы. В чистом виде, творчество – это создание. **Если вы что-то создаете, то вы творческий.** Если вот чего-то не было, а потом пришли вы и это появилось, то, похоже, вы это создали. Или это волшебство, и вы волшебник. Или ведьма. В таком случае, нам надо сжечь вас на костре, чтобы окончательно убедиться. Но это давайте не сегодня.

В общем, вы можете и не подумать про себя, что вы творческий, но вы такой. Единственное, что отличает нас от тех о-ком-мы-думаем-что-они-творческие, это исполнение. Мы все генерируем идеи, но мало кто действует, делится и реализует эти идеи. У каждого человека они есть, но не все о них говорят. Но почему? Виной, по большей части, страх. Мы все боимся, что если мы будем делиться своими идеями, нас будут осуждать. Это естественно. Но вы не сможете реализовать ни одной идеи, пока не захотите поделиться ей.

Для тех, кто живет в мире реализации идей, разделение этих идей является частью игры. Для тех, кто работает в отрасли, характеризующейся как «творчество и искусство», **генерация идей – ключевой навык для успеха.** И тут Майк прав, идеи – наша валюта. Они – это то, что мы продаем. Не важно, дизайнер вы, художник, писатель, фотограф, иллюстратор... вам платят за идеи. Всё остальное – просто показуха. Вопрос в том, где мы берем идеи.

Ответ, в себе. Вы генерируете идеи. И это трудно. Но как можно лучше генерировать идеи? Если сказать просто, то нужно натренировать этот навык. Допустим, если вы решите пробежать марафон, то будете пару месяцев перед этим тренироваться, не так ли. Вы будете готовиться, составите график тренировок, чтобы ваше тело было готово к этому, когда наступит тот день, когда надо будет бежать. А что, если бы вы не знали, когда будет этот день? Что если бы вам нужно было подготовиться к марафону, который произойдет неизвестно когда? Вы бы вероятно готовили свой организм так, как будто это произойдет уже завтра. Тем не менее, мы редко когда тренируем себя для генерации идей. А давайте подумаем, что бы произошло, если бы мы не тренировали себя к марафону? Мы бы продолжали заниматься своими делами и уплетали бы бургеры так, как будто в последний раз его едим. А потом настал бы тот день, мы бы подошли к стартовой линии и побежали бы! Сколько бы мы продержались?

Скорее всего, мы бы быстро сломались.

То же самое и с генерацией идей. Нас часто просят в середине дня, параллельно с десятком других дел, чтобы мы побыли творческими, чтобы мы выдали какую-то идею. Мы, разумеется, боремся с этим, потому что мы не готовы мыслить творчески.

И это главная цель книги – помочь вам подготовиться и натренироваться для создания идей в большем количестве и с лучшим качеством. *В этой книге вы найдете 250 упражнений, которые заставят вас думать не так, как вы привыкли. Они помогут вам увидеть вещи с другой точки зрения. Творчество заключается в виденье всего с немного перекошенной перспективой.*

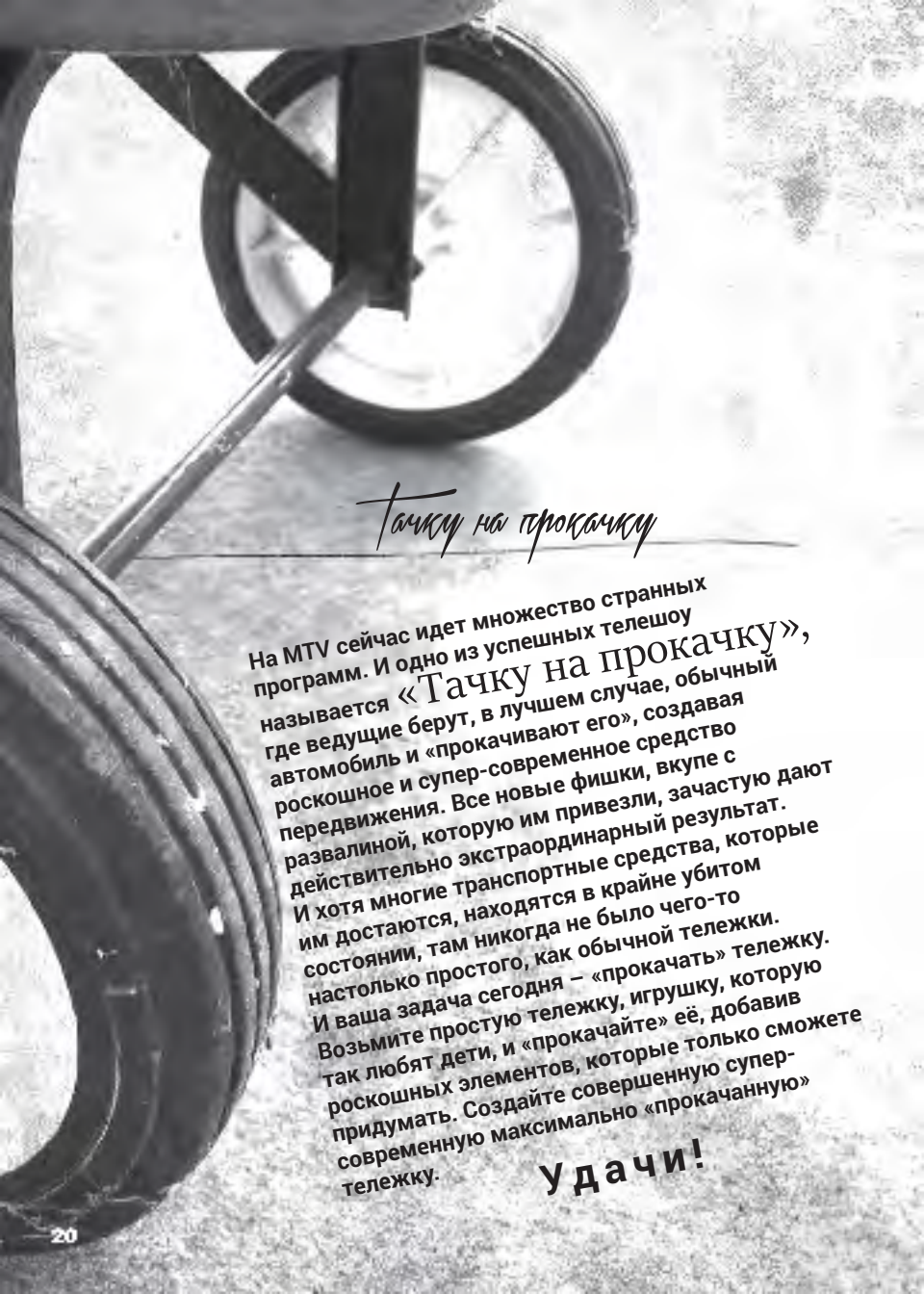
Упражнения в этой книге помогут вам растянуть свой творческий потенциал, подготовят вас к творческой работе и научат вас извлекать из головы идеи тогда, когда вам это необходимо.

И ваша задача делать одно упражнение каждый день. Упражнения короткие, каждое из них займет у вас порядка 15-20 минут. Они веселые, но заставляют вас думать. И они способствуют активной генерации идей. Мы рекомендуем также найти напарника, с которым вы сможете поделиться плодами своих творческих идей. В таком случае, вы не только больше удовольствия получите от выполнения упражнений, но и подготовите себя к другому важному аспекту творчества – к обмену идеями.

Думайте об этом, как о ежедневном техобслуживании своей творческой жилы.

Эта книга содержит шесть видов творческих упражнений: дизайн, писательское дело, фотография, решение проблем, генерация идей и игра. Одна из лучших характеристик творчества, это то, что оно не зависит от среды. То есть вы найдете для себя много полезного, даже выполняя упражнения из среды, в которой не работаете обычно. **Более того, выход из зоны комфорта** зачастую дает гораздо лучшие результаты!

Поэтому делайте творческую растяжку каждый день, не ищите легких путей, и найдите партнера. Вы будете лучше подготовлены к генерации идей, а ваш бумажник очень скоро будет набит до отказа валютой «нашего дела».



Тачку на прокачку

На MTV сейчас идет множество странных программ. И одно из успешных телешоу называется «Тачку на прокачку», где ведущие берут, в лучшем случае, обычный автомобиль и «прокачивают его», создавая роскошное и супер-современное средство передвижения. Все новые фишки, вкуче с развалиной, которую им привезли, зачастую дают действительно экстраординарный результат. И хотя многие транспортные средства, которые им достаются, находятся в крайне убитом состоянии, там никогда не было чего-то настолько простого, как обычной тележки. Возьмите простую тележку, игрушку, которую так любят дети, и «прокачайте» тележку роскошных элементов, которые только сможете придумать. Создайте совершенную супер-современную максимально «прокачанную» тележку.

Удачи!

Как ЭТО здесь оказалось?

Мы привыкли, что все вещи находятся на своих местах. Если нам нужно что-то вырезать, мы знаем, где лежат ножницы. Если нужна ручка, мы знаем где ее искать. И ЭТО неприятно, когда мы что-то не можем найти в предназначенном ему месте. А иногда наоборот, что-то путается под ногами, когда совершенно нам не нужно, и совсем не там, где оно должно быть. И ваша задача на сегодня – задокументировать все эти вещи. Возьмите камеру и снимите десять вещей из вашего окружения, которые не лежат на своих местах. Таким образом, когда они вам понадобятся, вы по фотографиям сможете узнать, где они лежат. Конечно, можно их взять и переложить на свои места, но по-моему это слишком просто.

Я СДЕЛАЛА ЭТО

«Это упражнение привлекло мой взгляд и вызвало неподдельный интерес, потому что оно дает возможность разобраться во многих вещах с помощью визуального восприятия. **Оно дало возможность понять, какие инструменты мне действительно нужны в работе.** И оказалось, что лишь малая часть гаджетов, принадлежностей и оборудования помогают мне лучше делать мою работу.

Я прекрасно провела время, придумывая список вещей, которые бы я включила в свой швейцарский нож. В конечном итоге, я смогла показать только несколько складывающихся вещей. Остальные же оставались внутри. Помимо прочего, там были: компьютерная мышь, бутылка с водой, словарь, чернильница, сканер, энциклопедия, клейкая лента, пульт, цифровая камера, зарядные устройства, калейдоскоп, ножницы, клей и салфетки.

Это упражнение – отличное напоминание о том, что ваше вдохновение напрямую зависит также от инструментов, которыми вы пользуетесь и от предметов, которые вас окружают.»

Джессика Саузвик, Old Saybrook, Коннектикут

Швейцарский нож из ступани

Большинству из нас хорошо знаком швейцарский армейский нож, включающий в себя 276 инструментов внутри одной удобной красной пластиковой ручки. **Нам, как творческим людям, вряд ли так нужно двухдюймовое лезвие ножа**, но с другой стороны у нас есть масса инструментов, которые мы используем каждый день в нашей профессиональной деятельности, и которые могут сделать швейцарский нож полезным для нас. Ваша задача сегодня – разработать «Необходимый для выживания профессиональный швейцарский... хм... прибор». Что он должен содержать в себе? Что нужно именно ВАМ? Попробуйте нарисовать на бумаге, или просто напишите список вещей, которые должны в него входить.



*Глюкозный кукурузный сироп -
это не догма*

Мы пьем из них каждый день. И, независимо от нашей позиции к утилизации, эти алюминиевые банки редко используются для чего-то, кроме транспортировки жидкости. Но всё должно измениться сегодня. Возьмите банки с газировкой и выпейте их залпом! А затем сделайте сегодняшнее задание!

Вам нужно взять две банки и сделать из них транспортное средство.

Оно может быть сухопутным, если рядом есть наклонная поверхность, чтобы его скатить. Или водным, если есть какая-то достаточная по площади емкость с водой, или водоём. Может даже быть воздушным, если вы придумаете способ заставить его задержаться в воздухе настолько, чтобы судьи успели замерить расстояние. Используйте любые предметы и инструменты, какие только найдете. Можете даже нарисовать сбоку логотипы спонсоров. И границей будет лишь синее небо над головой! Или стена комнаты. Зависит от того, что наступит раньше.

Это упражнение прямо давит на меня!

Создайте пиктограммы, описывающие каждое из этих шести слов: **давление, сумасшествие, удача, беспокойство, опасность и радость**. В вашем распоряжении есть только четыре прямые линии и круг для каждой пиктограммы. Вы можете их располагать так, как вам хочется, абсолютно любым способом. Но это должны быть только четыре прямые линии и один круг для каждой пиктограммы. Да, линии должны быть одинаковой длины. И их нельзя разделять, также как и круг. Они должны быть целыми.

Круги повсюду!

Не теряйте голову! Сегодня мы займемся небольшим фотоисследованием. Вам понадобится цифровая камера. Наша задача – сделать двадцать фотографий двадцати различных кругов. Сложность в том, что вам нужно, чтобы круги были в одном и том же месте в кадре. Для начала посмотрите вокруг себя, затем можете выйти из комнаты, или даже на улицу, если нужно. Найдите двадцать вещей, которые образуют круг в пространстве, и сфотографируйте их так, чтобы это круг выглядел одинаково на всех фотографиях.

*Я готов поклясться, что тот знак
мне сказал иди некуда*

Если бы мы пошли на курсы по вождению, мы бы узнали, что значат все дорожные знаки. Если знак на желтом фоне и на нем нарисована стрелка, изогнутая вправо, значит надо будет поворачивать направо.

А что если бы мы не знали, что они значат? Некоторые из этих знаков могут сказать больше, чем планировалось. Ваша задача сегодня – придумать альтернативные значения для следующих знаков:



Есть кто дома?

А что если... Представьте на минутку, что в вашем офисе отключили электроэнергию. Совсем. Как бы вы общались с коллегами, если нет ни электронной почты, ни телефона, ни чата? Очевидно, вам бы пришлось вставать и идти к ним в офис. А что, если бы вы не просто работали в офисе, а к вашей ноге была бы прикована цепь со здоровенной железной штукой на другом конце? Нет, ну все возможно. Как бы вы связывались тогда? Известно как! Но ваша задача на сегодня – немного пожить в такой воображаемой ситуации. Создайте систему связи, которую можно будет использовать в таком офисе. Подумайте, как можно такую систему установить и настроить, чтобы сообщения проходили туда и обратно.

И серьезно, прекратите уже кричать!



ИНТЕРВЬЮ С
ТЕРРИ
МАРКСОМ

Мы все встречали таких людей, как Терри Маркс. И где-то в глубине души...

Мы их ненавидим. Они представляют все, что есть хорошее, достойное и талантливое в этом мире. Все то, чем мы не являемся, но очень хотим быть. Терри арт-директор, дизайнер, иллюстратор, режиссер, глава студии, член правления AIGA, оратор, учитель и гуманист. **Но больше всего Терри хотел бы быть известным, как рассказчик.** И чтобы от его рассказов люди вдохновлялись.

Среди многочисленных похвал, полученных его агентством Тмаркс в Сиэтле, больше всего за благотворительность и работу на благо общества. **В истории этой компании масса значительных проектов с практически нулевым бюджетом.** Такая философия позволила Терри и его команде сделать много хорошего для общества и при этом натренировать не только «творческую» мышцу, но и «сердечную».

«Каждый, кто творит не для выгоды, или приносит в мир идею просто потому, что это хорошая идея», говорит Терри, «делает это потому, что его решения потом будут использовать люди. **Они понимают необходимость и не ждут от проекта денег, или другой выгоды.**

И каждый в нашей команде готов взяться за такой проект. И мы всегда старались обеспечить благоприятную среду для этого. Чтобы люди старались вложить душу в каждое решение в проекте, и видели результат своих решений в готовой работе».

Многие думают, что очень трудно собрать талантливую, заботливую и глубоко творческую команду, чтобы каждый мог дать что-то уникальное в работе. И действительно, у Терри уникальный подход к набору Персонала. «Люди часто спрашивают, вы нанимаете по личным, или профессиональным качествам?», говорит Терри, «и я отвечаю, что навыки могут быть получены, если есть способности, и некоторые удивительные личности просто не знают, как работать. Мы всегда **СМОТРИМ НА ЛИЧНЫЕ КАЧЕСТВА** при найме. Это ключевой момент в работе компании, потому что всегда в коллективе кто-то начинает «мочиться в бассейн». И как руководство студии, мы должны побеспокоиться об этом».

Но любая благоприятная среда будет бесплодной, если не предоставить людям творческий вызов. И постоянный поиск творческих решений позволил Терри и его команде сделать множество великолепных, признанных и награжденных работ. «Очень важно подпитывать творческую среду», говорит Терри, «и я надеюсь, что я немало добился в стремлении к этому. Я поощряю все, от создания фильмов, до художественной лепки – все, что не связано с корпоративной средой, просто потому, что мне нужно создать творческую среду. **Я думаю, что люди становятся творческими, когда им не мешают.** Вы же не думали о творчестве, когда были маленьким ребенком, вы просто творили, потому что это естественно».

«Например, есть программа, которую мы создали для студентов, и по которой мы проводим девять семинаров в год. В ней есть пара ребят, которые просто выходят на улицу и делают фото-сафари. И мы пойдем с ними и будем снимать весь день, а потом сравним, что получилось. Я думаю, что эти вещи очень важны. Мы проводим вечера «история, которую я написал», или «фото, которое я сделал», или «картина, которую я нарисовал», раз или два в месяц. Это имеет мало общего с дизайном, но это творчество. И я, как глава студии, всячески

поощряю такие стремления в своей команде, потому что, как правило, **лучшие решения в дизайне, или в другой области, приходят извне этой области.** Ваш опыт делает решения уникальными. И без опыта в других сферах, это будет просто переработанный дизайн».

Также, похоже, Терри верит, что игра омолаживает и заряжает процесс творчества.

У нас есть ночи боулинга, или **МЫ** неожиданно в какой-то день собираемся и летим в Диснейленд и возвращаемся **ПОЗДНО НОЧЬЮ.** А однажды мы в полдень закрыли офис и пошли смотреть кино, потом устроили большой обед в ресторане, потом пошли танцевать сальсу, а потом пошли все ко мне и всю ночь смотрели фильмы. Но на следующий день мы вернулись к работе. Это был суточный отпуск!».

Да, похоже мы ненавидим все корпоративное.

Я думаю, что мой племянник
выигрывает меня в гонки

Взрослые все делают
лучше детей. Нет же! Всё
наоборот! Есть множество
вещей, которые у детей
получаются лучше, чем у
взрослых. И ваша задача на
сегодня назвать двадцать
таких вещей. И, если вы
чувствуете в себе силу,
то сделайте одно из
этих дел уже сегодня!


Любимый Жук Вернется!

Фольксваген Жук был представлен примерно в 1934 году и представлял из себя недорогой компактный автомобиль для повседневного вождения. В 1998 Жук был обновлен, чтобы привлечь новое поколение любителей Фольксваген. В течение многих лет люди дорабатывали своих Жуков внутри и снаружи, и даже получилось множество коллекционных моделей. Именно этим вы сегодня и займетесь, но с небольшими вариациями. Ваша задача на сегодня – перекрасить, или перестроить внешность Жука так, чтобы он характеризовал одно из этих слов:

**Боль
Неуважение
Смущение
Атлетический
Скука**

Лист с набросками Жука доступен по ссылке:

www.wakeupmybrain.com/cftcm/exercises/bug.pdf

A close-up, black and white photograph of a microphone grille. The grille is cylindrical and features a series of horizontal bands with a fine, woven mesh pattern. The lighting creates strong highlights and shadows, emphasizing the texture of the mesh. The background is a light, textured surface.

Рок-звезда!

Хоть мы и не выходим на сцену
перед тысячами орущих фанатов,
**рок-звезда живет
в каждом из нас!**

Нам просто нужен правильный
инструмент. И пришло время создать
его. Посмотрите вокруг себя и
найдите пять вещей, которые вы
можете использовать для создания
инструмента.

Это может быть ударный
инструмент, струнный, духовой...
да какой угодно!

Заодно придумайте, как эти
элементы можно соединить
вместе, чтобы выйти и сыграть
живую перед тысячами
возбужденных фанатов.

Рок-н-ролл!

И называются это...?

Наш мозг – это отличная «запоминалка». Мы за секунду можем распознать объект и идентифицировать его по названию. Но что, если мы решим обмануть наш мозг, сказав ему, что у вот этого объекта теперь есть новое название. Посмотрите вокруг себя прямо сейчас. Например, бананом. Сделайте это прямо сейчас со всеми объектами, которые видите вокруг себя. **Всё по порядку: взгляд, прикосновение, новое название.** Ограничьте это упрощение одной минутой, иначе мозг начнет привыкать. Проверьте себя, глядя по сторонам, в смысле, смотрите только на этот объект и дайте ему новое острое имя (только средним, люди дают новые имена 30-40 вещам. Потом начинают повторять имена, или называть вещи так, как они на самом деле называются.

Букашки просто хотят веселиться!

Разве это их вина, что они размером... ну, с букашек. Они заслуживают того, чтобы испытать на себе острые ощущения скорости и гравитации, и не быть при этом размазанными по чьему-то бамперу. И вы достаточно изобретательны, чтобы дать им это! Ваша задача, создать аттракцион для букашек. Но вы можете использовать только те материалы, что имеются у вас под руками.

Вы можете разбирать какие-то вещи на части, использовать ландшафт окружения, и даже использовать какие-то элементы в качестве топлива.



Дурная «К»

Цифры и буквы сами по себе имеют красивые художественные формы, но нам сложно их по-настоящему увидеть, как самостоятельные фигуры. Мы зачастую просто не видим красоту в их формах. Только после вращения в разные стороны, или зеркального отражения мы можем по достоинству оценить их дизайн. И ваша задача сегодня, сделать это. Это довольно просто сделать на компьютере, но можете использовать и лист бумаги. Вам нужно записать свое полное имя, используя буквы и цифры. Единственное правило, вы не можете использовать реальное написание. Так что, если ваше имя начинается с буквы «В», вы можете использовать любую другую букву, или цифру, как угодно повернутую, или отражённую, но только не саму букву «В».

Это не те слова

Мы помним песни. Кажется, что важнейшая информация пропадает из головы в самый неподходящий момент, в то время как песня, стоящая на будильнике, или случайно услышанная по радио прочно там застревает. Пора превратить этот ужас во что-то более приятное. **Посмотрите вокруг себя и выберите человека, мелодию из головы или предмет.** (если она там странным образом отсутствует в данный момент, просто включите радио) и измените припев этой песни так, чтобы теперь он был об этом человеке, или объекте. **Напишите новый текст на листе бумаги. Если теперь песня не хочет оставлять ваш беспокойный ум, можете продолжать писать текст для нее. Если вы чувствуете в этом силу, то можете дописывать текст к этой песни каждый день, пока он полностью не будет переписан. А теперь встаньте на стул и спойте ее! (ну, это уже по желанию)**

*Опасность, Уилл
Робинсон, опасность!*

Научная фантастика нам предсказала рост робототехники в этом десятилетии. И хоть роботы сегодня – это большая часть нашей технологической культуры и производства, у большинства из нас нет роботов. Или не было. До сегодняшнего дня. Вам нужно сегодня создать оболочку для робота из того, что вы видите вокруг себя. Конечно, он вряд ли будет работать, но это его проблемы. Он может напоминать по форме человека, животное, или какое-то футуристическое космическое существо!

«Я дал задание Совершенный Стол на уроке графического дизайна во время своего семинара. Следует отметить, что студенты пришли сразу после обеда, а потому находились в состоянии, близком к летаргии. Упражнение было прочитано, и они пошли работать. Настроение студентов-дизайнеров изменилось: начали смеяться, делать скетчи, записи. Было видно, как они испытывают изменение в настрое и подъем энергии. Особенно им понравилось показывать столы, которые они спроектировали, друг другу.

(они сделали это!)

**Я убежден,
что креативность
напрямую связана
с настроением.
Хорошее настроение
приводит к
позитивному
мироощущению,
что приводит к
креативности”.**

Эрик Кимментин
Tustin, Калифорния

Совершенный стол

Наши столы, как правило, созданы по какому-то определенному шаблону, и, по большому счету, нам нечего сказать об их дизайне и функциях. Но что если мы самим создадим стол? **Если бы у нас был неограниченный бюджет и целая команда инженеров и мастеров, которые смогли бы воплотить в жизнь наш совершенный стол? Что бы вы добавили, или убрали?** Это и есть ваша задача: разработайте совершенный письменный стол. Продумайте форму, глубину, функции. Примите во внимание такие важные факторы, как энергия, необходимые стеллажи и то, что нужно для всей компьютерной техники. Нарисуйте его на листе бумаги, как будто у вас есть кому отнести этот листок для воплощения идей в жизнь.

Какой сегодня день?

Семидневная неделя была принята в Риме и распространилась по Европе где-то в 400 годах нашей эры. Но на Востоке она существовала намного раньше. Однако названия дней недели до сих пор связаны с римской мифологией (*это не касается славянских языков, прим.перев.*).

Но пришло время их усовершенствовать.

Ваша задача сегодня – переименовать дни недели, чтобы они стали современнее. Они могут быть связаны с какой-то одной темой, или иметь совершенно разные значения. Они могут быть длинными, или короткими, но по окончанию слов они должны быть похожи на существующие дни недели.

Красно-синие поедатели хот-догов

Профессиональные спортивные лиги, как правило, имеют схожие графические принципы в своих логотипах. Обычно это двух-трехцветная схема и форма из негативного пространства, отображающая игрока, или узнаваемый объект из игры. Ваша задача сегодня заключается в разработке логотипов для профессиональных лиг следующих видов деятельности:

Поедания хот догов

Запускания воздушных змеев

Гонок на трехколесных велосипедах

Рисования

Мойки машин





Суп из падающих яиц

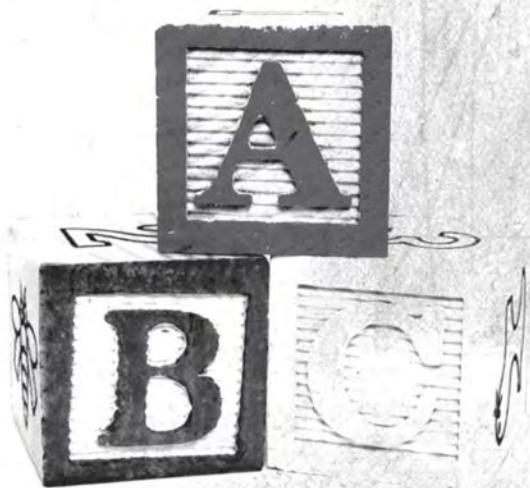
Вы должны создать контейнер для яиц, который сможет сохранить их в целости при падении со второго этажа. Контейнер может быть изготовлен из любых материалов, которые вы считаете нужными. Нарисуйте эскиз контейнера, как будто собираетесь показать его тому, кто будет изготавливать контейнер. Используйте пунктирные линии для обозначения яиц внутри, и выноски, чтобы на схеме обозначить используемые материалы и функции контейнера.

Не стоит недооценивать силу примера

Показывать кому-то, как что-то сделать – это самая простая форма коммуникаций. Но при передаче информации целевой аудитории мы редко бываем настолько близки с ними, поэтому нам и приходится выбирать другие средства коммуникации. И слова, зачастую, являются самой сложной формой коммуникации. **Значит пришло время этим заняться.** Запишите на листе бумаги, с помощью одних лишь слов, инструкцию по завязыванию шнурков.

Где же я оставил И?

Насколько хорошо вы знаете свое рабочее пространство? Пришло время это выяснить! С помощью цифровой камеры сфотографируйте каждую букву алфавита на вещах из вашего окружения. Главное, одна буква – один объект. Вы можете их перемещать, чтобы найти эти буквы, а можете даже составить надпись!



Давай, чувак!

Вам понадобится доброволец для этого упражнения. Попросите его нарисовать какие-нибудь закорючки на листе бумаги. Чем безумнее, тем лучше. Затем ваш друг должен задать вам категорию (например, спорт, погода, или игрушки) и ваша задача превратить эту каляку в объект из заданной категории. Когда вы закончите, нарисуйте закорючки и определите категорию для своего друга.

Список идей на миллион долларов

У нас есть такой в студии. И последние десять лет мы туда что-нибудь дописываем. От практических идей, до полного абсурда. Список идей на миллион долларов – *это список идей, которые сделают из нас миллионеров, если мы когда-нибудь воплотим их в жизнь.* Мы не раз наблюдали, как кто-то делал вещи, которые есть в нашем списке и становился миллионером... но это были не мы. Мы даже начали создавать список людей, укравших у нас идеи на миллион долларов. Теперь начните создавать свой собственный список! У каждого человека есть идеи каких-то продуктов, или улучшений, которые могли бы принести миллион долларов, если бы когда-нибудь были реализованы. Записывайте свои идеи! Начните со своих идей, а потом поговорите со своим окружением, какие идеи есть у них, и добавьте их в список. Кто знает, быть может какая-нибудь идея в самом деле принесет вам миллион! (Наша лучшая идея из списка – это продать наш список. Но вы не можете украсть ее у нас!).

Значит вот так они строят пирамиды?

Точка зрения может сделать из хорошего великое.
Посмотрев на проблему с другой точки зрения, мы зачастую находим решения, которые не видели до этого. И если залезть в чужую шкуру, образно выражаясь, мы получим альтернативный взгляд. Итак, нарисуйте на листе бумаги девять треугольников. Все одинакового размера и положения, через равные расстояния на листе. Теперь интерпретируйте эти треугольники с разных точек зрения, заканчивая рисунок, то есть что-то дорисовывая к каждому из треугольников. Для каждого треугольника новая точка зрения из списка:

- 1) Безумный ученый
- 2) Бейсболист
- 3) Танцор
- 4) Водитель школьного автобуса
- 5) Пробовщик
- 6) Продавец хот-догов
- 7) Рыба
- 8) Адвокат
- 9) Работник зоопарка



ИНТЕРВЬЮ С КЕВИНОМ КЭРРОЛЛОМ

Кевин Кэрролл является основателем консалтинга Katalyst и автором книги **«Правила Красного Резинового Мячика: Найти и Поддерживать Работу Вашей Жизни»**, опубликованную ESPN books. Если у вас нет этой книги, немедленно обратитесь в местный книжный онлайн магазин и купите ее. Прямо сейчас. Давайте, мы подождем. Это настолько важно...

Хорошо, вы вернулись. Вы прочитали ее? *Правила Красного Резинового Мячика* должны быть боевым кличем каждого креативщика.

Концепции и истории, изложенные в маленьком, но мощном издании одновременно изменяющие жизнь и до боли знакомые.

Кевин пишет об «игре» и о важности игры в Нашей Жизни. Кевин прошел все: военную службу, коллегальную и профессиональную спортивную медицину, креативный консалтинг для Nike и теперь он автор и лектор. Кевин видел свою роль в корпоративной среде и говорил людям, что им бы не помешало немного игры в их жизни. Особенно тем, которые ищут тот неуловимый компонент для генерации идей: креативность.

«Креативность для меня, - Кэрролл начинает, - это способность обладать глазами ребенка – глазами удивления, глазами возможностей – на протяжении всей своей жизни. И уметь использовать это креативное понимание или видение, или способность видеть вещи для решения проблем или для воздействия на что-либо для более продуктивной отдачи. Креативность должна быть связана с проникновением внутрь и вокруг идеи или проблемы, там, где другой не увидел возможности и зачастую она не является причиной победного возгласа «Ага!». Она может быть одним градусом поворота чего-либо из-за смещения света, падающего на нее, а может быть это погода так искажает цвет. То, что вам покажется глобальными переменами может быть просто небольшим изменением перспективы. Когда мы смотрим на мир сквозь глаза, которые у всех нас были в детстве, тогда мы обладаем способностью видеть вещи глазами возможности, глазами удивления, глазами, смотрящими впервые. **Когда мы были детьми, все было впервые. По сути, мы видели вещи впервые и это является замечательным проявлением опыта.»**

Сегодня креативность стала важной персоной для множества брендов, брендов, которые распознали, что креативность притягательна и хорошо продается. Компания Nike стала лидером в этом направлении, отчасти благодаря работе Nike Katalyst и Мастера Историй Кевина Кэрролла. «В Nike я чувствовал, что моя работа состоит из двух отдельных частей. Часть под названием katalyst заключалась в том, чтобы напоминать всем о их креативных возможностях и что у всех есть способность привносить креативные мысли в работу, не взирая на должность, титул или специализацию в которой ты работаешь в компании. Так что я пытался создать возможность для всех иметь точку зрения, связанную с творческим процессом. У всех есть время поиграть вокруг идеи,

так что не имеет значения чем вы занимаетесь: стратегическим планированием, или финансами, или юриспруденцией, или рекламой, или маркетингом... Все должны иметь возможность понять идею и ее эффект или воздействие, которое она окажет на общее дело и, если не все понимают идею или не видят, как они могли бы помочь в реализации идеи в своей области, значит я потерпел неудачу. Я действительно старался построить мост между функциональными зонами компании и зонами творчества и получить более интегрированное усилие для генерации идей и мыслей, витающих в компании. **Например, я просил кого-нибудь из отдела стратегического планирования, или отдела финансов, или юридического отдела прийти на брифинг по дизайну, сесть в заднем ряду, делать записи, но никак не взаимодействовать – им необходимо было лишь принимать информацию и распознавать по ходу дела то, что предмет обсуждения рано или поздно затронет и их контору.** С помощью этого мы создавали ранних сторонников идеи по всей компании. **Мы, как человеческие существа, любим чувствовать себя вовлеченными, частью чего-то большего. Если мы не чувствуем себя вовлеченными, мы скрещиваем руки и говорим 'пусть убедят меня в этом'. Мы становимся сторонниками идеи если чувствуем, что мы причастны к ней.»**

«Часть под названием ‘Мастер Историй’ была посвящена разговорам с людьми о силе историй в отношении нашей собственной истории. Каждый приносит историю «ПОЧЕМУ» на рабочее место – кто я такой и почему я здесь. Я так же пытался **заставить людей осознать их собственное видение**, что есть такого, что они привносят в компанию. Я говорил людям ‘надеюсь вы действительно осознаете и разделяете видение бренда, потому что если нет, то вы контрпродуктивны. Даже если вы думаете, что вы делаете свою работу хорошо, вы не полностью вовлечены.’ Я просто пытался добиться того, чтобы люди поняли, прежде всего их собственную историю, а затем уже – историю бренда. Обе истории работают вместе классным, мощным и продуктивным образом.»

Работая в Nike, Кевину было поручено создать условия для поощрения более игрового, креативного мышления. «Я помог создать центр креативной реабилитации – почти как креативный спортзал, если хотите, куда человек может прийти и записаться на программы по повышению креативности. Люди погружались в путешествие возможностей, обеспеченные различными учебными носителями или инструментами для работы. Мы предоставили все, от статей в журналах и книг до видео о креативности, инновациях и генерации идей. Они могли посмотреть выступления на DVD, например, *Stomp*, или «Почему человек создает» Саула Басса, или читать статьи в журналах, например *HOW* или *Communication Arts*. Я постоянно

курировал это и на самом деле создавал музей креативности и материалов, повышающих креативность. Это и вправду было мультисенсорным опытом. Не было такого, что 'О! Ну теперь ты готов придумывать большие идеи', речь всегда шла о повышении творческих способностей, повышении креативной выносливости. **Эта энергия и**

выносливость необходима, чтобы всегда быть в состоянии пробиваться

вперед, когда другие устают. Когда ты в состоянии генерации идей, ты на самом обладаешь энергией и выносливостью продолжать пробиваться через проблему. Люди, как и спортсмены, будут работать эффективнее, если у них острое чувство уверенности в себе. Они могут сказать: "Теперь я подготовлен для игры гораздо лучше», и так оно как для творческих людей, так и для людей, которым надо просто придумать решения для своего бизнеса. Во многих случаях арена – это бизнес, а разработка продукта и повышение прибыли для вашей компании – это игра. Как прийти к этому с большей уверенностью? Проводя эту работу. Проводя дополнительную работу. Добавляя дополнительное время – прямо как это делает спортсмен. Очевидно, что спортсмен занимался предварительной подготовкой, изучал план игры, узнавал то, что собирается делать соперник и это как раз то, чего нам не хватает.

Креативность – это мышца.

Мы часто рассматриваем ее как что-то, что нельзя натренировать, но ее как раз можно натренировать. И я думаю, что мы сделали это естественно, как дети, потому что мы вынуждены были заново открывать наш мир. Как только нам кажется, что мы открыли достаточно, мы на самом деле прекращаем работать, потому что всегда есть возможность продолжать расти и учиться каждый день. **В этом и заключается самая большая возможность – понять, что вы находитесь в режиме обучения на протяжении всей жизни.»**

Кевин часто говорит о восстановлении детского взгляд на мир, потому что он искренне верит, что такой взгляд дает большую осведомленности об окружающем мире и, в свою очередь, позволяет нам развивать новые идеи через большой опыт. Кевин большой сторонник игры.

«Я недавно разговаривал с джентльменом из огромной информационно-технологической компании, и он сказал мне: ‘Вы недавно говорили с нашей компанией и было приятно услышать вашу философию, потому что мы полностью согласны с концепцией игры, но наше руководство не видело в этом ценности и буквально наказывало нас всех за игру.

Но все изменилось и **руководство было уволено, потому что производительность упала и боевой дух упал**. А новое руководство способствовало ‘веселью’ и ‘игре’. В компании появились различные зоны, которые они называли ‘игровые зоны’. Они нашли пустую комнату, и устроили два хоккейных турнира. Как по волшебству, производительность снова поднялась, боевой дух поднялся, а с ним и товарищество, изобретательность. Все это было найдено в тех вещах, которые мы делали.

Вы говорили о важности игры на рабочем месте – и мы полностью поняли это, потому что мы знали, что она сделала для нас, насколько освобождается разум для решения

проблемы после возможности поиграть. Видите ли, игра не всегда является несерьезной. Есть стратегическая игра. В разгар игры должна быть изобретательность, там должно быть решение проблем, там надо мыслить абстрактно, креативно, там должна быть эта удивительная способность быть в состоянии взять на себя риск – все это вещи, которые нам нужно делать в деловой обстановке. Это вновь пробуждает в вас новые области, и я думаю, что есть так много способов действительно подать игру таким образом, чтобы это было удобно для взрослых... так что совсем не обязательно всегда выкатывать машинки и игрушки. Всегда существует контекст, смысл и направление за этим, так что вы можете убрать некоторые игрушки, которые связаны с абстрактным мышлением. **Вы можете убрать некоторые игрушки, которые связаны с изобретением чего-либо.** Вы можете убрать что-то, что должно бросить вам вызов найти выход из конфликта.

Недавно я прочитал результаты исследований о нобелевских лауреатах. Сто пятьдесят нобелевских лауреатов

были опрошены, и оказалось, что каждый из них имел увлечение или хобби, которым они были увлечены так же сильно, как и их работой.

И абсолютно каждый из них сказал, что большая часть их идей пришла к ним тогда, когда они занимались своим хобби или увлечением. Если эти ребята поняли и признали ценность нахождения чего-то веселого и приносящего удовольствие, то почему же это недостаточно хорошо для всех остальных?»

И как бы выглядел совет Кевина креативщикам и руководителям? «Для креативщиков: оцените обстановку, в которой вам поручено придумать идею. Эта среда может быть душной и сложной для вас, и, может быть, вам просто нужно изменить перспективу. Даже если вы находитесь в «потрясающей» творческой зоне, она все еще является вашим повседневным рабочим местом, куда вы ходите каждый день, и она по-прежнему может стать белым шумом, так что найдите время каждый день выходить из вашей привычной среды и оказываться

за пределами вашей зоны комфорта, за пределами обыденной области.

Для руководителей: всегда закладывайте в ваш бюджет возможность для людей пойти и испытать что-то, что подпитывает их творческие души. Убедитесь в том, что вы никогда не сэкономите на это средства и что это всегда

доступно для людей – по крайней мере одна возможность творческой подпитки. Будьте стратегами в этом деле. Если необходимо поучаствовать в промышленной конференции, посетите после нее театр и посмотрите пьесу или сходите на концерт или в музей. Придумайте способ использовать поездку так, чтобы увидеть самые разнообразные вещи, пусть даже связанные с проектом, например, сходить в офис клиента. Вы получите мультисенсорной опыт. Обязательно поддерживайте в своих людях подотчетность и попросите их поделиться своей историей, поделиться информацией, значением, обменяться результатами. Это прекрасная возможность и для Вас получить развлечение, но есть и ответственность. Так что R+R (прим. перев. – R+R означает «Recreation+Responsibility»: «Recreation» с англ. – развлечение, освежение, перемена; «Responsibility» с англ. – ответственность) смещается немного в сторону развлечения, но это так же и ответственность вернуться с новой информацией и впечатлениями, чтобы поделиться ими с остальными. Не жалейте на это бюджет и убедитесь, что люди получают шанс выйти за рамки и развлечься, потому что они всегда нуждаются в *пище для творческой души.*»

**А теперь идите
и поиграйте!**

Кевин Кэрролл, консалтинг Katalyst,
www.katalystconsultancy.com

Хорошие заборы делают хорошими соседями.

Барьеры хранят ваши вещи... или... все зависит от точки зрения. Мы создаем ограждения, для защиты всего нашего. Как ни странно, это справедливо как для ментальных, так и для физических барьеров. **Мы ставим ограждения в своей голове, чтобы защититься от смущения, боли, или неприятностей.** В общем, и физически и психологически, нас окружают барьеры. И в то время, как некоторые из них нас действительно защищают, другие нас ограждают от побед, которых мы можем достичь. Но прежде чем делить все барьеры на два типа, давайте просто поищем их. Вам понадобится цифровая камера, чтобы запечатлеть пятнадцать барьеров. Это могут быть как физические барьеры, которые нас окружают, или отделяют, так и психологические, в каком-нибудь виде. Сфотографируйте барьеры, распечатайте и внимательно изучите, как они влияют на вашу жизнь. Они защищают, или мешают?

Вечный вопрос!





Тихо. Я охочусь за кроликами

Тайно мы все этим когда-то занимались. Когда цель представлена, собственно, целью, а вы, вооруженные лишь безотказным товарищем, резиновым жгутом, незаметно выходите на охоту. И как только цель появляется в поле зрения, вы как следует прицеливаетесь, спускаете курок, пригибаетесь, чтобы вас не заметили и ждете звука победы...

АЙ!!!

В яблочко! Итак, найдите друга и цель. (Цель желательно неподвижную и не живую). Пришло время проверить, чьи годы тренировок принесли больше результатов. По пять выстрелов для каждого с заранее определенной дистанции до цели. Кто ближе всего попадет, тот победил.

Это вроде как волейбол,
но вместо мяча здесь Джо

Спорт укоренился в наших душах с детства. Мы любим спорт. Мы готовы играть весь день, пока не сядет солнце. Увы, сейчас мы не можем просто встать из-за стола, и поэтому занимаемся спортом только в обед и по выходным. Но что, если бы мы могли поиграть в спортивную игру прямо сейчас?! Что бы мы использовали вместо оборудования? **Каковы**

правила? И ваша задача сейчас, создать новый вид спорта, в который можно играть прямо в офисе, или в студии, используя только то, что сейчас есть вокруг вас. Посмотрите вокруг. Запишите все правила.

И ВПЕРЁД!

Этот пареня похож на «К» желвастикой?

Сколько журналов в своей жизни вы пролистали? И в них множество всего, от статей на тему номера, до рекламы. И часто мы замечаем отличные фотографии в журналах. Мы видим на них отличное освещение, продуманную композицию... мы просто получаем удовольствие, глядя на них. Отличные фотографии – это искусство, равно как и отличная типографика. Буквы в своей форме и в общей композиции иногда перестают быть безликими, они начинают жить. Давайте посмотрим, как начала пролистать журнал, найдите состав, форму и есть ваша задача. Для начала, пролистав журнал, найдите фотографию, которую вы любите, желательнее всего страницу. Изучите состав, форму предметов, расположение элементов. Отсканируйте фотографию, форму тепер время веселья! Вторая часть задания – найти один текстовый символ, одну букву какого-нибудь шрифта, которая лучше всего представляет эту фотографию. Проследите за похожими элементами: формами, композицией. Найдите типографическую форму этой фотографии в одном символе.

Мои слова поймали муху

Посмотрите вокруг себя и выберете имя какой-нибудь компании. Запишите это имя в центре листа и обведите в кружок. Нарисуйте шесть исходящих из круга линий. И на конце каждой линии напишите слово, которое имеет отношение к слову в круге. Теперь нарисуйте шесть исходящих линий из каждого нового слова и продолжайте процесс, пока не получите четыре «уровня расширения». А теперь возьмите какое-нибудь слово из самого внешнего уровня и попробуйте его связать с первоначальным словом. Кстати, это отличный инструмент для **мозгового штурма**, когда вы ищете **альтернативные взгляды** на проект, или на клиента.

Мне сказали, что там не было бы математики

Вы никогда не задумывались, откуда
взялись цифры? Возможно нет, но
согласитесь, что там должна быть какая-
то тайна. А вы никогда не думали, как
бы мы считали, если бы не было цифр?
Тоже нет? Но согласитесь, что цифры
очень безопасны. Они не лгут. У них нет
второго смысла. Нет прошедшего времени
и деепричастных оборотов. Есть только
десять цифр, и каждое число складывается
только из них. Но есть еще же и римские
цифры, и у них другая система исчисления.
Продолжая идею отличия римского способа
составления чисел от арабского, ваша
задача сегодня придумать свои цифры и
свою систему. Единственное ограничение,
это не должны быть римские или арабские
цифры. Придумайте другой способ записи и
представления больших чисел.

Давным-давно в забытой-забытой мелодии

Алан Джардин, гитарист и вокалист The Beach Boys, и иллюстратор Джимми Пиккеринг взяли песню группы под названием «Sloop John B» («Шлюпка Джона Б») и создали из нее детскую книгу под названием «Sloop John B: A Pirate's Tale» («Шлюпка Джона Б: Пиратская сказка»). История несколько отклоняется от повествования в песне, но остается в полной гармонии с духом и настроением песни. Ваша задача сегодня сделать тоже самое с любой другой песней. Просто выберите песню, сделайте из нее рассказ для детей. Не закливайтесь на выборе песни в поиске идеальной композиции. Это может быть абсолютно любая песня. И не обязательно следовать ей слово в слово, главное, сохранить общий смысл и настроение. А если вы поймете, что создали нечто стоящее, подумайте, не выпустить ли вам это в свет!

Прическа просто космос

У большинства из нас есть

волосы на голове. (Тем, у кого их

нет, особенно понравится это задание!).

Итак, я даю вам шанс выделиться

ИЗ ТОЛПЫ. Запишите пять вариантов того,

что бы могло быть украшением головы

вместо волос. Это может быть чем угодно,

от продуктов питания, до металла. Это ваш

шанс **придумать что-нибудь**

дикое! А потом возьмите лучшую идею

из списка, и зарисуйте её так, как будто вы

описываете эту причёску другу. Рисунок не

должен быть очень красивым, важнее дать

понять, о чем идет речь.

Я СДЕЛАЛА ЭТО!

«Это упражнение было так весело рисовать. Моя голова выглядела немного по-идиотски, но зато очень забавно! Я использовала это упражнение для **мозгового штурма**, и оно дало мне различные идеи об углах и позиционировании объектов для проекта, над которым я сейчас работаю».

**Тиера Гиртс,
Амстелвен, Нидерланды**

Без правил

У большинства из нас есть любимый вид спорта, в который мы любим играть, или просто смотреть. Мы знаем, что в этом виде спорта есть **определенные правила, условия и окружение игроков. Но всегда есть что-то из этого, что мы хотели бы изменить, чтобы еще улучшить этот вид спорта. **Это ваш шанс. Возьмите лист бумаги и запишите пять вещей, которые вы бы изменили в своем любимом виде спорта. Это могут быть изменения правил, или игровой среды.****

Хитрость здесь в том, чтобы не писать очевидные вещи, а перейти к действительно абсурдным вещам. Например, изменить игровое поле, или корт, заменить игроков обезьянками, или убрать защитное снаряжение. Что угодно, что может сделать этот вид спорта более зрелищным!

Чувак, это отличная смена кобала!

Одна из самых удивительных частей нашей анатомии – это отпечатки пальцев. Они исключительно уникальны, ни у кого нет абсолютно одинаковых отпечатков. И в то время, как их форма примерно у всех одинаковая, при их переносе на бумагу **могут появиться интересные формы**. С этим мы и поиграем сегодня. В большинстве офисов есть чернильная подставка под штампы. Если её нет, просто немного потрите стержнем простого карандаша о пальцы одной руки в чернилах, или в графите и создайте пять различных отпечатков пальцев на листе бумаги для рисования. А теперь, рисуя, создайте из каждого отпечатка какое-нибудь животное.



Тсс, тсс, тсс, Бууу М!

Звуки окружают нас ежедневно. Многие из них настолько широко распространены, что мы даже перестаем их различать. И если визуальные составляющие мы можем подробно исследовать, разбивая большие части на меньшие, то и со звуками, которые мы постоянно слышим, тоже должен получиться такой фокус. И это ваше задание на сегодня. Используя только заглавные буквы **A**, **B**, **C** и **D**, как графические элементы, изобразите следующие звуки:

Самолет, летящий над головой
Лай собаки
Шуршание обертки
Урчание желудка
Набор текста на клавиатуре

Что такое «Точка-ком»? //

Соберите дизайн-капсулу будущего. Соберите современные вещи, которые вас вдохновляют. Это могут быть обложки дисков, шрифты, журналы, фотографии, настольные игры, кулинарные рецепты... Все, что только пожелаете. И положите их в безопасное место, чтобы открыть и посмотреть их через десять лет.

Я знал, что у него были книги о зельях!

Мы общество списков. Мы создаем списки для всего, от покупок, до повседневных дел. С ними мы чувствуем себя комфортно и безопасно. Кроме того, есть идеи, закопанные в нижней части списка. До этих идей мы бы никогда не дошли без него. И сегодня мы улучшим способность составления списков. Ваша задача сегодня, создать список. Нет, не список покупок, или комнат, где надо пропылесосить. Нечто более зловещее! Составьте список из тридцати вещей, которые вы бы могли найти в лаборатории безумного ученого.

ОН ЖИВОЙ!!!

Маркер, картон, рубашки, графическая

Есть старая поговорка: каждая картинка рассказывает историю. В таком случае, три картинки расскажут еще лучше историю. Ваша задача сегодня – рассказать историю в трех фотографиях. Возьмите камеру и создайте истории по схеме объект – действие – результат. Например, если на первом фото ваше пустое рабочее кресло, а на втором фото ваш босс, нервно глядящий на часы, то на третью фотографию можете поместить коробку с вашими собранными рабочими вещами на своем столе. Создайте три отдельные фото-истории по такой схеме. Только заранее убедитесь, что никуда не опаздываете!



*Это кофейная кружка,
миксированная бриллиантами?*

Каждый из нас когда-то мечтал, в какой-нибудь момент жизни, на что была бы похожа его жизнь, будь он богатым и знаменитым. Например, жить на Беверли Хиллз, делать покупки на Родео-Драйв, прогуливаться по улице с розовым пуделем, с драгоценностями на шее, от которых блеска больше, чем от всей скамейки запасных НБА. И мы пытались представить себе, хоть на мгновение, что такое жизнь в роскоши. О, все эти безумные вещи, что мы могли бы иметь! Давайте представим еще раз, для этого задания. Ваша задача записать десять таких вещей, которые должны быть у богатой женщины, живущей на Беверли Хиллз.

Я СДЕЛАЛ ЭТО

«Как только я начал писать список, **я понял, что думаю, как мужчина.** Ну, я и попробовал думать, как женщина. К примеру, одной из первых мне пришла в голову мысль, что у богатой, незамужней женщины из Беверли Хиллз будет раритетный спорт-кар». Потом я понял, что Феррари входит в первую десятку МОЕГО списка, а вовсе не женского. Хотя и могут встретиться женщины, желающие обладать раритетным спорт-каром, их будет чрезвычайно мало по сравнению с тем количеством женщин, которые хотели бы иметь коллекцию обуви, как у Имельды Маркос. Я спросил себя – как материальное благополучие может быть выражено по-женски, а как по-мужски? «Спорт-кар» выглядел по-мужски, пока я не расширил это понятие до «розовый спорт-кар, который подходит к моей розовой сумочке». **Это упражнение научило меня тому, что даже «плохая» идея может стать «хорошей» идеей, если ее правильно развернуть.** А еще я понял, как мало я знаю о том, как мыслят женщины.»

Джон Клейнпитер, Ирвайн, Калифорния

Подождите, я разложу свой четвертак

Деньги ассоциируются с двадцатым веком.

Сегодня же все пользуются кредитками. Кажется, что традиционные купюры и монеты скоро станут вымирающим видом, а мы станем безналичным обществом.

И ваша задача сегодня – спасти бартерную систему силой дизайна! Вы должны сделать редизайн денег. Но не просто изменить внешность монет и купюр, нет. Подумайте о том, как они будут использоваться, и какие альтернативы могут быть. Это по-прежнему должны быть купюры и монеты? Или купюрам нужна другая форма? Из каких материалов их лучше сделать? Рассмотрите все стороны валютных товаро-денежных отношений, практичность и стоимость объектов, представляющих деньги.

Присаживайся!

В действительности, мы недооцениваем такого верного союзника, как скамейки в парке. Вы устали? Вот она! Вам нужно место, чтобы завязать шнурки? Вот она! Вы хотите покормить голубей? Вот она! И скамейки заслуживают вознаграждения. Новый облик! Ваша задача сегодня – придумать дизайн, или концепцию скамеек в парке. Подумайте, для чего они используются, в какой среде находятся, и как защитить их от нежелательных посетителей. Вы можете что-то добавить к ним, или что-то убрать, на ваш вкус. Единственное ограничение в том, что они должны по-прежнему выполнять свою цель... ну, чтобы можно было на них сидеть.

Что это за штука висит с другой стороны от твоей руки?

В терминах баскетбола, «слабая» рука – это рука, которой игрок меньше пользуется при игре. Большинство людей – правши, и поэтому «слабая» для них – это левая рука. И так как большинство игроков тоже правши, они меньше используют левую руку, но игрок, развивающий свою «слабую» руку может получить заметное преимущество. Вот и мы собираемся немного развить свою «слабую» руку. Нарисуйте ей какую-нибудь закорючку на листе. Не слишком сложную, просто обычную закорючку. А теперь используйте свою «сильную» руку, чтобы превратить это закорючку во что-то, связанное со спортом. Это может быть что угодно, например, инвентарь, или игрок.

Посмотрите вокруг себя и найдите три объекта, которые помещаются на обычный лист бумаги. Возьмите их и положите на стекло сканера или ксерокса. Разместите их так, чтобы они перекрывали друг друга, но не выходили за края листа. Сделайте их фотокопию. Теперь ваша задача найти на этом листе форму животного. Вы можете как угодно вращать лист и использовать негативное пространство. Будьте творческими! Используйте карандаш или ручку, чтобы показать это животное на листе.

Опять «двойка» по выбору шрифтов?

Все мы помним, каким страшным был день, когда показываешь родителям **оценки в дневнике**. Помните, как они реагировали? Что у тебя по математике? Независимо от предмета, мы хотели получать только хорошие оценки, не так ли? Теперь, когда мы взрослые, у нас пропал страх дневников... до сегодняшнего дня! Вам понадобится доброволец для этого упражнения. Вы можете позвать друга и создать дневники друг для друга. Предметы могут быть разные, простые, как «взаимодействие с коллективом», но будет гораздо веселее, если они будут специфичны для вашей профессии, и если вы еще добавите немного юмора. Можно даже объединиться, чтобы создать такой дневник для студии, или разбить весь коллектив на оцениваемые группы. И не забудьте сделать запись от учителя в дневнике!

Не подскажите, как пройти к парфюмерному складу?

Если вы знаете какие-нибудь более пугающие точки розничной торговли, чем местные гигантские магазины-склады товаров для ремонта, дайте мне знать. Серьезно, там можно заблудиться даже в своей тележке. Но одно наверняка: основные покупатели там – мужчины. А теперь представьте такого же супер огромного покупателя оборудования, но ориентированного на женщин. Составьте список из, как минимум, двадцати идей, как можно обратиться этого монстра к женской аудитории.

STCARD



ИНТЕРВЬЮ С

ДЕНИЗ

ВЕЙРИЧ

Нагрузка на дизайн-инструкторов намного больше, чем большинство из нас предполагает. Подумайте о задачах инструктора в любой креативной индустрии. Они должны быть не только опытным и образованным в своей сфере деятельности, они также должны быть в состоянии выразить соответствующие взгляды, представить варианты не ведущие учеников вниз по заранее определенному пути и дать соответствующую обратную связь группе людей вне зависимости от того, насколько они разные. Кроме того, к ним приложено дополнительное давление того, что они, возможно, являются единственной связью между учеником и сферой деятельности или предметом урока. Инструктор должен соотносить значение сферы с их собственной жизнью, быть заботливым, иметь естественное желание обучать, и, прежде всего, он должен быть увлечен. **Это довольно большая ноша для плеч одного человека.** Это также выбор тысяч профессионалов и профессоров по той же самой причине.

Дэниз Вэйрич – одна из таких.

Приняв вызов управления будущим творческого мышления в классной комнате, Дениз должна была четко определить свою собственную философию о важности и происхождении творчества, прежде чем хоть как-то взаимодействовать с группой учеников. «Творчество всегда является частью жизни», - заявляет Дениз. «Вопрос лишь в том, как его использовать. Эта простая привилегия – быть свободным, чтобы создавать, исследовать и играть – это то, что поднимает меня из постели. Творчество и вдохновение, похоже, связаны, потому как они очень индивидуальны и органичны. Не существует единого решения для всего. Творчество рассматривает варианты, и нужно быть открытыми, чтобы играть и находить.»

**Среди прочих обязанностей
дизайн-инструктора,
основополагающим умением
должно быть не только обучение
базовым навыкам выполнения
задач в отдельных сферах
деятельности, но и поощрение
и развитие умения оригинально
мыслить для решения проблем.**

«Мне понравился подход Университета в Сиракузах», - начинает Дениз, «потому что они учат тому, что нельзя игнорировать радикальное мышление. Профессор Джон Селлерс учил исследовать, исследовать и исследовать, тогда как Ричард Вильде учил *играть, играть и играть*. При обучении, фокус в том, чтобы помочь студентам в понимании того, как они думают о проблеме - узнать, как решить проблему творчески. Прилежные, линейные, мыслители левого полушария нуждаются в том, чтобы осмотреться и расширить мир своего влияния, реально расслабиться и повеселиться. Людям радикального мышления правым полушарием нужно записывать свои идеи, исследования, расширять идеи и определять их ценность, когда идеи приходят к ним так легко.

«В классе цель заключается в создании безопасной среды, где студенты могли бы быть творческим и действительно изобретательными. Так часто мы требуем создать портфолио, **тогда как образ жизни творческого мышления гораздо более важен.** Почему дизайн, если вы не любите изобретать? Изобретать

означает создавать варианты и исследовать, быть творческим, а не усердствовать над этим. Таким образом, мы должны позволить возможностям быть креативными, делая разминочные упражнения, которые параллельны проекту и позволяют исследованию. Иногда мы должны изменить акцент с производства продукции на изучение творческого процесса дизайна снова и снова.»

Как и представляется логичным, большинство дизайн-инструкторов одновременно работают либо работали креативщиками. Одним из вызовов в обучении является взаимодействие между преподаванием и обучением. «Для того, чтобы вдохновлять и поощрять студентов, равно как и коллег, друзей или членов семьи, - говорит Дениз. - **Для того, чтобы вдохновлять и поощрять других, я должна понять человека и его проект. Опыт под названием «примерить чужую одежду» держит меня на связи. Это выматывает, но выигрыш огромен.** Думая в обход проблемы и мысля в противоположных направлениях всегда работает. Если, к примеру, проект об упаковке, то зайдите в иностранный продуктовый магазин, где вы не можете прочитать ни слова, но все еще понимаете товары. Прогуляйтесь между рядами и посмотрите на цвета, формы, шрифты, иллюстрации. Если

проект посвящен шрифтам и символам, попробуйте сделать буквы в 3-D, таким образом, исследуя скульптурное решение в 2-D. Если проект для детей, то спросите, как старый парень бы оценил его, и что в проекте действительно бы вывело его из себя.

Мышление в противоположном направлении создает радикальное мышление и открывает новые решения.

«Оставаться непредвзятым для новых открытий и уникальных точек зрения – лучшая награда. Старое понятие «белая ворона» работает. В 1970-х годах был один аспирант, которая оформила грязные подгузники своего ребенка и выставила их в качестве дипломного арт-проекта. Это было креативно, но это были какашки! Но я до сих пор об этом помню, это оставило во мне след.

Иногда действительно хорошие какашки работают.»

И наконец, я верю во всех нас!

Дениз Вэйрич
Выставки Seeds Fine Art
www.seedsfineart.org

Что же такое айва?

Помните, как в детстве мы играли в ассоциации. Не важно, с цветами, алфавитом, цифрами, но мы ассоциируем некоторые категории с описаниями, или прилагательными. Этим мы чуть-чуть и займемся прямо сейчас. Внизу вы видите несколько пунктов и категорий. **Ваша задача записать на листе три вещи, которые отвечают описанным критериям.** Помните, они не должны ТОЧНО соответствовать. Они могут просто похоже звучать, или быть частью ответа.

1) ТВ-шоу, продукт личной гигиены и овощ, который начинается на букву «Р».

2) Музыкальная группа, название фильма и напиток, название которого говорит о его цвете.

3) Актер или актриса, животное и название города, в котором есть число.

4) Канцелярский товар, название песни и музыкальный инструмент, название которого говорит о его форме.

5) Еда, насекомое и модель автомобиля с названием, указывающим на его размер.

Естественный отбор

Иногда нам всем необходима помощь. Будь это знак, с указанием направления, или инструкция по смене картриджа, но **даже самые отважные мужчины признают, что иногда прибегают к помощи этих маленьких инструкций.** А если представить ситуацию, которая кажется безнадежной, многие бы из нас хорошо заплатили, чтобы получить инструкции для выхода из нее. Будь это схема каких-то действий, или список пунктов, но руководство по выживанию в определенных условиях может стать бесценной литературой. И ваша задача сегодня создать такое руководство. Руководство в чем? - спросите вы. Выберите три ситуации, которые могут возникнуть в вашей среде. Например, что делать, если вас заперли в ванной, или если протекает маркер. А затем нарисуйте в блокноте схему, или напишите список действий, необходимых для выхода из сложившейся ситуации. Хоть рисунки и более универсальный способ передачи информации, список действий, я думаю, будет не менее полезен.

*Всегда есть
лучший способ*

Это упражнение существовало столько же, сколько существовали крысы. Ну, или почти столько же. Как только человек изъявил желание избавиться от надоедливых грызунов, стали появляться специальные хитрые устройства. Сегодня ничего не изменилось с тех пор. Итак, отдав честь великим изобретателям, вашей задачей сегодня будет создание идеальной мышшеловки. И в зависимости от своего отвращения к этим мерзким существам, или от любви к этим пушистым мусорщикам, решайте, что будете делать с ними, когда поймаете.

Почему у меня нет своей лаборатории?

Нам это неоднократно показывали в фильмах и мультфильмах. Сумасшедшего профессора и его лабораторию зла. И тут вопрос даже не «Что он собирается делать», а «Что он делает со всеми этими стаканами и плоскодонными колбами, когда его не снимают?», потому что независимо от формы создаваемого зла, за ним всегда стоит огромный самогонный аппарат со пробирками и колбами. Нам пора сделать себе такой же. **На листе бумаги создайте собственную лабораторию со стеклянными стаканами, плоскодонными колбами, горелками, трубками, разбросанными по странице.**

Начните с левого верхнего угла и создайте лабиринт для перемещения жидкостей и газов. Придумайте собственные способы перемещения реагентов, чтобы в нижнем правом углу получить нужный эликсир. Но помните, там должен стоять дымящийся стакан, который выпьет сам ученый!

*Если ты соберешь глаза в кулак,
так они и останутся*

*Если бы мы все умели
смеяться над собой, мир стал
бы лучше. Но мы не можем этому
научиться, пока не начнем делать что-
то смешное. Этим сегодня и займемся.
Возьмите цифровую камеру и сделайте
десять фотографий, скорчив смешные
рожи. А теперь смотрите на них
и смейтесь!*

Чего Вы хотите от ACME?

Как и хитрому койоту из старого мультика, вам нужно создать ловушку, чтобы уже поймать эту быструю птичку. Она может быть сделана из чего угодно: из природных объектов (кактусов, валунов и так далее), или что-то механически сложного, изготовленного из материалов, купленных в компании ACME (прим. перев. – вымышленная фирма «A Company that Makes Everything», или «Фирма, делающая всё, что угодно»). После того, как вы ее создадите, подумайте, что может пойти не так. И почему Дорожный бегун (прим. перев. - та самая птичка) опять останется на свободе, а Хитрый койот будет ходить весь в бинтах.



Я сделал это

«Если один из основных методов поддержания творческого огня, это возвращение к **детскому взгляду на мир,**

то что может лучше вызвать столь сильные детские воспоминания? Кто не любил этот мультфильм? Для меня это было всегда «Почему все, что использует Койот, связано с какой-то странной манией к синхронизации долей секунды?». Я всегда считал, что Койоту стоит прекратить тратить время на попытки поймать птицу пока она бежит и сосредоточиться на идеях, которые сначала ее остановят. Койот всегда использовал для этого еду, но разве Дорожному Бегуну не нужно спать? **Как насчет старой доброй ночной охоты?** Я бы выждал пока Дорожный Бегун уснет, а потом запустил бы купленный в АСМЕ дистанционно-управляемый стелс-истребитель, который выстрелит по Бегуну парализующими дротиками с тепловым самонаведением. После этого я мог бы просто прийти в его лагерь и положить его в мешок

То есть, если конечно парализующие дротики с тепловым самонаведением не прицелятся на Койота, который теплее, чем Дорожный Бегун.

**Но какова
вероятность этого?»**

Дерек Джонсон
Милуоки, Висконсин

Где ты был 20 лет назад?

Посмотрите в окно. Прямо сейчас. Хорошо, жители подземелья, идите и найдите окно! А теперь посмотрите в него и найдите огромное дерево. Нет, не кустик и не молоденькое деревце, а именно огромное раскидистое дерево. Если его нет вокруг, вспомните такое дерево из своего детства. Представили? Хорошо. Вы ждали этого дня всю свою жизнь. **Вы собираетесь спроектировать идеальный дом на дереве.** Не думайте о том, что вы «можете» построить, или о том, что было бы «нормально». Лучше подумайте обо всех фантастических возможностях, о которых любой ребенок (и взрослый) мог бы только мечтать.

Стань собой!

Любой здравомыслящий человек вам скажет, **что наступит то время, когда те места, в которых мы сейчас живем будут густо населены ордами плотоядных зомби.** Естественно, мы все уже готовы к такому развитию событий. У нас нет выбора. Итак, ваша задача сегодня составить собственный план выживания на случай зомби-апокалипсиса, если конечно он у вас еще не готов. Примите во внимание все физические желания и возможности, как свои, так и зомби. Но создавайте не только способы защиты и укрытия, но и способы нападения на них. Что бы вы использовали в качестве оружия? Куда бы вы пошли, чтобы не встретиться с ними? Как бы вы получили информацию о зараженных районах? Оставьте это руководство для тех, кто последует за вами. А лучше нет, придумайте еще один лучший план для них, на случай, если вы тоже станете зомби!

Агентство страны Оз

Законам существуют для нашей защиты. Они вносят порядок в хаос вокруг. Большинство законов задокументированы и хранятся в специальных местах, но есть и другие законы, которые называют «неписанными». Например, в бейсболе питчер должен остаться в дагауте, как минимум до конца иннинга, в котором он был заменен. Это нигде не указано в правилах, но этого делать не стоит из-за простого уважения к товарищам по команде. В своей же творческой жизни мы редко нарушаем какие-либо законы, писанные, или неписанные. Но что, если бы нам пришлось составить свод законов для своей рабочей среды? Это и есть ваша задача на сегодня. Создайте законы для своего текущего места работы. Эти законы должны касаться исключительно творческих аспектов вашего дела, и должны быть уникальными для вашей ситуации. Они могут быть связаны непосредственно с дизайнерской деятельностью, как выбор цвета, или шрифтов. Или касаться отношений внутри команды, или общения с клиентами. Не относитесь к этому слишком строго. Просто веселитесь! И уж тем более, никого не надо наказывать за их нарушение!

Зеркало, Зеркало на столе

В 1946 году, в городе Цинциннати, штат Огайо, был изобретен магический шар судьбы, внешне похожий на бильярдный шар с цифрой 8. Эти гадания выдержали испытание временем, и даже до сих пор некоторые его используют, чтобы увидеть ответ на свой вопрос в синей воде. Вопросы для шара надо формулировать так, чтобы они подходили под двадцать различных вариаций ответов «да» и «нет». Ваша задача сегодня придумать новые ответы, чтобы они соответствовали различным техническим вопросам, возникающим в течение рабочего дня. Это могут быть ответы на вопросы клиентов, босса, или даже на дизайнерский выбор, встающий перед вами. Создайте как минимум 8 ответов на ваши творческие вопросы.

Вы чувствуете любовь?

В 1784 году, человек по имени Валентин Гаюи, положил монету в ладонку слепого мальчика возле своей церкви. Мальчик, чувствуя щедрый подарок, решил проверить и наощупь узнал номинал монеты. И к Гаюи пришло прозрение. Он может научить слепого читать наощупь. И он, используя выпуклый латинский алфавит, начал слепых учить читать. Мальчик по имени Луи Брайль посещал эту школу, и ему пришла в голову мысль формы букв заменить точками, которые были бы лучше различимы руками. Так и родился шрифт Брайля. В шрифте Брайля используются ряды точек и тире, чтобы по ним понимать слова, но наша задача сегодня, рассмотреть другие формы сенсорной связи. Если бы шрифта Брайля не существовало, какие альтернативные формы сенсорной связи можно придумать для следующих слов:

Помните, все должно быть основано на касании, никаких звуков, запахов и вкусов! Подумайте, как слепой мог бы различить эти слова, если бы они ему попались в книге.

КОТ

ПРЕЗИДЕНТ

ОПАСНОСТЬ

КИНО

ВОДА

Извините, ваш три часа уже здесь

47 этажей офисных работников, сотни и сотни людей. Вы входите в здание и вас приветствует связной – между вами и людьми внутри – портье за стойкой регистрации. Работа портье заключается в оповещении людей наверху, что здесь внизу кто-то, или что-то требует их внимания. Обычно портье оповещает по телефону, или по интеркому. Но сегодня Национальный день подарков для работников стоек регистрации! Ваша задача сегодня придумать лучшую систему, с помощью которой они там вверху смогут узнать, что вы здесь внизу. Запишите идеи, или зарисуйте эскизы лучше решения для предупреждения кого-то в здании, или что нечто другое требует их внимания на стойке регистрации.

Это выглядит как ничего!

Наша жизнь вся наполнена паттернами. Мы видим паттерны в ткани, в строительных материалах, в природе, и даже в еде! И здесь напрашивается вопрос, хоть что-нибудь здесь есть совершенно случайное?

Пришло время найти ответ. Возьмите цифровую камеру и сделайте фотографии десяти вещей, которые не имеют паттерна, или какого-нибудь порядка. Найдите вещи, которые выглядят совершенно случайно.
Вперед!

С моими более концептуальными (чем у остальных) образами, найти способ обратиться за рамки в поиске новых идей – всегда актуальная задача. **Это упражнение быстро вывело меня за рамки.** Я начал думать, где бы мне найти полную случайность в центре Лос-Анджелеса! Может быть, группа деревьев, посаженных вразнобой, или несчастный случай, где что-нибудь разбили, уронили или пролили. Тогда я подумал, как здорово было бы, если бы, в рамках своего проекта, я бы принял даже совершенно случайные вещи за переполненные порядком, в котором мы живем. Мой разум начал метаться между изображениями пролитой на кухне еды, которая разбрызгивается четким узором или даже текстом! Или брошенная на землю горсть монет подпрыгивает и укладывается в аккуратные стопки по 1, 5 и по 10 центов! Думаю, что только что нашел персональный проект до появления следующего клиента!

Джеймс Макиарелло, Лос-Анджелес, Калифорния

Я СДЕЛАЛ ЭТО

Отличное украшение козырька!

Существуют толпы людей, работа которых улучшать автомобили. От спутниковых систем навигации, до дворников, которые чувствуют дождь. И машины сейчас гораздо быстрее и надежнее, чем когда-либо. Сегодня вы присоединитесь к этим ребятам. Ваша задача – создать три улучшения для современных автомобилей. Это могут быть механические, косметические, футуристические, разумные, маленькие, большие, да какие угодно улучшения! Даже не обязательно, чтобы их возможно было сделать. Главное, чтобы они смогли сделать современный автомобиль лучше в некотором роде.

Святые угодники!

Вундеркинды могли бы использовать это упражнение. Если вы когда-нибудь занимались писательством, тезаурус ваш верный друг. **Да тезаурус – это как палитра для писателей.** И согласитесь, было бы неплохо, если бы мы предоставляли людям тезаурус для реакции на нашу работу. Было много раз, когда мы садились с клиентом и показывали им, что мы на данный момент сделали по их проекту. И их реакция была совсем не той, что мы ожидали, ведь они на самом деле не говорили, что они действительно думают о выбранном нами направлении. А вот если бы у них был тезаурус, это могло бы спасти ситуацию. Они бы пролистали этот словарь и нашли бы нужное слово, чтобы выразить, что они думают. И вы бы точно знали, что это значит, потому что именно вы и написали им это слово! Это и будет вашей задачей на сегодня. Создать тезаурус для клиентов, которым вы показываете свою работу. Включите и хорошие и плохие слова. Главное, чтобы у них был ясный и определенный смысл, а не как обычно, когда они говорят: **«Это неплохо, мне нравится»**, и иди думай, что это значит и что делать дальше. Начните с десяти записей и посмотрите, достаточно ли этого, чтобы охватить весь спектр эмоций. А если вы чувствуете бурление крови в своих жилах, отправьте это словарь своим клиентам. Он в самом деле может им помочь!

Белый, или пшеничный?

Ммммм... сэндвич! Что может быть лучше для ланча, чем хороший старомодный сэндвич? Ну ладно, это вопрос вкуса, но вне всяких сомнений, сэндвич – это квинтэссенция портативной еды для ланча. У каждого человека есть свой любимый сэндвич. Вы подумали сейчас о нем? Хорошо. А теперь представьте, что у вас есть под руками не все необходимые ингредиенты. Вы могли бы сделать сэндвич с чем-нибудь другим. Подумайте еще раз. Ваша задача сегодня сделать худший в мире сэндвич, но не из тех ингредиентов, которые вы привыкли для этого использовать, а, так скажем, с ингредиентами, которые на вкус не так хороши. Создайте сэндвич из следующих ингредиентов:

ХЛЕБ: Выберите что-нибудь из шкафчика в тренажерном зале

ПРИПРАВА: Выберите что-нибудь в виде пасты

СЫР: Выберите что-нибудь, что можно растопить на открытом огне

ОВОЩИ: Выберите что-нибудь, что можно найти в магазине с инструментами

МЯСО: Выберите что-нибудь с гладкой текстурой

Доисторическая сотовая почта?

Одна из самых влиятельных технологий, вошедших в нашу жизнь за последнее время, это сотовые телефоны. Он сделал всех достижимыми практически в любое время. Он изменил способ нашего общения. Те, кто вырос до появления сотовых телефонов, часто жалуются, что поломка автомобиля в безлюдном месте означала многочасовую пешую прогулку. А что они могли сделать?! Действительно, что? Ваша задача сегодня представить это. Запишите теоритически, или зарисуйте эскизы устройств мобильной связи для следующих эпох:

Средневековая Европа Библейские времена Старый Запад 1970-е годы

Рассмотрите тенденции, существовавшие в те дни, какие ресурсы были в распоряжении у людей, какие ограничения в расстоянии связи могут быть, и так далее. Как человек из каждой из этих эпох мог общаться так, как мы это делаем с помощью мобильных телефонов?

Роботы 3000.?

Роботы заполняют научную фантастику уже почти больше века. В то время, как робототехника улучшила многие аспекты общества, бесконечные обещания создания бытового робота по-прежнему остаются обещаниями. **Но мы можем помочь превратить эти обещания в реальность, определив тип желаемого робота. Это и будет вашим заданием на сегодня.** Опишите словами, или зарисуйте эскиз, какими функциями и возможностями желаемый робот должен обладать. Не ограничивайте себя только тем, что достижимо сегодня. Подумайте о всех возможных функциях, реальных или нет, которые робот сможет выполнять за вас. Или для вас. Или с вами.

Десант из ручки?

Сегодня будет небольшое соревнование. Возьмите несколько добровольцев для маленького соревнования, основанного на прыжках с высоты. Назовите это небольшой товарищеской практикой. Каждый из вас должен будет взять шариковую ручку. И придумайте зону цели, на которую вы будете сбрасывать эти ручки. Как минимум, нужен второй этаж. Итак, во-первых, обозначьте лентой цель на земле. А затем каждый должен придумать парашют, на котором будет спускать свою ручку. Используйте любые материалы, из которых, как вы думаете, получится нормальный парашют. Но есть одно суровое условие: ручка при приземлении должна вставать вертикально. Как, спросите вы? Ну, например, вы можете прикрепить к низу ручки две другие ручки, чтобы получилась подставка, или приклеить туда подстаканник, что угодно, что позволит ручке вставать вертикально. Кто вертикально поставит свою ручку ближе всего к цели, тот и победил.

Ты получишь такой номер?

Номерные знаки могут многое рассказать о конкретном транспортном средстве, и еще немного о штате, где это средство зарегистрировано (прим. перев. – здесь речь идет исключительно об автомобильных номерных знаках в США). Каждый штат предлагает различные дизайны номерных знаков, которые основаны на каких-то исторических событиях, или на достопримечательностях штата. Но номерной знак не дает абсолютно никакой информации о владельце.

Ваша задача сегодня переосмыслить дизайн номерных знаков, чтобы в центре внимания дизайна был не штат, а профессиональная деятельность, или хобби владельца. Вам нужно создать три варианта дизайна номерных знаков для трех следующих владельцев:

ХИП-ХОП ИСПОЛНИТЕЛЬ
ЦИРКОВОЙ КЛОУН
Оратор-мотиватор

Примите во внимание все требования номерных знаков (буквы, цифры, метки и так далее) и как они будут смотреться на транспортном средстве. Поехали!

Мне два шарика этой мерзости, пожалуйста

Буээээээ!

Я думаю, именно такой будет ваша реакция на это упражнение. Коротко говоря, вам нужно придумать **самый отвратительный запах для мороженого**, который вы только сможете придумать. И не только сам запах, но и то, от чего он должен исходить. Из чего сделать рожок, и чем полить мороженку, чтобы усилить этот мерзкий запах? Ужас.

Вы не могли бы купить самовар на базаре в конце улитки?

Детские стишки – это важная часть обучения почти каждого малыша. Интерпретация каких-то переживаний в другой форме – это важная часть любого творческого обучения. А теперь давайте объединим эти вещи! Ваша задача сегодня создать иллюстрации к фрагменту из всем известного стихотворения Корнея Чуковского «Муха-цокотуха», используя только следующие графические элементы:

- Букву «А»
- Букву «М»
- Квадрат
- Прямую линию
- Круг

Вы можете многократно использовать каждый графический элемент, но вы должны рассказать всю историю в четырех иллюстрациях, с помощью черного и белого, никаких других цветов и никаких градаций серого. Буквы нельзя делить на части, но размеры всех элементов могут изменяться по вашему желанию.

Муха, Муха - Цокотуха,
Позолоченное брюхо!
Муха по полю пошла,
Муха денежку нашла.
Пошла Муха на базар
И купила самовар:
“Приходите, тараканы,
Я вас чаем угощу!”



Наши дворники не так выглядят!

Такие знаки висят почти в каждом офисе по всему миру. Они говорят нам об опасности, о разделении уборных, и даже о том, где выход. В плане дизайна они совершенно стерильны. Но что, если бы эти знаки не только говорили на международном и всем понятном языке, но и несли бы в себе чуточку искусства? Забудьте обо всех этих безликих фигурках и восхваляйте разницу между мужчинами и женщинами, между дворниками и высшим руководством! Создайте новые знаки для следующих вещей:

- Мужская/женская уборная
- Огнетушитель
- Кладовая дворника
- Туалетная комната для высшего руководства
- Автостоянка
- Выход

Он замахивается клюшкой и... мяч в корзину!

Спорт уже стал образом жизни.

Многие из нас выросли, окруженные каким-то видом спорта, и некоторые даже занимались в одной, или нескольких спортивных секциях. Мы боеем за наши любимые команды, и боготворим ключевых игроков. Но у нас так мало времени, для просмотра и участия, что мы можем позволить себе выбрать только один вид спорта. Но мы должны как-то удовлетворить жажду разнообразия в этом деле. И это ваша работа. Вам нужно объединить два вида спорта в один, чтобы это сочетание позволило одновременно следить одновременно за обоими. Создайте правила, какие-то вещи возьмите от одного вида спорта и перенесите их в другой. Продумайте игровую среду, мяч (если он есть), игроков, оборудования и правила.

Прокатай катапульта!

За историю было изобретено множество транспортных средств. Я имею ввиду древнюю историю. Как только было изобретено колесо, изобретатели начали использовать его для транспортировки людей и военных машин. Конечно, эти транспортные средства редко были роскошными, ну, если не считать королевских карет. А ваша задача сегодня сделать их роскошными! Выберите один из следующих видов транспорта и «нафаршируйте» его всеми современными улучшениями и изысками, которые только сможете представить:

Римская колесница
Средневековая катапульта
Повозка со старого запада
Европейская карета
Повозка рикши

Обвешайте это средство передвижения всеми современными удобствами. Единственное ограничение, чтобы оно могло выполнять первоначальную цель: добраться из точки А в точку Б. А вращение колес – это по желанию.

ИНТЕРВЬЮ С

БРАУНАНОМ СТАКОМ



Мы слышали подобные истории много раз.
Творческая работа в течение многих лет в промышленности приносит качественный результат, но получает мало признания. Затем какие-то странные вещи выходят в свет, выходят из-под контроля, и все — они вдруг становятся **«секс-бомбой»** креативной индустрии. Они, наконец, получили признание, которого заслуживают, есть определенная шум вокруг них, но так происходит с наиболее диковинными проектами.

Знакомьтесь — Брайан Сак. Брайан писал для Madison Avenue годами. Он решает, что жизнь в агентстве не для него, выходит один на путь к славе и богатству в качестве писателя и артиста и попадает в онлайн звезды, с аукционом на eBay. Брайан продал пару кожаных штанов в 1985 году, и его работа на аукционе принесла более чем адекватную цену продажи. Его выбор быть креативным даже в самых обыденных делах оказался плодотворным.

ДАЛЬШЕ →

«Я потратил много энергии на то, чтобы сделать вещи менее светскими в пользу себе и другим, - начинает Сак. - **Будучи никудышным конферансье, я всегда подходил к этому с точки зрения того, как бы я мог быть в состоянии сделать это приятным,** что для меня означает - веселым. Я поступал так практически со всем, что мне приходилось писать, будь то e-mail или попытка избавиться от квитанции на парковку. В итоге, я спустил уйму своего времени на попытку оживить вещи по причине того, что боюсь прослыть скучным.»

Урок всем креативщикам – профессионализм в детях. Характер Брайана является образцом того, как жить творческой жизнью. Определение креативности по Брайану простое. «Креативность означает создать нечто оригинальное, что имеет ценность для других, т.к. заставляет их смеяться, плакать или задуматься.» Необходимость постоянно создавать творческий продукт может сильно грузить человека, но Брайан не видит это в таком ключе. Он считает, что давление, которое он чувствует в связи с креативной работой снимается дисциплиной и рутинной. «**Лучшее, что я когда-либо делал, как писатель – это дисциплинировать себя в том, чтобы не просто носить с собой всегда блокнот и ручку, - говорит Брайан, - но использовать их в тот момент, когда что-то произошло со мной.** Я не представлял, сколько идей уходят обратно в эфир в считанные секунды независимо от того, как часто вы говорите себе, что запомните их позже.

Когда я испытываю затруднения в творчестве, я собираю все блокноты и переписываю идеи в один большой блокнот, который лежит на столе у меня дома. Подолгу смотреть на эти маленькие ростки идеи, которые я записывал неделями – это все что нужно, чтобы зажечь искру. Прямо сейчас смотрю в блокнот и вижу 'Сталинская задача, приятель'. Я понятия не имею что это значит, но я верю, что это когда-нибудь в свое время, это будет смешно. Может быть однажды из этого что-то выйдет.»


Как и в любой другой творческой деятельности, в писательстве есть тот же этап, необходимый для создания отличной работы – начать работу. Мотивация Брайана к работе подойдет для любой креативной среды. «Что заставляет меня писать, так это само писательство, - Делится Брайан. - «Мое самое большое препятствие, это отвлечение внимания, рассеянность. Мне нужен порядок, который есть в рутине, поэтому я встаю в шесть утра каждый день и стараюсь придерживаться графика, который делает меня продуктивным. Иногда это работает, иногда нет и я теряю фокус и слоняюсь туда-сюда. Я пришел к выводу, что точный срок сдачи работы хорошо мотивирует на то, чтобы доделать что-то, так что я взял привычку просить народ устанавливать мне конкретную дату и время, иначе я буду тянуть до последнего.»

**Как и
любой
из нас.**

Брайан Сак,
Banterist
www.banterist.com

*Мне кажется нужно больше
(существительное)*

В 1953 году Леонард Стерн изобрел классическую игру для вечеринок Mad Libs. В игре создается рассказ, в котором опускаются некоторые описательные части, которые уже после должны дополнить участники, не читавшие рассказ. Это интересный способ понять, что контекст – наше все. Сегодня вы как раз займетесь созданием Mad Libs. Но сначала для примера вам нужно придумать несколько своих слов подходящих частей речи. Напишите на листе свои слова соответствующих частей речи по номерам:

1. Прилагательное
 2. Должность в студии
 3. Прилагательное
 4. Существительное
 5. Прилагательное
 6. Существительное
 7. Причастие
 8. Рынок, или целевая аудитория
 9. Существительное
 10. Авторитетная личность
 11. Прилагательное
- 

А теперь перенесите все эти части предложений в следующую историю:

«На тот момент это звучало, как (1. Прилагательное) идея. Но клиент, очевидно с нами не согласен. Наш (2. Должность в студии) предупредил нас, чтобы мы не использовали ЭТОТ (3. Прилагательное) (4. Существительное) в рекламе. Он предчувствовал, что люди (5. Прилагательное) отреагируют на то, как (7. Причастие) (6. Существительное). А нам казалось, что это забавно. Нам казалось, что эти (8. Рынок, целевая аудитория) могут смеяться над собой. Мы были неправы. Единственный, кто смеялся, это тот (9. Существительное), который занялся этой рекламой после нас. Мы даже слышали, как он смеялся, когда мы уходили. По возвращению в студию нас уже ждал (10. Авторитетная личность). Иногда индустрия дизайна бывает просто (11. Прилагательное)».

Теперь у вас есть опыт создания Mad Libs о своих собственных среде и опыте. Начните с написания истории, а затем вернитесь и удалите некоторые описательные части речи и предметы, заменив их местом с указанием части речи, куда можно вписать слова. А потом попросите написать все слова для своей истории и потом прочитайте ее вслух целиком.

Осторожно мяч!

В 1867 Дамский Гольф-клуб из города Сент-Андрус, Шотландия, открыл нам то, что мы сейчас называем мини-гольфом.

С тех пор этот вид спорта развлекал миллионы людей так, что даже самые заядлые профессиональные гольфисты находили радость в этих лунках с препятствиями: с ветряными мельницами, пастями крокодилов, и другими архитектурными ухищрениями. Ну, может не прям радость, но всё же. Ваша задача сегодня создать собственную лунку для мини-гольфа со всеми препятствиями, которые сможете придумать. Продумайте все пространство и физику, чтобы было максимально интересно прогонять через все препятствия мяч. И не забудьте лунку, а то игроки сойдут с ума от ярости. Если вы чувствуете в себе силу, то можете создать весь комплекс из 18 лунок.

Мяаяач!

И это камин?

Творческая мысль архитекторов высоко задрала планку проектирования современных домов класса супер-люкс. От эскалаторов и вращающихся каминов, до барных стоек с водопадом возле бассейна. Воображение и богатство дают фантастические комбинации. Возможно, вы не можете себе позволить все эти штуки у себя дома (мы тоже не можем), но зато сегодня мы сможем придумать одну из таких штук. **Ваша задача сегодня придумать такой фантастический объект роскоши, который вы бы встроили в свой будущий дом, если бы деньги для вас не имели никакого значения.**

И не останавливайтесь на достигнутом! Перечислите все такие объекты, которые вы бы встроили в свой будущий дом. И не забудьте про бар.

Я новый и улучшенный!

Ребята в рекламе проводят дни и ночи, создавая рекламу для различных товаров и услуг, продумывая заголовки, текст, изображения и графику, включая фотографии и иллюстрации. Иногда они даже выбирают подходящий шрифт. Очень иногда. **Независимо от продукта и услуги, создать для них рекламу довольно просто, по сравнению с рекламой чего-то личного, например... себя!**

Ваша задача сегодня создать рекламное объявление для себя. Да, для себя. Вы сегодня продукт. Или услуга. Как вам больше нравится. Продумайте заголовок, основной текст, быть может, видео... в общем, всё. Вплоть до выбора шрифта. И продайте себя так, как никогда не продавали раньше! Ну, не в прямом смысле, конечно.

Он сказал бежать на третью базу, или вытер согли?

Знаки были профессиональной частью бейсбола с самого 1869 года. Тренеры и игроки используют знаки для обсуждения и планирования ситуации на игровом поле, и чтобы незаметно согласовать действия отдельных членов команды на большом расстоянии друг от друга. Знаки обычно представляют ряд движений тренера, например, касание носа, или краев шляпы, или потирание рук, или хлопки в ладоши. В определенное время определенная последовательность действий сообщает игрокам, что делать. Было бы неплохо разработать аналогичную систему для ситуаций, когда мы не хотим, чтобы кто-то узнал о том, что мы говорим. Например, при встречах с клиентами показать менеджеру, что у него туалетная бумага прилипла к ботинку. Было бы неплохо сказать ему об этом, не крича через всю комнату. Это и есть ваша задача на сегодня. Вы собираетесь разработать серию сигналов и знаков, чтобы передавать друг другу какие-то ключевые сообщения. Сообщения могут быть какими угодно, от «Не называй цену», до «На это уйдет шесть недель». Подумайте, какие сообщения вам нужны и разработайте для них серии знаков. А теперь лови мяч и бегом на первую базу!

*Как вы скажете «Красный»
пещерному человеку?*

Быстро подумайте о синем цвете! Теперь о желтом. Не сложно, правда ведь? А теперь попробуйте **подумать о цвете дельфиниума**. Посложнее будет. А что насчет цвета **саладон**? Никаких идей? Кажется, что мы привыкли представлять цвета только предметов, цвет которых мы можем определить. В этом есть смысл. Мы можем представить цвет какого-то объекта, который имеет характерный цвет, который мы знаем. Скажем, салатный цвет, цвет салата, мы понимаем, что речь идет об оттенке зеленого. С этой мыслью мы и приступим к сегодняшнему упражнению. Вам нужно переименовать 8 цветов, которые скорее всего встретятся в коробке из восьми цветных карандашей. Но переименовать их нужно для определенной категории людей. Например, если категория будет «флористы», то зеленый мы можем назвать «стебельным цветом», а красный «цветом цветка розы», и так далее. Работать мы будем со следующими цветами: синий, красный, желтый, зеленый, фиолетовый, оранжевый, черный и коричневый. И со следующими категориями:

Ловцы собак
Рыцари круглого стола
Любители безалкогольных напитков
Учащиеся старших классов
Бейсбольные фанаты

Выберите одну из этих групп и переименуйте для этих людей все цвета. Если вы чувствуете силу, то можете перейти к коробке из шестидесяти четырех цветных карандашей!

Так я должен стоять где стою, или бежать?

Если вы когда-нибудь ходили пешком, то вы скорее всего знаете, как выглядят своего рода предохранительные клапаны для пешеходов, желающих перейти улицу. Я говорю о светофорах для пешеходов по принципу иди/стой. Эти светофоры говорят нам, когда нужно идти, показывая зеленую фигуру идущего человека. А если мы видим красную фигуру стоящего человека, значит нужно стоять и ждать другого сигнала светофора. Помимо самих фигур, здесь используются цвета. Ваша задача

сегодня, сохраняя заданную концепцию светофора, придумать знаки для своих повседневных решений. Речь идет о пяти решениях, принимаемых в течение дня, когда стоит выбор: либо одно, либо другое. Только знаки должны быть простые, как будто вы их собираетесь разместить на светофорах на улицах города.



Ммммм... картон!

Как правило, все малыши и дети больше удовольствия получают от упаковки рождественского подарка, чем от самой игрушки. Может, можно просто обернуть пустую картонную коробку и подарить ее? Для них коробка и есть подарок. Вот отсюда и задание. Ваша задача сегодня придумать игрушку для ребенка, или младенца, где упаковка является частью игрушки. Подумайте, как эта игрушка будет упакована на полке магазина, и как эта упаковка сможет использоваться в сочетании с самой игрушкой, чтобы самые привередливые и непостоянные любители упаковок могли играть с ней. Зарисуйте эскиз, или просто опишите словами принцип.

У нее даже есть крышка!

Картонные коробки остаются за бортом, когда дело доходит до фестивалей рекламы. Ну вот кто когда-нибудь делал рекламу картонной коробки? А вы сегодня попробуете. Подумайте об этом. Если вы сможете продать что-то обычное и банальное, как картонная коробка, то вы сможете продать что угодно! Итак, это ваша задача на сегодня. Сделайте объявление о продаже картонной коробки. Придумайте заголовки, текст объявления и визуальную составляющую. Рассмотрите основные и дополнительные способы использования, осветите особенности конструкции и возможные опции. Она может быть закрытой, или открытой. Может доставляться в собранном состоянии, или в виде плоской коробки. Подумайте, какая это экономия на доставке!

Не нажимай эту кнопку!

Джеймс Бонд получает гору крутых игрушек. «Кью» дает ему всё, от очков X-Ray, до пояса с оружием. И почему обычный парень не может иметь таких штук? Потому что? Это не ответ. Вот ваш шанс задать этот вопрос отделу снабжения. Ваша задача сегодня

создать идеальный набор шпионских гаджетов для конференций.

Продумайте все штуки, которые вам могут понадобиться, и как они будут незаметно размещаться на вас. Но держитесь подальше от взрывчатых веществ.

Битва из натуральных продуктов

Давайте признаемся: взрослые тоже любят парки с аттракционами. На самом деле, они их любят также, как дети. Какой-то **трепет** от американских горок, или волшебство от поездки на аттракционе, посвященному любимой истории из детства. **А сегодня вы создадите аттракцион, построенный на теме вашей любимой фаст-фуд сети.** Да, вот такая тема! Подумайте над едой, что они подают, над стилистикой магазинов, над графическими элементами, используемыми в их дизайне. **Создайте аттракцион, который с гордостью сможет рассказать об истинном лице этой сети.** И возьмите уже ваш соус!

«Было 2:30, я только закончила изнурительный дедлайн и еще не обедала, а потому направилась в кофейню, чтобы немного развеяться прежде чем приступить к следующему проекту. Идеальным способом развеяться стало написание сказки со счастливым концом в режиме «поток сознания». **Когда я только закончила, я почувствовала огромное облегчение от того, что просто писала без остановки и без какого-нибудь редактора, критикующего идеи и не давая им до конца оформиться.** Я почувствовала себя легче, свободнее и в том, что я написала даже обнаружилось кое-что годное. Я планирую применить это упражнение вместе со списком всех моих идей, которые хочу предложить для продвижения продуктов нашей компании — без цензуры и, надеюсь, со счастливым концом.»

**Юлия Сканел,
Напа, Калифорния**

Я сделала ЭТО

В тридцатом королевстве

Написание сказок обычно подразумевает разработку персонажей, постановку сценария и развития сюжета. Эти ингредиенты сказочного супа часто требуют тщательного продумывания. Но что если у вас нет ни времени, ни идеи о том, что писать?

Как раз этим мы и займемся. Возьмите листок бумаги в линейку. Первой строкой напишите «Однажды...», а потом просто двигайтесь вперед.

Создавайте персонажей и сюжет, основываясь на том, что происходит вокруг вас прямо сейчас. Ничего не обдумывайте, просто начните писать, заполняя сюжетные дыры и пробелы в персонажах по ходу дела. Необязательно должен получиться безупречный смысл, просто не останавливайтесь,

пока не заполните всю страницу. В конце придумайте финал в одно предложение, закончив его фразой

«И ЖИЛИ ОНИ ДОЛГО
И СЧАСТЛИВО».

Кто-нибудь, покажите мне двери!

Когда мы входим в здание, мы сразу знаем одну вещь наверняка: мы собираемся в будущем из него выйти. Итак, знакомьтесь, наш лучший друг в такой ситуации, знак выхода. Этот знак рассказывает нам, как мы можем выйти наружу. Как же нам повезло, что существует слово «выход», иначе как бы мы узнали о нем? Или бы узнали? Итак, ваша задача сегодня придумать альтернативный знак выхода, без использования привычного знака со словом «выход».

Мой тотем совсем расшатался

Тотемные столбы, как правило изготавливались из дерева, поэтому они не очень сохранились до наших дней. И поэтому их так трудно исследовать и изучать. Но это не должно нас сегодня беспокоить. Мы не собираемся их изучать. Мы сами будем их делать. Ваша задача сегодня создать собственный тотемный столб. Правда, так сложилось исторически, что тотемные столбы говорили о социальном статусе, а ваш собирается рассказывать историю вашего обычного дня, или недели. На листе бумаги нарисуйте дизайн тотемного столба, рассказывающего о ваших ежедневных, или еженедельных переживаниях.

Двойной Хэппи Милл с тиранинозавром

Игрушка из детской еды несет в себе волшебные переживания. Это поистине лучшая игрушка, в которую играл ваш ребенок... в течение четырех минут. Но так, или иначе, детская еда с игрушкой внутри стала стандартом для всех фаст-фуд сетей. И все эти бесполезные фигурки нужны, чтобы выбивать кровью и потом заработанные деньги из ничего не подозревающих родителей. Как дети жили без них в прошлом? Уму непостижимо. Но это пока. Ваша задача сегодня создать эквивалент современных игрушек из детской еды для детей следующих эпох:

Средневековье Библейские времена Доисторические времена 3000-ный год Старый запад

Перечислите соответствующие игрушки для детской еды, чтобы дети той эпохи были готовы продать своих братьев и сестер за них.

Не думаю, что она могла сделать это всё

Иногда фотографии рассказывают нам не всю историю. И тогда под ними появляется подпись. Это описание дает нам ключик к смыслу изображения, или, иногда, рассказывает, о чем была изображенная беседа. В любом случае, некоторые фотографии без подписи не имеют смысла. Но и подпись при этом не рассказывает всю историю. Они должны дополнять друг друга. Перейдите по ссылке www.wakeupmybrain.com/cftcm/exercises/photocaptions.pdf, и распечатайте фотографии оттуда. Посмотрите на каждую фотографию в отдельности. Ваша задача сегодня придумать по пять подписей для каждой фотографии. Подпись должна объяснять, что, как вы думаете, происходит на этой фотографии. Это может быть фрагмент диалога, или описание происходящего действия, а может быть просто названием. Вот вам подсказка: чем смешнее, тем лучше!

Я не могу найти скриншот!

Мы привыкли видеть детей, засунувших руку по локоть в коробку с хлопьями. Неуловимая игрушка среди хлопьев – это тайный подарок детям, о котором написано на самой коробке. Там может быть что угодно, от бейсбольных карточек, до шпионских комплектов. Как правило, эти игрушки не ориентированы на детей какой-то определенной демографической группы, или пола. По крайней мере, так было до сегодняшнего дня. Ваша задача придумать идеальную игрушку для этих «детей». Представьте, что ребенок:

Президент США

Голливудский каскадер

Маг

Строитель

Повар в забегаловке

Парикмахер

А В Т О Г О Н Щ И К

Медсестра «скорой помощи»

Прости, Чарли

Дети любят говорящих животных. И их трудно за это винить. Аниматоры возбуждают интерес детей и взрослых, олицетворяя животных и наделяя их человеческими качествами, возможностями читать и писать, и даже придумывают для специальную среду, в которой они смогут себя чувствовать, как человекоподобные существа. А что если животные в самом деле могут говорить и читать? Что если, скажем, рыба могла бы понять наш язык и даже распознать его визуальную форму? Это и будет вашим заданием сегодня. Представьте себе, что рыбы способны понимать и связывать визуальную и вербальную информацию, то есть могут читать и понимать, что читают. А теперь представьте, что вы еще и производитель досок для серфинга. Что бы вы рисовали на нижней части досок? Множество разных форм жизни будут находиться под этой доской, и смогут прочитать, что там написано. Что бы вы им сказали? Итак, спроектируйте нижнюю часть доски для серфинга.

Мы вдохновляемся! - Да, ты так же!

Ах, эти чирлидеры! Вот кто не любит чирлидеров? Ладно, опустите руки.

Чирлидер – это круто. И вы хотите быть одним из них. Да, хотите. И не спорьте со мной, вы хотите. Можете продолжать спорить, но ваша задача сегодня разбудить внутреннего чирлидера. Я серьезно. И вы должны это сделать хорошо. Иначе в следующий раз мы вас поставим вниз пирамиды из людей. Мне кажется, что все команды чирлидеров делятся на две категории: одни возвышают свою команду, а другие опускают команду противника. Нам нравятся вторые. Но это ваш выбор. Придумайте, по крайней мере, четыре кричалки, которые возвышают вашу команду, или опускают другую. Объектом могут стать ваши коллеги, другая дизайн-студия, ваш босс, в общем, кто угодно, кто заслуживает хорошей кричалки.

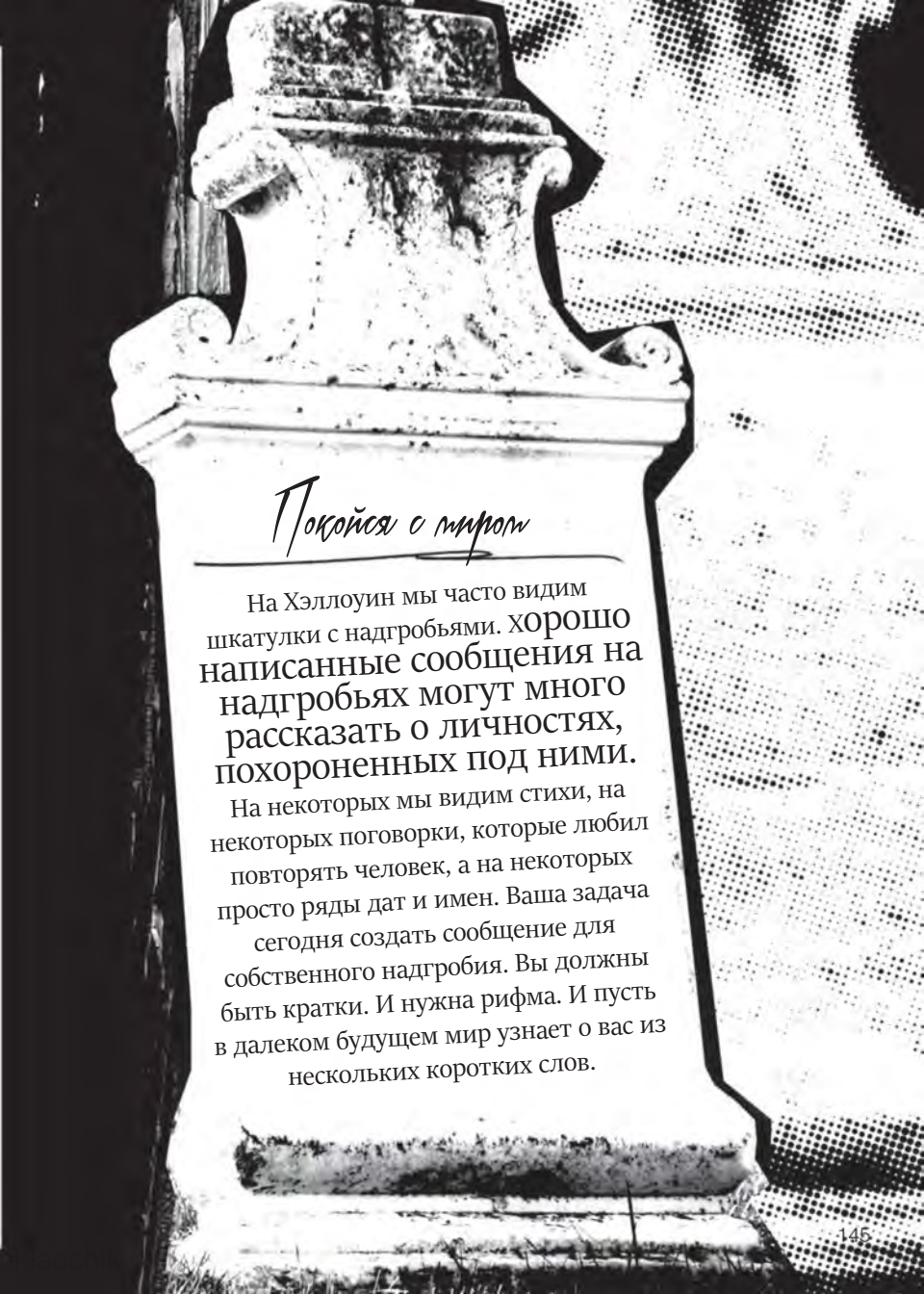
И дайте мне больше эмоций!

Я даже ночью ношу свои солнцезащитные-гуглеточки с набором для выживания

Солнцезащитные очки стали важной частью любого выхода на свет. От дорогих дизайнерских, до дешевых кусков пластмассы из продуктового магазина, все они жизненно важны для любого, кто живет на поверхности. Но с ними есть проблема: они не многофункциональные. Они просто защищают глаза от прямого света. И ничего больше. И ваша задача сегодня – создать уникальные солнцезащитные очки. Подумайте о них, как об аналоге швейцарского ножа. И создайте очки, напичканные крутыми и полезными гаджетами с теми функциями, которые только сможете придумать. Можете зарисовать прототип, или просто записать список функций. Есть только одно ограничение: они по-прежнему должны быть в состоянии защитить глаза от солнечного света.

У шахты пять цветных котен!

Вам нужно разработать **логотип для Олимпийских игр 2016 года**. Но для начала проектирования нового элемента айдентики, нужно придумать *несколько словесных категорий* – от трех до шести существительных, наречий и прилагательных, которые лучше всего описывают игры 2016 года. Распределите эти слова сверху листа так, чтобы с них начинались колонки. И добавьте седьмое слово, **аниморф**, которые, как концепция, иллюстрируют какие-то атрибуты. Например, мы знаем, что NBC не торгует павлинами (прим. перев. – *смотри логотип NBC*), но так как мы связываем павлинов с чем-то ярким и красочным, мы автоматически переносим эти качества в атрибут компании. Эти семь, или меньше, слов и будут основой для проекта. **Теперь пришло время мозгового штурма**. В каждой колонке пишите слова, которые ассоциируются с первым словом в колонке. И не важно, на сколько дикой и безумной кажется какая-то ассоциация. Когда вы заполните все колонки на листе, переходите к случайному соединению. Возьмите по одному слову из каждой колонки и придумайте, как их объединить в один логотип. Вы должны заставить себя придумать, как визуально объединить слова из каждого столбца. В действительности, вы будете загружать свою голову разрозненными концепциями и наблюдать все **неожиданные связи**, которые появятся в ходе раздумий. Вы можете быстро уйти в тупик, но те связи, что вы получите приведут вас в восторг!



Покойся с миром

На Хэллоуин мы часто видим
шкатулки с надгробьями. Хорошо
написанные сообщения на
надгробьях могут много
рассказать о личностях,
похороненных под ними.

На некоторых мы видим стихи, на
некоторых поговорки, которые любил
повторять человек, а на некоторых
просто ряды дат и имен. Ваша задача
сегодня создать сообщение для
собственного надгробья. Вы должны
быть кратки. И нужна рифма. И пусть
в далеком будущем мир узнает о вас из
нескольких коротких слов.

Упакуйте этого хортюкка, пожалуйста

Продолжаем тему упаковки. Упаковка берет на себя бремя информирования нас о содержимом, почему оно такое замечательное, и для чего мы можем использовать его. Она даже рассказывает нам, если мы видели содержимое по телевизору. Почти все приходит в магазин в упакованном виде. Кроме домашних животных.

Животные редко приходят в упаковке.

Зоомагазины, конечно, могут посадить купленного котенка в ручную клетку для транспортировки, но это не то. В общем котята, как правило, не приходят в магазин в упаковке. А если бы приходили? Ваша задача сегодня выбрать питомца и создать для него упаковку, в которой он мог бы доставляться в магазин и стоять на витрине. Подумайте о типе и размере упаковки, о маркетинговых сообщениях на ней и о необходимых элементах внутри и снаружи. И не забудьте про вентиляционные отверстия. Вы же не собирались их забыть?

У меня уже есть такой!

Дети любят Хэппи Милл. Гении маркетинга придумали, как продавать маленький бургер, немного картофеля и фруктовый пунш, прикладывая к ним маленькую игрушку, на которую ребенок и начинает пускать слюни. **Игрушка – ключ к продажам.** Ребенок может убедить своих родителей купить ему золотистый картофель-фри, если он получит это сокровище в свои руки. Но взрослые слишком... взрослые для этого. Они сразу распознают в этом фарс. Они никогда не будут основывать свой выбор на каких-то маленьких подарочках.

Или будут? Ваша задача сегодня создать Хэппи Милл **ИГРУШКУ ДЛЯ ВЗРОСЛЫХ.** Что бы вы положили в комплект с едой, чтобы взрослые перестали есть салат по совету заботливого диетолога, и обратили свой выбор на жирный тако? Создайте список из десяти взрослых Хэппи Милл игрушек.

ИНТЕРВЬЮ СО

СТИВОМ МОРРИСОМ



www.thinkfeelwork.com. Это веб-адрес Morris! Communications. Стив «За старшего» Моррис (прим. перев. – в оригинале: «Head Honcho») собрал воедино самые крутые магазины в стране, расположенные в горячей точке развивающегося дизайна Сан-Диего, штат Калифорния. Стив и его команда имели возможность работать с удивительными клиентами, штампуя идеи, которые не только по истине уникальны, но и интуитивно разработаны. Как ему удалось вырастить все эти идеи и превратить их в реальность? **«Вы не можете развивать и лелеять идеи, не давая им время на то, чтобы они пожили и подышали САМОСТОЯТЕЛЬНО,** - говорит Моррис. – Нужно время, чтобы повернуть мышление в обход проблемы. Во-первых, найдите время определить проблему, а затем погрузитесь в ее креативный элемент. Дело не только во времени, но и в пространстве. Когда вы занимаетесь разработкой концепций, вам нужно быть в правильном расположении духа. Часто вам приходится начинать с производственного совещания, работы, игры с детьми, обеда и только потом дойти до 'Так, теперь мне надо придумать конкретную идею для конкретной кампании'. Если вы слишком вымотаны, вы, скорее всего, никогда до туда не доберетесь и неважно сколько времени у вас в запасе. Так что, во-первых, и прежде всего вещь должна произойти в пространстве. В пространстве ума, а затем время должно позволить этому произойти. **Я на самом деле думаю, что выход из привычной среды окружения помогает творчеству больше всего.**

Вам необходим опыт, переживания, которые надо добавить к тому, что вы делаете, и эти переживания – самая важная вещь, это топливо для креативности. Если вы существуете лишь в аквариуме дизайна индустрии, и все, что вы читаете, это стандартные издания по дизайну, то ваши идеи будут относительно небольшими. Вы должны думать за пределами того, к чему вы привыкли.»

Так что же является креативностью для Стива Морриса? «Я думаю, что определение креативности в том, что каждый человек очень креативен и упражняется в этом. Это не значит, что все люди зарабатывают этим на жизнь, но любой, кто в состоянии смотреть на вещи иначе – по определению креативен. Это не значит, что такие люди это обязательно используют. И что у каждого есть способность решать задачи любого уровня. Просто до какой степени. И насколько вы готовы открыто выразить ее. В детском саду все артисты. Люди возвращаются к искусству потому что они хотят катарсиса в выражении себя. **Она никогда не исчезала** (прим. перев. – речь идет о кретивности). Она была всегда рядом, ждала их. Так что я твердо верю, что мы все креативные, просто до той степени, что мы принимаем в себе и подчеркиваем это. Это похоже спорт – чем больше вы делаете, тем лучше вы себя чувствуете и сильнее становитесь.»

Приходя в студию к Стиву, вы понимаете, что хотите узнать его философию относительно креативности и окружающей среды. Деревянные полы, смелое профессиональное

граффити на стенах, окна, выходящие на салун Wyatt Earp's через дорогу.

Дизайн интерьера определенно играет роль в креативном процессе.

«Когда вы заходите сюда, - начинает Стив, - Надеюсь, одной из первых вещей, которую вы чувствуете, это креативность окружения. Во-вторых, если вы начинаете проводить время с людьми, работающими здесь, вы ясно поймете, что здесь креативная культура. Основа моей природы – креативность и это приводит к многим разным вещам. Это также мое отношение к жизни, и все вокруг меня.

Это не только что я делаю для работы, это еще и то, что я за человек, поэтому для меня так важно, чтобы моя обстановка была в той атмосфере, которая будет отражать меня как личность. Так что это не только место само по себе, но и то, как мы изменяем это место. Как это место как бы работает в себе. Вы знаете, что граффити на стенах и что оно означает говорит не только о нашей культуре, но и о наших клиентах, и о работе, которую мы делаем, что оно говорит о том, как мы думаем об окружающей нас среде. Есть места для быстрого сбора. Там всегда что-нибудь происходит. Магнитная доска, на которую постоянно вешаются всякие штуки. Интерьер спроектирован со всем что может пригодиться и потому работает на наши нужды.»

Отношения с людьми, которыми он себя окружил, не менее важны. «Все здесь говорят о своей собственной зоне. Они играют роли, они имеют право высказать свое мнение. Я хочу, чтобы они вложили свои сердца и души в это, я хочу, чтобы они говорили и в определённой степени самостоятельно контролировали результат. Для каждого сотрудника, принятого сюда, второе собеседование проводится вместе со всеми из студии. Я хочу ощутить химию отношений, я хочу,

чтобы все здесь высказались о новичке, с которым они, возможно, будут работать.» Мы сплоченные. Мы вместе лазили по скалам пару недель назад. Мы вместе смотрим фильмы. Вон бильярдный стол, дартс – они способствуют игровой спонтанности. В любой момент ребята могут бросить дело, пойти покидать дротики и вернуться за работу.

Это чувство игры, возможность выбраться куда-нибудь командой, так же как и индивидуальность... ЭТИ ВЕЩИ НАСТОЛЬКО ВАЖНЫ.»

Поставить лагерь в солнечном Сан-Диего тоже, кстати, совсем не больно!

Стив Моррис
Morris! Communications
www.thinkfeelwork.com

Вы знакомы с Алексом?

У Алекса было много-много разных работ. Никого не напоминает? Так или иначе, ему 39 и его домовладелец (читай, мама) попросила его составить список всех должностей, которые у него были. К сожалению, его домовладелец не может читать, да и Алекс уже собирался попробовать себя в роли художника, в общем, он решил, что вместо списка работ напишет свое имя в разных стилях, которые бы соответствовали его должностям. И просто глядя на написание его имени, его мама, в смысле, домовладелец, сможет понять, кем он работал. Но, увы, у Алекса отвалились руки. Такое случается. Но он теперь нуждается в вашей помощи. Просто представьте имя Алекса в таком графическом стиле, чтобы была понятна его должность. В свое время он работал:

- 1) Ковбоем
- 2) Тяжелоатлетом
- 3) Кузнецом
- 4) Чистильщиком бассейнов
- 5) Поваром в забегаловке
- 6) Садовником
- 7) Швейцаром
- 8) Крупье на блэк-джеке



Супермена сейчас нет дома

Трудно себе представить нечто более печальное сегодня, чем телефоны-автоматы. С появлением сотовых телефонов все эти необходимые когда-то устройства стали просто не нужны.

Попробуйте вспомнить, когда вы в последний раз пользовались телефоном, расположенном в телефонной будке. Это было еще в те времена, не правда ли?

Но телефонные будки все еще стоят на улицах, хоть у них и совсем нет цели. И ваша работа сегодня состоит в том, чтобы придумать им цель. Придумайте десять альтернативных способов применения для нашего старого друга – телефонной будки.

Там внутри еще может быть таксофон, а можете и совсем убрать функцию связи, заменив ее какой-нибудь другой нужной функцией. Вы можете даже перемещать будки в какие-нибудь другие места. Только не забудьте про монетки!

В наши дни у болельщиков не было лазеров

Спорт – это неотъемлемая часть нашего наследия. И так было на протяжении многих веков. Вы можете представить из античной истории первых бегущих легкоатлетов, и сравнить их с современным спортом. Во что он превратился, благодаря развитию технологий, усовершенствованию самих спортсменов и современному оборудованию? И, хоть это и не равнозначно, мы попытаемся себя поставить на место первых легкоатлетов, если бы они увидели современный спорт.

Ваша задача сегодня, во-первых, выбрать вид спорта. Абсолютно любой спорт. Теперь запишите, как вы видите этот спорт в 2500 году нашей эры. Рассмотрите все возможные и невозможные достижения технологий, влияние космических путешествий, науки, техники и улучшений самих игроков.


Как еще раз вывести чернила со стола?

Мы слишком субъективны. Особенно, когда речь о нашей работе. Вы слышали, как люди говорят **«Я не умею рисовать»**. Всё они умеют, просто им кажется, что на листе выглядит все не так, как они пытались нарисовать. Быть может, вы один из них. Сегодня мы собираемся порисовать, но мы уберем при этом все тревоги о том, что что-то будет выглядеть не так, как надо. Прямо скажем, **ЭТО НЕ ДОЛЖНО ВЫГЛЯДЕТЬ ТАК, КАК ВЫ ПРЕДСТАВЛЯЕТЕ СЕБЕ!** Возьмите несколько листов бумаги. А теперь найдите вокруг себя объект, что-то небольшое, но больше монеты. Теперь вы нарисуете этот объект, но не просто нарисуете. Вы не должны смотреть на бумагу. Вы можете смотреть только на сам объект. Не поддавайтесь соблазну посмотреть, что получается в процессе, просто рисуите. Сначала посмотрите на бумагу, чтобы знать, откуда начинать и больше не смотрите на нее, пока не закончите рисунок. Не нужно рисовать одной линией, вы можете отрывать карандаш от листа, но все равно не смотрите на лист, пока не закончите. **Когда вы закончите, вы будете удивлены тем, что вы увидите.** Это не будет выглядеть также, как и объект, который вы рисовали, но вы определенно увидите, что в некоторых областях получилось именно то, что вы видели в момент рисования. И это только начало!

Как вы нарисуете музыку?

Наш мозг ассоциирует картинки и слова. Попробуйте. Закройте глаза и подумайте о слове «красивый». Вы видите в голове картинку, не так ли? Мозг не может думать абстрактно. Поэтому мы всегда скрепляем картинки и слова. Наша задача сегодня будет заключаться в похожих действиях. Вам нужно выбрать слово, которое что-то выражает. А затем вам нужно будет зарисовать это слово, соединив изображение его букв с тем, что оно выражает. Не обязательно превращать во что-то каждую букву, например, если вы придумаете слово «музыка», то можете записать его, отобразив последнюю «а» в виде скрипичного ключа, и первый символ буквы «ы» превратив в ноту. Если вы загадаете «баскетбол», то можете к каждой букве дорисовать корзину для мяча. Но это просто примеры. Здесь по-настоящему огромный простор для творчества!

А теперь возьмите и выразите себя!



*Он держит вещи
горячими и холодными!*

Вы помните термосы, встроенные в коробки для ланча? Хорошо, а вы помните коробки для ланча? Вы помните ланча? Термос в коробке для ланча был незаменимым способом освежиться в школе, на работе, да везде, где это было нужно. Он был очень удобно закреплен в коробке, и был украшен с таким же стиле, что и сама коробка. Его обычно делали из пластика и у него было две крышки: одна плотно закрывала термос, а другая превращалась в чашку, когда это было необходимо. Прелесть такого термоса в том, что он сохранял вещи горячими, или холодными, в зависимости от того, что было нужно. **Он просто как-то знал это!** Но увы, наш друг сегодня устарел благодаря современной упаковке. Вода в пластиковых бутылках, фруктовый сок в алюминиевых пакетах, молоко в картонных коробках с солодкой. И термос из коробки для ланча просто не смог конкурировать с этим всем. И ваша задача сегодня вернуть его к жизни! Придумайте десять альтернативных способов его использования в современном мире.

Я не знаю, что это было во мне

Прямо сейчас посмотрите вокруг себя. Продолжайте. А теперь найдите какое-нибудь существительное. Чем случайнее, тем лучше (Нет такого слова «случайнее», мы знаем об этом). Нашли существительное? Отлично! Теперь возьмите лист бумаги и напишите это слово в самом верху. А теперь, следуйте за своим потоком сознания и напишите пятьдесят слов, которые приходят вам на ум, когда вы думаете о первом слове. Не останавливайтесь, просто пишите. Не оценивайте то, что пишете, ничего не стирайте, просто пишите до тех пор, пока не напишите пятьдесят слов. Это отличная техника мозгового штурма для быстрого получения из головы идей, ассоциаций с первоначальным объектом, к которым вы сможете обращаться в будущем при работе над проектом.

Хороший песик

Мы любим своих собак. Порой больше, чем детей. **Я шучу!** Конечно нет. Но мы их любим очень сильно. И мы тратим тысячи долларов на походы к ветеринару, на корм и даже на их жилье вне дома.

Как раз собачей будкой мы сегодня и займемся. Макс хочет себе новое жилье.

Он сказал, что будет давать больше любви, привязанности, будет больше вас облизывать и больше отпугивать этого сопливого...

ррр... замечательного соседского ребенка.

Он также хочет, чтобы вы понимали, что у него есть свой стиль.

Он не может жить в такой же банальной будке, что и кокер-спаниель через дорогу. И ваша задача сегодня создать совершенную собачью будку. Не жалейте ресурсов. Создайте ему настолько роскошное внутри и снаружи жилье, что соседский кокер-спаниель будет убежать поджав хвост. Укомплектуйте будку любой роскошью, о которой мог бы только мечтать Макс.

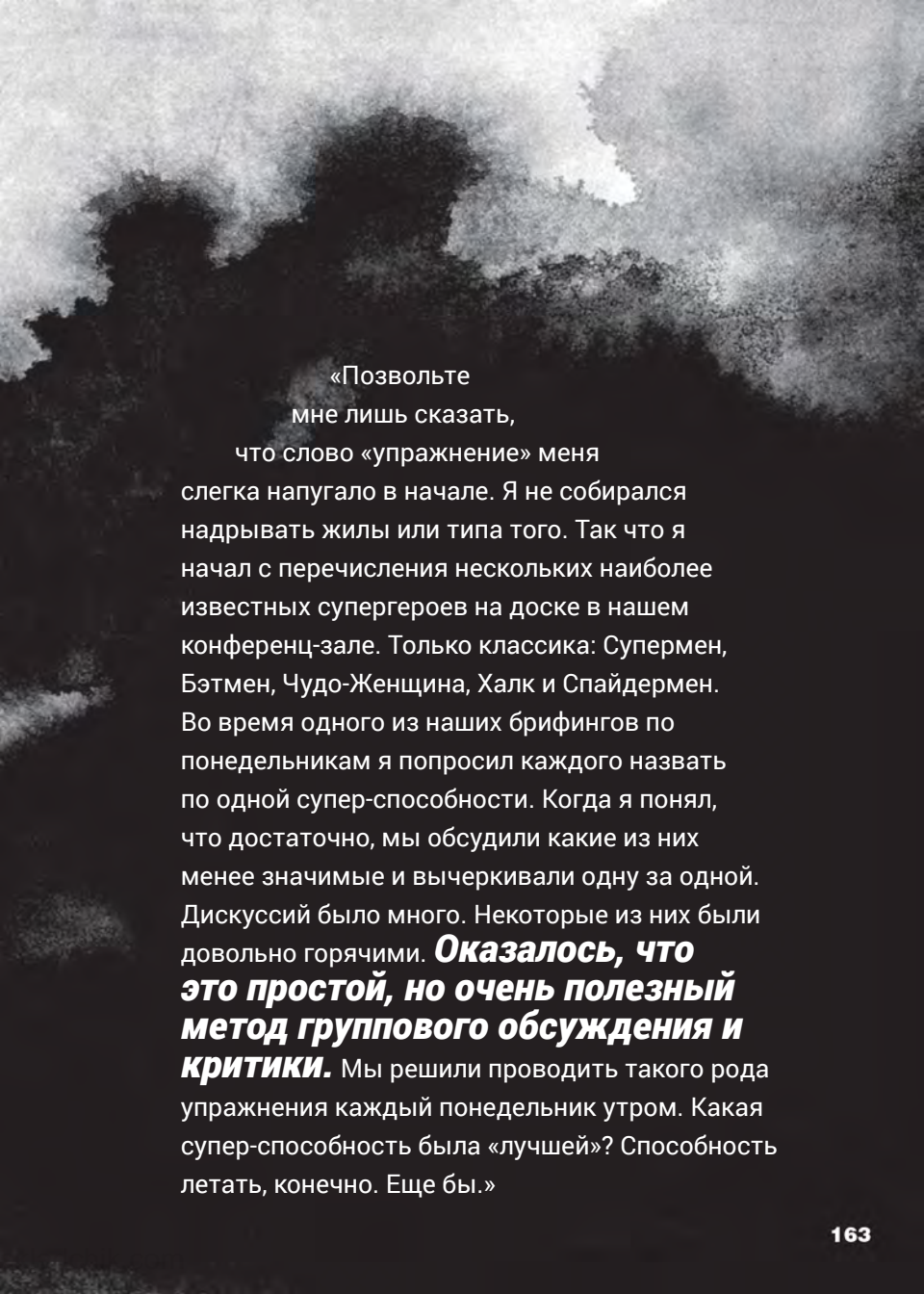
Питер «Надоел уже» Скотт вызывает

Прозвища – это мило. Хорошее прозвище прикрепляется к человеку на всю жизнь. Вот сколько людей подошло к Мэджику Джонсону и назвало его «Ирвин»? Прозвища определяют нас. В большинстве случаев прозвища получаются от других людей, то есть **мы редко сами себе даем прозвища. Если только вы не профессиональный рестлер. Но в таком случае нам вас жаль.** Ваша задача сегодня дать прозвища своим коллегам. Или друзьям, если коллег нет. Главным условием является сочетание прозвища с именем или фамилией. Например, бейсболист Барри Бондс может быть Барри «Бэйл» Бондс (*прим. перев. – «Bail Bonds» с англ. – освобождение под залог*). Или Джордж Клуни может быть Джордж «Из джунглей» Клуни (*прим. перев. – отсылка к фильму «Джордж из джунглей»*). И не забудьте про свое прозвище. Как настоящий рестлер.

Черт, я опять вырвал двери

Все мы знаем о супергероях, верно? У всех есть любимый супергерой: Супермен, Бэтмен, Чудо-Женщина, X-мены – у каждого есть тот, которого он считает лучшим. Но как это определить? Кто из супергероев обладает лучшей супер-способностью? Кто из супергероев обладает лучшей супер-способностью, которой Вы хотели бы обладать больше всего? Это ваша задача – определите, какой из супер-героев обладает способностью, которой вы хотели бы обладать, а потом нарисуйте или запишите, что бы вы делали с этой супер-способностью. Будет ли это умение летать? А как насчет супер-силы? И каково будет ваше собеседование, если у вас зрение-рентген! Выбирать вам. **Какая супер-способность лучшая?**

Я СДЕЛАЛ ЭТО
Трэвор Герхард, Сан-Клементе, Калифорния



«Позвольте
мне лишь сказать,
что слово «упражнение» меня
слегка напугало в начале. Я не собирался
надрывать жилы или типа того. Так что я
начал с перечисления нескольких наиболее
известных супергероев на доске в нашем
конференц-зале. Только классика: Супермен,
Бэтмен, Чудо-Женщина, Халк и Спайдермен.
Во время одного из наших брифингов по
понедельникам я попросил каждого назвать
по одной супер-способности. Когда я понял,
что достаточно, мы обсудили какие из них
менее значимые и вычеркивали одну за одной.
Дискуссий было много. Некоторые из них были
довольно горячими. **Оказалось, что
это простой, но очень полезный
метод группового обсуждения и
критики.** Мы решили проводить такого рода
упражнения каждый понедельник утром. Какая
супер-способность была «лучшей»? Способность
летать, конечно. Еще бы.»

Живи в левой полосе!


Зачастую поиск творческого решения означает посмотреть иначе на то, что мы видим каждый день. И изменения на рабочем месте, или на экране компьютера, могут привести к творческим результатам. Конечно, мы проводим огромное количество времени в этом окружении, но есть еще одно место, в котором мы проводим много времени. Я говорю о наших автомобилях. Многие из нас приняли меры, чтобы «настроить» интерьер автомобиля «под себя», чтобы скрасить то, что мы видим со своего сиденья. Некоторые ставят фотографии родных и близких, другие создают места для сотовых телефонов, или солнцезащитных очков. Доходит дело даже до цветочных горшков! Ваша задача сегодня «настроить» и украсить приборную панель интерьера автомобиля, но не под себя... Выберите одну из следующих категорий:

ковбой
доктор
смотритель парка
воспитатель детского сада
владелец похоронного бюро
актер или актриса
творческий директор
цирковой клоун
пилот

Подумайте, какие «вещи» из этих профессий смогут скрасить путешествие из пункта А в пункт Б для работников этих профессий. Но имейте ввиду, что они по-прежнему должны иметь возможность управлять автомобилем. Все остальное на ваше усмотрение.

Где это происходит?

Где это происходит? История – это основа коммуникаций. Искусство повествования часто теряется в современных способах творческих коммуникаций, отправляя их на задний план за красивые картинки и спецэффекты. Но правда в том, что хорошая история может вас отправить в такие места, куда ни одна визуальная хитрость вас отправить не сможет. Итак, мы сегодня собираемся рассказывать историю. Но с изюминкой. Вам понадобится как минимум один доброволец, но четыре добровольца будет еще лучше. Вы собираетесь написать «командную» историю. Вы начинаете с того, что пишете первую строчку и отдаете лист следующему участнику, который читает ваше предложение, а затем пишет свою строку. **ВЕДУЩИИ НЕ НУЖЕН!** Пусть каждый человек пишет историю так, как он хочет. Вы просто реагируете на то, что прочитали и дополняете это. А затем передаете листок. Продолжайте, пока не заполните весь лист, после чего прочитайте историю вслух. Вы будете удивлены, куда вас привело это задание!



Это гитлеровский порывал мой штаны

Пожарные гидранты крутые. Пока вы не врежетесь в него во время велопогулки. Но это другая история.

Пожарные гидранты крутые, но банальные. Они служат лишь одной цели: обеспечить водой пожарную машину, когда это необходимо. Конечно, можно из него сделать урбанизированный водопад жарким днем, но основная их цель — помогать тушить пожары. Как правило, они красные, или желтые, что делает их заметными для пожарных расчетов (это не работает для велосипедистов). Ваша задача сегодня создать новый вид для пожарных гидрантов. Вы не можете менять форму и конструкцию гидранта. Вы можете лишь изменить его окрас. Поэтому оцените его форму и нарисуйте что-нибудь новое на пожарном гидранте.


Ворса комков

Коммерческие рифмы предназначены для запоминания названия продукта, для которого они написаны. Приставучие, короткие и запоминающиеся строки, как правило, крепко заседают в голове. И когда вы приходите в магазин, вы неизбежно приобретёте этот товар, лишь бы только облегчить это безумие. **Спорим, даже сейчас в вашей голове есть какая-то рекламная рифма?** Извините нас за это. И чтобы помочь вам избавиться от этого невыносимого стишка, мы предлагаем вам придумать свой собственный коммерческий стишок, но не для того, для чего обычно их придумывают. Ваш объект для рекламного стишка – это комок ворса. Это такие штуки, которые появляются со временем на дне карманов. Итак, придумайте крикливую рифму для комков ворса, чтобы она как следует **заедала в голове!**

Мои ботинки застряли в банкомате

Трудно придумать более удобный способ доступа к нашим деньгам, чем банкоматы. До их появления мы ждали, когда откроется банк, чтобы получить деньги. Но где-то в 1968 году мы уже могли прийти в любое время к определенным местам, чтобы получить деньги. Некоторые банки на этой волне даже начали через банкоматы продавать почтовые марки. А что, если бы банкомат мог продавать не только марки? Ваша задача, написать десять вещей, которые могут продавать стандартные банкоматы, которые мы привыкли видеть сегодня. Учтите размеры банкомата и какие элементы он может в себя вместить. Помимо десяти товаров, запишите еще десять услуг, которые банкоматы смогут продавать.





*Так Миттон и Брэдли
начали свое дело?*

Вот такая ситуация: вокруг вас шесть детей-второклассников. Вы не до конца понимаете, почему вы только что сидели перед экраном с фотошопом, а теперь оказались в кругу детей, но это уже другая история. **И дети скандируют** в унисон: «Игру! Игру! Игру!». Вы смотрите вокруг, и с ужасом понимаете, что вокруг нет ни одной, совсем ни одной игры. Нет головоломок, компьютеров, нет даже места, где можно поиграть в прятки. И вам просто необходимо сделать игру из того, что есть в комнате. И быстро. Эти индейцы становятся беспокойными. Вот что есть в комнате:

Рулон клейкой ленты
*Резиновый мяч размером
с шар для боулинга*

Три коробки из-под обуви

Швабра

*Коробка с персонажами
из комиксов*

Детские книги в твердом переплете

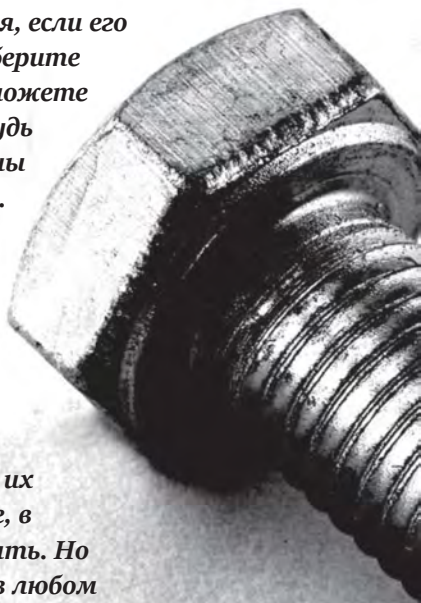
Черепаша по имени Робин

Коробка со стеклянными шариками

Создайте игру для шести детей из того, что есть. Удачи! Их заберут через три часа.

И это обратно скрепляется

Красота механических устройств в том, что в них так много деталей. Почему это красиво? Да потому что из всех этих частей получается множество форм, фигур и функций. Сегодня мы собираемся немного позаимствовать все эти фигуры и формы. Посмотрите вокруг и найдите что-то механическое, что не сломается, если его разобрать на части. А теперь разберите это на части. (Если вы ничего не можете разобрать, то найдите какой-нибудь предмет, у которого снаружи видны какие-нибудь механические части). Теперь разложите запчасти у себя на столе. И на листе бумаги нарисуйте робота из тех частей, что вы видите перед собой. Нужно использовать только те детали, которые вы видите перед собой. Их нельзя как-то искажать, то есть вы можете их использовать только в таком виде, в каком можете их физически сложить. Но можете использовать все детали в любом порядке и сколько угодно раз. И удачи вам при сборке всего этого!



Эти шорты голые? Или нет?

Что по определению является альтернативной нормальности рисования людей? Правильно, рисование человечков из палочек. Они универсальны. Но по этой же причине они лишены характера. Волосы могут добавить им немного характера, и, быть может, платье, чтобы обозначить пол. Но у наших друзей-палочек почти нет шансов рассказать нам, кто они есть. И ваша задача сегодня попытаться сделать это. Оглянитесь вокруг и выберите пять человек. Если вокруг вас никого нет, то найдите фотографию друзей, или членов семьи. Подумайте, какие уникальные атрибуты есть у этих людей, то есть, какие вещи делают их ими? Теперь нарисуйте пять стандартных человечков-палочек и добавьте к каждому из них один, или два атрибута, чтобы можно было определить, кто есть кто. После того, как вы закончите с ними, можете показать рисунок тому, кто знает этих людей, и посмотреть, узнает он их, или нет. И не надо ничего там дорисовывать!

Мы знаем, о чем вы думаете! **Постыдился бы!**

Который час?

Мы все знакомы с тем, как узнать время. Большая стрелка, маленькая, секунды, минуты, часы, до полудня, после полудня... Обучение определению времени по часам – обязательный навык даже для первоклассника. Но что, если бы время выглядело не так, как мы привыкли? Что если бы не цифры представляли время? Ваша задача сегодня создать альтернативные часы со стрелками. Придумайте еще один способ отслеживания течения времени. Единственное ограничение – вы совсем не можете использовать цифры в своем методе. Лучше начать сейчас, чтобы успеть определить время!

Где эта котля с нужной эмоцией?

Мозг не может думать абстрактно. Он присоединяет какие-то изображения к абстрактным вещам, таким как эмоции. И ваша задача сегодня развить это дело.

Возьмите журналы, которые не жалко порезать, или найдите онлайн-журналы. И найдите пять изображений, выражающих следующие пять эмоций:

Злость
Грусть
Радость
Скука
Испуг


Найдите те картинки, которые ваш мозг ассоциирует с каждой из этих эмоций. Вырежете эти изображения, или распечатайте. И составьте коллаж из этих изображений, на котором будут отражены все эти эмоции.

Познакомьте мир с палкой

Палка – это суперновая игрушка на рынке. Все дети любят палку. Они хотят их всё больше с каждым днём! Ежемесячно продается более миллиона экземпляров палок! По крайней мере, так будет, когда вы запустите свою маркетинговую кампанию, и убедите их в этом. Забудьте о том, что палку можно найти везде, где можно найти дерево. Вам просто необходимо создать рекламную кампанию, которая познакомит мир с желанной палкой. Используйте любые маркетинговые и рекламные средства, которые, по вашему мнению помогут лучше продавать палки, чтобы их захотел каждый ребенок на планете. Продумайте возможные способы использования, игры и веселые трюки.

У подходу следующую категорию, а именно

Этот выбор очевиден. Если вы находитесь на одном этаже здания, а хотите попасть на другой, вы воспользуетесь лифтом, лестницей, эскалатором, какой-нибудь рампой, пожарной, мы ведь живем в мире «а что, если». И вот представьте, что все это еще не изобретено. Какую систему вы бы придумали, чтобы безопасно доставлять людей с одного этажа на другой? Продумайте как подъем, так и спуск. Безопасность здесь во главе угла. Не заставляйте людей разбиваться, прыгая с сорокового этажа!



Интервью с
Майком Дитц

Разум иллюстратора – потрясающее место. Способность нарисовать любое изображение, которое приходит в голову – мощная художественная сила. **Вдвойне удивительно, когда иллюстратор еще и аниматор.** Это до ужаса захватывающе. Добро пожаловать к Майку Дитцу. Иллюстратору. Аниматору. Дизайнеру. Майк делает все и хотя мы никогда не были там, мы подозреваем, что его ум рождает картины и сценарии, о которых мы можем только мечтать.

Если вы спросите его (а мы так и сделали), Майк не считает себя иллюстратором, аниматором или даже дизайнером. **Майк предпочитает называть себя рассказчиком.**

«Анимация и иллюстрация сильно связаны с историей, - начинает Майк. – «Анимация рассказывает историю в течение линейного отрезка времени, тогда как иллюстрация содержит историю предлагая вид единичного момента времени. **Из двух вариантов, заключить историю одним единственным изображением - куда больший вызов и вознаграждение, если сумеешь сделать это. Это также допускает более активное участие зрителя, так как один образ может быть истолкован по-разному.»**

Как мозгу-по-наиму, Майку достается привилегия и возможность работать как в большой команде креативщиков, так и в сольных проектах. Казалось бы, что достичь высокого уровня творческой мысли одинаково сложно в обоих случаях.

«Лучшая сторона анимации – это совместный характер работы,

- объясняет Майк, - тогда как лучшая сторона иллюстрации – возможность работать одному. Если это звучит противоречиво, ну, это потому, что так и есть. В каждой работе свои преимущества и недостатки и я считаю, что мне повезло, что я могу получить опыт из обеих частей уравнения. Очевидно, что работа в большой команде дает постоянный творческий стимул от других членов коллектива и результаты лучше, чем те, которые ты достиг бы, работая один. Однако платой за это является запрет на творческий контроль над определенными аспектами проекта и, если проект не имеет сильного лидера, все может закончиться разработанной-всеми-подряд посредственностью. Напротив, иллюстрация, как и другие единоличные занятия, предлагает художественную потенцию одного творческого голоса, который может быть чрезвычайно подходящим как для создателя, так и для зрителя. Большая опасность, однако, в том, что в итоге вы можете оказаться в вакууме, сидя в одиночестве в своей мастерской с небольшим руководством или обратной связью. Важно выйти наружу, пообщаться с другими художниками и посмотреть их работы чтобы не стать творческим отшельником.»

А что насчет креативности? Что есть креативность для парня, который буквально воспроизводит любой сценарий, пришедший в голову, с нарисованными персонажами и создаваемым сюжетом.

«Креативность, по определению - это просто умение создавать, - говорит Майк.

– Но о чем действительно идет речь, так это о том, чтобы выражать себя через оригинальные мысли и идеи, приводящих к уникальному решению проблем, подходя к этим проблемам свежим, неожиданным образом. Креативность, как и приручение ее – неуловимые понятия Она рождается глубоко внутри вас, и отливается по совокупности вашего жизненного опыта, так что этот процесс является очень личным и уникальным. Он задействован наиболее мощно в нашем подсознании, поэтому чтобы лучше влиться в него, мы должны отказаться от сознательного контроля над процессом, что для некоторых людей является трудной задачей. Вы должны довериться процессу, позволить ему прийти к вам. Просто убедитесь в том, что у вас под рукой карандаш и бумага, потому что иногда лучшие идеи могут быть очень мимолетными.»

Вы, наверное, думаете, что у такого парня, как Майк нет проблем с идеями, но, как и у любого креативщика, генерация идей – сложный процесс.

«Подготовка к творчеству – это постоянно подвергать себя воздействию, перегружая мозг, держа свое подсознание всегда работающим и обрабатывающим информацию. Это означает смотреть фильмы, картины, слушать музыку, читать книги, рисовать с натуры, гулять в лесу – что угодно. Вы собираете сырой материал и рисуете из него, когда на носу дедлайн и заказчик кричит.»

И у парня, который работал на крупные анимационные телешоу, фильмы и видеоигры, а также работал с крупнейшими корпорациями на планете, сила идеи не затерялась в процессе.

«Идеи – это реальная валюта в нашем бизнесе. Без хорошей идеи, все художественное мастерство в мире просто декорация. Вы можете рассказать хорошую историю с дрянной анимацией, и она все-равно отзовется в вашем сердце, но лучшая анимация в мире не спасет плохую историю.»

Вы не могли бы сказать это моему заказчику, Майк?

Майк Дитц
Slappy Pictures
www.slappypictures.com

Это платье не полнит мой мозг?

Ооо, наряды! Ну кто не любит наряжаться! Ладно, опустите руки. Ну вот а ваш мозг на самом деле любит. И надо дать ему сегодня такую возможность.

Отправляйтесь на **www.wakeupmy-brain.com/cftcm/exercises/dress-sup.html**, скачайте и распечатайте изображение. Это мозги. Совсем голые, обнаженные, стыд какой. Им нужна одежда. И не просто одежда, а одежда, подходящая к следующим местам:

Бейсбольная скамейка запасных
Психиатрическое отделение
Пустынный остров
Соревнования по кунг-фу
Дизайн-студия
Кладбище

Не стесняйтесь добавлять аксессуары, подходящие к каждому конкретному случаю!

Не принимайте это к своему кошельку

Каждый автопроизводитель имеет свою эмблему. Не обязательно логотип, а именно эмблему. Она украшает переднюю и заднюю часть каждого автомобиля. У Фольксвагена на эмблеме VW, у BMW круг, разделенный на белые и синие квадраты, у Форда синий овал с их названием внутри. Не правда ли, было бы здорово, если бы у вас была своя эмблема? Вот и займитесь этим сегодня. Создайте эмблему для себя. Не логотип, а именно эмблему. Там может быть ваше имя, или инициалы, или псевдоним. В общем, что-нибудь, говорящее, что это вы. И помните, эмблема должна круто выглядеть в хром!

Флаги – это всем нам знакомые элементы
айдентики для многих вещей, от стран, до
спортивных команд. Во флаге зритель видит цвета,
смысл и гордость. Флаги несут какой-то смысл. У
всех должен быть свой флаг. И это ваше задание на
сегодня. Создайте флаги для следующих лиц:

Объединение собак, жующих игрушки

Клуб программистов

***Американская команда монашек по
тяжелой атлетике***

Ассоциация доставщиков пиццы

***Объединение игроков в покер, сидящих на
диете***

Используйте цвета, формы, образы... все, что
хотите! И пусть ваш флаг гордо развевается!

И гордо развевается...

Ты уволен!

Дональд Трамп показывает этот жест броска кобры на телешоу «Кандидат», когда кого-то увольняет оттуда. Вы знаете этот жест? Поставьте руку примерно на уровне глаз и выпрямите пальцы так, как будто собираетесь ткнуть кого-то в глаз всеми четырьмя пальцами, а затем скажите **«Ты уволен!»** и сделайте резкое движение рукой. Неплохо себя при этом чувствуешь, да? Но когда вы делаете это движение рукой, не надо ничего говорить, люди и так знают, что это значит. А что, если бы у нас были такие жесты для других заявлений? Ваша задача сегодня создать жесты рук для следующих фраз:

Этот шрифт отстой!

Куда мы идем на обед сегодня?

Я не могу остаться после работы, я болен.

Сделай, чтобы это выглядело ясно и понятно.

Сеть лежит?

Создайте эти жесты и поделитесь ими с коллегами. Тогда вы сможете сохранить драгоценные слова для какого-то другого разговора.

Ковер бы я выбрал повкуснее

Мы довольно неплохо знакомы со строительными материалами. Мы знаем, какая на ощупь галька, и как пахнет свежая краска на стенах. Кроме того, мы знакомы с домами, построенными из более непривычных материалов, например, из пряников. Масштаб, конечно, поменьше, зато на вкус получше. А что, если бы нам нужно было построить дом из материалов, которые для этого совсем не подходят? Скажем, из приправ. Это и будет вашей задачей на сегодня. Если бы вам нужно было построить дом размером с пряничный домик, но из приправ, которые обычно продаются в бакалейном магазине, что бы вы выбрали? Из чего бы сделали стены? А крышу? А дорожку к двери? Подумайте обо всем, что обычно добавляется в сэндвичи, гамбургеры, хот-доги, барбекю.

Где они взяли это?!

Вам понадобится один доброволец для этого упражнения. И бумажный пакет (или любая другая упаковка подобного размера, в которой не видно содержимого). Дайте этот пакет другому участнику и попросите положить в него четыре случайные вещи. Главное условие, чтобы эти вещи полностью скрывались в упаковке. Когда партнер закончит, пусть свернет пакет так, чтобы вы не смогли увидеть содержимое, и отдаст его вам. Это ваши «улики». История в том, что вы пошли выпить кофе в кафе неподалеку, как вдруг к вам подбежал мужчина и отдал вам этот пакет со словами: «Нет времени объяснять, просто придержите это для меня. За мной гонятся три человека, я думаю, это правительственные агенты, но я не уверен. Я с вами позже свяжусь». А затем он оглянулся вокруг и убежал прочь. А вы допили кофе и вернулись с этим пакетом в офис. И, хоть это и не лучшая идея, решили, что тайна слишком увлекательна, чтобы бездействовать. Вам просто необходимо узнать, что за история с этим парнем! Теперь возьмите пакет и выложите всё на стол. Четыре предмета перед вами – это и есть ключи к разгадке тайны того парня, кто он, и что вообще происходит. Напишите рассказ об этом парне, в котором связаны все эти объекты, и в котором объяснялось бы, что с этим парнем не так.

Что она там делает с этим?

Три разные вещи. Они не имеют ничего общего друг с другом, на первый взгляд. Они случайны. Индивидуальны. Никак не связаны. И так было, пока не пришли вы. Возьмите цифровую камеру и сделайте три снимка: незнакомец, случайное место и случайный объект. Распечатайте фотографии. Ваша задача сегодня написать короткий рассказ, объединяющий все эти три снимка. Короткий, пару абзацев будет достаточно. Расскажите, что это за человек, что его связывает с этим местом, и что значит этот объект во всей этой истории.

Мне понадобится аквариум побольше

В мире есть больше 25000 видов рыб.

Серьезно, это очень много рыб. И каждая выглядит несколько иначе, чем другие, даже в пределах одного вида. Некоторые рыбы очень красивы, и относительно безвредны. Другие страшные, и, прямо сказать, опасные. Каждая имеет свои какие-то защитные механизмы, чтобы осложнить жизнь тем, кто непосредственно над ними в пищевой цепочке. А что, если бы вы могли создать свою собственную рыбу? Это и будет вашим заданием на сегодня. Создайте свою собственную рыбу, продумав цвет, форму, защитные механизмы, что она будет есть, как будет плавать, в общем, все, что сможете придумать про рыбу. И держитесь подальше от суши (я имею ввиду японскую еду), пока не закончите упражнение.

Конверт, пожалуйста

В индустрии развлечений просто сумасшедшие премии! Лучшие актеры отправляются домой с существенными наградами. Золотые статуэтки, памятные подарки и тарелки из драгоценных металлов достаются лучшим из лучших.

Осмелимся сказать, что мы скорее всего никогда не придем домой с Оскаром в руках. Это не наш мир.

Но с чем же мы тогда придем домой?

Ваша задача сегодня придумать премию для своей работы, или для семьи. Как она будет называться, за что будет вручаться, какие будут номинации и как она будет выглядеть. Создайте трофей для своей каминной полки, а затем вручите себе премию в номинации **«Лучший делатель творческих упражнений»!**

Я и не знал этого о нашей точке

**Посмотрите прямо сейчас
вокруг себя. Выберите один
объект из поля вашего зрения.
На самом деле история о том,
как этот объект попал к вам,
будет не столь захватывающей.
Но для этого и нужны вы. Вы
расскажите историю этого
предмета, как он попал в
ваше распоряжение. Оставьте
хваленую реальность позади и
создайте историю, которая могла
бы быть правдой, но выглядит,
как настоящая фантастика.**

На что похожа меланхолия?


Наш мозг не думает абстрактно. Мозгу необходимо ассоциировать какие-то изображения ко всем абстрактным вещам. Попробуйте подумать о слове «честность». Вы представляете что-то, не так ли? Мы используем эти образы для коммуникации. И если клиент хочет передать ощущение честности своим потребителям, то есть образы, с помощью которых мы можем передать эту абстрактную идею. Ваша задача сегодня записать первое, что вы представляете, когда слышите следующие абстрактные понятия:

Ярость
Порядок
Справедливость
Зло
Мир
Бог
История
Боль
УМ

Мы создаем ритм!

Это прекрасное ощущение, когда вы чувствуете себя в потоке своей работы. Вы просто выдаете идеи и дизайн сам течет в правильном русле. Многие это называют работой в ритме. Если бы мы могли собрать этот ритм по бутылкам, и сохранить на потом, мы бы просто продали эти бутылки на e-bay, и ушли бы в отставку. И, хоть мы и не можем запланировать и предсказать это ощущение ритма в работе, сам ритм мы можем создать. И чем больше участников вы привлечете к этому упражнению, тем лучше. Мы собираемся сегодня поработать над коллективным ритмом. Просто начните стучать, не важно, топтать ногами, или хлопать в ладоши, или бить в стол, что угодно. Держите ритм простым, устойчивым и ровным. Затем пусть другой участник тоже начнет стучать, может быть, несколько иначе, но чтобы это согласовывалось с вашим ритмом. Затем следующий участник присоединяется, но бьет иначе чем вы, или издает другой звук при ударе, но так, чтобы общий ритм становился сложнее и интереснее. Добавляйте участников, пока все не волеются в общий ритм. Продержите окончательный вариант ритма несколько кругов, и, когда будете готовы, крикните «4, 3, 2, 1, БУМ!». Вы ударяете, и все останавливаются. Хотите получать такой ритм каждый день? Этот трюк можно проводить постоянно!





А вот и ты!

Если представить себе любой город Дикого Запада, то кажется, что в каждом из них жил негодяй в черной шляпе, в черных одеждах, который вваливался в местный салун и устраивал там беспорядки. В результате этого кто-то был застрелен, кого-то бросали через окно, кого-то на бар, а кого-то и в корыто на улице. Как творчески мыслящий шериф, вы решили создать западню в салуне, с помощью которой его можно будет изловить злодея и отправить его напрямиком в тюрьму. Ваша задача сегодня заключается в разработке плана задержания, в результате которого никто в салуне не был бы убит, или покалечен, включая и самого злодея.

Бедный хомяк... у него не было шансов

Дорожные знаки обладают своим собственным стилем. Задача состоит в том, чтобы разработать что-то, что взаимодействует со всеми, независимо от языка или культуры. Мы все знакомы с дорожными знаками и их значением, но что, если бы вам было необходимо разработать серию дорожных знаков для культуры, которую вы не знаете? Это ваше задание. Придумайте дорожные знаки для следующей ситуации:

езды на трехколесном велосипеде.

макияж или бриться во время езды на трехколесном велосипеде.

Вперед пачки.

Хомяками не кидаться.

Остановитесь, если хотите.

Ношение одежды обязательно.

“Для этого упражнения я разработала пять диких дорожных знаков. Один из них такой: «не красить губы помадой и не бриться на трехколесном велосипеде». Создание этих знаков действительно заставило работать мои ментальные мускулы. Я должна была мыслить нестандартно, чтобы прийти к креативному решению. Хотя я потратила на знаки лишь пятнадцать минут, **я могла бы заниматься этим часами.** Было трудно думать об этом задании, как о коротком, шуточном упражнении, так то, что мы, дизайнеры делаем весь день, это реально сосредоточиваемся на серьезных проектах. Было приятно поделаться что-то безо всякого давления, лишь для того чтобы поупражнять творческое мышление. Я действительно получила удовольствие от короткого и веселого упражнения, но было бы еще веселее в один день на полном серьезе взять и повесить такие знаки по всему городу в качестве арт-проекта.”

Маргарет Миннис, Лейк-Форест, Калифорния

Я СДЕЛАЛА ЭТО

Я называю это «Армаг Нью Роман»

Шрифты – это важная визуальной коммуникации. Шрифты передают **ТОН** и **настроение** сообщения наравне с цветом, или композицией. И плохо выбранный шрифт может разрушить в остальном эффективное сообщение. С точки зрения графических элементов, шрифты имеют красивые и уникальные для них формы, от буквы к букве, так, что мы можем отличить одно семейство шрифта от другого. Но что случится, если два шрифта с разных концов города неожиданно встретятся на вечеринке и настолько переберут с алкоголем, что всё закончится браком с потомством. А такое, знаете, случается. И ваша задача сегодня взять два шрифта с разных концов типографического спектра и объединить их в один шрифт. Просто возьмите одну и ту же букву из двух шрифтов и создайте смешанную версию, которая будет нести отличительные особенности от обоих шрифтов. Вы можете это сделать на компьютере, или в альбоме. Назовите новый шрифт так, чтобы в нем узнавались оба первоначальных названия. И не стесняйтесь проделать это для каждой буквы алфавита, чтобы у вас на выходе получился новый шрифт. **Будем надеяться, со временем он окрепнет и поступит в колледж.**

Как вы фотографируете заглавие?

Если вам кто-то скажет взять камеру и сфотографировать карандаш, вы не будете сомневаться, что нужно делать, не так ли? Вы найдете карандаш и сфотографируете его. Довольно просто. Но что если вас кто-то попросит сфотографировать «скуку». Что вы будете фотографировать? Нет, не себя. Очень смешно. Вам сначала нужно будет выявить у этого понятия какой-то физический признак, и найти то, что его отображает. В этом и будет ваша задача на сегодня. Выберите одно из следующих слов и сделайте шестнадцать разных фотографий, характеризующих это слово:

Полет
Размышления
Агрессия
Радость
Успех
Нудный
Громкий

Подумайте, как олицетворить слово согласно его абстрактному смыслу. И да, вы можете сфотографировать эту книгу, она под любое слово подходит!

Печенье с крестом считается за две вещи

Иногда мы на мгновение отключаемся от реальности и живем в **мире фантазий**. Некоторые из нас уже получают в этом мире почту, но это другая история. Ваша задача сегодня представить, что вы случайно выпали из круизного лайнера по пути на Багамы, и вас отнесло на небольшой необитаемый остров. Что забавно, за день до этого у вас было просветление, и вы поняли, что это случится, и решили перед падением взять с собой три вещи. **Какие бы три вещи вы взяли и почему?**

Везет ли утопленнику?

Фразы и идиомы иногда вводят в заблуждение. Они предназначены, чтобы облечь ситуацию в какую-то форму с помощью поговорки, смысл которой понятен каждому. Ваша задача сегодня объяснить смысл пяти популярных поговорок, не важно, знаете вы их, или нет. Возьмите пять поговорок, и запишите, как вы думаете, откуда они появились:

Держать в ежовых рукавицах

Надуться как мышь на крупу

Везет как утопленнику

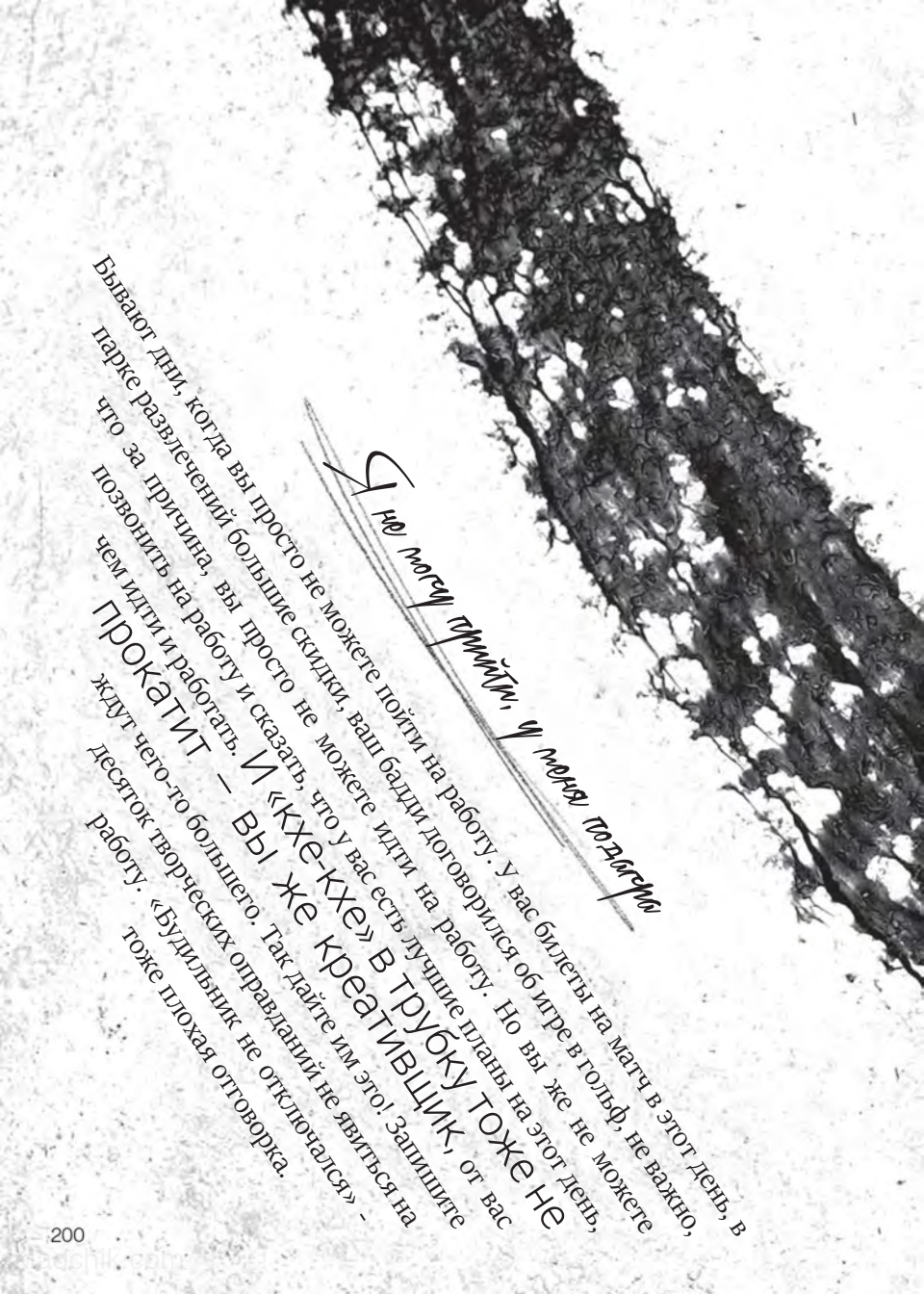
Родиться в рубашке

Вить веревки

(прим. перев. – приведенные в оригинале идиомы не подлежат переводу и не имеют аналогов в русском языке. Для комфортного выполнения упражнения они были заменены на русскоязычные идиомы с неочевидным происхождением).

Если вы не знаете, откуда пришло какое-то выражение, это нормально, никуда не уходите, просто придумайте свою историю.

И не нужно дуться, как мышь на крупу!



Я не могу прийти, у меня подарили

Бывают дни, когда вы просто не можете пойти на работу. У вас билеты на матч в этот день, в парке развлечений большие скидки, ваш бадди договорился об игре в гольф, не важно, что за причина, вы просто не можете идти на работу. Но вы же не можете позвонить на работу и сказать, что у вас есть лучшие планы на этот день, чем идти и работать. И «кхе-кхе» в трубку тоже не прокатит — вы же креативщик, от вас ждут чего-то большего. Так дайте им это! Запишите работу. «Будильник не отключался» — тоже плохая отговорка.

Дорогие друзья!

Перевод на продолжение книги готов и ждет вас!
Добро пожаловать в складчину!

Перевод выполнен в ЦДС "Складчик"
по адресу skladchik.com