

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](http://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](http://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

Я не могу сказать «Ненормальный марсианин»	201
Это как... В смысле, по типу...	202
Док, я думаю, что повредил печень во сне	203
Птички будут в шоке!	204
Кошелек, или Пантон?	205
Волосы в порядке?	206
Готово, мы прицепили!	207
Ты настоящий грабитель банка?	208
Алоха-мобиль	209
<b>Интервью: Пелег Топ</b>	<b>210</b>
Тут-тук!	215
Страйк!	216
Очень зеленый	217
Враги	218
О нет, как они могли!	219
Это замша?	220
Будьте добры, барбекю за стойк Вэйдера	221
Странное место для тотема	222
Тупой как камень	223
Отличного дня!	224
Оближи и приклей	225
Ну супер, Моисей на скамейке запасных	226
Это выхлопная труба, или вы так рады меня видеть?	227
Вода и воздух – холодные	228
<b>Я сделала это</b>	<b>229</b>
И дальше что?	230
Как мне сделать круглый камин?	231
Остаться в живых: Мэдисон-авеню	232
Ругаться можно?	233
И потом он говорит...	234
И что потом?	235
Все на борт!	236
Вы хотели бы поменять пломбы прямо здесь?	237
Где ты взял горячий шоколад, чувак?	238
Жирный памятник из сарделек подойдет?	239
Как хорошо увидеть счастливый картофель	240
Вперед, Джо!	241
Что так вкусно пахнет?	242



# Финиш содержание

<b>Интервью: Джефф Фишер</b>	<b>243</b>
Никогда бы не подумал, что точилка такая глубокая	246
Красить лучше, чем чистить!	247
А на этом ящике нарисуем диммер	248
Сколько унций золота здесь нужно оставить?	249
Мммм... Лего	250
Эта коробка смотрит на меня	251
Самый Тупой Акроним за Сегодня	252
Дом, милый бродяжий дом	253
Я назвал его «Человек-перевернутая кружка»	254
А вот этот ограничитель не дает сканнеру упасть	255
Я кошмарный клоун	256
О, это похоже на закорючки	257
Я знал, что йо-йо когда-нибудь мне пригодится	258
<b>Я сделал это</b>	<b>259</b>
У меня фулл-хаус на директорах по маркетингу	260
Ручная кукла	261
Ложись!	262
Никто больше не носит желтое?	263
Чем выше, тем лучше!	264
Пишем хокку!	265
Создатели привычек	266
Если ты хочешь увидеть свою любимую точилку в живых...	267
Бык непременно победит орла в драке	268
Это компания по производству корма для собак?	269
<b>Интервью: Sayles Graphic Design</b>	<b>270</b>
Хэй! Это моя прическа!	274
Чувак, угощайся тик-таком	275
Это звезда?	276
Мини	277
Как продать «И»?	278
<b>Я сделал это</b>	<b>279</b>
Я изменил это... я думаю	280
У нас так много общего!	281
Я знал, что должен был сохранить этот журнал о подледной рыбалке	282
Можно покрасить мои рабочие ботинки в такой цвет?	283
Можешь еще раз так сложить губы?	284
Большой брат не просто следит за тобой, он еще и кофе заваривает	285

# И еще содержание

Как насчет десерта?	286
<b>Я сделал это</b>	<b>287</b>
Это настоящая щетка для волос?	288
Это дебаты!	289
Сенсация! Сенсация!	290
Это шотландский скринсэйвер?	291
Братья Райт нами бы гордились!	292
Балдер-как?	293
<b>Интервью: Джон Фостер</b>	<b>294</b>
Привет, я Фидо	298
Крутая перспектива!	299
Мильон долларов!	300
Миленькая анимация	301
Отступаем!	302
Я не думаю, что можно придумать что-то лучшее	303
<b>Я сделала это</b>	<b>304</b>
Маешься!	305
Этот парень сейчас выругался?	306
Не желаете-ли партию в настольный волейбол?	307
Вы вообще это когда-нибудь замечали?	308
Свистать всех на стол!	309
Продается	310
Пабло зовет!	311
Я тебя не слышу, я кричу	312
Как я раньше жил без своего Комбинированного Сосиско-поджаривателя?	313
Это был Джефф или машина на кочке подпрыгнула?	314
Куда подевалась пробка?	315
Поиграй с мячом!	316
Вы серьезно думаете, что в рекламе есть правда?	317
Три, два, один, ОЧКО!!!	318
Супер...Иванов?	320
<b>Интервью: Вон Гличка</b>	<b>321</b>
Батарейки не прилагаются	325
Иди ты... воздушного змея запусти	326
Не банально	327
Хлебница большая или маленькая?	328
Никак не найду «Уволен»	329
Вперед, Ботан-Задира!	330
Мне бизнес-шлем на глаза спадает	331
Ты наступил на мою линию	332

## Даже еще больше содержания

А не написать ли мне шаргалки на внутренней стороне век?	333
Следующий – жених номер три	334
Этот флорист – полное «Х»	335
Я за... подождите...то есть, я против	336
Мамины печенья «х» или «о»?	337
Жмурки	338
Кока-кола со вкусом коровьей лепешки	339
Каракули гостей	340
Предметный указатель	352
Докладчики	359



Я не могу сказать «Ненормальный маркетинг», используя всего семь символов!

Каждый наш проект имеет определенные ограничения. Будь то бюджет, талант, среда, или средства производства.

**Ограничения – это неотъемлемая часть дизайна.** Иногда эти ограничения выглядят, как правила, которым нужно следовать, например, «вы можете использовать только семь символов для передачи сообщения». А давайте

сегодня у нас будет именно такое правило! Ведь на большинстве номерных знаков именно семь символов.

У вас может быть меньше, но не больше. Ваша задача сегодня создать персональную надпись на номерном знаке для следующих людей:

Монахиня

Аферист

Управляющий швейным магазином

Официантка в байкерском баре

Искатель острых ощущений

Ведущий телешоу

Парень из доставки пиццы

Не стесняйтесь создать номерные знаки с этими надписями!

РОКНРЛЛ!



*Это как... В смысле, по типу...*

Обоняние – это мощный «запоминаватель». Представьте, если бы у нас не было обоняния. Да, это ваше задание на сегодня. Возьмите лист бумаги и опишите на нем свой любимый запах. Звучит не слишком сложно, да? Не спешите радоваться. Вам нельзя использовать сравнительные обороты в своем описании.

**Теперь вы понимаете, как много предложений могло бы начинаться со слов «это пахнет, как...»?**

*Да, я думаю, что поведет  
тебя во сна*

В большинстве спортивных игр есть доля физического контакта между участниками. А некоторые другие спортивные игры полностью построены на физическом контакте. Есть даже понятие «**КОНТАКТНЫЙ ВИД СПОРТА**», в котором участники колотят друг друга на протяжении всех соревнований. И, хоть за этими видами спорта интересно наблюдать, в них очень больно играть. Итак, внимание масс обращено к менее насильственным видам спорта, и все ждут, когда игра неожиданно перейдет в, скажем прямо, «**КОНТАКТНЫЙ ВИД СПОРТА**». Итак, ваша задача сегодня записать десять игр, спортивных, или нет, которые, так сказать, стоило бы превратить в «**контактный вид**». **ШАХИМАТ! БУМ!...**



*Птички будут в шоке!*

**Вы получили Национальный грант на проектирование скворечника.** Вы даже не знали, что подавали заявку, но вы выиграли. И вам выделяют сумму в пять тысяч долларов на проектирование лучшего в мире скворечника. И ваша задача сегодня придумать, что можно сделать. Продумайте все устройства внутри и снаружи. И не забудьте продумать способ, как птички будут попадать внутрь.

## Кошелек, или Пантон?

Кошелек, или книга Пантон?  
Это Хэллоуин, и вы решили  
нарядиться представителем  
одной из этих профессий:

**Графический дизайнер**

**Иллюстратор**

**Фотограф**

**Арт директор**

**Музыкант**

**Писатель**

Как будет выглядеть костюм  
каждого из этих персонажей?  
Подумайте, к каким стереотипам  
относительно внешнего вида  
этих людей вы привыкли.

## *Волосы в порядке?*

Зеркала – это отражающие поверхности для экстренного восстановления внешности и проверки зубов на остатки еды. При отсутствии зеркала любая отражающая поверхность идет в дело. Даже ложки, порой, используются в этих целях. Теперь возьмите цифровую камеру. Ваша задача сегодня помочь будущему себе в случае экстренной необходимости проверки внешнего вида, вам нужно найти десять отражающих поверхностей. Задача состоит в том, чтобы сфотографировать свое отражение в них.  
**И улыбайтесь!**

*Готово, мы примем!*

Прицепы – зло. Пятьдесят недель в году он издеваются над нами, мол, мы их не используем. *И постоянно напоминают нам о том, что мы не там, где могли бы быть, и не используем наши водные средства, или багги.* Проблема в том, что наши прицепы предназначены только для одной цели – буксировать какую-то одну вещь. Но что если бы у нас были другие вещи, которые мы могли бы буксировать на протяжении этих пятидесяти долгих недель? Это и есть ваше задание на сегодня. Запишите десять вещей, которые вы могли бы перемещать на прицепе откуда-то, или куда-то. Только сюда нельзя писать традиционные вещи, которые люди перевозят на прицепе. Например, для вашей тещи нет специального прицепа, а значит нужно придумать какой-то способ, как ее можно там закрепить. Вот, один пункт мы вам придумали. Вам осталось девять.

## *Ты настоящий грабитель банки?*

Актер Бен Стиллер снялся в киноверсии комиксов от Dark Horse под названием Таинственные люди, где он объединился с другими «обычными» людьми, которые думали, что у них есть какие-то суперспособности, но на самом деле, это были в лучшем случае средние люди. Одна из них круто бросала шар для боулинга, поражая им своих врагов. А у персонажа Стиллера был отвратительный характер. У него не было совсем никаких суперспособностей, кроме отвратительного характера. И эти «супергерои» постоянно попадали в плохие ситуации и сражались со злодеями, спасая при этом «реальных» супергероев. Мы все тайные супергерои в какой-то мере, не так ли? Ваша задача сегодня создать своих Таинственных людей – команду обычных «супергероев». Это могут быть ваши знакомые, или полностью выдуманные люди, но их должно быть 4-5 человек, и вы должны рассказать об их «обычных» способностях. Да, оставьте метеоризм Сплину!






## Алоха-мобили

Все любят Гавайи! А за что их не любить? Белый песок на пляжах, ананасовые напитки с зонтиками, и чистое голубое море.

Даже их графический стиль привлекательный! Полинезийский визуальный язык уникален, и имеет много интересных графических элементов. И есть много мест, где мы ожидаем увидеть этот стиль. Но есть и масса мест, где мы его не хотим видеть. Эти места мы сегодня и исследуем. Ваша задача сегодня выбрать одно из следующих мест и воссоздать там гавайский стиль:

**Автомобиль**  
**Ваш рабочий стол**  
**Сарай во дворе**  
**Собачья будка**  
**Самосвал**

Рассмотрите, какие элементы могут быть добавлены к текущей среде, в том числе графические принты, листва, и остальной полинезийский декор. И совет: не наклоняйтесь, если у вас ничего нет под юбкой из листвы!



Интервью с  
Пелегом  
Топ

Пелег Топ  
кое-что нашел.

**Называйте это  
озарением, называйте это  
моментом истины, называйте, как**

**хотите, но основатель и директор  
Top Design как-то раз протянул руку  
над головой и нашел там ослепительно**

**яркую лампочку.** Пелег нашел  
освободительную силу границ в  
равновесии. Скажете оксюморон?  
Это зависит от вашего определения  
слова «граница». «Вы должны  
проводить границы, - начинает Пелег.

– Вы должны принимать решения  
о том, что вы делаете и что вы не  
делаете, вы должны знать, что для  
вас является равновесием. **Для**

**некоторых людей уравновешенная  
жизнь означает работать двадцать  
часов в неделю и развлекаться  
двадцать часов в неделю.** У одних

есть семья, у других есть дети, так что



это все зависит от приоритетов и наличия времени, которое вы хотите выделить на каждое из дел своей жизни. Проведение границ очень важно – границы того, как часто вы проверяете свой e-mail, до какого времени вы задерживаетесь на работе, в какое время вы перестаете отвечать на телефонные звонки, в какие дни вы работаете, а в какие нет, сколько дней отпуска берете в год, что вы делаете для возвращения своей креативности, что вы делаете чтобы **подзарядить и вдохновить себя.**

Я принял решение не работать по пятницам, потому что есть так много других вещей, которыми я сейчас увлечен. **Я зарекся: по пятницам – только развлекаюсь.** Сходить в музей, встретиться с другом, сходить в кино или по магазинам – только то, что питает душу. И каждая пятница разная. Иногда я использую пятницу, чтобы поработать над своей книгой, разобрать фотографии или прочие вещи, которые важны для меня настолько, что я готов потратить на них время. Я не тороплюсь.»

Пелег получил свою долю успеха благодаря своей освобождающей перспективе жить уравновешенной жизнью. Он построил свою дизайнерскую фирму вокруг креативности и таланта. Но вопреки расхожему мнению, креативность не рождается просто из работы. **«Дизайн для меня на самом деле не способ выражать себя, - говорит Пелег. – Дизайн – это товар, который мы производим для клиентов. Это то, чего многие дизайнеры не различают.** Дело не в них, дело в клиенте. У них есть мастерство создать то, что нужно клиенту. Я так скажу: продолжайте самовыражаться, но найдите другие пути, не валите все на дизайнерскую работу. Ваш дизайнерская работа станет лучше,

когда вы начнете использовать креативность иначе. Вы не найдете креативности в компьютере. Надо быть активным, нельзя просто сидеть и ждать, когда она придет сама.»

Так где же Пелег нашел топливо для генерации идей? **«Для меня креативность это прежде всего совместная работа. Я люблю сотрудничать с другими дизайнерами. Я себя вижу почти как дизайн-продюсером, отыскивающим таланты, которые сотрудничают со мной и вместе мы придумываем идеи и создаем проекты. Большую часть креативности я получаю из сотрудничества. Я ищу в нем вдохновения. Вот когда происходит волшебство.»**

*Пелег обнаружил, что наряду с сотрудничеством со сторонними талантами, он приводит из проекта в проект свою небольшую команду, которая приносит свежие идеи в ежедневные мозговые штурмы, движущие дизайнерским бизнесом. Он тщательно подбирал членов команды и дал им все средства и свободы, которые нужны для поддержания огня креативности. «Я своей команде оплачиваю уроки по креативности, - объясняет Пелег. – Так что если им интересно заниматься живописью или дизайном – я заплачу за это.*

*Мы очень много штурмим. Мы расходимся и работаем сами по себе, придумывая идеи, а потом снова собираемся вместе и обсуждаем, что придумали. Это очень органично. Обычно из этого что-нибудь выходит. Они все очень вдохновленные люди. Для меня очень важно работать с людьми, живущими уравновешенной жизнью.»*

Если вам пришло в голову, что такой провидец креативности, как Пелег будет уделять особое внимание креативной обстановке – вы правы. «Я купил дом! Там раньше жила семья, поэтому мы его выпотрошили и переделали под офис. Так что у нас здесь настоящая кухня и раз в неделю мы готовим. Мы готовим все вместе и обедаем. У нас большой задний двор. Здесь отличная обстановка, прямо по-домашнему уютно.

**Люди не ощущают того, что им надо в офис. Здесь очень расслабляющая атмосфера, прямо как второй дом.** Приятно просто посидеть и отдохнуть, почитать книгу, приготовить что-нибудь.»

*Кулинарная креативность рулит!*

*Тюп-Тюп!*

---

Существует простой трюк для открывания и закрывания дверей. Многие не знают об этом, поэтому приготовьтесь к новому знанию, которое может перевернуть ваш мир. Всё что нужно делать, это просто поворачивать ручку. Действительно сложно. Но иногда всё еще хуже. Иногда дверной ручки просто нет. И нам приходится включать критическое мышление, чтобы оценить, как может работать эта странная штука на двери, которая висит вместо обычной ручки. Это еще хорошо, что мы умеем так мыслить, иначе бы весь день стояли бы за дверью. А если вы посмотрите на ручки на дверях автомобиля, вы поймете одну простую вещь: вы можете спроектировать какую угодно ручку. И это хорошо, потому что это вам сегодня и предстоит сделать. Ваша задача: создать собственную ручку. Вы можете просто продумать дизайн, а все механизмы оставить техотделу, а можете продумать всю конструкцию, как она будет открывать и закрывать дверь.





## *Спайкс!*

---

Звук возврата шаров, запах хот-догов, растущий адреналин, когда вы следите, как шар катится по дорожке к цели, и восхитительный звук падения кеглей! Что может быть лучше боулинг-ночи? Или, в данном случае, боулинг-дня? Но не каждый может бросить все на целый день и поиграть в боулинг, но это не значит, что вы не можете играть в боулинг в офисе! Ваша задача сегодня создать настоящий боулинг на десять кеглей! Найдите хотя бы одного соперника и место, где все будет происходить (коридоры идеальны) и создайте кегли из материалов, которые есть у вас под руками. И каждому необходимо создать свой собственный «шар», используя все то, что доступно в вашем окружении. Сначала один ставит кегли, другой бросает, а потом меняйтесь. Кто проиграл, тот покупает хот-доги!

## *Очень Золотой*

Прилагательные – это набор фломастеров нашего языка. Они помогают нам ОПИСЫВАТЬ предметы, выделять различия и выражать эмоции. Прилагательные оживляют устную и письменную речь. **Давайте немного поиграем с ними.** Во-первых, пролистайте какой-нибудь журнал в поисках фотографии, которая привлечет Ваше внимание. Когда фото найдено, возьмите лист бумаги и запишите 25 прилагательных, описывающих эту фотографию. Вы можете описывать как само фото, так и изображенный на ней предмет.



## Враги

---

У каждого супергероя есть заклятый враг, который всю дорогу создает ему неприятности. Но иногда и у какого-нибудь обычного джо тоже есть свой заклятый враг. И неважно, это человек, или какой-то предмет, но почти у всех есть свои заклятые враги. И мы собираемся найти вещи, у которых есть настоящие враги! Возьмите камеру. Ваша задача сегодня сделать пять наборов фотографий. Первая фотография – сам объект, а вторая фотография – заклятый враг этого объекта. **Сделайте такие серии для пяти разных предметов, у которых есть враги.**

*О нет, как они могут!*

---

У нас есть законы. Когда эти законы нарушаются, появляются преступления.

Но что происходит, когда нарушаются неписанные законы? Неписанные законы - это руководящие принципы, о которых все знают, но технически они не записаны в законах. **И в каждой отрасли**

**есть свои неписанные**

**законы.** Даже люди в отдельности

создают собственные неписанные законы. И

когда эти законы нарушаются, появляются

неписанные преступления, за которые

люди тоже должны нести наказание!

Использование какого-то определенного

шрифта, например, или другие ужасы в

макете могут быть нарушением ваших

законов. Запишите на листе пять самых

страшных неписанных преступлений своей

отрасли. И запишите наказание за каждое из

них. Порку не предлагать.

## Это замша?

---

Существует истина, которая постоянно теряется в политических и социологических дискуссиях, каждый день, по всему миру. Но правда всегда остра, тверда и правильна. Правда – это, говоря короче... в общем, это истина. Творческие люди тоже мерзнут. Да, это так. И пусть все знают. Творческим людям нужна теплая одежда также, как и всем остальным. Но мы немного, так сказать, отличаемся. Нам не нужна обычная куртка, нам нужно нечто, что впишется в наш уникальный стиль жизни. И здесь речь как о внешнем виде, так и о функционале. Вот вам и задание: создайте куртку творческого человека. Продумайте не только материалы, но и как эта куртка вам поможет с современными нуждами. Какие постоянно необходимые вещи можно встроить в нее? Какие должны быть карманы? Рассмотрите все функции, которые должны быть в куртке творческого человека 21-ого века.

## Видеотека добрых, барбекю за столом Вэйдерма

Тематические рестораны – не новость. Мы обедали в учрежденных, посвященных нашим любимым мультфильмам, или любимому виду спорта, или музыкальному направлению. А что касается любимых фильмов? Это ваша задача на сегодня. Подумайте о своем самом любимом фильме. О том, который вы можете на память цитировать. А теперь создайте тематический ресторан на основе него. Подумайте о самом фильме, о персонажах и обстановке. Теперь запишите, или зарисуйте мебель, посуду, одежду официантов, украшения блюд, и так далее. Подумайте, как много тематических элементов из фильма вы можете перенести в свой ресторан.



## *Странное место для тотема*

**Быстро, назовите пять знакомых людей без сотовых телефонов.** Ладно, расслабьтесь. Мы смогли вспомнить только двоих. Суть в том, что у каждого есть мобильный телефон. Это значит, что покрытие сотовой связи должно обеспечиваться повсюду, куда бы мы не пошли. И мы это знаем, потому что постоянно видим сотовые вышки. На улице, во дворах, на крышах домов. Иногда люди делают все возможное, чтобы скрыть их, маскируя под деревья, или объекты искусства, или окрашивая в тон соседнего здания. Ваша задача сегодня придумать десять других способов, как можно скрыть сотовую вышку, либо маскируя их чем-то, кроме деревьев, либо изменив их вид, чтобы они не были похожи на сотовые вышки.

**Дзынь-дзынь!**  
Это вас.

*Гитой как камень*

Поиграйте в тупого. Прямо сейчас. Получается? Вы все еще тупой? Оставайтесь таким еще пару секунд. Есть пара вопросов, на которые вам нужно ответить, находясь в таком состоянии. Запишите самые тупые ответы на следующие вопросы, какие только сможете придумать. Просто напишите по одному ответу на каждый вопрос. Один – это такой номер, который идет перед двумя, но сразу после фразы «считать от одного до десяти».

**Почему у нас есть ноги?**

**Какая музыка самая лучшая?**

**Как люди изобрели макароны и сыр?**

**Какой ваш любимый цвет и почему?**

**Есть чо?**

## *Отличного дня!*

---

Существуют специальные клише фраз, которые привычны для слуха. Когда мы приветствуем человека, мы спрашиваем у него, как дела. Но мы **РЕДКО** при этом хотим знать о всех его проблемах. В том числе, что у него заложен нос, или просто был плохой день. Это просто фраза, шаблон вежливости. Телефонные приветствия очень похожи на обычные. «Привет» и «пока», конечно, лидеры парада, но «отличного дня» тоже довольно уверенно набирает обороты. Но беда с «отличного дня» в том, что фраза безликая, и не говорит ничего о том, кто ее говорит и кому. А что если немного персонифицировать эту фразу? Это и будет вашим заданием на сегодня. Создать телефонную вежливую фразу из «отличного дня», которая будет соответствовать вашему бизнесу, или вашей компании. Это может быть нечто поистине дикое. И реально кофеинового дня вам!



## *Обложки и приклады*

---

Почтовые марки – это неотъемлемая часть процедуры доставки почты. Как-то же нужно платить за доставку, верно? На протяжении многих лет почтовые марки рисовались так, чтобы на них были отображены события, люди и животные. Мы настолько любим почтовые марки, что даже собираем их. А сегодня у вас появился шанс создать собственные марки, но с изюминкой. Вам нужно создать почтовые марки по следующим сценариям:

***Ваша работа была выбрана для крупного дизайнерского конкурса***

***Мыши-песчанки заполнили Белый дом***

***Бутерброд с арахисовым маслом и желе был признан национальным достоянием***

***Рождество официально стало праздноваться два раза в году***

***Оранжевый цвет официально запрещен***

Ваши марки могут быть любого размера и формы, но на них в любом случае должен быть номинал.

## *Ну сугер, Моисей на скамейке запасных*

Спортивные болельщики – это наркоманы споров. И наиболее распространенный спор – это спор об идеальной команде из игроков всех времен. То есть любители конкретного вида спорта придумывают идеальные команды из игроков, игравших когда-либо где-либо. Поклонники баскетбола не исключение. Выбор между Каримом и Уилтом, Мэджиком и Оскаром. У каждого свое мнение. Ваша задача на сегодня создать свою идеальную баскетбольную команду. Но не так, как вы подумали. Вы будете создавать команду из личностей определенной эпохи и группы людей. Не волнуйтесь, если вы не знаете ничего о баскетболе. Вы не должны быть фанатом, чтобы справиться с этим упражнением. Вот группы и эпохи, из которых нужно выбирать игроков:

### ***Библейские личности Исторические художники Актеры, или актрисы личности Музыкальные деятели всех времен***

Выберите одну из пяти групп. И создайте из них свою баскетбольную команду из пяти игроков: разыгрывающий защитник (первый номер, лидер, тот, кто ведет команду к успеху), легкий форвард (первый номер, атака), быстрый форвард (главный по отниманию мяча и для нападения и защите), центральный защитник (атакующий защитник (для подбора мяча и для кольцом, последний по отниманию мяча у противника при необходимом качестве).

У каждого игрока свои позиции и свои

Это выхлопная труба,  
или вы так рады меня видеть?

---

Эта история стара как мир.  
Внедорожник идет на вечеринку,  
немного перебирает с алкоголем,  
подцепляет там какую-нибудь  
антилопу, и становится отцом  
странного потомства. Бородатый  
анекдот. Пора вам придумать  
собственную историю любви с таким  
сюжетом. Вы должны сами выбрать  
какой-то автомобиль и животное. И  
представить их потомство. Как бы оно  
выглядело? Какие черты и особенности  
оно получит от каждого из родителей?  
Да-да, знаем, у него фары мамины.



## Вода и Воздух - Холодные

Реклама – все здесь вращается  
вокруг **запоминающихся**  
**брендов.** Времени, чтобы  
донести торговое предложение  
по конкретному продукту мало –  
объявления должны сказать много  
в маленькой области времени и  
пространства. Заголовки являются  
тому прекрасным примером. Что  
может быть написано, не занимая  
много места, будет запоминаться  
и при этом будет соответствовать  
бренду? **Это** ваша задача сегодня.  
Вы должны создать три заголовка  
для ряда элементов, которые  
используются каждый день каждым  
человеком на планете. Вам предстоит  
придумать три заголовка для каждого  
из этих понятий: **ВОЗДУХ, ВОДА И**  
**ХОЛОД.**

«Я графический дизайнер в общественной библиотеке, поэтому я рекламирую всегда одно и то же: книги. **Все словесные обороты, включающие слово «книга» и «читать» уже затерты до дыр, и придумывать что-то свежее из года в год для одного «товара» - реально сложная задача.** Попытка придумать содержательные способы рекламирования таких вещей как «Воздух» (Это газ!) и «Холод» (Где еще вы сможете увидеть свое дыхание?) дала мне новую тему для размышлений. Кроме этого, упражнение заставило меня думать о том, как я могу делать каждый заголовок настолько отличающимся, насколько это возможно используя игру слов, визуальные ассоциации или указывая на то, как рассматриваемый объект связан с наблюдателем».

**Кэндис Галант  
Гора Хорив, Висконсин**



**Я  
СДЕЛАЛА  
ЭТО**



## И дайте же что?

Мы дети порядка. Мы цепляемся за шаблоны: это предсказуемо и безопасно. Мы настолько привыкаем к шаблонам, что можем завершить сценарий событий, не получив всей информации. Например, 1) человек тратится и покупает лотерейные билеты каждую неделю в течение 10 лет; 2) он не может добраться до магазина, чтобы купить билет на этой неделе, но по дороге домой он видит результаты, и; 3) ..? Мы все знаем, чем должен закончиться это сценарий. Ваша задача сегодня разорвать порочный круг предсказуемых результатов, закончив следующие сценарии альтернативным способом:

- 1) Мужчина заходит в бар
- 2) Злая женщина с битой следует за ним
- 3)?

- 1) Ребенок заходит в школьный автобус утром
- 2) Двери закрываются, и он понимает, что в автобусе медведь гризли
- 3)?

- 1) Человек нашел iPod на улице
- 2) И к нему прикреплена бумажка с надписью «нажми на Play»
- 3)?

- 1) Одинокая женщина готовит ТВ-ужин ночью
- 2) И когда она открывает десерт
- 3)?

- 1) Мужчина заходит в магазин и видит, что магазин грабят
- 2) Он видит, как грабитель убегает прочь из магазина с полным мешком
- 3)?

## *Как мне сделать круглый камин?*

Вы из тех людей, кто пытается запихнуть квадратный брусок в круглое отверстие? Конечно, это задача разрешима, вопрос только в силе. Но всё равно некоторые вещи должны быть сделаны определенным образом. Мы собираемся сломать это утверждение сегодня. Ваша задача сегодня нарисовать дом, используя при этом только части идеального круга. Вы можете их разрывать и располагать как угодно, но они все должны быть частью кругов. Никаких прямых линий использовать нельзя. И не забудьте про дверные ручки – с ними не должно возникнуть проблем!

*Остаться в живых: Мэдисон-авеню*

---

**Реалити-шоу пришли в нашу жизнь.** Даже на канале «Культура» уже есть свои реалити-шоу. Что с этим миром не так? Но, если у всех есть реалити-шоу, то у вас тоже должно быть свое. Ваша задача сегодня создать реалити-шоу для своей студии, агентства, фирмы, места работы... что угодно. В общем, создайте реалити-шоу на базе своего текущего окружения. Придумайте, как нужно отбирать участников, что они должны делать, и по какому принципу их потом выгонять. Племя выбрало вас!

## *Ругаться можно?*

Стереотипы – одна из основных движущих сил в рекламе, хорошо это, или плохо. И так как стереотипы широко известны, они позволяют приносить в рекламу юмор, и это также часто **используется в продажах**. Стереотипы остаются веселыми, пока сохраняют добродушие и пока люди понимают, что это лишь стереотипы, которые на самом деле не являются частью их убеждений. И мы собираемся сегодня немного усыпить бдительность и немного посмеяться над собой, используя стереотипы. Ваша задача сегодня переписать гимн, в каком-нибудь из следующих жанров, со всеми соответствующими ему стереотипами:

**Хип-хоп**  
**Кантри**  
Опера  
**Хэви-металл**  
Панк

Выберете жанр и перепишите гимн в соответствии с тем, что вы знаете о самом жанре, о его слушателях и исполнителях.



*И потом он говорит...*

Отправляйтесь на [www.wakeupmybrain.com/cftcm/exercises/andthenhesaid.html](http://www.wakeupmybrain.com/cftcm/exercises/andthenhesaid.html). Скачайте и распечатайте PDF-документ под названием “storytelling”. В нем вы найдете пять картинок. Вырежьте каждое изображение отдельно и положите изображением вниз на стол.

Тщательно перемешайте и выстройте в одну линию. А теперь переверните их обратно. У вас должен получиться случайный ряд из пяти картинок. ***Ваша задача составить одну историю, подписав каждое изображение, по типу комиксов.***

*Посмотрите на иллюстрацию в каждом кадре и на всю историю в целом, чтобы создать рассказ. Напишите диалоги, обстоятельства, или просто объяснения, что происходит в каждой сцене. Не больше двух предложений на каждый кадр.*



## *И что потом?*

---

Есть много приемов повествования, помещающих читателя в центр событий. Один из наиболее эффективных приемов – это заинтриговать читателя самым первым предложением, сделав его очень экспрессивным. Один известный автор писал, что каждая история должна начинаться с главного героя, стоящего посередине огромного загруженного шоссе. Он объяснял это тем, что либо персонаж должен действовать, либо можно заканчивать историю. Ваша задача сегодня создать десять первых захватывающих предложений для начала историй. Не думайте о том, как будет дальше развиваться повествование. Ваша задача – написать десять первых предложений, каждое из которых сможет захватить читателя. «Давным-давно...» оставьте в покое уже.

## *Все на борту!*

---

Если в воображении совместить волны и роскошь, то вы получите круизный лайнер. На них объединяются в одно целое лучшие рестораны, развлечения, курорты и различные виды активной деятельности.

Круизные лайнеры вбирают в себя все больше развлечений, становясь все огромное и дороже. Чем больше само судно, тем больше развлечений на него можно поместить. Ваша задача сегодня создать собственный круизный лайнер мечты. Он может быть таким большим, каким вы только можете себе его представить. Это ваш лайнер. Вы можете сделать на нем все в каком-то определенном стиле. Опишите, или нарисуйте внешний вид корабля, как на нем выглядят рестораны, какие есть развлечения. Но он должен по-прежнему держаться на плаву, не забывайте об ЭТОМ.



*Был бы хотел бы поменять  
тотом бы прямо здесь?*

Современный принцип автокафе не получает заслуженного признания. Он позволяет нам не выходить из наших автомобилей и не идти мучительные 10 метров до любимой закуской. По этому же принципу работают автобанкоматы. Да этот принцип идеально подходит почти для любых целей. Почти. Ваша задача перечислить десять вещей, для которых лучше не использовать этот принцип. Некоторые вещи лучше оставить для ходьбы.

**RIVE**

Где ты взял горячий шоколад, чувак?

Катание на сноуборде за последние годы стало «крутым снежным видом спорта». Когда количество сноубордистов стало расти, организаторы начали создавать для них специальные трассы для всех уровней мастерства. А теперь пришло время активизироваться производителям самих сноубордов. И вам в их числе, конечно. Ваша задача сегодня создать совершенный сноуборд. Это не просто «кто лучше раскрасит», это настоящая высокотехнологичная маркетинговая война. Создайте сноуборд мечты, чтобы удовлетворить любые возможные прихоти сноубордистов. Не беспокойтесь о том, что можете испортить аэродинамику сноуборда. Вложите в него всё, что порадует сноубордистов. Конечно, здоровенный телевизор может быть несколько громоздким для сноуборда, но мы уверены, что инженеры что-нибудь придумают.

## Жирный памятник из сарделек подойдет?

---

Вы просыпаетесь утром и понимаете, что вы продавец в закусочной на углу. Бывает. К тому же ваш скряга босс дал вам задание. Началось все с того, что он запретил вам выбрасывать несъеденные хот-доги в конце дня. Он хочет, чтобы вы их использовали на следующий день. Но, разумеется, никто не захочет покупать просроченные хот-доги. И вы, чувствуя, что не можете поступать неправильно, начали прятать от него старые хот-доги в задней комнате. Но он в итоге нашел ваш тайник. Он смирился, что не может продавать вчерашние хот-доги, но расставаться с ними все равно не собирается. Он в курсе о вашей творческой натуре, и дал задание придумать способы, как просроченные хот-доги можно использовать «по-другому». Единственное ограничение в том, что вы не можете их выбросить, или скормить посетителям. Все остальное, что вы придумаете, будет решением проблемы. Да, он был бы счастлив поиметь с этого денег. **А вы были бы счастливы, если бы вас обратно взяли на работу в ваше агентство.**



## *Как хорошо увидеть счастливого картофеля*


В конце сороковых годов Джордж Лернер создал набор пластиковых черт лица: глаза, нос, уши и губы, с кнопками сзади. Эти черты нужно было прикалывать к овощам и фруктам. Так родился мистер Картофельная голова. Во время войны Лернер решил, что родители будут против того, чтобы их дети играли с едой. И он создал пластиковую версию картофеля, которую мы все знаем и любим. К сожалению, те, кто ее любит, уже выросли, чтобы с ней играть. Но все изменится сегодня. Вам нужно создать свои наборы глаз, ушей, носов и ртов. Распечатайте и вырежьте их. Затем добавьте булавки сзади, чтобы их можно было приколоть. А теперь идите и найдите овощи и фрукты в холодильнике, чтобы создать собственного мистера Картофельная голова. Лучше всего подойдут плотные овощи и фрукты, или те, у кого твердая кожура. Используйте свое творение, чтобы порадовать коллег, или членов семьи, когда они откроют холодильник.

*Вспомед, Джо!*

Американский солдат Джо (прим.перев. – детская игрушка-фигурка) был представлен публике в 1964 году и с тех пор появилось очень много разных Джо. Моряк Джо, Джо-десантник и многие другие Джо изо всех сил старались заставить покупателя купить их. А что, если бы в нашем мире были свои «Джо»? Ваша задача сегодня найти три определённых типа «Джо» в своем окружении, будь то члены семьи, коллеги, или друзья. И придумайте для них игрушки Джо, описывая их и их функции. Да, мы бы не советовали создавать куклу «Тёща Джо» со скалкой в руке.

*Что так вкусно пахнет?*

**Вы знаете, что обычный человек может распознать 10000 различных запахов? Это очень много запахов! Наше обоняние гораздо сильнее, чем мы привыкли от него ожидать. Мы вспоминаем запахи с точностью 65% спустя год. При этом визуальные образы мы вспоминаем с точностью 50% спустя всего три месяца. Это факт – мы помним запахи. И ваша задача сегодня вспомнить как минимум двадцать из них. Запишите 20 вещей, которые вкусно пахнут, когда их готовят.**  
**МММММ...**



Интервью с  
Джеффри Фишером

В своей книге  
*«Руководство к успеху  
от смекалистого дизайнера»*  
Джефф цитирует Пабло Пикассо:

**«Каждый ребенок –  
художник. Проблема  
в том, как остаться**

**художником, когда вырастешь.»**

Мы уже слышали такого рода утверждение в различных вариантах и трактовках, о восстановлении детского взгляда на мир. Креативность возникает из альтернативной точки зрения на взаимодействие, поэтому есть смысл в том, чтобы способствовать более креативному настрою просто вернувшись обратно к детскому взгляду на мир, где все было новым, где мы все принимали за чистую монету, и не боялись риска, а наоборот, стремились к нему. 'Хочу играть!' Это цитата Пикассо бьет в яблочко – когда мы были детьми, каждый был художником и качество «работы» нас не волновало. Наше искусство было на 100% самовыражением.»

Джефф продолжает: «Где-то на пути к взрослению мы теряем желание создавать просто ради самовыражения. Я помню свое первое произведение искусства.

**Какой-то ребенок испортил мне бумагу, и я сделал из нее**

**цветок.** Я не помню зачем, я помню только как я это делал. Я по натуре умник, а умники всегда

смотрят на все по-другому. **По большому счету мне платят за то, что я**

**УМНИК** и смотрю на вещи не как все. И моя мама всегда говорила мне, что ничего хорошего не выйдет из того, что я умник.»

Дизайн логотипа – это одно из самых сложных заданий для дизайнера просто потому, что акцент в произведении очень личный для клиента. Это лицо человека или компании; он по сути говорит о целостности личности или компании.

Креативность в таком виде дизайна находится в гораздо большем масштабе, креативность это не только концепция,

но и действие. **Как он это**

**делает?** Как он достигает ТАКОГО уровня креативности каждый день? Какие действия или упражнения важны для того, кто полностью и всецело зависит от нахождения на грани? «Ко мне редко приходят идеи, когда я сижу за компьютером. Компьютер – это просто инструмент. Большинство идей приходят ко мне, когда я занят чем-нибудь



другим, в машине или в душе. Когда я занят чем-то более расслабляющим, мой разум куда шире открыт идеям. Раз в неделю я завтракаю в компании своих друзей. Розничные торговцы, директора по маркетингу, продавцы страховок, драматурги, актеры ... кто-угодно, только не дизайнеры. Я вытаскиваю себя из офиса и помещаю в группу людей, которые не знают теории дизайна, шрифтов по умолчанию и дизайнерского жаргона. **Гораздо больше вдохновляет поговорить об идеях с ними и извлекать ценное из их различных точек зрения, чем обдумывать избитые графические ходы с коллегами.** Я думаю, что мы застреваем и забываем причину того, почему нас наняли делать эту работу – искать другую точку зрения.»

*Разве это не **прекрасно** определяет главную цель нашей отрасли, квинтэссенцию нашего желания развивать все более креативный настрой?*

Просто, чтобы найти другую точку зрения.

Никогда бы не подумал,  
что точка такая глубокая

Видеть обычные вещи несколько иначе – это один из ключей к генерации идей и творческой мысли. В свой обычный день мы видим множество предметов, не осознавая при этом их сложность. А иногда самые необычные идеи находятся прямо перед нами. Ваша задача сегодня выбрать объект, на который вы смотрите каждый день, и действительно исследовать его. Найти что-то интересное в нем, и понять сложность его форм. Разумеется, я говорю не о карандаше, а о чем-то более сложном. Но объект должен быть тот, который перед вами каждый день, скажем, степлер на столе, или мобильный телефон. Возьмите бумагу и зарисуйте формы, которые вы видите в этом объекте. Переверните объект и зарисуйте вновь появившиеся формы. Я не имею в виду простые геометрические фигуры (хотя могут быть и они), а именно какие-то завершенные формы. Не беспокойтесь о деталях, сосредоточьтесь на самих формах. Можно даже попытаться увидеть негативное пространство, получаемое благодаря этим формам. Нарисуйте всё это на бумаге. А когда закончите, внимательно посмотрите на все это. Разве не удивительно, что все это каждый день перед нами, но мы этого не видим?

*Красить лучше, чем чистить!*

---

Кисти, как пончики, заполненные кремом: сначала все отлично, но потом приходит послевкусие. Очистка кистей – это отстойное занятие, но зато как весело красить! Но у вас уйдут дни, чтобы привести свои кисти в порядок. Пришло время придумать другие цели, для которых можно использовать кисти. И ваша задача сегодня создать десять альтернативных способов использования кистей. Не тех, которыми рисуют художники, а малярных кистей, которыми люди заборы красят.

*А на этом ящике нарисует дилетер*

Мы используем то, что у нас есть, верно? Что бы мы ни делали, мы используем то, что у нас есть, чтобы достигнуть цели. Иногда этого достаточно, а иногда нет. Сегодня это будет так. Вы собираетесь сделать что-то из того, что вы видите вокруг себя прямо сейчас. Посмотрите внимательно вокруг себя. Получили общую картину? Итак, вы должны сделать люстру из того, что видите вокруг себя. Придумайте, как сделать освещение, как она будет висеть. Да, для этого необходим баланс. И нет, ваш босс не может быть частью этой люстры.

## *Сколько унций золота здесь нужно оставить?*

---

– Вы хотите припарковаться на оживленной улице в центре? Это вам дорого обойдется. А кому платить? Самым честным парковочным автоматам. Нужно постоять здесь десять минут?

Не проблема, с вас 209 десятицентовых монет. На четырнадцать секунд дольше простояли? Не волнуйтесь. С вас 550 долларов. Парковочные автоматы – неизбежное зло. Но это не значит,

что они должны быть уродливыми, или дисфункциональными! Ваша задача сегодня перепроектировать парковочные автоматы.

Это значит, что вы можете придумать им новую форму и дополнительный функционал!

Рассмотрите все неприятности, связанные с этими автоматами и подумайте, как можно их улучшить. Но так, чтобы люди по-прежнему могли возле них парковаться!



Это неизбежно. В жизни каждого малыша наступает такой период, когда все, что попадает в его руки, непременно должно попасть к нему в рот. От книг, до домашних животных и игрушек – всё съедобно. И хоть мы знаем, что эти вещи, и, конечно, наши питомцы, не должны быть обедом, я не вижу причин, чтобы мы, творческие люди, не нашли творческий выход из ситуации. Ваша задача сегодня взять какую-нибудь игрушку малышей и намеренно сделать ее съедобной. Рассмотрите, какие части из чего должны быть сделаны, какие могут быть запахи от игрушки, и как упаковка может тоже вступить в игру. И позаботьтесь о родителях, им еще предстоит убирать за ребенком.

## Эта коробка смотрит на меня

Вдоль любой мало-мальски крупной улицы города вы увидите эти бледно-зеленые, или белые электрические распределительные шкафы. Кажется, только люди в спецодежде и служащие телефонных компаний знают, что в них находится. Из них можно было бы сделать, например, скамейки для тех, кто ждет автобус, или что-то другое полезное, или красивое. И ваша задача сегодня как-то украсить это бельмо на глазу, чтобы они хотя бы не так сильно портили облик города. Вы можете менять форму, цвет, и даже изменять материал этих ящиков. **Деньги не проблема!** Разве это не девиз любого города?

## Самый Тупой Акроним за Сегодня

Акронимы – это отличный способ запоминать слова и фразы. Но мы довольно редко забываем собственные имена, поэтому проблема с созданием акронимов для них стоит не столь остро. Но сегодня все изменится. Ваша задача сегодня создать акроним для своего имени и фамилии. Возьмите каждую букву из имени и фамилии, и подставьте какое-нибудь слово, которое с этой буквы начинается. Например, если ваше имя Ян, акроним для него может быть «Явная Неопределимость», или «Ядерная Норма».

**Надеюсь, что ваше имя не Ян. Если это так, то на сегодня вы «Геннадий».**  
Вперед, Геннадий!

## Вы бродяга.

Нет, вы не бездомный, или бомж, а именно бродяга. Технически говоря, бродяге нужно путешествовать, чтобы работать. То есть обстоятельства их жизни заставляют их путешествовать в поисках новой работы, не давая им осесть в одном месте. Бродяги хотят работать, но не хотят этого делать, сидя на одном месте. Они довольно изобретательны, и вы на своем примере сегодня это докажете. Как творческий бродяга, вы были наняты на какую-то работу, скажем, что-то нарисовать, или даже сфотографировать. В конце дня вам отдали ваше дневное жалование. Но работодатель был настолько любезен, что позволил вам взять из студии всё, что вы захотите, чтобы обустроить себе мобильный дом на ночь. Вы выбрали отличное место в парке, чтобы создать свое пристанище, и теперь вам нужно продумать, как там все обустроить. Помимо всех вещей, вы можете использовать и то, что найдете вокруг себя в парке! Это как кемпинг,

***НО СО ВКУСОМ!***

*Дом, милый бродяжий дом*



*Я назвал его*  
*«Человек-перевернутая кружка»*

Мы все знакомы с концепцией игрушечных фигурок. Независимо от пола ребенка, всегда найдется какая-нибудь фигурка персонажа, например, из любимого мультфильма. Все мы играли с ними. **Но у взрослых, кажется, совсем не хватает времени на игры с фигурками.** А может мы просто не чувствуем необходимости воспроизводить модели социального взаимодействия. У многих из нас есть живые фигурки. Они называются «дети». В общем, независимо от причин, мы заполним сегодня создавшуюся пустоту. Ваша задача сегодня создать фигурку из материалов и предметов, которые вы видите вокруг себя. Единственное ограничение – она должна уметь стоять на собственных ногах.



*А вот этот ограничитель не дает сканнеру угадать*

Поздравляем, у вас новый клиент – производитель альтернативной мебели. Вас тоже смущает понятие «альтернативной мебели»? Они вам сразу дают понять, о чем речь. **Они пришли к вам с концепцией двухъярусных столов.** Нет, не кроватей – столов. Они говорят, что помогут компаниям сэкономить сотни тысяч долларов на площади аренды, используя при этом весь объем пространства. Идея двухъярусных столов позволит размещать работников вертикально друг над другом. И ваша задача сегодня придумать, как эта теория должна работать. Либо сделайте наброски, либо простое описание, чтобы объяснить устройство двухъярусного стола.

## *Я кошмарный клоун*

---

Жизнь становится приятнее, если мы умеем смеяться над собой. А что может быть смешнее клоунов? Да, согласен, много чего может быть смешнее. Но речь сейчас только о вас и о клоунах! Возьмите камеру и сфотографируйте себя (не в зеркале). Распечатайте фотографию. Теперь ручками, или маркерами, разрисуйте себя, превратив в клоуна, с большим носом и так далее. Теперь, если вас кто-нибудь назовет клоуном, вам будет, чем ответить!

*О, это похоже на закорючки*

Возьмите чистый лист и ручку, или карандаш. Закройте глаза и разрисуйте лист закорючками.

Постарайтесь их сделать *максимально случайными*.

Рисуйте столько, сколько хотите. Потом откройте глаза и посмотрите, что получилось. Теперь веселая часть!

**Превратите закорючки во что-то узнаваемое.**

Вы можете также использовать негативное пространство. И создайте какие-нибудь узнаваемые формы.

Найдите какие-нибудь повторяющиеся узоры. Используйте воображение

**и получайте удовольствие!**

*Я знал, что йо-йо  
когда-нибудь мне пригодится*

Мы проводим много времени за работой. Будь то работа на дому или в офисе, мы проводим много часов в нашей рабочей обстановке. Мы наблюдали объекты на своих местах так много раз, что уже не замечаем, существуют ли они. Пришло время изменить эту точку зрения и изучить нашу обстановку еще раз. Возьмите цифровую камеру. Сидя на своем обычном рабочем месте, сфотографируйте какой-нибудь объект, чье название начинается с каждой буквы вашего имени. Если ваше имя Джон Смит, вам надо будет сделать восемь фотографий, по одной на каждую букву. Мы дико извиняемся, если ваше имя

**Александр Кристиансен  
Константинополис.**



# Я сделал ЭТО

Это упражнение было быстрым, легким и веселым.

**Быстрота упражнения дала мне возможность одновременно и творчески отвлекаться во время загруженной части моего дня.**

Простота упражнения продемонстрировала как легко может быть придуман новый подход к проблеме.

Лучшей частью упражнения было развлечение. Построение каждой из четырнадцати букв моего имени было похоже на охоту за сокровищами, когда я искал необходимые части и фрагменты.

Джон Клейнпетер  
Ирвин, Калифорния



# К



*У меня футбол-клуб на  
директорах по маркетингу*

Стандартная колода состоит из 52 карт. Начиная с далекого 1377 года, у разных народов были свои игральные карты. Их дизайн, в основном, был определен географией и материалами, которые были в распоряжении. Ваша же задача сделать не просто современный дизайн колоды игральных карт, а дизайн прямо из вашего окружения. То есть, вам нужно создать стандартную колоду карт, но чтобы на ней были представлено ваше окружение, работа, или семья. Во-первых, нужно создать четыре «масти». Вот только использовать стандартные пики, кресты, ромбы и сердца нельзя. Далее, нужно создать лица карт: валетов, дам и королей. Ну и конечно тузы! А когда закончите, подумайте над тем, чтобы их распечатать и немного поиграть.



# У

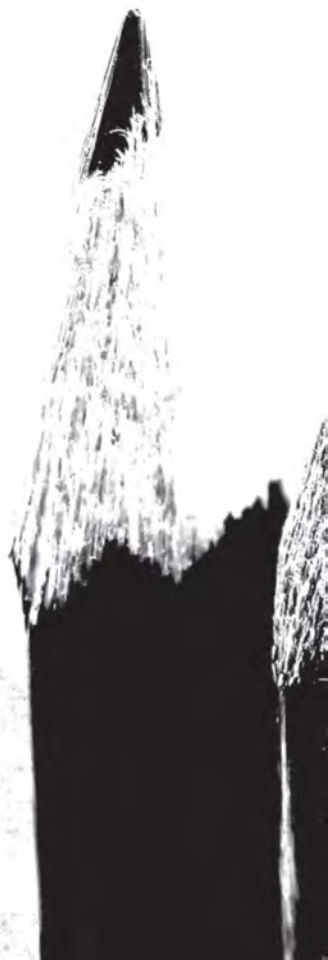
## Ручная кукла

Каждый может сделать ручную тень. Просто нужно поставить руки между лучом света и чем-то плоским, скрючить пальцы и размахивать руками. И получится тень птички. Некоторые люди могут сделать почти все, от лающих собак, до боксеров. Конечно, мы не собираемся выворачивать суставы в стремлении изобразить нечто подобное, но есть другой способ сделать крутую тень. Ваша задача сегодня создать трафарет для света. Для начала найдите источник света, до которого можете добраться, например, настольную лампу. Измерьте диаметр плафона. Большинство из них имеют 10-15 см в диаметре. Нарисуйте окружность с измеренным диаметром плюс пять сантиметров. Это ваше рабочее пространство. Теперь создайте на листе какую-нибудь форму дизайна, скажем, свой логотип. Внутри круга вырежьте полученное изображение канцелярским ножом, или лезвием. А теперь наложите трафарет на плафон, завернув дополнительные пять сантиметров и обмотав их резинкой, или закрепив скотчем. Теперь включите свет, направьте его на плоскую поверхность и посмотрите, что получилось. А теперь возьмите камеру и сфотографируйте результат. Не забудьте убрать трафарет после того, как делаете фотографию. Помните, бумага отлично загорается от ламп накаливания.

## *Ложки!*

---

*Пластиковые ложки – одно из величайших изобретений человечества. Чем бы вы ели шоколадный пудинг из пластиковой банки, если бы не они? А как бы перемешивали напитки? Даже думать об этом не хочу! Но есть еще одна категория использования, в которой пластиковая ложка прочно занимает свое место. Я говорю о бросании. Малоизвестный факт, но пластиковые ложки – это отличный рычаг для бросания не слишком тяжелых вещей. Проверьте это! Вам нужен доброволец, или два, для этого соревнования. Соревнование по бросанию. Кто дальше – тот победил. Что бросать, придумайте сами. Что-нибудь такое, что, как вы думаете, дальше всего можно запустить пластиковой ложкой. (Старайтесь целиться в другую сторону от двери босса).*



## *Никто больше не носит желтое?*

Почему дети любят цвета? Цветные карандаши, как правило – начало жизни, наполненной различными цветами. С 1903 года, когда была продана первая коробка из восьми карандашей, дети получили удивительный способ знакомства с различными цветами в нашем мире. Сегодня мы собираемся вернуться к этим восьми цветам. Возьмите цифровую камеру. Ваша задача сегодня сфотографировать то, что является одним из восьми цветов в стандартной коробке с карандашами. Вы должны сделать восемь фотографий для каждого цвета: синий, красный, желтый, оранжевый, зеленый, фиолетовый, коричневый и черный. Фотография должна быть сделана таким образом, чтобы ни у кого не оставалось вопросов, какой цвет на ней изображен. То есть нужный цвет должен занимать доминирующую часть кадра.

Спасибо, Крейола!



*Чем выше, тем лучше!*

---

Иногда нам хочется поиграть в футбол на работе (прим.перев. – речь идет об американском футболе). Со всеми бывает. И кто мы такие, чтобы вас останавливать? Но прежде чем вы покалечите кого-нибудь в офисе мячом, давайте придумаем другой способ удовлетворить вашу тягу. **Например, бумажный футбол.** Возьмем стандартный тетрадный лист. Согнем его два раза пополам по короткой стороне. Потом отметим середину по длинной стороне и по этой середине согнем сложенный лист под 45 градусов, чтобы получилось что-то вроде флага. Затем согнем его еще раз, чтобы получились обе стороны равной длины. Затем обернем одну сторону вокруг треугольника и конец заправим в полученный карман. После чего с другой стороной сделаем то же самое. И полученный квадрат согните по диагонали пополам и конец заправьте в карман. (прим.перев. – посмотрите, как это делается, на youtube: [www.youtube.com/watch?v=yuBkG4h-wSw](http://www.youtube.com/watch?v=yuBkG4h-wSw)). Мяч есть. Теперь нам нужны ворота. Что-нибудь на высоте около трех метров, с шириной ворот около 25 сантиметров. Теперь поставьте мяч на плоскую поверхность и сложите средний и большой палец так, будто хотите кому-то поставить «щелбан». А теперь бейте в нижнюю часть мяча и **забивайте гол!**



*Привет хокку!*

---

## Что делает хокку настоящим “хокку”?

Все просто, хокку - это форма поэзии. Существует очень много видов и стилей хокку, но самый популярный состоит из трех строчек по следующей схеме:

**5 СЛОГОВ**

**7 СЛОГОВ**

**5 СЛОГОВ**

5-7-5 - это единственное ограничение. Рифма здесь не нужна. Ваша задача сегодня - написать хокку на одну из следующих тем:

**Ваш обычный день**

**Ваш начальник**

**Виноградное желе**

**Музыка “кантри”**

**Ластик**

**Мусор**

**Сыр**

## Создатели привычек

---

Люди любят повторения. Мы ходим в одни и те же места, едим одну и ту же еду, спим в одних и тех же позах в наших кроватях и смотрим каждую ночь одно и то же телешоу. **Мы любим повторения, нам в них комфортно.** У каждого из нас есть привычный порядок действий. Даже если мы этого не замечаем, у нас есть задачи, которые мы решаем одинаково каждый день. **Но рутина мешает творчеству.** В рутине мы пропускаем решение некоторых проблем иным способом, и отсутствие этого опыта может не позволить нам решить какие-то другие проблемы в будущем. Но прежде чем менять, мы должны выследить свои привычки. Возьмите фотоаппарат. И сделайте фотографии пятнадцати вещей, которые вы делаете каждый день, из которых и состоит ваша рутина. Здесь не нужно ничего придумывать; вспомните, что вы делаете, и в каком порядке вы это делаете. Даже можете вспомнить, как вы выполняете все эти задания из курса. После того, как вы все заснимите, начните изменять по одной вещи каждый день. Даже малейшие изменения могут дать невероятные результаты.

*Если ты хочешь увидеть свою любимую точилку в живых...*

Вы – выдающийся преступник. А кто нет? Но вам известна одна вещь, неизвестная большинству преступников. Эта вещь – **сила практики**. Ваша задача сегодня – тренировать один из противозаконных навыков, навык кражи. Во-первых, вы должны все спланировать. Вам необходимо «позаимствовать» что-то с чьего-нибудь стола в офисе. Возможно, вам придется выйти за пределы офиса, чтобы найти правильную жертву и правильный объект. Найдите кого-то, кто поддержит игру из этого упражнения. Нашли? Отлично! Теперь вам нужно «позаимствовать» выбранный объект и оставить вместо него загадочную записку, гласящую, что объект был «позаимствован», и что если он хочет вернуть его, то ему придется выполнить ваши задания. Но перед этим, после того, как выберете предмет, вы должны составить записку, вырезая слова из журналов. Так жертва не сможет узнать ваш подчерк! Затем незаметно замените объект на записку. Если вы считаете, что вы действительно выдающийся преступник и отличный актер, то можете с глупым видом обнаружить эту записку, и даже помочь ему решать ваши же задания. Теперь вы можете вернуться за свой стол, потереть ладони, и засмеяться своим самым злым маниакальным смехом.

**Муууухахахахаааа!**

*Бык непременно победит  
орла в драке*

---

Бык непременно победит орла в драке. Есть ли большее спортивное событие в Северной Америке, чем соревнования колледжей по баскетболу? Да, это событие может вызывать массу споров и рассуждений. От бешеных фанатов, до равнодушных офисных сотрудников, мало кто может заполнить всю турнирную таблицу в 64 команды. Поэтому победителя. Начиная с рассуждений, талисман и заканчивая географией, чей колледж самый западный. У каждого есть своя теория. Даже если вы ничего не знаете о турнире, вы можете создать пятерку очень изобретательных способов для выбора победителя из 32 колледжей. Ваша задача сегодня сделать это. А потом выбрать один способ и **ВЫИГРАТЬ В СПОРЕ!**



*Это компания по производству  
корты для собак?*

---

**Дизайн айдентики – одна из самых сложных работ в сфере дизайна.** Для этого нужно как

следует исследовать индивидуальность бизнеса. Зачастую логотипы не выражают то, чем занимается компания. **Давайте углубимся в эту проблему**

**сегодня.** Вам понадобится доброволец. Каждый из вас должен взять по журналу, и не показывать их друг другу. И каждый должен пройти по журналу и вырезать логотипы компаний так, чтобы название было отдельно. Только записывайте себе названия и сферу деятельности компании. Пять-

десять логотипов будет достаточно. После этого выложите все логотипы на лист перед другим участником, и он должен угадать, чем занимается компания с определенным логотипом. Другой делает тоже самое.

Обратите внимание, что хороший дизайн должен учитывать специфику компании. И, как творческие люди, мы должны научиться хорошо оценивать все возможности.



**Джон Сэйлс** и **Шери Кларк** основали Sayles Graphic Design в 1985 с оригинальной концепцией, которую они назвали Умное Искусство (прим. перев. – в оригинале: «Art/Smart»). Джон – креативщик – возглавляет свой отдел, который занимается тем, что умеет лучше всего – дизайном. Хотя Шери вносит креативный вклад, ее команда нацелена на работу с клиентами и бизнес-операции. Когда на идею большой спрос, два разных мира находят общую почву. «Все время, что я ее знаю, - начинает Джон, - Шери всегда говорила, что она совершенно не креативный человек. Дело в том, однако, что она обладает уникальными идеями и я отдаю должное ее чудесному дизайнерскому взгляду. Весь персонал в Sayles Graphic Design участвует в еженедельных собраниях сотрудников, и мы устраиваем мозговой штурм. Шери дает мне и другим дизайнерам честную и конструктивную обратную связь.»

Посещение раздела портфолио на веб-сайте студии, безусловно, укрепляет групповой подход к генерации идей и мозговому штурму. Визуальное многообразие креативно подавляет и решительно бьет по цели. Добиться до такого уровня креативного результата и оставаться на нем может быть трудной задачей, но у Джона и Шери правильный подход к креативному менеджменту. «Я всегда говорю своим сотрудникам 'дизайн вокруг вас', - говорит Джон, - Я верю в то, что если вы пробудились, то вы в состоянии учиться и повышать свою креативность.»

*Шерри, Джон и Тина.*



## **«Я не руковожу творческим ростом других людей,**

но это не значит, что я не поощряю это. *Я просто не планирую события и не пытаюсь заставить сотрудников делать то же, что и я.* Я считаю, что каждый из нас должен найти свой путь. Путешествие к креативности – очень личное дело. Единственная вещь, которую мы делаем, чтобы помочь друг другу, чтобы дать передышку – вместе проводим весело время, как коллектив. Мы собственники нашего здания и здесь есть встроенный гриль на улице.

На **дни рождения** и почти каждую пятницу летом мы готовим гриль.

Еще мы устраиваем завтрак-сюрприз каждый раз, когда Шери и я «похищаем» команду и идем завтраками где-нибудь в другом месте.»

Шери добавляет: «О, есть куча всяких вещей, которые мы делаем, чтобы освежать команду. Некоторые вещи маленькие и простые, например, когда мы устраиваем лотерею на собраниях. Если расшевелить обыденное, повседневное мероприятие,

то можно **вдохнуть новую творческую жизнь в организацию.**



Когда мне надо облегчить длительное собрание, я почти всегда даю группе задание до завершения мероприятия; то, что требует самоанализа, мыслить за пределами нормы. Например, я недавно дала каждому члену дизайнерской фирмы, с которой я работаю, задание сделать что-нибудь такое, что было бы для каждого некомфортным. Один человек принял участие в религиозном собрании, а другой прыгнул с парашюта!»

У Шери есть особая страсть по поддержанию в людях креативности. «В дополнении к тому, что я являюсь партнером Sayles Graphic Design, я также консультант креативных организаций и бизнес-компаний. Я часто изобретаю упражнения командам для разгрузки совещаний и обычно эти упражнения направлены на то, чтобы помочь группе «раскачаться» или расслабиться. Самый лучший способ, который я знаю для повышения уровня креативной отдачи от группы, это добиться от участников расслабления. Я делаю это для создания атмосферы доверия и приятия. Я так же считаю очень важным устраивать «посмертные» собрания по прошлым проектам, после того, как пыль осядет и можно будет проанализировать процесс и отдачу. Я считаю, что для будущих начинаний важно учиться у успехов и неудач прошлого.»

**Очевидно, что Sayles Graphic Design куда ближе к успеху, чем к неудаче.**

Sayles Graphic Design  
[www.saylesdesign.com](http://www.saylesdesign.com)

Хэй! Это моя прическа!

Тенденции неизбежны. Будь то одежда, музыка, еда, цвета, шрифты, компоновки, или прически. Тенденции создают моду, которую принимают массы. Сегодня мы займемся выявлением тенденций в *стиле* и в дизайне. Возьмите любой журнал, который есть под рукой. Пролистайте его и найдите как минимум пятнадцать тенденций. Они могут относиться к стилю, например, мода в одежде, или к дизайну, скажем, мода на определенный шрифт. Пометьте каждый тренд в самом журнале и также запишите то, что вы заметили, в своем блокноте. С помощью этого упражнения вы сможете научиться лучше распознавать тенденции, и начать понимать, как они влияют на ваше творчество.

**Наши идеи по-настоящему наши,  
или мы просто следуем тенденциям?**





*Чувств, уходящая Тик-Такком*

Цифровая камера наготове? Отлично. Еще может понадобиться медицинская маска. Ваша задача сегодня сфотографировать страшные причины неприятного запаха изо рта, также известного под псевдонимом «**вонь изо рта**». Возьмите камеру и сфотографируйте как минимум двадцать вещей, которые вызывают этот неприятный запах.

## Это звезда?

---

Символы и графические изображения появились примерно тогда, когда первый человек взял обгоревшее дерево и начал рисовать на стенах пещеры, чтобы объяснить события и пообщаться со своими коллегами – пещерными людьми. С тех пор некоторые символы настолько укоренились в нашем сознании, что трудно для них найти что-то столь же эффективное для передачи сообщения. Поэтому ваша задача на сегодня **в создании новых узнаваемых символов для следующих вещей:**

- a) солнце
- b) звезда
- c) луна
- d) человек

Подумайте, как эти элементы связаны, и что мы узнали о них нового со времен пещерных людей.

*Мини*

---

Размер очень удобно можно сравнивать. Без размера как бы сравнивали вещи друг с другом? **ВЫСОКИЙ** парень, **ТОЛСТЫЙ** стейк... это всё описывает размер объекта. Теперь возьмите камеру. Ваша задача сделать десять фотографий вещей, для которых нужно показывать относительность размера. То есть мы должны показывать, как этот объект относится к размеру другого объекта. Например, средняя чашка кофе. «Средняя» подразумевает, что где-то есть больший размер и меньший размер. Найдите десять вещей (чашку кофе не брать!), для которых нужно определять размер.

## Как продать «И»?

Возьмите любую книгу с ближней полки. Откройте страницу наугад.

**Выберите пять слов, которые бросились вам в глаза** и запишите их на

листе бумаги. Теперь оглянитесь вокруг комнаты и выберите первый попавшийся объект. Этот объект теперь будет вашим «товаром» для упражнения. Возьмите свои пять слов и придумайте пять заголовков – используя каждое из пяти слов – чтобы создать рекламные слоганы для продажи товара.



ОТЭ ЛАЛАЛ ЭТО  
Я СДЕЛАЛ ЭТО

«Это было сложным упражнением, так как я выбрал трудные слова. Тем не менее, оно тренирует ум, помогая работать и т.д. местами, ситуациями, людьми, задачами и т.д. Настоящее откровение для меня в подходе к копирайтингу!»

**Тьерджа Гиртс,**

Амстелвун, Нидерланды



## Я изменил это... я думаю

Изменения – это хорошо. Изменения несут в себе новизну и дух неизвестности. Изменения освежают. Но, увы, изменения – это сложно. Нам комфортно в неизменном. От неизменного мы знаем чего ожидать. В общем, не все нужно менять, но вносить некоторые изменения в свою жизнь – это здоровая практика. Ваша задача сегодня сделать фотографии десяти вещей, которые требуют изменений. Это не обязательно должно быть что-то невероятное – подойдут и батарейки в фонарике. Но можно и крупные, например, работа. Найдите десять вещей, которые надо изменить и сделайте их фотографии. Если вам нужно изменить детей, то можете и их сфотографировать.

*У нас так много общего!*

Мы привыкли, что некоторые термины идут рука об руку друг с другом, например, почтовая марка, или арахисовое масло. Если кто-то попросит закончить словосочетание «оберточная...», мы скажем, «...бумага». Эти ассоциации помогают нам быстрее обрабатывать информацию. Но они также могут быть полезны при генерации идей. Ваша задача сегодня найти что-то общее, что имеют все элементы в каждой из групп:

- 1) блокнот, текст, рука
- 2) защита, электричество, мотор
- 3) самолет, стена, кукла
- 4) фрукт, отверстие, удар
- 5) рука, баскетбольная команда, пятиугольник

## *Вы знаете, что должны быть сохранены этот журнал и подведенный материал*

Сколько раз вы пролистывали журнал, потом клали его в сторону и забывали 95% того, что только что прочитали? У нас слишком мало времени, чтобы сохранить в голове всё, что публикуется. Как творческие люди, мы получаем бонусы в виде способности воспринимать столько входной информации, сколько это возможно, даже когда начинает гореть лампочка о перегрузке информацией. Ваша задача сегодня получить эту способность. Возьмите журнал, который не жалко порезать ножницами. И, листая журнал, вырезайте любое изображение или фразу, которые удовлетворяют следующему высказыванию: **Добром это НЕ КОНЧИТСЯ.**

Если хотите, то можете вклеить все изображения на лист бумаги и сверху написать соответствующий заголовок. Подумайте, что будет если вы будете выбирать другие высказывания для это упражнения. То, что связано с проектом, над которым вы сейчас работаете. Вы поработаете, сколько вдохновения вы можете получить!

Можно покрасить мои рабочие  
ботинки в такой цвет?

---

Мужчины. **Мужественные** мужчины.

Мужественные мужчины не носят  
немужественные мужские вещи.

Потому что это не мужественно.

Мужественные мужчины не подбирают  
одежду и аксессуары, не заказывают  
салат «Цезарь», и не ходят под зонтом.

**Зонт – это немужественно.**

Мужественные мужчины не боятся  
дождя, ведь это просто вода. Никому  
не говорите, но на самом деле

мужественные мужчины не любят  
мокнуть. И они мерзнут, когда вся  
одежда промокает. Мужественные

мужчины скажут, что они не мерзнут,  
но на самом деле, еще как мерзнут.

Но если они будут носить с собой и  
использовать зонт, от мужественности

не останется следа. И весь фокус здесь  
в том, чтобы создать действительно

крутой зонт. **А главное, мужественный.**


Это ваше задание на сегодня. Измените  
обычный зонт так, чтобы его носили  
мужественные мужчины и пользовались

им. Но здесь не достаточно просто  
изменить расцветку, вы должны сделать  
что-то, что действительно превратит

зонт в аксессуар мужественных  
мужчин. Единственное ограничение:

то, что у вас получится, должно их  
действительно защищать от дождя.  
Такой зонт могут захотеть и  
немужественные мужчины.

*Можешь еще раз  
так сложить губы?*



Смех – это лучшее лекарство. И что может быть смешнее, чем лица людей, которых вы знаете и любите, но в каком-нибудь смешном виде?

**Ничего.** Поэтому возьмите цифровую камеру и сделайте десять фотографий знакомых людей так, чтобы их лица выглядели глупо и смешно. Не стесняйтесь потом их шантажировать этими снимками.



*Большой брат не просто следит за тобой,  
он еще и кофе заваривает*

---

Спутники крутые. Они дают нам сотовую связь, радио без рекламы и фильмы по требованию. Они следят за погодой, за нашими автомобилями и за мировыми лидерами.

Спутниковые системы могут даже написать вам электронное письмо, если уровень в бачке стеклоочистителя слишком низок. И с ростом распространения спутниковых систем, должна появляться куча полезных в повседневных делах возможностей. Ваша задача сегодня придумать хотя бы десять способов ежедневного применения спутниковых систем в своей жизни. Например, они могут разблокировать двери автомобиля, когда вы заперли ключи внутри, но что еще?

## Как насчет десерта?

Если вы не знакомы с тем, что такое «настольная табличка», вы не одиноки. Проще говоря, настольная табличка, это трехсторонняя треугольная картонка с рекламой, стоящая на ресторанных столах по всему миру. Концепция настольной таблички соблазнила бесчисленные тысячи людей, заказывающих ее для рекламирования всего что только можно: от картофеля фри, до подарочных сертификатов. Эти эффектные маленькие конструкции являются и привлекательными, и неуклюжими. Они часто мешают еде и отправляются в путь на соседний столик. Пришло время придумать что-нибудь получше. Нарисуйте или запишите лучшую идею для настольной рекламы. Она может быть печатной, электронной – как вам угодно – и может располагаться в любом месте вокруг стола или на нем.

Я сделал ЭТО ↪

«Одно из моих хобби – резьба по дереву и выполнение данного упражнения странным образом напомнило мне о моменте, когда я начинаю новую резьбу. Вы, вероятно, подумаете, что это совершенно разные вещи, но каким-то образом это упражнение пошло по тому же творческому пути.

Одним из лучших советов, который я когда-либо получал, был от одного старшего джентльмена, который сказал мне *САМОЕ СЛОЖНОЕ В ПУТЕШЕСТВИИ НА ТЫСЯЧУ МИЛЬ – СДЕЛАТЬ ПЕРВЫЙ ШАГ*. Иногда, перед тем как начать резьбу, я просто сижу и долго смотрю на кусок дерева. Я даже как-то встал и ушел, потому что не смог сделать первый надрез. Страх длины путешествия удержал меня от того чтобы даже начать его. Но как только я начинаю и продолжаю делать шаги, я понимаю, что мой разум уходит с дороги и фокусируется на пейзаже, а в пейзаже мы и находим радость путешествия.

Вот что происходит со мной, когда я начинаю резьбу. Если я могу просто заставить себя творить и перестать беспокоиться о том, как далек я от финиша, я нахожу места, в которых мой разум проявляет такую креативность, о которой я и не подозревал. Вот так и пошло дело с настольной табличкой.

Моей первой мыслью было просто разместить изображение под блюдом, так чтобы пока ты ешь его, изображение начинает проявляться. Но почему бы не ступить на шаг вперед? Почему бы не ступить на тысячу шагов вперед? Мне понравилось отпускать свой разум в сумасшедшие места. Тот факт, что я просто начал процесс, привел меня к некоторым идеям – сильно надуманным, совершенно непрактичным, но безумно веселым!

Думаю, что в конце концов творческий процесс на самом деле не так уж и отличается между разными сферами деятельности!».

Майк Пирс, Лос-Аламитос, Калифорния

## Это настоящая щетка для волос?

Великолепные памятники воздвигаются в честь военных героев, или тех, кто сделал какое-нибудь великое дело. **А что насчет повседневных героев?**

Какой памятник получит парень, который кормит акул в местном океанариуме? Или тот парень на заправке, который заправляет вас, чтобы вы могли свозить куда-нибудь семью на прошлом уик-энде? Пора каждому герою воздать по заслугам! Ваша задача сегодня создать памятники для следующих трех героев:

- 1) Водитель школьного автобуса**
- 2) Уборщик в отеле**
- 3) Работник школьной столовой**

## Это дебаты!

Страх каждого первокурсника – **говорить речи и участвовать в спорах.** Но обучение словесному общению имеет важное значение на поприще творчества.

Будь то формулирование идеи клиента в нормальной форме, или защита своих идей, **Ваша задача сегодня провести дебаты с самим собой** (конечно, вы можете попробовать найти компаньона). Тема проста: **можно ли ходить голым перед домашними животными.** Запишите на листе пять аргументов «за» и пять «против».



## Символя! Символя!

На протяжении многих лет рубрика с рекламными объявлениями была пристанищем тех, кто ищет работу. Работодатели размещают объявления в местной газете, рассказывая всем, что у них открылась вакансия. Как правило, это просто список должностей, контактная информация и, возможно, заработная плата. Будущие сотрудники читали эти объявления, назначали встречу и, если они подходили, их брали на работу. Как и в любой-другой текст-ориентированной рекламе, тарификация здесь происходит за количество символов, то есть, чем меньше букв в объявлении, тем дешевле оно обходится работодателю. Это привело ко всяким интересным сокращениям, которые мы, в конечном итоге, научились понимать. Ваша задача сегодня, используя язык сокращений и рекламных объявлений, создать объявление о вашей работе, но не больше 50 символов. Сообщите будущим работникам, чего ждать от вашей должности. (Это совсем ничего не значит. Вас не собираются увольнять).

## Это шотландский скринсейвер?

Мы не замечаем этого, но мы окружены паттернами. Паттерны безопасны, они дают нам порядок, и нам нравится этот порядок. Визуальные паттерны, звуковые паттерны, даже осязательные паттерны. Ваша задача сегодня провести пару минут в поисках паттернов. Возьмите цифровую камеру и сделайте двадцать пять фотографий вещей с паттернами.

*Братья Райт наши бы гордились!*

Кто не любит бумажные самолетики? Вам понадобится хотя бы один доброволец для этого задания. Задача проста: **создать бумажный самолетик, который пролетит дальше всех.**

Он не должен быть красивый, или крутой. Цель одна – дальше всех. Конечно, будет лучше, если вы их будете запускать хотя бы со второго этажа. Но если нет, вы можете просто выйти наружу. Продумайте всё: конструкцию, материалы, траекторию. А теперь сделайте всех!

## Балдер-как?

Скорее всего, вы играли в Балдераш, игру, где вы придумывали нереальные определения странным, но реальным словам, и пытались доказать людям, что именно это они и значат.

**Мы собираемся поиграть во что-то похожее прямо сейчас.**

Вот только эти слова вы не найдете в словаре. Ваша задача придумать собственные определения следующим словам:

1. Иззард
2. Войз
3. Визамуж
4. Кубуглар
5. Пимациоз
6. Вимпл
7. Зац
8. Хоттаж
9. Ирратаймер
10. Экразвук

ИНТЕРВЬЮ С

# ДЖОНОМ ФОСТЕРОМ

Вице-президентом компании  
*Fuzion collaborative*





**Среди множества названий фирм есть те, которые обозначают себя словами «агентство», «креативное», «дизайн» или даже «двор». Но что означает, если компания характеризует себя как «содружество»? Это как раз случай Fuszion collaborative и ее вице-президента Джона Фостера. Иллюстрация привела Джона в дизайн, а дизайн привел его к страстному стремлению к креативности. «Креативность нематериальна, - говорит Джон. **– Дизайн – это решение визуальной проблемы,** а креативное решение – это то, что отделяет его от чудес техники или реконструкции двигателя гоночного автомобиля. Вы можете возвращать креативность и наблюдать за тем, как она развивается с вашим взрослением и накоплением жизненного опыта. Прелесть в том, что она у всех разная. Инженеры будут стремиться к решению проблемы по-своему, в то время как дизайнеры будут стремиться к тому же результату (или уровню успеха) **но каждый будет выбирать совершенно отличный от других путь к окончательному решению».****

С таким названием, как Fuzion и обозначением группы Collaborative (прим. перев. – «Collaborative» от англ. – совместный, общий, содружество), креативность, очевидно, является коллективным стремлением. «У нас горизонтальный тип управления и каждый – от директора, до стажера – знает, что может внести свой креативный вклад в обсуждение любого проекта компании, мало того, каждый знает, что от него **ОЖИДАЮТ** этого. Это создало замечательную ситуацию, когда несколько дней я могу быть лучшим дизайнером в офисе, а в другие дни – худшим; мы постоянно бросаем друг другу вызов».

«В силу совместной природы нашей компании, мы ходим играть в боулинг, мы *постоянно устраиваем мозговые штурмы*, мы поощряем исследования за пределами студии. Мы делимся своим жизненным опытом и используем его для вдохновения, но мы также постоянно и очень много работаем, потому что проталкиваем каждый проект до тех пор, пока не готовы представить его заказчику. Мы ценим креативность мышления превыше всего, поэтому наши дизайнеры должны продемонстрировать эту способность, прежде чем приехать сюда. Что мы действительно делаем, так это способствуем креативности окружения, где ожидания от работы высоки, и это движет нами вперед».

Джон без сомнения одаренный иллюстратор и дизайнер и, хотя эти две области работы весьма различны, **стремление к креативным решениям остается тем же**. «Забавно, - говорит Джон, - когда я только начинал заниматься бизнесом, большую часть своей креативности я растратил на иллюстрации, пока мучился с дизайном. По мере того, как я набирался опыта, желание сделать

большинство моих дизайнерских работ было для меня движущей силой. Я считаю, что это важный аспект в повышении качества твоей работы: желание сделать дело как можно лучше в независимости от того, над каким проектом ты работаешь. Если единственная работа, с которой я остался, это двухцветная газета новостей, тогда нужно стремиться к тому, чтобы создать такую сногшибательную газету, которую еще никто в жизни не видал. **Я также использовал свои навыки иллюстратора для создания оригинальных работ независимо от того, какой у меня был бюджет и насколько поджимало время.** Это позволило мне натренировать свои креативные мышцы в той области, которую я любил, независимо от того, на кого я работал. По мере увеличения масштабов моих проектов я сместился в позицию креативного руководителя; теперь я расширяю границы того, над чем работаю и не важно связано ли это с дизайном или с бизнесом.» Джон также является автором книг по дизайну, которые вдохновляют и поощряют генерацию идей и творческое мышление. «Что касается писательства, я просто делаю то, что получается естественным образом и доверяюсь редактору, который указывает если меня понесло не туда. **Я становлюсь чрезвычайно толстокожим, когда дело доходит до дизайна,** в меру толстокожим, когда речь идет об иллюстрации и я становлюсь всхлипывающей девятилетней девочкой, когда критикуют то, что я написал.»

Последнее время он мало всхлипывает, это уж точно!

**Fuzion Collaborative**  
[www.fuzion.com](http://www.fuzion.com)

## Привет, я Фидо

Наши питомцы основательно поселились на нашем хит-параде любви. Многие уделяют им сколько же внимания, сколько другие уделяют детям. Даже покупают им одежду и средства для ухода. И возникла проблема с тем, как назвать питомца. Нужна идеальная кличка, чтобы она описывала, насколько прекрасно животное. Иногда дают клички по цвету, размеру, или характеру. Мы очень внимательно относимся к названию питомцев. А что если бы наши питомцы называли нас? Какие бы это были имена? Это и есть ваша задача. **Запишите десять имен, которые питомец мог бы дать вам.** Если есть рядом доброволец, то он может записывать ваши имена, а вы его. И потом сравните!

## *Крутая перспектива!*

---

Правильной перспективе учат художников. Сцена с неправильной перспективой сразу вызывает у зрителя дискомфорт. **Осознание перспективы – первый шаг к навыку ее создания, когда это навык нужен.** Перспектива сильнее ощущается, когда мы видим в кадре человека, например, если он стоит посередине уходящей вдаль железной дороги, мы можем исходя из размеров человека понять расстояние до определенной точки и увидеть, как на этом расстоянии изменяется перспектива. Ваша задача сделать десять фотографий с перспективой. Возможно, вам придется делать фотографии объектов под странными углами и с очень близкого расстояния, чтобы получить нужные снимки. Начните с фотографии, когда вы стоите возле стены и снимаете вдоль нее. Одна есть!



*Миллион долларов!*

В комиксах злодеи – довольно предсказуемые персонажи.

**У них у всех есть какие-то физические отклонения.**

**У них у всех есть зловещий план, зловещий смех, а еще они постоянно ловят главного героя и придумывают ужасный способ расправы над ним, но при этом он всегда спасается, чтобы на следующей неделе снова угодить в ловушку.** Майк Майерс даже сделал преувеличение, создав Доктора Зло в серии Остин Пауэрс.

Но в каждом из нас есть немного Доктора Зло. И сегодня мы выпустим его наружу. Вы собираетесь создать собственного злодея для мира комиксов. Опишите

его/ее физические особенности, как он/она их получили, какая группа, или организация, его/ее обидели, и какой коварный план он/она приготовили, чтобы отомстить. Также подумайте над его/ее секретным оружием и тайным логовом. И не забудьте про требования и машину судного дня, которую он/она строит для главного героя.

**Муууууххх  
хааааххаааа!**



## Митенская анимация

---

Анимация - это просто. Вы берете фотографию, потом делаете еще одну, слегка перемещая изображение на ней, относительно первой, а потом еще одну, и еще одну, и так далее. Простейшая форма анимации - это быстропролистываемая книга с картинками. В такой книге вы рисуете персонажа, или сцену на одной странице, потом переворачиваете страницу и снова рисуете сцену, немного перемещая объекты, или двигая персонаж. И так далее, каждый раз создавая новый кадр анимации. А затем, когда все будет готово, просто пролистываете страницы большим пальцем, чтобы увидеть, как двигается персонаж. Ваша задача сегодня сделать такую книгу в углу своего альбома. Если нет такого блокнота, просто достаньте листы из принтера, разрежьте их пополам и сложите одной стопкой. Используйте столько листов, сколько считаете необходимым. А когда закончите, можете даже снять анимацию с помощью камеры на телефоне. Теперь вы аниматор!

**Смотри сюда, Pixar!**

## Отступаем!

Трудно представить что-то более захватывающее, чем, когда мы были детьми, и находили большие чистые картонные коробки, и при этом у нас была липкая лента, ножницы и огромная куча летнего свободного времени. Создание крепостей из коробок – это был целый ритуал. А если у нас было несколько достаточно больших коробок, то мы могли создать крепость, которая бы нас защитила от любых врагов. *Теперь мы взрослые и мы слишком заняты для таких глупостей.* У нас нет времени, и нас не заботят пустые чистые коробки. Даже если у нас есть шкаф, забитый до отказа разными материалами для творчества. И даже если босс ушел до конца дня. И работы нет, все ждут ответа от клиента. Все равно мы слишком взрослые для строительства форта. Детство и пустая трата времени. Мне показалось, вы что-то сказали? Вы говорите, что было бы неплохо построить форт, обеспечивающий ваш безопасный проход к кулеру? **Серьезно?!** Тогда ваша задача сегодня представить, что у вас есть шесть ящиков 1м\*1м\*1м каждый. И у вас есть четыре толстых картонных гильзы, 30 см длиной и 10 в диаметре. А еще у вас есть полный шкаф канцелярских принадлежностей, полный офис техники и огромное желание построить форт! Вы можете сделать самый фантастический форт, какой только пожелаете. Но проследите за тем, что вы отвечаете на телефон. Да и босс может вернуться.

*Я не думаю, что можно придумать что-то лучшее*

**Генерация идей наиболее эффективна, когда мы берем идеи из головы и документируем их в какой-либо форме, чтобы освободить в голове место для новых идей. Как правило, это несколько сложнее, чем звучит.**

**Как правило, в голове есть какой-то механизм, который налету отделяет лучшие идеи, от идей не лучших, и вторые просто выбрасывает.**

**А вы никогда не узнаете, какие на самом деле были лучше, потому что просто не сможете их сравнить. Хорошо, что генерация идей – это навык, который можно тренировать. И сегодня ваша задача поработать над генерацией идей.**

**Приходите с 25 способами использования обычной картонной гильзы, которая остается, когда кончаются бумажные полотенца. (“Держать бумажные полотенца” не надо записывать!)**

## Я сделала ЭТО

«Как независимый дизайнер, я не имею возможности устроить мозговой штурм с коллегами или обратиться к ним за вдохновением. Я обнаружила, что эти упражнения – отличный способ отвлечься от каждодневной рутины и включить творческое мышление, который заставляет меня смотреть и видеть вещи по-другому. После завершения упражнения я смогла с легкостью закончить свою статью (творческий кризис прошел) и нашла вдохновение даже в самых повседневных проектах.»

**Тамар Уоллес,  
Бостон, Массачусетс**



*Маешья!*

**Все знакомы со степлерами. Они были основой (каламбур) нашей офисной культуры многие годы (прим. перев. – игра слов: «Stapler» с англ. – степлер; «Staple» с англ. – основа, суть). Мы все видели степлеры, использовали степлеры и хорошо осведомлены об их назначении. У вас пять минут на то, чтобы придумать нетрадиционные варианты использования степлера. И эти варианты не должны сводиться к тому, чтобы скрепить что-то. Посмотрите на степлер поближе, откройте его, изучите его формы. Переверните его, положите набок. Придумайте десять способов использования степлера кроме того, для которого он предназначен.**

*ЭТОГ парочку сейчас выругаются?*

Бывает, что когда мы сидим в кафе и видим оживленный диалог двух людей на другом конце комнаты, мы начинаем придумывать, что они говорят. Она очень эмоциональна и явно расстроена, а он в обороне и зол. Мы начинаем как бы писать их диалог, воображая ситуацию, и их реплики. Сегодня мы собираемся заняться этим. Идите на [www.wakeuptogain.com/sftsm/exercises/talkbubbles.pdf](http://www.wakeuptogain.com/sftsm/exercises/talkbubbles.pdf) и распечатайте каждую из пяти страниц. И во всплывающих облачках, как в комиксах, напишите их фразы. Если у вас есть доброволец, то вы можете разделиться: пусть один пишет фразы одного человека, а другой – другого.

## *Не хотите-ли партию в настольный волейбол?*

---

Существуют сотни различных настольных новинок, доступных активно-настроенным гражданам. Начиная от деревьев Бонсай и садов дзен до мини-бильярдных столов и минигольфа. У каждой настольной забавы есть свой набор приспособлений, правила размещения и нюансы. Сегодня вашей задачей будет создать вашу собственную настольную игру. Придумайте как это будет выглядеть, придумайте приспособления и правила. Рассчитайте ее размер и положение на столе. У нее даже может быть альтернативное назначение, как, например, видеочасть в телефоне. Теперь еще бы добавить к ней мини-бар с мини-диджеем и будет полный набор!

## *Вы вообще это когда-нибудь замечали?*

Как только мы привыкаем к определенным объектам, мы часто упускаем многие их аспекты. Наши обычные рабочие места – не исключение. Мы собираемся потратить несколько минут для повторного ознакомления со свойствами нашего окружения. С помощью цифровой камеры сделайте по пять снимков на каждый из следующих критериев:

- Вещи коричневого цвета**
- Вещи, которые сделаны из дерева**
- Вещи холодные на ощупь**
- Вещи, которые шумят**
- Вещи, которые имеют подвижные части**

## *Сметать всех на стол!*

---

Хотя у вас уже есть план на случай непредвиденных обстоятельств, давайте переосмыслим его. Как это часто бывает в том месте, где вы живете, плотину прорвало, и стена воды направляется прямо на вас в эту самую секунду. У вас есть время, чтобы построить лодку только на себя одного, и только из тех предметов, которые вы можете увидеть прямо сейчас сидя в кресле. Оглянитесь вокруг и начните выбирать, что вы собираетесь использовать, чтобы построить плавсредство, пока не ударила волна. Вы можете использовать только те материалы, которые вы видите прямо сейчас, чтобы построить палубу, связать части воедино, сделать руль или весла, или даже парус. Судно должно быть достаточно сильным, чтобы удержать вас и, возможно, еще что-то, что вы возьмете с собой, чтобы выжить во время потопа, например, ваш ноутбук или Irod, конечно же!



## Продается

Рекламные объявления – основа газетной рекламы. Рекламные объявления описывают объект и условия того, как продаются эти объявления (по буквам) создают среду, в которой вся несущественная информация о продукте или услуге опускается. Ваша задача на сегодня – найти объявление в бумажном или интернет издании и придумать историю, описывающую продаваемый объект. Историю и о предмете на продажу, о владельце предмета эксцентричной получит история, тем лучше. Любой может продать колонки, вывалившиеся из грузовика!

## *Пабло зовет!*

---

Откройте ящик стола, кошелек, портфель или другое захламленное место.

Вытяните оттуда три предмета наугад. Возьмите лист бумаги и поместите на нем предметы в некоторой случайной композиции. Они могут перекрываться, если вы хотите. Теперь обведите их контур. Уберите предметы обратно.

**Заполните внутреннюю или внешнюю сторону контура, превращая предметы в нечто другое.**

Попробуйте создать логически-связанную картину. И нет, не обязательно должен получиться Пикассо (хотя и может выйти похоже!).

*Я тебя не слышу, я кричу*

**Восклицательный знак** – инструктор по аэробике знаков пунктуации. Он может означать много всего и это все довольно громкое.

Оканчивая важные предложения на протяжении многих лет, **восклицательный знак** может означать, что вы должны прочитать фразу в гневе, страхе, волнении, радости или счастье.

Или он может просто указывать на то, что следует читать громче, чем до этого. Тяжело узнать, что конкретно он означает в отрыве от контекста предложения. До сегодняшнего дня.

Ваша задача на сегодня – создать «степени» **восклицательного знака**.

Вам нужно придумать новую пунктуацию взамен **восклицательному знаку**, которая лучше описывала бы следующие восклицания:

**Злость**  
**Счастье**  
**Волнение**  
**Страх**  
**Громкое восклицание**

Вы можете использовать **восклицательный знак** как элемент дизайна или можете создать свой собственный абсолютно новый знак пунктуации. Поехали!!!

Как я раньше жил без своего  
Комбинированного Сосиско-поджаривателя-и-бурточко-поджаривателя?

Мы были свидетелями некоторых великих изобретений. Те из нас, кто помнит жизнь без микроволновой печи, понятия не имеет, как мы обходились без нее раньше. На каждые десять обычных изделий, есть одно, которое выделяется как удивительный, как-я-мог-выжить-без-него гаджет или изобретение, изменяющее нашу жизнь. Возьмите цифровую камеру. Ваша задача сегодня – заснять десять вещей, которые вы считаете великими изобретениями. Это ваше мнение, так что, если вы думаете, что это здорово – фотографируйте. Где там эта чесалка для спины?

Это был Джефф или машина на кошке подпрыгнула?

Говорят, что люди, которые потеряли одно из своих чувств, обладают повышенной чувствительностью в других. Люди, которые потеряли зрение слышат то, чего не слышат зрячие. Они изучают окружение так, как другие не могут. Сегодня мы собираемся потратить немного времени на изучение нашего окружения иным путем. В течение десяти минут подряд, запишите каждый звук, который вы слышите. Не смотрите вокруг, смотрите только на бумагу или закройте глаза, но запишите каждый звук, который слышите. Вы, возможно, будете удивлены тем, на что вы обратили внимание.



## Куда подевалась пробка?

**У вас появился новый клиент.**  
**Урааа!**

У него специальный заказ, который займет у вас всю ночь. Фуу. Ах... жизнь свободного дизайнера бутылок. У нового клиента новый напиток и он просит вас придумать самую сумасшедшую бутылку в мире, чтобы заполнить напитком все прилавки. Единственное ограничение в том, что она должна влезть на полку с другими бутылками. *Он хочет, чтобы людям запомнилась его бутылка, так что она должна быть уникальной.* Ему не важно сколько она будет стоить, лишь бы была самой уникальной за всю историю человечества. Так поднимем наши бокалы за то, чтобы содержимое было хоть наполовину так же хорошо, как упаковка!

## Потерей с мячом!

Сегодня прекрасная погода здесь, на самой первой игре Национальной Кикбольной Лиги (прим. перев. – Кикбол – игра, похожая на бейсбол, но мяч бьют ногами и его можно бросить в игрока, чтобы вывести его из игры). Но где игроки? Где команды? О господи, они еще не были названы! Святая корова! Похоже придется вам быть председателем комиссии и назвать города и команды. НКЛ – это восемь команд лиги, таким образом, придумайте восемь команд, базирующихся в восьми городах. Вы также должны придумать для них названия. Выберите имена, кикбольный жаргон или даже имена, которые просто будут хорошо выглядеть на форме. Вы можете даже придумать дизайн логотипов! А теперь идите и совершите торжественный первый пинок.

## *Вы серьезно думаете, что в рекламе есть правда?*

Реклама, по большому счету, искажает правду в течение многих лет, чтобы продавать продукцию. Не каждый продукт действительно лучший. И не каждый продукт таков, как это представлено. Это мы все знаем. Но что, если реклама сказала бы правду? Покойный актер Дадли Мур создал комедию под названием «Сумасшедшие люди», в которой обыгрывается эта идея. Ваша задача сегодня в том, чтобы создать некую правдивую рекламу. Выберите три крупных производителя автомобилей, а затем выберите по одному автомобилю от каждого из них. Напишите свой слоган для каждого транспортного средства, который, на этот раз, на самом деле сообщал бы потребителю, что автомобиль действительно из себя представляет. Когда закончите, добро пожаловать в сумасшедшие люди.

Три, два, один, ОУКО!!!

Хотя среди обычных людей не часто встретишь заядлого баскетболиста, есть одна вещь, которую любой, независимо от возраста, может сделать, чтобы почувствовать себя профессионалом. Кидать мячики из липкой ленты. Понятно, что рука у вас уже не та. Все это заметили. Не думайте снова прийти в форму и прокачаться до самого высокого уровня? Хорошо. Для начала потребуется кое-какое оборудование. Найдите бумажную липкую ленту. (Изолента тоже сойдет. Ну, на худой конец скотч.) Оторвите кусочек и скатайте в шарик. Начните обматывать ленту



вокруг шарика, пока он не станет размером с яблоко. Возьмите корзину для бумаги и поставьте ее в конец свободного места длиной в 6 метров. На расстоянии полутора метров от корзины наклейте кусок ленты на пол. Аналогично на 3 метра, 4,5 метра и 6 метров. Цель в том, чтобы закинуть шар в корзину с первого раза подряд с каждой метки. Попали с полутора метров – продвигайтесь на три. Промахнулись на трех – возвращайтесь в начало. Огонь!



## Супер... Иванов?

Практически у всех были игрушечные фигурки в детстве... или уже не в детстве! Будь то Барби, Спайдермен, или фигурки из Звездных Войн – они погружают нас в детство. Ну по крайней мере погрузили хотя бы раз. Теперь мы не слишком часто играем с фигурками (или играем?). Все мечтали о том, чтобы стать персонажем фигурки – героем или принцессой. Вряд ли фигурки мечтают стать нами, но мы это выясним наверняка! Ваша задача на сегодня – создать игрушку-фигурку... вас самих. Что вы за игрушка? Насколько большая? Как выглядит ваша упаковка? Представьте, что вы находитесь на полке магазина и должны убедить ребенка побежать к маме и сказать ей, что он очень-очень хочет вас купить. Нарисуйте упаковку, дополнительные аксессуары, если хотите, или просто напишите рекламный слоган для вашей фигурки-игрушки!

интервью

— с —

**ВОНОМ  
ГЛИЧКА**

Что такое «исследование текстур»? Кто был охарактеризован как **«серийный убийца дизайнера»?** Что представляет из себя «фанатик каракуль»? Эти вопросы и многое другое можно найти в мозге дизайнера и иллюстратора Вона Гличка. Автор движения «Плохой дизайн убивает» ([www.baddesignkills.com](http://www.baddesignkills.com)) и Архива Каракуль, Вон знает пару вещей о креативности и генерации идей. **Он даже знает пару вещей, которые вам помогут!** **«Я фанатик скетчей, - начинает Вон. – Я постоянно таскаю с собой альбомы для рисования. Я рисую, где бы я ни был.** И дело в том, что я не просто рисую и выкидываю – я сохраняю буквально каждую

нарисованную каракулью. У меня есть конверт, куда я засовываю альбомы и как только он становится полным я обычно плачу своей дочери, чтобы она их все расклеила на 8,5x11 листы бумаги, каждый из которых я вставляю в файл, а затем подшиваю. Так что у меня есть подшивка каракуль. Когда приходят такие дни, что рисование не идет, я беру свою подшивку с каракулями и начинаю пролистывать и это в своем роде подталкивает творческий процесс.



Если вы сохраняете и документируете свои креативные идеи и концепции, пока они не протекли сквозь пальцы, у вас будет возможность обратиться к ним в любой момент, когда они понадобятся. **Я установил себе в машину маленький диктофон**, поэтому, когда я за рулем вижу вывеску или дизайн, или что-то такое, что мне нравится, то я говорю: «О, это линии образуют классную форму. Отличная идея для какого-нибудь логотипа» и записываю мысль на диктофон, а когда прихожу домой, то зарисовываю ее в альбом. Я веду учет рисункам и сохраняю их для будущих проектов».

Другой метод, который использует Вон для сбора креативных идей – это концепция **«исследования текстур»**. «Сколько я себя помню, - говорит Вон, - мне всегда нравилось фотографировать. Когда я учился в художественной школе, я ездил вокруг со своей камерой, выезжал за город и искал свежие, погодные текстуры. Я вновь начал этим заниматься три года назад.

**Цифровая фотография позволила быстро делать снимки, возвращаться в студию и делать из них нечто органичное».**



Вон также большой сторонник творческой работы исключительно для личного роста и удовольствия автора, без денежной компенсации или ограничений клиента.

**«Я работал в местных отделах маркетинга и окупился в неизбежную корпоративную политику. Мы называли маркетологов ‘серийными убийцами дизайна’.** Трудно было остаться верным своим взглядам, но сделать это было жизненно необходимо. Это баланс.

**Вот почему я советую молодым дизайнерам и креативщикам создавать вещи еще и просто для себя.**

Много людей смотрят на мою работу и спрашивают для кого я это сделал, а я отвечаю, что я сделал это просто для себя. Я сделал это потому что это было весело! Я не обязан иметь важную причину. Я делаю это, иначе я ощущаю, что не двигаюсь вперед и не расту как дизайнер. К примеру, я недавно сделал иллюстрацию совы и единственной причиной того, что я это сделал, в том, что как-то ночью я увидел по ТВ программу о дикой природе и они там показывали совят. Они показывали сов крупным планом, и я захотел попытаться проиллюстрировать сову. Не для клиента или какой-либо денежной прибыли, а просто для моего личного роста.»

**Видимо если мы хотим расти как творческие личности, то все мы должны находить своих совят время от времени.**

Вон Гличка  
Glitschka Studios  
[www.vonglitschka.com](http://www.vonglitschka.com)



## Батарейки не прилагаются

Похоже, для любого дела существует набор новичка. Начиная с покера, заканчивая гитарой и видео-играми, если вы начинающий и вам нужны все необходимые вещи – они есть в наборе новичка. Жаль, что не придумали набор новичка для креативщика, когда мы устраивались на работу. Придется придумать самим.

Ваша задача на сегодня – создать набор новичка для вашей работы. Придумайте то, что нужно дать начинающему в вашей профессии или впервые нанятому на вашу должность.

Включите в набор брошюру «Краткое Руководство» с основными советами, которые помогут быстрее достичь успеха. Нет необходимости собирать реальную коробку с вещами (если только вам очень хочется!), просто запишите что в ней должно быть или нарисуйте. О чем бы вы хотели знать, когда начинали?

## *Иди ты... Воздушного змея запусти*

Когда в последний раз вы запускали воздушного змея?

Давненько, наверное? Проверим вашу память: когда в последний раз вы ДЕЛАЛИ воздушного змея? Ссерьезно?

В те времена уже была бумага? Вау! Ну, если кто-то спросит об этом завтра, то сможете гордо ответить – «да только вчера сделал!» Ваша задача на сегодня – сделать

воздушного змея только из того, что у вас прямо сейчас

под рукой. Он может быть настолько большим или маленьким, насколько пожелаете. Единственное условие:

вы должны попробовать его запустить, когда сделаете.

Кто делает воздушного змея, а потом не запускает его?

**Пффф.**

## Не банально

Обыкновенный оранжевый дорожный конус стал универсальным символом «уйди отсюда» с давних пор. Когда люди, в иной ситуации дружелюбные и отзывчивые, видят, что на пути у них стоят конусы, они сворачивают и идут другой дорогой, лишь бы не иметь с конусами дело. В результате возникло поколение эмоционально-подавленных дорожных конусов, удрученно и безутешно живущих своей затворнической жизнью. В связи с вашим новообретенным желанием разорвать порочный круг жестокого обращения с конусами, ваша задача на сегодня – переделать или украсить оранжевый дорожный конус, чтобы он стал более привлекательным, чтобы людям вновь хотелось тусить возле конусов. Отнеситесь к этому как к реалити-шоу Операция «Красота»: Новое Лицо Оранжевого Дорожного Конуса.



## Хлебница большая или маленькая?

Определение относительного размера или расстояния на глаз - недооцененный навык. Покойный Чик Херн, спортивный комментатор баскетбольной команды «Лос-Анджелес Лейкерс», был королем по определению с дальнего расстояния, того, насколько близок к корзине был бросок. Ваша задача сегодня - найти Чика Херна в себе. Возьмите цифровую камеру и сделайте снимок объекта, который удовлетворяет каждому из следующих критериев:

- Больше, чем кофейная чашка, но меньше, чем тарелка.
- Меньше, чем кошка, но больше, чем котенок.
- Больше, чем бейсбол, но меньше, чем футбол.
- Меньше, чем автомобиль, но больше, чем велосипед.
- Больше, чем строчная буква, но меньше, чем заглавная.

Только один снимок на каждый критерий. Выбирайте объекты по относительному, а не реальному размеру.

## Никогда не найду «Уволтен»

Развивающие книжки для детей содержат большое количество разных игр со словами. Самая популярная игра – найди слово. В таблице букв спрятаны слова, которые необходимо найти, прочитав по горизонтали, вертикали, диагонали или даже в обратную сторону. Ваша задача на сегодня – сделать такую игру самому. Можете начать с любого размера таблицы. Если не знаете с какого – начните с размера 15x15. Теперь нужно выбрать общую тему для слов, то что будет их всех объединять. Выберите тему из предложенных ниже:

**Ваша место работы**  
**Слова, описывающие членов вашей семьи**  
**Животные из которых вышли бы ужасные питомцы**  
**Отвратительно-пахнущие объекты**  
**Фамилии теле-звезд, которые не хотелось бы больше видеть никогда**  
**Худшие спортивные франшизы в истории**  
**Названия шрифтов**  
**Мерзкие продукты**

Придумайте минимум десять слов на тему, которую выбрали. Используйте бумагу в клеточку или нарисуйте таблицу 15x15 сами, а затем впишите туда свои слова. Идите по вертикали вверх и вниз, по горизонтали влево и вправо. Киньте пару слов по диагонали, если буквы совпадают. Затем впишите остальные буквы в незанятые клетки. Готовую игру дайте другу. Если выбрали тему «Отвратительно-пахнущие объекты», то убедитесь, что вашего друга нет среди них!



## Вперед, Ботани-Задирка!


У каждой школы есть талисман, символ, который они считают своим. От Орлов до Троянов, от Конкистадоров до Артистов, каждая команда обладает физическим воплощением духа школы. После окончания школы нас выбросили в холодный и жестокий корпоративный мир без талисманов. Это нужно изменить. Ваш задача на сегодня проста: создать талисман свой компании. Талисманом может быть все, что угодно. Единственное ограничение: оно должно хорошо вписаться в кричалку: **«Вперед, (здесь название вашего талисмана), давай-давай! (хлоп хлоп)»**

## Мне бизнес-шлем на глаза ставят

От регбистов до солдат и байкеров шлемы спасли купола миллионов людей. Спроектированные для отражения смертельных ударов от наших черепов, шлемы стали не только средством безопасности, но и средством коммуникации. Викинги носили шлемы с рогами, дабы устрашить и испугать противника. Байкеры давным-давно наносят на шлем изображения и логотипы, а регбисты ставят зарубку на свой шлем с каждым забитым ими мячом. Но среднестатистическому человеку совсем не обязательно носить шлем. Креативное поражение головы друга находится в опасности смертельного поражения головы друг друга (хотя, такая мысль иногда приходит в голову). Ваша задача

**Хип-хоп артисты**  
**Игроки в пинг-понг**  
**Женщины, пьющие чай**  
**Руководители предприятий**  
**Библиотекари**

Подумайте, как этот человек будет использовать шлем и какие улучшения можно сделать, чтобы добиться более мультисенсорного восприятия в шлеме. За работу!



## Ты наступила на мою лямку

Есть старая поговорка, гласящая «Плохой день для гольфа лучше, чем хороший день для работы». Временами нам просто необходимо расслабиться. Можно с уверенностью сказать, что в отсутствие настоящей поляны для гольфа, три лунки офисного вполне сойдут. Вашей первой задачей будет создание гольф-клуба. Во избежание несчастных случаев в результате езды на гольф-каре по офису, ограничимся клюшками. Вам необходимо найти что-нибудь, из чего можно сделать клюшку, включая наконечник. Если у вас нет под рукой оригинальных мячей для гольфа (а у кого они под рукой?!) можете скатать шары из липкой ленты. Теперь все что нужно – это поле. Отыщите свободное место на лестничной площадке или на открытом месте в воздухе, где можно построить поле на три лунки. Используйте препятствия, создайте лунки из, например, кабель-коробок, сделайте флаг, скатав бумагу в трубочку и приклеив ее скотчем вертикально к полу. Удар!

А не написать ли мне шаржажки  
на внутренней стороне века?

Ведущий спортивного ток шоу на радио  
Джим Роум однажды сказал: «Если вы  
не жулите – вы не стараетесь». Хотя  
сторонники честной игры могут не  
согласиться с этим, многие приняли  
высказывание буквально, изобретая  
удивительно изощрённые методы  
сжулить. Ваша задача на сегодня –  
присоединиться к ним. Не буквально,  
а мысленно. Запишите десять способов  
сжулить на письменном экзамене. Это  
все гипотетически, конечно...не так ли?

## Следующий - жених номер три.

До появления реалити-шоу типа «Давай Поженимся», была простая игра в свидание. Одна невеста, три завидных жениха, несколько оригинальных вопросов и уйма еще более оригинальных ответов. Вне зависимости от вашего пола, ваша задача на сегодня – примерить на себя роль завидного жениха и придумать лучшие ответы на вопросы невесты:

Если мы играли вместе в парке, то на каком игровом тренажере вы хотели бы поиграть в первую очередь и почему? Какой известный персонаж реальной истории больше всего похож на вас и почему?

**Если бы мы собрались на ужин, но у нас с собой было только 10 долларов, куда бы вы меня сводили?**

**Если бы вы сравнили себя с инструментом, то что это был бы за инструмент и почему?**

Помните, что вы пытаетесь выгодно отличаться от двух других конкурсантов, так что придумайте ответ, который покажет вас уникальным и запоминающимся!



## Этот флорист - полное «X»

Каждая буква обладает собственным дизайном и стилем. Буквы уникальны по форме и несут индивидуальные качества, которые могут быть переведены в настроение. Например, разница между буквами «Г» и «О» очевидна, так как «Г» - более жестокая и резкая, в то время как «О» - гораздо мягче и добродушней. Ваша задача на сегодня – охарактеризовать следующих людей одной буквой и объяснить, почему:

- Серийный убийца
- Первый «Иван», который пришел вам в голову
- Каскадер
- Водопроводчик
- Президент компании
- Сержант
- Учитель физкультуры младших классов
- Ваш босс

Я за... подождите... то есть, я против.

У всех есть свое мнение. Сегодня мы узнаем ваше, но в абстрактной форме. Вам нужно будет построить график, отражающий ваше отношение на одну из следующих предложенных тем:

**Сигареты**  
**Квитанции за воду и электричество**  
**Оружие**  
**Контроль рождаемости**  
**Вегетарианство**

Выберите одну из тем, а затем выберите сторону: за или против. Ваша задача – создать график, агитирующий за вашу позицию по теме. Фишка в том, что вы можете использовать только объект темы. Например, если вы выбрали сигареты, вы можете рисовать только сигареты – никаких слов и прочих элементов. Можно использовать более одного объекта и в том виде, в каком захотите. Композиция может быть простой или сложной, но элементы, составляющие график, должны относиться только к выбранной теме. Результат должен отражать ваше мнение.

## Матрицы печеная «X» или «O»?

---

Не трудно визуализировать запахи и звуки.

Представить картинку запаха розы или звука самолета – не операция на открытом сердце, потому что мы знаем, как выглядят эти объекты. Но что, если бы мы не могли мысленно представлять изображение объектов? Что если бы нам пришлось представлять те ощущения визуально при помощи абстрактных фигур? Ваша задача на сегодня – выразить перечисленные ощущения графически, используя лишь символы «X» и «O».

**Запах использованных подгузников**  
**Звук бьющегося стекла**  
**Звук дождя**  
**Запах елки**  
**Звук чихания**

Создайте графическое изображение каждого из этих ощущений. Используйте масштаб, вес, количество, узор, размер, положение и т.д. для передачи абстрактной ситуации.

Куркин

Зрение, как правило, является главным по информативности органом чувств, но у нас есть четыре других, которые так же могут распознавать и запечатлевать события.

Давайте выясним насколько сильно одно из них! Посетите место, которое вы хорошо знаете, место знакомое и светливое. Приведите с собой друга. Скажите ему завязать вам глаза и дать фотоаппарат. Теперь, используя лишь слух, фотографируйте...звук. Не беспокойтесь о фокусировке и точном направлении, просто реагируйте на звуки и фотографируйте их или в направлении их. Сделайте как минимум двадцать снимков. Вы будете удивлены тем, что вы можете наблюдать акустически, а фотографии и вовсе вас поразят!

## Кока-кола со вкусом коровьей телешки

Некоторые из наиболее могущественных брендов планеты являются брендами прохладительных напитков. Графические признаки упаковки узнаваемы практически каждым живым человеком. Это заставляет вас задуматься: какой была бы упаковка прохладительного напитка в исторические времена? Хорошо, может быть вы и не задумывались над этим раньше, но сегодня вам придется. Ваша задача заключается в создании банки прохладительного напитка для любой из следующих исторических эпох:

Старый Запад  
Времена художников импрессионистов  
Доисторические времена  
Средневековье  
Будущее

Создайте имя прохладительного напитка, его вкус, и то, как будет выглядеть передняя сторона банки.



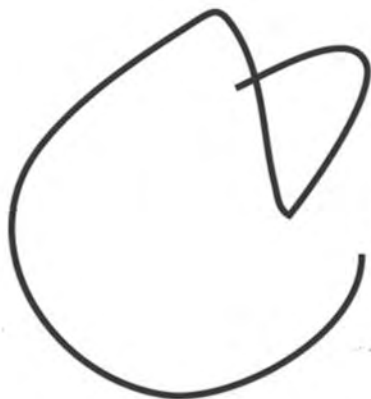
## *Каракули*

*Перспектива является ключевым  
ингредиентом творческой мысли.*

*Каждый человек имеет свою отличную  
точку зрения на все, даже если его взгляд  
отличается лишь самую малость.*

*На следующих страницах представлены  
доказательства этой истины. Каждому из  
интервьюируемых этой книги была дана  
одинаковая отправная точка: простая  
загогулина, показанная на рисунке справа.*

*И вот что они сделали с ней...*



**Используйте свой собственный уникальный взгляд, чтобы закончить этот рисунок. Поверните бумагу под любым углом, каким хотите. Нет никакого «правильного положения». Просто отобразите то, что вы видите и оформите рисунок, используя простой карандаш, перо, цветные карандаши, краски, или любой другой инструмент.**





Ажол Сейтін



Шерн Крапк





Алексей Додов



*Mano Antu*



When Muppets Kill.

*BOBY FERRUGA*





CAFFEINE FOR THE  
**CREATIVE MIND**

Exercise **81**

Perspective is one of creativity's most powerful allies. In this exercise, you are asked to use your own unique perspective to finish this drawing. Turn the paper to whatever angle you desire; there is no "right side up." Simply document what it is you see and finish the drawing using pencil, pen, crayons, ink, whatever tool you'd like.

*Terry Marico*



Gino Moppino





WORLD'S  
WORST  
ARROW

*Spanish Cans*



# Предметный указатель

## Дизайн

Алоха-мобиль	209
Не банально	327
Кока-кола со вкусом коровьей лепешки	339
Свистать всех на стол!	309
Можно покрасить мои рабочие ботинки в такой цвет?	283
Супер...Иванов?	320
Дом, милый бродяжий дом	253
Как насчет десерта?	286
Сколько унций золота здесь нужно оставить?	249
Я назвал его «Человек-перевернутая кружка»	254
У меня фулл-хаус на директорах по маркетингу	260
Миленькая анимация	301
Я за... подождите...то есть, я против	336
Это звезда?	276
А на этом ящике нарисуем диммер	248
Это настоящая щетка для волос?	288
О, это похоже на закорючки	257
Тут-тук!	215
Оближи и приклей	225
Мне бизнес-шлем на глаза спадает	331
Пабло зовет!	311
Отступаем!	302
Эта коробочка смотрит на меня	251
Кошелек, или Пантон?	205
Птички будут в шоке!	204
Свистать всех на стол!	309
Где ты взял горячий шоколад, чувак?	238
Куда подевалась пробка?	315

## Разжигание идей

Все на борт!	236
Большой брат не просто следит за тобой, он еще и кофе заваривает	285
Ты настоящий грабитель банка?	208
Это замша?	220
Вперед, Ботан-Задира!	330
Вперед, Джо!	241
Будьте добры, барбекю за стоик Вейдера	221
Жирный памятник из сарделек подойдет?	239
Это выхлопная труба, или вы так рады меня видеть?	227

# Всё еще он

Красить лучше, чем чистить!	247
Мммм... Лего	250
А вот этот ограничитель не дает сканнеру упасть	255
Миллон долларов!	300
Остаться в живых: Мэдисон-авеню	232
Маешься!	305
Странное место для тотема	222

## Фотография

Жмурки	338
Крутая перспектива!	299
Создатели привычек	266
Никто больше не носит желтое?	263
Враги	218
Чувак, угощайся тик-так	275
Вы вообще это когда-нибудь замечали?	308
Хлебница большая или маленькая?	328
Как я раньше жил без своего Комбинированного Сосиско-поджаривателя?	313
Можешь еще раз так сложить губы?	284
Я изменил это... я думаю	280
Я знал, что йо-йо когда-нибудь мне пригодится	258
Волосы в порядке?	206
Это шотландский скринсэйвер?	291
Мини	277

## Игра

Три, два, один, ОЧКО!!!	318
Иди ты... воздушного змея запусти	326
Ложись!	262
Я кошмарный клоун	256
Если ты хочешь увидеть свою любимую точилку в живых...	267
Как хорошо увидеть счастливого картофель	240
Чем выше, тем лучше!	264
Страйк!	216
Ручная кукла	261
Братья Райт нами бы гордились!	292
Ты наступил на мою линию	332

## Решение проблем

Хэй! Это моя прическа!	274
------------------------	-----

# Сюрприз!.. Мы продолжаем

Как мне сделать круглый камин?	231
Я тебя не слышу, я кричу	312
Я знал, что должен был сохранить этот журнал о подледной рыбалке	282
Никогда бы не подумал, что точилка такая глубокая	246
Этот флорист – полное «Х»	335
Мамины печенья «х» или «о»?	337
Это компания по производству корма для собак?	269
У нас так много общего!	281

## Писательство

Бык непременно победит орла в драке	268
И потом он говорит...	234
Балдер-как?	293
Батарейки не прилегают	325
Это дебаты!	289
Этот парень сейчас выругался?	306
А не написать ли мне шпаргалки на внутренней стороне век?	333
Сенсация! Сенсация!	290
Продается	310
Пишем хокку!	265
Отличного дня!	224
Привет, я Фидо	298
Как продать «И»?	278
Никак не найду «Уволен»	329
Я не могу сказать «Ненормальный марсианин»	201
Я не думаю, что можно придумать что-то лучшее	303
Это как... В смысле, по типу...	202
О нет, как они могли!	219
Ругаться можно?	233
Поиграй с мячом!	316
Ну супер, Моисей на скамейке запасных	226
Очень зеленый	217
Это был Джефф или машина на кочке подпрыгнула?	314
Вода и воздух – холодные	228
Готово, мы прицепили!	207
И что потом?	235
И дальше что?	230
Что так вкусно пахнет?	242



# Да, не удивляйтесь

Самый Тупой Акроним за Сегодня	252
Вы хотели бы поменять пломбы прямо здесь?	237
Док, я думаю, что повредил печень во сне	203
Вы серьезно думаете, что в рекламе есть правда?	317

# Документы

## Упражнения

Derek Bender, Orlando, FL  
Laura Barnes, Cary, NC  
Sharon Figel, East Windsor, NJ  
Alexandra Sokol, Los Angeles, CA  
Callene Abernathy, Port Orchard, WA  
Kevin Ehlinger, Avon, MN  
Ashley Lang, Portland, OR  
Kate Dow, Des Moines, IA  
Rob Morgan, Costa Mesa, CA  
Lauren Goldberg, Chicago, IL  
Linda Lauro-Lazin, New York, NY  
Jonathon Redman, Roachdale, IN  
Marc Swarbrick, Annesley Woodhouse, Nottinghamshire, England  
Misha Mace, Bellingham, WA  
Denise Weyhrich, Orange, CA  
Pattie Bachelder, Atlanta, GA

## Интервью

Jeff Fisher, Jeff Fisher Logomotives, [www.jfi.sherlogomotives.com](http://www.jfi.sherlogomotives.com)  
John Sayles, Sayles Graphic Design, [www.saylesdesign.com](http://www.saylesdesign.com)  
John Foster, Fuzzion Collaborative, [www.fuzzion.com](http://www.fuzzion.com)  
Kevin Carroll, The Katalyst Consultancy, [www.katalystconsultancy.com](http://www.katalystconsultancy.com)  
Steven Morris, Morris! Communications, [thinkfeelwork.com](http://thinkfeelwork.com)  
Von Glitschka, Glitschka Studios, [www.glitschka.com](http://www.glitschka.com)  
Mike Dietz, Slappy Pictures, [www.slappypictures.com](http://www.slappypictures.com)  
Denise Weyhrich, Seeds Fine Art Exhibitions, [www.seedsfineart.org](http://www.seedsfineart.org)  
Brian Sack, Banterist, [www.banterist.com](http://www.banterist.com)  
Terry Marks, TMarks Design, [www.tmarksdesign.com](http://www.tmarksdesign.com)  
Peleg Top, Top Design Studio, [www.topdesign.com](http://www.topdesign.com)

## Я сделал это

Jessica Southwick, Old Saybrook, CT  
Margaret Minnis, Lake Forest, CA  
Candace Gallant, Mount Horeb, WI  
Eric Chimenti, Orange, CA  
Mike Pierce, Los Alamitos, CA  
Tamar Wallace, Boston, MA  
Trevor Gerhard, San Clemente, CA  
Julia Scannel, Napá, CA  
John Kleinpeter, Irvine, CA  
James Maciariello, Irvine, CA