

УДК 159.9

## МЕТОДЫ И ПРИЕМЫ УПРАВЛЕНИЯ ТВОРЧЕСКИМ ВООБРАЖЕНИЕМ

*Шрагина Л. И.*

### **Аннотация**

Алгоритмизация приемов генерирования новых идей является очередным этапом развития методов творческого воображения и повышает эффективность творческой деятельности за счет повышения уровня управляемости этим процессом.

**Ключевые слова:** творческое воображение, приемы воображения, алгоритмы развития воображения.

### **Анотація**

Алгоритмізація прийомів генерування нових ідей є черговий етап розвитку методів творчої уяви, який підвищує ефективність творчої діяльності за рахунок підвищення рівня керованості цим процесом.

**Ключові слова:** творча уява, прийоми уяви, алгоритми розвитку уяви.

### **Resume**

Algorithmics of techniques for generating new ideas is the next stage in the development of creative imagination and enhances creativity by increasing the level of manageability.

**Keywords:** creative imagination, techniques of imagination, algorithms of development of imagination.

Одной из ведущих психических функций, определяющих творческие способности, является воображение. Изучая воображение как процесс создания новых образов, Т. Рибо выделил две основные операции: диссоциацию и

ассоциацию. Диссоциация – первый, подготовительный этап работы творческого воображения, в ходе которого объективная реальность, присутствующая в опыте человека, дробится на части, подготавливая «строительный материал» – единичные элементы. На этом этапе работа воображения происходит бессознательно.

На втором этапе – этапе ассоциации – из этих вычлененных единиц путем сочетаний, которые ранее казались невозможными, невероятными, невысказанными, и создаются новые целостностные образы [10]. Г. Селье также определяет воображение как бессознательную способность психики управлять порождением бесчисленных более или менее случайных ассоциаций, комбинировать факты новыми способами [12].

Исследования выявили типичные способы и приемы, которые используются для преобразования обычных объектов, фактов и явлений в новые и фантастические. Одним из основных приемов является *комбинирование* – сочетание имеющихся в опыте человека элементов в новые, более или менее необычные комбинации. Анализ сказок и научно-фантастической литературы позволил выявить ряд приемов конструирования фантастических идей: агглютинация (на основе комбинирования), изменение величин – в уменьшении и увеличении (литоты и гиперболы), схематизация, обобщение и типизация; акцентуирование и другие [3, 5, 6, 7, 10, 11].

Широкое применение различные варианты комбинирования нашли в техническом творчестве при поиске решения проблем и создании новых конструкций. Так, например, хаотичное комбинирование используется в методе фокальных объектов и в мозговом штурме, а управление комбинированием – в морфологическом анализе и в синектике [4].

Проанализировав сказочно-мифологическую и научно-фантастическую литературу, Г.С. Альтшуллер и П. Амнуэль выявили еще ряд приемов создания

новых технических объектов и конструирования новых фантастических идей. Сопоставление приемов позволило установить их парность как результат приема «сделать наоборот» и создать таблицу «Приемов фантазирования»:

- дробления – объединения;
- ускорения – замедления;
- увеличения – уменьшения;
- универсализации – специализации;
- непрерывности – квантования;
- динамизации – статичности;
- вынесение – привнесение [1, 2].

Применение приемов позволяет изменить определенное явление или свойство действительности до такой степени, чтобы появилось новое качество, и тем самым помочь автору реализовать основной замысел произведения. Покажем это на двух примерах из литературных произведений (примеры ко всем приемам – см. [13, 15]).

**Прием «наоборот»** - изменить какое-либо качество или свойство объекта (явления, утверждения) на противоположное:

«Ты не умеешь обращаться с Зазеркальными пирогами, – заметил Единорог. – Сначала раздай всем пирог, а потом разрежешь его».

Льюис Кэрролл. *Приключения Алисы в стране чудес*

Разновидностью этого наиболее универсального приема является самый популярный прием мифов и сказок — приписать неживому объекту (факту) свойства живого — и наоборот.

«Некоторым людям осколки зеркала попадали прямо в сердце, и это было хуже всего: сердце превращалось в кусок льда».

Ганс Христиан Андерсен. *Снежная королева*

**Прием «вынесение — привнесение»:** какую-нибудь функцию, часть или свойство объекта (явления) отделить от него. Либо наоборот: какую-нибудь функцию или свойство объекта (явления) приписать совершенно другому объекту (явлению).

«Вот это да! — подумала Алиса. — Видала я котов без улыбок, но улыбка без кота! Такого я в жизни еще не встречала».

Льюис Кэрролл. *Приключения Алисы в стране чудес*

«Что это значит? — сказал ученый, выйдя на солнце. — У меня нет тени! Так она в самом деле ушла вчера вечером и не вернулась? Довольно-таки неприятная история!»

Г.Х. Андерсен. *Тень*

Как отмечалось выше, **на этапе диссоциации работа воображения происходит бессознательно, что не позволяет управлять процессом развития воображения.** Принимая во внимание, что и анализ исходных данных (этап диссоциации), и их отбор и обобщение (этап ассоциации) производит мышление, можно рассматривать мышление как своеобразную программу, определяющую течение процессов воображения [8, 9]. Такой подход предлагает нам **путь решения проблемы: повысить эффективность творческого процесса при создании новых оригинальных идей и образов за счет осознанного управления этим процессом.**

С этой целью автором были разработаны методы обработки исходной информации в форме нежестких алгоритмов на основе функционально-системного подхода [13, 15]. На этапе диссоциации алгоритм позволяет проводить широкий всесторонний анализ исходного объекта и получать обширный материал «первичных элементов», а на этапе ассоциации — проводить осознанное их комбинирование, создавая новые необычные сочетания. Эту особенность алгоритма очень часто отмечают все, кто его

использует: «Во время работы по схеме в голову приходят неожиданные мысли!», и из бессвязной информации рождается оригинальный замысел.

Возможности алгоритмов покажем на примере выполнения задания «Дать метафорическое определение объекту». Алгоритм выполнения этого задания состоит из трех «шагов»:

1. Выявление признаков основного объекта.

*Выпишите в столбик признаки объекта — существенные и несущественные.*

2. Генерирование ассоциаций с целью поиска вспомогательного объекта.

*Для каждого признака запишите те ассоциации, которые он вызывает. Поищите эти ассоциации в природе, в технике, в быту, среди сказочно-фантастических персонажей и объектов, в сфере деятельности человека.*

3. Перебор вариантов для выбора необходимого сочетания признаков.

*Из всех слов, которые вы написали, выберите те слова, которые помогут вам в осуществлении замысла — создать художественный образ объекта.*

В качестве объекта, которому нужно дать метафорическое определение, возьмем понятие «ГИПОТЕНУЗА».

Выпишем в столбик признаки объекта:

— отрезок прямой линии;

— самая длинная сторона треугольника;

— зажата (ограничена, замкнута) катетами, или, наоборот, соединяет их;

— всегда напротив прямого угла.

Запишем ассоциации, возникающие по аналогии от каждого признака объекта, и образные аналогии, связанные с каждым признаком.

Ассоциации, которые могут возникнуть от признака «отрезок прямой линии»: *луч солнца, линия взгляда, волшебная палочка, целеустремленность, честность и принципиальность в поведении, настойчивость и др.*

Варианты образных аналогий:

*Принципиальная линия (всегда только напротив прямого угла).*

*Волшебная палочка превращает прямой угол в треугольник.*

*Гипотенуза, подобно весеннему лучу солнца, создала треугольник и пробудила к жизни геометрию.*

Ассоциации и образные аналогии, связанные с признаком «самая длинная»: *экватор, бессонная ночь в ожидании рассвета.*

Теперь можно сказать:

*Экватор треугольника.*

*Бессонная ночь между катетами.*

С признаком «соединяет» (в смысле — если бы гипотенуза не соединяла катеты, не было бы треугольника) соотносятся: *сторона, которая своими усилиями создает треугольник; стержень (цемент); любовь, интерес.*

Отсюда могут возникнуть образные аналогии:

*Третий, который не лишний.*

*Опора катетов.*

*Любовь, которая создала треугольник.*

Если рассматривать гипотенузу как «зажатую» между двумя катетами, то возникают совсем другие аналогии: *угнетенная несгибаемость; зажатая натянутость, ограниченная устремленность.*

Признак «всегда напротив (прямого угла)» может вызвать такие ассоциации: *художник напротив мольберта; отражение в зеркале; один берег напротив другого; море напротив неба.*

Тогда *гипотенуза* — это прямой угол в *Зазеркалье*.

*В жизни много прямых углов, но мало гипотенуз...* [13, 15]

Из приведенного примера видно, как алгоритм, выполняя чисто инструментальные функции, «организует» мышление и на этапе диссоциации активизирует «сбор» информации об объектах, извлекая из памяти имеющиеся знания. А на этапе ассоциации – позволяет производить систематизированный и целенаправленный поиск новых неожиданных связей между привычными образами объектов, искать и находить их оригинальные сочетания и создавать целостные образы из отдельных разрозненных элементов. При этом образы формируются не только путем перекомбинирования элементов представлений, содержащихся в памяти, но и путем их переосмысления, наполнения новым смысловым содержанием.

Аналогичный эффект позволяют алгоритмы получить и при выполнении таких творческих заданий, как «Создать образ (предмета, явления)», «Третий – лишний», «Составить предложение из трех слов», «Алгоритм конструирования оксюморона» и других. Выступая в качестве «активизаторов» мыслительной деятельности, эти алгоритмы, направляя, не ограничивают, а наоборот, требуют полной самостоятельности мышления, помогая использовать уже имеющиеся знания, и дают возможность каждому человеку выбрать тот подход, который в наибольшей мере соответствует его индивидуальности [13, 15].

Практика показала, что применение алгоритмов в учебном процессе повышает эффективность усвоения учебного материала и активизирует творческие способности. Так, при изучении темы «Психосоциальное развитие в подростковом возрасте. Особенности поведения подростков и их общения со взрослыми» курса «Возрастная психология» студенты, используя алгоритм, создали такие метафорические определения к понятию «подросток»: *кактус; ёжик; многоугольник; воздушный змей; пластилин; солнечное затмение; кубик-*

*рубик; неопытный исследователь; театр одного актёра; стадо баранов без пастуха; общительная устрица; осленок; подростковый период – ранняя весна* [14].

Подведем итоги. Одной из ведущих психических функций, определяющих способность к творчеству, является воображение, создающее новые образы и идеи. Для преобразования обычных объектов и явлений в фантастические используются приемы, выявленные при анализе сказочно-мифологической и научно-фантастической литературы. Но сами приемы, предлагая, **что** нужно делать, не говорят – **как** это делать. Алгоритмизация процесса применения приемов как метода психической деятельности, при котором алгоритм выступает в роли формализованного инструмента, вносит в эту деятельность фактор осознанной управляемости, обеспечивая тем самым повышение его эффективности, и может быть рассмотрена как очередной этап развития методов творческого воображения за счет повышения уровня управляемости этим процессом.

## ЛИТЕРАТУРА

1. Альтшуллер Г.С. Творчество как точная наука. — М., Советское радио, 1979. - 150 с.
2. Амнуэль П. Научно-фантастическая литература. Краткое учебное пособие для изобретателей и инженеров (рук.). – Баку, 1975. <http://amnuel.info/>
3. Беркинблит М.Б. Петровский А.В. Фантазия и реальность. М., Политиздат, 1968. –128 с.
4. Джонс Дж.К. Методы проектирования. - М.: Мир, 1986. - 321с.
5. Дудецкий А. Я. Воображение. Смоленск. 1969. – 94с.
6. Дудецкий А.Я. Теоретические вопросы воображения и творчества.- Смоленск, 1974. –153с.

7. Игнатьев Е.И. Воображение как средство познания и управления творческой деятельностью. Сб. «Вопросы психологии труда, трудового обучения и воспитания», Яр. 1966, с. 34-35:
8. Коршунова Л.С. Воображение и его роль в познании. — М.: МГУ, 1979. — 144с.
9. Коршунова Л.С., Пружинин Б.И. Воображение и рациональность. - М.: МГУ, 1989. — 182с.
10. Рибо Т. Творческое воображение. СПб. Тип. Ю.Н.Эрлихъ, 1901.- 327с.
11. Рубинштейн С.Л. Основы общей психологии. Т. 1. — М.: Педагогика, 1989. — 486с.
12. Селье Ганс. От мечты к открытию. - М.: Прогресс, 1987. - 366с.
13. Шрагина Л.И. Логика воображения. (2-е изд.) М., Народное образование. 2001. —190с.
14. Шрагіна Лариса, Бакуменко Варвара. ТРВЗ-педагогіка в навчально-творчій діяльності студентів//Психолог, №8 (344), 2009, с. 7 – 15.
15. Шрагіна Лариса. Технологія розвитку креативності. Київ, Шкільний світ, 2010. — 160 с.