

Как (не)работать с дизайнером

Original article
by Daniel Will-Harris

4elo8ek перевел
на русский.

Представьте, что вы — Христофор Колумб. Высадившись на берегу «Нового Света» вы вдруг обнаруживаете, что здесь нет ни восточных шелков, ни пряностей, в поисках которых вы плыли сюда. Испытывая огромное разочарование, вы поднимаетесь обратно на корабль и плывете домой — даже не взглянув на все чудеса, которые мог вам подарить новый мир...

Именно это и происходит, когда у вас слишком предвзятые понятия о дизайне. Вы могли бы найти нечто намного более ценное, но не замечаете этих «сокровищ», думая только о том, что «это не то, что я искал». Помните о том, что вы сами, ваше участие — существенная часть процесса создания дизайна. И если вы плохой клиент — вы не можете рассчитывать на хороший результат.

Предвзятое мнение — это только одна из ошибок, которую совершают люди во время работы с дизайнером. Проблема в том, что многие люди обращаются к дизайнеру, когда хотят, чтобы «вот эта вот штука «выглядела хорошо» — не понимая, что это понятие ничего в себе не несет и никак не отражает суть работы дизайнера. Заказчик даже не представляет себе творческих возможностей и уровня исполнения того, что он может получить за свои деньги. Ведь, также как писатели — это не просто люди, которые могут печатать текст, так и дизайнеры — это не просто люди, владеющие графическими пакетами.

Хороший Дизайн — это намного более глубокое понятие. Чтобы вдохновить дизайнера на серьезную творческую работу, вы должны донести до него суть, идею, которую вы хотите передать в своем проекте — и дать ему свободу выразить это в новой, необычной форме.

Так как же работать с дизайнером, чтобы он приложил максимум усилий и таланта? Вот некоторые советы:

- 1) Отнеситесь к выбору дизайнера ответственно.**
Взгляните на его портфолио. Лучшие дизайнеры не имеют характерного «почерка» — так же как и их клиенты, их работы отличаются друг от друга. Конкурсные награды никак не говорят о том, насколько дизайн «работал» для клиента. Если вы сами не можете оценить творения дизайнера — свяжитесь с его предыдущими клиентами напрямую и узнайте, насколько эффективной в деле оказалась работа дизайнера
- 2) Оставьте свои предвзятые понятия о дизайне за порогом.**
Не просите, чтобы проект выглядел «вот так же как у фирмы “Х”», только чтобы цвета были другие...». Будьте открыты для неожиданных идей. Не бойтесь чего-либо неординарного — пусть все новые идеи вливаются в ваш проект.
- 3) Говорите дизайнеру то, какой смысл вы хотели бы передать, а не то, как это должно выглядеть.**
Не говорите, какого цвета и формы должна быть та или иная вещь — скажите лучше, какие эмоции и какой смысл она должна нести.
- 4) Заранее четко определитесь с желаемыми функциями, возможностями вашего проекта.**
Во многом дизайнер будет отталкиваться от этого, и если вы захотите добавить что-либо впоследствии — это может разрушить «уже построенное».
- 5) Проведите анализ и определите конкретную цель и специфику проекта.**
Например «я хочу продавать ежедневники, используя метафору, что я создаю костюмы для планов моих клиентов». Здесь четко определены цели и специфика — и по отношению к продукту, и по отношению к потенциальным клиентам. Чем более точны вы в начале, тем проще будет дизайнеру работать с Вашим проектом. Если позже вы захотите добавить что-либо — дизайнеру, скорее всего, придется «втискивать» это в уже существующую структуру, и лучше от этого не станет никому.
- 6) Приступая к работе, убедитесь, что большая часть материалов и текста для проекта подготовлена.**
Часто дизайнер будет использовать их в качестве «скелета». Хороший дизайнер может попробовать сделать «с запасом», зарезервировать место под материалы, которые Вы ему еще не предоставили. Но чем меньше ему придется так поступать — тем лучше для проекта.
- 7) Дизайн делается для клиентов, а не для Ваших коллег или друзей.**
Вы должны сформировать у дизайнера четкое представление — кто Ваши клиенты и чего они хотят. Намного более важно, чтобы ваш проект нравился им, а не вам.
- 8) Будьте обоснованы в своих предпочтениях.**
Вы можете показать дизайнеру реализованные проекты, которые вам нравятся, но попробуйте понять — чем и какие ваши чувства они затрагивают. Дизайн пробуждает в Вас чувства — так расскажите дизайнеру, как именно. Сконцентрировавшись на своих эмоциях и ощущениях, вы дадите дизайнеру больше материала для работы.
- 9) Не делайте дизайн путем публичных обсуждений и «опросов мнений»**
Ни одного проекта с хорошим дизайном не было создано таким путем. Чем больше людей будут иметь голос в процессе создания, тем более «размытым» будет результат. На мнения ваших друзей или коллег по работе зачастую влияют скрытые мотивы — они просто могут завидовать вам, если вы показываете что-либо действительно стоящее, или им может быть просто все равно. Вы должны иметь дело только с одним человеком, принимающим решения. Нельзя бросаться из стороны в сторону или менять направление в середине процесса.
- 10) Не говорите дизайнеру, как делать дизайн.**
Это не то, в чем вы разбираетесь. Рассказывая дизайнеру свои требования и предпочтения, дайте ему, в то же время, свободу создать то, что будет соответствовать им в полной мере. Если вы будете пытаться управлять дизайнером, то он будет делать для вас любой дизайн, который вы попросите — лишь бы получить деньги и избавиться от вашего назойливого руководства.
- 11) Вам никогда не удастся угодить всем.**
Билл Косби (Bill Cosby) называл такое стремление единственным способом потерпеть неудачу. Если все считают, что ваш проект хорош — то может быть он просто скучный, и поэтому просто ни у кого не вызывает никаких сильных эмоций. Если у вашего проекта нет индивидуальности — никто не станет его критиковать. Но и в восторге от него тоже никто не будет.
- 12) Доверяйте вашему дизайнеру (вы платите за его профессионализм).**

На дальнейшем этапе работы, когда дизайнер начнет показывать вам эскизы — давайте четкие и обоснованные комментарии к каждому из них. Не говорите дизайнеру «мне не нравится коричневый цвет» — эта информация бесполезна. Если же вы скажете «меня смущает то, что этот цвет выглядит слишком уныло — нам нужно вместо этого каким-то образом передать энергию и динамику» — это намного облегчит дизайнеру понимание того, что вы хотите. В этом случае вы говорите о сути, а не пытаетесь научить его «делать дизайн».

Дизайнер знает намного больше, чем вы, о дизайне и его возможных воплощениях с учетом эмоциональной специфики и культурных традиций. Поэтому, если вы предлагаете какой-нибудь цвет, а дизайнер пытается объяснить вам, что это не самая лучшая идея — поверьте ему.

Да, дизайнеры совершают ошибки и, иногда, они могут двигаться не в ту сторону. И, конечно же, ваша задача — направить их творческую энергию в нужном вам направлении. Но вы должны сообщить дизайнеру то, чего вы хотите достичь, а не то, как это сделать.

Многие великие открытия были сделаны совершенно случайно, а не в результате запланированной экспедиции или организованного эксперимента. Причина этого в том, что если вы попадаете не туда, куда стремились — вам кажется что вы промахнулись мимо цели. Вы чувствуете себя потерянными, думая: «я знаю, куда я хотел попасть — но оказался совсем в другом месте». Вы не обращаете внимания на то, что, вполне может быть, в реальности вы достигли чего-либо намного большего.

Так что, работая с дизайнером, вам стоит чаще задумываться о том, а не ведете ли вы себя как Христофор Колумб, не обращая внимания на чудеса нового мира?..

Хорошо сделанная дизайнером работа дает вам возможность:

- эффективнее работать
- повысить количество продаж
- произвести впечатление
- взглянуть по-новому на обычные вещи

Дизайн — это взаимодействие.

Если вы будете относиться к дизайнерам просто как к людям, которые владеют графическими пакетами — они превратятся в людей, которые просто хотят денег.

Оригинальная версия статьи находится по адресу:
<http://www.will-harris.com/design/working-with-designers.html>
Copyright (c) 2005, Daniel Will-Harris
daniel@will-harris.com

Русская версия:
<http://www.livejournal.com/users/4elo8ek/1481.html>
4elo8ek перевел в 2005
amaart@gmail.com