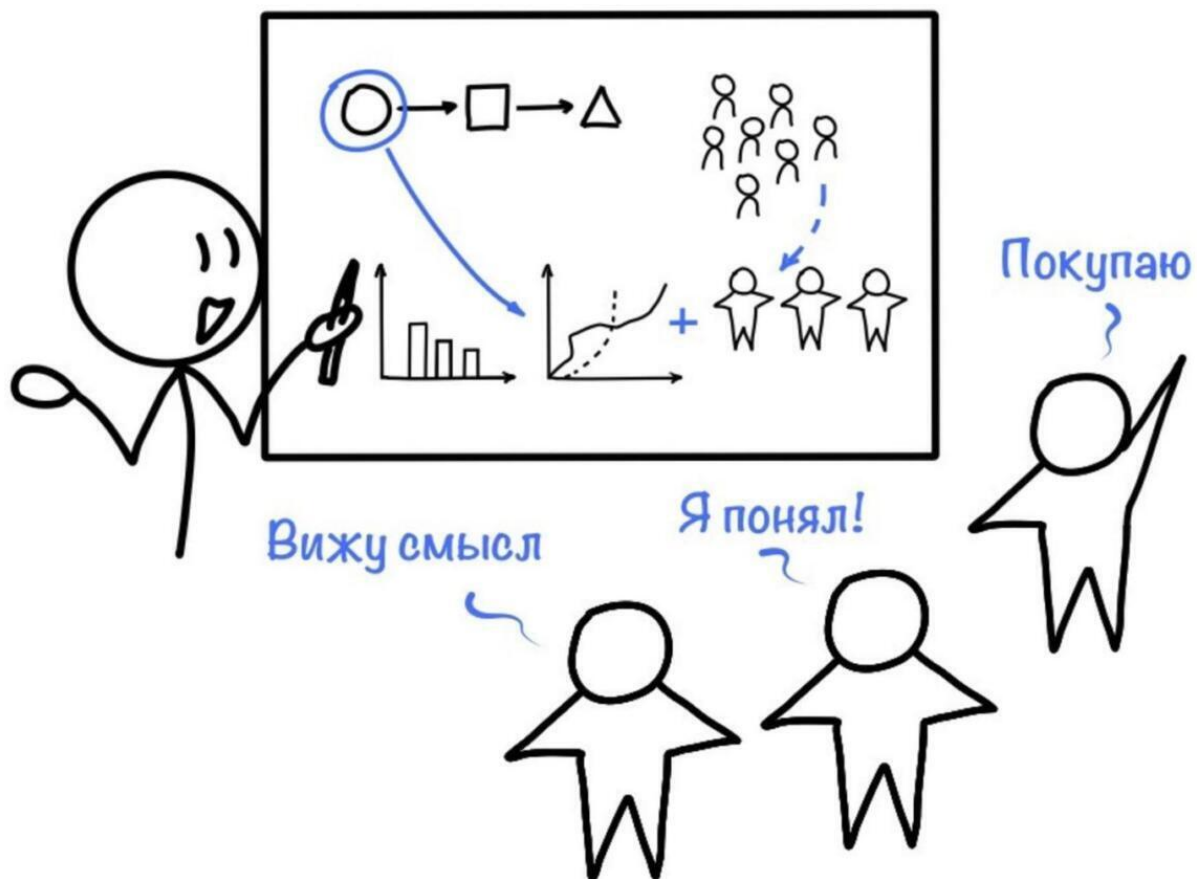


Кемаев Олег

Визуальная упаковка смыслов

Как захватывать внимание, доносить идеи и продавать в современном визуальном мире



Олег Кемаев

**Визуальная упаковка смыслов:
как захватывать внимание,
доносить идеи и продавать в
современном визуальном мире**

«Автор»

2023

Кемаев О.

Визуальная упаковка смыслов: как захватывать внимание, доносить идеи и продавать в современном визуальном мире / О. Кемаев — «Автор», 2023

В книге раскрываются простые приёмы и алгоритмы визуальной упаковки смыслов. С их помощью, даже не умея рисовать, вы сможете использовать визуализацию для решения своих практических задач: в соц. сетях, в презентациях, в продажах, в коммуникациях. У автора 10 лет практики в решении разных бизнес задач и обучения людей. Поэтому в книге нет «воды», вся теория раскрывается на конкретных практических кейсах.

© Кемаев О., 2023

© Автор, 2023

Содержание

Введение	5
1. Немного о визуальном мышлении	10
1.1. Что такое визуальное мышление и где его можно использовать	10
1.2. «Синдром куропалости» не страшен. Важнее понимать, ЧТО рисовать, чем уметь КАК	17
1.3. Модель визуализации смыслов КМС и подход к тренировке визуального мышления	20
1.4. Визуальная система человека и перевод смыслов в визуальные образы	28
2. Готовим визуальный словарь	35
2.1. Визуализируем реальное: простые формы и магия подписи	35
2.2. Как отвечать на вопрос «Кто?/Что?» визуально	38
2.3. Как визуализировать количество. «Сколько?» – визуально	44
2.4. Приём «объектная визуальная метафора» для визуализации абстрактных смыслов	52
2.5. Три мира визуальных метафор: природа, технологии, мемы	54
Конец ознакомительного фрагмента.	55

Олег Кемаев

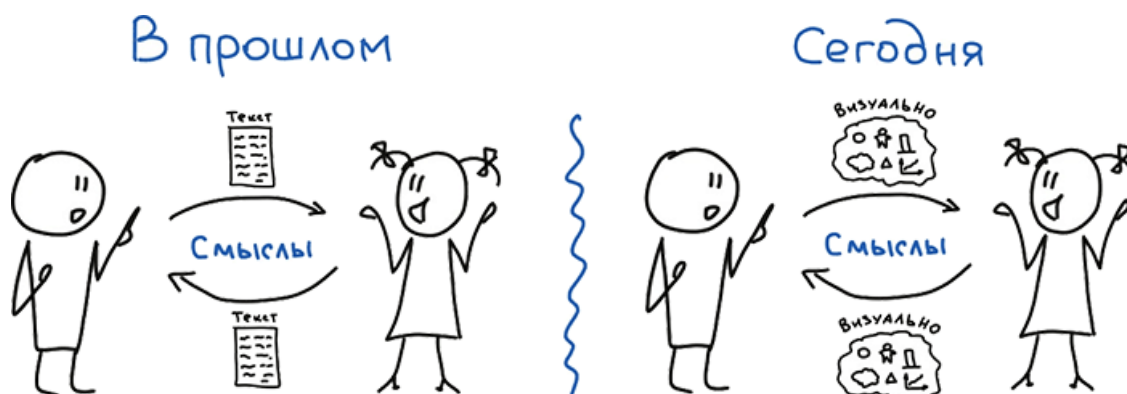
Визуальная упаковка смыслов: как захватывать внимание, доносить идеи и продавать в современном визуальном мире

Введение

Почему я вообще решил написать эту книгу?

Если я скажу, что современный мир коммуникаций становится всё более визуальным, то вы, скорее всего, согласитесь с этим утверждением. Раньше главным форматом упаковки информации был текст, в 21 веке в наших коммуникациях всё больше визуализации. Тексты без картинок пугают современную молодёжь, видеоконтент становится всё более популярным, и к постам в соцсетях лучше прилагать картинки.

Главная цель коммуникации – обмен смыслами. Сегодня визуальные коммуникации преобладают, значит, чтобы быть в тренде, нужно уметь визуализировать смыслы.



Картинка стоит тысячи слов. Смысл картинок проще и быстрее считывается. Визуальная схема позволяет охватить суть целиком. Даже наш мозг больше любит картинки. Всё вышесказанное вроде верно. Тогда почему так мало людей в своих коммуникациях используют визуализацию?

Именно таким вопросом я задавался, когда раз за разом в своей практике видел, как визуализация смыслов позволяет людям лучше понимать друг друга. Мне кажется, я нашёл ответ на этот вопрос и, конечно, поделюсь им с вами на страницах этой книги.

Визуализация —
это круто и полезно



А почему тогда
не используешь?



В моей жизни каким-то странным образом сложилось так, что я никогда не испытывал проблем с применением визуализации в коммуникациях. Любил рисовать, когда что-то нужно было донести или объяснить. Мне казалось это естественным. И когда люди спрашивали:

— Как ты это делаешь? — отвечал:

— Как-то так.

А если просили научить, то не знал, как это сделать.

Но у меня был один плюс — было много практики. И со временем я начал понимать, что визуализация смыслов это такой же навык, и его можно развивать.

При развитии любого навыка важно начинать с каких-то базовых несложных вещей. Чтобы легче было начать и из-за сложности не бросить. Я прочитал больше ста книг по визуализации, но в большинстве из них много места отводилось творчеству, насмотренности, отдельным приёмам, не было в явном виде каких-то алгоритмов и методик.

В первой части книги я рассказываю, как в компании «Смыслотека» мы столкнулись с потребностью быстрого обучения художников визуальной интерпретации смыслов текстов сценариев видеороликов. Обучение наших художников и после обучение других людей, далёких от мира визуализации, позволило отобрать базовые алгоритмы и приёмы для обучения.

И тогда у меня возникла идея написания книги, которая должна помочь начать обычным людям использовать визуализацию смыслов для решения своих практических задач.

Кому книга будет полезна?

Так и хочется на этот вопрос дать ответ — всем!

Ведь мы так или иначе все коммуницируем с другими людьми, продаём, объясняем, убеждаем. А визуализация упрощает этот процесс, делает вас более понятными. Но всем, значит никому, поэтому немного конкретизирую.

Если вы ведёте соцсети, книга поможет быстро иллюстрировать посты, заметки и статьи.

Для всех, кто выступает, проводит встречи и совещания книга повысит скорость и эффективность ваших коммуникаций с аудиторией. С помощью визуализации вы сможете помогать вашей команде синхронизироваться по смыслам.

Если приходится много объяснять – например, создаете курсы, обучающие материалы или проводите презентации продуктов. Знания из книги помогут использовать визуальную упаковку контента и презентаций.

Полезность книги можно конкретизировать и по рабочим ролям.

Редакторам и тем, кто работает с авторами. Знания из книги помогут быстрее и понятнее ставить ТЗ иллюстраторам. Помогать авторам точнее фокусироваться на смыслах текстов, которые нужно усилить визуализацией.

Иллюстраторам. Заказчики считают: Клёвому иллюстратору не надо объяснять, что рисовать. Даёшь текст, и он сам придумывает, как его визуализировать или может задать правильные уточняющие вопросы. Книга поможет выйти на уровень «клёвого иллюстратора».

Руководителям. Любая коммуникация будет эффективнее, если подготовиться к ней заранее. Например, если вы используете доску/флипчарт спонтанно, то книга поможет заранее продумать, что нарисовать для донесения ваших идей. Или как через визуализацию подключить других членов команды к обсуждению. Вы сможете экономить время и делать презентации в виде скетчей и увидите, как ваши рисунки включают эмпатию у слушателей ваших выступлений.

Продажникам. В ваших продажах маркер может стать «символом власти над вниманием». С помощью книги сможете практиковать навык использования визуальной аргументации на разных этапах сделки. Например, рисовать на офлайн и онлайн встречах, удерживая внимание ваших слушателей. Рисующие продавцы производят «BAU эффект».

Как устроена книга

Книга станет для вас своеобразным тренажёром, на котором вы сможете потренироваться и начать использовать визуализацию для решения своих задач. В ней нет «воды», для всех алгоритмов и приёмов приводятся конкретные примеры.

Книга состоит из четырёх частей.

В первой части я быстро погружаю вас в тему визуального мышления и объясняю, почему предлагаемые в книге алгоритмы действительно работают. Для большинства людей самым главным барьером для использования визуализации, является убеждение – Я не умею рисовать. В этой же части книги я стараюсь расшатать это убеждение, чтобы показать, что для использования визуализации смыслов не нужно уметь красиво рисовать.

Я не умею рисовать.
У меня куролапость :с



Не беспокойтесь.
Это легко лечится!



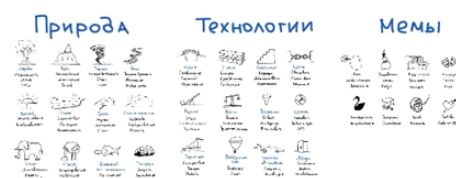
Когда мы используем речь, то смыслы упаковываем в слова, а потом строим из них предложения. В визуальном языке тоже есть свой алфавит и свои предложения.

Вторая часть книги посвящена алфавиту. В ней я рассказываю, как смысловые понятия переводить в визуальные образы. Даю простые приёмы по визуализации реальных и абстрактных понятий. Вы буквально научитесь визуализировать что угодно, использовать «магию подписи» и визуальные метафоры.

Реальное



Абстрактное



В третьей части книги вы поймёте как из отдельных слов (образов) собирать предложения (визуальные композиции). Чтобы не усложнять, я знакомлю вас с двумя базовыми алгоритмами по сборке визуальных композиций. И рассказываю про главную ошибку всех начинающих практиковать визуализацию смыслов.



Четвёртая часть самая практичная и самая большая, ведь идея книги именно в применении визуализации на практике. В этой части я на конкретных приемах показываю и разбираю, как использовать визуализацию смыслов в презентациях, на выступлениях и совещаниях, для иллюстрирования статей и постов в соцсетях, в продажах и консалтинге. В этой же части даю подборку интернет-ресурсов, которые позволят вам развиваться дальше, и программ визуализации, с которых вы сможете начать.

И, конечно, книга про визуализацию не может быть без картинок. В книге 219 иллюстраций. Можно сказать, что получилась скетч-книга, и читать вам её будет не скучно.

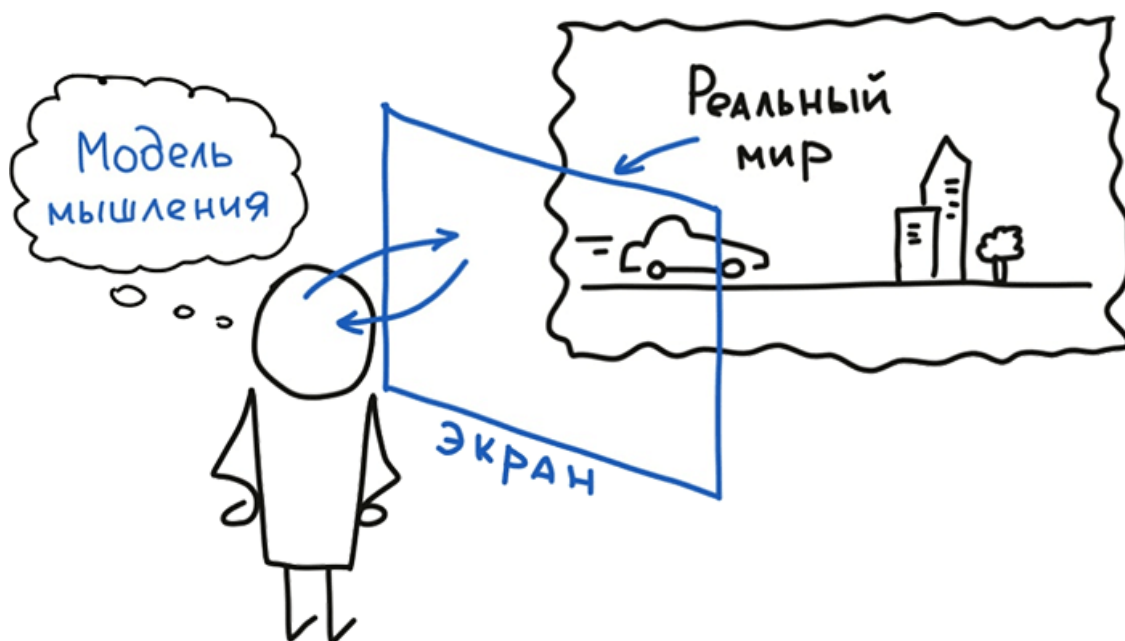
Добро пожаловать на путь визуального мыслителя! Поехали!

1. Немного о визуальном мышлении

1.1. Что такое визуальное мышление и где его можно использовать

В книге мы будем изучать и осваивать приёмы визуального мышления. Поэтому стоит определиться, что мы будем понимать под визуальным мышлением в рамках этой книги.

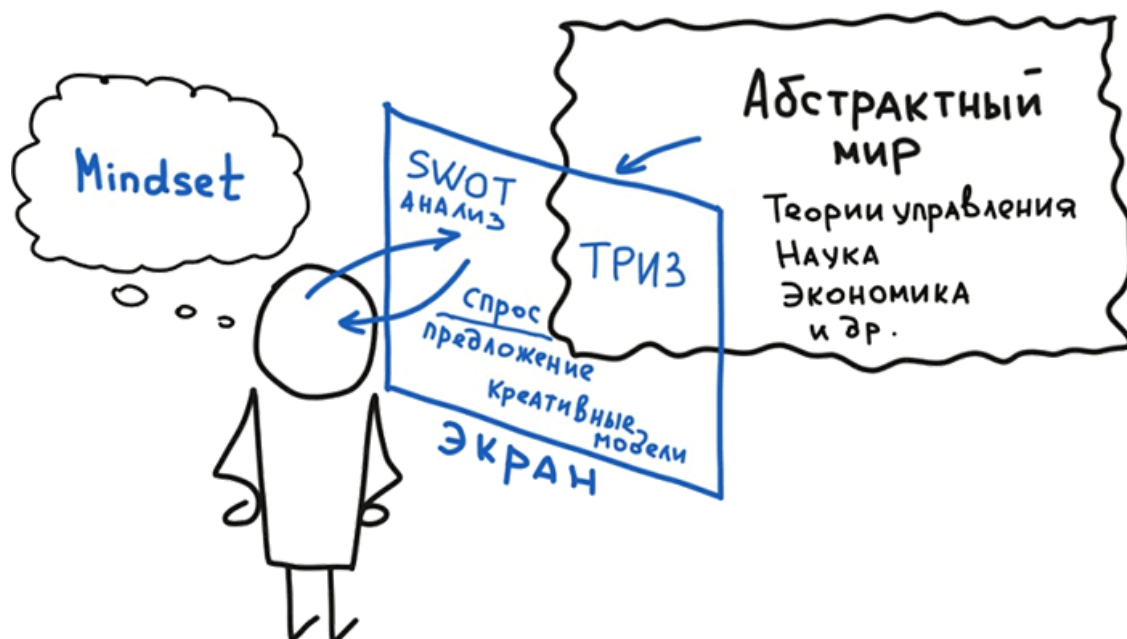
О мышлении много написано и сказано, но так и нет однозначного ответа, что же такое мышление. Мне близка следующая теория. Мы воспринимаем мир не напрямую, а через построение моделей восприятия. Например, информация о реальном мире поступает в мозг через наши органы чувств. И мозг на базе этой информации строит модель реального мира. Модель мышления можно представить в виде некоторой призмы (экрана), через которую мы воспринимаем реальность.



Кроме реального мира существует и абстрактный мир. К абстрактному миру можно отнести науку, теории управления и экономики, всё то, что нельзя увидеть и потрогать. И чтобы работать с абстрактным миром, мы также создаём модели. Например, в управлении – модель SWOT-анализа, в экономике – модель спроса и предложения. В теории решения изобретательских задач (ТРИЗ) есть куча моделей для разных случаев и задач.

Для описания моделей мышления можно использовать слово из английского языка – mindset. Сегодня часто используется это понятие, когда говорят, что человека нужно чему-то обучить. Как бы загрузить новый mindset в голову, т. е. предустановить новую модель мышления. И получается, чем больше моделей мышления мы себе установили и можем использовать, тем мы круче в быстро меняющемся мире.

Чем больше у вас майндсетов,
тем вы адаптивнее.



Мы будем рассматривать визуальное мышление, как модель мышления для анализа и осмысления абстрактного мира. А определение визуального мышления в рамках книги можно сформулировать следующим образом:

Визуальное мышление – это работа с визуальными объектами (образами, знаками), замещающая работу с реальными объектами. Опираясь на визуальные образы, можно структурировать и визуальным образом интерпретировать свои мысли. Или визуально упаковывать смыслы для их передачи и объяснения.

В основу изучения положим современные исследования нейрокогнитивистов, которые описывают, как работает визуальное восприятие человека, как визуальная система – глаза и мозг воспринимают визуальную информацию и визуальные объекты. Используя принципы визуализации, разберём, как можно искать, описывать и представлять новые смыслы. Или, как используя визуализацию, можно на существующие смыслы посмотреть с другой точки зрения.

Я уверен, что визуально мыслить может научиться каждый. А наиболее быстрый алгоритм обучения – копируй других и научишься сам. Чтобы копировать других осознанно, нужно анализировать их творчество и выявлять приёмы (алгоритмы) создания шедевров. В книге собраны такие приёмы в контексте темы визуального мышления.

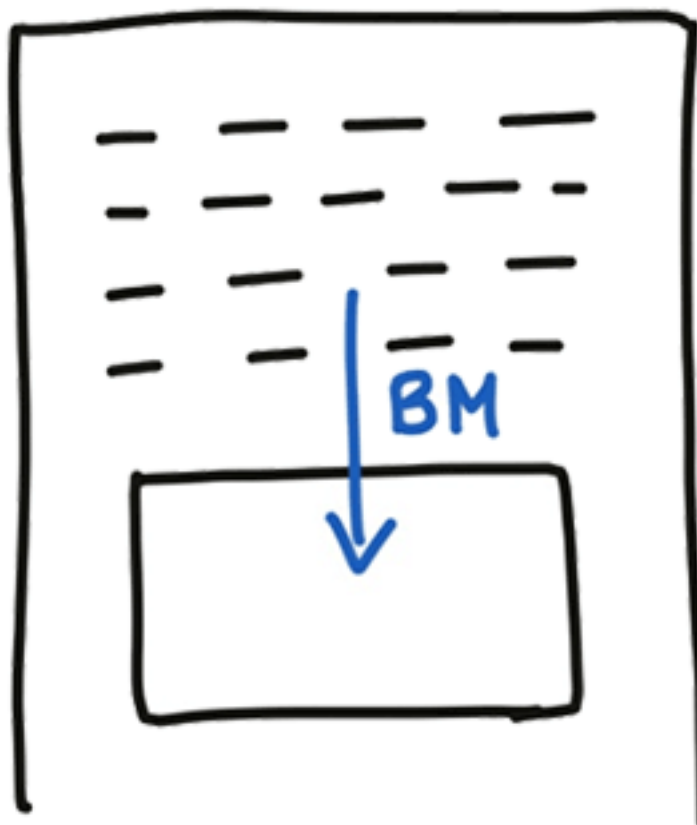
Более того, приёмы опробованы в практике компании «Смыслотека» при обучении наших художников. А также в тренингах при обучении разных людей. Практика отсеяла слишком сложные приёмы, т. е. для вас собрана выжимка того, что можно брать и сразу применять. Тренировать своё визуальное мышление, вырабатывать свой стиль и постигать вершины искусства визуализации смыслов.

А почему вообще этим стоит заниматься, тренировать и использовать визуальное мышление? Ответ на этот вопрос прост: чтобы соответствовать современным трендам. Окружающий нас информационный мир становится всё более визуальным.

Иллюстрация

Зачем писать сильный текст, если его никто не прочитает? Тексты без картинок просто пугают сегодняшних читателей. А визуальное сопровождение текста иллюстрациями в разы увеличивает открываемость и дочитываемость текстов. Правильная иллюстрация – это не просто картинка, она должна помогать в понимании смысла и главной идеи текста. Зная принципы и методики визуального мышления, вы сможете осознанно и технологично раскрывать и дополнять смыслы текста в иллюстрациях.

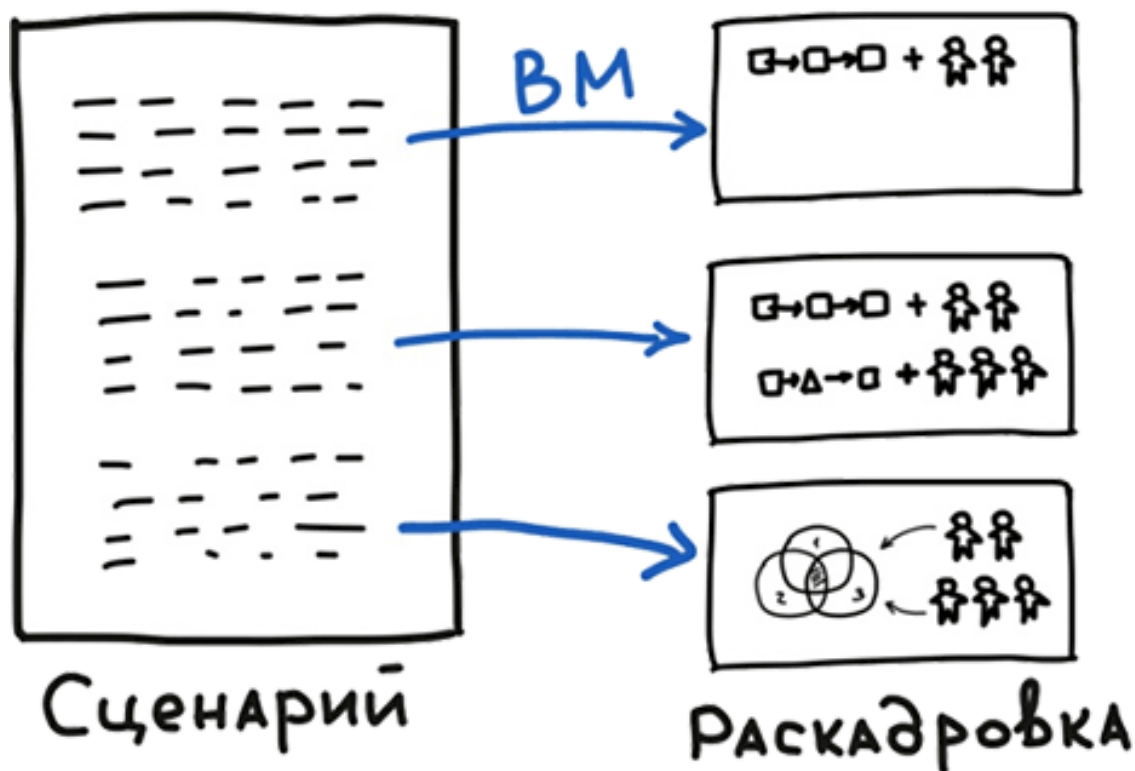
Иллюстрация



Видеоскрайбинг и анимация

Всё больше людей, а особенно представителей молодых поколений, из всех типов контента для потребления предпочитают видеоконтент. В анимационном видео визуальное мышление используется для визуальной интерпретации смыслов текста сценария.

Видеоконтент



Продажи

На одном из моих тренингов по визуальному мышлению присутствовал руководитель отдела продаж компании заказчика. И он задал вопрос: «Как визуальное мышление можно использовать в продажах?» С этого вопроса и началось наше сотрудничество по внедрению визуальной аргументации в продажах.

Начали с обучения продавцов. Используя модели визуального мышления и описание продуктов, разработали визуальные шаблоны. Рисуя по шаблонам, продавцы учили презентации продуктов. Процесс обучения ускорился, стали меньше путаться и быстрее запоминать.

А потом по тем же шаблонам начали рисовать на встречах с клиентами. Рисуя, продавцы увереннее выглядели на встречах. Рисование привлекает внимание, и клиенты лучше вовлекались в процесс продаж.

После грянула пандемия и продажи ушли в онлайн. И оказалось, что те же навыки рисования на встречах можно использовать в Зуме и других сервисах. Рисование на онлайн-встречах позволяло лучше удерживать внимание, а заказчикам меньше напрягаться при восприятии информации.

Натренировавшись работать по шаблонам, продавцы стали импровизировать и могли буквально «на салфетке» рассказать про свой продукт. Рисующие продавцы и просто производили вау-эффект на клиентов, их запоминали. Вот вам и ещё одна сфера применения визуального мышления – визуальная аргументация в продажах.



Визуальная синхронизация смыслов

Возможно, вы замечали, что как только начинаешь рисовать, становится проще объяснять сложные абстрактные вещи, о чем-то договариваться, иначе говоря, синхронизироваться по смыслам. Плоскость рисования превращается как бы в некую общую смысловую плоскость.

Опираясь визуальными объектами на этой плоскости, можно здорово структурировать свои мысли. Например, подготовить структуру выступления и сразу накидать скетчи слайдов презентации.

Структурируем себя



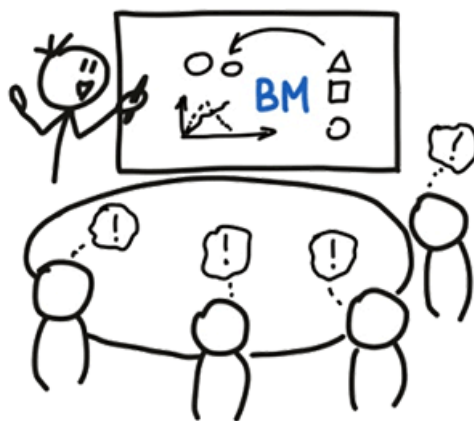
Используя смысловую визуальную плоскость, можно синхронизировать группу людей. Например, через визуальную фасилитацию помогать эффективнее проводить совещания, мозговые штурмы и другие групповые активности. Прокаченное визуальное мышление можно использовать при работе с экспертами. Например, когда из эксперта нужно «вытащить» и передать какие-то знания.

Визуализируем смыслы для других

Работа с экспертами



Совещания



Практическое использование визуального мышления помогает в целом прокачать навык визуальной коммуникации для различных сфер применения.

Есть и «негативный» момент. В любой коммуникации начинает ощущаться дискомфорт при отсутствии плоскости для рисования. Например, на встречах с заказчиками, при отсутствии мест для рисования, у меня «чешутся» руки, так хочется порисовать.

Поэтому со мной всегда блокнот или Айпад. Почти всегда есть возможность подключить Айпад к телевизору или проектору. И, по отзывам, выглядит круто, когда на встрече человек начинает в момент разговора, при объяснении, рисовать. Использованию цифровых инструментов тоже будет отведено место в книге.

Для развития навыка визуализации смыслов нужно развивать определённый майндсет мышления. Поэтому в следующей главе рассмотрим модель мышления.

1.2. «Синдром куролапости» не страшен. Важнее понимать, ЧТО рисовать, чем уметь КАК

Когда начинаешь говорить про визуализацию и рисование, большинство людей отвечают: «Это не для меня. Я не умею рисовать». Если во взрослой аудитории задать вопрос: «Кто умеет рисовать?», поднимется две-три руки. Моя практика показала, что не более 10 % обычно поднимают руки. Если в детской аудитории задать аналогичный вопрос, то поднимется лес рук. Не знаю, где на пути взросления люди теряют этот навык или просто думают, что теряют. Но однозначно могу сказать, если взрослому человеку сделать «прививку визуализации», дать попробовать, то навык быстро восстанавливается.



В общем, существует миф – чтобы использовать в своей жизни визуализацию, нужно уметь рисовать. В практике компании Смыслотеки мы столкнулись с ситуацией, которая жёстко развенчала этот якобы миф.

Мы занимаемся упаковкой смыслов в рисованные ролики. В английском языке этот формат называется видеоскрайбинг. В 2015 году к нам пришёл заказчик, которому за год нужно было сделать 180 видеороликов, и мы стали конструировать цех по упаковке смыслов (серийному производству роликов). Производство ролика в формате видеоскрайбинга можно разбить на два этапа: разработка текста сценария и визуализация сценария. Для этапа визуализации нужно было быстро набрать художников. Нам показалось, что это будет просто. Цена отрисовки понятна из расчёта себестоимости, фрилансеров много, нужно разместить объявления на порталах иллюстраторов и художников. Кого цена устроит, тот будет с нами работать.

Всё оказалось не так просто. К нам пришли люди, которые могли нарисовать что угодно – хоть портрет, хоть пейзаж. Т. е. вопроса об умении рисовать не стояло. Но мы очень быстро поняли – этого недостаточно, и профессионалов в рисовании нужно обучать тому, что рисовать для передачи смысла. А художники в процессе обучения убедились, что для передачи смыслов текстов важнее понимать, ЧТО рисовать, чем КАК. Ведь в визуальном восприятии человека палка, палка, огуречек – всё равно человечек.



К более-менее стройной методике обучения пришли не сразу. Вначале пришлось использовать подход «натаскивания». Наши художники много рисовали, а мы много забраковывали. Процесс отрисовки занимал длительное время, что не очень хорошо сказывалось на сроках сдачи заказов. Для новых художников даже появилась присказка – 25 роликов нарисуете и научитесь. Рубеж в двадцать пять роликов был своеобразным порогом, при достижении которого количество наконец-то переходило в качество.

Наша компания расширилась, и нужно было набирать новых художников, т. е. задача быстрого ввода их «в строй» стояла всё острее. Мы искали разные теории обучения визуализации, фиксировали и описывали собственные практические приёмы. Что в конечном итоге позволило сформировать хоть какую-то методическую базу, которую можно было положить в основу обучения.



Факт, что при визуализации прежде нужно фокусироваться на том, ЧТО рисовать, подтвердила забавная история. Для обучения базовую теорию по визуализации я упаковывал в рисованные ролики. Ролики рисовал сам, чтобы быстрее появилась основа. Т. е., ролики получались некрасиво отрисованными. Но от художников получили неожиданную обратную связь,

что именно такая корявая отрисовка показывала, что для понимания и визуального восприятия красивость не так важна.

Когда мы стали проводить обучение других людей, то обучающие ролики хотели перерисовать профессионально. Но поняли, что этого делать не надо, излишняя красивость отпугнёт начинающих визуальных мыслителей. Сработает установка: ну, так красиво я не смогу.

И именно поэтому большинство иллюстраций в этой книге нарисовано мной собственноручно. Любую иллюстрацию вы сможете запросто повторить, даже не умея рисовать. И надеюсь, через такой подход мне удастся вас убедить, что для визуализации важнее понимать, ЧТО рисовать, чем уметь КАК.

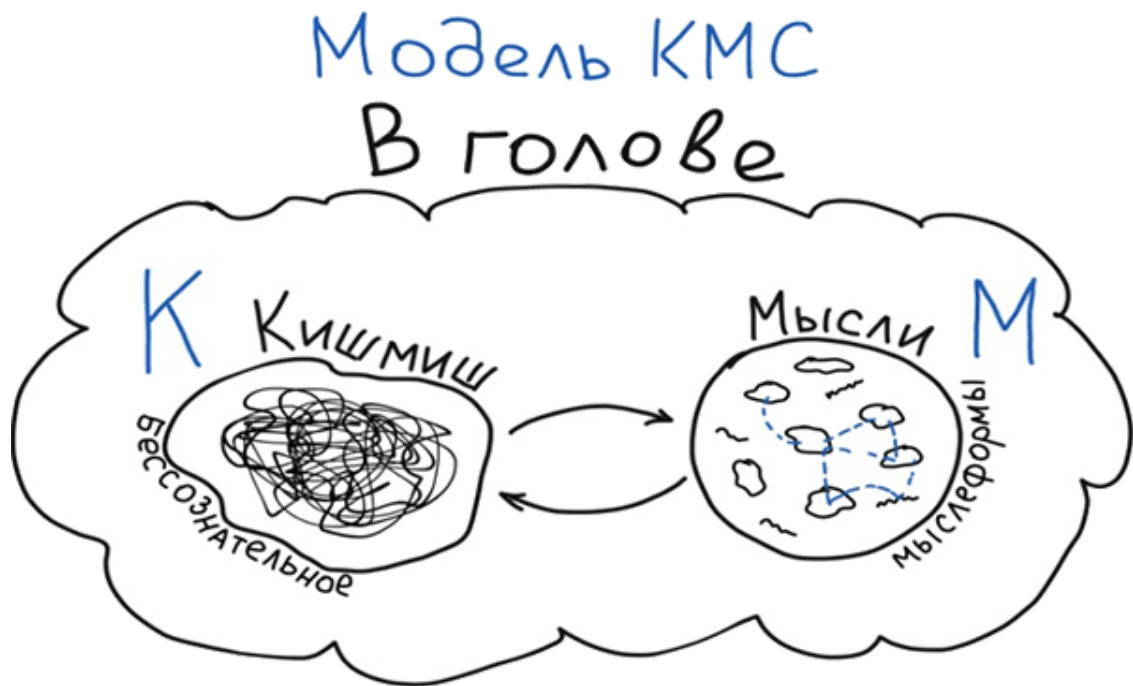
1.3. Модель визуализации смыслов КМС и подход к тренировке визуального мышления

Для объяснения подхода по тренировке визуального мышления давайте рассмотрим описание процесса мышления. Я назвал такую модель описания мышления – КМС (Кишмиш, Мысли, Структура).

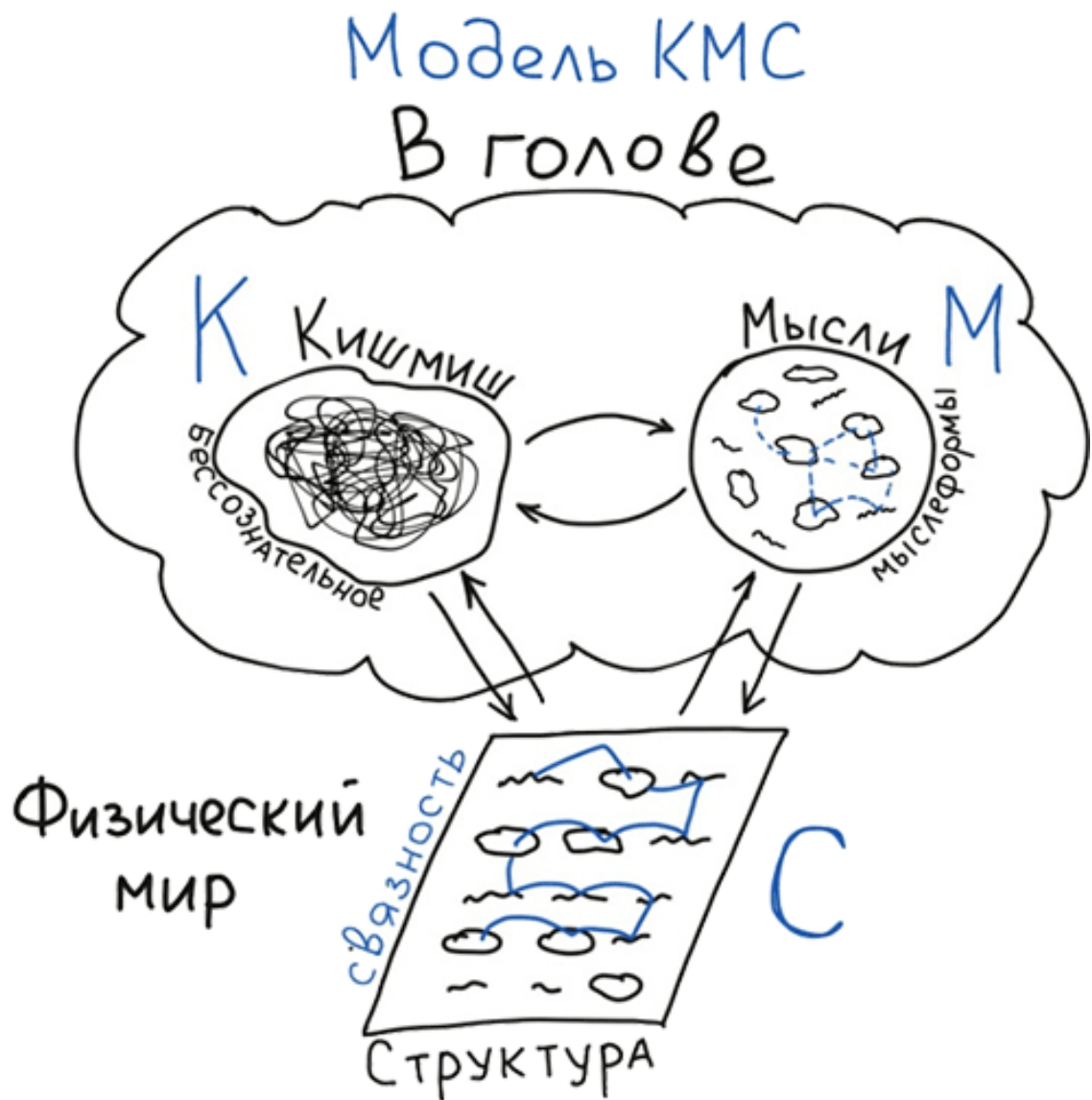
То, что происходит у нас в голове, можно разделить на два основных процесса: бессознательное и сознательное. Что происходит в бессознательном – не всегда понятно, но оно, безусловно, работает. Там блуждают обрывки знаний, образов и много чего ещё. Назовём в нашей модели эту часть мышления – Кишмиш.



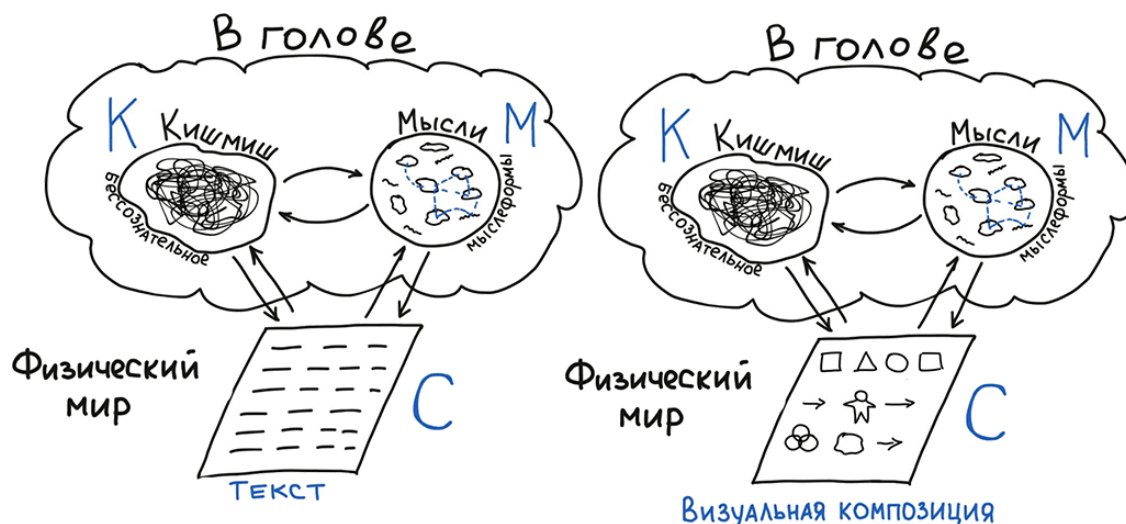
В сознательной части появляются уже осознанные мысли, поэтому вторая часть модели называется просто – Мысли. Так как мы привыкли мыслить словами, мысли могут появляться в виде мыслейов. А также в виде других различных мыслеформ. Например, художники и архитекторы могут мыслить образами, а у математиков мыслеформы появляются сразу в виде математических формул. Вот и получается, что у нас в голове происходит постоянное взаимодействие бессознательного и сознательного.



Но в каких бы мыслепормах не проявлялись наши мысли в сознательной части, всегда есть проблема – удержать их в голове, выстроить логику, связать в какую-нибудь структуру. Чтобы это сделать, нужно каким-то образом зафиксировать их вне головы. Здесь и появляется третья часть модели – Структура. Работа со Структурой также запускает некоторые процессы в бессознательном. И получается замкнутый процесс мышления между тремя частями: Кишмиш – Мысли – Структура.



Структурой можно назвать любую форму удержания мыслей и выстраивания логики их изложения. Например, Структурой могут быть наша речь и письменный текст. Перевод мыслей в визуальные образы и сборка их в визуальную композицию – это тоже процесс структурирования.



Помните, как звучит определение визуального мышления, которое мы используем в этой книге?

Визуальное мышление – это работа с визуальными объектами (образами, знаками), замещающая работу с реальными объектами.

В рамках модели КМС визуальное мышление формируется, когда происходит структурирование мыслей сразу в образы (отрезок МС). А сложность его прокачки состоит в том, что для нас этот процесс очень непривычен и неудобен. Т. е. для прямого перевода мыслей в образы нужно сильно напрягаться. А мозг напрягаться не очень любит:)



В практике нашей компании мы столкнулись с вопросом: Как прокачивать визуальное мышление у наших художников? И именно практика ответа на этот вопрос показала, что тренироваться проще, отталкиваясь от структуры текстов.

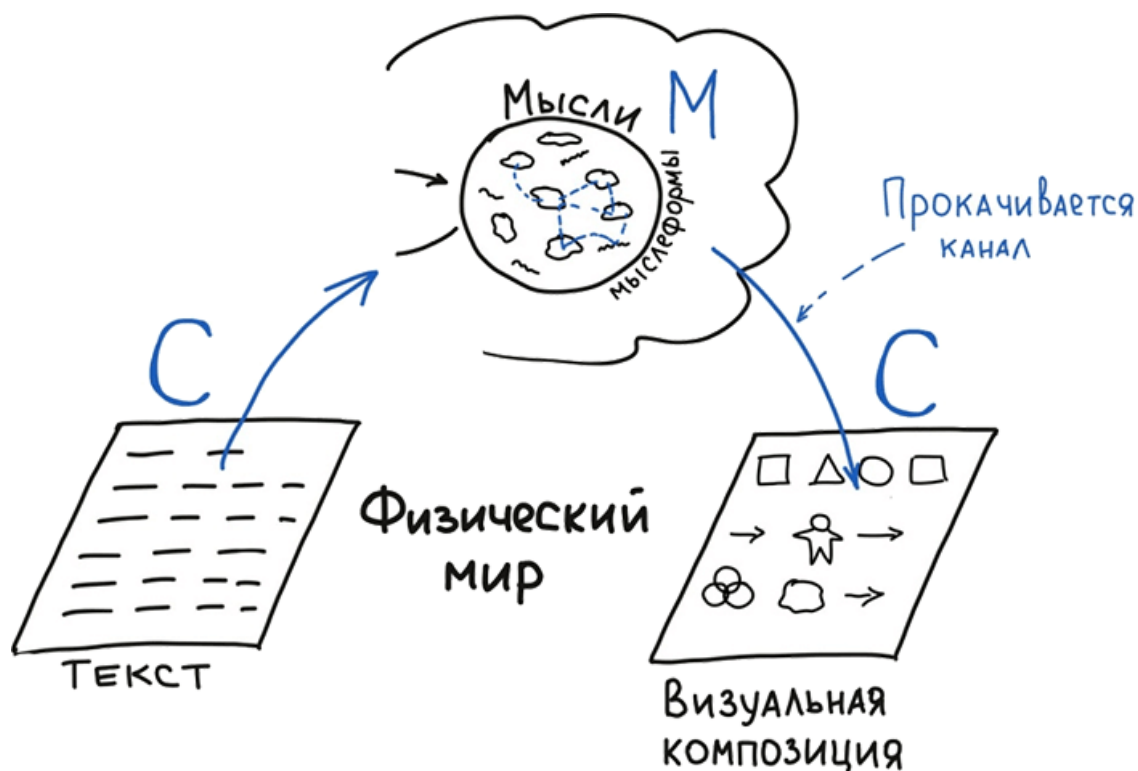
Процесс тренировки состоит в следующем. Чтобы визуализировать смысл текста, нам приходится работать как бы не с самим текстом, а с полем смыслов этого текста. Ведь за одними и теми же словами у разных людей стоят разные понятия, контекст и смыслы. На своих тренингах по визуальному мышлению я много раз видел, как одни и те же тексты участники визуализировали по-разному.



«Подняв» поле смыслов над текстом, мы работаем с этим полем и превращаем смысловые объекты в визуальные образы. Из образов собирается структура – визуальная композиция.



С текстом нам работать привычнее, и процесс тренировки проходит легче. А если вернуться к модели КМС, то мы увидим, что через такой тренировочный процесс как раз и прокачивается нужный канал МС. Ведь работая с полем смыслов текста, мы активизируем мыслительную часть модели.



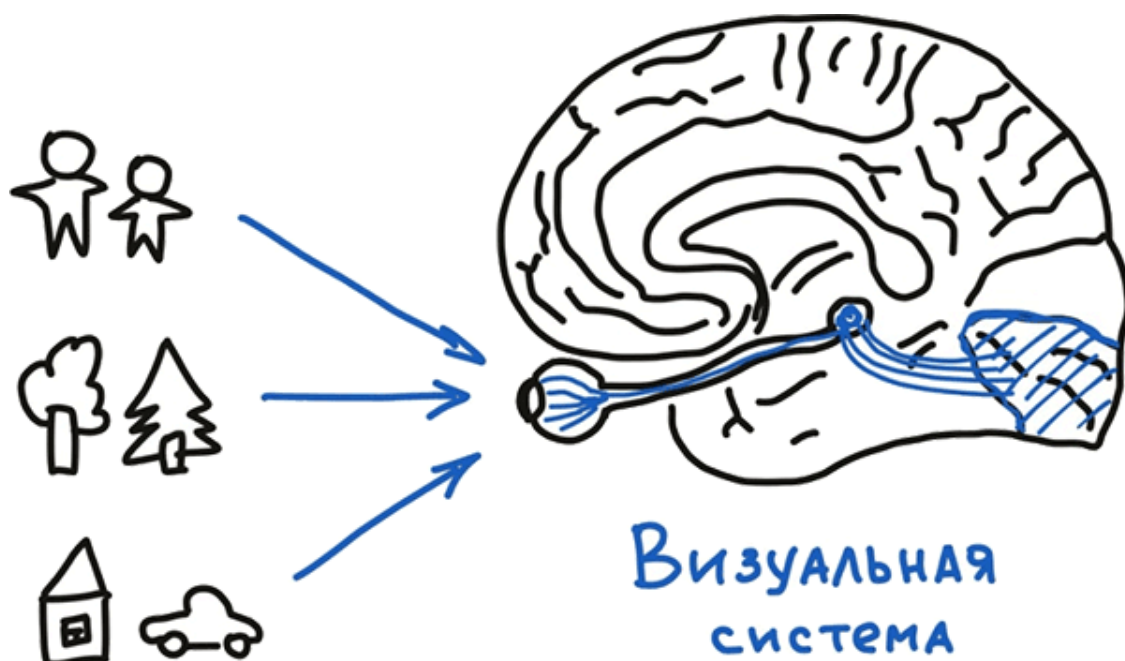
Таким образом, со временем отрезок МС в модели КМС так прокачивается, что у вас не возникает сложностей с прямым переводом мыслей в образы.

Конечно, остаётся вопрос: «Как при тренировке от поля смыслов переходить к образам и визуальной композиции?»

Именно ответу на этот вопрос и посвящены вторая и третья главы книги. Конечно, тренировка мышления непростой процесс. Чтобы его облегчить, мы будем изучать и использовать самые простые приёмы прокачки навыков. И быстро начнём тренироваться применять полученные знания на практике.

1.4. Визуальная система человека и перевод смыслов в визуальные образы

Для работы с визуальными образами разберёмся с тем, как функционирует визуальная система человека. Под визуальной системой будем понимать глаза и мозг человека. Т. е. ответим на вопрос: «Как наши глаза воспринимают мир и как визуальная информация обрабатывается мозгом?»



Здесь я сошлюсь на книгу Дэна Роэма «Визуальное мышление». В книге он со ссылками на научные исследования поясняет, как наша визуальная система считывает, распознаёт и анализирует визуальные образы.

Кратко поясню на примере алгоритм работы нашей визуальной системы, описанный Роэмом. Представьте, что вы пришли в кафе, стоите на входе и анализируете обстановку кафе, нарисованную на картинке ниже.

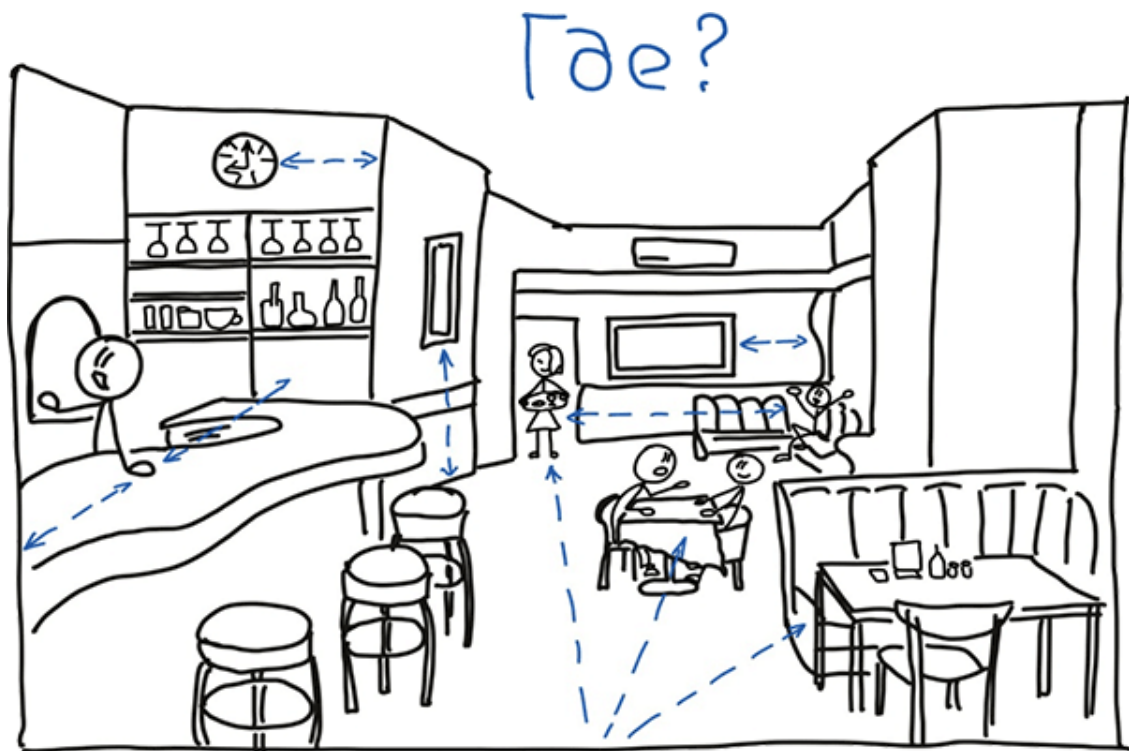


Так вот, ваша визуальная система сначала мгновенно распознаёт и выделяет отдельные объекты и их количество. На каком расстоянии они находятся от нас и между собой. Идентифицирует бармена, бутылки в баре официантку, кондиционер, элементы интерьера и посетителей. Определяет, что бармен находится ближе к нам, чем официантка, что некоторые посетители сидят рядом, а некоторые отдельно и в одиночестве.

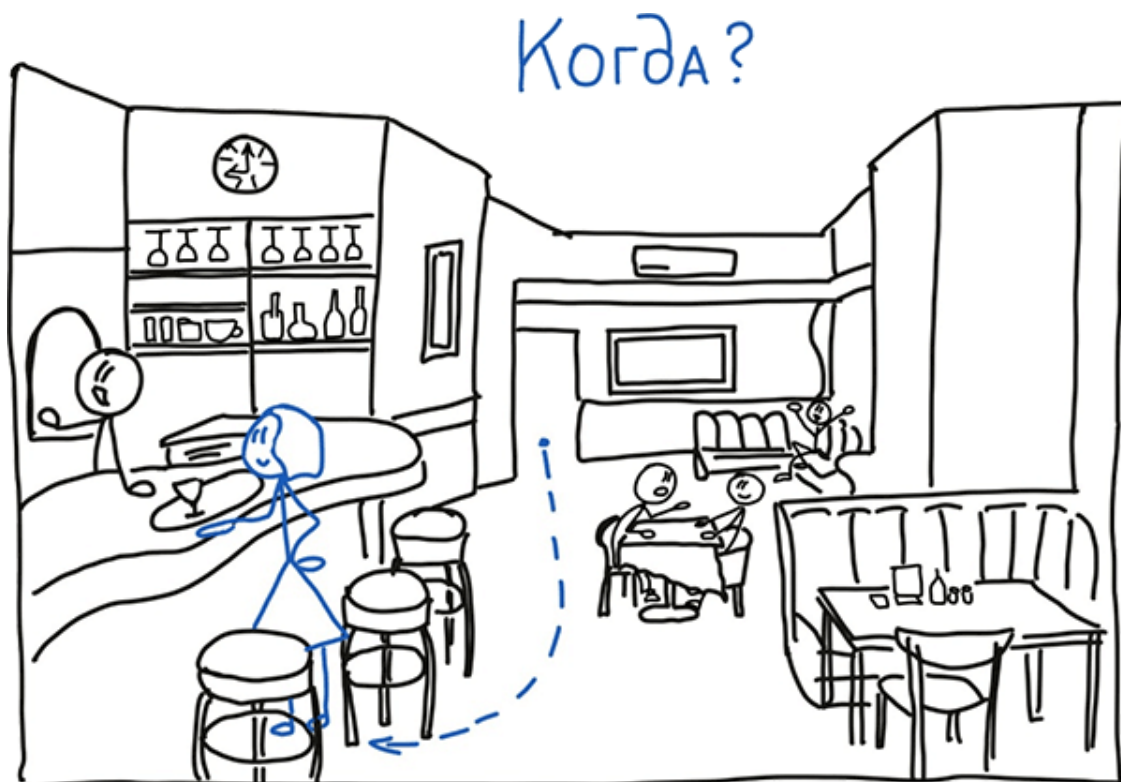
Кто? Что? Сколько?



Т.е. наша визуальная система как бы отвечает на вопросы «Кто/Что?» здесь находится, «Сколько?» объектов и «Где?» они расположены.



Естественно, мы этого не осознаём, и это происходит мгновенно. Эти три группы вопросов оценивают картинку в статике. Если в нашем баре начинается каким-то образом изменяться обстановка, например, официантка начинает передвигаться, то для анализа динамики в нашей визуальной системе появляется вопрос «Когда?».



Интересно, что для распознавания разных категорий объектов или, по-другому, – ответа на разные вопросы, задействуются разные участки мозга. Но сейчас не будем углубляться в это. Главное на этом этапе понимать, что визуальная система сначала всегда «отвечает» на вопросы «Кто/Что?», «Сколько?», «Где?» и только потом может оценивать последовательность действий (перемещений официантки в пространстве) и отвечает на вопрос «Когда?».

Предположим, ситуация дальше будет развиваться стандартно – официантка принесёт заказ и удалится. Тогда наша визуальная система так и останется в режиме анализа – «Когда?».

Но если произойдёт нестандартная ситуация, визуальная система активизируется и будет анализировать ситуацию через вопросы «Как?/Почему?» это произошло. Представим, что какой-то посетитель разлил сок, официантка поскользнулась и упала. Т. е. произошла некоторая цепочка действий, которая привела к нестандартной ситуации.



Получается, что наша визуальная система анализирует (осмысливает) визуальную ситуацию, отвечая на шесть групп вопросов. Но и окружающий нас абстрактный мир мы также осмысливаем через задавание вопросов.

И, на мой взгляд, гениальность модели Дэна Роэма как раз и состоит в том, что он связал смысловые вопросы с визуальными образами, которые лучше подходят для ответа на эти вопросы в визуальном виде.

Кто? Что? Сколько? Когда? Где? Как?



Он назвал свою модель 6W по числу групп вопросов, в английском языке все эти вопросы начинаются с W. К каждому вопросу подобрал базовый смысл и базовый визуальный образ.

Для вопросов «Кто?/Что?» базовый смысл – объект (вещь), а базовый визуальный образ – Портрет.

При ответе на вопрос «Сколько?» базовый смысл – количество, базовый образ – Диаграмма.

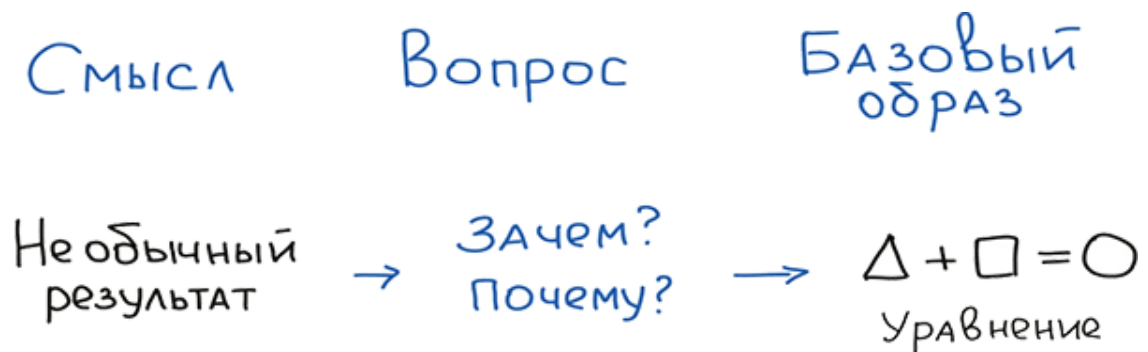
Мы отвечаем на вопрос «Где?», когда анализируем пространственную или концептуальную связь объектов. И в качестве базового образа можно использовать Карту.

Чтобы понять причинно-следственную цепочку каких-то действий, мы отвечаем вопрос «Как?» и базовый образ здесь – Блок-схема.



Дэн в отдельную категорию выделяет вопросы «Зачем?/Почему?». Но на практике при обучении людей я не смог чётко отделить и объяснить разницу между «Как?» и «Почему?». На мой взгляд, они оба используются для анализа причинно-следственных цепочек действий,

которые приводят к какому-то результату. Дэн при ответе на вопрос «Зачем?/Почему» предлагает в качестве базового образа Уравнение.

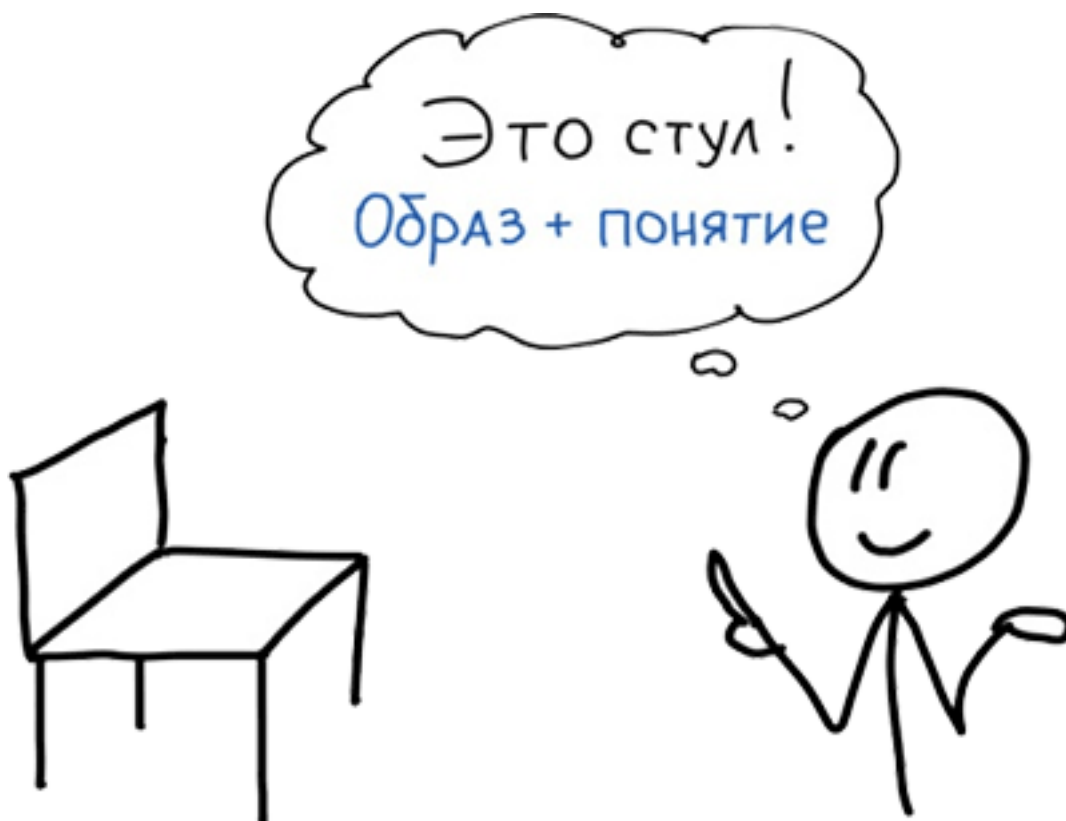


Моя практика показала, что при ответе на вопрос «Зачем?/Почему?» всегда рисуется какая-то сложная картинка (визуальная композиция), совмещающая в себе разные вопросы. Поэтому в книге я буду ссылаться на эту модель в варианте 5W. И далее мы подробно рассмотрим каждую категорию вопросов и варианты применения связки смысл – вопрос – образ на практике. Вопросы первого уровня «Кто?/Что?» и «Сколько?» пригодятся при формировании визуального словаря. Вопросы второго уровня «Где?», «Когда?» и «Как?» помогут при сборке визуальных композиций.

2. Готовим визуальный словарь

2.1. Визуализируем реальное: простые формы и магия подписи

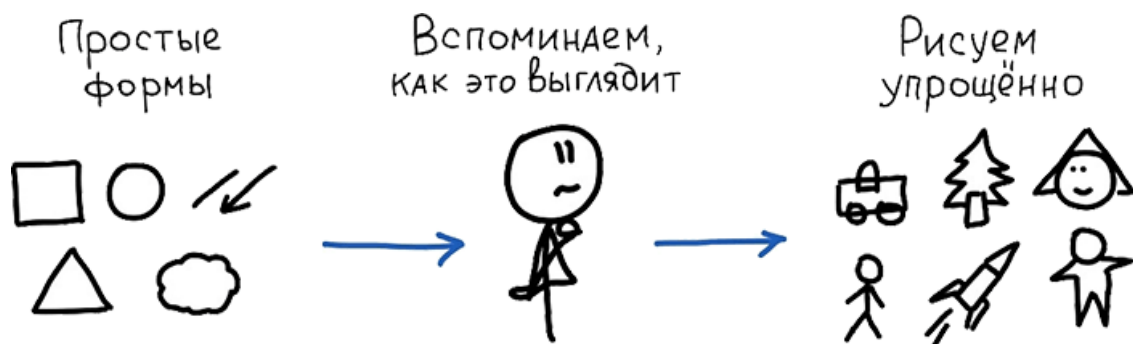
С детства для познания мира мы набираем свой понятийный словарь. Нам показывают стул и присваивают ему название. Мы связываем понятие с визуальным образом стула. Т. е. какая-то библиотека визуальных образов существует у каждого человека. Причём, образ стула на базовом уровне распознавания достаточно прост – это поверхность с четырьмя ножками и спинкой. Чтобы сказать, что это стул, нам не нужно думать о материалах, текстуре ткани и уникальностях разных форм. Достаточно нескольких простых признаков.



При формировании своего визуального словаря можно использовать тот же механизм – совмещения образа и понятия. И не заморачиваться красивой отрисовкой, достаточно нарисовать основные признаки. А это может сделать каждый, кто сумеет нарисовать набор простых форм: круг, квадрат, треугольник и линию.

Понятия можно разделить на реальные и абстрактные. В этой главе мы сосредоточимся на приёмах рисования реальных понятий. Реальные – это те, что присвоены объектам, существующим в окружающем нас визуальном мире.

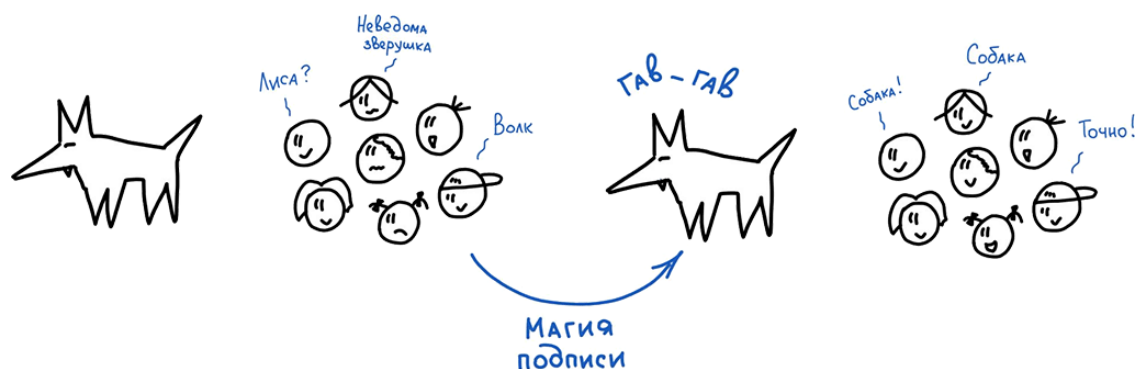
Чтобы изобразить объект из реального мира, нам достаточно вспомнить, как он выглядит в реальном мире, и очень упрощенно его нарисовать.



Часто участники моих тренингов возражают: «Да я так нарисую, что и не поймёшь, что это такое!» И тогда я рассказываю про магический приём, которым и с вами (читателями) сейчас поделюсь. Используя этот приём, вы сможете нарисовать что угодно, даже если не умеете рисовать.

Для иллюстрации этого приёма я всегда предлагаю поспорить, что за 5 секунд нарисую любой объект из реального мира, причём, ни у кого не возникнет сомнений, что именно этот объект и нарисован. Чего я только не рисовал, и всегда выигрывал.

Однажды попросили нарисовать собаку. Ну, я и нарисовал за несколько секунд, как смог, собаку. Сразу посыпались возражения: да это больше похоже на лису или волка, или вообще на неведому зверушку. И тогда я, как заправский фокусник, произнёс: «А теперь, внимание, магия!» И дорисовал над собакой «гав-гав» или просто подписал «собака»:)



Это действие всегда вызывало смех в аудитории, и не у кого не возникало сомнения, что это, действительно, собака.

Берите на вооружение этот «магический» приём с названием «магия подписи». Не знаю, почему так происходит, но при визуализации люди часто забывают про такое простое «магическое действие», как добавление подписи, и это иногда, действительно, выглядит, как магия. Благодаря которой можно нарисовать что угодно.

Магия подписи



Город



Феррари



Курица



Дерево



Лес



Собака

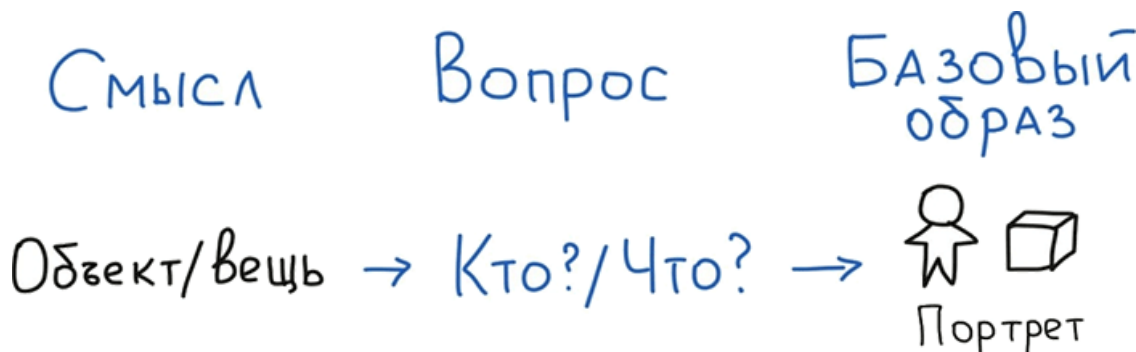
Правило визуализации реальных понятий:

Вспоминаем, как объект выглядит в реальном мире, рисуем простыми формами и добавляем подпись.

Мы разобрались, что нет ничего сложного в том, КАК нарисовать что-то из реального мира. Но в визуальном словаре гораздо важнее понимать, ЧТО нужно рисовать для передачи нужных смыслов. И здесь нам поможет описанная выше модель Дэна Роэма. Далее разберём, как через вопросы визуализировать смыслы в визуальном словаре.

2.2. Как отвечать на вопрос «Кто?/Что?» визуально

Вспоминаем, что в модели 6W при ответе по смыслу на вопрос «Кто/Что?» в качестве базового образа мы можем использовать Портрет.



Иначе говоря, если в визуальном словаре нам нужно отобразить какой-то объект или вещь, следует рисовать Портрет. Например, если по смыслу нужно визуализировать имя или название человека, объекта, концепции, то рисуем портрет.

Портреты показывают визуальные особенности объекта, отличающие его от других объектов по форме, размеру или иным признакам. Поэтому, рисуя портрет, нужно задуматься, какими отличительными признаками он обладает, чтобы его смогли узнать или отличить от других.

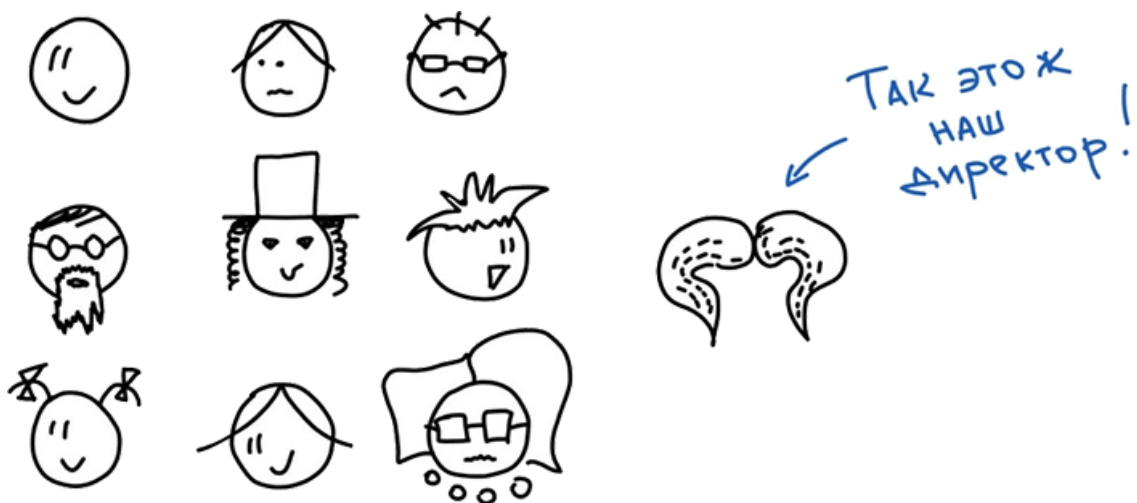
В качестве портретов могут выступать объекты, окружающие нас в реальном мире, например, люди, животные, вещи или продукты.

Портрет

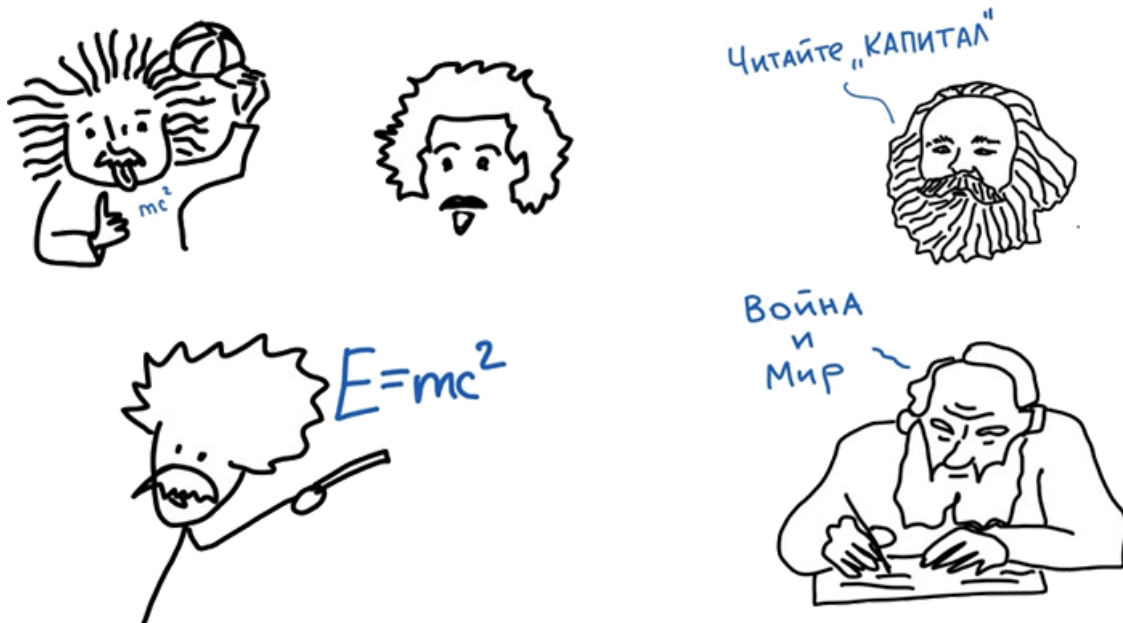
фокусируемся на отличительных особенностях



При рисовании людей можно отражать их качественные характеристики. Старый, молодой, в очках, узнаваемой национальности и другие отличительные особенности. Если те, для кого вы рисуете (ваша целевая аудитория), знают уникальную черту человека, то вместо человека можно рисовать отличительную особенность. Например, ваш знакомый или сотрудник имеет усы необычной формы, можно нарисовать только усы. Аудитория всё равно поймёт, о ком идёт речь.



Чтобы похоже нарисовать известных людей, образы которых узнаваемы, совсем не обязательно быть художником. Достаточно нарисовать немного похоже или добавить к образу какие-то их отличительные фишки.



Логотипы тоже являются портретами, ведь они напрямую ассоциируются с компаниями. Используя логотипы, нужно учитывать их узнаваемость у целевой аудитории. Для известных логотипов подпись не обязательна. Для не особо известных логотипов нужно обязательно использовать магию подписи.

Через портреты также можно визуализировать различные места. Для этого можно рисовать достопримечательности, однозначно ассоциирующиеся с этим местом. Страны тоже являются местом, но здесь всё гораздо проще. Есть флаги и можно рисовать их, главное помнить, что не все флаги узнаваемы и может потребоваться магия подписи.

Логотипы



Места



Концепции и идеи тоже могут отвечать на вопрос «Кто?/Что?».

Обычно для визуализации концепций используются более сложные образы, состоящие из нескольких Портретов. Для визуализации концепций хорошо помогают метафоры. Про метафоры мы более подробно поговорим дальше. Часто для передачи смыслов концепции рисуют в сравнении.

Например, для донесения концепции лидерства можно сравнить лидера и деятеля. Лидер указывает куда идти, а деятель идёт. Две концепции решения проблем можно визуализировать следующим образом. Бросаемся на решение проблемы сразу с ходу или думаем, как найти более эффективное или альтернативное решение.

Концепции

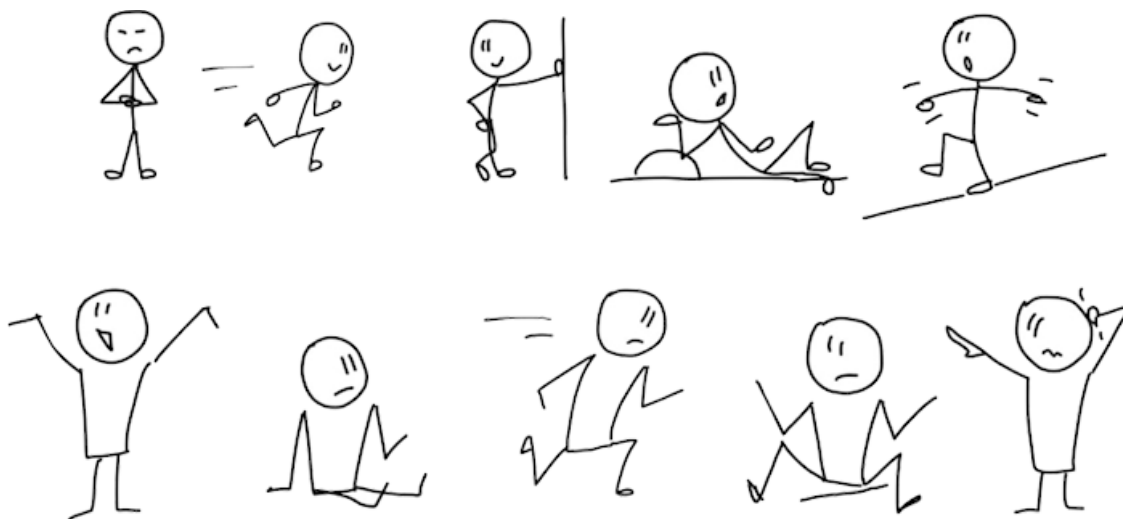


Моя практика показала, что при визуализации у многих часто возникают сложности при рисовании людей. Поэтому для вас, уважаемые читатели, решил привести несколько подсказок на иллюстрациях ниже. В четвёртой главе книги будет приведено ещё больше лайфхаков и ресурсов для рисования.

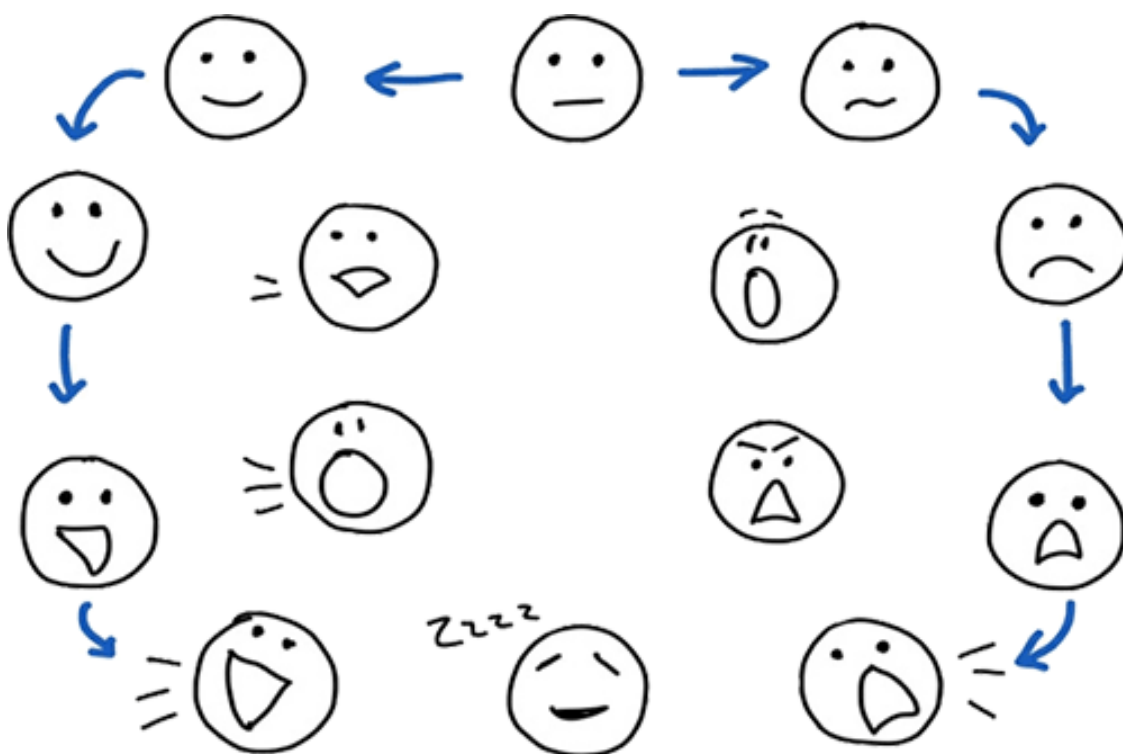
При рисовании людей можно использовать пять способов: линейный человек, квадратный человек, человек-звезда, человек-стакан и П-человек. Выбирайте способ, какой вам больше подходит.



Используя выбранный способ, можно экспериментировать и рисовать людей в разных позах или в движении. Мне, например больше нравится линейный человек и человек-стакан.



Конечно, при рисовании людей не обойтись без отображения эмоций. И вот вам подсказка по рисованию эмоций.



Ещё бывают ситуации, когда людей нужно рисовать в деталях или когда нужно просто нарисовать много людей. Для детализации людей есть пять способов, для отображения большого количества людей можно использовать вообще максимально упрощённые формы. Примеры есть ниже.

Когда нужно много и быстро



Закрепим. Когда нам нужно отобразить смыслы, отвечающие на вопрос «Кто?/Что?», то базовым образом будет портрет. При рисовании портретов фокусируемся на отличительных особенностях образов (форма, размер). Портретами могут быть: люди, животные, вещи, логотипы, места и концепции.

Портрет фокусируемся на отличительных особенностях



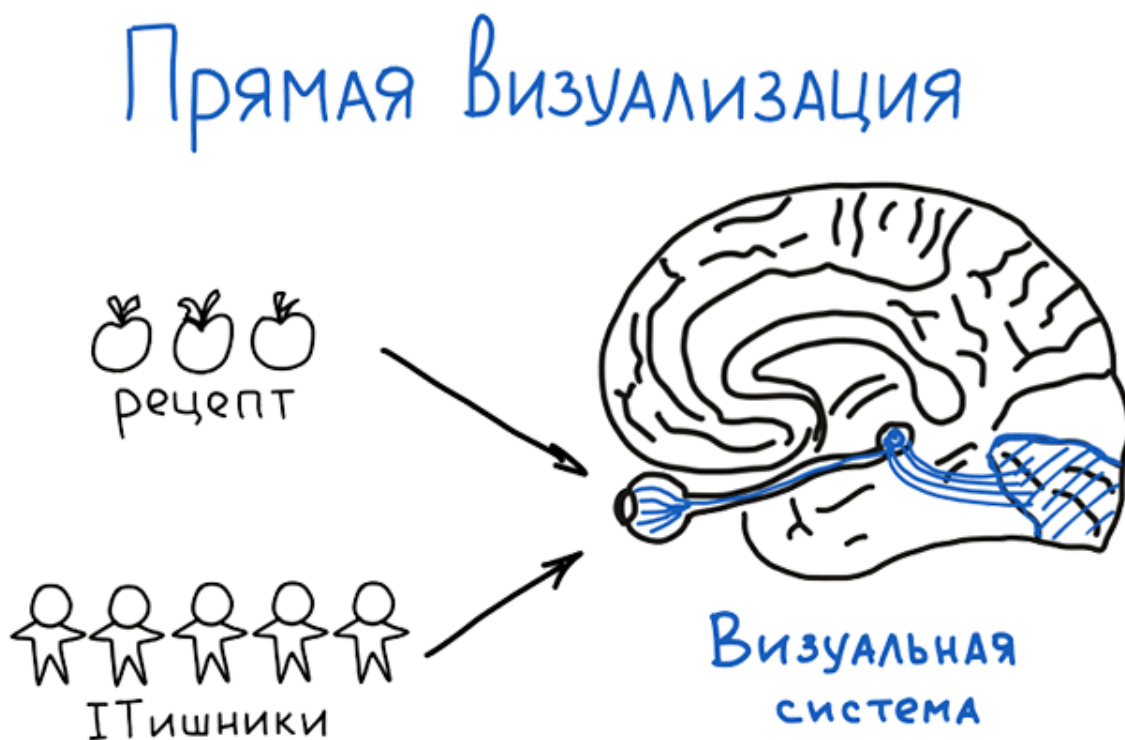
2.3. Как визуализировать количество. «Сколько?» – визуально

Тренируемся в сборке визуального словаря и идём дальше по модели 6W. При ответе по смыслу на вопрос «Сколько?» смело можно утверждать, что речь идёт о количестве чего-либо. В качестве базового образа мы можем использовать Диаграмму.

Количество → Сколько? →  Диаграмма

Вспомните бар из первой главы. Наша визуальная система в повседневной жизни умеет быстро распознавать количество объектов. Это свойство можно использовать при визуальном ответе на вопрос «Сколько?».

Такой способ можно назвать способом «прямой визуализации». Напрямую рисуем объекты, которые по смыслу нужно изобразить. Если в рецепте пирога говорится о трёх яблоках, просто рисуем эти три яблока. В ИТ-отделе пять программистов – их и нарисуем.

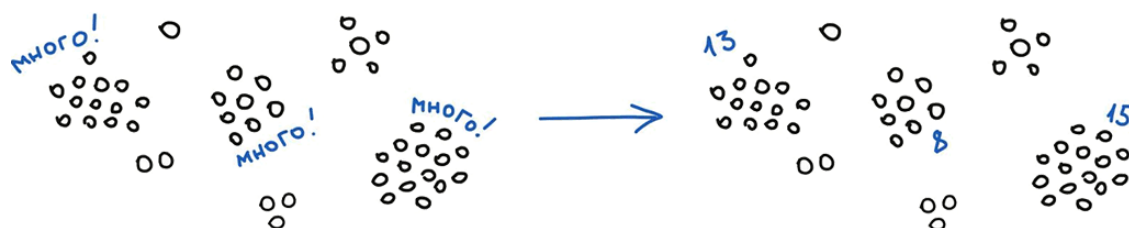


У прямой визуализации есть ограничение. Нашей визуальной системе трудно быстро распознать и посчитать больше пяти объектов. На рисунке ниже я нарисовал несколько кучек с разным количеством объектов. Гляньте быстро на картинку, попробуйте за 2 секунды сказать, сколько объектов в каждой кучке. В кучках, где количество кружков больше пяти, возникнут сложности с мгновенным подсчётом.

Сколько объектов в кучках?



Т.е. до пяти объектов мы можем быстро визуально распознать. Но если количество объектов будет увеличиваться, то для наших глаз это будет просто «много». В быстром распознавании «много» помогают подсказки в виде цифр.



Перейдём к диаграмме. Например, отобразить большое количество объектов можно их прямой визуализацией. Нарисуем 100 крестиков. Быстрому ответу на вопрос «Сколько?» помогает цифра. Причём, когда добавляем цифру, не обязательно реально отрисовывать именно 100 крестиков. Глаза видят много крестиков, а цифра подсказывает, сколько их тут.

100



На самом
деле,
тут их не сто

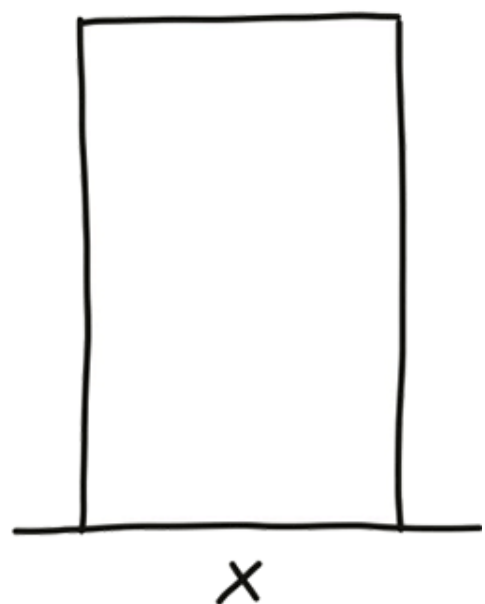


Но для наших глаз аналогичной по смыслу будет и такая картинка.

100



100



Получается, для отображения большого количества объектов не обязательно рисовать все эти объекты, а можно использовать диаграмму. А для идентификации отображаемых объектов используем одно изображение объекта или подписи (названия).

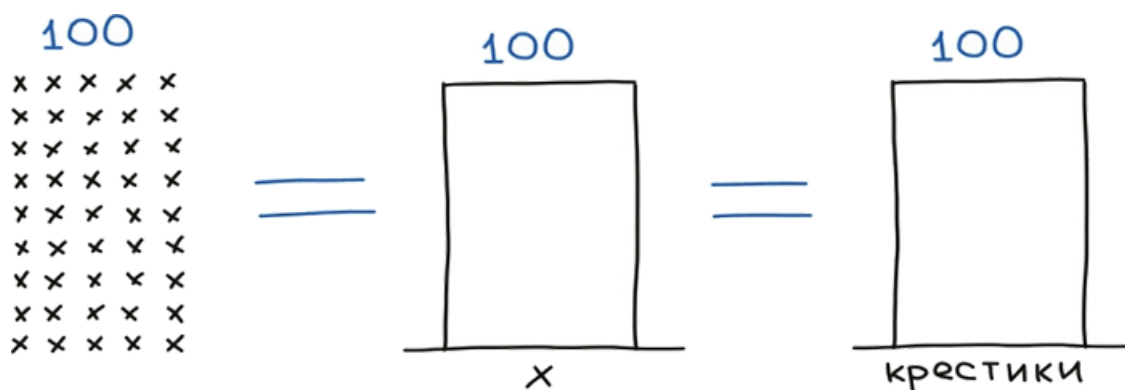
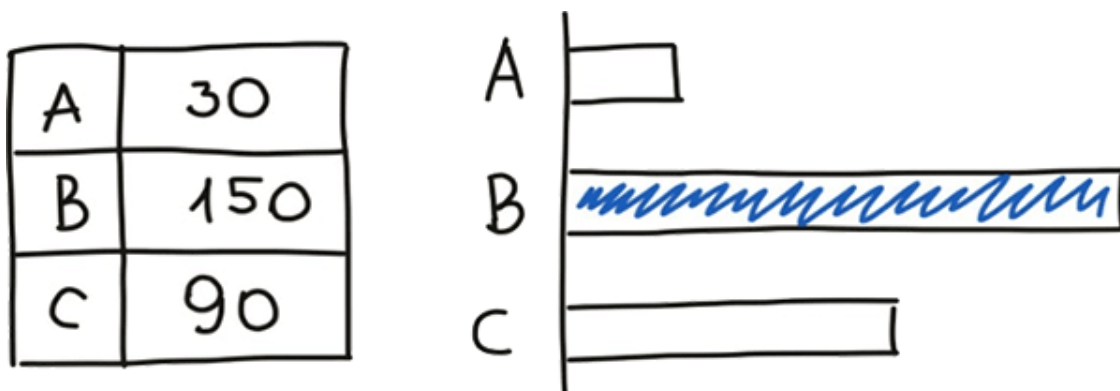


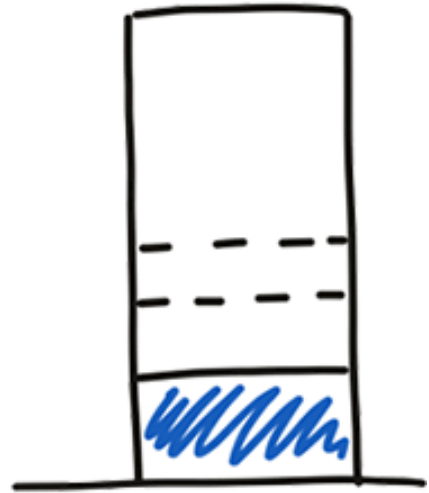
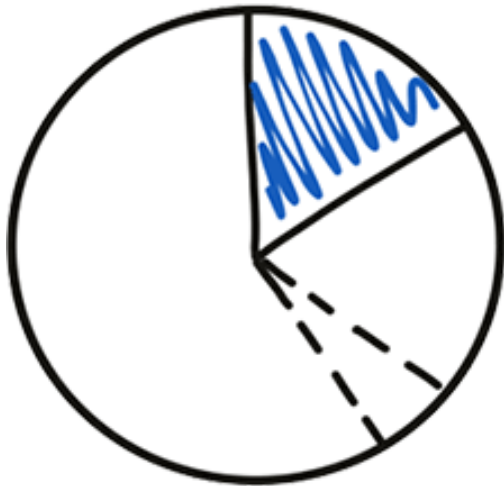
Диаграмма позволяет преобразовать абстрактные цифры в визуальную конкретную картинку, отражающую количество. Например, таблица даёт точное значение цифр, но утрачивает моментальность восприятия, которую даёт визуализация.



Сами цифры не несут для нас смысла, они абстракты. Чтобы как-то к ним отнестись, мы должны дать им количественную оценку. Для количественной оценки есть два основных способа: сравнить части с целым или одно число с другим. Иначе можно сказать, что сравниваем относительные или абсолютные величины.

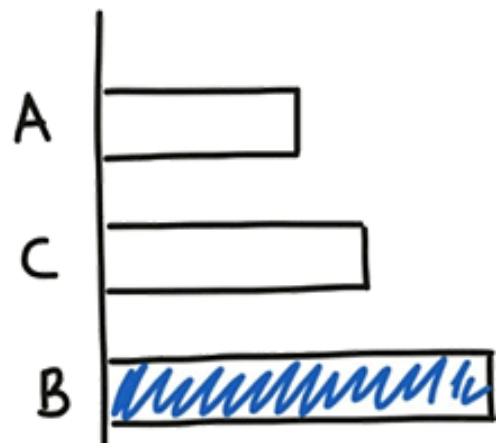
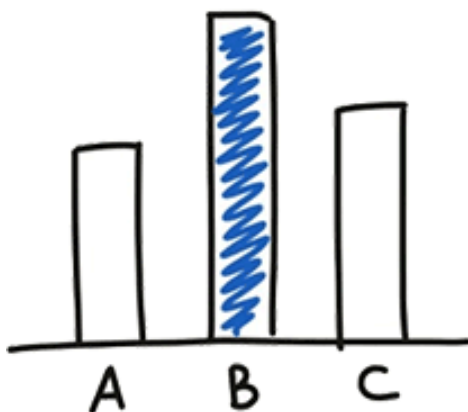
При относительном сравнении целое легко представить в виде какого-то стандарта. Самым часто используемым является стандарт – 100 процентов, когда целое представляется в виде 100 процентов, а части будут являться долями от целого.

Относительное сравнение



При абсолютном сравнении, разными способами сравниваются абсолютные цифры. Самый распространённый способ, конечно, использование разных видов диаграмм.

Абсолютное сравнение



По визуализации количественных данных написано много книг, некоторые из них вы найдёте в списке литературы. В этой книге мы не будем подробно на этом останавливаться. Ведь нам нужен необходимый минимум, чтобы начать практиковаться.

Времени на всё не хватает, поэтому вам в помощь я написал небольшую шпаргалку по пяти основным видам диаграмм и вариантам их применения. Шпаргалку можно прочитать, перейдя по ссылке <https://clck.ru/33thqu>

Здесь нам важно запомнить, что при количестве объектов более пяти нам трудно их быстро посчитать. Поэтому нужно добавлять подсказки – цифры. А сами цифры для их количественной оценки нужно с чем-то сравнивать.

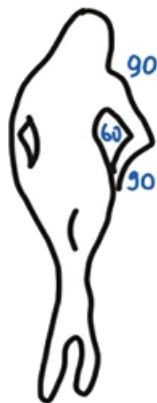
Отдельно хочу остановиться на способах отображения количества с использованием «измерителей» из реальной жизни. Например, если говорим об уличной температуре, можно нарисовать термометр с обозначением нужной по смыслу температуры. А если нужно визуализировать значение температуры, при котором стоит принимать жаропонижающие лекарства, то рисуем градусник. С помощью таких «измерителей» можно добавлять дополнительный визуальный контекст отображению количества.

Измерители из „жизни“

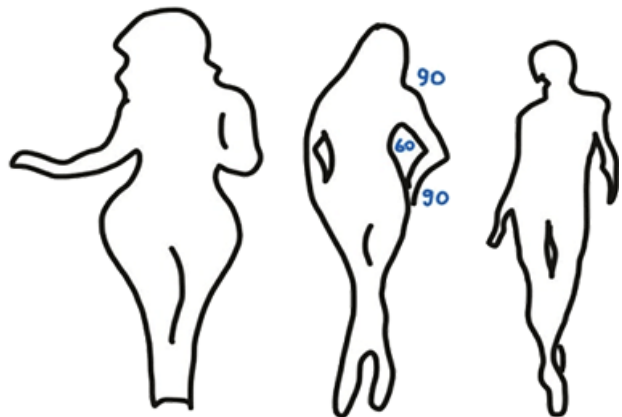


Но, в отличие от изображений портретов, здесь делается фокус на количественной характеристике образа. Например, когда мы говорим об идеальной размерах девушки-модели, рисуем силуэт женщины. Но здесь фокус не на форме силуэта, а на количественных значениях объёмов. А если мы по смыслу хотели бы передать отличие от идеала, то отвечали бы на вопрос «Кто?/Что?», и в фокусе были бы формы объектов, а цифры второстепенны.

Фокус на цифрах

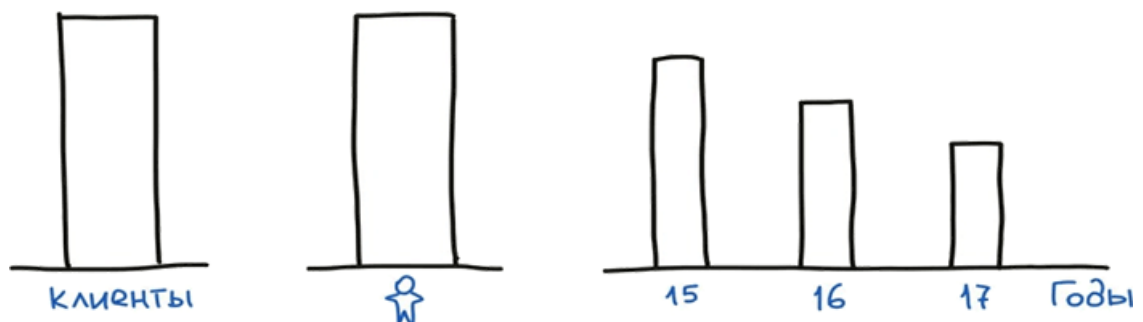


Фокус на сравнении



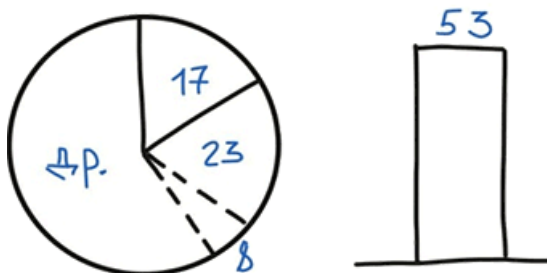
При визуализации количества можно пользоваться следующими рекомендациями. При рисовании диаграммы нужно всегда обозначать, что она измеряет. Для этого можно использовать подписи или образы. Если несколько диаграмм расположены на одной оси, то нужно назвать эту ось значений.

Подписываем оси



Количественные обозначения лучше подписывать рядом с диаграммой или в самом теле диаграммы. При визуализации цифр с большим количеством нулей, лучше использовать сокращённые подписи.

Значения рядом



НЕТ нулям

~~15 000 000~~ 15 млн.
~~100 000~~ 100 тыс.

Итак резюмируем, базовым визуальным якорем при ответе на вопрос «Сколько?» будет выступать диаграмма. Слышим по смыслу «Сколько?» – рисуем диаграмму.

При составлении визуального словаря главными смысловыми вопросами являются «Кто?», «Что?», «Сколько?». Если визуализируем смыслы через вопросы «Кто?/Что?», фокусируемся на форме и отличительных качествах. Отвечая визуально на вопрос «Сколько?», фокусируемся на количественных характеристиках.

2.4. Приём «объектная визуальная метафора» для визуализации абстрактных смыслов

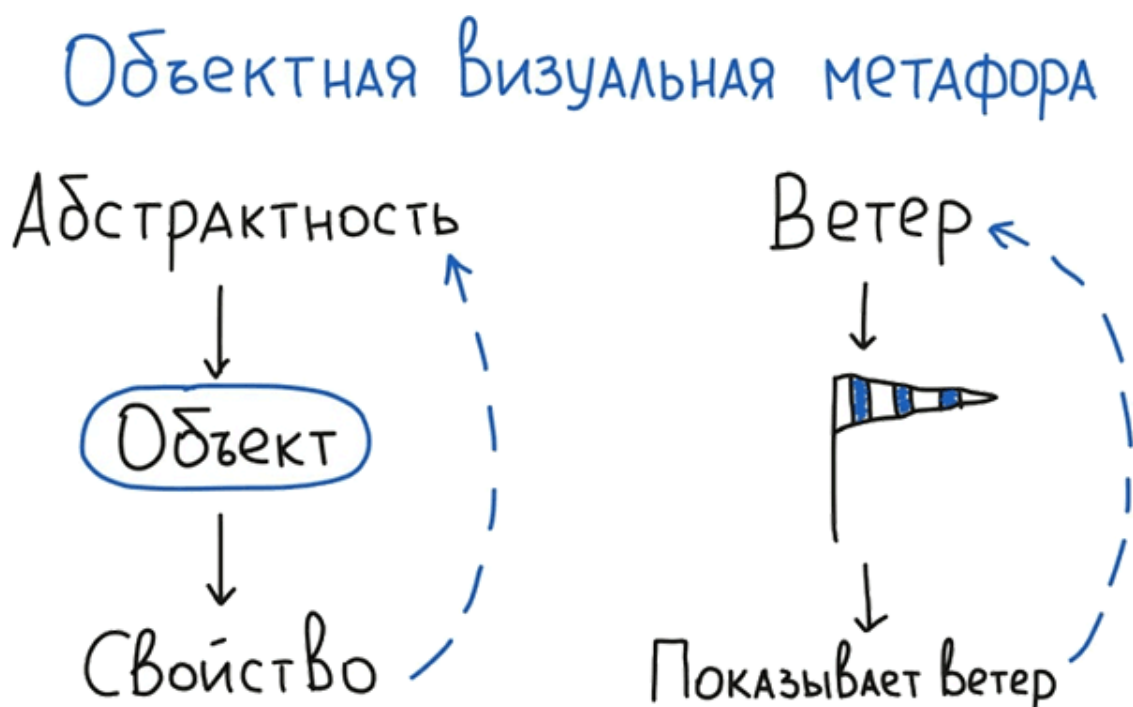
При визуализации «реальных» понятий мы можем использовать образы объектов из реального мира. Но как быть, если нужно нарисовать что-то абстрактное, например, ветер, ритм, опасность, дружбу? Сложности добавляет ещё и то, что за абстрактными понятиями у многих людей стоят разные смыслы.

Здесь нам на выручку приходит механизм действия визуальной метафоры. Наше визуальное восприятие так устроено, что сталкиваясь с чем-то новым, мы начинаем искать знакомые черты. Например, при встрече с новым человеком, наше сознание начинает вычислять, на кого он похож.

Через это свойство восприятия можно объяснить механизм действия визуальных метафор. Визуальная метафора помогает сознанию ответить на вопрос «Где я раньше это видел?»

При визуализации абстрактных понятий сложность заключается в том, что мы не можем представить, как они выглядят в реальном мире. Но, используя принцип действия визуальных метафор, можно решить и эту задачу. Нам поможет приём «объектной визуальной метафоры».

Суть приёма в следующем. Когда нужно визуализировать абстрактность, ищем некий объект (образ), через свойство которого можно раскрыть (донести) это понятие. Например, если нужно визуализировать ветер, вспоминаем, что в реальном мире есть объект – ветровой чулок. У него есть свойство, он устанавливается на аэродромах и показывает направление ветра. Т. е. через свойства объекта мы визуализируем абстрактное понятие – ветер.



Ритм можно визуализировать через барабан. Ведь на нём играют ритмичную музыку. Дружбу можно визуализировать через мем – рукопожатие. Здесь свойство, что проявлением дружелюбия может быть рукопожатие. Опасность можно выразить через объект из природного мира – акулу. Ведь это опасный хищник.



Обратите внимание, что при визуализации абстрактностей магия подписи тоже работает, и про неё не надо забывать.



Используя алгоритм «объектной визуальной метафоры», мы можем действовать технологичнее при сборке своего абстрактного визуального словаря. А когда в основу положен алгоритм, проще сформировать и отточить до интуитивного уровня навык использования визуального словаря.

2.5. Три мира визуальных метафор: природа, технологии, мемы

Ок, можете сказать вы. Ясно, для визуализации абстрактностей нужно искать образ (метафору). А где их искать и как быть, если на ум ничего не приходит? И на этот случай есть опробованный на практике приём.

Дэн Роэм в своей книге «Бла-бла-бла. Что делать, когда слова не работают» предлагает искать метафоры в двух мирах: «Природном» и «Технологичном». Я добавляю третий мир – «Мир мемов».

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.