

УДК 745

<https://doi.org/10.36906/KSP-2023/74>

**Коновалов И.М.**

*ORCID: 0009-0004-8519-4146, канд. искусствоведения  
Институт современных знаний им. А.М. Широкова  
г. Минск, Республика Беларусь*

## АСПЕКТЫ ЖЕСТУАЛЬНОСТИ В ДИЗАЙН-ОБРАЗОВАНИИ

**Аннотация.** В статье рассматривается значение жестуальности в дизайн-образовании. Показаны возможности творческого развития посредством реализации жестуальности и раскрыт аспект жестуальности в дизайн-проектировании.

**Ключевые слова:** дизайн; дизайн-образование; художественная выразительность; дизайн-проектирование; жестуальность; игровой персонаж.

**Konovalov I.M.**

*ORCID: 0009-0004-8519-4146, Candidate of Art History  
Shirokov Institute of Contemporary Knowledge  
Minsk, Republic of Belarus*

## ASPECTS OF GESTUALITY IN DESIGN EDUCATION

**Abstract.** The article examines the importance of gesture in design education. The possibilities of creative development through the implementation of gesturalism are shown and the aspect of gesturalism in design is revealed.

**Keywords:** design; design education; artistic expression; design engineering; gesturalism; game character.

Современное дизайн-образование направлено на подготовку компетентных специалистов в различных видах творческо-функциональной деятельности от промышленного производства до мультимедиа продукции и сопровождается органическим объединением инструментально-технических и художественных технологий. Это единство исходит от специфики дизайна, как проектно-творческой деятельности, включающей как техническое, так и художественное начало. Предполагаемый синтез в процессе дизайн-образования достигается освоением технико-инженерного инструментария сквозь призму гуманистическо-художественного тем самым приближая функционально-утилитарное к человеческому и творческому. Одновременно осуществляется и обратный процесс освоения художественного техникой составляющей. В результате формируется профессиональное видение дизайнера как специалиста, связующего оба начала в единой проектной практике.

Исходя из этого учебные планы по подготовке специалистов-дизайнеров включают в себя учебные дисциплины как художественного профиля (например, «Композиция», «Цветоведение», «Рисунок», «Шрифтовая графика»), так и технического профиля (например, «Конструирование», «Технология», «Материаловедение», «Информационные технологии»),

синтез которых реализуется в учебных дисциплинах дизайн-проектирования. Следует отметить, что прохождение художественных курсов уже предполагает освоение технического инструментария (техника рисунка, конструирование композиции, технические средства создания изображения и пр.), тогда как изучение инженерно-технического блока исходит из проектно-художественных задач, без которых освоение, к примеру, компьютерных программ 3d-моделирования будет абстрактным и менее эффективным.

Эффективность дизайн-образования во многом зависит от степени погружения студента в образовательный процесс: чем глубже осуществляется проникновение в учебный материал, тем его освоение продуктивнее. Эффективность образования связана не только с применением образовательных методик, направленных на стимулирование интеллектуального развития: активизирование чувственного и телесного опыта переводит абстрактную учебную дисциплину в переживаемую, сокращая дистанцию между субъектом и условным учебным материалом.

В этой связи жестуальность рассматривается как способ чувственно-телесного освоения дизайн-практики. Несмотря на очевидное присутствие жестуальности в дизайне и дизайн-образовании, ее роль в этих процессах изучалась недостаточно. *Цель статьи* – раскрыть роль жестуальности, как способа телесно-чувственного освоения и приближения в дизайн-образовании.

Жест является связующим звеном между человеком и предметным миром, способом освоения и познания действительности. Жест выступает способом непосредственного, перцептивного, телесного освоения окружения, но, в процессе эволюции, жест приобрел знаковую и символическую роль, став, таким образом, и объектом апперцепции. Первичные телесные жесты исходили из естественных реакций организма, следовательно, были функциональны, целесообразны и действенно-экономны, направлены на предельную эффективность. Именно из результативности функциональных жестов выводится их изобразительность и узнаваемость, символичность, художественная выразительность и эстетика, что отличает их от жестов театрально-аффективных, рисующих и выражающих чувства и эмоциональные состояния. Дизайн, реализуя эстетику функциональности, оперирует, главным образом, с жестами функциональными, они же и образуют специфическую эстетику жестуальности в проектировании.

Поэтому в дизайн-образовании жестуальность выступает как объект изучения, единица проектирования, связанная с проектно-выраженной заботой и как средство телесно-чувственного освоения учебного материала. Эти два аспекта жестуальности формируют соответствующие направления исследования: выявление методов активизации жестуальности в непосредственном учебном процессе и создание методик проектирования, раскрывающих функциональную и эстетическую роль жеста в проектом объекте.

*Жест, как телесно-чувственное приближение.* Вне зависимости от того, какая именно учебная дисциплина изучается, все они в той или иной мере предполагают их жестуальное освоение. Например, в рисунке действие «рисовать» означает последовательность действий

по построению и изображению модели, проработке формы, объема, светотеневых отношений. Культура штриха означает навыки рисовальной механики руками, где возникает конкретная поза рисовальщика и движение руки от ключичной кости до последних фаланг пальцев. Глаголы «намечать», «набрасывать», «накладывать», «вычищать» инициируют наборы профессиональных жестов, направленных на реализацию действий. По аналогии с игрой на музыкальных инструментах, где игра – это методическое сцепление жестов игры, отвечающих за музыкальную выразительность и формирующих эстетику музыкальной жестикуальности, процесс рисунка представляет собой комплекс жестикуальной выразительности и эффективности. То есть техника рисунка есть жестикуальное освоение изображения, а не упрощенно-абстрактное представление о рисунке как средстве создания изображения. За выражением «отточенный рисунок» скрывается отточенность жестов рисования, которые и показывают уровень профессионализма.

В графической композиции построение элементов следует жестам глаз и рук, композиция – это раскрытие визуальной информации, «схватывание» ее зрителем и результат телесного восприятия. За красотой шрифта скрывается жест предъявления информации, а также жесты написания букв, их нажимов, наклона, внутреннего ритма – в таком случае шрифт открывает *переживаемый* динамический театр жестикуальности и перестает быть абстрактно-отдаленной гарнитурой. Выведение выразительности шрифта из красоты жестов начертания коренным образом изменяет отношение субъекта к гарнитуре, которая будет восприниматься как чувственно осваиваемая проекция жестов.

Обучение компьютерным графическим редакторам представляет собой овладение набором жестов работы с клавиатурой, мышкой, стилусом, связанными с ними графическим интерфейсом управления функционалом в самих программах, а также виртуальные жесты построения на рабочем поле программ. В этих трех уровнях жестикуальности физические жесты переходят в условные и символические, когда физическое нажатие кнопки мыши вызывает, в зависимости от выбранной команды-жеста, разные действия (вырезать, вставить, сохранить и пр.). Знакомые изображения ножниц апперцепционно связывают пиктограмму с характером выполняемой функции, а на уровне перцепции осуществляется телесная проекция воображаемой работы с реальными ножницами. При таком подходе представления об абстрактных функциях сменяются символизацией телесного опыта, обеспечивая их узнаваемость и повышая эффективность. Здесь следует вспомнить Ж. Бодрийера, отмечавшего, что неизбежное в силу технического прогресса отмирание и «усыхание», абстрагирование жестов влечет и абстрагирование человеческого [1, с. 54-66], что в контексте дизайна означает крайне негативный разрыв между техникой и человеческим. Следовательно, телесное освоение переживаемых виртуальных жестов способствует сближению человеческого и технического.

Опыт обучения посредством жеста эффективен за счет того, что позволяет понимать непосредственно телом, вырабатывая глубинные реакции и последующие сознательные навыки. Отметим, что жестикуальное освоение формирует символизированные словесные

обозначения, тогда как сами слова, осуществляя связь между мышлением и предметной средой, выступают механизмом реализации телесного опыта и его проецирования на предметную среду. Это дало основания Р. Джакендофу говорить о «спроецированном мире», объясняя перевод телесно-осознанной действительности в семантику языка [3]. В свою очередь, М. Мерло-Понти доказал в «Феноменологии восприятия» важность опыта телесного восприятия в освоении действительности [2]. Определенное преобладание апперцепции над телесным восприятием не является эволюционным изъяном, но нередко игнорирование телесной подвижности и жестуальности лишает человека возможности более проникновенного восприятия, а тело становится отвлеченным инструментом оперирования для работы. В продуктивном ключе, напротив, внимательная личность жестуально оперирует предметными формами. Тогда в дизайн-образовании полезно осознавать, что компьютерная программа – это инструмент для телесного и интеллектуального пользования, даже некоторое цифровое продолжение телесности и тогда работа за компьютером может превращаться в жестуальный танец, исходящий из самой телесности, а не из операционной системы и функционала. Продолжая осознавать и переживать такую данность, дизайнер может формировать собственную жестуальную эстетику, переводя естественные жесты тела в эстетически завершенные и осознанные жесты личности.

Приведенные примеры и размышления показывают, что результативность образования прямо связана с опытом осознанных переживаний жестуальностью и, в таком случае, методики, направленные на обучение посредством жеста, будут более эффективными, чувственными и менее абстрактными.

Также высокая результативность жестуальных методик исходит из коммуникативной функции жеста, которая прослеживается как в микрожестах, допустим, начертания шрифта, жестах подачи информации (плакат, визитка), так и в действительных изображающих жестах. Если в первых случаях акт коммуникации осуществляется на счет телесного восприятия, проецирования и переживания информационного и изобразительного жеста, то во втором, непосредственное обучение, сопровождаемое жестами, обретает изобразительную выразительность и чувственную подвижность. Изобразительный жест инициирует чувственную передачу состояния, например, человек, показывающий, как ему было холодно, усиливает речевую коммуникацию эмоциональной составляющей жеста, когда жест не столько иллюстрирует описание, сколько усиливает и дополняет передачу состояния. Кроме того, изображение жестами открывает эстетику их движений. При такой коммуникации ученик не только считывает значение жеста, а воспринимает жест чувственно-перцептивно, что формирует у него непосредственную реакцию и последующий отзыв-навык. Наблюдения из авторской педагогической практики показывают, что сопровождение комментария жестами лучше доводит до студента выражение состояния (например, жесты, показывающие направления изменения формы «смягчить», «увеличить», «сгладить» и др).

*Жест, как единица проектирования.* Если жест показывает чувственное состояние, то он, оформленный в предметной форме, способен сообщить это состояние человеку. Жест

переводит предметную форму в ее динамическое состояние отношения с человеком, открывая ему функциональные и эстетические стороны предмета. Неудобная или недостаточно функциональная форма познается в непосредственном пользовании предметом, когда вскрывается отсутствие проектной заботы о человеке, непродуманность эргономики, конструкции, эстетики. Вещи, предметно-пространственные комплексы, цифровая продукция объединяются наличием действительной или условной жестуальности, без которой они превращаются в абстрактно-отвлеченные построения. В таком случае красота пользования может быть представлена как гармоничный комплекс связанных жестов, направленных на максимальную результативность и целесообразность. Проектировать через жест – это создавать форму, отвечающую конкретному жесту, исходящему из человеческой телесности и потребности. В жестуальности раскрывается образ действия в отношениях «человек – вещь» и «человек – предметная среда», где вслед за эргономикой и сподручностью открывается и эстетика динамического взаимодействия.

Поскольку в проектировании форма только создается, то будет уместно пережить попробовав близкие, аналогичные формы, дать телу их освоить, обращая внимание на возникающие ощущения. Это поможет при проектировании воображать возможные реакции и действия с создаваемой вещью, включая ее тактильные, аудиальные, обонятельные качества. Особенно полезно в учебном проектировании обращать внимание на связь между жестуальностью и тактильностью: характер объемов поверхностей, конструкции, материала, его обработки непосредственно осваиваются телом, и телесные ощущения могут быть важнейшим фактором в оценке потребительских качеств изделия. Наиболее убедительные примеры можно привести из области проектирования мебели, интерьерного текстиля, одежды и аксессуаров, как изделий для непосредственного контакта с человеком. Также они интересны и тем, что раскрывают тактильность и жестуальность почти всего тела, а не только рук.

Развитие игровой индустрии привело к появлению нового объекта проектирования – игрового персонажа для компьютерных игр, вышедшего из сферы художественной анимации. Важной особенностью игровых и анимационных персонажей является их дословное оживление – анимирование, исходящее из их функции, легенды, образа действия, что отличает их от статичных персонажей из иллюстраций в книжной графике. Конечно, книжный персонаж-иллюстрация может застыть в выразительной позе-жесте, однако, полноценные игровые персонажи требуют гораздо большей проработанности своей непосредственной жестуальности, в которой раскрывается их характер и которая придает им узнаваемость и художественную выразительность. Поскольку персонаж «выращивается» из заданным ему свойств, эти свойства выражаются жестуально (прыгучий, медлительный, вспыльчивый), то есть из жеста формируется тектоника и конструкция персонажа, направленные на выражение жестуальности и ее визуальную и динамическую убедительность. Также разнообразие жестуальности способствует разработке отличающихся по свойствам персонажей, обеспечивая им образную полихромность и запоминаемость.



Кроме того, персонажная жестуальность соподчинена их функции, роли в компьютерной игре и связана со свойствами локации, которая может быть построена как приближенная к физической реалистичности настоящей реальности, так и быть совершенно отвлеченной, «волшебной» или абсолютно анимационной в плане возможностей построения таких вселенных. В любом случае механика локации создает некоторые ограничения, нарушение которых разрушает сюжет, делает средовое взаимодействие и персонажей неубедительными.

Разница в имитации реалистичных сред и художественных свободно-вымышленных отражается и на проектировании персонажей: псевдореалистичные локации требуют жестуальной функциональной эффективности персонажей, приближенной к человеческой или имитирующую человеческую, тогда как в более произвольных локациях (что хорошо заметно в анимации) жестуальность персонажей из эффективной переходит в эффектную и театральную-аффективную, гротескную или комическую, позерско-игровую.

Исследование аспектов жестуальности в дизайн-образовании показывает, что

- жестуальность выступает средством чувственно-телесного приближения учебного материала к учащемуся тем самым формируя переживаемый опыт обучения, являющийся более эффективным;
- методики, направленные на акцентированно жестуальное освоение учебного материала, развивают навыки более глубокого понимания предмета;
- жестуальность, проявляя коммуникативную функцию, непосредственно участвует в акте коммуникации, вызывая чувственно переживаемое состояние;
- осознанное оперирование жестами в учебном процессе повышает результативность действий, а также способствует разворачиванию персональной жестуальной эстетики;
- выступая единицей проектирования, жестуальность помогает глубже понять специфику объекта проектирования относительно его образа действия как в связи с отношением «человек – вещь», так и в плане образно-художественной выразительности игровых персонажей для анимации и компьютерных игр.

### Литература

1. Бодрийяр Ж. Система вещей. М.: РУДОМИНО, 2001. 224 с.
2. Мерло-Понти М. Феноменология восприятия. Спб.: Ювента, Наука, 1999. 606 с.
3. Jackendoff R. Semantics and Cognition. Cambridge, 1983. 283 p.

© Коновалов И.М., 2024