

ӘОЖ 74(574)

Қ.О. Жеделов

Әл-Фараби атындағы Қазақ ұлттық университеті,  
Қазақстан Республикасы, Алматы қ.  
E-mail Zhedelov61@mail.ru

### Компьютерлік технологияның қазіргі дизайн жүйесіндегі мәні

Бұл мақалада қазіргі қоғамда әлеуметтік және рухани өмірдегі бетбұрыстарға сәйкес қойылып отырған баспа ісі және дизайн өнерінің бағытында графикалық дизайн мен кітап дизайны бойынша туындаған ағымдық мәселелер мен заманауи жаңа компьютерлік технологиялардың қазіргі дизайн жүйесіндегі мәні сөз болады.

**Түйін сөздер:** қоғам, әлеумет, графикалық дизайн, кітап дизайны, компьютерлік технология, «Computer Arts», «DAC-1», «WAKOM» (планшет).

K.O. Zhedelov

#### The role of computer technology in modern system of design

The article about socially-spiritual life's is business and design art direction cardiographic design and book design concordantly main question in modern new computer to technology.

**Key words:** community, society, graphic design, book design, computer technology, «Computer Arts», «DAC-1», «WAKOM» (tablet).

К.О. Жеделов

#### Роль компьютерных технологий в современной системе дизайна

Статья посвящена искусству дизайна и его развитию в современный период. Рассматриваются такие понятия, как кардиографический дизайн, дизайн книги в рамках современных компьютерных технологий и другие.

**Ключевые слова:** общество, социум, графический дизайн, дизайн книг, компьютерная технология, «Computer Arts», «DAC-1», «WAKOM» (планшет).

Дизайн өнері – өзінің көп қабаттылығымен сипатталатын күрделі құрылым.

Қандай да болмасын қоғамдағы көркемдік өнер мәдениетінің ілгерлемелі дамуы әлеуметтік прогрестің маңызды белгісі болып табылады.

Белгілі бір ұлттың өнер мәдениетінің бірте-бірте қалыптасуы жылдар бойына созылатын ұзақ үрдіс.

Халықтар мен ұлттардың көркемдік өнерді тану санасы қоғамда қалыптасқан көзқарастар, арнайы дәстүрлі көркемдік өнер негізінде қаралады. Жалпы дизайндық өнер қоғамның белгілі бір тарихи кезеңімен байланыстырылады. Тари-

хи дамудың әртүрлі кезеңдерінде әрбір ұлт, ел үшін әлеуметтік топ дизайндық өнер арқылы, әсемдік туралы өз көзқарасы мен ұғымдарын қалыптастыруына жеңіл болады.

Кез келген бейнелеу өнері түрлерінің ұғымы, ұлттың этникалық мәдениеті арқылы қалыптасады. Дизайндық өнер арқылы адамның көзқарасы ұзақ сұрыптау барысында ұлттық көркемдік өнердің элементін танып санасына сіндіріп алады. Ғалымдардың көзқарасында «..... адамның ғаламмен өзара байланысын сезіну нәресте кезден беріледі, сондықтан бұл дүниетанымдық мәдениет абстракциялық маңыздылық деңгейін-

де қалып қоймай, әлем мен жанның бірегейлігі сезіміне ауысады және бұл рухани ішкі сезім терең қанағатшылдыққа толы болады. Әлемге деген бұл қатынастың түбірі тереңде жатқандықтан болмыс құпиясына, өмір құпиясын жақындатады және сондықтан әрбір адам өмірінің мәнділігі өмірдің өз сыйы сияқты шексіз. Адам өмірінің өн бойын алып жатқан бұл қатынастар өмірдің барлық алуан түрлі қатынастарына қайталанбас рең бере отырып, әрбір адамға бай рухани өмірді түсінуге септігін тигізеді» – деген [1]. Міне сондықтанда компьютерлік дизайндық өнердің қақ ортасында ғылым тұр. Өнер – адамзат өмірі жолының ең ертедегі ғылыми формаларының бірі болып келеді. Адамның әлемге көзқарасы дизайндық өнер тұрғысынан алғанда, қоғамда болып жатқан құбылыстармен тығыз байланысты.

Өнер ғылым мен қоғамдағы құбылыстың алдында тұрады. Дизайн болсын ғылымның қай бір түрі болсын өз шығармаларын қоғамдық, өмірдегі болып жатқан құбылыстарды көрсеткендей оны айналып өте алмайды.

Қазіргі таңда Қазақстан Республикасының әлеуметтік және рухани өмірдегі жаңа бетбұрыстарына сәйкес жаңа қоғамның жаңа талаптары қойылып отырған кезде, жоғары оқу орындарында дизайндық өнер түрлерінен дәріс беру жұмысы да заманауи қоғамның талап-тілектері тудырған мәселелерге сай қайта қаралып, көркемдік өнерді оқыту барысында студенттердің компьютерлік технологияны игеріп, кәсіби іс-әрекеттерде пайдалануға даярлаудың теориялық және практикалық негіздерінен жаңа технологиялық білім берудің жолдары қарастырылып теориялық және практикалық жағынан дайындауға талпыныс жасалуда. Осыған мысал ретінде айта кетсек әл-Фараби атындағы Қазақ ұлттық университетінің «Журналистика» факультетінде «Баспа ісі және дизайн» кафедрасы бар. Осы кафедрада ашылып отырған «Дизайн» мамандығының негізгі ұстанған бағыты графикалық және кітап дизайнерлерін дайындап шығару. Журналистика факультетінде ашылып отырған бұл мамандық қазіргі қоғамдағы баспа ісінің сұранысына керек мамандық. Өйткені бұл мамандықтың қаншалықты баспа ісіне байланысты қажеттілігі барлығын көп ешкім көңіл бөле бермеуі мүмкін.

Бертін келе компьютерлер білім мен ғылымның көптеген салаларында нақты бағдарламалар арқылы кеңінен пайдаланыла бастады. Бұл тұрғыда жаңа технологиялар мен ақпараттық ке-

ңістікті, ақпараттық желі, арақашықтықта білім беру, мультимедиялық білім беру, компьютерлік графика, интернет және т.б. атауға болады. Осылардың ішінде компьютерлік графиканың болашақ көркем өнер мамандарын даярлауда рөлі ерекше.

«Компьютерлік графика» деген түсінік ағылшын тілінде («Computer Arts») – компьютерлік өнер деген ұғымды білдіреді. Ол соңғы ондаған жылдар ішінде графикалық ақпарат кеңістігінде кеңінен танымал болып, мамандардың ізденістеріне қарай үлкен жетістіктерге жетті.

Өнертапқыштар мен ғалымдар өздерінің шығармашылық (кескіндеме, дизайн, мүсін, музыка және поэзия) ізденістерінің нәтижесінде суретшілер мен инженерлерге үлкен тың жаңалықтар мен жеңілдіктер жасады...

1959 жылы «General Motors» компаниясы мен «IBM» фирмасының шарты бойынша автомобиль құрастыратын компьютерлік жүйе жасалды. Жүйе «DAC-1» («Design Augmented by Computers») – компьютер көмегімен дизайн жасау деген атпен жарық көрді. Бағдарлама автомобильдің асты-үстінен, жаны, алды-арты, қырынан, кез келген жағынан көре алатындай мүмкіндіктерге қол жеткізді. Осы бағдарламадан кейін-ақ, компьютерлік графика мен дизайн жасауға деген қызығушылық арта түсті.

60-жылдардың басынан компьютерлік жүйелер өндіріс өнімдерін шығаруда, картографиялық және сәулеттік құрылыстарда кеңінен пайдаланыла бастады. Мәселен, «IBM-2250» графикалық терминалын жасауда қолданылды. Аталған қондырғы көпшілікке пайдалануға берілгенімен, графиканың барлық саласын қамтып шығу мүмкін емес еді.

Дербес компьютерді графиканың сурет құралы екендігін алғаш рет Юпитер, Сатурн және басқа да планеталарға ұшатын аппараттарды даярлайтын зертхананың бас маманы американдық суретші Дэвид Эм дәлелдеген. Эм компьютердің көмегімен өзі салған суреттерінен (75x100 см) көрме ұйымдастырған. Сол жылдардағы суретшілер оның компьютерлік туындыларын көркемсурет тұрғысында өте жоғары бағалады «компьютерлік графика» деген ат берді [2].

Компьютерлі графиканы әрі қарай жетілдіруде АҚШ студиялары мен жеке фирмаларының, ірі технологиялық компанияларының рөлі ерекше болды.

90-жылдардың бас кезінде Жапондық «Ваком» («WAKOM») фирмасы графикалық бағдарламаларға арнап планшет ойлап тапты.

Планшетке суретті кәдімгі қарындашпен салу мүмкіндігіне қол жеткізді. Салынған суретті монитордан көруге де, жоғарыда аталған «Fractal Design Painter» бағдарламасында қолдануға да болатындығын ғалымдар дәлелдеуде [3]. Планшетке деген сұраныс, бүгінгі таңға дейін жоғалған жоқ.

Компьютер көмегімен дизайн жасау мамандығына түскен түлектердің көпшілігі өз болашағын баспа ісімен емес бейнелеу өнерімен байланыстырып қарайды. Ал шындығында «Дизайн» өнері мәдениетке, кәсіби орындарға, халыққа қызмет жасайтын өзіндік өнер немесе жеке бір ғылым саласы. Мысалы, суретшілік қызмет негізінен заттың, табиғаттың т.б. нәрселердің сұлулығын дәріптеу болса. Ал, дизайнерлік мамандық қоғамдағы қарапайым өмірден бастап заманауи өмірдегі кәсіби өнеркәсіппен де байланыста инженерлік қызметте бірге дамиды. Сондықтан да суретші-конструктор, инженер деген мамандықтың бәрін дизайнердің бойынан табуға болады.

Өмірдегі қоғамдық өзгерістер рухани біліммен қатар біз үшін екі мәселеге өз көзқарасымызды білдіруді қажет етеді. Біз бұрын-соңды көркемдік шығармаларға, әдебиетке, фильмдерде қойылған цензураға үйренгеніміз соншалық жамандық сірә да болмайтындығы белгілі, ал біздің назарымызға ұсынылған нәрседен тәрбиелік қортынды шығару көп қиындық тудырмайтындай көрінеді. Енді біз күнделікті көрмелерден көріп бойымыз үйренген реалистік шығармаларды ғана емес, әртүрлі адам көзқарасының бағытындағы, түрлі стильде орындалған жұмыстарды компьютерлік графика дизайн өнері арқылы халыққа тез жеткізуге болатындығын байқаған сайын қоғамда болып жатқан жаңалыққа тырмысамыз. Бұл дизайндік өнер түрлеріне еніп жатқан жаңа компьютерлік технологияда орындалған шығармашылық жұмыстар қоғамда болып жатқан жәйлардан айналып өте алмайтындығы шындық. Сондықтан да қоғамда дамып жатқан компьютерлік технологиялар арқылы дизайндік өнер арқылы кәсіби іс-әрекеттерге пайдалануға даярлаудың әдіснамалық негізінде болып жатқан әрбір өзгерісті зерттейтін эргономика ғылымына сүйену керектігін түсінгеніміз дұрыс.

Грек философы Демокриттің мынадай айтып кеткен сөзі бар: «Қандайда бір өнерді, не бір ғылымды оқытусыз меңгертуге болмайды» – деген [4].

Қазіргі заманауи қоғамда жастардың күнделікті қоғамда болып жатқан шындықтан тыс қа-

луға мүмкіндігі жоқ. Біз жастарды, жеткіншек ұрпақты білімді етіп қалыптастыру үшін әлемдік мәдениетпен де, қазіргі таңда жаңа қарқынмен заман сұраныстарымен үйлесе дамып келе жатқан ұлттық мұрамызбен де таныстыру, барынша тереңірек мағлұмат беру мүмкіндіктерін ескеруге тиіспіз. Бұл қазіргі заманауи уақытта мәселенің бір жағы болса, оның екінші жағы «жақсы мен жаманды», «келіссіздік пен үндестікті», «жоғары мәдени үлгі мен талғамсыз дүниелерді» ажырата білуге, осыларға өзіндік ұстанымын жастардың бойында қалыптастыруға жағдай жасау. Жастардың бойында көркемдікті бағалай білу, жарасымдылық, талғампаздылық қасиеттерімен бірге оның білімін мағлұматтылығын жетілдіру, әдемілікті бағалай білу қасиетін, ынтасын, ықыласын қалыптастыру, көркемдік жөнінде өз пікірін түсіндіре білуге үйрету қазіргі заманауи талабына сәйкес келтіру. Осы жағдайда, әрине графикалық дизайн өнері түрлерінің шығармалары арқылы баланы тәрбиелеудің маңызы зор болғаны мен жаңа дизайндік технологиялық оқыту әдістемесін қарастырған жөн. Олай дейтініміз графика өнері арқылы бағаланатынын және көркемдік образды сомдауда қалыптасқан өзіндік заңдылықтарды, компьютерлік графика (визуалды дизайн) бағдарламасының көмегімен жылдам, тез, және әдемі етіп шешуге болатындығын мойындаса. Ал бейнелеу өнері түрлерінен орындалған шығармалардың деңгейіндегі заңдылықтарды біржақты көзқараста «жақсы-жаман», «әдемі-әдемі емес», бейнелеу өнеріне қатысты «ұқсас-ұқсас емес» деген критерийлермен анықталады деп өз ойларын ғалымдар мақалаларында көрсетіп жүр [5].

Енді осы бір дизайндік әрекет реалистік өнер заңдылықтары мен критерийлеріне деген бірден-бір позиция, соның ішінде социалистік реализм тұрғысынан қалыптасқан талап-тілектерге жаңаша көзқарастарға қарсы тұра бастады. Оның орнына жаңа құндылықтар жетекші орынға шықты. Соның ішінде әртүрлі формадағы абстракциялық композицияларда, өзіміздің дәстүрлі өнерімізді дамыту, меңгерту барысындағы рухани бастауларға ықылас байқалады.

График дизайнерлердің шығармашылық еңбегінің негізі халық колөнері мұрасынан бастау алады десек қателеспейміз. Дизайнер шығармашылығындағы парақтарға көз тастасаңыз ежелгі археологиялық қазбалардан табылған әшекей нақыштар бейнесінен ұқсастықты аңғарамыз. Дизайнер көне дәуір символдық мотивтерінен жаңа ырғақтар, жаңа нұсқадағы бейнелік кейіп ұстамды композициялық құрылымдарды дөп басып қарастыра отырып әшекей бұйымдардың

қайталанбас бірнеше түрін жасайды. Сондықтан да компьютерлік дизайн өнеріндегі шығармашылық халықтың қолданбалы сәндік өнерінің негізіндегі жаңа тәжірибелік ізденіс.

Қай жерде, қашан болса да қоғам мен мәдениетте жаңа технологиялық өзгерістер кезеңдерін айрықша атап көрсететін бір ерекшелігі болады. Ол әрқашан мәдени игіліктерді қайта қараудан басталады. Әрине көркемдік өнер өміріндегі күрделі бетбұрыстардың барысында дәстүр мен жаңашылдық жөніндегі айтыс-тартыстардың болатынын жоққа шығара алмаймыз.

90-жылдардан кейін бейнелеу өнері әлемін біріктіріп саналы түрде дәстүрімізге «Дизайн» өнерінің бет бұруы ұлттық мәдени құндылықтар мен шығармашылық жұмыстардың арқауы болды. Ал, дизайн өзінің болашағының тереңдігін бізге ашып көрсетті. Ол ең алдымен бүкіл болмыс бүтіндігі жөнінен түпкілікті ұғымдарды білдіретін мәндік-мағыналық жүйе болып табылды.

Дизайн дәстүрлі өнер болып саналатын халықтың қолданбалы сәндік өнеріндегі материалдарды шебер игеруде өнердің тағыда бір биік шыңы екендігін көрсете білді. Ол бейнелеу өнері түрлерін өңдеудің ең жақсы тәсілдерін жаңаша көркемдік қасиетінен де хабар берді.

Компьютерлік графикалық дизайнының зертеулерінсіз заманауи мәдениеттің көрінісін сипаттау мүмкін емес. Осыған дейін айтылып кеткендей, графика дизайны – *визуалды дизайн*, осыған байланысты, оның нысандары көбіне «*визуалды креативтер*» деп аталады. Бүгінгі күнгі ақпараттық қоғамның дамуына графикалық дизайн тікелей байланысты деп айтуға әбден болады.

Дизайн өнерінің дамуы және жаңа түрлерінің шығуы индустриалдық қоғамның аяққа тұруына және бейнелерді сомдаумен, оларды өндірумен, таратумен айналысатын технология көзінің дамуына үлкен жәрдем бере бастады.

Дизайн ұғымы көптеген зерттеулерге арқау бола бастады. Заманауи мәдениет сипатына қарай визуалды болғандықтан, бүгінгі әлемдегі сұлулық сөзбен емес, бейнелік суреттермен көрсетіледі. Өмірдегі сұлулық барған сайын бейнелік суреттермен көрсетілу арқылы адам қиялын ұштауға бетбұруда. Расында да, бүгінде кітап

оқу, баспа ісі деген өткеннің белгісіндей. Компьютерлік графика дизайнының пайда болуы оқырманның назарын ақпараттық мәтінінің мазмұнындағы көріністерге баса назар аудартуда.

Сонымен қатар қазіргі компьютерлік графика дизайның үрдісіндегі қызметтер техника, технология, тұтыну саласы, бұқаралық қатынас, адам өмірінің мәдениеті мен қарқынына үлкен рөл атқарады.

Сайып келгенде компьютер көмегі арқылы халықтың мәдени құндылықтары мен синтезде жасалған дизайн өнерінің туындылары ерекше құндылықтар қатарына жататындығын дәлелдеді. Соның ішінде графикалық дизайн түрлерінен тәрбие және дәріс беру мәселесін қоғамдық мәселе ретінде қойған кезде біз әрине алдымен осы түсініктің өзіне анықтама жасап аламыз. Қазіргі кезде қоғамда «көркемдік білім» деген сөз тіркесі көп қолданылады. Ол түсінікті де. Себебі «көркемдік білім мен тәрбие» – адамның ойы мен санасына мәдениет туралы ұғымды тудыруға бағытталған, нақты мәселе. Біздің ойымызша дизайн өнері компьютердің көмегі арқылы сұлулыққа мәдениеттілікке тәрбиелеп, біліктілігін арттырып, іскерлігін жетілдіреді. Сондықтан да «көркемдік білім мен тәрбиенің» мағынасы спецификалық өрісі бағытында тарайды. Шын мәнінде компьютерлік дизайн арқылы көркемдік өнердегі сұлулықты тануда «мәдениеттілік» тәрбиесінің мағынасы кеңірек. Ол көркемөнер шығармасын неғұрлым терең түсініп, оған баға берумен бірге өзіндік ұстаным қалыптастыруды көздейді. Сондықтан мұнда көркемдік тәрбие компонент ретінде ғана орын алады. Тәрбиенің педагогикалық мәселелері психологиялық эстетикалық, этникалық, дүниетанымдық, дала даналығы, философиялық проблемаларды да қамтиды. Ол бейнелеу өнерінің тарихы мен теориясын, сонымен бірге талғам, сезім, эмоция, рационалды және иррационалды ой-сана, мазмұн мен форма секілді философиялық категориялармен тығыз байланысты деген [6]. Бұл бейнелеу өнері шығармаларын көркем-эстетикалық пайымдау, қабылдау, бағалау, талдау мәселелеріне қатысты түсінік береді. Компьютерлік дизайн арқылы көркемдік өнерге деген эстетикалық тәрбиенің ауқымы кеңіп, мазмұны тереңдей түседі.

**Әдебиеттер**

- 1 Swelovek I mir. Kazakhskaya nasional'naya idea. //Jurnal. – Almaty, 1994. – 123 s.
- 2 Aleinikov B.B., Trubnikov S.B.// Neskol'ko zameshanii o matematisheskomi komp'uternom modelirovanii v fizike// Prepodavanie fiziki v vishei shkole. – M.: ISD-vo MPGU,1996. – № 6. – S. 62-69.
- 3 Anan'ev B.G. O problem sovremennogo shelovekoznania. – M., 1997.- str.147.
- 4 Ovsyannikov M.F., Zis'A.Y., Vaisov B.B. Istorya estetisheskoi misli. Ushebник. 3 т. – M., 1986. – S.330.
- 5 Kazakhstan Respublicasinin Orta bilimdi damitu tujirimdamasi //Kazakhstan mugalimi. – 1997. 13 mausim № 14 (2932).
- 6 Kiwidekov D. U.Sidikov. Filosofia. «Nur». – Almaty, 2002.