

Ералин Қуандық
Ералина Ғазиза

ДИЗАЙН НЕГІЗДЕРІ

Оқу құралы



ӘОЖ 72.012 (075.8)

КБЖ 30.18 я 73

Е 64

Пікір жазғандар:

И.С. Сманов – педагогика ғылымдарының докторы, профессор.

Д.А. Кемешов – педагогика ғылымдарының докторы, профессор.

Е 64 Ералин Қ., Ералина Ғ.

Дизайн негіздері: оқу құралы / Қ. Ералин, Ғ. Ералина.– Алматы: Эверо, 2021. – 192 бет.

ISBN 978-601-310-778-3

Оқу құралында дизайн негіздері, дизайнды ғылыми таным әдістері, жоба жасаудың негізгі принциптері, жоба нысаны, өндірістік дизайн, орта дизайн, жарнама дизайн, жобалауды ұйымдастыру мәселелері қарастырылған. Дизайн нысанын жобалауға қатысты ұғымдары мен жобалау дағдыларын қалыптастыру жолдары көрсетілген. Сонымен қатар болашақ мұғалімдер үшін дизайн пәнін оқытудың педагогикалық білімдерін, педагогикалық іскерліктері мен дағдыларын меңгеру мен қалыптастыру мәселелері қарастырылған. Оқу құралдары педагогикалық университеттердің бейнелеу өнері және сызу мамандығының студенттері мен бейнелеу өнері және сызу пәнінің мұғалімдеріне арналған.

ӘОЖ 72.012 (075.8)

КБЖ 30.18 я 73

А. Ясауи атындағы Халықаралық қазақ-түрік университеті оқу әдістемелік кеңесінде бекітілген. (Хаттама № 6. 24 ақпан 2016 жыл)

ISBN 978-601-310-778-3

© Ералин Қ.Е.,

Ералина Ғ.Қ., 2021

© Эверо, 2021

КІРІСПЕ

Болашақ бейнелеу өнері және сызу пәні мұғалімінің дайындығында оларға дизайн негіздері пәнін оқыту маңызды орын алады. Бұл пәнді оқытудың басты мақсаты болашақ мұғалімдерді дизайнерлік жобалау жұмыстарының мазмұнымен, формақұраумен, эргономикамен қоршаған ортамен, оның түрлерімен, формаларымен, нысанды құрамдау әдіс тәсілдерімен таныстыру болып табылады. Онымен қатар студенттерге дизайнерлік жобалау жұмыстарының практикалық дағдыларын меңгерту мақсаты қойылады.

Дизайн пәнінің типтік оқу бағдарламасы дизайндық жобалаудың шетелдік әдістеріне тарихи шолу, дизайнды оқыту мазмұны, дизайнерлік жобалаудың әдістемесі, дизайн түрлері, дизайнерлік нысанды талдау бағыттарына бөлінеді.

Дизайн пәнінің практикалық сабақтарында өндірістік, жарнамалық және орта нысандарын жобалау мазмұнына талдау жасалып, дизайн нысандарының эскиздерін жасау жолдары қарастырылады. Сонымен қатар өндіріс бұйымдарының формақұрауына эмпирикалық талдаулар жасау көзделеді. Дизайн пәнінің практикалық сабақтарын өткізудің бір бағыты дизайнерлік жобалаудың білімдері мен іскерлік пен дағдыларын меңгеру жолдары көрсетіледі.

Практикалық сабақтарда болашақ мұғалімдер мектептегі дизайнерлік нысандарды жоспарлау, сыныптан тыс дизайннан ұйымдастырылатын үйірме жұмыстарының жоспарын жасау тақырыптары бойынша тапсырмалар орындайды. Сонымен қатар практикалық сабақтар барысында студенттер сыныптан тыс өндіріс дизайнерлері жұмыс істейтін кәсіпорындарға оқушылардың экскурсиясын ұйымдастыру, дизайннан апталық өткізу, дизайнерлік қызметке арналған кешті жоспарлау, ұйымдастыру оқушылардың дизайнерлік шығармаларына арналған көрме ұйымдастырудың жоспарын жасау, дизайнды мектепте оқытудың педагогикалық іскерліктері мен дағдыларын меңгертуге бағытталған практикалық жаттығулар орындалады.

Дизайнның зерттелу тарихын дәл мына уақыттан басталды деп басып айту қиын. Халықтық мәдениеттің бір саласы болып табылатын дизайн басқада рухани мұрамыз сияқты оны жинауды, сараптауды, насихатталуы қажет етеді.

Дизайн – жеке адамның өмір сүру мақсатымен құндылық жүйесімен, адамның өмір сүрген ортасымен қарым-қатынаста танылады. Ол – тұтынушы, дизайнер және тапсырыс беруші арасындағы өзара қарым-қатынас нәтижесінде қалыптасатын ерекше құбылыс.

Дизайн бұйымдары қоршаған ортаға, оның әлеуметтік және мәдени қатынасына әсер етеді, өзгертеді. Адамдар оны өз мақсатына пайдаланады. Дизайн бұйымдарын адамдар болашақ қоғамға, ұрпаққа мұра етіп қалдырады, ал ол мұра белгілі жағдайда үнемі дамуда болады.

Дизайн көркемдік дәстүр ретінде тарихтағы адамзат тәжірибесіне сүйеніп, оны кемелдендіреді, дамытады. Өмірдің заңына сәйкес дизайн өнері үнемі жаңғыруды қажет етіп отырды. Сондықтан, дизайнның өзгерістерінен дәстүрлік пен жаңашылдықтың ерекше синтезін, іздеу қажет сияқты. Әрбір жаңа жобаны ұлттық ерекшеліктерді ескере отырып қабылдаған абзал.

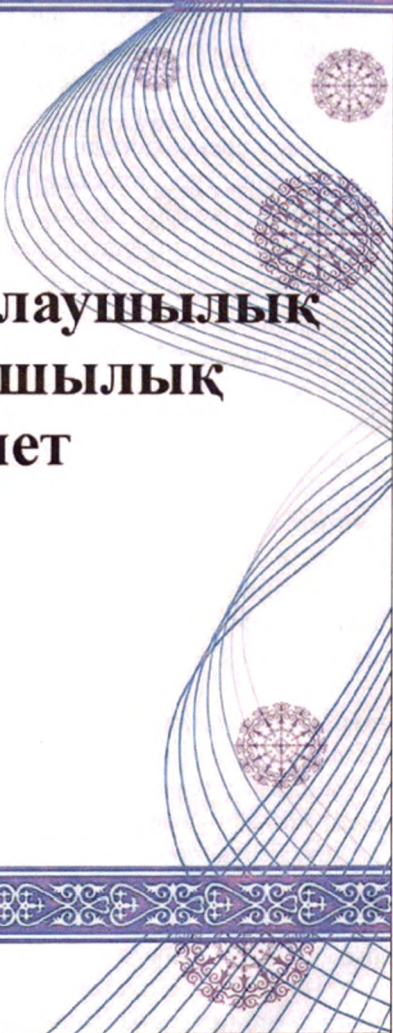


Дизайн өнері – қоғамдық сананың формаларының бірі. Әдемілік, көркемділік адамның күнделікті өмірінде зор роль атқарады. Адамды қоршаған орта көркем болса, оның өзі адамды көңілдендіріп, еңбек пен өмір шабытын тудырады.

Дизайн өнері деп адамның рухани болмысына, сезіміне, эмоциясына әсер етіп, оны толғандыратын суреткер қолынан шыққан шығармашылық үлгісін айтамыз. Өнер – адами ақиқат, адамдандырылған «екінші әлем». Өнер, көркем бейне және жасампаздық тікелей әлеуметтік адам тұлғасымен байланысты категориялар.

Дизайн өнер адамның шексіз болмыстық сұрақтарына жауап табуға талпыныс барысында әлеуметтік-рухани өмірдің күйіне әсер етеді. Неміс философы И.Кант таза өнер мен кәсіп-өнерді ажыратып қарастырды да, біріншісін – еркін өнері, екіншісін – табыс үшін жасалатын өнер дейді. Кант бұл жерде еркін өнер деп адамның өзінің рухани болмысынан шыққан образды шешімдермен байланысты өнерді айтып отыр. Ал табыс үшін, сауда-саттық мақсатында жасалған өнер өзіне емес, өзгеге ұнау үшін, сатып алушы талғамына, сұранысына аңғайластырып жасалынады.

Дизайн өнері жекелеген түрлерге және олардың бір-бірінен ерекшеліктеріне байланысты бейнелейтін пластикалық өнердің бір саласы.

Дизайн өнерінің белгілері архитектура, безендіру және қолданбалы өнерде көрініс табуы тиіс. Бұл өнердің де негізінде адам, табиғат және заттық әлемді тұтастықта, бірлікте қарастыру жатыр. Дизайн өнері дүниені байқау, бақылау, көру нәтижесінде оның көркем формасын жасайды. Дизайн өнерінің туындылары өзіндік бейнелеу жүйесі мен көркемдік үндесудің түрлі типтерін құрайды. Бұл өнер танымдық, құндылық және қарым-қатынастық қызметімен де ерекшеленеді. Уақыттық даму процесі басқа өнер түрлеріне қарағанда дизайнда шектеулі, ол негізінен кеңістіктік ауқымымен ерекшеленеді. Дизайн өнерінің көркемдеу құралдарына сурет, түрлі түс, пластика, жарық пен көлеңке, композиция, симметрия, ырғақ жатады. Дизайн шығармалары заттық материалдан дайындалатындықтан оған пәндік, заттық болмыс тән. Дизайн пластикалық үш өлшемдікті пайдаланады.



**Дизайн жобалаушылық
шығармашылық
қызмет**

ДИЗАЙН ЖОБАЛАУШЫЛЫҚ ШЫҒАРМАШЫЛЫҚ ҚЫЗМЕТ

Дизайн шығармашылық қызметтің бір түрі ретінде даму барысында оның табиғаты, негізгі мақсаты және әдістері туралы көптеген көзқарастар, ой тұжырымдары болған. Олардың ішіндегі бір біріне ұқсастықтары әлеуметтік экономикалық жағдайда, мәдениетте, дизайнның белгілі уақытта туындауымен байланысты. Солардың ішінде жеке дара алатын болсақ дизайнның кәсіп ретінде қалыптасу уақытының ертеден басталатындығын көруге болады. Дизайн туралы айтқандағы ең көне мезгіл бұған дейінгі жүз жылды қамтиды. Бұл жылдары өнер теоретигі, қоғам қайраткері және суретші практик У. Морристің «колөнер кәсібі мен өнердің байланысы үшін» атты ағылшын қозғалысымен байланысты. Өткен ғасырдың 70—80 жылдары осы қозғалыстың шеңберінде дизайнның басты теориялық қағидалары, шығармашылық ұстанымдары және заттық орта концепциясы қалыптасты. Моррис өзінің сыни ұстанымының әлеуметтік мәнін күшейте отырып, жаңа заттың, машина өркениетінің дамуын кешеуілдетуге қарсы болды.

Морристің пікірінше қайта өрлеу кезеңінде бейнелеу өнері өнерлер арасында алдыңғы қатарға шықты. Кәсіби суретшілердің күші мәдениеттің өте тар өтіліне жұмылдырылып, ал күнделікті заттық кеңістіктік орта өндірісі шығармашылық деп атылуынан қалды деп есептеді. Ол осы кезді қалай болғанда да өнер жоғары өнер өз нұрынан айырыла бастады деп түсінді. Морристың пікірі бойынша өнерді бұлай бөлу буржуазиялық қоғаммен байланысты болды. Осыдан келіп жергілікті тұрғындардың көпшілік қауымының қызығушылығын қайтадан шығармашылық еңбекке бұру міндеті туындады. Сонымен суретші «кіші өнерді» теориялық ой қорытындысынан өткізу көркем еңбектің бастауына назар аударып, өнер мүмкіндіктерінің ортасын демократизациялау мәселесін алға қойды.

Екінші бір қалыптасқан ой пікір бойынша дизайнер кәсібінің шығуын, қазіргі индустриалдық өндірістің қайсы бір тұтқасының бірі ретінде суретшілердің алдыңғы қатарлы орын алған жиырмасыншы ғасырдың басына апарды. Бұл кезде электротехника құралдары және автомобиль заводтарында суретшілер өндірістік бұйымдар жасаудың белді мамандарының

бірі ретінде көріне бастады. Осының нәтижесінде заттық орта мен жаңа техникалық форманы алдын ала болжамдау танымы пайда бола бастады. Мақсат бағдарсыз дамып келген зат ортасы, көркемдік стилдік формалық сапалық даму бағытын таңдап ала бастады. Сонымен қатар кейбір пікір айтушылар дизайн кәсібінің шығуын ең алғаш рет мектеп, ретке келтірілген білімдер жиынтығы бар оқыту әдістемесі, өз кәсібінің шекарасын гуманитарлық тұрғыда белгілей алатын оқытушылар пайда болуымен байланыстырады. Осыған байланысты дизайн кәсіп ретінде ХХ ғасырдың 20-шы жылдарында пайда болды. Бұл кезде кеңестік Ресейде Жоғары көркем техникалық шеберхана (ВХУТЕМАС) жұмыс істеп, өндіріске арнап жоғары біліктілігі бар «суретші-шеберлер», кәсіби техникалық білімнің жетекшілері мен нұсқаушылары дайындалды.

Германияда заттық кеңістік шеңберінде мамандар даярлайтын «Баухауз» атты мектеп ашылды. Міне осыған дейінгілердің бәрін «дизайнға дейінгілер» деп атағанмен қандайда бір қырынан алғанда да заттық көркемдік шығармашылық мәніне сай «кәсіби дизайн» деп атауға болмайды. Бірақ көркемдік форма феномені мен заттық ортаны эстетикалық тұрғыдан зерттеуде бұл кезең өзіндік мән мағынасы бар, қызығушылық туғызған кезең деп айтуға болатын кезең. Біздің ойымызша дизайнерлік қызмет бастауы адамзат іс әрекетінің пайда болуының алғашқы қадамынан бастап әр кезеңде болғаны белгілі. Мұны көне уақыттың материалдық мәдениеті көрсетілетін тарихи және этнографиялық мұражайлардың залдарынан көріп көз жеткізуге болады. Олардың формаларынан көркемдік құндылықтар мен техникалық жетілдірудің ажырамас бірлігін көруге болады. Қашау, үйкелеу, кесу мен тесу арқылы тастан, металдан, ағаштан жасалған қару жарақтар формалары адамды таңқалдырумен қатар олардың формаларының қолданыс функциясының тәжірибесі мен дәстүрі ұрпақтан ұрпаққа жалғастығын сақтайды.

Ал, енді Қазақстан дизайны қандай дәрежеде даму үстінде дегенде мынаны айтуға болады: «Біздің ел топырағына дизайнның келіп, әрі қарай дамуына себепші болған Тимур Бимашұлы Сүлейменов есімді азамат. 1981 жылы Қазақстан түгiлi жалпы КСРО-да дизайн деген сөз iлуде бiр естiлiп жүргенде, қазақ елiнде Тимур Бимашұлы алғашқы болып дизайн шеберханасын

ұйымдастырды. Кейінірек, бұл шеберханасын Қазақстан Суретшілер одағының жанынан ашып, оны өзі басқарды. Т.Сүлейменовтың бастамасымен 1987 жылы Дизайнерлер одағының құрылғаны белгілі.

Дизайн (design)-ағылшын тілінен аударғанда жобалау, сызу, ойлап табу, сондай-ақ жоба, сызба, сурет деген мағынаны білдіреді. Қазіргі кезде бұл термин өндіріс бұйымдарын әрі ыңғайлы, әрі әдемі көркемдеп жобалау дегенді білдіреді. Дизайн-көркем сурет және сәулет өнерінің өнеркәсіп бұйымдарының ең үздік үлгілерін жасау және заттық ортаны үйлестіру шараларын қамтитын бағыттың атауы. Қазақстан аумағында сәулет өнері жоғары палеолит кезеңінде пайда болды. Ол кездегі алғашқы тұрғын үй құрылыстарының іздері сақталып қалған (олар Орталық Қазақстан облысы аумағында табылды). Қола заманындағы темірден жасалған қаруларды пайдалану кең-байтақ дала байлықтарын игеруге жағдай жасады. Қола дәуіріндегі ғимараттар тік бұрышты формада жасалып, олар тұрғын және шаруашылық бөлімдерінен тұрды. Кейінірек дөңгелек формадағы үйлер мен киіз үйлер пайда болды. Сондай-ақ, қабірдің де формалары өзгеріп отырды. Қабір басына 30 метрге жететін күмбездердің салынуы жиі кездеседі. Кейінірек олар тік бұрышты тақталармен қоршалды. Орталық Қазақстан ескерткіштері тобына Жезқазған қаласының маңындағы Аяққамыр, Алаша-хан (11-12 ғғ.) мұражайлары жатады. Алаша хан күмбезі – Қарағанды облысының Ұлытау ауданындағы Қаракеңгір және Сарыкеңгір өзендері қосылар тұстағы биік жотаның үстінде орналасқан. Ғалымдар күмбезді Қарахан әулетіне, оғыз-қыпшақ заманындағы сәулет өнерінің қатарына қосады. Зерттеушілер түрлі болжамдар айтқанымен, күмбездің уақыт зардабынан мүжіліп тозған түрі мен басқа ешбір ескерткішке ұқсамайтын көркемдеу тәсілі арғы замандарға сілтейді. Алаша хан күмбезі порталды-күмбезді сәулет өнері үлгісіне жатады. Аумағы 9,73x11,9 метр. Биіктігі 10 метр.

Төңірегі қалың қорым, неше түрлі бейіттер тұрғызылған. Күйдірілген қызыл кірпіштен қаланған. Олардың көлемі 230x14x60 мм, 260x230 мм, 320x320x60 мм, тағы сол сияқты әр түрлі болып келеді. Күмбезге кіреберіс сол жақ бұрышта баспалдақты тар қуыс бар. Сол арқылы жоғары көтеріліп барып, күмбездік айналма екінші қабатқа, одан портал арқасының желке тұсынан кесене үстіне

шығуға болады. Жарық кесенеге қабырғада орнатылған терезелер арқылы түседі. Алаша хан күмбезінің шынайы қалпын онымен тұстас сәулеттік үлгілерінің ортақ жәдігерліктермен салыстыру арқылы елестетуге болады. Осы орайда ол, негізінен, Қарахан әулеті дәуірі сәулет үлгілерінің Салжұқ өнері аталатын түрлерімен байланыстырылады. Бұл үлгідегі ескерткіштер көбіне Түркіменстанда кездеседі. Алаша хан күмбезін Қазақстан жеріндегі Айша Бибі, Жошыхан, Қожа Ахмет Яссауи мазарлары үлгілерімен де салыстыруға болады. Түркістанның таңғажайып көрікті Қожа Ахмет Ясауи кесенесі Бүкіләлемдік мұралар тізіміне (ЮНЕСКО) енгізілген. Отырар жазықтығында орналасқан бұл кесененің маңында 150 астам кішігірім қалашықтар, қорғандар, қамалдар мен қорғалған мекендер, керуен-сарайлар болған, кейбіреулері б.з.д 2 ғасырға жатады.

Кесене Әмір Темірдің бұйрығымен 1399 жылы 233 жыл тұрған ескі құрылыстың орнына салынып, қазіргі кезде ол мұсылмандардың қасиетті орындарының біріне айналды. Оңтүстік Қазақстандағы 802 ескерткіштер ішінде: 528 археология ескерткіштері; 42 тарихи ескерткіштер; 226 сәулет ескерткіштері болып есептеледі. Ең қызық археологиялық ескерткіштер IX -XII ғасырлардағы қараханидтер кезеңіне жатады. Бұл кезең Ұлы Жібек Жолы өркендеп келе жатқан кездегі әйгілі Отырар қаласы, яғни археологиялық қазбалар арқасында, тарихи-мәдени қорық болып, Отырар жазирасына ұласып, атакты туристік нысанға айналды. Сонымен қатар бұл жерде моңғолдар шапқыншылығынан зардап шеккен тамаша тарихи мұражай нысандар да бар. XII-XX ғасырға жататын ескерткіш Арыстан Баб атты атакты киелі көріпкелге арнаған. Көптеген тарихи кезендерді бастан кешкен бұл кесененің биіктігі 40 метр. Қазақ хандар резиденциясы сақталған орталық залында арнайы мұражай – пантеон ашылды. Мұражай маржаны болып мұсылман елдері ішіндегі ең үлкен ыдыс –Тай Қазан бар. Ол 7 металл қоспасынан жасалған. ЮНЕСКО сарапшыларының бағалауынша өн бойы өрнекпен өріліп, айшықпен көмкерілген және 60-тан астам түрлі оюлармен безендірілген терракот кірпіштер сыртқы жапсырма емес, қабырғалық материал болып өрілген әлемдегі жалғыз мұра Айша бибі кесенесі – ортағасырлық сәулет өнері ескерткіштерінің бірі. 12 ғасырда салынған. Жамбыл облысының Жамбыл ауданы Айша Бибі ауылында орналасқан.




Кесене құрылысын 1897 жылы В.Каллаур, 1938-1939 жылдары А.Бернштам бастаған КСРО ҒА Қазақ филиалының тарих және материалдық мәдениет экспедициясы, 1953 жылы Қазақстан Ғылым академиясының экспедициясы зерттеген. Айша Бибі тарихтан белгілі Қараханның әйелі. Кесенені салған сәулетші туралы нақты дерек жоқ. Пішіні шаршыланып біткен, ауданы 7,6 x 7,6 метр, бұрыштары бағана тіреулер арқылы көтерілген. Кесене ортасында құлшытас (3 x 1,4 м) орнатылған. Батыс жақ қабырға мен бағаналар оюлы ұсақ плиткалармен қапталған. Қабырғаның ортасында сүйір арқалы текше жасалған. Текше беттерінің қабырғаға ұласар тұсы шағын бағаналармен сәнделген. Бұл бағаналардың жоғарғы жағы көгеріс өрнекпен әшекейленген мығым блок болып келеді. Бұрыштағы бағаналар көгерісі өрнекті жұқа кірпішпен өрілген белдеу арқылы әсемделген. Айша бибі кесенесінің іргетасынан бастап есептегенде 3,4 биіктікте бағаналарға араб әріпінде жазуы бар белдеу жүргізілген. Солардың бірінде «күз, бұлттар, дөңгеленген дүние...» деген сөздер жазылған. Кесене қабырғалары (қалыңдығы 80 см) үш бөліктен: күйдірілген кірпіштен қаланған ішкі жағынан, оймыш әшекейлі плиталармен қапталған сыртқы жағынан, сонымен бірге саз балшықпен және жарамсыз плиткалардың сынықтарымен толтырылған қабырға ортасындағы кеңістіктен тұрады. Қабырғалар мен бағаналар беріктігін арттыру үшін қабырғаның ішкі жағына арша ағашынан арқалық қойылған. Кесене қабырғаларының сыртқы беті артқы жағындағы сыналарымен бекітілген оймыш ұсақ плиталар арқылы безендірілген. Ұсақ плиталардың шырмауық өрнегіне 60 түрлі әшекей қолданылған. Қашаумен үңгіп жасалған бұл оюлар бір-бірімен қиюласып, кесененің мақсатына лайық сәулеттік сипат, композициялық шешім тапқан. Айша бибі кесенесі ЮНЕСКО-ның Бүкіләлемдік мәдени мұра тізіміне енгізілген. -Кеңес үкіметінің орнауы Қазақстандағы сәулет өнеріне күрделі өзгерістер енгізді. 19 ғасырдың 20 жылдарынан бастап революцияға дейін пайда болған қалаларды көріктендіру шаралары жүргізілді. Өткен ғасырдың 60-шы жылдарында Усть-Каменогорск (Л.Маковеев, 1965), Қарағанды (А.Хохлов, 1966), Теміртау (1966), Әкібастұз (Ф.Гулнев) қалаларын жобалау шаралары іске асырылды. Осы кездегі құрылысқа тән сипат – бірсарынды жоғары қабатты бұқаралық тұрғын үйлердің салынуы.

Соңғы 10 жыл ішінде Қазақстанның сәулет құрылысы өзгерістерге ұшырап, жаңа элементтердің елеулі алғышарттары жасалды. Тек Астана қаласында ғана емес, сонымен қатар Қазақстанның басқа қалаларында да көз тартар тұрғын үйлер, офистер, банктер, мәдени ескерткіштер, спорт комплекстері мен басқа да ерекше ғимараттар салынды. Бүгінгі күні Астана еліміздің ең ірі құрылыс алаңдарының бірі. Құрылыстың жоғары жылдамдығын Астанада ашылған жоғары дәрежелі «Интерконтиненталь», «Сұлтан Бейбарыс», «Аққу», «Пекин Палас Soluxe Hotel Astana» қонақ үйлерінен байқауға болады. Сондай-ақ, Ұлттық мұражай, Музыкалық академиясы, Халықаралық әуежай, кино театрлары «Сары-арқа», «Синема сити», «Бәйтерек» сияқты демалыс және қоғамдық кешендері салынған. Министрліктер үйі, “Қаз Мұнай Газ” Ұлттық компаниясы және т.б. әкімшілік ғимараттары да үлкен әсерқалдырады.



ЖАРНАМАЛЫҚ ӨНДІРІСТІК ДИЗАЙН

Дизайннан жарнамалық өндірістік фирма бөлімдері жарнамалық компаниялардың көпшілік ақпарат мүмкіндіктерін қолдана отырып, шығармашылық концепциясын жасайды. Тауар атын, сауда маркерін шығарады. Тәжірибелі дизайнерлер логотиптерді салу ғана емес, дара фирмалық дара стилді, іскерлік құжаттардың дизайнын жасап шығарады. Сыртқы жарнамаға, кең форматты басылымның макетін дайындап, виртуалдық образдар құрастырады. Сонымен қатар мұнда буклет, каталог, таратылым қағаз, плакат сияқты полиграфиялық өнімдер мен түрлі ораулардың дизайнына көңіл бөледі. Сыртқы жарнама макетін жасау ерекше дизайн қызмет түрі болып табылады.




**Жарнаманың
шығармашылық
іс әрекеттері**

ЖАРНАМАНЫҢ ШЫҒАРМАШЫЛЫҚ ІС ӘРЕКЕТТЕРІ

Ең алдымен жарнама талдаулары мен жарнама мәселесіне кіріспес бұрын жарнама дегеніміз не, жарнама эскизі дегеніміз не дегенді анықтау қажет. Жарнама көпшілік ақпарат құралдарының көмегімен сату немесе көпшілік ақпарат құралдары арқылы көз жеткізу. Жарнаманың көптеген анықтамасы бар бірақ олар ақиқатқа қайшы емес, олардың бір де бірі түпкілікті емес, себебі олардың бәрі де жарнама қызметінің барлық қырын қамти алмайды. Бірақ жарнама дизайны проблемаларын түсінуге жоғарыдағы көрсетілген анықтама толық жеткілікті болып табылады.

Экиз мәтін тақырыштарын, фотографияларды, картиналарды және басқада заттарды баспа әдісімен көрсеті білетін сурет ретінде танылады. Ол болашақ жарнаманың жалпы көрінісін береді. Эскизді тапсырыс берушіге арналып жарнама жасаушылар: мәтін жазушылар, суретшілер, баспа қызметкерлері дайындайды.

Өз жұмысын жоспарлаумен және қажетті шеберлік деңгейін көрсететін, практикалық дизайнмен барлық жарнамашылар айналысады. Эскизді жарнаманы жасаудың маңызды бөлігі ретінде оны суретші безендірушілер немесе дизайнер жасайды. Олар жарнаманы біліп, арнаулы дағдыларды меңгеруді айтпағанның өзінде жарнама білімін меңгеруі тиіс. Үлгі тұтатын дизайнер мынандай сапаларды меңгеруі тиіс: 1. Тапсырушыға түсінікті болатындай эскизді нақты безендіре білу; 2. Шрифті жаза білу; 3. Формат бетіне дұрыс та әсем де орналастыра білу; 4. Жасалатын макеттің қолданылатын үдеріс технологиясын жақсы білу, (журналы, газет немесе сыртқы жарнама және т. б. басып шығару) және аз шығынмен үлкен ұтымдылыққа жетуге болатын іс әрекетті орындай білуі тиіс. 5. Жарнама берушінің қызығушылығын түсінуі және жақсы білуі тиіс.



**Жарнама дизайнерінің
шығармашылығы**

ЖАРНАМА ДИЗАЙНЕРІНІҢ ШЫҒАРМАШЫЛЫҒЫ

Дизайн шығармашылық үдерісі — жаңа мүмкіндіктерді үнемі ізденіумен айқыңдалатын, тұтынушының көңлін аударатын, жарнама пәніне қызықтыратын шығармашылық үдеріс.

Дизайнер жеке өзінің, суретшінің, басқада дизайнерлердің ойын, білімін, материалдарын жинақтайды және оларды үйлестіреді. Оның стилі шығармашылық проблеманы шешудің көзқарастар тұтастығымен сипатталады. Жарнама дизайнындағы стиль дизайнер талғамымен, оның ұстамдылығымен, тұтастығымен анықталады. Жақсы стиль жарнамаланатын тауар немесе қызметтің күріне байланыссыз ақ, бір көңіл күй мен бір тақырыпты береді. Жарнаманың мақсаты тұтынушыға тауарды сатып алуға көз жеткізу. Сондықтан дизайнерге ең бастысы сатып алушының міндетін шешуге ұмтылыстың болуы тиіс.

Жарнамамен жұмыс барысында дизайнерге бірқатар шығармашылық мәселелерді шешуге тура келеді. Ең алдымен ол жарнама нені ұсыну тиіс екенін, яғни өнім бе, қызмет пе әлде идея ма анықтап алады. Оның мынандай сұрақтарға нақты жауабы болуы тиіс:

• Жарнама беруші сатып алушыны ұстап тұру ма әлде олардың шеңберін көбейтуді қажет ете ме?

• Ол жақы арадығы мақсаты ұстана ма әлде ұзаққа кететін мақсатты ұстана ма?

• Жарнама жеке дара болама әлде тұтас жарнама жүйесін құрайды ма?

• Оның тақырыбы қандай?

• Мотиві қандай?

• Жарнама қандай аудиторияға арналған?

• Таңдап алынған аудиторияға қандай жолмен келу орынды?

• Жарнаманың қандай мүмкіндіктерін пайдалану орынды?

• Қолданылатын мүмкіндіктің кем кетістіктер қандай ?

• Бейнені басып шығарудың тәсілдері қандай?

• Шрифт пен көркем безендірудің ерекшеліктері қандай?

• Жарнаманың бөлінген қаржысы қандай ?

• Жарнаманы жылдың қай мезгілінде жарыққа жариялайды?

Кейде жарнама өнімнің бар екендігі мен бағасын мәлімдеумен шектеледі. Бірақ жарнама дизайнерінің алдында онанда күрделі міндеттер тұрады. Тұтынушы онан тауар туралы жалған сыбысты сөйілтуді немесе оның тауарын бәсекелес тауарынан қайталанбайтын ерекшелігі барлығын немесе сатып алушыларды тауардың қосымша функциясы барлығын немесе тұтынушылардың шеңберін ұлғайтуды сұрану мүмкін.

Дизайнер форма мен мазмұнға байланысты да шешімдер қабылдайды. Оған өте тығыз бірлікте жұмыс жасайтын мәтін дайындаушы жәрдемдеседі. Форма жағынан оған дизайнер бағынышты болмайды. Ол жарнамаға сурет немесе керек пе әлде жоқ па, ол сурет немесе фотография түрінде бола ма, жарнама мәтін сөздері керек пе әлде оны бір ғана тақырып мәтінімен шеше ме оны дизайнердің өзі шешеді.

Дизайнер үшін тапсырыс берушімен жұмыс істеудің үлкен мәні бар. Тапсырыс беруші жарнамаға сәйкес келмейтін суретті ұсынуы мүмкін, ол жарнаманы формат бетіне сауатсыз орналастырудың үлгісін немесе талғамсыз түстер гаммасын ұсынуы мүмкін. Мұндай практикада көп тараған көрініс. Мұндай жағдайда дизайнер жарнама берушіге жарнаманың ұтымдылығын түсіретін, басы артық көріністің қажетсіздігін айтып, қарама қарсылықты сөйілте түсуге ұмтылыс жасау практикасы кең көлемде таралған іс әрекеттер болып табылады..



Дизайнердің ой жұмысы

ДИЗАЙНЕРДІҢ ОЙ ЖҰМЫСЫ

Дизайнер эскиз түрінде немесе қағаз бетіне бейнені салудан бұрын ол ой арқылы болашақ жарнаманы көз алына елестете білуі тиіс. Жарнамда қиялдау үдерісі ең маңызды шығармашылық үдеріс болып табылады.

Дизайндегі және жарнамадағы шығармашылық қабылет бір қарағанда айырмашылығы жоқ заттардың ішіндегі белгілі бір заттың даралық ерекшелігін айқындаумен өлшенеді. Жарнамашылар шығармашылық үдерісті «миға шабуылдан» бастау қажеттігін көрсетеді. Бұл әдіс бойынша шығармашылық топ мүшелері бір біріне өз қиялдарымен бөлісу арқылы ойда жоқ фантазияларға берады.

Бір идеядан екінші бір идея туындай отырып, күтпеген ассоциацияға жақындауға мүмкіндік туындайды. «Миға шабуыл сеансының» мүшелерінің мақсаты қызықты шешім қабылдау болып табылады. Басқа да жарнама фирманың моделдерін оқып үйреніп, аранжировка жасауын басқа бір фирма дизайнерінің білудің, оны өз жұмысында қолдана білуінің ешбір артықтығы жоқ.

Әрбір суретші өзінің ойы мен қабылдауына сәйкес қиындылар мен басқа суретшілердің рекламасынан коллекция жинайды. Оның басқа жұмыстарына жасаған талдаулары, қызғылықты үлгілерді жинауы, оның шығармашылығына тікелей әсер етеді. Оның шығармашылық ой тоғанысына, жаңа туынды жасау үшін алғы бастамаға апаратын мүмкіндік болып табылады. Психолог и социолог Доктор Ирвинг Тейлор адам шығармашылығының бес деңгейін бөліп көрсетеді:

Экспрессивтік деңгей, шеберлік басты маңызды болмайды. Бұған балалардың суретін мысал етуге болады. Суретші өз қиялына ерік беріп оты ештеңемен шектемейді. Продуктивный уровень, когда художник достигает мастерства, но только в пределах "возвышенного реализма".

• *Ізденушілік деңгей*, бойынша суретші жаңалық ашушы сияқты, көне идеяны жаңа шешім қабылдау үшін қолданады. Жаңа идея жоқ жерде ақыл ес тек қана мүмкіндіктерді пайдаланады.

• *Жаңашылдық деңгей* бойынша суретші өзін идея шеңберінде көрсетеді. Ол белгілі мектептің ізбасары болып қалады.

• *Жаңа деңгей* бойынша суретші жаңа ұстанымдармен жұмыс істейді. Мұндай суретші жоғары шеберлікті меңгеріп, жаңа мектептің бастаушысы болуы мүмкін.

Егер дизайнер наброскамен немесе сурып салмалықпен айналысса, ол экспрессивтік шығармашылықпен айналысқаны. Ол егер наброска салуды үнемі жалғастырып, оларды басқа біреулердің түсінуіне ыңғайласа, ол өнімберушіліктен шығармашылыққа ауысқаны. Осы кезеңде көптеген суретшілердің шығармашылығы тұрып қалады. Бұл кезеңде кейбір дарынды суретшінің ғана қолы өзінің шығармашылығын жаңашылдыққа, жаңа деңгейге жеткізуге қол жеткізеді.

Дизайнмен айналысатын суретші теориялық тұрғыдан алғанда төрт кезеңнен өтеді. Ол біріншіден алдында тұрған міндеттерді жоғары деңгейде орындауға дайындалу үшін, ол тапсырыс берушінің сұранысымен оның өнімімен, ақпарат мүмкіндіктерімен, аудиториямен және басқа проблемалармен танысады. Бұл кезеңді ағартушылық кезең деп атайды. Екіншіден, ол материалдарды қабылдау үшін, біршама уақыт қойылған міндеттерден аулақтай тұрады. Бұл кезеңді инкубациялық кезең деп атауға болады. Үшіншіден, суретші шешімді кездейсоқ табуы да мүмкін. Бұл кезеңді «шапақ ату» кезеңі деп атауға болады. Сонымен соңғы төртінші кезеңде суретші ой сана жұмысынан, қол жұмысына ауысып іске кіріседі. Бұл кезеңді орындау кезеңі немесе өнімдік кезең деп атауға болады. Алайда жұмыс барысында қалыптасқан шарттар суретшіге төрт кезеңді бірдей бірізділікпен өтуге мүмкіндік бере бермейді.

Шығармашылық күшті жинайтын жарық көзі оқу, байқау, зерттеу және тәжірибе арқылы жинақталады. Шығармашылық ой кең көлемдегі білімге негізделетіндіктен көп оқу қажеттігі туындайды. Шығармашылық ең алдымен идеяны жасап шығаруға дұрыс дайындық болып табылатын кең көлемді мәселелермен танысудан шығатын жаңа байланыстарды қабылдауға негізделеді. Оқып үйренудің тәжірибемен байланысы шығармашылық нақты базаны қамтамасыз етеді. Ол әр уақытта моданы біліп, оның даму тенденциясынан соңғы оқиғалардан хабардар болуы тиіс.

Клиент пен ақшаны босқа құртып алмас үшін жарнаманы шығарардан бұрын мұхият тексеруді, жөндеуді қажет етеді. Сіздің таңдап алған жаранаманыңды тексеру үшін оқырмандар тобы жұмысқа тартылып олардың пікірлері тыңдалады.

Дизайнер өзінің идеясын жүзеге асыру үшін ең мықты мүмкіндікті іздестіреді. Көптеген мамандардың пікірінше өнердегі жаңаны, дара шешімді табу өте қиын іс. Әрбір суретші басқа біреуден жақсыны үйренеді, ол жақсыны алып отыру шынжыр тәрізді шексіз жалғасып отырады. Бірақ әркім өз жұмысына шығармашылық деп аталатын ерекше бір нәрсе енгізеді. Жаңа ескінің негізінде өсіп шығады. Онан басқаша болуы мүмкін емес.

Дизайнердің шығармашылық қызметін ынталандыратын мынандай жағдайлар болып табылады: Үлгі алу өнердің басқа облысынан шыққан шындық негізінде алынуы мүмкін. Мысалы картинаның композициясы жарнама жасау формасын анықтауға ой тұрткі болуы мүмкін. Табиғаттың өзі дизайн үшін идея табудың сарқылмас қоры ретінде танылады.

- Қосымша. Сапалы өнімнің жарнамасын жасау үшін қысқартылып жасалған белгілі бір жарнама эскизі осындай бірнеше компоненттерден тұратын, онанда күрделі бір жаңа жарнаманы жасаудың базасы болуы да мүмкін.

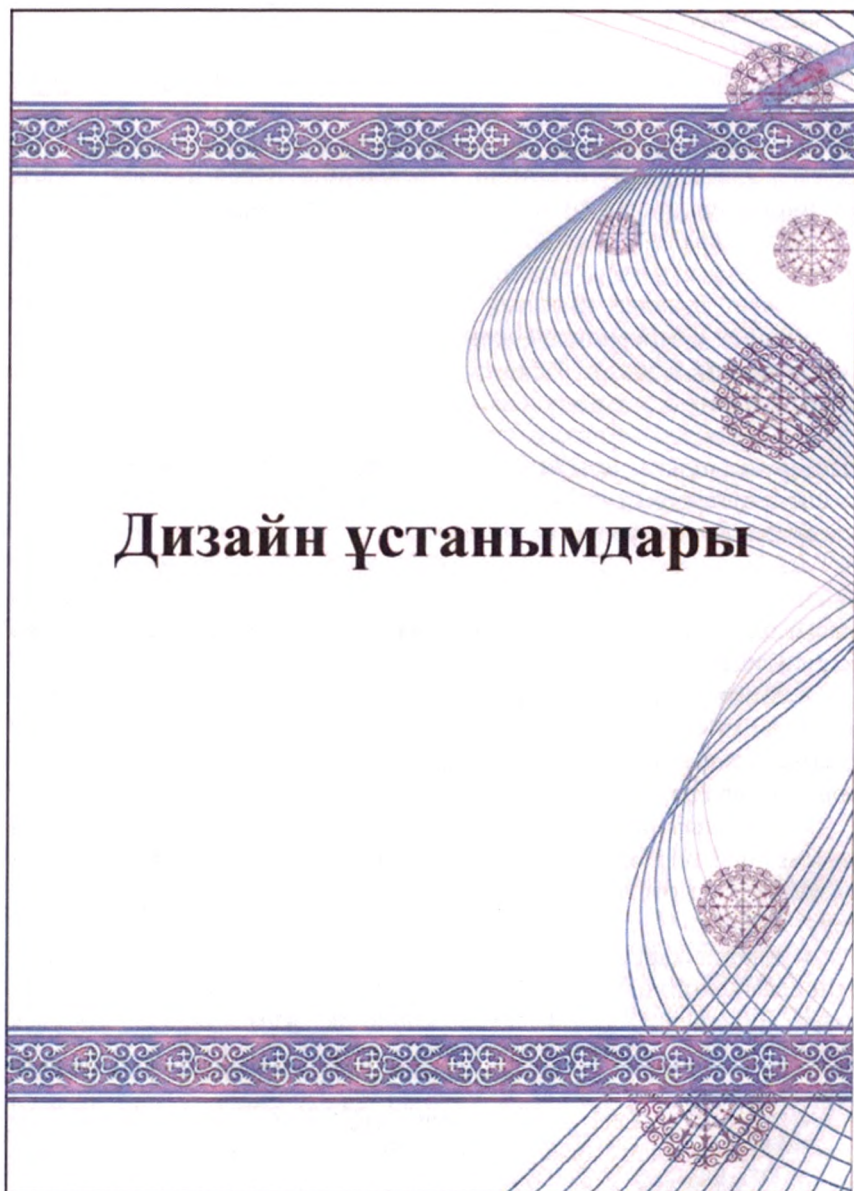
- Бөліп алу. Дизайнер кейде өзіне ұнаған, жарнамадағы бөлшектің көрінісін бөліп алып, оның негізінде жаңа жарнаманы жасап шығады. Кейде ол картина бөлігін көлемін үлкейтіп, оны өз жарнамасында қолданады.

- Қайта өңдеу. Дизайнер ұтымды шыққан жарнаманы алып, оның орналасуын өңдеп, өз жарнамасында шағын үш картиналарды қосып, тақырып атын жоғарыдан төмен қарай өзгертіп орналастырады.

- Ауыстырып орнату. Бір дизайнер тақырыпты жарнаманың төменгі шетінде орналастырған. Бұл тәсіл баста ұнап қалды. Басқа дизайнер тақырыпты онанда төмен беріп оған сөз мәтіндерін қоса беруі мүмкін.

- Қарама қарсы қою. Егер көптеген жарнаманың фоны қараңғы етіп алса кейбір дизайнер осыған қарама қарсы жарық түстермен ақ поля қолдануы мүмкін. Егер көпшілік жұмыстарды дөңгелек формалар беруге ұмтылса, кейбір дизайнер бұрыш формаларды мольнан қолданады.

- Үлгі тұту. Үлгі тұту арқылы үйренуге болады, бірақ оны шектен тыс қолдану қажетсіз. Тіпті бастауыш дизайнерлердің өзіне де үлгілерден тек қана идеяларды үлгі ретінде алады. Үлгіні үлгі ретінде тұтыған дизайнер оған өзінің жеке дара штрихтарын қосуға тиіс.



ДИЗАЙН ҰСТАНЫМДАРЫ

Дизайн сөзінің мәніне келгенде бәрі бірдей оны айқын елестете бермейді. Дизайн бұл тұтас та нақты жоспарланған құрылым, дизайн барлық өнердің жиынтығы сияқты ой әрекетіне негізделетін қолданбалы өнер. Дизайн бұл конструктивтік ойлау, бұл идеяның материалдануы, оны көрсете білу. Дизайнер қандай қызмет шеңбері болмасын ол суретші емес. Ол бірінші кезекте сәйкестігіне қарай суретші болып көрінетін шығармашылық жеке тұлға. Ол біздің күнделікті орындап жүргенді қызықты да күрделірек орындайды. Дизайнер жұмысының күрделірек болуының себебі, онда ізденіс көбірек, көрінбей тұрған жолдар молырақ кездесіп отырады.

Дизайнердің ақ жазықтық бетіне салған суреті, мәтіннің бөлігін беріп, тақырыпшасын жазып көрсету, оқырманға жарнаманы оқып, оны түсінуге жәрдемдеседі. Сұлулық оқырманға қуаныш сиялайды. Жарнамадағы көріністердің орналасу тәртібі сұлулыққа тікелей әсері бар. Сұлулық қарапайымдылығымен құнды. Суретші немесе дизайнер немен айналыспасын немесе немесе эскиз жасайтын болсын ол жалпы өнерге де қатысы бар дизайнның ұстанымдарына сай әрекет етеді.

Дизайнның ұстанымдары туралы айтпас бұрын, оның элементтері туралы айту орынды. Дизайнның элементтеріне мыналар жатады:

Сызықтар. Сызықтар түзу, қисық, толық, жіңішке, жылтыр, бұдырлы, үзiктi, үзiксiз, көрiнетiн, көрiнбейтiн болып келедi.

Рең. Тұтас қара немесе сұрғылт реңмен графикалық конструкция беттері жабылады.

Түс. Түс басқа элементтерге қарағанда жарнамаға жақсы көңіл күй сиялайды.

Текстура. Белгілі бір реңдегі боялған қағаз бетіне сурет түссе, дизайнердің текстурамен ісі түскендігін білдіреді. Жарнама басып шығарылатын қағаздың өзі текстура болып табылады. Ол кейде бұдыр, немесе жылтыр, бұдыр тегіс емес, жұмсақ тегіс, жұмсақ бұдыр болып әр түрлі жағдайда кезеседі.

Форма. Сынған немесе сынған бүгілген жазықтар мен сызықтарды араластыру, сонымен қатар жарнаманың жалпы өлшемдері дизайн үшін форманы құрайды.

Өлшем. Жарнама өлшемдері әр түрлі болуы мүмкін, бірақ үлкен өлшемдер элементтері үлкен әсер қалдырады.

Бағыт. Сызықтар мен олардан құралатын формалардың өзіндік бағыты болады. Дизайнердің міндеті оларды жасау және бақылау. Бұл аталған ұстанымдар конструкцияның әрбір элементіне немесе тұтастай элементтерді құрастыруға қолданылады.

Дизайнер олардың көмегімен белгілі тәртіптік ретті табады немесе олардың неше түрін шығарады. Грамматика жазушыға қалай керек болса бұл ұстанымдар дизайнер үшін сондай қажет. Жарнама дизайны үшін неғұрлым универсалды лайықты ұстанымдар мыналар болып табылады:

- Конструкция тепе тең болу тиіс;
- Жарнама ішіндегі кеңістік пропорционалды бөлінуі тиіс;
- Бағыт айқын көрінуі тиіс;
- Элементтер мықты бірлікте ұсталып тұрылады;
- Жарнамада бір бөлікке немесе немесе бір элементке

басымдық беріледі;

- Ұстанымдарды мынандай сөздер арқылы көрсетуге болады: тепетеңдік, пропорция, бірізділік, бірлік, акцент.

- Тепетеңдік. Егер жарнама элементтері болып табылатын картиналар, фотографиялар және сөз мәтіні әр түрлі қозғалыста орналастырылғанымен, ол ішкі тыныштық жағдайында тепетеңдікте болады.

- Дизайнер іс барысында екі тепетеңдік пен жұмыс жүргізеді. Оларды формалдық (симметриялық) және формальдық емес деп екіге жіктеуге болады. Формалдық тепетеңдік жағдайында жарнаманың бір бетіндегі әрбір элемент, формасы мен өлшемі жағынан екінші жағындағыларға сәйкес келеді. Ойымызша форматтың ортасын екіге бөлетін вертикаль бағыттағы сызықтың екі жағындағы орналасқан элементтер тепе тең болып орналасады. Жарнамадағы тепе теңдіктің бұл түрі әсіресе өте қатал жарнамада кездеседі. Формалдық емес тепе теңдік жағдайында оптикалық тепетеңдік сақталғанмен олар күрделі әдістермен жүзеге асырылады.

Дизайнерге жарнаманың жоғарғы және төменгі бөліктерінің өзара байланыста болатынын ұмытуға болмайды. Жарнаманың барлық элементтері композициядағы тепетеңдікті сақтау керек. Оның ішінде композицияның орталық нүктесі оптикалық нүктеден

азғана жоғары немесе солға орналасса да ол геометриялық орталық болуға тиіс. Жарнамадағы үлкен «салмақ» кіші немесе солғын элементтерге қарағанда үлкен де көз тартымды болады.

Дағдылы фигурадағы элементке қарағанды дестүрлі емес формадағы элемент көбірек көңіл аударады. Ақ пен қара элементіне қарағанда түрлі түсті элементтер көзді көбірек тартады. Кейде дизайнер жарнаманы көз тартатындай ету үшін тепетендікті әдейі бұзатын жағдайы болады.

Пропорционалдық. Жарнама дизайны үшін пропорционалдық өлшемдер қатынасына байланысты айтылады. Жарнаманың ұзындығы мен тереңдігінің арасындағы, ұзындық элементінің тереңдік элементі арасындағы пропорциялық қатынастар болады. Бір элемент алаңы өлшемінің екінші элемент алаңы өлшемімен аралық пропорциялық қатынастарын, екі элемент арасындағы аралық өлшем мен үшінші элемент арасындағы арақатынастың пропорциялық қатынастары алынады.

Жарнамадағы қажетті пропорциялық қатынасты шығару үшін, дизайнер элементтерді көзге математикалық стандарттық көрініске ұқсастық болмайтындай етіп элементтерді ерекше қарым қатынаста орналастырады. Мұндай жағдайда дизайнер элементтерді орналастырғанда екі, үш, немесе төрт тең бөліктерге бөлуден аулақ болғаны жөн.

Ертедегі Гректер жазықтықты пропорциялық бөлудің үлгісін көрсеткен. Олардың бөлуі бойынша ұзындықтың тереңдікке қатынасы $3 : 2$, немесе дұрысы $5 : 3$ қатынасын құрайды. Квадраттың екі жағының өлшемдерінің тең болуы ең дұрыс төртбұрыштың екі жақ өлшемінің екі түрлі өлшемде болуымен салыстырғанда ең дұрыс конструктивтік элемент бола алмайды. Егер дизайнерге төрт бұрышты квадрат кездесетін болса, оны дизайнер вертикал бағытта немесе горизонталь бағыттағы түзу сызықтармен немесе вертикал бағыттағы немесе горизонталь бағыттағы жолақ сызықтармен созуына болады.

Егер дизайнерге вертикаль бағыттағы тік бұрыш беретін болса, ол оны горизонталь бағыттағы бірнеше жолақтарға бөледі. Ол осы жолақтың бірін математикалық орталықтан жоғары етіп орналастырып, осы жолақты оптикалық орталық етіп алады. Жарнама элементі осы жолаққа орналастырылады. Кейбір дизайнер маңызды элементті осы жолаққа орналастырғанды немесе осы оптикалық орталықты киып өткенді ұнатады.

Пропорцияға жарнаманың реңі де әсер етеді. Жарық және қараңғы реңдердің идеялық пропорциясы келесідей болып келеді. $1/2$ орташа-ашық рең, $1/4$ жарық-ашық, немесе $1/4$ қараңғы. Қай жағдайда болмасын жарнама нысанында бір рең басым болуы тиіс.

Бірізділік. Жарнама оқырманның назарын бір нәрсеге онан соң сондай дәрежеде мәні бар екінші нәрсеге бұрып, онан соң екінші нәрсеге аударып адастыратындай болмай өз қызметін атқаруы тиіс. Дизайнер жарнама элементін оқырманның дұрыс қабылдауын алға қоюы тиіс. Бұл үшін бірнеше тәсілдер қолданылады. Ол элементтерді көздің табиғи қозғалысы жолына сай орналастырады. Назар қозғалысы солдан оңға, жоғарыдан төменге қарай ауысып отырады. Осыны есепке ала отырып дизайнер элементтерді солдан оңға қарай жоғарғы сызықпен, оңнан соң қайтадан солдан оңға қарай төменгі сызықпен және т.б. орналастырады.

Егер барлығын осындай етіп істейтін болса жарнама өте қызғылықсыз болар еді. Сондықтан дизайнерге басқа әдістерді қолдануға тура келеді. Көздің табиғаты бойынша көлемді элементтен ұсаққа, қарадан біршама жарыққа, түрлі түстіден түссізге, әдеттегіден тыс формадан әдеттегідейге қозғалуына болады. Осыны ескере отырып дизайнер, оқырманның көз қозғалысын жарнаманың қалаған нүктесіне ауыстырып қалаған жаққа бағыттауға болады.

Кейде дизайнер оқырманның назарын жол тәрізді тұтас немесе үзік үзік сызықтармен бір нүктеден екіншісіне ауыстырып оның қабылдауын жеңілдетіп отырады. Кейде дизайнерге оқырманның назарын аударудың нәзік тәсілдерін қолдану арқылы үлкен ұтымдылыққа жетеді. Оны форма мен өлшемді қайталауына болады. Осы арқылы ол назар ауатын жолды елестетуіне болады. Дизайнер өлшемге байланысты элемент градациясының жәрдемімен мынандай жол салуы мүмкін. Бұл жағдайда көз қозғалысы бір сериядан екіншісіне айысып отыратын болады. Бұл бірізділік өзіндік туылымында оптикалық ритмді білдіреді. Бұл өзінің артықшылығымен кемшілігімен болсын басқада жолдармен дамып отырады.

Бірлік. Бірлік дизайнның ең маңызды ұстанымдарының бірі. Жарнаманың элементтері бір бірін толықтыруы бір бірімен келісуін дизайнер күні бұрын ойластыруы тиіс. Дизайнер элементтерді

таңдап алу барысында олардың бір біріне сәйкес келетіндей, бірін бірі толықтыратындай етіп алады. Егер жарнама элементтері бір біріне формасы, өлшемі, текстурасы, түсі, бағыты бір біріне жақын болатын болса бірлік ұстанымын жарнама жасауда қолдану орынды. Егер дизайнердің жарнаманың әдеттегіден тыс конфигурациямен, яғни өте созылыңқы немесе жіңішке немесе бір бетті тұтас алып жататындай болса, бірлік проблемасы онанда қиын бола түседі.

Сыртқы шекара. «Қорап» деп аталатын жарнама ішіндегі шекара да егер бірдей қалыңдықта, түсте немесе түстердің жағында болса бірлікті білдіреді. Оқырман олардың ұқсастықтарын көріп, ойша оларды бір бірімен байланыстырады. Жарнаманың жиегіне шебер орналасқан ақ түсті дақта шекараның ролін атқарады, бірлікті көрсетеді. Егер дизайнер ақ дақты жарнаманың орталығына орналастырса, ол жарнаманы бірнеше ұсақ бөлшектерге бөліп, бірлікті бұзған болар еді. Жарнаманың шетіне орналастырылған ақ дақ, бір өлшемде жолақ түрінде барлық шетінде орналастырылады. Ақ кеңістікке бұл жағдайда пропорцияны сақтау үшін белгісіз форма беріледі. Осы жарнаманың бірлігін бекітуде маңызды мүмкіндік болып табылады. Ол көрінетін немесе елестетуге болатын болуы мүмкін. Жарнамада вертикаль немесе горизонталь бағытта жүргізілген екі, үш, немесе онанда көп остер болуы мүмкін. Жарнаманың ортасынан өткен ось айналасына шеңбер жасай отырып, элементтерді өзіне шоғырландырады.

Олардың біреуі немесе тіпті бірнешеуі ості қиып өтуі мүмкін. Бірақ осы өзінің жинақтаушы мәнін жоймайды. Егер дизайнер үш нүкте әдісін қолданса, бірлік ұстанымын бекіте түседі. Үш элементті композиция екі элементті композицияға қарағанда өзінің пропорционалдығымен ерекшеленеді.

Жарнама екі бетке орналасатын болса дизайнерге белгілі деңгейде қиындық туғызады. Бұл жөнінде бірқатар кеңес айту қажет: Бұл жөнінде екі бетте де бірдей түс, бірдей стиль, бірдей шрифт қолданылады. Егер ості оң жаққа берсеңіз элементтерді оң жаққа орналастырыңыз. Тақырып екі бет ортасындағы байланыс сызығын қамти отырып екінші бетке де симметриялықты сақтай отырып өтеді. Екі беттің арасына сөздердің арасы емес әріптердің арасы қалдырылады. Картина екі бетке де таратылады. Бірақ екі беттің арасындағы майысатын сызық жарнама персонажының

бетіне сәйкес келмеуі тиіс. Жарнаманың екі бетінің арасындағы майысатын сызыққа көңіл аудармай айналасындағы раманы тексеріп шығу қажет болады.

Көңіл аудару. Жұмыстың басынан бастап дизайнер жарнамадағы суретке ме, тақырыпқа ма әлде мәтінге көңіл аудару қажеттігін айқындап алуы орынды. Осы шешім қабылдағаннан кейін ол назарды шоғырландыру жолдарын қарастырады. Ол кейде суретті айрықша бөліп көрсетіп, оны басқа элементтің ықпалынан қорғайды. Кейде оның көлемі өлшемін ұлғайта отырып, оған ерекше рең береді.

Жарнама нысанын анықтауда жарнама берушінің, аудиторияның, жарнама өлшемінің ерекшеліктері ескеріледі. Көрсететін затқа аударылады да онан соң қосалқы көріністерге беріледі. Назар бірден өзгеріске түспей өлшем, форма, текстура, түс, рең, сызық болып, біртіндеп өзгеруге бағытталады.

Дизайнер бұл ұстанымның барлық мүмкіндіктерін пайдалануға тырыса отырып, әрбір жарнамаға өзіндік үлесін қосады, осы ұстаным шеңберінен шыға алмай қалу жағын да ойластырады. Жарнаманың мұндай даралық элементінсіз жарнама дизайны кәсіби құзырлылықсыз, өмірі жоқ, жалықтыратын болып шығуы мүмкін.



ЭСКИЗДЕР

Эскиздер өзінің сапасына байланысты кішкене нобайлардан бастап, толық аяқталған жұмысы бар еңбекке дейінгі іс әрекеттерді қамтиды. Егер эскиз сурешіге, мәтін жазушыға немесе баспагерге арналу көзделген болса толық та, нақты эскиз жасаудың қажеттігі жоқ. Мамандарға жалпы сұлыбасын және жұмыс бірізділігінің мәліметтерін берсе жеткілікті. Толық эскизді әдетте жарнама үшін ақы төлейтін коментарий ретінде талап етеді.

Дизайнер жұмысты пропорцияны сақтай отырып, кіші өлшемде, нобай салудан бастайды. Кейде дизайнерлік жұмыстың бұл кезеңін аттап өтіп жұмыс эскизін жасаудан бастайды. Жұмыс эскизі натуралдық өлшемдермен жасалады. Жарнама элементтері мұнда жалпы қырларынан қана көрінеді.

Жасалған эскизде тақырып аяқталған картина немесе фотография түгел көрсетіледі де сөз мәтіндері паралель сызықтармен белгіленеді. Элементтерді орналастыру аяқталады. Ол формат жиегіне дейін жөндеу қажет болмайтындай дәрежеде аяқталады. Кейде жарнама берушіге арнап эскиз толық етіп жасалады. Толық эскизде барлық детальдар көрсетіледі. Тақырып тушпен жазылып, суреттер мен фотографиялар беріледі, мәтін толық жазылады. Бұл қазіргі кезде компьютермен орындалады.



**Жарнама элементтеріне
сипаттама**

ЖАРНАМА ЭЛЕМЕНТТЕРІНЕ СИПАТТАМА

Тақырып әдетте үлкен әріптермен жазылады. Онан соң тақырыпшалар беріледі. Олар кішірек әріптермен жазылады. Тақырып әдетте үлкен әріптермен орналасады. Тақырып жарнаманың басты элементі ретінде танылады. Тақырып жарнаманың мәтінімен бірлікте болады.

Тақырып оқығанда жақсы естілетін, нәзік сезімді, ритмді, жеңіл есте сақталатын болу орынды. Оның ең бастысы белгілі бір ойды айқын білдіруі. Жақсы тақырып, оқырманға жаңа ақпарат әкеледі, бірдеңеге уәде береді, оған деген қызығушылық туғызады, аудиторияны қызықтырған мәселеге сенімді арттырады. Жақсы тақырып бір немесе бірнеше сапаға ие болады. Жақсы тақырып қысқа болу тиіс, бірақ бұл міндетті емес. Онда міндетті түрде бастауыш пен баяндауыш болады. Жарнамадағы тақырыпта ритм оның өлшеміне қарағанда маңыздырақ орыналады. Егер тақырып бір жолдан артық болып тұратын болса, ол міндетті түрде жаратылыстық паузамен бөлінеді.

Мәтін кішірек шрифтімен беріледі. Ол тақырыптарға байланысты бөлінеді және мәселеге оқырманның көзін жеткізе түсуді көздейді. Дизайнер мәтінді қысқа да анық айқын етіп көрсетуге ұмтылады. Ал кейбір жағдайда бұл шартты бұзылуға тура келеді. Егер мәтін ұзақ болса дизайнер оны бірнеше бөлшектерге бөле отырып, арасында бос орын қалдырып, оқырманның мәтінді оқу барысында демалыс беруге, қабылдауды жеңілдетуге ұмтылады. Дизайнер мәтінді тіршіліксіз нысан ретінде қарамай оны визуалдық жүк көтеріп тұрған элементтермен қатар бағалауы тиіс. Оның басты мақсаты оқырманды мәтінді оқуға мәжбірлеу, қызықтыра тарту болып табылады.

Дизайнер жарнамадағы мәтін мың сөзден тұрғанымен жарнамадағы суреттің жарнамадағы мәтіннен артық деген көп тараған пікірге берілмеуі тиіс. Мәтін белгілі бір мақсатқа бағытталып, белгілі бір бағытты ұстап тұру қажет. Көп жағдайда мәтін өнім туралы оқырманмен әңгімелесетіндей, өнім туралы мәлімет беретіндей болуы, оқырманға арналуы керек, деп әділ айтылғанымен жарнама мәтінінің негізгі шарты бейнелілік болып табылады. Жарнамада мәтін мен бейне сәйкес бола түскен сайын, оның тартымдылығы арта түседі.

Жарнама жағдайында көркемдік элемент танымдық мәнге ие болады. Жарнама жағдайында көркемдік элемент ретінде кең көлемде мәні бар фотографиялар, суреттер, картинкалар, ою өрнектер, түстер мен бір түсті рендер мен ақ түсті орын үйлесімділігі танылады. Мұнан басқа бұл аталғандарға шрифт пен оның орналасуы қосылады. Көркем безендіру оқырмандар назарын аударумен қатар жарнаманың мәнін ашу, мәтін мен тақырып табиғи бірлестікте, тұтастықта бола тұрып, жарнаманың мәнін ашу болып табылатын маңызды мақсатты көздейді.

Мамандар әлі күнге дейін жарнамада фотографияны беру ұтымды ма әлде суретті беру ұтымды ма деген мәселені шеше алмай келеді. Бүгінгі күннің жарнамасын бұрынғы жарнамамен салыстырғанда қазір суреттен көрі фотографияға көбірек мән берілетіндігі байқалады. Бұл арзанырақ бірақ адамдардың көпшілігі соған құмарлықпен сенеді. Бірақ сурет пен кескіндеме жарнамадағы қолданыстан әлі де босаған емес, олар әліде белсенділігінен айырылған жоқ.

Жарнаманың негізгі элементі «шекара» болып табылады. Жарнама беруші әр уақытта бір бетке орналастырылған бір біріне ұқсас мәліметтер берілген жарнаманың ішінен өзінің жарнамасының артықшылығымен көрініп тұрғандығын қалайды. Ол әр уақытта өзінің жарнамасының басқаларға қарағанда ерекше көрінбей қалуынан сақтанады. Бет көлемінде неғұрлым жарнама өлшемі көп болса, хабар аз болса, шекараға қажеттілік аз болады. Кейде дизайнер суреттің қажеттілігі жоқ болсада, сәндік безендіру жарнамаға сән береді деп, оны қосып отырады. Дизайнер шрифтін таңдап алғандығы сияқты бұл жерде де жарнама түрлерін бір біріне ұқсамайтындай етіп таңдау қажеттігі өз мәнін жоймайды.




Жарнама берушінің қолы. Жарнама беруші міндетті түрде жарнамада өз атын көрсетуді қалайды. Кейде ол өз аты жөнін мәтіннің соңында бергенді ұнатады. Кейде ол өз аты жөнін үлкен бас әріптермен мәтіннен тыс береді. Кейде ол аты жөнін сауда маркасымен, эмблемасымен қосып береді. Жарнама жазықтығы бетінде бейнелердің (компоновкасы) орналасуы дизайндағы маңызды мәселе болып табылады.

Дизайнер жарнама бетіне жоғарыда сөз болған үш немесе төрт элементті орналастырады. Бұл жерде оған жарнама ұстанымдары туралы білімі жәрдемдеседі. Ол жарнама бетіне пропорциялық,

бірізділік, тұтастық, контрастық принциптеріне сай форма береді. Мұнан соң дизайнер элементтерді орналастырудың әр түрлі варианттарын қарастырады.

Дизайнердің жобалау жұмысындағы маңызды бір іс әрекет оның элементтермен жұмысы болып табылады. Компонировканы аяқтаған соң дизайнер жарнама элементтерін орналастыру жұмыстарымен айналысады. Тақырып үшін шрифтерді таңдап алып, әріптердің сызбаларын нақтылайды. Дизайнер суреттерді таңдап алып, тапсырыс берушідегі материалдармен танысады. Ол өнімді қалай қолдануын, қолданыстан түсетін пайданы көрсету жоларын іздестіреді. Бұл жерде оған фотография, сурет немесе мәтіннің мүмкіндіктерінің қайсысының идеяны берудегі артықшылығын табу мәселелерін шешу қажеттігі туындайды. Фотографияның негізгі артықшылығы оның қол жетімділігі болып табылады. Мұнан басқа фотографияны арзан бағамен дайындауға болады. Мәтін дизайнерге мазмұнымен қатар ұтымдылығымен қызықты болады.

Дизайнердің қызметінде жарнама өндірісі маңызды орын алады. Жарнама өндірісі — бұл эскизді баспа формасына айналдыру. Дизайнер баспа қызметіне араласпағанмен ол баспа ерекшеліктерін білуі тиіс. Баспаның әрбір үдерісінің электрондық макетке байланысты өзіндік ерекшеліктері болады. Дизайнер жарнамамен жұмыс жасау барысында оның нақты талабын білуі тиіс.



**Дизайнның негізгі
ережелері**

ДИЗАЙННЫҢ НЕГІЗГІ ЕРЕЖЕЛЕРІ

XXI ғасырдың басында ұзақ уақыт бойы заттық кеңістікті «безендіру» безендіре білу болып келген дизайн біздің кезімізде нақты өнер ретінде танылды, нақты ережелері айқындалды. Өркеннің дамуы тұтынушылар құндылықтарына негізделген қоғамның өрісіне сай жаңа даму кезеңі адам құқығы және нарықтық қатынастар дәуіріндегі өнерді дүниеге алып келді.

Дизайн саласында жұмыс істейтін кәсіби мамандар шығармашылық қызметтің және эстетиканың негізгі қағидаларын қарастыруды қажет етеді. Ең бастысы «көркем образ» деп аталатын суретші қызметіне қатысты ұғымды жаңаша түсіну қажеттігі туындауда. «Жалғыз» дана болып орындалатын көркемдік шығармашылық туындылары өнімдерін тираждау көзделетін дизайнерлік жұмыстармен ауыстырылуда.

Рухани белсенді түрде көрініс беретін «жоғары» сырты тұрмыстық қажеттілікке негізделген табиғилық пен адамгершілік ұғымдарға бірігетін ұғымдар пайда бола бастады. Қол жеткізгісіздікпен шектелетін идеал орнына өзі норма «тұрмыстың мәні» деген оптимизмге сенімді идеал дегеніміз пайда болды.

Өндіріс үдерісінде адамдарға керек заттарды өндіру үдерісінде «пайдалылығы» деген ұғымға «сұлулық» деген ұғым қосылды. Дизайндың жүз жылдық өмір сүру кезеңінде адамға тән мақсат бірлікті қайта құрылымдар жасау мен сұлулық технологиясын ендіруге деген шөліркеу басым болды. Сонымен қатар қарапайым құралдар мен кейбір технологиялар уақыт өте келе ескіріп қалып отырды. Дизайндың шығу кезеңіндегі «пайдалы нәрсенің бәрі сұлу болуы керек» деген ұран, «сұлулық деген пайдалылық» дейтін ұранмен ауыстырылды.

Дизайндың өмірге қажеттігі, оны шығармашылықтың жаңа формасына көтерді. Өнердің ішіндегі ең қажеттісіне, ең кең тарағанына, ең ықпалдысына айнадырды. Қазіргі кезде өнім формасы тұтынушы үшін шешуші мәнге ие болды. Куринария, сервис, тіпті дәстүрлі тігіншілер мен шаштараздар болсын, дизайндың идеологиялық үдерісін бейнелей алмайды, оның технологиясын жоққа шығара алмайды, олардың эстетикалық идеал туралы техногендік жапсырылған елестетулерінен шеттете алмайды. Бірақ дизайнды көркем шығармашылық сферасы ретінде

толық масштабта бағалау әлі сейілген жоқ. Алайда қоғам өміріндегі дизайнның әр түрлі әдістерін, көркемдік құндылықтардағы өркениет құпияларының құралуының көзге көрінетін жиналғандары мен жеңіс нәтижесі туралы айтуға болады.

Дизайн, қоғамдық құбылыс ретінде адамзат шығармашылығына тереңдей еніп, бүгінде «қобалау мәдениеті» деген категорияға бірікті. Осы құбылыс аумағында өндірістік моделер суретшілер басты қозғаушы күш ретінде қышшы, мебельші, етікші, силық бұйым жасаушы сияқты дәстүрлі көркем өндіріс мамандықтары «қолданбалылар» деген отрядқа біріктірілді. Мұнымен қатар әуесқой сәулетшілер де дизайнерлер болып есептелді. Мұнымен қатар жаңа мамандық деп есептейтін сәулетшілердің қызметінің азғана бөлігін алатын орта дизайны деп аталатын мамандық пайда болды.

Өз мәніне қарай сәндік қолданбалы өнер, мәні шығармаларда, қолөнер идеяларында, қоғамдық идеялық қатынастарға жасырынып келіп, дамушы қоғамда жаңа жобалық құрылымға орынын босатып, өзінің табиғи шындық шеңберіндегі мәніне жетті. Бұл құбылыстың біріңші себебі «таза» өнер дәстүрін иеленіп келген қоғамның идеялық адамгершілік идеясын білдіретін, оның жеке топтарының, өмірді гүлдендіретіндер ролінің тасымалдануымен байланысты.

Сырт көріністеріндегі адамгершілік пен руханилық образдары бір біріне байланысып жасатын Рафаэлдің фрескалары кезінде сарай безендіруінің бір бөлшегі болды. Ақпараттық революция кезеңінде бүкіл ұлттың жеткілікті тұрмыста өмір сүру кезеңінде өнердің бұл функциясы бәсеңдетілгендей көрінеді. Біз бүгін өмірлік бағдарды газеттен, телевидениеден, аламыз, ал «сұлулықты» абстрактылық сәндік және гүлдік композицияларды дүңгіршектерден салондардан сатып аламыз. Мұндай жағдайға көпшілік кескіндемешілер мен мүсіншілердің футурагивтік «реализмнен» тар шеңберде мамандандырылған шеберліктің шұғыл дамуы мен көтерілуінен барып, (форманы горизонизациялау, колориттік жоғарылау, фактураның бейнеділігі және т.б.) бірақ өнер шығармаларынан көрнекі мазмұндық бастауды алып тастайтын абстракционизмге ауысуы ықпал етті.

Басқаша сөзбен айтқанда өнер өзінің біртіндеп дәстүрлі үйретушілігінен бас тартып, оның орнын «пәндік мәндік бейнелеушілікке» ауыстырылды. Жасырын сезімнің өмірлік

көрсеткіші сәндік «безендіруге» дейін төмендеп, қолданбалы шығармашылыққа жетті. Келесі қабат — өндірістік революциямен байланысты дизайн қазіргі түсінігіміздегі деңгейге жетті.

Еңбектің машиналық әдістері суретшілерді заттар мен бұйымдарды қолмен қалыптастырудан жобалау жұмысының өндірістік үдерістің эскиздер, сызбалар, техникалық шарттар сияқты «үйлік» бөлігіне ауысты. Заттардың формасын жобалайтын кейбір мамандар қолөнер еңбегінің кездейсоқ кедесетін мәнінен құтылды. Суретшілер мен өндірісшілер әрқайсысы өз алаңында күш біріктіре бастады. Бір рет бағдарламаланған үлгілерді жобалаудағың екі жақтылығы азайды. Олар тапсырыс берушінің талғамы мен қажеттілігіне сәйкес бағдарлама мен модель бөлігін модернизациялау бөлігімен орындалды. Бұл ұтымды әдіс дизайнның адамзатты қоршаған барлық элементті, оның ішінде ыдыстар, киім, құрал саймандар кіші бөлік болып қалатын, зат массасы келбетін жобалайтын іс әрекет ретінде кең таралуына ықпал етті. Бізді қоршаған ортаны толтыратын, әсем де көрікті станоктар, маталар, самолеттер, құралдар, ойыншықтар сияқты заттар «таза өнер» шығармаларының эстетикалық мәжбірлеуімен таласатын болды. Қоршаған ортаның өнері болып табылатын бұйымдық әлем сұлулық заңдылығымен ұйымдастырылып, қалыптаса бастады. Өнер ретінде көрінгісі келетін сәулет өнерінің өзі де оның мүмкіндігімен таласпайтындай болды.

Үшінші қабат — бұл адамның өзінің өзгеруі. Бұрын тұйық шеңберде тұрған ұлттық мәдениет және тапқа бөлініп, барлық жағынан алғандағы адам ұтқырлықта бола түсті. Оған жаңа келген салт пен сенім калейдаскопын еркін менгерді, дәстүрлі тәртіп нормалары мен өмір шындығын қабылдау жойылып, концепциялар мен символдарды, мода кезегін жатсынбай қарсы алынды. Мұның бәрі негізгі бөлім ретінде төртінші қабатқа — қоғамның капиталдық қозғалысы «кездейсоқ өндірістен», «жобалау» парагидмасына кіреді.

Бүгін адам жаңа әр уақатта артық және ұтымды болуы тиіс екеніне және бұл «артық және ұтымдыны» алдын ала көре біліп, құрастыру керек екеніне деген сенім болды. Нәтижесінде болашақты кәсіби болжап айтатын жобалаушы дизайнерге іс әрекет алаңы кеңейді. Қоғамның өндірістік және ғылыми мүмкіндіктерімен объективті түрде сәйкес келіп, қызмет шеңбері кеңейді. Бұл «өнер» деп аталатын идеология формасының дамуы сәйкес келді.

XX ғасырда дизайн екінші деңгейдегі кәсіптердің ішінен мәдениеттің ең бірінші қатарына көтерілді, бұл суретшілер үшін болып көрмеген жетістік болды. Бірақ бұл кезеңдегі дизайн өзінің кәсіби ұстанымдарымен, өзінің көз жеткізу бағытындағы дұрыстығына, адамдарға керектігіне байланысты қырлары қазіргі дизайннан әлдеқайда айырмашылығымен ерекшеленеді. Басқаша сөзбен айтқанда біздің кезімізде көптеген факторлардың күрделі тоғысуының өнімі ретінде, жобалау ісінің концептуальдық базасының сенімділігімен, болашақтағы өміршеңдігімен және іс жүзіне асатындығымен дизайнның сферасы кеңейуде.

Өмірді жобалау, өзін-өзі ұйымдастыру заңдылықтарынан шыға отырып, «идеялдық» «қарапайым жаңа» немесе «өзін-өзі көрсету» ізденіс субъектісі жолымен жүрмей, қоғамның шынайы прагматикалық біліміне сүйене отырып, материал құрылымының физикалық ұстанымдарына, өмірлік үдерістердің функционалдық ерекшеліктеріне, қоғамдық сананың және көркем шығармашылық шеңберіндегі жаңа қозғалыстар есебінен — бұл платформа, өткен «қолданбашылар» жұмысына кіретін, ресми пайда болған 1907 жылдан бастап дизайн шеберлері арқылы таратылды.

Қазір үлкен әріптермен жазылатын дизайн өзінің даму шыңынан жарқырап көрінуде. Бірақ дизайнерлік практика мен теория («ішінен») әлемдік шаруашылықта «сыртқы» әрі қарай даму шарттарын білу орынды. Дизайн мәселелері бойынша іргелі зерттеу әдебиеттерін талдау, дизайнерлік қызметтің құрамды бөлігі, дизайнерлер жұмысының әдіснамасын және даму бағытын түптеп келгенде «дизайн» феноменін анықтауға мүмкіндік береді.

Бірінші блок мәселеге қатысты зерттеулер нәтижесінде XX ғасырда дизайн феномені пайда болу себебі туралы талдаулар жоғарыда берілді. Екінші блок дизайнды қоғамдық құбылыс ретінде қоғамның қажеттіктерімен және мүмкіндіктерімен білікте қарастырып және олардың байланыстарын, оның формасының эволюциясы тарихы мысалдарымен иллюстрацияланып көрініс табады.

Адамдардың өмір қызметі және оның материалдық ортасын ұйымдастыру эрқашанда өзара байланысты болды. Ежелгі дүниеде, өнер тек қана тәртіп формасын есепке алу және адам ұжымының ішкі байланыс ортасы емес, оған әсер етуші де болып қабылданды. Кейін келе ол буржуазиялық қоғамда ол өмір сүру образына әсер

ететін кері қырына айналды. Қаланың құрылымы немесе жеке құрылысты көтеру әлеуметтік үдерістер дамуына алып келеді. Іс жүзінде алғанда өркенниеттің келбетінің қалыптасуы күрделі, онда тура жол сияқты сүрлеу жол болмайды.

Заттық кеңістіктік жағдайын ұйымдастыру жобасын жасаудың бастауы, танылған экономикалық заңдылықтар мен әлеуметтік даму болып табылады. Бірақ осы танымның проблемалық ситуациясы болып қабылданатын көркемдік эстетикалық қарсылық және бізді қоршаған материалдық әлемнің жаңа ақиқаттық форма жаңалығына алып келеді.

Көркем жобалаудың әдістері мен тәсілдері адамзатқа көне заманнан белгілі. XIX ғасырдың ортасында көпшілікке арналған өнімдік өндіріс басталды. Нарық салыстырмалы түрде өткен дәуірге қарағанда тауарға тола бастады. Бұл қолданыс қасиетімен, эстетикалық жетістікпен және дәстүрлі форма жасау ұстанымдарын қайта қарауға алып келді.

XX ғасыр прогрессивтік қозғалысының мазмұнына белсенді түрде енген жобалау қызметі көлеміндегі дизайн деп аталатын қызмет түрі пайда болды. Дизайн тарихы оқиғаларға бай. Дизайн өнері ұйымдастыру формасын ауыстыру және идеологиялық басымдықтар, жаңа стилдік бағыттар, әлемдік экономика мен мәдениеттің жетістіктерімен байланысты болды. Бұл үдерістің жалпы мәні мен мазмұны, дизайнерлік қызметтің нәтижелері мен ұстанымдарын қолдану, қоғам өміріндегі жобалау мәдениетіне «жақандандыру» кіруімен байланысты болды.

Әлемдік мәдениеттің бір бөлігі ретінде дизайнның эволюциялық жолын тану үшін дизайнерлік жобалаудың түрлері мен формаларын нақты түсіндіретін терминдер мен ұғымдарды қарастыру қажеттігі туындайды. 1957 жылы құрылған Көркем конструкциялаудан Халықаралық кеңес, 1969 жылы мәні ашылған «өндірістік дизайн» анықтамасын қабылдады. Онда «...дизайн мақсаты өндіріс өнімдерінің формалық сапасын анықтайтын шығармашылық қызмет болып табылады» деп көрсетілді. Бұл форма сапасына тек қана сыртқы көрінісі қатынасына емес, ең бастысы жүйені тұтас бірлікке келтіретін құрылымдық және атқарушылық (дайындаушылық және тұтынушылық) байланыстарына қатыстылығымен айқындалады. Сонымен қатар дизайн адамды қоршаған ортаның барлық қырларын қамтуға ұмтылады.

Өндірістік дизайнға деген қатынас жиынтығынан құралатын «Дизайн» деп аталатын іс әрекеттің әр түрлі болу мүмкіндігін көрсетеді. Графикалық дизайн негізі нұсқау, оқиға немесе айтылған сөзді көрнекті көрсетуге арналған сызба, сурет, графикалық бейне түрінде болып келетін көркем жобалау қызметі болып танылады.

Адамды қоршаған ортаны қалыптастырумен, тұтынушылық қасиетінің күшейуімен байланысты неғұрлым көп тарағаны «өндірістік дизайн» болып табылады. Сәулет дизайны бүгінгі күні көптеген зерттеушілер сәулет өнерімен байланыста қарайтын жобалаудың ерекше түрі болып табылады. Сәулет дизайнының негізгі мақсаты қоғам мен адам өмір жағдайын материалдық кеңістіктік ұйымдастыру болып табылады. Оның міндеттері қарапайым тұрғын үйлерді, өндірістік, қоғамдық ғимараттарды, кешендерді жобалау болып табылады.

Қоршаған орта дизайны, дизайн өнерінің бір саласы. Әр түрлі сәулеттік кеңістікті әр түрлі жабдықтармен дизайнның басқада түрлерімен жабдықтау жағдайлары жобалау іс әрекетінің интегралдық жаңа түрі болып табылатын «қоршаған орта дизайны» деген ұғымды енгізді. Кәсіби технологияның ерекше белгісінің бұл формасы ортаға деген қатынасты білдіреді. Құрамдаушы негізгі факторлар ортадағы қозғалыстан бастап, оны құрамдаушылардың субъективтік елестеріне дейінгі «сәулеттен тыс» факторларды жобалауды көздейді.

Ортаны жобалау адамның өмір қызметін бұйымдарды, кеңістікті кешенді ұйымдастырудың жаңа міндеттерін, тұжырымдамалық шешімін табу, ортаны жобалау іс әрекетімен байланысты. Кейбір сөздіктерде белгілі ортадағы нысандар мен жүйелердің көркемдік бастау ролін күшейтетін «архитектуралық ортаның дизайны» деген ұғым кездеседі. Әрбір дизайнның базалық формасы өзінің қызметтік міндетін атқару шеңберімен ерекшеленеді. «Графикалық дизайн» визуалдық коммуникацияға бағытталады. «Өндірістік дизайн» көркем бейнелеу мен жанжақтылық талаптарына жауап беретін, өндіріс көпшілік өнімдерін жобалауға бағытталады. «Архитектуралық дизайн» өмір сұраныстарын кеңістіктік материалдандыру міндеттерімен шектеледі. Бұл дизайнерлік жобалаудың барлық түрін біріктіру синтиздеу деп танылады.

Дизайнның соңғы нәтижесі әрқайсысында әр түрлі болып келеді. Сәулет дизайнерінің қабылдаған шешім нақты нысанға байланысты болғандықтан белгілі бір көру арқылы қабылданатын (тұрғын үйдің заттық кеңістіктік ортасы, қала мен ауданның көрініс элементтерінің жүйесі, жеке бірақ маңызды бөлшегі т.б.) ансамбль сипатында болады. Сәулет дизайны нысандар мен шешімдер бір өзі немесе қала құрылысы, тұрғын үй болып шағын бірлікке бағытталған орындайтын міндеті бар кеңістіктік кешен болып құралады.

Графикалық және өндірістік дизайн шығармалары көпшілік жағдайда өндірілгенімен негізінен жеке даралық сипатта болады. Олар міндеттілік және көркемдік ансамбль, өзара байланысты сериялар немесе кешенді құрайды. Қазіргі дизайнерлік шығармашылық көркемдік және қолданыстық техникалық қызметтің шағын мамандық қырлары мен жалпы проблемаларын жоғары меңгерген жан жақты мамандар шеңберін дайындауды қажет етеді. Көркемдік жобалаудың негізгі формаларымен қатар қазіргі кезді дизайнның басқада экологиялық дизайн, футуро дизайн, этнодизайн деп аталатын формалары пайда болуда. Бірақ олар өткен ұрпақтың жобалаудағы жетістіктерін тарататын, кешенді дизайнерлік қызметке жеке қосымша ретінде әлі қалыптасу үстінде.

Қоршаған орта дизайны — адам тұрмысының жағдайлары мен шарттары қосындысын, өнер туындысы ретінде қарастыратын жобалаудың жалғыз түрі. Дизайнның өзінің пайда болуы мен пәніне сай негізгі ұғымдарын білдіретін терминдері бар. Бұл ұғымдардың көпшілігі дизайнерлік қызметтің нәтижелерімен байланысты. Олар нақтылап айтқанда дизайн «нысанына», қалыптасатын заттық кеңістіктік ортаға, эстетикалық құндылыққа байланысты «ансамбль», «типология» және т.б. ұғымдары пайда болған. Дизайн нысаны болып жобалаушының талдап, танып және құрастыруға назар аударатын өмір шындығы деп тануға болады. Графикалық дизайн үшін фирмалық стил мен көрінетін коммуникациялық жүйені құрайтын өндірістік графика арқылы, графика мен плакаттан бастап, көпшілік қолданысына арналып бағытталған, ақпаратты жеткізудің барлық тасымалдаушысы болып табылады.

Өндірістік дизайн нысаны болып заттық орта, өндірістік, тұрмыстық, әлеуметтік мәдени сферадағы ортаға ұқсас болады.

Сәулет дизайнының сферасы адам мен қоғам үшін толыққанды көлемді кеңістіктік шарттарды жасау болып табылады. Кеңістіктік ұйымдастырылған құрылыс нысаны—архитектуралық ойлаудың базалық ұғымы. Ал ортаның дизайнында бұл компонентке техникалық құрал жабдықтар мен көлемді кеңістік негізін құрайтын ерекше дизайнерлік нысан — заттық кеңістіктік ансамбль қосылады.

Дизайн нысанына тән ерекшеліктің бірі әртүрлі заттық немесе кеңістіктік құрылымның жиынтығы —заттық немесе кеңістіктік орта болып табылады. Мұндай жүйенің күрделірек морфологиясы болуымен қатар, көлемі, жазықтық беттері, әр түрлі шамадағы ішкі және сыртқы формалары болады, оларда бізді қоршаған ортадағы адамның эстетикалық қатынастырының барлық формалары жүзеге асарылады. Әрбір дизайнның өзіне тән сипаты, қандайда бір өмір образын бейнелейтін алдын ала анықтайтын нысандарды (графиктер, заттар, ғимататтар және орта) жобалау, болып табылады.

Ал өндірістік дизайн әр түрлі қызмет сферасын үйлесімді қалыптастыруға бағытталған болса, қоршаған орта дизайны, архитектура мүмкіндігін қолдану барысында өмір образдарын сипаттайтын ойды көрсетуге қабілетті, форма жағынан шартты түрде болатын емес нақты нысандар жасайды. Дизайнерлік қызметте басты ұғымдардың бірі дизайнерлік жобалау болып табылады. Дизайнерлік жобалау оның субъект образымен байланысты. Ал дизайнерлік жобалаудың кейбір арнаулы қыры дизайнның жалпы түсінігімен байланысты айтылады. Өмір образы мен дизайн нысанының морфологиясы арасында байланысының болуы танғаларлық жағдай емес. Өмір салты варианттарын болжамдау көркемдік жобалауда қоғамның белгілеген мақсатына тезірек жетуге ықпал ететін, ұтымды бағытты көрсетеді. Бұл жердегі танымның қиындығы морфологиядан өмір салты образына өту звеносының мәселесімен сипатталады. Оны өмір салты мен форма құрастыру түсініктері арқылы ашылуы мүмкін.

Қандай дизайнерлік жоба болмасын ол тұтынушылық қасиет пен қоғамдық қажеттік біріктірілетін жаңа нысанды шартты түрде жасау болып табылады. Сонымен бірге ол жобалау қызметінің басқа формаларынан бөлек өмір салтын эстетикалық ұйымдастырудың бір бағыты болып табылатын, көркемдік шығармашылық болып

табылады. Сондықтан дизайнер қызметі жеке жобалау немесе форманы ұйымдастыру ұстанымдары болып бөлінеді.

Дизайндағы жобалау бастағы мақсатына байланысты бастағы жобалау ситуациясына байланысты, аналитикалық және синтетикалық болып екіге бөлінеді. Жобалау алдындағы талдау, дизайнерлік қызметті қамтамасыз ету болып табылады. Осының базасында өзіндік форма құрау факторларының есебі кіретін өзіндік форма құрау дамиды, онан соң, тұтас формаға композициялық шығу, соңында жобаланатын нысанның эстетикалық құндылығы қарастырылады.

Дизайнердің шығармашылық дизайнерлік міндетті шешуде қолданатын ойы өмірдегі нақты жағдайлы мұхият назар аударуға, өмір стилі мен образ түрінің ерекшеліктеріне бағытталыады. Сондықтан, дизайн образдық өмірлік жағдайлардың мәнін тұтастай көрсетуге бағытталумен шектеліп қана қоймайды. Дизайндық жобалаудың бастау алатыны өмір салтының бұрынғылардан алынған құндылықты жойып алмай, оны көбейту үмітінде жетуге деген лайықты қамдану болып табылады.

Өндірістік дизайнда нақты дизайнерлік міндетті шешу көркемдік конструкциялау деп аталады. Кейде бұл сөз дизайнның баламасы ретінде қолданылады. Көркем конструкциялаудың шығармашылық негізі өмір құндылықтарын образдық түсіну, бейнелеу және оны іс жүзіне асыру болып табылады. Дизайнердің базалық кәсіби қабілеті оның жобалау елестетуі болып табылады. Осыған байланысты жобалау ойының механизмін ашатын, «образдық моделдеу» немесе «образ тип» сияқты жаңа түсініктер пайда болды. Бұл түсініктер басқа өңер түрлеріндегі сияқты дизайнның да өмір шындығына деген көркемдік қатынастары ерекшелігін сезуге жәрдемдеседі.

Дизайндағы форма құрау мәселесі ең алдымен жобаланатын нысанның бейнеленуі мен форма құрастыру факторлары мен оның шарттарының жобаланатын нысан морфологиясының өзгеруі мәселесі танылады. Осы факторлардың материалданудың өмір қызметінің, өмір салтының мәліметтеріне сәйкес, тұтыну мен өндірістің нақты тарихи шарттарының пайда болуымен қамтамасыз етіледі. Бұл әр түрлі әдістермен біріктірілуі мүмкін көпқырлы мәдени мәні бар мәдени тарихи қатынастармен толықтырылады.

Дизайнерлік нысанды ұйымдастыруда қарама-қарсы талаптарды біріктіру әр уақытта дәстүрлі қалыптасқан жобалауды шешетін «протатив» арқылы шешу, әдістерімен шешіле бермейді. Дәстүрлі әлеуметтік техникалық нысанды моделдеу концепциясында модель адамның орташа сұранысы көркемдік жобалау тәжірибесі қанағаттанбауы себептерін болдырмау тұрғысынан анықталады. Міне сондықтан «бағдарламалық концепцияның» жаңа моделінде, мәндік жоспар орта туралы және оның шартты анықтаушылары көркем жобалаудың тілі көмегімен осы құрамдаушылардың ансамблін ұйымдастыру арқылы белгіленеді.

Дизайн-концепциясын жасау — басқа өнер түрлерінде аналогы болмайтын жобалау жұмысы жеке бөлімі. Жобалау ситуациясын (жобалау тапсырмасындағы қарама қайшылықтарды жазу) онан соң тақырып табу (шешім табудың әр түрлі варианттарынан біреуін алып оған тақырып беру) негізінде форма құралудың жеке жобалау үдерісі негізінде болашақ нысанның тұтастай моделі анықталады.

Форма құрау концептуальдық негізде көркем жобалаудың жаңа деңгейінде стил белгілерін саналы орындау қатынасын жасап шығару арқылы, алынып отырған мәдениеттің шеңберінде стиль құрамдаушы деңгейіне шығады. Форма құру дизайн іліміндегі ең қиын да, абстракттық теориялық бөлім болып табылады. Оның шарттары мен анықтамалары жобалаушының тәжірибелік іс әрекетімен тікелей байланысты болуымен қатар, ғылыми қауымдастықта бәрі бірдей талдаудан өтіп болмаған іргелі қағидалар ретінде қабылданады. Оның анықтамасы мен алынған шарттары тек қана жобалаушының тікелей практикалық әрекетіне қатысты ғана емес сонымен қатар ғылыми қауымдастыққа талдаудан өте қоймаған, іргелі қағидаларды жұптап көрсетеді. Олар қораған ортаны көркемдік тапудың ұстанымдары туралы айтып, дизайнерлік шығармашылықтың философиялық негіздерін қозғап, қоғамдық сананың ерекше сферасы ретінде, дизайнерлік өнердің перспективасын зерттеудің шынайы болжамдық базасын қалайды.

Дизайндағы формақұрау үдерісі табиғаты жағынан композициялық жұмысты біріктіреді. Сондықтанда композиция, формақұрау, жобалау сияқты негізгі ұғымдардың мәнін анықтау қажеттігі туындайды. Әрбір осы істер бір бірінен мақсаты мен әдістерімен, формақұраудың жалпы заңдылықтарына, жалпы ұстанымдарына бағынады.

Дизайн нысаны жеке дара емес, бұйымдар сериясын, приборларды, белгілі ортаның кешенін біріктіретін көп компонентті динамикалық ансамбль - жүйесін құрайды. Мұндай жүйені жобалау дегеніміз—оның мазмұны мен формасын табу ғана емес, жүйе элементтері мен оның жиынтығын түгел жасап шығу болып табылады.

Дизайн нысанының формақұрылымы—дизайнерлік жобалау үдерісінің мәнімен анықталады. Дизайн нысанының формақұрылымы форманың тек қана эстетикалық мәнімен ғана емес, адамдардың өмір қызметін ұйымдастыруға бағынышсыз қарауға болмайды. Бұл сонымен қатар эстетикалық формақұрау болып табылады. Эстетикалық формақұрау басқа формақұраудың (техникалық) басқа типтерінен (түрлерінен) айырмасы, қоршаған ортаны меңгерудегі адамның өте маңызды сұраныстары болып табылатын әр уақытта қазіргі эстетикалық қатынастармен сәйкес келеді. Бұл қатынастар әр уақытта тұтас және екі әр түрлі түрде яғни эстетикалық (әсемдік) және эстетикалық-көркемдік болып көрініс табады. Бірінші жағдайда бұл сезілетін материалдың абстрактілік бірлігі емес, ол мазмұнды форманы эстетикалық қабылдаудың бағасы болып табылады. Екінші жағдайда, көркемдік образдық типке ауысатын, қоршаған өмір шындығына сезімдік пәндек қатынастың көрнекті елестетудегі ойлары мен идеяларын анықтайды.

Тақырыптық жобалауда қолданылатын образдық типологиялық қатынас, ол болашақ кешенлі нысан ортасының көркемдік моделін құрайтын, жобалық көркемдік метафораны құрамдайтын болғандықтан нөлдік циклға ұқсастығы бар. Бұл түсініктердің бәрі дизайннан табылады. Кеңістік орта, пәндік кешен мен элемент қалыптастырудың көпфакторлығы, басқа өнер түрлеріне қарағанда дизайнерлік жобалауға эстетикалық бағыт береді. Ол адамның сұраныс қажеттігін қанағаттандырумен байланысты, заттық материалдық қызметті шығарады.

Дизайн нысанындағы эстетикалық қатынастың барлық формалары, тұтынушы үшін ерекше мәні бар, нысанның эстетикалық құндылығын құрайды. Бұл құндылық көркем шығармашылықтың басқа түрінің араласуымен күшейе түседі. Өнер синтизі оның элементтері мен жеке бөліктеріндегі дизайнның тұтас нысанындағы идеялық көркемдік ойды құрайды. Әр түрлі өнердің

формақұрау ұстанымдарын біріктіру, бір біріне әсер ете, жәрдемдесе отырып, нақты және бейнелі бола түседі. Дизайндағы кешенді түрде формақұрау композицияның маңызды элементінің бірі ретінде тілдік мәнге ие болады.

Қандайда болмасын дизайнерлік нысанның сипаты мен күші оған әсер ететін қажеттілік жүйесіне, оның элементтеріне, тұтас ансамбль құралу жағдайына байланысты анықталады. Бұл ансамбльдің бейнелі және гармониялық болуы дизайнердің формақұрау тілін білуіне байланысты. Бұл жағдайда композиция тілі мүмкіндіктерінің орны мен рөлі ерекше. Дизайндың тілінде жақсы сөйлеу үшін оның алфавитінің элементін бір тұтастыққа жинай білу керек. Бұл арада басында көлем мен форманы ұйымдастыру мәніне қатысты элементтерді, онан соң көлемді тілдік белгілер жинақталады.

Нысанның эмоционалдың эстетикалық, рухани (заттар, жабдықтар, кешен, ансамбль) әсері оны ұйымдастыруды, материалдық көру арқылы қабылданған дене ретінде және оның композициялық формақұрауымен анықталады. Әрине соңғысы нысанның формасына тек қана элементарлық геометриялық ұйымдастырушылықты кіргізу болмауға тиіс. Керісінше оның мүмкіндіктері мен әдістері сыртқы формамен, мазұнымен, форма элементтерімен, адаммен және дизайн нысанымен қамтамасыз етеді. Сондықтан символдармен, өмір құбылыстарын бейнелеумен айналысатын басқа өнерге қарағанды дизайн суретші өзінің ойын білдіретін сапа ретінде нысанның мүмкіндігін және эксплуатация үдерісінің функционалдық мазмұндық сипаттамасын, дизайнерлік шығарманың әсерін алады. Авиалайнердің формасының сұлу болуы, ұшудың мақсат бағдарлық жіне шапшаң ұмтылыстың символдық берілуінде ғана емес, композиция құрастыру ұстанымдарына, фактураның аэродинамиканың заңдылықтарына, ұшудың тепетендігін сақтау шартына т.б. байланысты болады.

Дизайн форма құраудың дұрыс болуы екі қатар психологиялық факторға байланысты болады: біріншісі, эмоционалдық эстетикалық формақұраудың ережелері бойынша прагматикалық және технологиялық идеяларды көрсететін, жеке көркемдікті қатарластыра біріктіру болып табылады. Ал екінші қатар, дизайнердің ойынан шаққан көркемдік нәтиже формақұраудың тәжірибесі көлемінде өсумен, жеке дара өзіндік идеялық

эстетикалық ой өз кезегінде көрерменнің санасында пайда болады. Дизайн шығармашылығын образдық сипаттаудың көркемдік және техногендік екіжақты механизмі әлі аз зерттелген.

Формақұраудың композициялық мүмкіндіктер мазмұны, дизайн құрылымындағы элементтердің біріне бірінің бағыныштылық, өлшемдестік және келісімділік түсініктерімен байланысты көркем бейнелілікті күшейте отырып, міндеттер төңірегінде топтасады. Архитектуралық дизайнерлік форма элементтерінің құрылым бірлігі, нысандар (құрылыстар) формасының бейнелі болуын және тұтастығын ғана емес сонымен қатар кешендердің, жиһаз гарнитуралары мен ыдыстар наборынан басталып, елді мекендер мен аудандардан аяқталатын, ішкі және сыртқы кеңістіктерді біріктіретін күрделі комбинациясын құрайды.

Сәндік қолданбалы өнер мен дизайн үшін өте маңызды құрастыру қажеттігімен байланысты болғандықтан жеке көркемдік жүйе кешені құрамына кіретін барлық шығыстың бірлігі ретіндегі ансамбль түсінігі туындайды. Қаланың қоршаған ортасы дизайнын ұйымдастыру үшін ансамбль белгі жүйе міндетін анықтаумен, өмірдің өзінің дамуымен байланысты қала дизайнын жобалаудың міндеттерінің тұтастығымен арта түседі. Біздің мекен жайларда көркемдік образдылығы мен ансамблдігі бар құрылым жеткіліксіздігі анық. Оның ішінде жобалау жұмыстарына ансамбльдер жүйесін білетін, дизайннан, монументальдық және қолданбалы өнерден мамандарды тарту жеткіліксіздігі байқалады.

Дизайндағы толыққанды архитектуралық орта ансамблін жасаудағы кедергі оған тарихи жағдайлармен қалыптасқан шығармашылық концепциясын механикалық аударуы болып келді. Ол архитектурадағы неоклассицизм дәуіріне дейін, ортаны қалыптастыру факторлар қатынасымен байланыссыз болды. Қазіргі кезде, осыған қарама қарсы, ансамбльдер қалыптастыруда ішкі факторларға мән беріліп сыртқы факторлар есебін алу арқылы жүзеге асырылды.

Екі қатынастың да табысты жұмыс істеуіне Ренессанс уақытындағы «ортогоналдан шығатын» ойлаудың таралуы, ортаны жобалаудың жалғыз аспектісін, арасы алшақтай түсетін, «жобалау» мен «көлемді беру» ортаның бөлінуіне әкеліп соғатын болды. Егер ең тамаша құрылыстың өзі де қаланың архитектуралық организммен және оның тіршіліктік элеуметтік идеясы бірлігімен

байланысты болмаса ол өлі дене сияқты болады. Кешенді, оның үстіне ансамблді түрде дизайн нысандарын көркемдік жобалау, нысандарды (белгілі бір критерилер мен модельдермен) белгілі тәртіптен топтарға жіктеуге алып келетін жүйеге жинақтауды талап етеді, типология деген құбылыстың мәнін құрайды.

Әр түрлі топтарды ұйымдастырудың ерекшелігі оларда жүріп жатқан үдерістердің сипатымен және оның кеңістіктік морфологиялық сипаттамасымен анықталады. Бұларды есепке алу формақұрау үдерісін жетілдіруге арналған технологиялық жобалық талдаулар қажеттігімен танылады. Тұтастай алғанда дизайнерлік типология, архитектуралық ортаның арнаулы типологиясы сияқты, бір жағынан алғанда нысанға қойылатын талаптар синтизи болса, басқа жағынан алғанда, оны қалыптастыру әдістері болып табылады. Бұл талаптар, өмір образының нақты талаптарымен нысан сапасы туралы нақты біліммен, оның өлшемдерімен байланысты туындайды. Бұл талаптар нақты өмір образдарының ықпалымен нысанның сапасы мен параметрлері туралы қажетті білімді болуын қажет етеді. Бұл архитектуралық дизайнерлік формақұраудың алдыңғы тәжірибесінің жинақталып талданған нәтижесі болып табылады. Барлық кәсіп сол мамандықтың шеңберіндегі іс әрекет ұстанымдары мен мақсаттарына және табиғат білімдеріне негізделеді. Дизайнерлік қызмет мыналарға сүйенеді:

- адам жасаған әлем туралы елестетулерге өзгерту енгізу барысында, жобалау мәдениеті мен жобалау қызметіндегі нақты дизайнердің біліміне сүйенеді;

- қоғамдық өмір образымен, оның әлеуметтік жеке топтарының және дизайн нысанымен оның қарым қатынастрын түсіну, көркем жобалау нысандарының көпқырлы типологиясын зерттеудің негізі болып табылады.

- орта нысандарының формақұрау принциптері және олардың эстетикалық мәндерін айқындау жолдары, заттық кеңістіктік орта, пәндік ұйымдастыру ұстанымдары және оның ерекшеліктері туралы білімі;

Мұның бәрін адамды қоршаған ортаны қалыптастырудың әртүрлі аспектілерін зерттейтін «техникалық эстетика» деп аталатын ғылым зерттейді. Бұл ғылым, дизайнның теориялық негізін зерттеумен қатар, оның даму тәжірибесін, әлемдік өркениеттің қалыптасу кезеңдерінде пайда болу ерекшеліктерін

анықтайды. Оның жобалау мәдениетімен байланысты терминдері мен ұғымдарын шығару, пайда болу мен даму шарттарын, өмір образы мен дизайн нысанының аралық қатынасын, оны қалыптастыру ұстанымдары мен ерекшеліктері қазіргі кездегі көркем жобалауды тереңдете түседі. Бәрінен бұрын ол дизайнды жаңа өнер түрі ретінде көрсетті. Оның өзіндік әлеуметтік міндетімен және эстетикалық спектрімен, мүмкіндіктерімен, өзіндік образдық мәнімен, қалыптасқан ерекше материалдық көркемдік құрылымымен, қолданыстық тәжірибелік жеке жүзеге асыру технологиясы және мәдени эстетикалық күзінеттілігі жасалынған. Сондықтанда өркеніеттің мәдениет биігінен дизайн өнері жарқырап көріне беретіндігін айтуға болады. Ол барлық мүмкін варианттарымен, әлемдік көркем өндіріс мектебі жасап шығарып дамытқан және сол тұжырымдамалық құндылық жалауы астында алға қарай жүре береді, немесе олар тұтастай алғанда қазіргі жобалау мәдениетінің күретамырлық қондырғыларымен сәйкес келеді.

The image shows a decorative book cover. It features a central white area with the title 'Орта дизайны' in a bold, black, serif font. The cover is framed by two horizontal blue borders with intricate white geometric patterns. On the right side, there are several abstract, flowing blue line designs that resemble stylized waves or ribbons. Interspersed among these lines are several circular, intricate geometric patterns in shades of blue and purple. The overall design is clean and modern, with a focus on geometric and organic forms.

Орта дизайны

ОРТА ДИЗАЙНЫ

Орта дизайны деген статус алған шығармашылықты жобалаудың жеке түрі өткен ғасырдың ортасында мәдениеттің осы облысындағы ерекше ролі бар қызметтің түріне айналды. Мәселе оның негізін білдіретін «орта» деген негізгі сөзге байланысты анықталады. Орта деген түсінікті білдіретін дизайн өнері түрі аталатын тудың астына бірігетін, көркемдік және практикалық шығармалардың екі жақты мазмұнымен байланысты іс әрекет түрі болып табылады.

«Орта» терминімен белгілей отырып, біз адамның өзін де қоса отырып, адамзаттың өмір сүруінің эмоционалдық-көркемдік және материалдық-кеңістіктік сипаттамасы мен барлық компоненттерінің жиынтығын белгілейміз, яғни оған тиесілі феномендер мен мәдениет нормаларын, оның жалпы адамзатқа тән жеке мәдениет тәртібінің көрінулерін және еңбек қызметін айтуға болады.

«Орта» категориясының ауқымды барлық ойлық сипатын қазіргі өнертану мазмұнына көркем шығармашылықтың дәстүрлі түрлеріне, жобалау қызметінің көптеген түрлеріне, олардың өзара байланыстарына өзгерістер енгізумен байланысты. Бүгін образдықтан басқасының бәрі де бастауын қолданбалы сипатынан алатын ыдыс, жиһаз, мата, кітаптар, ілінегіндерден архитектураға дейін дизайн деп аталады. Олар: өндірістік, графикалық, архитектуралық болып жіктеледі. Бірақ адам үшін әртүрлі «нақты дизайннан» өмір үшін міндеттілерден басқа «пайдалылығы, мықтылығымен сұлулығынан», дизайнмен қарым қатынастан басқа, онанда жоғарыны яғни, қоршаған ортамен өзара әсер етудегі гармонияны, дүниені сезудегі келісушілікті іздеу болып табылады.

Мұндай міндеттен тыс, белгілі сөз саптауларын архитектура өзіне алады. Ол сәулет эскиздері арқылы немесе архитектуралық декор және заңдастырылған жабдықтар формасының дәстүрі арқылы, қолданбалы өнер шеберлеріне өздерінің көркемдік еркіндігін мәжбірлеп отырды.

Архитектураға таңылған шексіз көп заттар келбеті, кеңістіктегі барлық құраушылардың көру мүмкіндігіне жіктелуі, жеке эмоциялық күтілімді іс жүзіне асыруға мүмкіндік туғызды, уақыт идеясын білдіретін, образ бен стилдің бірлігін құрады. Орта

«Тұтынушыны» қоршаған материалдық әлем, оның рухани, эстетикалық қондырғыларымен гармониялық үйлесім тапты.

Архитектура жобалау сферасы ретінде, ең бірінші қандайда өмір процестері жүріп жатқан кеңістіктер ортасындағы жазықтықтарға, көлемдер мен жазықтықтарды қабылдау кезінде пайда болатын кеңістік түйсіктеріне, сүйенеді. Бүгінгі күні кеңістік әсерлерін қалыптастыру қарқынды жүріп жатқан кезде оның мақсаты мен мүмкіндіктері де тез өзгеріп отырады. Сәулетшілер тек қана өздерінің шағын проблемаларын шешіп қана үлгереді. Жобаланатын кеңістіктің қалған компоненттерін көркемдік ой елегінен өткізуге олардың уақыты да күші де жете бермейді. Бұл міндеттерді шешу тұтасымен заттар мен процестерді жобалаудың «архитектурадан тыс» қамтылатын үлесіне тиеді.

Қазіргі кезде «орта дизайны» деп аталатын жобалау қызметінің жаңа түрі пайда болды. Орта дизайны дегеніміз — басқа мамандықтар дизайнерлерінің жетістіктері болып табылатын, жобаланатын жабдықтарды, заттық келбетгі, сәндік графикалық шешім жүйесін, және оның ішінде кеңістік жағдайларының функциональдық-көркемдік тұтастығын интеграциялық бірлікке біріктіру танылады. Мұнан басқа тек қана «орта», ең соңында өнер синтизі бойынша жұмыстардың аренасы болып табылады.

Осыдан келе, орта дизайны көркем жобалау жұмыстарының жүйесіндегі, дизайнерлік жобалау жұмыстарының аяқтаушы звеносы ролін атқару құқығы болатындығы түсінікті бола түседі. Осыдан келіп, архитектуралық шығармашылықтың белгілі бір үлесі орта дизайнына тиесілі болуы, біртіндеп жүзеге аса бастады.

XIX— XX ғасыр көлемі сол кездегі тұрғын үй, кафе, дүкен, кеңсе, «көпшілік интерьердің» бірқатарын қалыптастырушы кешенге қоғамдағы орта класқа, «көпшілік тапсырыс берушіге» арналғандығымен сипаталатын болды. Қолданбалы өнер сериялық түрде, кең көлемде жиіаз, ыдыс-аяқ өнімдерін безендіруге бейімделді. Осы кезде бұрынғы көш басшыларынан қалған эстетикалық бағдар мен бейнелеу мүмкіндігінен айырмасы бар өнер әлеміне үлгілер беретін, «Ар Нуво» стилі қалыптасты. Англияда Ч. Макинтош көпшілікке кең көлемде белгілі болған «шай бөлмелері» аталатын —қарапайым халыққа арналған кафелердің сериясын жасады. Австрияда О. Вагнер мен «Ескі вена мектебі» шеберлері жұмыс істеді. Ресейде сансыз особняктар салынып, Ф. Шехтель

офисі безендірілді. Бұл жұмыстардың айырмашылық белгілері, бір автордың жасаған шашка конструкциясынан бастап, сол уақытқа дейін жасалғандарды тұтас алғандағы, заттармен толтырылған және архитектураға негізінделген абсолюттік стилдік тұтастық болып табылды. Толықтай ретке келтірілген, мобильдік орта нысандары болып табылатын, параксодтар мен поездар купелері, автомобиль салондары осы ағым кезінде пайда болды. Олардың барлығы белгілі бір үлгі бойынша жасалды, бұлар көптеп шығаруға арналған, еріксіз сыйлауға тұратын, ортаның көркем конструкциялау формасы болды.

Орта өнерінің таралуының келесі қадамы, зат ортасы әлемі мен кеңістік бірлігі ұстанымдары мұхият сақталған, бірақ өз шығармаларының стилистикасын күрт ауыстырған 1920—1940-шы жылдардағы архитекторлардың шығармашылығы болды.

Құрылыс өндірісінде, жеке қол еңбегінің көп іс әрекеттігінен бас тартқан, сәулет шеберлері — В. Гропиус, Ле Корбюзье, М. Ван Дер Роз, Эль Лисицкий, В. Татлин — нысандардың затсыз көріністе болуына, жаңа конструкциялар айқындығына, материалдардың эстетикалық принциптеріне көңіл бөлді. Интерьерлер мен ғимараттардың сырт көрінісі басқа бола бастады. «Масштаб» пен «орта масштабтылығының» жаңа өлшемдері пайда болды. Тұтас зат пен оның бөлшектерінің тектоникасын жаңаша түсінуге жол ашылды. Ең бастысы жаңа ғимараттардың интерьерлері жеке данадағы заттармен емес, «сұраныс» заттармен, «анонимді» дайындалған көпшілік заттарымен толтырылды, олардың жоғары сапасы, ортаны жалпыға тән түйсігімен комфорт жасады. Сонымен бірге сол кезден бастап, орта нысандарының құрғақ рационализмі, тұтастай алғанда әлемдік нарықты жаулап алуына, өзінің элеганттығына қарамастан жұртшылық оны барлық жағдайда қабылдай бермеді. Қоғам ортадан тек қана қазіргі кездегі және ойлы іспен қатар, әртүрлілікті күтті. 1960-шы жылдары архитектор-дизайнерлер» Ф.Л. Райт, Р. Вентури, Ф. Гери осы сұранысқа ынта ықыластарымен үн қосты. Олар ортаның дизайнерлері пионерлерінің теориялық ұрандарының тазалығына өздерінің шығармашылық өнімдерінің сәйкес келуіне қамқорлығы аз болса да, бұл шақыруға құмарлықпен назар аударды. Оның үстіне ерте кезеңдегі нақты құрастырылған орта моделдері шектен тыс «архитектуралық» болды. XX ғасырдың екінші жартысында

(өндірістік дизайн өзін өнердің бір тармағы деп есептеген кезде) қоршаған ортаның дизайнының «ер жетуіне» кезек келді.

Шындықты жобалаудың орасан зор тәжірибесі теорияға жинақтала бастады. Алғашқы зерттеулердің өзі, мәселе кеңістік синтезі, заттық толтырулар (былайша айтқанда ортаны жобалау мен оны шығармашылықпен интерпретация жасау әдістері) бірінші екенінде ғана емес, оның жұмыстық, іс әрекеттік мақсатында екендігін көрсете бастады.

Ортаның дизайны бізді қоршаған қандайда бір форманы көркемдік ойдан өткізу орбитасына кіргізгендіктен ол архитектураға қарағанда оралымды, көп жағынан универсалдық болып шықты. Болардың қатарына «архитектуралықтан тыс» мерекелер мен табиғат кешендерін мысал ретінде қосуға болады. Орта дизайнының эстетикалық мақсаты да кең көлемде екендігі белгілі болды. Көркемдік образға жету жобалаушылардың басты қамқорлығынан алыста екендігі белгілі болды. Жобалаушылар эргономикалық, экологиялық міндеттер, жалпы эмоцияналдық түйсіктің адам үшін маңыздылығына мән бере бастады.

Орта дизайнының теориясы Т. Мальдонадо, Л. Кан, А. Пулос, А. Иконников жұмыстарынан бастау алады. Ол үнемі ортаның қазіргі образдық стилін «натурадан» іздейтін жобалау тәжірибесінің сансыз эксперименттерінен толықтырулар алып отырды. Өткен ғасырдың 70-ші жылдарындағы футурологиялық бум басталғанда ондаған архитекторлар мен суретшілер болашақ өмір образына болжам жасап, оның өзіне тән ортаның формасының қандай болатындығын елестете бастады. Қозғалатын қалалар мен «Аркигреманың» шағын тұрғын үйлері, «Хаусруккер» тобының компьютерлік визуалдық көріністері, фантастикалық конструкциялары мен материалдары, жобаның көпшілік бөлігі сызбалар мен макеттерде берілген көпшілікті таң қалдыратын болашақтың ұнамды жақтары барлық жобалаушылардың санасында терең із қалдырды.

Ортаның жаңа образдарың жасауда сол жылдары өткізіліп тұратын жоғары деңгейде ұйымдастырылған «Тұрғын үй», «Визиона» атты және т.б. конкурстар үлкен роль атқарды. В. Понтон, Дж. Коломбо және басқада конкурс жеңімпаздарының батылдығы мен беделі, ортаның құрылымы мен концептуальдық конструкциялары көптеген «шынайы» архитектор-дизайнерлердің

конформистік қондырғыларын тесіп өтті. Оның үстіне өзінің экстраваганттығы мен рациональдық қырынан көрінетін, сол арқылы өткен дәуірдегі «қарапайымдылығына» стилистикалық жағынан қарама-қарсы келбет пайда болып, «лабораториялық» зерттеулердің көпшілігі, тәжірибеге өте тез ендірілді.

Бүгінгі күні біздің жанымызда, XX ғасырдың бірінші жартысындағы құрғақ прагматикалық модернизм, 1970-жылдардағы постмодерн, аймақтық дизайн мектебінің жаңа ағымы хай-тек бәрінен бұрын біздің уақытымыздағы басты көркемдік ағым роліне таласуда. Сонымен қатар жарнамалық таңғаларлық келбет жасайтын «SITE» тобы, ироникалық Х. Холляйн контрасты, онымен байланысты «Жаңа вена мектебі», экологиялық рухы мен келбеті бар, табиғатпен байланысты Э. Амбаза жұмыстары қазіргі кезде бір біріне эсер етуде, жалғыз ғана адамзаттың сыртқы келбетіне басымдық бере отырып, оның жаңа идеясын жасай отырып, эстетикалық қондырғыларға өзгерістер енгізуде, сөйтіп олармен қатар белсенді өмір сүруде. Дизайна теориясы үшін бұл үдеріс өте қажет. Себебі ол, орта шығармашылығының шексіз жекедаралық мүмкіндіктерін көрсетеді, өмір қондырғысы құбылыстары мен кез келген фактілерді ол сонымен қатар орта нысандары мен бірлік жүйесін белгілеп көркемдік ой толғанысының орбитасына көтереді.

«Орта» деп аталатын феноменді жобалаудың категориясының спецификалық категориясы ретінде талдау оның мазмұны мен қасиетін өзара эсер етуші, бір бірінен туындаушы, әр түрлі сападағы бес құрылымды көрсетті:

Бұлардың біріншісі орта нысанының функциональдық мазмұны болып табылады. Функциональдық мазмұн ортаның пайда болуына себеп болған, қолданыстық-тәжірибелік қажеттілік, эмоциональдық-көркемдік күтілім, тапсырыс берген қызмет формасының іс жүзіне асуының сәйкес келуі болып табылады.

Ортаның функциясы түсінігі салыстырмалы түрде алғанда екі жеке дара екі кіші жүйенің құрылуына алып келеді: олар көлемді-кеңістіктік база және технологиялық құрылым болып жүзеге асырылады. Көлемді-кеңістіктік база сұраныс жүзеге асырылатын орынды білдірсе, технологиялық шарт белгілі бір қондырғыны білдіреді. Бұлар, кейбір өлшем мен орынның құрылымындағы үлкен өлшемдерінің қайталануын, технологиялық линияның бірізділігі,

жалпы параметрлермен байланысты болады, бірақ әрбір құрылымның көлеміне байланысты, олардың бірлікте ұйымдастырылуына сәйкес, жауаптардың әр түрлі вариантта болуына рұхсат етіледі.

Материалдық-физикалық әлемнің екі құрылымы да басқа құбылыстар сияқты спецификалық сезімдік әсер ету күші болады. Мұны форманы, түсті, жарық пен көлеңкені үйлестіру құрастыру визуальдық ұйымдастыру деп атауға болады. Бұл кіші жүйенің көптеген варианттары болады: оның барлық жиынтығы модификация массасын құрамдайды. Мұнан соң олар тұтынушыға жететін белгілі жобаға қатысты комбинацияғы жинақталады.

Сонымен белгілі нысан шеңберінде, тұтастық ретінде болатын, соңында алдын ала айтуға бола бермейтін адамның ортаны қабылдауының кіші жүйесі пайда болады. Оны белгілі ортадағы адамның өзінің жеке қабылеттеріне, көңіл күйіне, тәрбиеленген мәдениет дәстүріне байланыстырып көруге болады. Шын мәнінде ортаны қабылдау комфорт немесе ыңғайсыздық жағдайларды білдіретін қолданыстық тәжірибелік өзара әсерлесу каналдарына және визуалдық сезімдік сыртқы байланыстарына лайық әр түрлі болып анықталады.

Соңында қандайда бір нысан болмасын эмоциялық қатынастырды тереңдетеді, мәдени-тарихи, идеялық-образдық ассоциацияларға баға беріп, тұтынушының ортаға деген қатынасын қалыптастырады. Егер орта жағдайына коррекция жасау, әртүрлі қайта өңдеу қажет болса, оның ішінде ол нәрсе «базалық» кіші жүйе есебінен болатын болса онда, барлық бес жүйе көптеген варианттармен жүзеге асырылады. Егер белгілі жағдайда кіші жүйе толықтай қолданылмағанның өзінде де, жобалаушы авторға соңғы шешім шығаруға кең түрде еркіндік береді. Бұл ортаның біріктірілген сапасына әсер етеді, бірақ оның құрылым заңдылығын және қабылау ережелерін бұзбайды. Барлық бес құрылым бірге жұмыс істеп, өмір сүру фактісі және бірмезеттік қабылданатын тұтастық ретінде көрерменге (тұтынушыға) бір уақытта ықпал етеді. Бұл заңдылықтар ортаның басты қасиеті, басты сипаты ретінде — тұрастық түсінігін анықтайды.

Шын мәнінде орта нысанын қабылдау мен баға беруде бес кіші жүйенің бәрі де қолданылады, олардың әрқайсысы, ортаның келесідей айырма белгілерімен тұтынушымен байланысты болады.

Олар комплектілік, көпфакторлық, күрделілік, құрылымдық және адамға әсер ету тәсілдері.

Осылардың нәтижесінде келіп, орта жүйесінің динамикалық деп аталатын кіші жүйесі шығады. Динамикалық деп аталатын кіші жүйе ортадағы үнемі әсер ету диалектикасы мен ортаның кіші жүйелерінің үнемі өзгеріп тұратын жағдай ретінде танылады.

Бұл структуралық құрамдаушыларын бірізділікпен еске түсіру мейлінше шартты түрде алынады. Тұтас бір жобаны жасау барысы, кез келген звеноны көрсетілген тізбекте транспормация жасалса, онда жобалаудың барлық баспалдақтық жетістіктері соған қарай бейімделе түсімен байланысты.

Кейбір жағдайда тарихи мәні бар визуалдық құндылықтар, қазіргі уақытша нысанның мәніне қарағанда құнды болуы мүмкін. Ортадағы салыстырмалы түрде алынып отырған уақытша нысанды жобалау барысында көне құндылықтарды сақтай отырып жаңа нысанды оның шеңберінде жасау орынды. Бұл айтылғанға қала көшесінің көрінісін алуға болады. Көшенің архитектуралық-кеңістіктік құрылымдық ортасын мерекелік жобалау барысында көше екінші планға қалдырылып, оны сәндік безендіруі өзінің міндеттерімен қоса алғанда бірінші планға шығарылады. Басқаша сөзбен айтқанда бұл алдымен ортаның сапалық мәні болып табылатын — тұтастық—жобалау барысында кез келген кіші жүйенің бірін қалғандарының мәнін, ерекшеліктерін анықтайтын басты нысан етіп анықтауға мүмкіндік береді,

Орта феномені мен композиция туралы елестету бөлінбейтін тұтастық болып табылады. Бұл түсінік дизайнерлік қызмет мәнімен өте тығыз байланысты. Себебі дизайнерлік жобалау барысында, ортаны құрамдаудың бес құрылымы бірге немесе жеке дара қолданыс табады. Бұл дегеннің барлығы композициялық бастауға тән құбылыс. Композициялық бастауы нысандағы кездейсоқ тұрған, «әсемдік заңына» сәйкес ұйымдастырылған, әрбір бөлікті бір тұтыстыққа біріктіру. Басқаша айтқанда, композиция жобалаудағы басты ойды құрайды. Ол прагматикалық сұраныстарға ойлы жауап беретін адамдарға қажетті эстетикалық мазмұн әкелетін ортаны қалыптастырудың құралы болып табылады.

Оның үстіне орта нысанының сапасын эстетикалық бағалау дизайнердің жұмсаған күшін интегралдық бағалау өте маңызды болып табылады. Себебі, сұлулық пен пайдаға қарсы қойынған

қандайда бір адамның ақыл ойы немесе сезімі болмасын, олардың бірлігін, орта нысаны немесе жүйесі келбетіне қарсы болмайтын ортаның бұзылған тұтастығын түзете алмайды, «орта» феноменінің мазмұндық конструкциясын тану оның жер бетіндегі көрінісіне жақандауға құрылысының қолданбалығын қарастыруға, дизайнер жұмысының ерекшеліктерін шынайы орта тапсырмасын түсіндіруге мүмкіндік ашады. Әртүрлі нақты жағдайда бір ғана жасалатын нәрсе, ортаның бір компоненті көз алдымыздағы шынайы көрінетін нысан (зат, құбылыс) ретінде, белгілі бір жағдайдың факторы ретінде, орта жүйесінің трансформациялау себебі және оның сапасын немесе жағдайын бағалайтын соңғы құрастырылым (өнім, сезім) ретінде қарастырылатындығын түсіну қажет.

Ортаны құрамдаушыларды шартты түрде мынандай ол неден құралады, не үшін пайда болды, не үшін басқа емес дәл осындай көрініс таңдалды деген сұрақтарға жауап беруіне байланысты үш топқа бөруге болады:

Бірінші топ — материалдық-физикалық нысандар мен құбылыстар — салыстыруға келетін элементтер мен процесстерден құралады, оның ішіне мыналар кіреді: а) кеңістік негізі орта; б) табиғаттық (ландшафт) компоненттері; в) микроклиматтық шарттар; г) ортаны заттармен толтыру; д) инженерлік жабдықтар; е) функциональдық-технологиялық жабдықтар; ж) «тұрақсыз», эпизодтық немесе ортаны қозғалыстақ негізде толтыру (адамдар т.б.). Бұл топтағылардың ортаны құрамдаушыларының арасында шекара болмайды: кинозал жабдықтары (занавес, кресло) оның заттық толтырылуының бір бөлігі, қала ортасының «кіші формалары» (клумбы, вазалар) ландшафт архитектурасының элементтерімен бірге орналасады. Оларды бәрін түрлі топтарға бөлу жобалаушыға болашақ шығарамасының сұлыбасын қалыптастыруға, алға қойылған міндеттерді елестетуге көмектеседі.

Екінші топ — ортаны қалыптастыру факторлары болып құралады, олар мыналармен анықталады: а) «тура» және «көлденең» міндеттік қызметінің анықталуы, былайша айтқанда нысанның тікелей утилитарлық тәжірибелік міндеті және функциональналдық үдерісті технологиялық жабдықтау ерекшеліктері; б) ортаның динамикалық құзыреттілігі, дамытуға, жетілдіруге, функция мен образды өзгертуге деген қабылеттілігі; в) «әлеуметтік тапсырыс», шарттылық мәні, қажеттілік және ортаның эмоционалдық сапасы; г) ортаның өмір

сүруі ұтымдылығының көрсеткіштері, оның сапасына деген талап; д) шешімнің көркемдік аяқталуы, гармониялығы, бейнелілігі және орта шешімінің образдылығы.

Үшінші топ — орта нысандарын транспормациялау мен оның өмір сүруі, қалыптасуы, жобалау үдерісінің шарттары мен жағдайлары болып табылады. Оған қарайтындар:

а) жобалау нысанын қоршау шеңбері мен параметрлер жиынтығы ұғымын білдіретін жинала келе орта дизайнның ерекшеліктерін құрайтын «контекст» ұғымын білдіретін, оның физикалық алғы жағдайы мен шарттары (мысалы, қала құрылысы жағдайы); мәдени-тұрмыстық, жобалаудың психологиялық түпнегізі мен ортаның қызмет атқаруы, дәстүр және оған басымдық беру; ортаны қабылдаудың жеке даралығы мен ұжымдығы;

б) «субъективтік» жағдай: жобалаушының кәсіби деңгейі мен шығармашылық күзіреттілігі, дизайнерлік жобалаудың теориясы мен практикасының даму деңгейі; қоғамның мәдени және әлеуметтік дайындығы мен оның қатардағы азаматтарының ортаны жаңа түрлерін қалыптастыруға жеке қатысуы және дизайнның жаңашылдығына дайындығы.

Кәсіби мамандарға жақсы таныс жобалаудың бұл көрсетілген «реальдық» және «шартты» құрамдаушыларын әркім өз жұмысында бақылауға болатын факторлары мен шарттарын олар ескеріп отыруы тиіс. Іс жүзінде, жаңа жобалау мәдениетін жобалау барысында, дизайн шығармаларының прагматикалық бастауына (қоғамдық қажеттігіне) және эстетикалық мәніне (субъективтік, жекелік) басымдық беріледі. Орта дизайнның идеологиясының мәні де осында болып табылады.

Орта дизайнның идеологиясының мәні өмірдегі, өмір сүріп келе жатқан, әр уақытта берілген «объективтік» және «субъективтік» жұмыс компоненттері арасындағы байланыстарды теріске шығаруында. Оның ерекшелігі нақты тапсырмалар мен оны орындау жағдайаттарымен байланысты анықталады. Басқаша атқанда «пайдалы жағы» және «сұлулық», «жеке» және «қоғамдық» қатынастары мәселесін шешуде шектен тыс негізсіз әрекет немесе догматизм сияқты қимылдарды жіберіп алуға болмайды. Архитектор-дизайнердің жұмысы болған жерде жобаның реальдық өмір шындығы мен күтпеген конфликтісінің болуы арасындағы бірлік болмауға тиіс. Бұған адамдардың көпшілігінің ортаның

дағдыдан тыстығы, «авангарттығы» немесе ортаның гуманизациядан тыс болуы, артық рационализациялауы, ұйымдастыру үшін ұйымдастырылуы, технизациялануы тұтынушыларды кері тартып қабылдамауы мысал болады. Архитектор-дизайнерге жобалау жүйесіндегі іс әрекеттерде маңыздыларды таңдап алу тәртібінде жобалау теориясының ерекше бөлімі — типология түрлері мен ортаның формасы жәрдемдеседі. Ол жобаның құрылымындағы ең көрнектілері мен атқаратын міндеттерін бір бірімен салыстыру арқылы, орта нысандары мен жүйенің сипатын білдіреді.

Көпшілік жағдайда бұл белгілер бұрын белгісіз болған нәрсенің көрнекілігі мен танымдылығын білдіре отырып, орта нысанының атымен аталады. Мысалы, «көше», «стадион», «пәтер» сөздері сол айтқан бойда, оған сәйкес келетін магистралдар мен өткел көше, спорт кешенің құрамдайтын құрылымды орталықтық құрастыру, орта элементін сызықтық ұйымдастыруын иллюстрацияланатын көру образымен ассоцияланады. Ал сонан кейін нысан бөлшектері арқылы нәрсенің әртүрлілігін нақталау үдерісі басталады.

Реалдық өмір шындығында абсолюттік түрде жазылған типологиялық жүйе болмайды және болуы да мүмкін емес. Бір ғана құбылыс жиынтығы мен фактілер әр түрлі типологиялық қатарға байланысты жасалған классификация критерилері болып ұйымдастырылуы мүмкін болады. Белгілі бір ортаның жобасы, қандайда бір ортаның ең бастылар шеңберін, неғұрлым іс әрекеті мол критерилерін типологиялық комбинациясының шарттылығын, көрсетеді.

Архитектор-дизайнер өзінің материалдық-физикалық конструкциялық қызмет шеңберінде орындайтын ортаның «құмыс алаңын» құрайтын заттар мен кеңістік сияқтыларды бірден көре біледі. Сондықтан қандайда бір ортаның типологиялық классификациясын жасау барысында, ең бірінші жобалауға себеп болған қандайда бір қызметтің түрлері мен формасының функциональдық-кеңістіктік ерекшеліктері болып есептеледі. Сонда ғана осы базада құрылған типологиялық схемалар дамытылып, ортаны қалыптастыру шарты мен жағдайы тек қана нақтыланады. Бірақ бұл жағдайда салыстыруға жатпайтын кеңістіктік және технологиялық қамтуына немесе әлеуметтік бағытына, яғни қолдануына байланысты бағалаудың екі типі пайда болады.

Бағалаудың бірінші типін, орта формасының масштабтық-кеңістіктік шкаласы құрайды. Үй ішіндегі белгілі бір орыннан (жұмыс зонасынан) басталып, онан соң интерьер (комната), интерьерлер жүйесі (квартира), жеке орта нысаны — үй, аула, магистраль және соңында, орта жүйесі— аудан, саябақ, қала болып аяқталуы мүмкін. Сондықтан кеңістіктің өте көлемді бірліктері тұтынушылардың эмоциялық және көрушілік әсерімен байланысты жағдайдың немесе ортаның спецификалық ерекшеліктерін құрайды.

Бағалаудың екінші типі, жобалаушыларға бұрыннан таныс «арналу типологиясына» сүйенеді. Бұл жерде функция белгілі қызметтің технологиясы түрінде түсіндіріледі, ал ортаның кеңістіктік параметрлері технологиялық талаптармен қатысты танылады. Жалпы алғанда орта: өндірістік орта, қоғамдық ғимараттар ортасы, тұрмыстық орта т.б. болып жіктеледі.

Өндірістік ортада, нысаннан нысанға сапалық ауысуының нақты фактілік критерилері типологиялық қатардағы өлшенетін параметр ұстанымы — «кеңістіктік дененің» физикалық бірлігі өлшем болып алынады.

«Өндірістік ортаға» қарағанда, «қоғамдық ғимараттар ортасы» әлдеқайда күрделі. Мұнда есеп өлшемі—элеуметтік жоспарда, кешенді, ол орта үдерісінде (белгілі қоғамның қабатына, адамдар топтары, жеке адам) тұтынушылардың белсенділік ролімен оның қызметі кезіндегі ұжым мен жекенің бірігу дәрежесімен сипатталады. Мұндай критериді бірден тура өлшеудің қандайда өлшем бірлігі болмасада, ол әр уақытта тұтынушылардан және жобалаушылардан сезіледі.

Практикалық мақсатқа байланысты бағалаудың екі түрі — вертикал жағы нысанды салыстырудың масштабтық сипаттамасын қарастыратын, ал горизонтал жағы олардың неге арналғандығын білдіретін, типологиялық матрица таблицасына бірігеді. Сонда ғана орта нысаны белгілі таблицаның ұясына түскенде, нақты құрылым көрсеткіштері бар, орындалу сипаты бар, аналогиялық тапсырманы орындау барысында жобалаушының жұмысына бағдар беретін ортаның белгілі түрінің осы бір тиісінің эталонына айналады.

Ортаны жобалау барысында өлшем мен қолданыс бағытын анықтау маңызды. Бірақ ортаны жобалауда типологиялық жүйелеудің басты критерилері өлшем мен қолданыс бағытымен ғана шектелмейді. Орта «кеңістік өнері» ретінде міндетті түрде

масштаб, конструкциясының қозғалыстылығы, оның логикасы, аяқталғандығы сияқты қасиеттерімен, көрерменнің эмоциясына әсер етеді. Осы позициядан келгенде орта мен ашық кеңістік (көше, аула, саябақ, алаң), арасындағы шекара жоғары жағы аспанмен шектесу арқылы ерекше мәнге ие болады. Ал жабық кеңістік ортасы болып табылатын (бөлме, залдар, цехтар және басқада орындар) *интерьер* түсінігіне бірігеді. Бұл орта формалары тұтастай шарттар гаммасымен, жобалау факторларымен бір біріне принципті түрде қарама қарама қарсы болады. Олар табиғаттағы әр түрлі байланыстарына (абсолюттік кіруден бастап толық ажыратылуға дейін) арналуымен ажыратылып қоймай сонымен қатар, нысанның формақұрау функциясындағы роліне байланысты көрермендерге бірдей қабылдана бермейді.

Сонымен «қарапайым интерьерлерде орта қызметінің ерекшеліктерін тек қана бір ғана мәні бар архетиптерінің сансыздығына апаратын (театральдық зал, мейрамхана, кинотеатр, дүкен, тұрғын бөлме және т.б.) көлемді-кеңістіктік негізді құрайды. «Қалалық интерьерлерде» функция мейлінше көлемді түрді шоғырландырылып, қалыптасқан базалық формалар (көше, алаң және т.б.) минимумына дейін қатар қойылып, оның шағын жағдайлары (жаяулар-транспорт ағымдарының қысымы, олардың жағамен байланысы т.б.) нақтыланады.

Бұлармен қатар ортаның басқада «базалық» классификациялық жүйесі болатыны белгілі. Орта нысаны жобалаудың идеалына жақындау дәрежесі — көркемдік образ болып табылады. Дизайнерлік шығармашылық бұйымдардың барлығы бірдей бұл дәрежеге жете бермейді. Кейбіреулері тек қана әдемі болып қалумен шектелсе, кейбіреулер «нөпір көпшіліктің ішінен» көрінетін болады, ал үшіншілер белгілі бір «шыққан тектің» «тайпанын» немесе «отбасының» символы болады, қоғамдық мазмұнның, идеялықтың қайталанбастығы және тереңдігімен көптің ішінен біреу ғана есте қалады.

Мұнан басқа орта түрлері «аяқталғанына қарап» (қалыптасқан тұрақты өмір сүретін), жетекші геометриялық белгісіне қарап (сызықтық, даралық, бөлшекшелгендік жүйелер), қоршалған табиғатқа қарым қатынасына катысты қарап (бірінғай жасанды орта, табиғи ландшафт кешендері) және тағы басқа архитектор-

дизайнерге қатысты жобалау шығармашылығының әр түрлі жақтарын қамтитын критерилерімен анықталады.

Басқаша сөзбен айтқанда, типологиялық матрицалар мүлде әр түрлі «қосарланған» критерилер болып қалыптасуы мүмкін. Олардың бірі әр уақытта өлшем болуы немесе ортаның нысаны болуы мүмкін, ал қалғандары оны толықтырып, орта туралы қалыптасқан мәліметтерді бекіте түседі.

Оның әрбір варианты жобалаушының тәжірибесіне, кәсіби дағдыларына, тіпті оның шығармашылық тұлғасына, кәсібiне деген жаңа талап қойып отырып, жобалаушыға оның кәсібінің жаңа қырлары туралы тың мәлімет беріп отырады. Сонымен орта нысандарын қандайда болмасын типологиялық жіктеу, бірден бірнеше мынандай маңызды істерді орындайды: ол ортаның құрылымы мен жағдайын сипаттайды, жобалаудың міндеттерін шешу жолдарын көрсете отырып, тізімін анықтайды, ең бастысы, дизайнердің осы ортаның жұмысына тиесілі деген кәсіби дайындығының ерекшелігін көрсетіп береді. Ортаның қандай формасы мен түрі болмасын жобалау ісі және олардың бір бірінен айырмашылығы болмасын, олар шығармашылық мазмұнына және мақсатына, технология ерекшеліктері бар белгілі бірiздiлiкте құрылатын, жобалауың ұстанымдарына бағынады.

Екіншіден архитектор-дизайнер жобалаудың басты кезеңі болып табылатын, жобалаудың міндеттері мен қатар, оны шешудің жолдарын қарастыра отырып жобалауды талдауға үлкен мән береді. Ол әлі жеке жоба бола қоймаған, дизайн-концепция мен дизайн-бағдарламаны жасай отырып, орта формасын қалыптастырудың, функциональдық-технологиялық жаңашылдық варианттарын алдын ала анықтаудың, тұтынушылық пен эстетикалық әдетке айналмағандарды салыстырулардың күтпеген жағдайларын да ойластырады. Ортамен жұмыс істеу барысында жобалаушы өзінің жобалау жұмысының бітпеген кезеңінің өзіндеде лайықты түзетулер енгізуге, өзінің ұсыныстарын жүзеге асыру барысында да, көркемдік нәтижесін саналы ой елегінен өткізуге, жобаны талдауға үлкен мән береді. Бұл қатынас орта нысанының көркем конструкциясын қалыптастырудың заңдылығы туралы елестетуге ұтымды жағдай жасайды.

Суретшінің жұмыс барысында өзара байланысты екі бағыт болады: Олардың біріншісі тұтас компоненттің өзара байланысын

құрылған композиция болса, осы компоненттердің көрсетілген қасиеттерінің бәрінің өзара келісімі гармонизация болып анықталады. Суретші болашақ образды өзінің мақсаты ете отырып, көркем шығарманың бір уақытта тірегін көтере отырып, шығарманың көру қатарындағы кездейсоқ элементтерін ретке келтіреді. Сонымен қатар бейнелі деталдармен толықтыра отырып, қажет емес контрастарды жұмсарта отырып, оларды әр түрлі әсер, түстер рендерін, пропорцияларды беретін белгілі бір ансамбльге жинақтайды. Осы жағдайда (көруші үшін) орта келбетін қалыптастыру үшін кәсіби маман былайша айтқанда бір біріне қабаттасқан үш «кіші жүйенің» айырмашылығын көрсетеді:

- көлемді - кеңістіктік ортаның тұтастай құрылысы; бұл кіші жүйе, кейбір қолданыстық бастаудың салмағын аттыра отырып, көркемдік және практикалықтың «алғашқы бірлігін» қалыптастыра отырып, кеңістік пен оны жабдықтауға қажетті шектелгендік немесе бостандық, қозғалыс немесе тыныштық, көрушінің тығыздық немесе кеңдік түйсігін шақыратын функциялдық комбинацияны іздестіреді, ал бұл болса болашақ көркем образдың фундаментін қалайды.

- көлемдік-кеңістіктік композициялық құрылымға саналы ендіру; орта элементтері ролі арасында бөлінетін көркемдік тұтастықтың акценттері, эстетикалық тұрғыда кеңістік пен көлемнен туындаған функционалдық келбетке түзетулер енгізіліп, кем кетістігі жөнделеді, бұл жерде жобалаушы ортаны қалыптастыратын көру формаларын қабылдауда көркемдік талғамға басымдық береді, бәрінен бұрын композиция элементі ретінде функционалдық негізінен біршама ауытқиды.

- сәндік-көркемдік жүйедегі (мотив, тақырып) орта нысанындағы дербес көру образдары келбетінің бекітілуі. Дербес көру образдары келбетінің бекітілуі «базалық» композициялық каркастың есебінен әсерді байыту жазықтық беттерінің көлемі мен кеңістігінің формасын пластикалық және сәндік әшекейлеу есебінен, өлшемін, түстері мен зат элементтерінің санымен толтыру арқылы жүзеге асады. Тек қана осы кезде бірінші планға көру арқылы ғана емес, ортаның әсерінен болған барлық сезімдер гармонизациясы шығады. Осы әрекеттерге кіретін жұмыстар барысында ортаны іске қосу мен оның сипаты нақтыланып, комфорттық жағдай жоғарылатылады.

Архитектуралық-дизайнерлік шығарманың эстетикалық конструкцияның үш жағы туралы түсінік — оның көлемді-кеңістіктік, композициялық және сәндік-көркемдік құрылымдарының орта дизайнында маңызы ерекше. Затпен толтыру элементтері жүйесі, өзіндік композициялық құрылым ортасында ерекше қатынаста, атап айтқанда, контрастың тығыз одағында, тұтастықтың басты композициялық көркемдік тақырыбымен пайда болуы мүмкін.

Ортаны қалыптастырудың талдауын жасауда функциональдық-эстетикалық игеруге тұтынушының қатысуы болып табылатын «ортаның адаптациясы» түсінігін қоспасақ талдауымыз толық болмас еді. Бұл процесс орта нысандарын іске қосу мен қалыптасуының бөлінбес бөлігі. Қандайда бір архитектор-дизайнер болмасын ол жалпы эстетикалық ұтымдылыққа шығын келтірмейтін ортаның композициялық образдық конструкциясына өз резервін қосады.

«Орта дизайнының» әлі де болса өзін мамандар мен қоғам мойындаған сенімді теориялық базасы жасалып біткен жоқ. Ол үнемі қарқынмен дамып бара жатқан, қазіргі заман формасы мен мазмұнына үнемі лайықталып, эксперимент арқылы тексеріліп, ізденісте болады.

Бұл қозғалыс ХХ ғасырдың екінші жартысында адамның өмір сүру образындағы материалдық-физикалық ауысыммен жеделдетілгендігімен ерекше көрініс табады. Сондықтан орта дизайны жобалау ісіне мыңжылдықтармен байланысты қолданылатын архитектура, сәндік және қолданбалы өнер шығармалары нысандары өлшемдерімен заңдылықтарымен әр уақытта байланысы бола бермеді.

Орта дизайны туралы елестетулердің тұрақсыздығы мен қозғалыстылығы, қарапайым себептердің арасында мынандай себептермен байланысты:

- орта нысандары мен құрылымы белгілі кезеңдерге бөлінген қалыптасуы, дамуы немес ыдырауы бар өмір сүру уақыты шартты түрде процесс ретінде қарастырылады. Басқаша сөзбен айтқанда өмірге келген орта жүйесі, жасаушының еркінен тыс, өз заңдылығымен, яғни құрылысшылар, тұтынушылар, көрермендер бірлескен шығармашылықтарымен өмір сүреді. Ол кейде немесе үнемі алдын ала болжауға болмайтын жағдайда дамиды. Көпшілік

жағдайда орта жүйесінің өзінің динамикасымен байланыссыз болады.

• архитектуралық-дизайнерлік шығармашылық ерекшеліктерін кәсіби ой елегінен өткізіп тану, қоғамдағы құндылық бағдарының өзгеруімен ғана байланысты емес, жобалау ісінің ғылыми қарулануымен, техника дамуының динамикасымен анықталады.

Ең бастысы — біздің кезімізде «жобалау» феноменінің жақсы таныс өмірлік процесстер мен жағдайлардың трансформациялануы ғана емес, өзгеріп тұратын осы құбылыстардың негіздерінің өзінің қоғамдық қондырғылар мен жаңа технологиялар базасында жалпы бағытының принципті түрде өзгеруінде болып табылады.

Мұның нәтижелеріне — ортаның бұрын көрмеген формалары мен типтері болып табылатын — жоғары жылдамдықты транспорттық жүйелен бастап, Диснейлендтарға дейін, дизайнның дәстүрлі тәсілдері білімді гиганттық жоспарлаудан бастап, азғана ұтымдылық беретін (әр түрлі даму схемасында біртекті мүмкіндіктер жинақталуы мүмкін) толық техногендік, қоршаған ортадан тыс бөлектенген космостық қондырғыларға дейін қосылады.

Эстетикалық идеалдар мен өткеннің дәстүрлері белсенді түрде жинала отырып, архитектуралық-дизайнерлік өнердің жаңа моделдеріне және тыныштық құрылымдары концепцияларына синтезделеді. Көркемдік-прагматикалық ашылым оригиналдығына бағыттылық ережеге сай жобалаудың канонын, белгілі ортаның типтік тәсілдерін саналы бұзумен байланысты. Оның үстіне өнерде белгілі ұтымдылықты әр түрлі тәсілдермен алуға болады. Ал оның үстіне нағыз суретші бәріне бірдей жолмен жүрмейді. Сондықтан қазіргі кездегі орта дизайнының теориясы прагматикалық ережелер мен көз жеткізетін түсіндірулер қатары ретінде ғана емес, дамып отыратын процесс, бізді қоршаған ортаға мен үнемі өзгеріп отыратын өмір шындығына деген сауатты қатынас жағдайын тиянақты зерттеу болып табылады.

Әлемдік мәдениеттің мыңдаған жылдар бойғы дамуы дезинтеграции процесстерін меңгеру, тұтас ағымды «жеке» құндылықтар мен бағыттарға бөлшектеу арқылы тану жолымен жүрді. Белгілі бір жағдайда өмір сүруге бейімделген, кеңістік сияқты өмір сүру формасы туралы тұтастай елестету біртіндеп архитектура, дизайн, сәндік және бейнелеу сияқты өнер түрлеріне бөлінді.

Ортаны қалыптастыру көздерін рафинадтау, даралау процесі абсолюттендірілген шығармашылықтың санадан тыс мотивтері, шығармашылық тұлғаның «өзін-өзі көрсету» концепциясына біріге отырып, бүгінгі күні шегіне жетті. Осымен бір уақытта біздің ғасыр жекеден басталып барып, тұтастықты иеленетін мықты кері қозғалысты тудырды. Сонымен бірге ғылыми-техникалық ойдың көз сенгісіз нәтижелері белгілі технология базасында жүзеге асырылатын интеграциялық процестердің негізінде жүзеге асырылады. Осы процестің белгілі бір бағыты мен факторлары — мәдениеттің көптеген құбылыстарының ішінен көрінетін орта дизайны болып табылады. Бұған мысалы ретінде, «өнер шығармалары» ұғымы мазмұнының динамикасын алуға болады.

Бүгінгі күні шығармашылық облысында композиция құрылымы қиындықтарына, шеберлікке, бағынышсыз сияқты, материалдар қарсыластығы жоқ сияқты болып түсінілетін өнер туындылары пайда болуда. Техника мен дағды елеусіз болып қалып, ол көрерменге әсер ететін басқа (массаны көбейту, қозғалысты имитация жасау, инсталляция т.б.) тәсілдермен ауыстырылууда.

Осымен бірге жекелердің қосындысы, тұтастың қарапайым фрагменті ретінде суретшінің еркіне байланысты мазмұндық біріділікке үзіліссіз ақпарат элементтерін әкелмейтін болып жинақталып біздің кезіміздегі өнер шығармаларына бірігеді. Байланыстырушы ролін — басқа шығармашылық түрлерінен шыққан, сериялық, монтаж, экспозициялық жест сияқты техникалық әдістер жиі атқарады. Ол абсолютті түрде регламенттелмеген аралас жанрлар, стилдер, әртүрлі формалар синтизімен қатар алып жүріледі. Бұл сияқтылар ортада да болады. Бізді сәулет шығармалары, ландшафт немесе қолданбалы өнер емес, заттық-кеңістіктік тұтастық қоршайды.

Әрбір көркемдік әуесқойлықтың жиынтығына жататын әсерге қарағанда, бірге жинақталған заттардың, қоршаулардың, құралдардың, қондырғылардың әсері молырақ болады. Басқаша атқанда, ортаны *архитектуралық-дизайнерлік жобалаудың мақсаты кәсіби кеңістіктік-заттық керемет туынды тудыру емес; ол өзінің қатысуымен өмірдегі ортаның барлығының бірлікте шығарумен айналысуға арналған жағдай жасау болып табылады.*

Бізді қоршаған ортаның барлық компоненттері әлемді қабылдаудың жаңа деңгейіндегі синтизгі ретінде өнер құпиясына жету жолдары туралы білімнің жаңа тереңдігін, біздің қолдан жасайтын «екінші табиғаттың» жаңа технологиясын қалыптастыруды және оның табиғаттың жаратылыстық негізімен экологиялық бірлігін, соңында, өмір шындығына деген әрбір адамның шығармашылық қатынасын тудыру «орта дизайны» феноменінің философиялық мәні болып табылады. Бірақ бұл ой өз деңгейінде әлі ашылған жоқ. Орта дизайны өзінің спецификалық ерекшелігін, мүмкіндігін, тәсілдерін іздеп, басқа өнер түрлерімен және архитектурамен айырмашылығын тани отырып, сонымен бірге олармен байланысын нығайта отырып, өзінің әдіснамасын жасап шығарады. Бірақ оның адамды қоршаған ортаны құрайтын көркемдік синтизге қарай бағытталған қозғалысы, адамзат қоғамының жалпы даму тенденциясымен сәйкес келеді немесе әрбір жеке адам үшін жасалу бағытынан қайтпайтындығының ақиқат болуымен де оның мәні айқындалады.

The image shows a decorative book cover. It features a central white area with the title 'Дизайнерлік жобалау' in a bold, black, serif font. The cover is framed by a blue border with a repeating white geometric pattern. On the right side, there are abstract blue and purple designs, including curved lines and circular motifs. The overall aesthetic is modern and artistic.

Дизайнерлік жобалау

ДИЗАЙНЕРЛІК ЖОБАЛАУ

Дизайн — жобалау қызметінің бір формасы ретінде, оның даму тенденциясы проблематикасын және әдістемесінің негізін түсіну тек қана оның моделін құру позициясымен байланысты шешіледі. Басқаша айтқанда жобалау санасының генезисі ізін кәсіпті қайта жаңғыртуға және дизайнға қойған шығармашылық өндірістік мүмкіндіктер базасы ретінде қарау арқылы шешіледі.

Болашақ өркениет туралы қазіргі басты жағдайды елестету адам санасы өмірді өндіріске, гуманитарлық қызметке және өнерге бөлшектеуге жол бермеу болып табылады. Ол әдепкі бастан тұтастың бірлігіне, бір кездердегі анықталған «технеге», тұрмыстағы ойластырылған сұлулыққа ұмтылады. Бұл өмірдегі ұсақ мамандандыруларды бұзу процесімен құралған тұтастықты қалпына келтіруге толығымен бағытталған, мәдениеттің тұтастығын бағалайтын, оның структуралық толықтығы имманенттік (ішкі жағдайға қатысты) идеалға яғни дизайнға қатысты.

Дизайн — бұл өмірдің жаңа образын кәсіби іздеу және дизайнердің эстетикалық рефлексиясы концепциясын жасау болып табылады. Объективтік өмір шындығы мен субъективтік түрде адамды толғандыратын құндылықтар бірлігі әлеуметтік мәдени әлемнің көрінісін моделдеу тек қана адамға лайық тірлік. Шын мәнінде дизайнның әдісі мен мәні де осы болып табылады. Жобалаудың проблемалануы өмірдің белгілі бір фрагментіне, әліде жасалынбағанған, жасалуға тиістіге, әр уақытта өмірге алып келеді.

Көркемдік эстетикалық ойдағы образдың шынайы формасы болып табылатын дизайн барлық уақытта өзінің бостандығын құрбан етіп ойды іс жүзіне асыру үшін, заттық іс әрекетке ауысады. Жобалау мәдениетінің даму тарихында, жобалау шығармашылығының міндеттерінен жоғары көркемдік ой әсер етуге ұмтылады да ал, практикалық іс әрекет әсемдікке тарту жолын іздеу жағдайында болады. Дизайн дегеніміз осы екі ұмтылыстың тоғысатын жобалау мәдениетіне апаратын жолы болып табылады. Дизайнер абстрактылы ойланып қана қоймай өзінің жеке өмірін, қабылдайтын қабылеттің дамуына қамқорлықпен ойлауға тиісті. Бұл рефлексия қалай және қай каналмен жүзеге асатындығын тану, белгілі бір нақты жағдайдағы дизайн әдістемесінің эволюциясы қандай екенін анықтау шешуін күткен мәселе болып табылады.

Белгілі бір нәрсенің құрылысын салудың принциптік негізі дизайнерлік қызметтің мәні болып табылады. Бұл бір жағынан алып қарағанда көрсететін және таныйтын әдіс ретіндегі, бекітетін және қайта жаңғыртатын спецификалық білім мен дағдылар кешені болса, ал екінші жағынан алып қарағанда бұл — формасы үнемі эволюцияланатын, адамзат қоғамының жаңа өміріне лайықталатын, кәсіп ішінде бөлшектелмейтін ауысым үшін маңызды болып табылатын, ядросы (көркемдік және прагматикалық қабылдау бірлігі) өзгермейтін дүниетаным болып табылады.

Дизайн әдістемесі — дизайн теориясындағы ең күрделі және қарама қайшылықты проблема. Таза теория немесе онтология тұрғысынан алғанда дизайнерлік шығармашылық әдістерін көптеген ой елегінен өткізу нәтижесіз болды. Тіпті шығармашылықтың технологиясының өзі белгісіз, жұмбақ ретінде көрінетін кездері де болады. Бірақ дизайн нысанын, дизайнның өзін және жобалау мәдениетін фрагменттеу емес оны дизайнерлік қызметке құралымдау қажеттігін көрсетеді. Ал әрбір дизайнер осы құрылым ішінде немесе сыртында жұмыс істеуге ерікті.

Адамзаттың қызметі тарихында жобалау түрі мәдени үлгілерді әрқашан канондықпен, немесе әуесқойлықпен қайта жаңғыртуға қарсы болды. Канон ол өте қатал анықталған, белгіленген, барлық уақытқа бірдей тапсырылған абсолюттік болсада жоба ролін ойнады. Канондар уақыт өте келе эволюцияланды, бірақ бұл процесс өзгермей қалу процесі емес, бұл белгілі нормаларды тереңдету, бекіту болды. Көпшілік өнімдік өндіріс өскен сайын канондық жүйе жойыла бастады. Оған жобалау функциясы (жаңару) және нормалау (типизация), бөлініп шықты. Олардың арасында әдепкі кезде сын түрінде болған көрінбейтін қарым қатынас оппозициясы пайда болды. Олардың көмегімен тарихи қалыптасқан тұрмыс формаларының нормасына деген қарым қатынас анықталды.

Жобалау қызметі түріне деген сынмен қатар жобалау концепциясын қалыптастыруға қажетті міндеті мәліметтерді жалшылау болып табылатын жобалауды зерттеу төтенше маңызды. Бірақ бұл зерттеулерде, құндылық бағдарда нақты материалдарды үйлестіре отырып өзіндік дүние жасауға қабылетсіздігі танылды. Бұл міндет жобалаудың жеке қызметі болды. *Жобалау сыны, жобалау алды зерттеулер және жеке жобалау жиынтығы және*

олардың өзара байланысы зат әлемін жобалаудың жүйесін құрайды.

Сонымен дизайн-қызметі жобалаудың тәжірибелік мүмкіндіктері арқылы жүзеге асады. Оның бір бөлігі кәсіби шебердің жұмыс процесінде ойлап шығарылады және жұмыс барысында пайда болады. Ал басқасын классификация мен жобалауға базалық пәндер физиология, элеуметтік психология, эргономика және басқада болып келетін ғылыми талдау әдістері құрайды.

Дизайнерлік өнімдерді қалыптастыру мүмкіндіктерін таңдаудың үшінші маңызды факторы— конструкциялар мен материалдар жаңалығы, өркениеттің инженерлік өнертапқыштық потенциялы болып табылады. Осы жұмыстың соңында жобалау жұмысына кәсіби көркемдік мүмкіндіктердің арсеналы: жобалау графикасы, түс пен колорит, формальдық композицияның тәсілдері мен әдістері қатысады. Бірақ *дизайн технологиясын* әзірге толық ретке келтірілген деп айтуға әлі ертерек, салыстырмалы түрде алғанда ол әлі жас.

Дизайнды салыстырмалы түрде алғанда, «әлі ұйымдастырылып бітпеген» деп айту себебінің бірі өте қатал регламентке таңылғандығы емес, шығармашылық бостандығындағы нәтижелі болуымен түсіндірілетін, оның әлі де өнер сферасына жататындығында. Сондықтан қандайда бір даңықты суретші болмасын оның өзінің жалпы шекарасымен шәкірттеріне беретін, өз кезегінде қиын да ұзақ уақыт өзіндік әдістемелік жұмыс шыңына жеткен мүмкіндіктері мен әдістері болған. Басқаша айтқанда дизайн, оның дамуына араласу жалпыадамзаттық құқық болып табылатын, мұра болып қалатын жалпы адамзаттық іс ретінде қарауға болмайтын шеберлік, ол таңдаулыларда ғана қалуы тиіс. Оның үстіне қоғамдық қызметтің басқа түрлерімен шығармашылық қызмет заттар әлемінде өзінің орнын алған кезде дизайнның әдістемелік негіздерін оқыту керек және қажет.

Шығармашылық тұлғаның санасы — бұл әртүрлі түйсіктер мен сезімді қабылдаудың жиынтығы болып табылады. Әдістемелік нұсқаулар үшін жобаланатын нысан туралы елестетулерді нақтылау мен ретке келтіру үшін қажет жағдай. Дизайнерлік қызметтің әдістері кең түрде алғанда бірденені дайындау тәсілдері ғана емес, онан бұрын психологиялық мүмкіндік және жалпы дамудың барлық күші және адам қабылеті болып табылады. Сонымен бірге ол тек

қана кәсіби деңгейде ғана емес және қоғамдық деңгейдегі даму күші мен адам қабылеті ретінде танылады.

Дизайнердің қызметі және оның карьерасы жолы бір қозғалыс қана емес визуальдық білімді публиканың орналасуынсыз болуы мүмкін емес. Дизайнер мен қоғамның өзара қарым қатынасы — бұл «басып озатын» стандартты дизайнерлер орналастыратын, тұтынушылардың жаңа сұранысына жауап беретін қанағаттандыратын, дизайнерлерден жаңа шығармашылық секірісті талап ететін, қоғам оны қабылдап алатын, процесс.

Біздің ғасырда дизайнер мен публиканың толық өзара қарым қатынасы инженерлік техникалық интеллектіні дамыту үшін, көру сезімдік мектепті құрбандық қылып, ұмытып «әсемдік өнердің» кабинасынан өмір картинасын гармоникалық көруге болатынын ұмыту жалпы білім беру жүйесін қиындататыны ақиқат. Сондықтан қандайда бір оқу пәні болмасын, қазіргі бөлшек материалдарын қолданумен, практикалық және сонымен бірге интеллектуальдық нәтижесін кеңейтетін және дизайн-жобалаудың бірлігіне айналдырылатын базамен байланысты болады. Басқаша айтқанда, дизайн-процесінің әдістемелік талдауларын жасаудың мақсаты тек қана кәсіби таланттарды тәрбиелеу ғана емес, сонымен қатар гармонизация ісіне қызмет ететін, қандайда бір формада болмасын ізденімпаздығы мен қоғамдағы талғамы дамыған, болуға тиіс. Сонымен қатар көпшілік өндіріс мәдениетінде жекелік, дәстүрлі кәсіпшіліктен ажыратылатын жетістіктері мен символдарын, факторларын түсінуге жәрдемдесу болып табылады. Сонда ғана біздің қоғам нақты шығынсыз өлшеуге келмейтін деген бекітілген айтып болмайтынды жасау мүмкіндігін өнер ретінде қабылдау, мойындау және бекіту сияқты қателіктен ажырылады.

Ішкі жағы еркіндікке құрылған, дизайнер шығармашылығы сыртқы жағынан тұтас бір қатар шектеулермен дараланады. Ол бір жағынан—өнер қайраткері ретінде, әрбір жобалаудың оның үстіне кейде қарама қарсылықты немесе тіпті бірін бірі өзара теріске шығаратын жағдайына арналған мақсаттар мен үзіліссіз өзгерістерді ескеріп, әлеуметтік —экономикалық, функциональдық, технологиялық талаптар мен басқада заңдылықтарға сәйкес қоғамның мәдени құзыреттілігін арттыруға міндетті.

Сондықтан дизайн әдістемесі әр түрлі дизайнның бағыттарымен байланысты. Оның көптеген бөліктері өнердің басқа түрлерімен

(архитектура, мүсін, сәндік-қолданбалы өнер, театр және кинематография) және техниканың әр түрлі облыстарымен, экономикамен, социологиямен, қолданбалы ғылым (мысалы, эргономика) байланысты алынады. Кішісі тек қана осы қызметтің тәжірибесімен жинақталған, оның қалыптасу тарихын иллиностациялайтын дизайнерлік технология статусын алды.

Шет елдерде бірінші рет дизайн бойынша әдістемелік құрал 1950-ші жылы пайда болды. Онда дизайнерлік тәжірибенің сол кездегі айқын прагматикалық бағыттылықтағы идеологиясы көрініс тапты. Америкалық дизайнер Гарольд ван Дорен, дизайнер бұрынғы өмірде барлардан артық, адамдарға қызмет ететін, оған ие болуға деген тұтынушының сұранысын тудыратын, өндірістерге арналған бұйымдарды жасап шығарады деп есептеді. Осыған байланысты оның соңғы мақсаты пайда көруге бағытталған сату ісі болып табылады. Осы нәтижеге байланысты тәжірибелік нұсқаулар да осы бағдарды анықтайды. Олар негізінен сол уақыттың алдыңғы қатарлы дизайнерлерінің жас дизайнерлерге арналған пайдалы кеңестері мен өсиеттері жиынтығынан шықты. Ал сапаның сол кездегі өлшеуіші өндіріс бұйымдарын қарапайым және ыңғайлы және сонымен бірге тұтынушылар талғамына жауап беретін «жақсы форма» («гуте форме») категориясы болды.

Бастаушы дизайнерге бәрінен бұрын жобалайтын бұйымның өндірістік өніммен және оның өтімділігімен байланысты талапты анықтау ұсынылды. Ол затқа деген тұтынушы тарапынан талаптар шеңберімен байланысты, оның функциональдық ерекшеліктерін анықтайтын, өзін осы затпен қарым қатынасы бар адамның орнында елестете алуы тиісті болды. Сонымен қатар затты белгілі техникалық мүмкіндіктер арсеналы арасынан, қандайда бір қолданыстық функцияны атқаратын және басқада тұтынушылық талаптарды неғұрлым қарапайым, ыңғайлы, арзан және қауіпсіз әдістермен қандайда бір механизм, ұтымдылық, техникалық процессті инженерлік позиция тұрғысынан қарағандағы ой елегінен өткізу ұсынылады.

Осы негізде алдағы шешімдер мен іс әрекеттерге тірек қызметін атқаратын, басты және қосалқы түйіндерді шешімін шешетін, түстік фактуралық шешімді шешетін, сәндік безендіруді шешудің соңғы есебін шешетін, ең соңында «жақсы форманы» анықтайтын, адекваттық көлемді-кеңістіктік бұйым кешеніне апаратын, функциональдық-конструктивтік схема құрылады.

Мұндай жобалау ситуациясын тұтастай зерттеу, шығарманың алғашқы ойын (идея) қалыптастыру, оны уақыттың мәдени контекстіне кіргізу және т.б. сияқты эмпирикалық нұсқаулар, дизайнердің жұмысындағы бірқатар кәсіби спецификалық ерекшеліктерді тәжірибеде жойды.

Бұрынғы әдістердің жеткіліксіздігі, белгілі бір нәрсеге байланғандық және нысандардың шағын шеңберіне тәуелділік, өзіндік «қолөнімдік» бағытқа кірушілік болды. Дизайнердің кәсіби ойының өзі сол уақытта лайықсыз талдауға бағытталды, сондықтан көркемдік тапқырлық пен интуиция шеңберіндегі «шеберлік құпиясы» да ашылмады.

Өзінің белгілі дәрежедегі шектеулілігіне қарамастан бұрынғы әдістер дизайнның қалыптасуы мен дамуында маңызды орын алады: олар суретші немесе инженерге күтпеген образдың инженерлік және көркемдік негіздерінен құралатын келешек қызметтің міндеттері туралы алғашқы елестетулердің жаңа сферасын берді. Дизайнерлік қызметтің мазмұны туралы елестетулердің тереңдеуімен байланысты 1960-шы жылдардың басында қарама қарсы типтің құрылымына өтумен көрінген жоғарыдағы әдістер мәні төмендей бастады.

Дизайнерлік жобалаудың жаңа бағытын көрсеткен орталықтардың бірі Ульме қаласындағы Жоғары көркем конструкциялау училищесі болды. Мұндағы Г. Бонсип, Г. Гугелот және басқа педагогтар бұл мектепте бірінші жағынан алғанда, дизайн процессті лайықты ұйымдастыратын ғылыми негізі мен критерилерін айқындау, екінші жағынан дизайнның коммерциялық құрылымынан кетіп, құндылық бағдарды алға тартып, «гуге форма» принциптерінен бөлінетін алғы қадамдар жасады. Жаңа тенденция өзегінде дизайн мақсаты да қайта қаралып, ол адам үшін тұтас және функционалдық қатынаста жетілген ортаны жасау болып анықталды.

Бірақ ортаның структуралық құрылымының бір жақты болмауы дизайн нысандарының күрделілік деңгейіне байланысты классификация жасау идеясына алып келді (Т. Мальдонадо, А. Моль). Осыдан келіп дизайнерлік қызметтің көптүрлі типтері туралы елестетулер туындап, өзіндік әдістемелік тәсілдер мен жолдарды қолдану қажеттігі пайда болды. Былайша айтқанда бұл

Ульм мектебі жасап шығарған бәріне пайдасы бар бірінғай дизайн-әдістемесінен бас тартуға алып келді.

Америка теоретиктері К. Александер және Б. Арчердің дизайн әдістемесі жан жақтылығы жағынан алып қарағанда, басқаша қырынан құрылды. Біріншіден олар түрлі факторлар мен шарттардың негізінде нысанды синтиздеудің дизайнерлік формақұрау концепциясын ұсынды.

Екіншіден, белгілі параметр саны бойынша, нысанды оптимизациялау міндеттерінен шыға отырып, бірақ алдын ала берілген (ойдағы) жағдайға байланысты барлық назарды шешім қабылдау процесіне шоғырландырды.

Бұл жылдары жасап шығарылған әдістемелер, көріп отырғанымыздай, дизайнерлік іс әрекетті, қырлары мен проблемаларын бөліп алып, әр түрлі көзқараста қарастырды. Бұл кезде бірқатар «біржақты тереңдетілген» әдістемелер пайда болды. Бірақ олардың шоғырлануы мейлінше дизайнер іс әрекетінің анық картинасын берді және олар тәжірибеде қолданылды. Жекелеп алғанда осы кезде дизайн-қызметін жобалау процесін операциялар шоғырынан құтқаратын, компьютерлендіру идеясы туындады. Бірақ жаңашылдықпен жобалаудың жалпы құрылымның басты бастауы дизайнерлік шығармашылықтың кейбір интуиция, шығармашылық қиял, образдық ойлау сияқты қырларын бағаламаушылық кейде соңғы формаға құйылды. Олар дизайнерлік қызметтің рационалистік сипатының шынайы критерилерінің шеңберіне сыймады.

Бірақ 1960-шы жылдардағы теориялық және әдістемелік бағыттардығы қарқынды ізденістер саны көп шығыс жағдайлары (компьютерге бағыныштылық ұстанымында) бірақ рационалды талдауға келе бермейтін, оның үстіне нақты санауға болмайтын, белгілі күрделілік сапасына, дизайнердің кезігетін шынайы жағдайлары мен проблемаларын түсінуге алып келді. Біз бұл жағдайлардың көпшілігін қалай түсінсек сол онжылдықтағы әдіскерлер де оны осылай түсінді. Бірақ, олар дизайн-процестің осы қырын түсінуден бас тартты. 1960-шы жылдардағы теоретиктер процестің керек қырларын көрсететін, логикалық талдау мен формалауға көнетін, интуитивтік және санадан тыс әдістерді қолдануға рұхсат беретін, рационалды әдістерді құрастыру идеясына бірікті.

Дизайн тәжірибесіне ендірілетін күрделі проблемаларды шешетін синектика, «миға шабуыл» және басқада нұсқаулар пайда болды. Бұл айтылғандардың жазбалары Дж.К.Джонсонның «Инженерлік және көркемдік конструкциялау» атты кітабында берілген. Бұл еңбектің негізгі дизайн әдістемесіне қосқан үлесі дизайн міндеттерінің өзін кезекті қайта қарау болды.

Бұл жердегі ойдағы орталық, дизайнердің бірінші кезектегі міндеті қазіргі жағдайдағы жекедара-биологиялық, әлеуметтік және экологиялық өзгерістердің неғұрлым мәнділерін алдын ала көре білу, жаңа жасанды нысандардың пайда болуынан туындайтын, соған сәйкес, сондай қажетсіз пайда болулардың алдын алу туралы тезис болып табылады. Джонс сол кезде жасалынған әдістеме фрагментарлық сипатта болды және ол дизайн-процесті тұтас қамти алмайды деп әділ атап көрсетті. Әрине шынайы жобалау кезінде шығу жағдайы сипатына байланысты әр түрлі әдістерді қолдануға тура келеді, бірақ жобалау процесінің логикасына байланысты тәжірибеге жүйелілік қатынасты ендіру қажеттігі түсініксіздік жағдайда қалып қояды.

1970-жылдардан бастап жалпы әдістемеге көңіл толмау онан әрі өсе түсті, кез келген әдіске қарсы сыни пікірлер көбейді. Жобалау процедураларының наборын және техникалық мүмкіндіктердің бәрін қамтитын Х. Риттель айтқандай «бірінші ұрпақ» әдістеріне де сыни пікірлер айтылды. Олар кез келген жағдайдағы қолданылатын дизайнерлердің «ашылу» немесе «қондыру» онан соң «қарулану» болып келетін ереже білімдері мен заңдылықтары қолданыста бар қалыптасқан жобалау заңдылықтарының сенімділігіне негізделді. Бұл сенімділік көпшілік жағдаймен «бірінші ұрпақ» әдіскерлерінің дизайнерлер сияқты, өзгеру темпі, жоба жасау темпіне қарағанда әлдеқайда баяу болатын салыстырмалы түрде тұрақты ситуацияларға жәрдемдесуге тырысуымен түсіндіріледі. Бүгінгі күні дизайнер жұмысындағы қажеттілік «екінші ұрпақ» әдістерін жасап шығару қажеттілігін анықтайтын жоғары динамикалығымен ерекшеленетін, ерекше құрылымдық күрделілік жағдайларымен байланысты туындайды.

Жаңа әдістердің базасы оған қатысты ең алдымен «макро» онан соң кіші талдау («микро анализ») болып жүзеге асатын, жеке міндеттерді қажетті деңгейде деталдарға бөлетін, белгілі жүйе түрінде нақты нысанды елестететін «жүйелілік қатынас» болып

табылады. Зерттеудің негізгі бастау мақсаты тұтас әлемдегі нысанның жүзеге асатын сыртқы функцияларын қарастыру, онан соң кіші жүйе сипатына қарай бөлшектеу, олардың арасындағы байланыстарын қарастыру және т.б. құрамлаушыларын бөлшектерге бөлу болып табылады. Бұл жерде «екінші ұрпақ» әдіскерлері әдістерге бекітілген түсініктер өзінен өзі жоғалады деп есептейді. Дизайнер өз бетінше орындалатын іс әрекеттің формулировкасын жасау, жобалаудың мақсаты мен міндеттерін ыждағатты түрде нақтылау, осылардың соңындағы есеп бойынша шешім қабылдау мен оның нәтижесіне алдын ала болжаулық диагностика жасай білуі тиіс.

Әрбір нақты жобалау жағдайларын жеке қарастыра отырып, «екінші ұрпақ» әдіскерлері жобалаудың тапсырмасын құрастыру, жобаны жасау барысында барлық негізгі шешімдерді қабылдау және дайын жобаны талдауға барлық жобаға қатысы бар адамдарды яғни, тапсырыс беруші, орындаушы, сатушы және болашақ жоба нысанын болашақ тұтынушысы қатыстыруы жағына ерекше мән беріп қарады. «Ұжымдық» деп аталатын жобалау идеясы кейбір батыстың фирмаларының тәжірибесінде ту етіп көтерілуімен қатар іс жүзіне асырылады. Сонымен қатар студенттерді оқыту мен басқада қызмет саласындағы мамандарды кәсіби қайта даярлауда «бірінші ұрпақ» әдістері өз мәнін сақтады. Өткен ғасырдың 60—70-жылдардағы заттық-кеңістіктік ортаны ұйымдастыру проблемасын талдауда «жүйе немесе хаос, кездейсоқ алыну немесе белгілі бір мақсат бойынша ұйымдастыру» ісінің альтернативін іздеу мәселесі: жүйе, идеяның мақсаты болып біржақты шешілді.

Форманың визуальдық сипаты мен конструкторлық құрылымын қатал ретке келтіру, жүйені тәртіпке келтірудің ең сенімді жолы деген ой пікір қалыптасты. Осыдан он жылдан кейін, заманауи көп уәде беруші фрагменттер белгілі бір контекске бірігіп, қызығушылықтар қалыптасқан және бұрын қолданыста болғандар жағына ауысты. «Тарихилықтың» күрделілігі хаос сияқты, тәртіп түрі сияқты қабылданды, өткеннің қоршауы мәңгілік сияқты романтикалық рең алып, ретроспективтік бағдарлы идеал шеттері жинақтала бастады.

Ресейде дизайн әдістемесінің даму процесі Батыстағы сияқты жеке әдістерді жасап шағарудан басталып, кешенді әдістемені жасаумен жалғастырылды. Бұл кезеңдегі жобалаудың талдаулары

дизайн теориясымен параллельді дамыған және соған лайық «инструментальдық» әдістен (макеттеу әдісінің типтері) басталып, дизайн іс әрекетінің кең көлемдегі мәдени контексіне дейінгі әдістемелік проблемаларды кеңірек қамтыған болып ерекшеленді.

Техникалық эстетиканың бүкілодақтық ғылыми зерттеу институтында (ВНИИТЭ) 1966 жылы басылған «Көркемдік конструкциялаудың қысқаша әдістемесі» атты еңбекте дизайн-жобалаудың бірқатар жеке әдістеріне тұжырымдар жасалып, формалдық композиция мен түстердің кейбір мәселелерін қарастырды. Осыдан кейінгі жылы шыққан Ю. С. Сомовтың «Өндіріс бұйымдарын көркемдік конструкциялау» монографиясы дизайн әдістемесіне кез келген өндіріс бұйымдарын функциональдық және морфологиялық талдау тәсілдерін енгізді.

1973 жылы дизайнерлік іс әрекетті кең көлемде демонстрация жасап көрсететін Г.Б. Минервиннің «Өндіріс формаларының архитектуроникасы» атты екі бөлімді кітабы жарыққа шықты. Кітапта тарихтан, ұйымдастыруға дейінгілерді дидактикалық шарттармен байланыстырылып, болашақ дизайнерге кәсібі туралы, оның мақсаты мен міндеттері туралы көрсетіліп, техникалық эстетика мен көркемдік конструкциялаудың негізгі аспектілерін тәжірибе жүзінде қамту көзделді. Шын мәнінде кітап жобалаудың нақты әдістерін ашып көрсететін және кәсіптік идеологияның негіздері туралы мол материалдар берді.

1970 жылы Техникалық эстетиканың бүкілодақтық ғылыми зерттеу институтында (ВНИИТЭ) басып шығарылған «Көркемдік конструкциялау әдістерінің негіздері» атты кітапта осы сипатта болды. Бұл кітапта кәсіпті понарамалық қамту емес, адамның негізгі назар нысаны жобалау проблемасын шешу операциясы болып табылатын —әдіс, талдау, синтиз, бағалау, нысанды моделдеу, факторларды жіктеу, т.б. сияқты дизайнердің кәсіптік ойына кіруге талпыныс жасалды. Бұл кітапта негізгі акцент нысаннан алынып, жиі қолданылатын жобалаудың кең көлемдегі міндеттерін шешу үшін, оның жалпы моделін жасау мақсатымен жобалау процесіне ауыстырылды.

Әдістемелік жұмыстармен қатар осы кезде дизайн жүйесінде оның мәніне, жалпы негіздеріне және принциптеріне, іс әрекет теориясына, аксиологияға, жүйелік қатынасқа қатысты теориялық зертеулер жүргізіле бастады. Бұл жұмыстар бәрінен бұрын

инженерлік және көркемдік көзқарастар арасындағы өмір сүріп келе жатқан антагонизмді жоюға ықпал етіп, дизайнды әлеуметтік прогресс пен ғылыми-техникалық дамуды қарқынды жылдамдату жағдайында материалдық және рухани құндылықтарға бағытталған заттық-құрылымдық іс әрекет ретінде тану концепциясын дамытты. Дизайнга деген мұндай тұтасық көзқарас сол кезде пайда болған типологиялық айырмашылықтарға байланысты пайда болған, табиғи қалыптасқан жеке әдістемелердегі қарама қайшылықтардың жойылуына алып келді. Осы жалпы негізде біртіндеп, қазіргі кәсіби дизайнерге қажетті, білімдер, іскерліктер мен дағдылар шеңбері пайда бола бастады.

Осыған байланысты 1980-шы жылдардағы жарияланымдар әдістемелік қамтамасыздандыруды айқындаумен ерекшеленеді. Бұл әдістемелік жарияланымдарда дизайн мәселелерін шешу бойынша ұтымды талпыныстар жасалған.

Дизайн тәжірибесін жинақтау негізінде қолданыста келе жатқан әдістер бойынша дифференция жасау, өзіндік ерекшелігі мен күрделілігі ауысып отыруы және техникалық-эстетикалық міндеттерінің күрделенуі мен беку өлшемдеріне сай, стайлинг форманың спецификалық әдісінен және жеке заттарды конструкциялаудан бастап, техникалық-процессуальдық жүйе және дизайн-бағдарламалаудың жаңа әдістемесіне дейін мәселелер көтерілген.

Тәжірибеде бір уақытта бірнеше әдістеме қолданыста болуы, түрліше тәсілдермен модификациялануы және қайталанбайтын араластан құралған ерекше өсіп жетілген «гибридтік» өнім беруі мүмкін.

Жеке алып қарағанда дизайндағы сәндік-пластикалық формақұрау мен тәжірибелік-теориялық талдау әдістерімен макеттеудің әдістерін оригиналдық өсіруі негізінде «қағаздық архитектура» деп аталатын архитектурадығы шығармашылық бағыты дамыды. Бірақ дизайнер кәсібінің өзінің дизайн әдістемесімен байланысты интерьеризация проблемасы пайда болды. Бұл әдіскердің міндеттерін әдеуір күрделендірді немесе батыстың «екінші ұрпақ» әдіскерлерінің тәжірибесі көрсеткендей әдістемеден жалпы бас тартуға әкеліп соғуы мүмкін екенін көруге болады. Мұнымен қазіргі жағдайда келісе қою қиын. Себебі, дизайның әлі болсада мықты индустриальдық негізі қаланбаған,

сондықтан дизайн әдістерін әдістеме арқылы тарату өте көкейкесті бола түседі.

Осы талдаулар көрсеткендей, дизайнның жалпы әдістемесінің әр түрі болуы мүмкін. Қандай әдістеменің болмасын мақсаты — қажетті нәтижеге жету үшін, неғұрлым қарапайым, үнемді және саналы ойлы әдістермен нақтылы тәжірибелік іс әрекетті ретке келтіру мен жүйелеу болып табылады. Бұл жағдайда іс әрекеттің негізі болып табылатын белгілі идеал алдын ала ойластырылады. Идеалды жасаудың әр түрлі тәсілдерінің өзі, жалпы сипаттағы әдістеме типін анықтайды.

Дизайн-іс әрекеттің идеалы кейбір жағдайда көрнекті үлгі ретінде берілуі мүмкін. Мысалы, егер дизайнер қызғылықты шешім тапқан болса, онда жобалау процесінің өзі туралы әңгіме, басқа дизайнерлер үшін жоғары нәтижеге жету үшін қызмет процесін қалай құру керектігінің үлгісі болып табылады. Жобаның жетістігі болып, оның лайықтылығы, нақтылығы және көрнекілігі сонымен қатар олардың жазбаша түрде болуы, кәсіби мамандардың ашық әңгімелесу формалары есептеледі. Егер, бұл әдістемелерде нақты ситуацияға тығыз байланған кең көлемде жинақаулар болмаса, онда олар қалай тез пайда болғанындай, тез көнереді. Бірақ әрбір дизайнердің мүмкіндіктері арасында қазіргі моменттегі қызметтің әдістемелік идеалын көрнекті көрсететін белгілі сандағы үлгілері болады.

Әдістемелік идеалдың тақырыптық формалаудың басқа тәсілі— төмен түсуге болмайтын, нәтиже сапасының орта дәрежесін қамтамасыз ететін әрекеттің тәртібін құру болып табылады. Бұл жағдайда әдістеме нормативтік сипат алады, ал идеал өнімнің көрнекті үлгісі бола алмайды. Ол иллюстрация түрінде қатысқанымен, анықтайтын кезең бойынша жобалау құжаттарын жасаудың бірізділігін анықтайтын, процестің нормативтік схемасын, әр кезеңдегі жобалау жұмысының мазмұнын, оның сапасын бағалаудың тәсілдері мен көрсеткіштерімен анықталады. Бұл тип өзінің нормативтік күшіне байланысты нұсқауға жақындайды, бірақ мазмұны мен нақтылығына, ашылып көрсетілуіне, көрнекті мысалдарды қосуна, жобалау процесі алғышарттық құрылымын дұрыс негіздеумен байланысты соңғысынан көптеген айырмашылықпен ажыратылып көрсетіледі. Оның негізгі кемшіліктері әрбір дизайнерге қажетті нәтижеге жетуге деген өзіндік жолын табуға мүмкіндік беретін өзіндік

шығармашылық ойды дамыту міндетін қоймайтындығында болып табылады.

Жасалынған іс әрекет теориясы потенциалы дизайн-қызметінің идеалын формалауды басқа тәсілдермен шығаруға мүмкіндік береді. Бұл жобалау міндеттерін шешу процесінің логикалық дұрыстығын анықтауға ұмтылу, дизайнердің ойлау процесі механизмінің адекватты операциялар жүйесі түрінде, елестетуге болады. Іс әрекетті ұйымдастырудың мәселелері бұл әдістемеді қосымша роль атқарады. Басты проблема жобалау жағдайларының бәрін бірдей мүмкіндігіне қарай қамтитын және оны шешудің кәсіптік ұстанымдарын айқындау мүмкіндіктерін жобалау міндеттерін типологиялау болып табылады.


Бірақ бұл көрсетілген жобалаудың процесінің міндеттерін шешудің логикалық идеалы оның бір бірімен көбінесе байланыса бермейтін саңсыз жеке фрагменттері дизайн-қызметтің тұтас моделін бере алмайды. Көрсетілген әдістемелер типтеріндегі кемшіліктер, жеке жағдайда жобалау нысанында көрініс табу арқылы дизайн-қызметтің басқада тәсілдерімен толығырақ түседі. Бұл ұсынылған әдістер көрнекі үлгілері арқылы, терең шарттылығымен авторлықтан айырмашылығы болуы жағынан бірінші көрсетілген тәсілдермен ұқсастығы бар жазу пәні нысанның қалыптасуы болып табылады. Мұнда дизайн форманың пайда болуының процеске айналуы; қызмет тәсілі нысаны өз өзінен дамушы немесе формақұраушы болып көрініс табуымен сипатталады.

Формақұрау басынан даму процесімен (тірі организмнің даму процесіне ұқсас) бірлікте болады. Дизайн-процестің үздіксіздігі мен тұтастығының бірлігінің көрнекті ұтымдылығы әдістемелік елестетулер негізінде жүзеге асырылады. Мұндай әдістеменің негізгі проблемасы дизайн нысанының ерекшелігін, дизайн форманың мәнін, форма сол өнімнің нысанын (әрбір қалыптасу кезінде) анықтау және нақты дизайнерлік қызметтің нәтижесі болып табылады. Дизайн нысанының спецификасын анықтауға деген талпыныс, дизайнның өзі туралы елестетулермен байланысты болып анықталады, оның жеткіліксіздігі, қызметтің әдістемелік бейнесі нысан арқылы толық көрінісін бере алмауға алып келеді. Іс әрекет идеалы нақты жағдайдағы формақұрау моделдерін біржақты қылуға үлкен қиындықтар туғызатын болғандықтан мұндай әдістемеді нысан түсініксіз болып қалып отырады.

Нақты әдістеменің бойында әдетте қарастырылған әдістеме типтерінің қандайда бір дәрежедегі бірін бірі толықтыратын барлық элементтері болады. Бірақ қандайда бір әдістеме болмасын оның басты мақсаты дизайн-қызметінің идеалы проблемасы — оның мәнін білдіретін идеологиялық елестегуге, «Көркемдік конструкциялаудың әдістемесі» (ВНИИТЭ М., 1978) атты тыңғылықты еңбектегі ойластырылғандай кәсіби спецификаға жауап беретін болып қала береді. Бірақ проблеманы зерттеу айақталудан әлі алыс екендігін тану орынды. Кейінгі кездегі зерттеу еңбектерінің барлығында мәселелер әлі өткір тұрғандығы дизайнерлік қызметтің негізгі қағидалары мен ережелерінің және әдістемелік құрылымның арасындағы қарама қайшылықтар айқындалуда. Кейбір авторлар белгілі іс әрекеттің қатан бірізділікте болуын айтса, басқалары қатан жүйеден бас тартып «шұғылданушылық» ұстанымдарды насихаттайды. Бірінші жағынан алғанда әдістемелек проблемаға деген қызығушылық артып және кеңейе түседі, жұмыс әдістері ғылыми-теориялық негіздеуге сүйенеді.

Басқа жағынан алғанда ұстанымдардың қаталдығы мен дизайнерлік іс әрекеттердің кейбір түрлерінің нақтылығы екінші планға жылжытылады. Олар кескіндеменің және өнердік басқа да түрлерінің тіпті абстракциялыққа дейінгі проблемаларымен сабақтастықта талданып көрсетіледі. Бұл жағдайда көркемдік шығармашылық пен эстетикалық жағынан өзін өзі көрсету және композиция т.б. мәселелер бірінші планға шағады.

Әдістемені жасау, шығармашылық процесті бөлшектеу белгілі ой шеңберінде бұл процесті қарапайымдандырып жіберуі мүмкін. Бірақ қарапайым күрделіні түсінуге мүмкіндік береді. Дизайнерлік іс әрекеттің қарастырылған әдістері, идеялар мен көзқарастардың даму тарихы ретінде көрініс табады. Олардың көпшілігі (кәсіби маман педагогтардың болмауы және дамыған техникалық базаның жетіспеуінен және т.б.) еш уақытта жеткілікті дәрежеде бағаланбаған болуы мүмкін. Бірақ оның есесіне, қол жеткендердің негізінде және қазіргі ғылым жетістіктері негізінде көркемдік дизайнерлік іс әрекеттің дұрыс теориясын құрастыруға болады.

The image shows a decorative book cover. It features a white background with a blue border at the top and bottom, containing a repeating geometric pattern. A large, stylized graphic on the right side consists of multiple thin blue lines that curve and overlap to form a wavy, ribbon-like shape. Several circular, intricate geometric patterns are scattered across the cover, some overlapping the wavy lines. The title is centered in the middle of the page in a bold, black, serif font.

**Қазіргі дизайнерлік
жобалаудың
ерекшеліктері**

ҚАЗІРГІ ДИЗАЙНЕРЛІК ЖОБАЛАУДЫҢ ЕРЕКШЕЛІКТЕРІ

Қазіргі дизайнерлік жобалаудың ерекшеліктерін ХХ жүзжылдықтағы адамзат пен адамның өмірінде болған түбегейлі өзгерістермен байланыстырмай түсінуге болмайды. Мәдениет зерттеушілерінің жобалауына қарағанда, қазіргі әлем — бүгінгі адамның өмір сүру сферасы — өткен дәуірдің сипаттамасымен салыстырғанда күрт айырмашылығымен ерекшеленеді. «Қазіргі әлем» түсінігі өзгеріп тұратын, ұстатпайтын деп айтуға болады. Әлем тек қана көпқырлы ғана емес, ол қозғалыста және үздіксіз даму үстінде болады.

Бұған тән сипат: жоғары контрастар — қоғамның бір бөлігінің және бір елдің аса бай немесе жарлы болуы; жоғары технология және алғашқы қауымдық инстинктері; жаңа материалдар, күрделі механизмдер, алып жобалар, ғажайып қиял және тоқтаусыз, бүлдірушілік қажеттілік қарама қарсылығы мен бірлігі болып табылады. Осымен қатар адамның ортамен, адамдармен, заттармен дәстүрлі емес қарым қатынасы жинақталады. Әлем уақытша қажеттілікті қанағаттандыратын (бірақ рет қолданылатын заттар, заттар прокаты) бұйым өндірісі дәуіріне аяқ басуда. Дамыған елдер тұрғындарының тұратын өмір сүретін жерімен байланысы шектеулі уақытпен байланысты (саяхат, тасымалдау, жер ауыстыру) бола түсуде. О.Тоффлердің пікірінше адамдардың арасындағы қарым қатынас пайдалану, тұтыну сипатында бола түсуде. Біздің санамыздың мазмұны — нақты адамдар орны және оның образын ойдан құрастырылған персонаждар радикалды түрде біздің ой санамызда өзгеруде.

Қазіргі дизайнер эргономика немесе техника дамуының тенденциясы сияқты білім салаларын айтпағанның өзінде экономика, өндіріс негіздері, әлеуметтану білімдерінсіз жұмыс істей алмайды. Бір жағынан алып қарағанда әр саланың ақпараттар көлемінің кеңдігі сондай, тіпті оның бәрін дизайнердің жеткілікті түрде меңгере алмайтындай дәрежеде дамығандығы болып табылады. Сондықтан ол әр түрлі бағдардағы мамандармен (конструкторлармен, технологтармен, эргономистермен, социологтармен) бірге жұмыс істеу барысында олардың кәсіптік тілі негіздерін білуі тиіс, сонда ғана, жобаланатын нысанның

қоғамдық қажетті қасиеттерін гармониялық формада және тұтастық құрылымда, дизайнердің басты ұмтылатын, жағдайында біріктіруге болады.

Өнердің мәнінің өзгеруіне байланысты суретші статусының өзгеруі туралы 1918 жылы Н.А. Бердяев былай деп жазған: «Біз өнердегі тоқырауға қатысудамыз. Өнер өз шеңберінен шығуға тырысып бағуда. Оның бір өнер мен екінші бір өнер түрінің арасы, онан жоғары немесе төменгі шекарасы бұзылуда. Өмір мен өнер, шығармашылық пен тұрмыс, шығармашылықтан өнер бұйымдарынан жаңа өмірге, өмірдің өзінен шығармашылыққа дейінгі проблемалары ешбір уақытта мұндай қатынаста болған емес». Бұл сөздер өз мәні мен көкейкестілігін бүгінгі күні де жойған емес. Бүгінгі дизайнердің кәсіби ізденіс бағдары бүгінгі шынайы өмір шарттарымен байланысты. Қазіргі өмірде өмір сүріп жатқан адам үшін көлемі кеңейіп келе жатқан экологиялық және реалистік ойлаудың бостандық кезеңінде жаңа ой қалыптастыру қажеттігі туындайды. Қазіргі әлемде мұндай суретші болу, суретші, жобалаушы, кәсіби қолөнерші және экологиялық жинақты саналы дизайнер ретінде бірнеше бағытта көрінетіндігін атауға болады.

Мұндай дизайнер нақты ситуацияны ойластырып, оған қарама қарсы ретінде абсолюттік емес ситуацияны, бағдарлы жобалауды мойындайды. Оның эстетикалық құндылығы біз өмір сүретін заттық кеңістіктің пластикалық сапасын ой елегінен өткізумен байланысты анықталады. Жобалаудың бір бағыты «ашық жобалау» болып табылады. «Ашық» — ештеңеден жасырылмайтын, көруге лайық деген мағынаны білдіреді. «Ашық жобалау» — бұл өзінің кәсіби ойлауын тек қана алдын ала ойластырылған тек қана қоршаған ортаның дәстүрлі жобалаудың әсер ету мүмкіндіктерін мақсат, міндеттерін жаңа ұстанымдарын жаңа реакцияға сәйкес айқындауды көздейді.

Қазіргі әлемдегі жұмыс істейтін жобалаушы, осындай жаңа ойлау тәсілдерін меңгеруі тиіс, оны өзгермелі өмірде қайта жасаудың құралы ретінде қолданылады. Дизайнер бүгінгі социум құрылымын танитын және уақыт рухына байланысты қажеттілікті танитын жаңа типті сананы тасымалдаушы болып табылады. Мұндай типті сана дизайнерге адамдар туралы, әр түрлі өмір қызметі өтетін ортадағы архитектуралық нысанның сыртқы түріне қамқорлық жасау қажет болатын, жеке заттардан бастап, заттық

кеңістіктік ортаның құрылымына дейін өзінің нысанының шығармалық кең шеңберін қамтуға мүмкіндік береді. Кеңістікпен байланысты тыңғылықты жұмыс — бұл бәрінен бұрын «орын рухы», табиғи және орын түріндегі қабылданатын шешіммен, көп қабатты түйсік нәтижесіндегі жағдайды толтыру болып табылады.

Дизайнер жұмысы бәрінен бұрын ортамен байланысты. Олар қандай да болмасын көркемдік ой айту формасына байланысты камералық, масштабтық, комфорттық, табиғаттық, индустриалдық, типтік, жеке даралық болып көрініс табады. Өмір образы, пәндік орта және жобалау мәдениетінің өзара байланыстары бізді бүгін «жобалаудың өзара сыны» қалыптасуына немесе «әлсіз» жобалаушылықтың, альтернативтік түсінігінің қалыптасуына деен құлшынысына алып келеді. «Әлсіз» жобалау концепциясы өмір картинасын жартылай жүйе, жартылай орталық туралы көптеген жобалау әдістері мен жобалау тілі туралы елестетулер мен қандайда ұстанымдық нақты жобалаудың ойымен бекітіледі.

Мұндай жобалау нақты формаланған ұстанымдарының болуы оны тұрып қалған қағидаға айналмай ашық түрде өзінің өмір сүру жанрын өзгертуге жол ашады. Бұның нәтижесі тек қана нысан немесе өзгерген орта емес, сонымен қатар жобалық ойды іс жүзіне асыратын, шарт, өмір образы болып табылады. Жобаның өмір сүруінің басты мақсаты — белгілі мәтіндегі тотальдық реакция жолымен даму болып табылады.

Дизайнда бұл мақсат жобалаушы мен тұтынушы диалогы көмегімен жүзеге асады. Өмір шындығындағы жобалаушының әр түрлі моделге деген қатынасына байланысы оның қызметінің нысаны ретінде экспозициялық дизайнда жобалау шығармашылығының «диалогтық» жанрдың бірі ретінде танылады. Экспозиция философиясының өмір сүруін адамзаттың өмір сүру ортасын қабылдау ғана емес сонымен қатар оны экспозициялар дамуытылатын өмір және экспозициялық көрсеткімдер жүйесі ретінде есептеуге болады. Бүгінгі экспозициялық жобалаудың ашықтығы тарихы немесе мәдениет ағартушылығына бағытталғандығымен ғана емес, үстіміздегі қоғамның әлеуметтік мәдени өмірін көкейкестілендіретін экскурсоводтың, зерттеушінің, көрерменнің шығармашылығына бағытталған қызметімен байланысты.

Жобалаудың осы моделінен алшақтаудың полярлық екі сипаты тән. Бірінші жағынан алғанда ол жобалау тәжірибесінде ондаған жылдар бойы билік құрған функционалдық реализм дейтін болды. Экспозициялық жобалауда мұражай жұмыскерлерінің еркіне берілген, құлдық түрде бас жобаның соңынан кететін, біртекті сілтемелері бар стенділермен таблицалармен, мәтіндермен, көшірмелермен және муляждармен араластырылған, кейбір жерлерге «бұрынғы» кезеңде өткен жиһаздар, кейбір жерлерге жарлы жақыбайдың лашық үйінің натуралдық өлшемдегі макеті қойылған мұрағаттарға бөлінетін болған. Көркемсурет көрмелерінде экспозициядағы мұндай қатынас жағдайы бірдей қашықтықта ілінген кенептерді ілумен және мүсіндерді жайғастырып қоюмен ерекшеленді.

Экспозиционер жұмысы тауарларды витриналарға көруге ыңғайлы, оқуға болатындай етіп орналастыратын сатушының қызметіне ұқсас болып келеді. Оған кеңістік өнерінің жеке шығармалары ретіндегі көріну мақсаты қойылмасада, әлеуметтік мәдени құбылыс статусындағы, «қала өміріндегі оқиға» жанры ретінде және жаңа өмір шындығы ретінде өте алмайды. Нәтижесінде ең бастысы болып табылатын көрме тағдыры сеніп тапсырылған, көп сенімді арқалайтын кәсіби міндетті және суретші жобалаушы роліне кіретін, ритмді, түсті, фактураны, микроқондырғы құрылымын, көре білетін, өзара әсерге айналдыратын, көркем шығармашылық облысындағы маман болу міндетін ала алмайтындықтан көрермен ұтылыста қалады.

Жескіндемеде қарапайым реалист табиғат пен басқада оның мүмкіндіктерімен оның құрылым заңдылығын зерттелмеседе, оларды өз шығармаларын жасауға себеп болатын факторларды қолдана отырып, соңғы өнімді шығарады. Жобалауда ол экспонаттардың немесе шығарманың мәніне үнілмей, олардың пластикалық ерекшеліктеріне және оардың құрылғыларының заңдылықтарын зерттемей, олардың бір бірінің өзара байланысын орнатпастан, олардың өзара көршілік қатынастарын байытпай, жаңа кеңістікпен толтырылмайды.

Жобалаушының басқа түрі туғаннан өнердегі ұстанымды формалист болып табылады. Оның картинаны ұйымдастыруы тосыннан, ойлап шығарылмаған, өмірден алынбаған, шығару жағдайы, өзіндік ойлау конструкциясынсыз немесе шашыраңқы

эмоциялық жағдайда, басқаруға келмейтін болады. Оның басты образы өзіндік образдық идеямен айналысады. Оның стихиясы— сәндік безендіру элементтерімен экспонаттарға сүйенген белсенді экспозициялық сценографияға қабаттастыра толтырылған экспозициялық қондырғылар болып табылады. Образ үшін табылғандар экспозицияларды құрайды, пластикалық немесе мәндік толықтығымен, ойлылығымен, өмір тынысынан айырылған құрылымымен экспонаттардың мәні мен ерекшеліктерін теріске шығарған болуы мүмкін.

Экспозиция суретшісінің «ашық кеңістікті» жақтау позициясы, артықшылықта және субъективтіктенде аулақтап, тең дәрежеде заттарға, образға, бағытталады. Оның жұмысы қажетті мазмұн шеңберінде, экспонаттар наборымен, мұражай қызметкерлерінің өзара іс әрекеттерінің қажеттілігімен шектеледі. Бұл ерекшеліктер қазіргі өнерге тән және қазіргі суретшіге тән, экспозициялық жобалау жағдайында, жанрлық ұстанымдарына сай шығатын, оның жұмыс ұстанымдарын, анықтайды. Бұл бәрінен бұрын, жағдайға сай ықыласқа, табиғи ұқсастыққа, заттық пластикалық контекспен заттарға алғы бастау ретінде қарай отырып және жобалау образдылығының мүмкіндіктеріне назар аударып отырып, дизайнер жұмысындағы ананимдік — бұл географияға, климаттық ерекшеліктерге, орынның рухына жоғары назар аудару жағдайында жасалатын шығарма дәстүрімен шектелген жобалау болып табылады.

Архитектор немесе дизайнер жасайтынын құрылымы мен кеңістігін желгілікті жердің топографиясымен үйлесіп кетуіне ұмтылады, оның жұмысы табиғи жаратылыстық аналог ретінде көрініп, оның жалғасы іспетті аңғарылады. Мұндай кәсіби шебер жергілікті жердің ерекшелік рухын қысқартылған стилистикалық мәтін түрінде емес, кеңістік, материал, форманың тектоникалық жасалынымы ретінде көрсете алады. Табиғатты өмір сүру ортасы ретінде көрсете отырып, оның өмір сүру заңдылықтарын түсінуге талпына отырып, суретші саналы түрде өзінің жеке даралық ерекшелігін қалдырады. Ол әлеммен бірігіп кетуге, оның бөлшегі болуға, өнім беретін рухқа үңіле отырып, жасауға болатын, беретіні бар, сезуге болатын, басқаға айналмайтын тірі ортаны жасауға тырысады. Бұл ұстанымдар өзінің өмірге енуін абстракттық экспрессионист М. Ротко мен дадаиста Х. Арпа

шығармашылығынан тапты. Шығарманы, фактураны, түсті, форманы жасау технологиясына деген назар, олардың шығармаларын «табиғат» нысанына жақындата түседі. «Ашық» жобалаушының экспозицияның пәндік контексіне деген қызығушылығы осы қатардан табылады. Қоршаған дүниенің қасиеттерін тасымалдаушы бола тұрып, заттар оның материалдықпен өлшенген табиғат символына, оның моделіне айналады. Әлеуметтік-мәдениет контексінде зат мәдениет құндылықтарын тасымалдаушы ретінде көрініс табады, тұрмыс экспозиция жобалаушысының қызығушылығының нысаны ретінде болып, оның формасында тек қана функционалдық және әлеуметтік мәдени (тұтынушылық, экономикалық, өндірістік, құндылық, эстетикалық) мәні көрініс табады.

Органы жобалау барысында, зат оны қалыптастырудың элементі ретінде көрініс табады, ал заттардың жиынтығы кеңістікті ұйымдастырады. Кеңістікті ұйымдастыруда заттардың арасындағы бір біріне реакциялар, олардың өлшем, форма, фактура, түс, сонымен қатар функция, жас, стилистикасының танымдық деңгейі сияқты формалдық пластикалық сипаттамасы өзара байланысы ерекше мәнге ие болады.

Экспозициялық кеңістікте заттарды жайғастыру, жобалаушының олардың мүмкіндіктері, өзара байланыстары және көршілестігі туралы интуитивтік білім алу негізінде, олардың мәнін түсініп білгенен кейін барып болады. Дизайнер үшін өмір іздерін білдіретін, «табылған» нысан немесе «бұрынғы заттар» ереше қызығушылық туғызады. Олар жобалауға, дайындауға, қолдануға, қызметі жағынан қолданыстан шығуға немесе келесі тұрмыстағы қолданыстан шыққан бұйымдар кіретін, өмір бойғы әр түрлі заттарға деген әсердің жиынтығының нәтижесі болып табылады. Олар өз бойларында мәңгілік бастырған табиғи нысанға жақындап, экспозициялық дизайн пәні ретінде назар аударатын ғана болып қалуы мүмкін. Қазіргі көптеген суретшілер үшін зат көңіл аудару нысаны және шығармашылық пәні болды. Поп-арт, ассамбляж өнерінің негіздері заттар әлеміне деген қызығушылық болып табылады. Американың суретші қызы Л. Невельсон көрмесі, ассамбляж жанрында жұмыс жасайды, тірі жан сияқты заттардың бір бірімен тығыз байланысын еркін ұйымдастыратын кеңістіктегі инсталляцияға айналады.

Итальялық кескіндемеші Дж. Моранди тұрмыс заттарының формасындағы геометриялық шексіздік құпиясын тауып оның жоғары мәнін қайта қайтарды. Мұражайда заттар келесі фантазияға арналған есептеу нүктесі ретінде және экспозиция «диалогына» жақындаған сайын, ол терең де көпқабатты бола түседі, бірінші элемент ретінде көрінеді. Экспозициялық жабдықтар бұл жағдайда экспонаттарға арналған «оправаға» лайықты, безендіру дизайнының шығармасы ретінде олардың үстінен қарайтын, біріктіретін, жинақтайтын қызмет атқарады. Ашық жобалау жағдайында жабдықтардың сапасы мен сипаты тек қана экспозициялық ойға ғана емес, көбінесе тапсырыс берушінің материалдық мүмкіншілігіне өндірістік-технологикалық базасына байланысты болады. Ерікті түрде шектеу қойып отыра, бір жағынан мүмкіндіктерге сүйеніп, екінші жағынан жобалаушы жалғыз дұрыс таңдау жасайды. Архитектурада лайықты материалдарды пайдалану оған демократиялық ашықтық пен заманауилық рухты білдіреді. Осыған байланысты боялмаған фанера, қаңылтыр, мыс, толқынды шифер, шарбаққа арналған сымтемір сетка сияқты материалдарын пайдалану арқылы бүгінгі қала өмірінің өткір атмосферасын береді, қалдық емесе арзан материалдарды қолдану таңқалдыратын ұтымдылыққа жеткізетіндігін дәлелдейді, қазіргі қоғамның рухын және оның қарама қайшы құндылықтарын, импривизацияға қаныққан және тірі жобаны жасауды архитектор және дизайнер Фрэнк Гери шығармашылығынан көрсетуге болады.

Алдыңғы қатарлы әлем дизайнерлерінің шығармашылығындағы көп позициялы қазіргі дизайн, моноклит емес барлығының мақсаты бірдей пәндер, бөлімшелерден құралған жүйе тәрізді қабылданады. Бұл бәрінен бұрын жұмыста, жеке тұлғалардың қоғамдастығы, әрқайсысы өзінің идеалын көрсететін тұтынушылармен байланыс тәсілдері және жеке даралардың одағы болып табылады. Бұл айтылғандарды аймақтық дизайн тарихы дамуынан мысалдар келтіру арқылы көрсетуге болады.

Жапонияның дизайнерлік мектебі, дәстүрлік элементтерін европаның ұтымдылық теориясымен, технологиялығымен және жүйелілігімен ұштастыра отырып, қазіргі кезде әлемдік позицияда бірінші орынға шықты. Оны ерекше етіп көрсететін, батыстық жаңа тенденциямен, ұлттық дәстүрдің біржақты болмау күресі жағдайындағы дамудың бір халықтық емес әр түрлі бағыттылығы.

Бәріне бірдей идеологиялық платформа мен ретке келтірілген бағдарламаның болмауы, дизайнерлік қызметтегі әр түрлі көзқарастардың нәтижесі болып табылады. Бірақ жалпы шығу позициясы сақталынады. Олардың базасы «өндіріс пен тұтыну» жүйесіндегі бірлесіп қызмет етуге өндірістің қажеттілігіне және қоғамның гуманитарлық тұтынуына, мәдениетке бағытталған, дизайн облысындағы мемлекеттік саясат болып табылады. Мұндай бағдар Я. Куроки мен С. Окадаға тиесілі.

Бұл позицияның беріктігі барлық жалпы қозғалыс сипатында елестетуді көненің есебінен жаңаның пайда болуы ретінде, «көнені» жаңа циклға қайта тұрғызу ретінде, жапондықтардың дәстүрлі дүниетанымынан шығатындығын формалау болып табылады. Өткен мен қазіргі арасында ара жік болмайды. «Жаңа» көненің үстіне өзіндік ерекшелігі бар қондырма немесе оған жалғас ретінде шығады. Бұл жағдайда оқыту әдістемесі білім мен дағдыны ұстаздың шәкіртке беруден басталып, тікелей оған еліктеуге дейін жалғасуға негізделеді.

Жапон көзқарасының екінші ерекшелігі—«кеңістік—уақыт» категориясын трактоқалайды. Тұрмыссыздықтың безендірілмеген түрдегі мазмұнды құзареттілік категориясы, өз уақытында безендірілген сияқты болып трактоқаланады. Бұл елестетуде көркемдік шығармашылық тұрмыстағы жоқ заттардың образы мазмұны реалдық өмір шындығындағы қатар сияқты интерпретация жасалынады. Жапон өнерінің девизи — «жасамасаңда, бірақ табу мен ашу керек». Суретші —дизайнер еркіндіктің бастауы мен оның органикалық элементі және табиғат шәкірті ретінде көрінеді.

Жапондардың түсінігінде жасандылық, артықтық, артық есептеу — мұның бәрі қарадүрсіндік болып табылады. Дизайнкызметі жапондардың түсінігінде —«маңызды адамгершілік ісі», «екі жаққа бөлініп тұрған қоғам дизайнерден, рух пен материяның, өнер мен техниканың бірігуін күтеді», заттар өмірін түсіну барысында, «Мен және орта», «Мен және заттар» денгейіндегі қатынастарға тәрбиелейді. М. Курокавтың пікірінше дизайн деген — бұл форманың шешімі немесе әрбір затқа бекітілген идея туралы ақпараттарды беру ортасы болып табылады. Идеяны форма арқылы беру үшін, дизайнерге тұтас дүниетаным талап етіледі. Оның жұмысында, оның танылатындығы немесе оның танылмайтындығына байланыссыз қазіргі өмір образы туралы елестету берілуі тиіс.

Жапонияның дизайнерлік мектебінің өзіне тән ерекшелігі— материалмен жұмыс болып табылады. Материал табиғатына көңіл бөлу — көркемдіктің және тіпті образдылықтың бастау алар мүмкіндігін туғызудың қажетті шарты. Бұларда әр түрлі материалдармен жұмыс істеудің курсы ұйымдастырылады. Жапон дизайнының ерекшелігі мен жетістігі — әдемілеудің болмауы. Мұның орнына — ежелгі дәстүрлер мен қазіргі мәдениеттің бірігуі болып табылады.

Италиядағы 1980—1990- жылдардағы дизайнерлік мектеп теориялық әдіснамалық және педагогикалық ұстанымдар бірлігімен ерекшеленеді. Италия дизайнерлерінің шебер тұлғасына бағытталған, қандайда бір пән бойынша немесе дизайн формасына сай өзінің жасаған концепциясы бойынша артистикалық, интуитивтік дәстүр бойынша әдістерін бекітуге алып барады.

Бұл айтылғандарға Флоренциядағы Архитектура институтында пайда болған «радикальдық дизайн»; Р. Дализидің жобалау әдісінің немесе «бірге қатысу» концепциясы; К. де Карли жасаған тұрғын ортаның «бірінші кеңістік» концепциясы мысал бола алады. Шығармашылықтың толық бостандығы жағдайындағы эксперимент ретінде мектеп базасында жобалау ізденісі жұмыстарын жүргізу ең бастысы болып табылады.

Италияның қазіргі көрнекті дизайнерлері Т. Мальдонадо, Э. Соттсасс, Э. Мари 1978 жылғы Рим академиясының дизайнерлер бөлімінде өткен көрменің өзінде әр түрлі көзқарастар болды. Мальдонадо оқыту барысында орта және жоғары мектеп білім беру реформасын жасау қажеттігін көрсетіп, оның үстіне дизайнерлік және архитектуралық курстардың, пәндердің жүгінен босатып, орталықтандырып өткізуді қажет ететін талаптар қойды.

Соттсасс және Мари болса бұл проблемаға олар басқаша қарады. Соттсасс бойынша қандай мектеп болмасын оның әдістемелік анықтығы, жүйелілігі, бағдарламалығы, соған сәйкес схемалығының болуын қажет етеді. Жалпы дизайнға оның үстіне италия дизайнына бұлар деген әр уақытта жат болды. Ол әр уақытта «жалғыз сенімді мақсат» жалғыз сенімді әдіс жетістігіне жетуге емес, жарқ етіп шығуға, жүйелілік тұйықталуды жоюға, мүмкіндіктер биігіне шығуға, мақсат биігіне шығуға тырысты.

Соттсассағы нақтылық— тікелей нақты, ерекше типологияға және типизацияға берілмейтін, жобалау нысандарын жүйеге


келтірудің басқада әдістерімен ерекшеленеді. Бұл жағдайда тікелей-нақты негізгі модель «қолөнер» болып табылады. Соттсасс дизайнері — қолөнерші — суретші — философ түрінде болса, ал мектептің өзі — ортағасырлық үлгі мен антикалық академия арасындағы бөлшек ретінде болып табылады. Бұл дизайндағы итальяндық сызық ерекшелігімен байланысты.

Аймақтық дизайн мәніне қарай полифониялық, диалогтық бүгінгі дизайнерлік өмір шындығында көпқырлы болып келеді. Бұл өмір шындығы бүгінге дейін дизайн деп атап келе жатқандардан әлдеқайда бөлекшелігімен сипатталады.

Архитекторлар ғимараттармен айналысса, суретшілер картиналар жазды, декораторлар интерьерді безендірді, керамистер қышпен жұмыс істеді, ал дизайнерлер негізінен үлкен өнеркәсіп өндіріп шығаратын, өндірістік бұйымдарды жобалаумен айналысты. Ал нағыз дизайнда еңбекті кәсіби бөлу басым болды: Ч. Имз ең бастысы жиһазбен айналысса, Г. Дрейфус таңбалық кешендермен, Р. Лоуи автомобилдермен және тоңазытқыштармен, ал Э. Соттсасс жазба машиналармен айналысты. Бірақ, мысалға, Э. Соттсасс, өзінің көпшілік әріптестері сияқты дизайнды дамыта және өзгерте отырып, әлдеқайда кіші де қатал және айқын үлкен дәрежеде өмір образдары туралы бағдарланған, әлдеқайда көпқырлы және күтпеген дизайнның қалыптасуына мүмкіндік жасады.

Дизайн белгілі жанрлар шекарасын өшіретін, өндірістік жобалау біртіндеп таза көркем шығармашылықтың сценографиялық, архитектуралық болып келетін түрлерінің біріне ауысады. Бүгінгі күннің «Универсалдық дизайнер» шығармашылық жанрын анықтауы төтенше жағдайда қиындаған орта құрылымын жасаумен айналысады.

Универсалдық архитектор — суретші — дизайнер — бүгінгі күнгі жобалау әлеміндегі типтік фигура. Бірақ оны қалыптастыру — әлі аяқталудан алыс болып табылады. Оның әдіснамасын қалыптастыру сияқты дизайнерлік қызметтің дүниетанымдық қондырғысын тұтастай қарастыруды қажет етеді.

The image shows a decorative book cover. It features a central white area with the title text. The cover is framed by blue borders with intricate white patterns. On the right side, there are abstract blue line drawings that resemble stylized waves or a spiral, interspersed with circular geometric patterns in shades of purple and blue.

**Дизайнерлік
шығармашылық
іс - әрекет**

ДИЗАЙНЕРЛІК ШЫҒАРМАШЫЛЫҚ ІС - ӘРЕКЕТ

Шығармашылық іс-әрекет туралы ғылыми әдебиеттерді сараптау нәтижелері костюм дизайнерлерінің шығармашылығын қалыптастыру мәселелері бойынша мынандай тұжырым жасауға мүмкіндік туғызады. Бейнелеу өнерін оқыту саласында көрнекті ғалымдар Н.Н.Ростовцев, В.С.Кузин, Е.В.Шорохов, Т.Я. Шпикалова, Л.Г.Медведев, Б.П.Нешумов еңбектерінде шығармашылық іс-әрекет жаңа туындыны жасау, жаңа бұйымды жобалау үдерісіндегі шығармашылыққа негізделген өнер шеберінің іс-әрекеті ретінде танылады.

Шығармашылық іс-әрекет табиғатын тану шығармашылық ұғымын танудан бастау алады. Түсіндірме сөздікте «шығармашылық» жаңа туынды немесе бұйым жасауға бағытталған еңбекті білдіреді. Шығармашылық еңбек қарапайым еңбектің негізінде пайда болады. Қарапайым еңбектің негізінде дәстүрлі бұйымдар дүниеге келеді. Дәстүрлі бұйымдар жасауға бағытталған қарапайым еңбек нәтижесінде қарапайым еңбектің белгілі бұйым жасаудың іскерлік пен дағдысы қалыптасады. Қандай бұйым болмасын оның сыртқы формасы, конструкциялық құрылымы болатыны белгілі. Шебер ол бұйымды бірнеше рет жасаған соң оның формасына немесе түр түсіне, безендіруіне белгілі дәрежеде өзгерістер енгізіп оның сапасын арттырып отырады. Бұйымды жасау барысында оның іскерліктері мен дағдылары артады. Міне бұл өзгерістер шығармашылыққа қарай жасалған қадамдар болып табылады. Ал шебердің шығармашылығының сипаты бұған ұқсастығымен қатар айырмашылығы да бар. Шығармашылық көркем де жаңа бұйым жасауға бағытталған еңбек болып табылады. Шығармашылық жаңа бұйымның дәстүрлі бұйымнан айырмасымен ерекшеленеді. Жаңа бұйым формасы, құрылымы, материалы, түр түсі, фактурасы, безендіруі, өлшемдері, эргономикасы жағынан алғанда көптеген айырмасы болады.

Шығармашылық еңбек ерекшелігі оның өзі көрсетіп тұрғандай жаңашылдығымен сипатталады. Шығармашылық еңбек, еңбек үдерісімен сипатталады. Шығармашылық еңбек басы, ортасы, аяғы деп шартты түрде оның үдерісі кезеңдері мен оның нәтижесімен байланысты қарастырылады. Шығармашылық еңбек ойластырылады, жоспарланады және ұйымдастырылады.

Шығармашылық бір қырынан алып қарағанда ой қорытындысының нәтижесі ретінде танылады. Қандай жұмыс болмасын ол белгілі дәрежеде ой арқылы жобасы жасалып, образы елестетілген соң жұмыс басталады. Мұнан соң ол шығармашылықтың жоспары жасалады онан соң барып, нағыз шығармашылық жұмыс үдерісі басталады.

Шығармашылық еңбек белгілі дәрежеде маманнан білімді қажет етеді. Мамандықтың терең білімі болмай шығармашылыққа өту мүмкін емес. Бұл арада білім деп отырғанымыз мамандықтың көркем практикалық білімі, оның іскерлік пен дағдысының болуы танылады. Мысалы даңқты суретші П.Пикассо «Герника» картинасын салуы үшін ол көркем өнердің көркемдік практикалық дайындығынан өтпесе мұндай көркемдік орындаушылық биік деңгейге жетпеген болар еді.

«Шығармашылық» ұғымы «әрекет» ұғымымен байланысты. Әрекет адамда немесе жан жануарларда болатын қимылдар түрінде танылады. Әрекеттер негізінен саналы немесе санасыз әрекеттер түрінде болады. Адамның қимыл әрекеттері саналы болуымен сипатталады. Ол белгілі бір мақсатта болуымен ерекшеленеді. Сонымен қатар жүйелілігімен жоспарлылығымен дараланады. Бұл жеке тұлғаның білімімен, тәжірибесімен байланысты. Адамның әрекеті әр уақытта белгілі бір мақсатқа жетуге, міндетті орындауға бағытталған қимылдар жүйесі деп айтуға болады. Кейбір әрекет қарашайым болса, кейбір әрекеттер жаңа образдық бейне жасауға бағытталған әрекет болуы мүмкін. Жаңа образдық бейне жасау табиғат құбылыстары мен заттарының бейнесін көркемдеу тәсілімен бере білу тәсілдері арқылы орындалады. Сондықтан шығармашылық іс-әрекет жаңа көркем картина немесе көркем бұйым жасауға бағытталған жеке тұлғаның іс қимылдарының жүйесі деп анықтауға болады.

Шығармашылық іс-әрекет шығармашылық жұмыс үдерісі ретінде сипатталады. Бұл іс-әрекет сонымен қатар белгілі бір проектін диагностикалық, ұйымдастыру және оны іс жүзінде асыру кезеңдерінің біреуі ретінде көрініс табады. Шығармашылық іс-әрекеттің нәтижесі жаңа туынды немесе жаңа бұйым болып табылады. Шығармашылық іс-әрекет өнер шеберінің жұмыс істеу үдерісі жұмысты орындау әдістері болып айқындалады. Шығармашылық іс-әрекетнен белгілі өнер шеберлерімен қатар

жаңадан үйренуші жас білімгер немесе оқушыларда айналысады. Жеке тұлғаның шығармашылық іс-әрекеті бірнеше түрлерге бөлінеді. Оларды шартты түрде музыкалық шығармашылық іс-әрекет, бейнелеуден шығармашылық іс-әрекет, дизайнерлік шығармашылық іс-әрекет т.б. болып жіктеуге болады. Адамның шығармашылық жеке тұлғасы күрделі де көпқырлы құбылыс. Әрбір шығармашылық жеке адам қайталанбас тұлға. Оның қоршаған орта адамдарына, құбылыстарға, заттарға, өмір жағдайына деген өзіндік ерекшелік қатынастары болады.

Шығармашылық жеке тұлға – танымның субъектісі ретінде қарастырылатын жеке өнер адамының белгісі. Шығармашылық жеке тұлға белгілі бір қоғамның тарихи жағдайдың өнімі болып табылады. Шығармашылық жеке тұлға белгілі бір қоғамдық қатынастардың ортасында қалыптасады.

Шығармашылық жеке тұлғаның психологиялық құрылысы оның бағыттығымен, мінезімен, қабілетімен темпераментімен, танымымен сезім үдерстерінен туындаған ерекшеліктерімен айқындалады. Адамның шығармашылық жеке тұлға болып қалыптасуы, ұзақ та, күрделі және қарама-қайшылықты процесс. Ол туғаннан басталып адамның өмір бойы жалғаса береді.

Адамзаттың шығармашылық жеке тұлғасының қалыптасуы оның өнердегі жеке тәжірибесінің негізінде ғана қалыптасып қоймай, шын мәнінде элеуметтік тәжірибені меңгеру мен оған сүйену негізінде қалыптасады.

Жеке тұлғаның шығармашылық бағыттылығы өзінің жеке қызметіндегі қоршаған ортаға деген мақсаты мен көзқарасы арқылы айқындалады. Мысалы, суретшінің жеке тұлғасының бағыты оның шығармаларынан байқалады. Мысалы Қ.Телжановтың, А.Ғалымбаеваның, С.Мамбеевтің қазақ халқының тұрмыс салтын бейнелеген алғашқы шығармалары олардың өз елі мен туған жеріне деген сүйіспеншілік сезімдерін білдіреді. Қазақ халқының сәндік қолданбалы өнері бұйымдары халықтың қажеттілігінен туындай отырып, ұлттың әсемдік талғамының дамуына тікелей ықпал етіп отырады. Осыларды қорытып айтқанда, жеке тұлға қоғамның әсерімен қалыптасады да, оның өзі қоғамға әсер етеді.

Жеке шығармашылық тұлғаның қызметінің қозғаушы күші қажеттілік. Қажеттілік дегеніміз – адам организмі онсыз өмір сүре алмайтын организмге қажетті зат немесе құбылыс. Адамға қажетті

құбылыс әр түрлі. Олар материалдың (тамақ, үй т.б) және рухани (эстетикалық, танымдық т.б) болып бөлінеді. Материалдың қажеттілік, бірінші қажеттілік. Өнер рухани қажеттіліктердің қатарынан орын алады. Өнер адамның әсемдікке деген қажеттілігін қанағаттандырады. Адам әр уақытта әсем көріністерден рухани әсер алып отырады.

Шығармашылық қажеттілік шығармашылық талғамның пайда болуына ықпал етеді. шығармашылық Талғам белгілі бір тәжірибе негізінде пайда болады. Өнердегі шығармашылық талғам белгілі өнердегі бағытқа немесе өнердің бір түріне деген жүйелі бақылаудың негізінде пайда болатын ерекше ықыластың басымдылығымен сипатталады. Өнердегі шығармашылық талғам жеке тұлғаның өнертанымдық деңгейімен тікелей байланыста дамиды.

Қажеттіліктің негізінде шығармашылық қызығушылық пайда болып дамып отырады. Шығармашылық қызығушылық дегеніміз – жеке тұлғаның заттар мен құбылыстарды тануға арналған ерекше қатынасы. Өнерге деген шығармашылық қызығушылық өнер туындыларына немесе ондағы бейнелеу әдістерін білуге деген ерекше ықыласымен сипатталады.

Адамның шығармашылық қызығушылығы материалдық (затқа, киімге, тамаққа т.б), және рухани (танымдық, эстетикалық) болып бөлінеді. Қазақ халқының сәндік қолданбалы өнер бұйымдары жеке тұлғаның материалдық шығармашылық қызығушылығын да эстетикалық қызығушылығында тудыратын ерекше жасалған адам еңбегінің нәтижесі болып табылады.

Шығармашылық қызығушылық, «ұзақ мерзімді», «қысқа мерзімді», «тұрақты» болып жеке тұлғаның қалыптасуына игі әсер етеді.

Өмірге деген көзқарас – қоршаған ортаға деген өмір жиынтығына, табиғатқа, қоғамға және санаға, оның дамуына деген көзқарастар жүйесінен құралады. Өнерге деген шығармашылық көзқарас өнердің жаңа туындысы мен ондағы берілген мазмұндық көрініске ой пікірлер жүйесін біріктіреді. Өмірге деген көзқарас жеке тұлғаның өз шығармашылық тәжірибесі негізінде немесе ғылыми білім негізінде қалыптасады. Шығармашылық көзқарас өмірдегі заттар мен құбылысты жаңаша бейнелеу тәсілдеріне деген жеке тұлғаның ой пікірі бойынша танылады. Көзқарас жеке

тұлғаның қызметінен , мінезінен , көңіл күйінен , қоғам мен өмір шындығына деген қатынысынан байқалады.

Көз жеткізу дегеніміз - белгілі ғылыми немесе шығармашылық өмір тәжірибесі негізінде жинақталған ережелер мен анықтамалардың негізінде нақты іс-нәтижесін көре білу.

Жеке тұлғаның шығармашылық іс әрекеті мен мінез құлқының , ұмтылысының нәтижесінде болатын образ немесе оның әлеуметтік идеялық көзқарастарының жиынтығы - шығармашылық мұрат деп аталады. Өнердегі шығармашылық мұрат дегеніміз өнердің белгілі бір саласында белгілі бір образ шығаруға деген немесе белгілі бір жаңа бағыт бойынша өнертанымдық көзқарастар жүйесі танылады.

Шығармашылық мұрат дегеніміз белгілі бір шығармашылық образ шығаруға деген немесе белгілі бір шығармашылық жаңа бағыт бойынша жеке тұлғаның өнертанымдық көзқарастар жүйесі танылады. Сонымен жеке адамның қалыптасу үдерісі дегеніміз – белгілі бір адамның қажеттілігінің , талғамының, қызығушылығының, көзқарасының, көз жеткізуінің, мұратының өзара қатынаста және тұтастай қалыптасуын айтамыз. Жеке өнер тұлғасының шығармашылық қалыптасуы деп оның әсемдік қажеттілігінің, әсемдік талғамының, әсемдік қызығушылығының, әсемдік көзқарасының, әсемдік көз жеткізуінің, әсемдік мұратының өзара қатынаста және тұтастай қалыптасуын түсінеміз.

Жеке тұлғаның шығармашылық қалыптасуына бейнелеу өнері игі ықпалын тигізеді. Ол үшін мынандай іс әрекеттер маңызды орын алады: оқушыларды бейнелеу өнерімен таныстыру; өнерге талдау жасау, өнер шығармаларына сипаттама беру; форманы бейнелеу, зат немесе құбылыстың сыртқы көрініс белгілерін бейнелеу мүмкүндіктері арқылы көрермендерге көрсете білу; өз бетінше іс әрекет ету, белгілі бір шығармашылық бағытта жаңа туынды жасау басшылық көрсету.

Жеке тұлғаның шығармашылығын қалыптастырудағы өнер пәндерінің мұғалімнің ролі маңызды болып табылады. Мұғалімнің қызметіне шығармашылық сипат тән. Шығармашылық мұғалімнің қызметінің даму көзі. Шығармашылықпен оқыту дегеніміз үнемі ізденіп, оқудың барлық кезеңінде оқушылардың көркемдік белсенділігін арттыра білетін, барлық уақытта түсіндірудің жаңа әдістерін қолданатын, танымның жаңа жүйесін ашатын оқу тәрбие әдістерін арттырып отыратын, өз білімін жетілдіріп отыратын,

озық ұстаздар тәжірибесін қабылдайтын, өз шеберлігін үнемі шындап отыратын ұстаз.

Дизайнерлік шығармашылық іс-әрекетті костюм дизайнының, жиһаз дизайны, сәулет дизайны, жарнама дизайны, ландшафт дизайны, тұрмыс заттар дизайны, машина құрылысы дизайны т.б болып айқындалады.

Костюм дизайнының шығармашылық іс-әрекеттермен шұғылдану үшін ең бірінші табиғаттағы зат формасы оның түр түсі, эргономикасы, форма қалыптастыру, тектоника, ритм, симметрия, жарық пен көлеңке, перспектива мен композиция заңдылықтары туралы білімдер қажет етеді. Сонымен қатар форма жасау ассоциацияланған образдық форма жасау, композиция құрастыру, түстердің үйлесімділін табу сияқты іс-әрекеттерді меңгеру қажеттілігі туындайды. Сондықтан суретші педагогтар мен дизайнер педагогтар жаңа туынды немесе жаңа көркем бұйым жасау бағытындағы шығармашылық іс-әрекеттер көркемдік біліммен көркем образдар құрастыруға бағытталған білімге негізделетінін айқындаған.

Костюм дизайнының шығармашылық іс-әрекеттер табиғатын зерттеуде бізге бейнелеу өнерінен шығармашылық іс әрекеттерін қалыптастыру бағытында бағалы пікірлерді сараптау орынды. Бейнелеу өнерін оқыту саласындағы көрнекті ғалым профессор Н.Н. Ростовцев шығармашылық еңбекті жаңа шығармашылық сурет салуға бағытталған еңбек ол белгілі дәрежеде шығармашылық тұлғаның көркем өнер білімдерін яғни пропорция, симметрия, ритм, жарық пен көлеңке, тұстану, колорит, сурет тұтастығы, композиция заңдылықтарын білуі қажет деп есептейді. Көркем өнер білімдерін меңгермеген жеке тұлғаның шығармашылық іс-әрекеті нәтижелі болмайтындығын көрсеткен. Сонымен қатар шығармашылық іс-әрекеттің соңғы нәтижесі жеке тұлғаның білімі мен іскерлігін және бейнелеу дағдыларын меңгеру нәтижесімен сипаталатынын айқындаған.

Жеке тұлғаның шығармашылық іс-әрекеттерін және оның табиғатын тануда суретші педагог және психолог ғалым В.С.Кузин бағалы пікірлер айтқан, В.С.Кузин жеке тұлғаның дамуындағы қабылдаумен шығармашылық қабілеттерін дамытудың бағалы жақтарын көрсетумен қатар шығармашылық іс-әректің құрылымына назар аударған. Ол табиғаттағы заттар мен

құбылыстардың жеке даралық ерекшеліктерін қабылдаудың яғни заттың формасы түрі түсі өлшемдері фактурасы материалы т.б. талдау жасау арқылы қабылдаудың маңыздылығына тоқталған. Заттар мен құбылыстардың табиғи ерекшеліктеріне талдау жасау негізінде қабылдаудың нәтижелі болатындығын және осы қабылдаудың жек тұлғаның шығармашылық іс-әрекетіне әсер ететіндігін және жаңа туындының көркемдік сапасының артуына ықпал ететіндігін дәлелдеген. 2,(28) бет

Композиция пәнін оқытудың мазмұны мен формаларын әдіс-тәсілдерін зерттеумен шұғылданған көрнекті ғалым В.С.Шорохов композиция жасаудың өзі шығармашылық үдеріс деп бағалаған. Ол шығармашылық іс-әрекеттің алдыңғы сатысы табиғат формаларына қызығушылық. Олардың ерекшеліктерін қабылдау бақылау мен бағалау әрекеттеріне ерекше назар аударған. Композициялық шығармашылық іс-әрекеттердің жүйесі шығармашылық қызметі айқындайтындығын көрсеткен. Сонымен қатар ол көріністерді жинақтау формалардың тұтастығына жету бағытындағы ізденістердің шығармашылық іс-әрекет нәтижесіне игі әсер ететіндігін көрсеткен. Шығармашылық ізденіссіз жаңа туынды бірден дайын күйінде туындамайтындығын дәлелдеген. Ол осы бағытта шығармашылық ойлау шығармашылық ой қорытындысы абстракциялық ойлаудың шығармашылық іс-әрекетке негіз болатындығын айқындаған. Шығармашылық ізденіспен қызығушылық қарапайым бейнелеу сауаттылығын меңгеру мен қарапайым бейнелеу әрекеттері синтезі ретінде жүзеге асырылғанда жаңадан ерекше композицияның шығатындығына мән берген.

Сәндік қолданбалы өнер саласындағы шығармашылық қызмет табиғатын зерттеумен айныласатын Т.Я. Шпикалова шығармашылық іс-әрекет туралы бағалы пікір айтқан. Ол қол өнер бағытындағы ою-өрнектер салу, ағаш ою, металл өңдеу, тоқымашылық, кесте тоқу, жону, тілу, соғу, тігу әрекеттерін көркем еңбек деп бағалаған. Бұларды шығармашылық еңбектің қол өнер саласындағы алғашқы кезеңі болатындығын бағалаған. Қарапайым еңбектен көркем еңбекке, көркем еңбектен шығармашылық еңбекке өту қажеттігін көрсеткен. Ал шығармашылық іс-әрекетті ою-өрнектер салу, тоқу, кесте тігу үдерісіндегі іс қимылдар жүйесі ретінде таныған. Ол оқушыларды шығармашылық еңбекке тәрбиелеуде ұлттық қол өнер бұйымдары мен балаларды таныстыру

арқылы олардың қол өнерге қызығушылығын арттыру шығармашылық іс-әрекеттің негізі болып табылатындығын көрсеткен. Т.С. Шпикалова балалардың шығармашылық қызметін олардың салған безендіру жұмыстарының сапасымен безендіру композициясымен жалпы соңғы нәтижесімен анықтайды. Шығармашылық іс-әрекетті шығармашылық қызметтің бір бөлігі ретінде таниды. Яғни бірнеше шығармашылық іс-әрекеттер жиынтығы шығармашылық қызметті білдіреді. Шығармашылық іс-әрекетті жаңа шығармашылық туынды немесе бұйым жасау барысындағы іс-қимылдар жүйесі. Ол шығармашылық іс-әрекеттің нәтижесінің жаңашылдығымен даралығымен қайталанбастығымен орындау техникасының соңылығымен сипатталатынын дәлелдеген. Бірақ белгілі өнер шебері мен үйренуші шебердің ізденіс нәтижелерінің айырмашылығы болатынын көрсеткен.

Көркем шығармашылық еңбек табиғатын зерттеу мен айналысқан көрнекті ғалым Л.Г.Медведев шығармашылық іс-әрекеттің негізгі бастауы көркем образдар жасау екендігін дәлелдеген. Көркем образ өнер шығармаларының көркемдік ерекшеліктеріне талдау жасау табиғаттағы зат формаларын бақылау. Табиғат пен қоғам құбылыстарын қабылдау негізінде қалыптасатын адам ойындағы бейне ретінде танылған. Ол көркем образдық ойды көркем шығармашылық іс-әрекетке негіз болатындығын тірек ретінде бағалаған. Шығармашылық іс-әрекеттің мазмұны шығармашылық ойдың қалыптасуына негізделгенде нәтижесі сапалы болатындығына назар аударған. Шығармашылық іс-әрекеттің бастауы шығармашылық образдық ойдың қалыптасуымен тікелей байланыстырған. Сонымен қатар шығармашылық іс-әрекетке негіз болатындардың бірі академиялық бейнелеу әрекеттері деп таныған. Ол академиялық бейнелеу дағдыларын меңгермей академиялық суреттің жоғары сапасына жете алмайтынын көрсеткен. Академиялық сурет салуды меңгермей бейнелеу сауаттылығына жетуге болмайтындығын, онан шығармашылық әрекетке көшудің негізсіздігін таныған. Л.Г.Медведев бейнелеу қызметіндегі жаттығудың орнын ерекше бағалаған. Ол нұсқаға қарап сурет салу портрет, пейзаж шығармаларын жазу тақырыптық картиналар салу үрдісі шығармашылық іс-әрекеттерге жататындығын дәлелдеген.

Бейнелеу өнерін оқыту саласында Қ. Ералин ғылыми педагогикалық еңбектерінде көркемдік шығармашылық іс-әрекетке талдаулар жасап оны дамытудың бағыттарындағы ұсыныстар берген. Ол жеке тұлғаның әрекеттерін жаратылыстану өнертану бақылау әдістемелік және шығармашылық деп жіктеген. Жеке тұлғаның шығармашылық іс-әрекеттерін графикалық, кескіндемелік, қол өнершілік, мүсіндік, сәулетшілік, дизайнерлік ж.т.б. деп бөлген. Шығармашылық іс-әрекетті қарапайым еңбектің нәтижесінде қарапайым еңбек іс-қимылдарын меңгенгеннен кейін міндетті түрде ауысатын кезекті шығармашылыққа бағытталған іс-қимылдар жүйесі деп анықтаған. Шығармашылық іс-әрекет жоспарлы түрде бағыт бағдар берушілік ықпал нәтижесінде орындалғанда сапалы болатындығы айқындалған. Ол шығармашылық іс-әрекеттің қалыптасуы қарапайым іскерлік пен дағдыларды меңгерумен басталып, онан соң күрделі іскерлік пен дағдыларды меңгеруге өтіп соңында жоғарғы шеберлік дәрежесіндегі іскерлік пен дағдыларды меңгеруге жету деп үш топқа жіктейді. Бұлардың алғашқысы өнер мектебі дәрежесіндегі меңгеруге қажетті іс-қимылдар жүйесін құраса, екінші сатыдағылар орта кәсіптік шеберлік әрекеттерін көрсетеді. Ал соңғылары болса жаңа шығармашылық туынды жасауға бағыттылған және жасау үдерісіндегі кәсіби шеберлік іс-қимылдары болып анықталған.

Ғылыми-педагогикалық әдебиеттерді талдау мен эксперименттік зерттеу нәтижелері болашақ дизайнердің шығармашылық іс-әрекеттерін қалыптастырудың құрылымдық моделін анықтауға септігін тигізді. Ғылыми әдебиеттерде маманның кәсіби даярлығы - өзіне тиісті кәсіби әрекетті орындауға қабілетті және дайын деп есептейтін тұлғаның субъективті жағдайы, хал-күйі болып танылады. Дизайн шеберлерінің кәсіби және шығармашылық қызметін бақылау, сараптау, талдау және олармен болған сұхбат нәтижелері дизайнерлік шығармашылық қызметін мынандай топтарға бөлуге болатындығын көрсетті. Олар: жаңа модель жасау, жаңа моделді орындау; жаңа моделді безендіру; жаңа моделді көркемдік талдаудан өткізу сияқты үлкен топтарға бөлуге болатындығы анықталды.

Сараптау қорытындысы дизайнерлердің шығармашылық іс-әрекеттер жүйесі жаңа дизайнерлік шығарма туралы елестетуден басталып жаңа шығарманы демонстрация жасау аралығын түгел

қамтитын іс әрекеттерден құралатындығы анықталды. Дизайнерлердің шығармашылық іс әрекеттері тұтастықпен, бірізділікпен, жаңашылдығымен ерекшеленетін қызмет ретінде танылады.

Дизайнерлердің шығармашылық іс әрекеттері тұтастығы осы жүйедегі іс әрекеттердің бірі орындалмаса бұйым сапасы төмен болатындығы көрінді.

Дизайнерлердің шығармашылық іс әрекеттерінің бірізділігі, орындалатын жаңа жобаны жасауды, кезеңдерге бөліп орындау қажеттігін көрсетеді. Дизайнерлердің шығармашылық іс әрекеттерінің жаңашылдығы жобаның бұрынғы жобалардан айырмасы мен жаңалық сипаты болуы тиіс. Жаңалық сипаты формаға, қолданысқа, материалға, фактураға, колоритке, декорға, т.б. ерекшеліктеріне байланысты сипатталады.

Дизайнерлердің шығармашылық іс әрекеттері құрамына «Жаңа бұйымның майда бөлшектерін өңдеу», «Ылғал-жылу өңдеу жұмыстары», «Көркемдік сәндік жұмыстарды орындау (түйме, кестелер және т.б.)» әрекеттері кіруі тиіс. Себебі дизайнердің шығармашылық іс әрекетіне жаңа бұйымның моделін елестетуден бастап, оны демонстарция жасауға дейінгі іс әрекеттер кезеңіндегі бір кезенді де қалдырып кетуге болмайды олардың әр қайсысы өзінің атқаратын функциясы бар. Ол іс әрекеттің бірі орындалмаса жаңа бұйым сапасы, талап деңгейінде бола бермейді.

Бірқатар дизайнерлер, дизайнерлердің шығармашылық іс әрекеттеріне кіретін «жаңа модель жасау» кезеңіне ерекше мән беріп, оның дайындық кезеңіне, көп көңіл бөле бермейді. Ал кейбір дизайнерлер жаңа модель жасаудан гөрі, жаңа модель жасаудан кейінгі, «моделді материалмен орындау» кезеңіне басымырақ мән береді. Ал бірқатар дизайнерлер бұл екі кезеңнің де мәнін мойындай отырып, дизайнердің шығармашылық іс әрекеттеріне кіретін «жаңа модель жасауды елестету» кезеңіне баса назар аудару керектігін алға тартады. Шын мәнінде дизайнерлердің шығармашылық іс әрекеттері бөліп қарауға болмайтын тұтас шығармашылық үдеріс болып табылады.

Болашақ дизайнерлердің шығармашылық іс әрекеттерін жүйелеу бойынша жүргізілген ғылыми зерттеу жұмыстарының нәтижесінде дизайнерлік шығармашылық іс әрекеттерді үлкен жеті топқа жіктеу қажеттігін көрсетті:

- бірінші топ – жаңа модель жасауға дайындыққа байланысты дизайнерлік шығармашылық іс әрекеттері;
- екінші топ – жаңа модель жасаудың дизайнерлік шығармашылық іс әрекеттері;
- үшінші топ – жаңа жасаған моделді материалда орындаудың дизайнерлік шығармашылық іс әрекеттері;
- төртінші топ – жаңа жасаған моделдің материалда орындалған бөлшектерін құрастырудың дизайнерлік шығармашылық іс әрекеттері;
- бесінші топ – моделді безендірудің дизайнерлік шығармашылық іс әрекеттері;
- алтыншы топ – моделді көркемдік талдаудың іс әрекеттері;
- жетінші топ – моделді демонстрациялаудың шығармашылық іс әрекеттері.

Болашақ костюм дизайнерлерінің шығармашылық іс - әрекеттерін қалыптастыру мәселелерін анықтауда ең алдымен дизайн ұғымына тоқталу орынды.



Дизайнның түрлері

ДИЗАЙННЫҢ ТҮРЛЕРІ

Қазіргі дизайнның мәні мен мазмұны — графикалық дизайн, өндірістік дизайн және орта дизайнның теориясы мен практикасы арқылы көрініс табады. Бұлардың әрқайсысының өзінің проблемалары мен оны шешу жолдары, мақсаты мен жұмыс бағыттары бар. Бұлардың біріншісі, графикалық дизайнның өзі бізді қоршаған өмір шындығын әсем бояуға, оны жарықын да, бейнелі етуге бағытталады. Екіншісі, өндірістік дизайн оны жабдықтауға, өмірлік үдерістерді мәндірек етуге, әрбір қызметті қажетті құралдармен бұйымдармен қамтамасыз етуге талпынады. Үшіншісі, «орта дизайн» өмірді құруға, ыңғайлы өмір сүруге, жұмыс істеуге, ойлануға және шұғылдануға қажетті заттық кеңістіктік тұтастықты құруға тиіс. Бұл айтылғандардың қарастырылғандардың бәрі, дизайн шеңберіндегі кәсіби іс ауқымын толық көрсете алмайды. Бұларға киім мен аяқ киім, текстиль дизайнын, фурнитура мен аксессуарлар және жоғары моданың дайын көйлектерін қосуға болады. Мұның қатарына бейнелеу өнері мен мүсінге қатысты арт дизайнды, театр мен кино дизайнын, қолданбалы өнердің көпшілік мәселелерімен сәйкес келетін сценографияны қосуға болады.

Бұлармен қатар, әліде қарастырылмаған, әлі де жетілікті беделді статус ала қоймаған шығармашылық еңбектің бірнеше сферасына жатқызуға болатындары баршылығын көрсетуге болады. Бұлардың арасында, бірінші қатардан, дизайнерлік бұйымдар мен нысандарды қалыптастырдың күрделі факторлары өрілетін экодизайн мен футуродизайнды көруге болады. Екіншілер қатарынан архитектура, табиғатты пайдалану, суармалылау, өсімдіктану, ормантану т.б. мәселелер тоғысымен шешілетін ландшафт дизайны орын алады. Қазіргі дизайнның негізгі үш түрі қолөнершілер мен суретшілер ұрпақтарының ізбасарларының тарихи шарттылығымен байланысты.

Графикалық дизайн баспагерлер, каллиграфтар, және безендірушілер ізденісі мен еңбектерінің нәтижесінде пайда болды. Өндірістік дизайн қарапайым бұйымнан бастап ыдыс аяққа дейінгі, еңбек пен тұрмысқа қажетті құрылымдар мен заттарды өмірге әкелетін қолданбалы өнерді жалғастырды. Қоршаған орта дизайны қандайда бір кеңістіктегі техникалық шешімдер мен өнер синтизи міндеттерін жаңаша ойластыратын, сәулетшілердің интерьерлерді

қалыптастыру мәселесін дамытып, мұраға қалдырды. Олардың жеке көркемдік және функциональдық шешімдері соншалықты жеке дара, оның өмір сүру образын өзгерту және өндіріс қызметінің жағдайы, адамзаттың қазіргі мәдениетінің аяққа тұруына қосылған жиынтық ойлар жемісі ретінде соншалықты мәнді болып табылатын, өркеннің бүгінгі даму жолында дизайнның бұл сферадағы өзіндік символы ретінде есептеуге болады.



ГРАФИКАЛЫҚ ДИЗАЙН

Графикалық дизайн көркем мәдениетке біртіндеп екі бағыттың тоғысуы нәтижесінде пайда болған шығармашылықтың ерекше түрі. Бұл бірінші жағынан өз дамуын ХІХ ғасырдың аяғы мен ХХ ғасырдың бірінші жартысында бастаған, (афишалар, жарнама, газет және журналдық иллюстрациялар), дизайнер мен суретші архитекторға жаңа бейнелеу тілін ашып берген өнер. Екінші жағынан ХХ ғасырдың үшінші онжылдығында бірінші рет Европада дамыған қазіргі бейнелеу өнерінің бастауы болып табылады. Алғашқыда бұл термин мәтін мен бейнені көру печатталған парақ бетіне сөз қатарын жасау үдерісі мен көркемдеп орналастыруды білдіреді. Қазіргі кезде график дизайнерлер қызметі компьютерлік графикамен, теле-видео бағдарламаларымен, кеңістіктік конструкциялық эксперименттермен т.б. көңіл бөлетіндей дәреже сферасы кеңейді.

Графикалық дизайн күрделі құрылымды кешенді жобалау міндеттерін шешуге бағытталған интернационалдық құбылыс. Графикалық дизайн белгілердің бірдей жүйесін, фирмалық стилдер жасау, тұтас өндіріс салаларының образын, оқулықтардың көру ақпараттық жүйесін жаңарту, көпшілік іс шараларға арнап визуалдық кешендер жасау, көрме және т.б. безендіруін жасауды қарастырады. Көпшілік қызмет көрсетудің көпқырлы проблемалары, жана графикалық мүмкіндікті жасауды талап етеді, және ол көптеген мамандардың ұжымдық шығармашылық қызметке қатысуымен жүзеге асады. Сондықтан дизайнер графикпен бірге психологтар, социологтар, врачтар, өнертанушылар және басқада мамандар жұмыс істейді.

Графикалық дизайн ақпараттарды ұтымды өңдеу бағытын ұстағандықтан, оны көру сигналының нәтижесі болып табылатын бейнелерге айналдыру міндеті айқын және біржақты шешілген. Дизайнер-график қызметі ақпараттарды жинау мен талдау, проблеманы анықтау және мақсат қою, жалпы дизайн-концепцияны жаңа жасалым ретінде жобалау, сонымен қатар гармониялық композиция мен графикалық шешім жасау болып табылады.

Сондықтан маман құзыреттілігіне білім мен нарық талдауы, тұтынушылар сұранысы, қабылдаудың психологиялық мүмкіндіктерін және шартсыздықты таңдау, бейнелеудің неғұрлым

лайықты мүмкіндіктерін таңдап алу іскерлігі кіреді. Сонымен қатар түсіну мен меңгеру, ұғымдарды, үдерістерді көрнекілендіру және елестету, көру формасында бұрын болмаған, «ақпараттық графика» деп аталатын мәселе пайда болады.

Бүгінгі күні дизайнерлерді бізді қоршаған ортаның визуальды бағдары біріктіреді. Кәсіби идеал ретінде оларды «сапалық форма» ретінде «ортаны тұтас безендіру» эмоционалдық көңіл күйді білдіретін қабілетті меңгеруді белсендіру қажеттігі туындайды. Басқа жағынан алып қарағанда бұл қызмет, визуалдық формадағы әр түрлі жағдайды білдіретін хабарлар, түсініктер, дерективтер, құндылықтар және т.б. болып түсініледі. Бұл функция абстрактілік ойды көрнекті түрде жүзеге асыру үшін көкейкесті бола түседі егер, сонымен бірге сол жерде іскерлік әлеміндегі ғылыми білім жарыққа шағаруға лайықты етілген жағдайда жасалады.

Соңғы кезде графикалық дизайн үдерісі, «көру қызметінің дизайны» үдерісіне ауысу жағдайы байқалуда. Ол бірінші кезекте, жаңа типтегі күрделі нысандарды жобалау қажеттігі мен дәстүрлі дизайн класс міндеттерін шешуге арналған қоғамдық тәжірибенің пайда болуымен байланысты танылады. Визуалдық мәтін осындай жүйенің жүрегі болып табылады, оны жасап шығу, ерекше дизайнер мамандығын дамытуды талап етеді. Мәтін-хабарды және ортаны жобалаудың осы құрылымдық танымы, өзіндік шығармашылық жұмыс нәтижесінің белгілі сапасы ретінде визуалдық дизайн болып табылады, сонымен бірге ол графикалық дизайн ұғымын білдіреді. Оның үстіне визуалдық мәтін, тек қана жазу ғана емес сонымен қатар, символ, бейне, кейде тіпті, тұтынушыны визуальдік-мәтіндік қабылдауға бағдарлайтын, тұтас жобалау нысаны (автомобиль, ғимарат, интерьер, көше) болуы мүмкін. Жаңа визуальдық ойлау, көптеген өнерге ауқымды әсер етеді. XX ғасырдың ортасы мен — XXI ғасырдың басындағы мәдениет ұстанымдық белсенді алға жылжуда өзіндік ерекшелігі бар «визуальдық Ренессансты» басынан өткеруде.

Қазіргі адамның көру арқылы қабылдауы көпқырлылығымен, дифференциалдығымен ерекшеленеді. Осыған байланысты визуальды-графикалық тіл көрнекілік, тапқырлық, универсалдық сапасы ақпаратты ұқыпта түрде көрерменге жеткізіп, оны қабылдау үдерісін тездетуге қызмет етуі тиіс. Кино мен телевидение көрермен танымы көлемін ұлғайтады. Қазір адам «картинаға оралған»

печатталған әріптік мәтіннен басқа көру образы бар ақпаратты алып отырады. Фотографияны ойлап шығару, киноматографияның дамуы, онан соң телевидение мен видео мүмкіндіктері арқылы берілетін көрсетілім мен оны қабылдаудың визуалдық қарым қатынастарына көпшіліктің назары аударылады.

Визуальдық бағдардың мәні қазіргі кезде көрнекілік ретінде шексіз өсе түсуде. Кибернетика, математикалық логика, құрылымдық лингвистика облыстарындағы жетістіктер қазіргі ойлау әдістері мен сипатына көрнекті із қалдырды. «Материя», «энергия» ұғымдарымен қатар, оның ерекшеліктерін түсінуге болатын ой байланыстарының ақпараттық табиғатын өзіндік бөлінуіне мүмкіндік беретін «ақпарат» түсінігімен байланысты жаңа құбылыстар шеңбері пайда болды.

Визуалдық мәтінді материалдық кеңістіктік ортаны жобалау оған деген бағалық қатынастарды тереңдетуге мүмкіндік береді. Дизайн материалдық әлемнің визуалдық келбетін өзгертуге мүмкіндік беретін болғандықтан, дизайн үшін, «визуалдық қондырғыны» айқындаумен қатар, «визуалдық құндылықтарды» нақтылауды қажет етеді. Сондықтан дизайн визуалдық хаоспен күресте, осы мағынада әлем келбетін реттеу үдерісі ретінде түсіну қабылданған.

Адам өзі көріп тұрған нәрсесін әр уақытта өмірді ішкі саналы қабылдау тұжырымдамасына сүйене отырып тани бермейді. Ол әліде аз зерттелген оны зерттеу үшін «визуалдық қондырғы» және «текст» түсініктерін арнайы ой елегінен өткізді қажет етеді. Ол ерекше жағдайда қалыптасады. Мұнымен визуалдық қондырғымен және оны ерекше бір мәтін ретінде қабылдауға қабылеті бар, адам ортасын жобалаумен және зерттеумен графикалық дизайн айналысады. Нақты осының адамға ғана тән мәні бар, өмірдің көрініс жағын, өзі көру нысанын жасайды, адамға өмірді өзіндік ерекшелігі бар қатынас ретінде алып келеді.

Адам көру арқылы алынған қабылдау нәтижесін тәжірибе мақсатында қолданады. Ол белгілі бір көру сапасын, көрінетіннен ойша бөлуге қабылетті болады. Бұл абстракцияға деген қабылет визуалдық қондырғы болып табылады. Ал оның мазмұнын мүшелерге бөлу визуалдық мәтін болып танылады. Қандайда болмасын бір көру арқылы қабылданатын және белгі жүйесі болып түсінілетін (этикетка, фирмалық стиль, архитектуралық

полихромия, поездар қозғалысының кестесі және т.б.) нысандар «визуальдық-графикалық мәтін» болып табылады.

Визуалдық мәтінді жобалау нысаны ретінде бөлу тікелей қолданбалы графикамен және графикалық дизайнмен байланысты. Қандайда болмасын қызмет көрсету тілдің мүмкіндіктері арқылы жүзеге асады. Тілден тыс тілден бөлек мәтін болмайды. Қандай мәтін болмасын белгілі бір тілде беріледі. Мәтін көптігіне қатысты тіл оны жасалған жұмыс нәтижесі, берілетін нәрсе, атқарылатын жүйе түрлі варианттағы код болып танылады.

Дизайнердің кәсіби сапасы, қаншалықты визуалдық тілді еркін, кең және сапалы менгергендігімен, тіл тәртібі ережесін дамытатындығымен, сақтайтындығымен анықталады. Графикалық дизайнның екі тәжірибелік міндеті бар, оның бірі, визуалдық коммуникацияны жобалау, ал екіншісі, визуалдық тілдің өзін жобалау болып табылады. Ортаны көре білу ол туралы ой тұжырымын жасау және оны дамыту дизайн біліктілігінің мәнін құрайды. Мұны тануға жеке нысандарды зерттеумен немесе графикалық дизайн нысандарын зерттеумен ғана емес, визуалдық тілдің өзін зерттеудің дамуы ықпал ерекше етеді. Әрбір нақты жағдайда визуалдық мүмкіндіктер арқылы, яғни визуалдық мәтіннің өзекті ойын (идеясын, ақпаратты, нұсқауды, сақтандыруды, ережені т.б.) тасымалдап көрсете алатын, оны шешудің кілтін таба алатын адам ғана кәсіби дизайнер-график деп есептеледі.

Графикалық дизайнның маңызды ұстанымы әртүрлілік және графикалық шешімнің қайталанбастығы болып табылады. Оның үстіне тілдің жанжақтылығы мен жүйелілігі туралы мәліметтер де осы ұстанымдарды толықтыра түседі. Кейбір жағдайда бір мәтінді бірнеше варианттар бойынша жеткізуге болады. Сондықтан суретші өнерінің маңыздылығы жалпы қабылданған көпқырлы интерпретацияның ішінен маңызды қондырғыны таңдап алуына байланысты болып табылады.

Дизайнер-график визуалдық ақпараттар визуалдық құрылым мен көлемді, дәстүрлі кітап және газет-журналдық графика, жарнама, плакат, өндірістік және телевизия графикасы және басқалармен қатар архитектуралық және инженерлік нысандар мен олардың кешендерін, сонымен қатар қала ортасының визуалдық коммуникациялық жүйесі туралы елестетулерін іс жүзіне асырады. Оның қызметі қала ортасының көлемді заттық-кеңістіктік ортасын жобалау кешенін жобалаумен байланысты кеңейе түседі.

Графикалық және үш өлшемді кеңістіктегі нысандарды демонстрация жасау мақсатында орналастыру—архитектура мен графикаға тән іс әрекет. Графиканы алып жүру тек қана бір парақ қағаздың міндеті ғана емес, оны шешуге дизайнер-график қатысуы тиіс болатын, күрделі де өлшемді (көрме стенділері, көрсеткіштер), арнаулы жобалауды қажет ететін масштабты нысан.

Графикалық дизайн түсінігінің сыртқы шекарасының бұлынғыр болуы оның типологиясын әдеттегі бейнелеу өнеріндегі графика сияқты түсіну кедергі келтіреді. Қолдандалы графиканың бір түрі болып табылатын кітап және газет журналдық графика дизайн тұрғысынан алғанда бейнелеу өнері (иллюстрация немесе шрифт жасау) нысаны болып табылумен қатар, келісім бірлікте орындалатын техникалық редакциялау, теру, беттерге бөлу т.б. сияқты қызметтердің нысаны болып есептеледі.

Графикалық дизайн түрлерін жіктеу нысанды жобалауға байланысты. Графикалық дизайнның барлық формаларында қолданылатын мәтін, негізі теру мүмкіндігі сөз мәтіні арқылы жобаланатын баспа маңызды рол атқарады. Бұл жерде дайын формаларды (тақырып, сөз, мәтін бөлігі, аяқтау суреті т.б.) болсын, ақпаратты тасымалдау қатынасы (газет жолақтары, афиша жиектері) бойынша болсын «орналастыру» маңызды кезең болып табылады.

Графикалық дизайнның бір түрі болып табылатын «өндірістік дизайн» өнімдік өндіріспен және оның өнімдерімен байланысты. Жұмыстың басты нысаны бұйымның және фирманың белгісі этикеткалар, маркалар, орау мүмкіндіктері және басқалар болып табылады. Графикалық дизайн коммерция, қызмет көрсету, демалыс және сауықтыру саласында кең таралған. Жарнамалық графиканың плакаттары мен афишалары, жарнамалық кітапшалар мен хабарландырулар, таратылым қағаздары, буклеттер, каталогтар, күнтізбелер, белгілер, жапсырмалар және басқаларды жобалаумен байланысты.

Графикалық дизайн негізгі мақсаты үнемі көру образы болып табылатын мекеменің қызметімен және өнімдерімен байланысты фирмалық стилді жасауда айрықша маңызды орын алады. Фирмалық стилдің егізгі элементі логотип, шрифт, түстер гаммасы, композициялық ұстанымдар стандарттық минимумнан (фирмалық бланк, конверт және визиттік карточка) бастап, фирманың

жарнамасын, транспорт мүмкіндіктерін, фирма интерьерінің көркемдік стилистикалық шешімін, қызметкерлердің киім моделдерін барлық құжаттарын безендіруге дейінгі кең сфераны қамтиды.

Графикалық дизайн архитектура және қала ортасы дизайнымен өзара тығыз байланыста болады және бұл байланыс әр түрлі көріністе беріледі. Графикалық дизайн бірнеше түрлерге бөлінеді. *Архиграфика* визуалдық коммуникацияның мүмкіндіктері мен әдістері жүйесін өзіне қосады, *суперграфика* визуалдық белгілер мен символдар (дисограмма, тоникалық белгі, пиктограмма), интерьердегі сияқты графикалық элементтер (витриналар, көрмелер) және ашық архитектура кеңістігі. Қандайда болмасын жобалау қызметі, оның үстіне архитектуралық авторлық ойды графикалық визуализациялаусыз болуы мүмкін емес. Архитектуралық графиканың негізгі түрі әрқайсысының бейнелеу ерекшелігі бар және белгілі талапқа жауап беретін, эскиз, сызба және архитектуралық суретті жобалау үдерісі болып табылады. Мысалы, архитектуралық идея эскиз көмегімен жүзеге асатын ізденіс, ал архитектуралық сызба архитектуралық сурет арқылы жүзеге асырылады. Соңғы кезде машиналық (компьютерлік) графика кең көлемде таралды. Компьютерлік графика — бұл әдістер мен іс әрекеттерді, дайындық үдерісін автоматтандырумен жағдайластырылған, электрондық есептеуіш машина көмегімен ақпараттық графикалық (визуальдық) қайта жаңғырту және қайта құру құбылысы. Машиналық графика графикалық дизайнның барлық саласында, оның ішінде телевидениелік графикада (телевидение заставкасы, клиптер, тележарнама және басқалар) белсенді қолданылады. Жұмыс нысандары болып, бұл жағдайларда кинематография мен телевидениеде қолданылатын графикалық элементтер болып табылады.

Біздің кезіміздегі графикалық дизайн тәжірибе жүзінде бұрыннан бері жақсы үлгеріммен қолданылып жүрген көпшілік жағдайдағы көркемдік мүмкіндіктердің формалдық сипаттамасының мәні мен мағынасын қайта ойластырады. «Графикалық белгі» қазіргі кезде өзінің орау қағазында, интерьер қабырғасында, қала ортасында қолданылуына байланысты қайта дамуда. Өмірдегі көлемді-кеңістіктік транспормация жасау дизайнердің визуалдық тілін байыта түсті, материалдық қоршаған

орта үш өлшемді құрылымын қолдана отырып, тұтынушыға қажетті графикалық мәтін жасауға жәрдемдесті.

Графикалық дизайнның орта міндеттерін жанаша шешетін дәстүрлі ақ кара графиканың бейнелік мүмкіндіктері кеңейе түсуде, түсті графиканың кеңістіктік құзыреттілігі арта түсуде. Бояу түсі әр уақытта мәдениеттің маңызды тасымалдаушысы міндетін атқарып, оған қоса әрбір өркениетте өзінің түстер символдарының жүйесі болды. Сондықтан түстерді графикалық дизайнды қалыптастыру мүмкіндігі ретінде қолдану, тарихи-мәдени түпнегіз болу байланысына қарағанда ұтымды бола түседі. Адамдар арасында түстер туралы келісім және түстер символикасы негізінде қалыптасқан түстерге деген қатынас салмақты тарихи мәдени байланыс «Түстер тілін» өзіндік жүйе ретінде тануға жол ашады. Бұл тіл вербалды тілдің пайда болуынан бұрын семантикалық мәнінің үлкен қозғалыстылығымен, айрықшаланатын (мысалы, қызыл түстің күрделі символикасы) түстермен бірге пайда болды.

Түстер тілінің белгілері — мұның өзінде түс ретінде, бірнеше түстердің араласуы, бір немесе бірнеше түстердің өзгеруі түстер ортасы ретінде танылып, адамдардың қоршаған ортадағы қатынастарын білдіреді. Түстердің қасиеті ортаның тұтынушылық және эстетикалық ұйымдастырылуына ықпал етеді. Сонымен түстер қатынастарының бірлігі болып табалатын, «ортаның колориті» ерекше бір түс мәдениеті жөнінде, оның даму деңгейі, басқа мәдениет ықпалының сақталуы жайлы елестетеді.

Дизайнда орта мәселесінің дамуы, «мәтіннің түсі» түсінігін қолданысқа түсіруге ықпал етеді. Егер белгілі дизайн нысанына қандайда бір түстер жиынтығын ақпараттық қатынас сапасы ретінде қарастырылса, түстік орта оны мәтіннен тыс қолданады. Егер мәтінді түс ортасы деп қарайтын болсақ, онда кейбір нысанның жиынтық түсі белгі ретінде қарастырылады, ал нысандар кешені ортасының жиынтық түстік белгілердің бірізділігіне ұқсас, мәтін шеңберінде түстердің айтатын ойы мен сөзі ретінде қабылданады.

Түстер мәдениетін дамыту, құрамына «ортаның түстерінің гармонизациясы» кіреді. Ортаны қалыптастырумен айналысатындардың арасында, мамандар үшін өте маңызды түстер жүйесі ғылыми білімі негізінде гармонизацияны қамтамасыз етуге мүмкіндік беретін түстер гармониясының теориясы келіп шығады. Мұны дұрыс шешу үшін интуиция мен көркемдік талғамға сүйену

жеткіліксіз, ол үшін ортаның әлеуметтік-кеңістіктік ерекшеліктері мен түстер мәдениеті мен кеңістіктегі түс феномені туралы білімге, түстер гармонизациясы туралы жаңа сапалық мүмкіндіктерге сүйену қажет.

Ұстанымы жағынан жаңа түстер жүйесін жасап шығару көптеген әр түрлі құрамдаушылары кіретін, гармонизацияға бағдарланған материалдық-кеңістіктік органы жасау француз колористі М Альбер-Ванель жасаған «түстер систематизациясына» байланысты. Ол басқа зерттеушілердің «классикалық» жүйесіне қарағанда түбегейлі өзгерістері бар «планетарлық» түстер жүйесін ұсынды. Оның құрылымы Манселла жүйесімен салыстырғанда, түстер отенкісі, ұқсастығы бар жалпы нүктемен белгіленеді, дененің әрбір нүктесіне сандармен берілген белгілі бір түс сәйкес келеді. «Планетарлық» жүйеде бір түстің өзі түс жазықтығының әр жерінде болуы мүмкін, бұл ойды бір бірінен ерекше сапасымен ажыратылатын бірнеше планеталар араласа орналасқан аспан әлемі кеңістігін мысал ете отырып айтуға болады. «Планетарлық» жүйе» реальдық түстер қоршауының моделі болып табылады.

Жүйе шынайы өмірдегі және тек қана ақ деп ойлайтын жүйедегі классикалық түстерді теріске шығаратын түстердің мөлдірлігі мен жалтырлығын есепке алады. Бұл жүйеде түс екпінділігімен және қанықтығымен ауысып отырады, түстердің қосындылары олардың әр түрлі сапаларына алып барады. Бұл жерде түстер қосындаларының гармонизациясы туралы айту артық. Түстер гармониясы «планетарлық» түстер жүйесіндегі, көптеген түстер гармонизациясы демонстрациялануы қосындыларының контраст, нюанс, жалпы валер сияқты әр түрлі әдістері ретінде танылады. «Планетарлық» жүйе коммуникация мүмкіндіктері рангінде шынайы түстер шығарылымына әсер етіп, материалдық-кеңістіктік қоршаудың түстер гармонизациясына жетудің шынайы жолымен жүруге мүмкіндік береді. Графикалық тілдің келесі маңызды жетістігі полихромия болып табылады. Геометриялық көрініс әр түрлі полихромияда әр түрлі қабылданатын болғандықтан бұл орта формақұрауының ерекше мүмкіндігі болып табылады.

Полихромияның жеке даралығы геометриялық көрініс қатынасы мен көлемді кеңістік форма пластикасында, «кеңістіктік» және «динамика» сияқты ондағы визуалдық сапа дамуына, формальқ-композициялық міндеттерді шешуге мүмкіндік береді.

Динамикалық және кеңістіктік-күрделі түстер қоршауын жасауда, графикалық дизайн табиғи түстер мотивтерін, мәдени дәстүрлерін, әлеуметтік үдерістерді, оның ішінде бетке ұстар дәстүрлі түстерді ауыстыру, тұрмысқа енген түстер құндылығында жаңа образдық ойланудың жолын ашады.

Күрделі архитектуралық шығарманың пластикасының бетіне салынған түрлі түсті геометриялық сурет, мәдениеттегі жеткілікті дәрежедегі белгілі құбылыс. Бұл ұстаным XX ғасырдың басында кескіндемеде, қолданбалы және безендіру өнерінде, архитектурада түс формамен қатар айрықша қызығушылыққа ие болды, онымен қатарласа отырып, онан бөлінді, жаңа визуальдық идея бере тұрып, ең соңында онымен бірікті. Бұл тұрғыда бізді қоршаған орта құрылымын байытатын ерекше әдіс суперграфика (бұл терминді тұрмысқа ендірген американдық архит. Ч. Мур) болып табылады. Суперграфиканың ерекше белгісі форманың құрылымдық-морфологиялық негізі мен түсті графиканың өзара белсенді байланысы, форманы көруді бүлдіру емес, керісінше сол негізде жаңа композициялық-көркемдік тұтастықты құру болып табылады. Сондықтан суперграфика тұтастықтың кейбір элементімен конфликтіге баруға тура келеді.

Осымен бірге кейбір нысандарды көрудің бұзылуы көркемдікті қайта құрумен және нысанды материалдық-кеңістіктік қоршау массивінде сыйымды кеңірек ойдан өткізу орыс модерн өнерінде сенімді иллюстрацияланған. 1970-ші жылдары суперграфикалық мүмкіндігі визуалдық кеңістікті құрастырудың әдісі ретінде Ресей қалаларындағы көптеген жаңа құрылыстарда қолданылды. Суперграфика кескіндеме, дизайн және архитектурадағы әртүрлі шығармашылық бағыттармен байланысты. Бұл айтылғандарды қазіргі кездегі графикалық дизайндағы қоғамның көркемдік өміріндегі мәні бар шектен тыс белгілер дәлелдей түседі.

Мұнан басқа жалпы эстетикалық әлем қызметінің ішінен қарқындап бөлінетін өзіндік құндылық практикалық жаңа өнер түрі деген ойға алып кіреді. Басқа жағынан алып қарағанда графикалық дизайн, эстетикалық ойдың ерекше формасы ретінде, дизайнның басқа да түрлеріне белсенді әсер етеді.



ӨНДІРІСТІК ДИЗАЙН

Өндірістік дизайн — жобалау қызметі сферасында адам өмір сүру ортасын зат элементтерімен толтырудағы индустриальдық өндіріс әдісімен көркем жобалау әрекеті ретінде танылады. Оны XX ғасырда жобалау іс әрекетінен бастау алатын жобалау мәдениетіндегі болмаған «дизайн» деп аталатын құбылыс ретінде қарастыру қажет.

Архитектуралық (орта), өндірістік, графикалық дизайн сияқты дизайнперлік қызметтер қатарынан алдыңғы екеуінің ерекше мәні бар: олардың нысандары біздің өміріміздің барлық жағдайында да бізді үнемі қоршап тұрады. Сонымен қатар бұл айтылғандар, жобалау мәдениетінің аралас сферасы болғандықтан, олар бір бірімен тығыз байланысты. Өндірістік дизайн жеке жобалау пәні болғандықтан, ол архитектураның негізінде пайда болды. Оның бастауында тұрған адамдар — У. Моррис, К. Дрессер, Г. Мутезиус, П. Беренс, — архитектор білімі бар және өзінің өндірістік тәжірибелерін архитектурадан бастаған адамдар болды. Сонымен қатар архитектура мен дизайн арасындағы байланысқа қарап оларды бір жақты деп айтуға да бола бермейді. 1910—1920 жылдары машиналар эстетикасы архитектуралық модернизмге ерекше әсер етсе, дәл сол сияқты, XX ғасыр соңындағы 1970—1990 жылдардағы «хай-тек» стилистикасы, өндірістік технология образын архитектураға алып келді. Сондықтан бізді қоршаған ортадағы заттық-кеңістікті қалыптастыруда архитектор мен өндірістік дизайн шешуші роль атқарады. Оның үстіне архитектура үлкен деңгейде кеңістікті міндеттерді шешеді, ал өндірістік дизайн бізді қоршаған заттармен шұғылданады. Бұл дұрыс, бірақ, кейбір жағдайда ғана.

Өндірістік дизайн мен басқа жобалау шеңберіндегі шығармашылықтардан айырмасы оның өнімдік өндірістік бағдарымен айқындалады. Сонымен қатар өндірістік дизайн мен басқа аралас жобалау шеңберіндегі шығармашылықтар арасына нақты шекара шеңберін сызу да тәжірибе жүзінде мүмкін еместігін мойындау керек. Шын мәнінде архитектура нысаны, дара және нақты орынға байланысты. Бірақ, егер, индустриальды құрылыс үйлерімен, мобильдік архитектуралық нысандарын типтік жобалау нысанымен байланысты болады. Тура осы сияқты визуальдық

коммуникация дизайны: қорап немесе табло түрінде орындалған белгі, — өндірістік дизайн бұйымы немесе құрылыстың жазықтық бетіне салынған сурет — яғни графикалық дизайн нысаны туралы да осыны айтуға болады.

Басқа жағынан алып қарағанда, өндірістік дизайнның атқаратын қызметіне қатысты нысандармен де толық айқындық жоқ. Соңғы кездегі «жаңа толқын» дизайнерлері («Мемфис» немесе «Алхимия» студиялары), оның анықтамасына шартты түрде сәйкес келетін (күдіксіз функциясы бар, индустриальдық әдіспен өндірілетін), «арт-дизайнға» жақындайды.

Өндірістік дизайнның дәстүрлі айырмашылығы — оның нарық пен базарға бағдар алуында болып табылады. Тіпті оны дизайнның осы облысына ғана тән деп те айтуға болмайды. Кейбір дәрежеде бұл жағдай дизайнның барлық түріне де тән. Өндірістік дизайнның түрлі нысандарында бұл әр түрлі көрініс табады: ол транспорт нысандарында, тұрмыстық жабдықтауда анығырақ байқалса, өндірісте азырақ көрініс табады.

Өндірістік дизайнды зерттеу пәні ретінде жобалау мәдениетінің жалпы ағымынан жеке дара ағыс сапасында бөліп көрсетудің толық критерилерін жеке дара белгі емес кешен ретінде қарастыруды қажет етеді. Олардың арасында адамның өндірістік қажеттігі мен өндіріс дизайны өнімдерінің байланыс типтері негізгілері болып табылады. Бұлар былайша айтқанда адам мен кеңістік ортасын байланыстыратын әр түрлі әдейі жасалған өмір жабдықтары, оның үдерістерін іске асырудың жабдықтары, заттар, машиналар, механизмдер, приборлар, т.б. болып табылады.

Кейбір жағдайда осы заттар мен машиналар комбинациясы өзіндік белгілі бір кеңістік ортасы болатындығы белгілі. Бірақ бұл қоршағын орта құрылымымен адам арасындағы қолданыстағы қажетті арақатынас байланысы ретіндегі өндірістік дизайнның ауқымды ролін жоққа шығармайды. Осы сияқты материалдық өнім, өндірістің дамуына дейін ұзақ уақыт өмір сүрді. Жобалау әдісі ретінде көркемдік конструкциялау өндірістік дизайннан жүз жыл бұрын пайда болды. Бұл жағдайда өндірістік дизайнды адамзаттың материалдық мәдениеті дамуының жалғыз тура сызықтық жолы ретінде қарастыруға болады. Салыстырмалы түрде алғанда шығарған өнімі көп болмасада, қолөнершілер жалпы дизайн үшін, оның ішінде өндірістік дизайн үшін үлкен тәжірибе жинақтаған. Әр

түрлі категориядағы бұйымдар арасында оның пайдалану мәні, формасы, материалы, дайындау технологиясы, безендіруі жағынан өзара байланыстары көріне бастады. Әлемдік өркениет мәдениетінің көптүрлілігі қолөнер эволюциясы жолының әртүрлілігімен ерекшеленеді.

Әлемдік өркениеттің көптүрлі мәдениеті қолөнер эволюциясының әртүрлі жолымен шарттасады. Дәстүрлі жапон бұйымдары — ыдыстар, қағаз шырағандар немесе ағаш ұсталық саймандар — ең жоғары функцияналдық міндет атқаруымен және осы кезеңге тән, өрнектер дәуіріне тән жоғары көркемдік шешімімен ерекшеленеді. Солтүстік Америкадағы шейкерлер қауымдастығы жасаған бұйымдары, еңбек құралдары және тұрмыстық заттары формақұраушылық дизайнерлік жұмыс әрекеттерімен ерекшеленеді. Ағаштан, металдан жасаған — ас үй заттары, құрал саймандары, шаналар т.б. немесе Ресей кәсіпшілерінің бұйымдары да осындай сипаттарымен ерекшеленеді.

XVIII — XIX ғасырлардың соңында материалдарды өңдеудің жаңа технологиялары өндірілетін өнімнің көлемін шұғыл арттырды. Бірақ оның сыртқы көлемі өзгере қойған жоқ. Қолөнер бұйымдарының формасының бір бөлігі эстетикалық талаптарды ескерусіз шығарылды. Фотоаппаратура, байланыс құралдары, пармен жүретін транспорты, әртүрлі станоктар сияқты тіпті жаңа бұйымдары орасан көп данамен шығарылды. Барлық жаңа функциясына қарамастан олардың формасы, әдеттегідей көз үйренген сол кездегі қоршаулар мен сызықтар, атқаратын функциясы аз өрнектің молдығы дәстүрлерін қайта жаңғырту болды. Өткен ғасырдың орасында, машина қатынас дәуірінің өндірісі тыңғылықты орнағанда, жаңа материалдар және конструкция әлі эстетикалық ой оралымы болмаған кезде, басымдық көрсететін стиль эклектика болды. Шын мәнінде, заттар формасы мен оның атқаратын функциясы және өндіріс технологиясының сәйкессіздігінің көп уақыт сақтала алмау себебі, таза эстетикалық мәселелермен қатар заттардың көптігі мен артық өндірілуіне де кедергі бола алған жоқ. «Қолөнершілер кәсібін» индустриялық әдіспен сапасын көтеруге талпыныс өндірісті күрделендіруге және қымбеттауға алып келді. Бұл жағдай өткен ғасырдың ортасында сын нысаны болды. Архитектура мен әсемдік өнер теоретигі, суретші — Дж. Рескин — аттың сұлулығы мен оның

атқаратын функциясының бөлінбестігі туралы тезисін жариялады. Бірақ ол өнімдік өндірістегі суретшінің перспективасының ашылуын бағалай алмады. Ол өмірінің соңына дейін, формақұраудығы жолсыздықтан шығудың жолы кәсіпшілікті қайта жандандырудан танып, машина технологиясына қарсы болып қалды.

Дж Рескиннің идеясын жаңғыртуға тырысқан «Артс энд Крафтс» қозғалысын басқарған, оның шәкірті У. Моррис болды. Жоғары сәндік қасиеті бар өнімдер Моррис ұйымдастырған шеберханада жасалуы кездейсоқ жағдай емес, оған (халық өнеркәсібі бұйымдары сияқты) бұйымдардың формақұрауының дизайнерлік қатынасы қаланған Морристің шығармашылық терең талдауы негіз болды. Бірақ оны өнімдік өндіріске ендіруге, Морристің шығармашылық ұстанымдарының құрамасының соңғысына деген келесі ұрпақ суретшілерінің индустриялық технологиялар мүмкіндіктері туралы антипатиясы болды.

XX ғасырдың басы — жаңа эстетиканың сферасымен шектелмейтін кескіндеме, мүсін, графика сияқты «таза өнерлердің», жаңа көркемдік стилдердің қалыптасу уақыты болды. Шығармашылықтың жаңа сферасын іздеуде суретшілер өндірістік нысандарға аударды. Өз кезегінде өндірісшілер өнімді жасау үдерісіне суретшінің қатысуының шынайы пайдасы бар екенін тани түсті.

Бұл жағдайлар 1907 жылы Германияда — неғұрлым дамыған индустриялық державаның бірі ретінде — кәсіпөнерлер өндірісін өнеркәсіп негізінде қайта ұйымдастыру мақсатын қойған, «Дойче Веркбунд» бірлестігіне бірігуі, өнімдік өндіріске арналған «идеальдық үлгілер» жасап шығарудың пайда болуына алып келді. «Веркбунд» теоретигі Г Мутезиус жасаған «эстетикалық функционализм» ұстанымын өндірістік дизайн безендіруінің негіздері ретінде қарастыруға болады.

«Веркбундтың» шығармашылық принциптері көрмеге арнап аз мөлшерде жасалған кейбір үлгілерде сонымен қатар бірінші кезекте Анри вон дер Вельде, В. Гропиуса, Б. Таута және П. Беренса сияқты архитектор-практиктер шығармашылығында материалдық қолданыс тапты. Соңғы жұмыс ретінде АЭГ фирмасы жасаған осы кезге дейін визуалдық ой нәтижесі ретінде танылмаған электр жарықтандырғыштарын, электр ыдыстары мен желдеткіштерін

айтуға болады. Бұл нысандардың жаңашылдығы оның қандайда бір протатипке қарамастан жасалған тәжірибесімен, формақұрауға деген қатынасымен ерекшеленеді. Бұл жағдайда Беренстің формалдық тәсілі концернді қиындықсыз тануға болатын, әртүрлі бұйымдар үшін аналог болды.

Өндірістік дизайн бұйымдарын жобалаудың дәстүрлі емес ұстанымдары жобалау ісін ұйымдастырудың өзіндік формасын қажет етті, сонымен қатар, арнаулы теориялық және эксперименттік зерттеулерді, оның шеберлерінің мектептерге және зерттеу жұмыстарына бірігуіне алып келді. Солардың бірі 1919 жылы дүние жүзінде бірінші рет құрылған архитектура мен өндірістік өнер мектебі — «Баухауз» болды. «Баухаузда» XX ғасырдың 20-шы жылдары жасалған бұйымдар үлгілері қазірге дейін шығарылып келеді. М. Брейер креслосы және Мис ван дер Роэ керамикалық ыдыстары сұраныстан түскен емес. Сондай ақ Гропиус өз жихаздарын шығарып, ол үлкен сұраныспен қолданысқа түсіруде болған.

«Баухауз» бастаған «Өндірістік өнер» идеясы, өткен ғасырдың 20-шы жылдарында Ресейдің ВХУТЕМАС (кейіннен — ВХУТЕИН болған) мектебінің негізгі қызметі болды. Бұл мектепте олар «жаңа қоғам», «жаңа мәдениет» құрылысшыларының энтузиазмымен бірікті. Бұл жерде ағаш және металл өңдеу факультеттері жұмыс істеді. А Родченко, В Татлин сияқты оқытушылар шеберлер ретінде перспективалық оқу бағдарламаларын жасап, ғылыми-өндірістік лабораториялар ұйымдастырды.

ВХУТЕМАС пен «Баухаузды» 1920-шы жылдардағы көркемдік ой көшбасшыларының қатар қоюы кездейсоқтық емес, олар шын мәнінде үнемі байланыста болды. Бірақ 30-шы жылдардың басында олардың шығармашылық доктриналары бергілі себептеріне байланысты қажетсіз болып қалуына байланысты «Баухауз» 1930 жылы жабылды. 1930 жылы ВХУТЕИН да архитектура мамандығын сақтап қана қайта құрылды. Бірақ азғана мерзім ішінде ВХУТЕМАС/ВХУТЕИН өзінің дамуына отандық өндірістік дизайн негіздерін қалады. Осы кезеңде С. Вальднер «аэропоезд», Ю Долматовский, В Бродский, В. Самойлов және басқалардың шеберханаларында теміржол вагондары мен трамвайбустар сияқты тамаша шығармаларын жасады. XX ғасырдың бірінші жартысында еуропалық дизайн үлгілері архитекторлар қызметінің нәтижесін

көрсететі немесе суретшілер мен өндірісшілер қызығушыларымен сәйкес келді. Олардың кейбіреулері өздерінің өндірісіне қажетті бұйымдарды жасап шығарды. Автомобиль стилистері Э. Бугатти және М. Биркигттердің өздерінің жобалары бойынша машина шығаратын заводтары болды.

Осы уақытта АҚШ та өндіріс масштабы, базар жағдайына байланысты өндірісшілер дизайнға мұқият қарауға мұқтаж болды. 1929—1930 жылдардағы экономикалық кризис өнімдер жеткіліктілігін жасаудың жаңа жолын іздеуді қажет етті, өндірістік дизайн коммерциялық мәселелерді шешудің бірден бір мүмкіндігі болды. Дизайн міндеттерінің «нарықтық» түсінігі мен «Веркбундтың» бастаған «эстетикалық функционализм» арасындағы айырмашылығын жеңіл ажыратуға болады.

Өнімнің жеткіліктілігін жасаудың стайлинг, деп аталатын «коммерсиялық дизайны» — негізінен заттың сыртын безендіруіне бағытталады немесе Дж. Нельсонның айту бойынша «ауысу иллюзиясын жасау мүмкіндігі болмағандықтан ауысуды жасайды». Әрине, өндіріс бұйымын таза безендіру, бұл функцияналдық формақұрауға қарама қарсы, соңғы мүмкіншілік, сонымен қатар бұл екі полюс аралығында шексіз аралық позиция сандары болды.

Сонымен Американың белгілі коммерсиялық дизайнерлері арасындағы шығармашылық иесі Р Лоуинның сауда нысандары немесе қарапайым тұрмыстық нысандарды қарапайым стилистикалық өңдеуден бастап, «Скайлэб» орбиталық станциясы интерьерінің аналогы жоқ талдауларына дейінгі диапозонды қамтыды.

Коммерсиялық дизайнның жеткіліктілік прагматизмі бірінші жағынан, алғанда техниканың дамуы, екінші жағынан өндірістік дизайнның әртүрлілігінің бірі ретінде дамуына стимуль берді және утопиялық дизайн ретінде, біздің уақытымызда футуродизайн дейтін, жақын болашақа транспорт пен архитектураның өмір сүру ортасы ретінде елестетуге тырысатын сол кездегі аэродинамиканы, материалдарды және технологияны елестететін пәндік жинақталу болды. Мұның шынайы ұтымдылығы күпеген жерден модаға кірген «аэродинамикалық» ұмтылыс болып шықты. Бұл жағдайда радиоприемниктерге, тостерлерге, сифондарға, пылесостарға және т. б. қозғалыссыз тұратын статистикалық кейбір заттарға да динамикалық образ берілді.

Бұлар дизайнның функциялдығымен жалпы қатысы бар нәрсесі болмасада олар жақсы сатылды. Өндірістік дизайнның белгілі тарихшысы Эдвард Люси-Смит фактоларды жинақтай келе мынандай қорытындыға келеді. XX ғасырдың 30-шы жылдары Америкада коммерциялық дизайнның дамуы, дизайн теориясына «Баухауз» қызметіне қарағанда көп нәрсе берді. Американдық дизайн таза тұрмыстық сфера рамкасынан шығып, сонымен бір уақытта маркетингпен байланыста бағалы тәжірибе жинақтады.

Екінші дүниежүзілік соғыс өндірістік дизайнға өз әсерін тигізбей қалған жоқ. Тұрмыстық бұйымдар шығару күрт төмендеді. Бірақ соғыс өндірісі технологияның жетілдірілуіне мықты толқын берді. Әлемде экономикалық жағдай түбірімен өзгерді, дизайнның дамуындағы ескі мен жаңа жолдарға онанда күштірек көңіл бөліне берді. Мұны американдық автомобильдердің эволюциялық формалары көрнекті түрде демонстрациялап көрсетеді. Егер соғысқа дейінгі американдық автодизайнның тарихи жетістіктері қарапайымдылығы жағынан көз тартатын «Т» және «А» формасындағы «Фордтың» моделдері болса немесе эстетикалық талғамының мықтылығы жағынан Гордон Миллер Бьюригтің «Дюзенберг», «Обурн» және «Корд» автомобильдері, соғыстан кейінгі шеф-стилист Х. Эрлдің «Дженерал Моторс» корпорациясының өнімдері көз тарта бастады. Жеңіл автомобильдер сол уақыттағы реактивтік авиацияның визуальдық сипаттамасын тіпті айнытпай қайта жанғыртуда болды.

Кейде атқаратын қызметіне шығын келтіретін, функциясына сәйкес келе бермейтін «плавниктер», «дюздер», «воздухозадборниктер» деп аталатын декоративтік элементтер қолданылды. Европалық дизайн соғыстан кейінгі жылдары «Баухауз» негізін салған дәстүрлі фундаментализмін жалғастырды. Осы жылдардағы дизайнның дамуында Ульм дизайн мектебі (1953—1968) ерекше орын алды. Оның негізгі талдауларының орталығы қазіргі өндірістік өнердің теоретикалық негіздері болды.

60-шы жылдардың ортасына қарай Европада өндірісік дизайн теориясы бойынша болсын немесе оның практикасы бойынша болсын ауқымды тәжірибе жинақталды. Бұл тәжірибе футуродизайннан экспериментке арналған жақсы база қызметін атарды. Мұндай жерде бұрын бар бұйымдардың жаңа формасын іздеу дамыту және алдын ала болжам жасау істері атқарылды.

Соңғы бағыттың мойындалған көшбасшылары Италияда қол өнеркәсібінің дәстүрлі жоғары деңгейімен көрінетін итальяның дизайнерлері болды. Олар үнемі эксперименталдық шығармашылықты практикалық тапсырыс жұмыстарымен байланыстырып, қосып отырды. Осылардың еңбегінің арқасында итальяндық дизайн ұлттық дизайн мектебінің үлгісіне айналды. Кейіннен өндірістік өнерге деген ұлттық және аймақтық бағыт ұстаған, басқада мектептер пайда болды. Сондай мектептердің бірі ретінде өндірістік өнерге бағытталған, негізіне А. Аалто шығармашылығы алынған Скандинавия мектебін айтуға болады.

Ұлттық мектептерінің әрбір түрі бола тұрғанмен өндірістік дизайн функциональдық өзектегі басымдылықта дамыды. Мұндайда, бұйымды жетілдіру шараларына сай шынайы талаптар қойылды. Осы үдерістің нәтижесінде көптеген типологиялық топ рамкасындағы заттар мен бұйымдар форма жағынан ретке келтірілді. 1960-жылдардың соңында тұрмыстық, радио және электро жабдықтары аз немесе көп болмасын, немістің «Браун-стилінің» жеңіл автомобильдерінің — турин мектебі шеберлерінің эталонын және т.б. формақұрауларын қайталады.

Функционализмді оны көптүрлілік тәсілдері дұрыс түсінбеудің көптүрлілік тәсілдері қоғамның жөні дұрыс емес реакциясын туғызды. Өмір сүріп отырған ортаны қалыптастыру мәселесі таза функционалды міндеттерді шешумен шектелмей, жобалаушылардың жаңа ұрпақтары дизайнның «еркін» образдық тілін іздеуге күш біріктіруі кәдімгі жағдайға айналды.

Жаңа дәуірдің символы — постмодернизмнің — қандайда бір стильдік шекараның болмауы, ойын элементтері мен орта нысаны контекстіне (текқана композициялық емес әлеуметтік) жоғары ықыластың артуы сияқты дизайн шығармаларының образдық сипаттамасының жоқ болуымен ерекшеленді. XX ғасырдың 70—80-жылдарындағы дизайн нақты адамдардың кез келген қажеттіліктерін қанағаттандыруға бағыттайтын өмірді қайта құрудың жағдайынан бас тартты. Бұл концепция алдымен футуристік эксперименттерден бастау алып, кейін өндірістік бұйымдардың визуалдық тілін кеңейтетін архитектуралық формалар мен дизайнға тән емес дәстүрлі емес материалдарды қолдану (табиғи тастар, керамика) қазіргі металл және шластиктермен араластыратын «Мемфис» сияқты топтың практикалық қызметінде жалғастырылды.

Дизайнерлік қызмет облысының әр түрлі шекарасы жуылып кеткенімен, өндірістік дизайнның негізгі сферасы мен көпшілік өндірістік өнім нысандарын көркемдік жобалау, дизайнерлік қызмет болып қалды және қала береді. Өндірістік өнім нысандарын көркемдік жобалаудың негізгі категориялары ретінде мыналарды алып қарастыруға болады:

- тұрмыстық заттар (ыдыс, радио- электрожабдықтар және т.б.);
- интерьер жабдықтарының көлемді элементтері (жиһаз және үлкен көлемді жабдықтар);
- технологиялық және өндірістік жабдықтар (станоктар және басқа өндірістік орта жабдықтарының элементтері);
- транспорт мүмкіндіктері;
- инженерлік құрылымдар және құрылыстар;
- визуальдық коммуникациялар;
- өндірістік дайындаудың ерекше нысандары.

Бұл нысандардың әртүрлілігі дизайнердің алдында тұрған міндеттердің бірдей болмауынан болып табылады. Осындай міндеттер өз кезегінде оның кәсіби қызметінің спецификалық айырмасын мәжбүрлейді. Сонымен көпшілік тұтыну бұйымдарын көркем жобалау мода, өмір образдары түсініктерімен тығыз байланысты. Бұл жерде бірінші көрініске өнімдердің толық қамтамасыз етілуі шығады. Мұндай нысандардың дизайны жиі коммерциялық сипат алып, бұйымның сыртқы безендірілуіне алып келеді.

Станоктар, арнаулы жабдықтар, ауылшаруашылық құралдар болып табылатын өндірістік нысандарды көркем жобалау, көпшілік қолданыс тауарларына қарағанда техникалық талаптар қажеттігімен бөлектенеді. Олар атап айтқанда эргономика, өндіріс технологиялығы, өнімберушілік, экономдылық, экологиялық қауіпсіздік және т.б. образ бен стиль мәселесіне қарай ойысады. Сонымен қатар олардың орнын жоққа шығаруға болмайды. Себебі осы қалыптастырылатын өндірістік орта нысандарында адамдар болатын болғандықтан оларда комфорт сақталуға тиіс және бұл визуальдық қатынаста да қажет нәрсе болып табылады. Мұнан басқа нарықтық бәсекелестік, осындай нысандарды жасаушылар, жобалаушы дизайнерлер арасында өнімнің фирмалық стилі мәселесін қояды.

Ерекше бір нысанды көркем жобалау барысында визуалдық образын шешуде немесе осы жобаны көрмейтін адамдар түгел тіпті қарапайым көрермендерге көрсеу жоспарланбаған интерьер (космостық техника, суасты аппараты және т.б.), үшін шешуде болмасын жалпы жобалауға қойылатын талаптарды орындау қажет болады. Оның сырты техникалық ұтымдылық шеңберінде шешілгенімен, ережеге сай оның формасын құрастыруда қазіргі талап образына байланысты шешу үшін оған дизайнердің қатысуы тиіс болады.

Сондықтанда, дизайнерік жобалаудың ерекшелігі жасалатын нысанның сипатына қарай анықталады. Бірақ қазіргі өндірістік дизайн шеңберінде бұйымға деген кейбір топтардың сұраныстарына бағытталғандығымен ажыратылып, салалық базардың арнаулы бұйымға деген талаптарын мүшелеп көрсетуге болады. Бұған аймақтық және этникалық топтардың өмір талаптарының ерекшеліктері ескерілген дизайнды мысал етуге болады. XX ғасырдың 70-ші жылдардың басында көрінген жапон дизайны, американдық коммерциялық дизайнының қолдауымен, жапондырдың дәстүрлі өмір салтымен байланысты, нысандардың формақұрауына эксперимент жасады. Бұл тәжірибе 80 жылдардың басында сыртқы базарға есептелген, тек қана жапон өнім шығарушыларына арналған, өнім образын жасауға мүмкіндік берді.

Дамушы елдер мен артта қалған елдерге арналған қазіргі дизайнерлік талдаулар жұмысы жаңа кірісім қатынасымен айырмаланады. Олардың айырмашылық белгілері технологиясына деген жоғары назар, лайықты материалдарды қолдану, дайындығы аз тұтынушылардың бұйымды қолдану мүмкіндігін пайдалану болып табылады. Көркемдік жобалаудың нысанын белгілі спецификасы әртүрлі жастағы топтарға, қабылеті шектеулілерге және т.б. арналады. Өндірістік дизайның мұндай бағыты белгілі категориядағы адамдарға арналған міндеттерін шешу оның неғұрлым қазіргі ерекшелік спатын көрсетеді.

Біздің кезімізде өндірістік дизайн өзіндік ерекшелігі бар күндерді өткізуде. Оның өтпелі модаға бағдарлануы, тұтынушының кез келген талғамынан шығуға деген ұмтылысы, коммерциализация көркемдік рационализм ұстанымдарымен тоғысып, оның қалыптасуы мен дамуының фундаменти болды. Екінші жағынан алып қарағанда, қазіргі өмірдің үнемі күрделенуі, оның жаңа

технологиялармен толығыуы бұрын болып көрмеген, бірақ қажетті дизайнерлік формалар мен ағымдардың пайда болуына алып келді.

XX ғасырдың екінші жартысында пайда болып, күшейе түскен экологиялық мәселелер өндірістік дизайнның алдына жаңа міндеттерді алға тартты. Бұл «экодизайн» деп аталатын дизайнның бір түрінің шығуына алып келді. Футуродизайн, жасалған үлгілерін ойландырған технологияларын, қоғамның тұтынуына қарағанда, біртіндеп өндіріске енгізуді көздейді, өз мақсатын, белгіленген дизайнның дамуының перспективалық жолын жаңаша көреді. Сонымен электроникамен толыққан орта, компьютерді өмір сферасына ендіру, 1960-шы жалдардың соңына қарай Ұлыбританияда «Аркигрем» немесе Австрияда «Химмельблау» сияқты архитектуралық-дизайнерлік топтардың, сол уақытта ойға арналған ойын элементтердің жаттығулары сияқты болып көрінетін, концептуальдық талдауларының пайда болуына алып келді.

Егер «Аркигрем» тобы болса шын мәнінде тіршілік ететін ортаның даму сценариясын ойын ретінде (парадокстік түрде болсада) көрсетсе, ал «Химмельблау» тобы ортаны қалыптастырумен айналысып, ал оның имитациясы шынайы ортаны иллюзорлық (алдымен аудиовизуальдық, кейіннен психотроптық мүмкіндіктер) жолмен көрсетуді таңдап сонымен жүрді. Бүгінгі күні, олар бегілі дәрежеде бір бірінен алыстасада, мамандар алдында мәселелер барынша өткірлігімен қалып отыр.

Өркениет алға «жылдам жылжып», кезекті рет шатасатындай жағдайда тұр. Олардың даму барысында алдағы жолды таңдап алуда, оны дамытуда дизайнерлердің жауапкершілігі артуымен қатар, одан шатасу мүмкіндігі тіпті жоғары бола түсуде. Әрине, өндірістік дизайнның жақын арада дамуының кейбір қырлары бүгінде көріне түсуде.

Батыс теоретиктері жобалаушы мен тұтынушының арасында түзілген тарихи пайда болған қызығушылығы қазіргі кезде жарыла түсуде деп болжам жасады. Бұл өнімді жасау мен оны қолданысқа қосу барысына жобалаушыға қарағанда тұтынушының көбірек қатынасатындығын білдіреді. Қазіргі кезде бұйымдар мен өндіріс процестерін ұйымдастырудың жаңа формаларын іздестірумен және «таза» материалдарды қолдануға негізделіп қоймай сонымен қатар дизайнға деген экологиялық қатынас ролінің артып отырғаны, күмәнсыз екені белгілі.

Қазіргі кезде арт-дизайнның көлемінің кеңейуі мен артуын байқауға болады. Арт-дизайн өмірді қамтамасыз ету облысын басып алады және сол өмірді қамтамасыз ету облысы өндіріс формаларын «рациональдығына» басымдық беру маңызды екендігін көруге болады. Қанша айтқанмен болжамның аты болжам, бірақ өндірістік дизайн мен жобалау мәдениетінің нақты даму жолын уақыт қана көрсетеді.



КӨЛІК ДИЗАЙНЫ ЖӘНЕ ОНЫ ОҚЫТУ МӘСЕЛЕЛЕРІ

Адамзат баласы ерте кезден бастап қозғалыс үшін көлікті пайдаланған. Бұл кезеңде негізінен жануарлар (ат, түйе, арба, қайық, ұшатын шар т.б.) көлік мүмкіндіктері ретінде тасымалдау қызметін атқарған. Қоғам мен техниканың дамуына байланысты әрбір тарихи кезеңдерде тасымалдаудың машина, паравоз, кеме, ұшақ, сияқты мүмкіндік түрлерінің формалары мен құрылымы де өзгеріп отырған. Көлік ұғымы жол ұғымымен тығыз байланысты. Тасымалдау қажеттігіне байланысты жердегі жол, су жолы, темір жол, әуе жолы қатынастары ұғымдарымен байланысты пайда болған.

Көлік дизайны - дизайн өнерінің ішіндегі ерекше саланың бірі. Дизайнының бұл түрі өзіндік форма құрылым, қозғалыс және композициялық тұтастық, әсемдік қажеттігіне байланысты ерекшеліктерге негізделеді. Көлік дизайнында қозғалыс әрекетін білдіретін динамикалық композиция ерекше орын алады. Динамикалық композицияның ерекшелігінің өзі қозғалыс бағыты мен форма құрылысы әсемдігі, жылдамдық жайлылығы сипатымен байланысты. Динамикалық композицияның мүмкіндіктерінің даралық ерекшеліктері сол көліктің түрімен оның атқаратын қызметімен байланысты қарастырылады. Көліктің визуалдық мазмұны, тұтыну қажеттігі мен формасы қозғалыстағы көлік нәтижесін анықтайтын шешуші фактор. Сондықтан мазмұн мен форма көлік дизайнының композициясында ең шешуші рол атқарады. Жобалау барысында форма бөлшектері бір бірімен үйлесімді тұтастық пен композициялық бірлікке жинақталады. Көлік дизайны композициясында материалдың тектоникалық ерекшелігі, бөлшектерінің пропорциялық қатынастары, көлемнің масштабтық және өзара үйлесімді бірліктері есепке алынып, форманың статикалық, динамикалық, тепе-теңдік мүмкіндіктері сақталуы көзделеді. Форма композициясын эмоциялық қабылдаудың образдылық ерекшеліктерін сақтау қажет етіледі. Динамикалық форманың ерекшелігі оның алға ұмтылыс қозғалысын меңзеуімен сипатталады. Қозғалыс формасының басты ерекшелігі жылдамдық кезіндегі оның ауа кедергісін туындатпауы мен бөлшектердің композициялық байланыста болуымен

сипатталады. Көлік дизайнының композициясының түрлерін таңдап алу, көлік түрінің негізгі атқаратын функциясымен тығыз байланысты шешіледі. Көлік түрі жер, темір жол, су, ауа көліктары болып жіктеледі.

Көлік дизайнын графикалық жобалау ісі жеке тұлға қызметі ретінде қалыптасу мен даму жолынан өткен. Көлік дизайнын жобалаудың алғашқы сатысының бірі көлік түрінің графикалық бейнесін табудан басталады. Графиканың бейнелік мүмкіндіктері форманы іздеу барысында ерекше орын алады. Графикалық бейнені іздеу барысында нобайларды кіші өлшемде бейнелей отырып жаңа моделді табу үшін ізденістер жасалады. Бұл кезеңде жаңа көлік моделінің мұның алдындағы моделдерден артықшылығына көңіл аударылады. Жаңа моделдің артықшылығын көрсетуге назар аударылады. Графикалық бейнені іздеу барысында эскиз жасаудың орны ерекше. Эскиз жасау барысында моделдің жеке бөлшектері анықталады. Жеке бөлшектер формасы бойынша масштабтық сызба орындалады. Көлік формасын іздеу барысында дизайнер графикалық бейнелік мүмкіндіктері толық көрсетілген моделдің өлшемді сызбасын орындайды, сонымен қатар масштабтық және толық өлшемді демонстрациялық суретін салады.

Көлік дизайны өзіндік тарихы бар өнер құбылысы. Көлік дизайны алғашқыда шығармашылық қызметтің бір ерекше түрі ретінде өмірге келген. Адамзаттың жер бетімен, сумен және әуемен белгілі бір техника көмегімен қозғалуымен байланысты көлік түрлері пайда болды. Көліктің негізгі түрлері жер беті көлігі, су көлігі және әуе көлігі болып бөлінеді. Көліктің қалыптасуы мен дамуында адамның ойы қиялы ерекше орын алған. Бұл айтылғанға мысал ретінде ертегілердегі «ұшатын кілемді» адамзаттың қиялдағанын айтуға болады. Бұл кезеңде адамзат алыс сапарға ұшуды аңсағанын, ол қиялдың кейіннен шындыққа айналғанын, бу машиналарынан, онан соңғы қарапайым ұшақтардан, онан соң ғарыш кемелерінен көруімізге болады. Бұларды көлік моделдерін іздеудегі алғашқы эксперименттер ретінде танылады. Көлік моделдерін ойлап табудың алғашқы кезеңінде қолөнершілер қарапайым көліктерді ойластырған. Бұлардың қатарына арбалардың түрлерін, велосипедтердің түрлерін қосуға болады. Бұлар алғашқы кезде жеке дара болып жасалынса кейіннен оларды көпшілік өндірісі түрінде бірнеше дана етіп жасау үдерісі пайда

болып қалыптасқан. Көліктің бір ғана данасын жасауды «колөнершілік» деп атаса, оларды көп данамен бірнеше адамның құрамымен жасауды «кәсіпкерлік өндіріс» деп аталған. Өндірістік кәсіпкерліктің және көпшілік өндірістің бір біріне ұқсастығы мен қатар айырмашылығы да бар. Өндірістік кәсіпкерліктің ерекшеліктері қолмен жасалуында болса, көпшілік өндірістің ерекшелігі оның техникалық құралдардың көмегімен, көп данамен бірнеше адамдардың қатысуымен шығарылуында. Қазіргі заманауи кезеңнің өндірістік ерекшелігі жұмыс үдерісіне компьютер мен автоматты қондырғылардың кіріктірілуінде болып табылады. Қазіргі кезде заманауи талаптар деңгейі дизайнерлік білім деген ұғымды өмірге әкелді. Ол қазір жаңа өнер, эстетика және техника саласын біріктіретін білім бағытында қалыптасу үстінде. Көлік дизайнері білімі жаңа бұйымды жобалауға, жасауға, көрсетуге, жарнамалауға оның эргономикасына, материалына, технологиясына, экономикасына, байланысты білімдерді біріктіреді. КССРО мен Ресейдегі көлік дизайнының даму ерекшеліктері олардың бір орталықтан жобаланып, жасалып, жинақталып, сарапталып, көрсетіліп, жарнамаланып, басқарылуында болды.

Көлік дизайнын жобалау үдерісінде эргономикалық мәселелер маңызды орын алады. Эргономика ұғымы көлік дизайнын жобалаудың бөлінбес бір бөлігі ретінде қарастырылады. Эргономика талаптары зат формасының адам қызметінде ыңғайлы, жайлы, сәйкесті болуын алдыңғы орынға қояды. Зат формасы осы талаптардан туындауын қажет етеді. Эргономика ұғымы көліктің қолданылу мақсатына сай адамның онымен жұмыс істеуіне қолайлы болуымен байланысты. Көлік дизайнын жобалаудағы қолданылатын мүмкіндіктің бірі антропометрия. Антропометрия адамның дене құрылысы өлшемдерінің машинамен немесе техникамен сәйкес келуін білдіреді. Жұмыс барысында машина мен техниканың адамның іс әрекетіне қолайлы болып, сәйкес келуі қарастырылады. Мұның мысалы ретінде оператордың жұмыс орны немесе автомобиль жүргізушінің орнын алып қарастыруға болады. Жүргізушінің орнынан қарағанда визуальдық ақпаратты көрсете білудің ерекшеліктері бар. Бұл орыннан жүргізушіге машинаның алды мен арты, жан жағынан алынатын ақпараттардың көріну мүмкіндігі толық болу жағы мұқият ескеріледі. Сонымен қатар

жүргізушіге физикалық қысым көмегімен машинаның ішкі құрылыс жағдайын көрсететін түрлі жабдықтардың көрінуі маңызды орын алады. Басқарудың жұмыс органы барлық жағынан ақпараттарды дұрыс қабылдау мен басқару жабдықтарының жіберген мәліметтерін жүргізушінің дұрыс қабылдауына мүмкіндік туғызу жағы ойластырылады. Жұмыс орындығы жүргізушінің немесе басқарушының дене өлшемдеріне сай ыңғайланатын қозғалысқа келтіру арқылы, оның жұмысына толық жағдай жасайтын болуы тиіс. Көлік салондары адамның өмір сүру мүмкіндіктері мен кеңістігі ретінде ұйымдастырылады және осы мақсатта құрастырылады. Жолаушыларға арналған орын барынша оларға жайлы, жарық болуы, сыртқы көріністерді қабылдауға ыңғайлы болуы ойластырылады.

Көлік формасын жобалаудың эскизі мен жалпы компоновка жасау белгілі ережелерге негізделеді. Әртүрлі көлік мүмкіндіктерін жобалау компоновка жасаудың белгілі ережелерге сүйенелі. Көлік дизайны автомобиль, темір жол, су және әуе дизайнын жобалау болып бөлінеді. Осы классификация негізінде олар автомобиль көлігін жобалау, темір жол көлігін жобалау, су көлігін жобалау және әуе көлігін жобалау дизайнерлары болып жіктеледі. Мысал үшін, «Автомобиль дизайнының жалпы компоновкасы» - құрылым схемасына, агрегат қуаттын көрсететін өлшемдеріне, белдік құрылысына, доңғалақтар арқасының өлшемі мен контурына байланысты болып анықталады. Жүргізуші мен жолаушыларды көлікке жайлы орналастыру автомобилдің негізгі сапалық көрсеткіштерінің бірі болып анықталады. Автомобилдің моделін жобалауда көліктің салмақ орталығын анықтау мен алдын ала есептеу маңызды орын алады. Жобалау кезінде автомобилдің негізгі салмағы түсетін орталығын анықтау қажеттігі туындайды. Желдеткіш және жылумен қамтамасыз ету, шудан қорғану автомобиль құрылымын жобалаудағы маңызды көрсеткіштің бірі болып табылады.

Көлікті жобалау дизайнындағы маңызды іс әрекеттің бірі кузовты *конструкциялау* болып табылады. Кузовтың құрылымы мен формасы Көлік дизайнындағы маңызды көрсеткіш ретінде анықталады. Кузовты жобалау белгілі кезеңдерге бөлінеді. Кузовты жобалаудың алғашқы кезеңі Көліктің функциясын анықтаудан басталады. Автомобиль жеңіл көлік, жүк автомобилдері немесе

автобус қызметінің бірін атқаруы мүмкін. Осы функцияның анықталуына байланысты кузовтың типтері шығады. Кузов негізінен мотор, кабина, борт, доңғалақтар сияқты ірі бөлшектерді біріктіруге, жинақтауға және құрастыруға арналған негізгі техникалық мүмкіндік ретінде танылады. Кузов конструкциясы екі жақты орнатылған екі белдіктен және оның алдыңғы, ортаңғы және артқы жағынан біріктіретін жалғастырушы белдіктен тұрады. Конструкция негізгі және қосалқы бөлшектерден және оларды біріктіру бөлшектерінен құрамдалады. Кузов конструкциясын жобалау кезінде полимерлік немесе болат материалдарының қайсысы қолданылатыны анықталып жобаланады. Конструкцияның жобасында бөлшектерді біріктіру сипатына көңіл бөлінеді. Қазіргі көпшілік және роботталған өндірісте кузов Көлік мүмкіндігінің негізгі құрамдаушы ролін атқарады. Кузов бөлшектерінің формасын құрастыру әдістері Көліктің мақсат мен атқаратын міндетіне байланысты анықталады.

Көлік дизайнын жобалауда *дизайн мүмкіндіктерін техникалық құрамдаушылар* маңызды орын алады. Көлік дизайнын құрамдаудағы ескеретін жағдай белсенді бөлшектердің және белсенді емес бөлшектердің қауіпсіздігін анықтау қажеттігі туындайды. Белсенді қауіпсіздікке жататындар доңғалақтар, мотордың бөлшектері, алдыңғы бөлшектердің (бампер, жарық техникасы) сыртқы жазықтықтарының орналасу сипаты. Көлік дизайнын құрамдаудағы ескеретін жағдай уақыт регламентін көрсететін құралдар мен қондырғыларды адам өміріне қауіп туғызбатындай жағдайда орналастыру. Белгілі болуы мен түсі. Өмір сүру кеңістігінің қауіпсіздігі. Көлік дизайнын құрамдаудағы ескеретін жағдайдың бірі сыртқы форманың өтпелілі болуының мәні ерекше. Көлік дизайнын құрамдаудағы екінші бір ескеретін Көлік формасының ауа кедергісіне тосқауыл болмауы мен оның өтпелілік жағдайының болуы. Көлік дизайнын құрамдаудағы ескеретін үшінші жағдай форманың аэродинамикалық кедергілердің аз болуы коэффициентімен анықталады. Көліктің сыртқы жазықтықтарының сырғанақтықтығын зерттеу үшін жазықтық бетіне жіптер немесе жұмсақ маталарды ұсақтап қиып жапсырылып оны жоғары деңгейдегі желмен үрлеу әдістері қолданылады.

Макеттеу көлік дизайны жобасын жасау үдерісіндегі маңызды шығармашылық іс әрекет болып табылады. Дизайнердің макеттеу

іс- әрекеттері - эскиздік макеттеу және натуралдық макеттеу болып екіге бөлінеді. Эскиздік макеттеу ерекшеліктері зат формасын қағаз бетінде бейнелеумен сипатталады. Натуралдық макеттеу ерекшеліктері Көлік формасын көлемді етіп белгілі, қажетті өлшемдермен орындалу құрылымын көрсетумен анықталады. Эскиздік макеттеу мүмкіндіктері арқылы дизайнер Көліктің жаңа формасын немесе жаңа техникалық бөлшектің құрылымын көрсетуді мақсат етеді. Натуралдық макеттеу мүмкіндіктері арқылы дизайнер конструктор көліктің формасын үлкен өлшемдермен немесе натуралдық болуға тиіс өлшемдермен көрсету бағытын ұстанады. Эскиздік макеттеу материалдарына қағаздың түрлері мата т.б. материалдар қолданылса, натуралдық макеттеу материалдары болып шын мәнінде жаңа бөлшек немен жасалатындығына байланысты материалдармен орындалады.

Көлік мүмкіндіктерін дизайндық жобалаудың қазіргі ерекше мүмкіндігі *үш өлшемді компьютерлік жобалау* болып табылады. Компьютерде жұмыс істеу қарапайым сурет салу, жобаның эскизін салу, презентациялық сурет салу, графикалық бағдарламаны меңгеру түрлеріне бөлінеді. жалпы принциптері. Жаңа моделді жобалау эскиздеу эскизі жаңа моделді жалпы елестету қызметін атқарады. Презентациялық сурет салу – тапсырыс берушіге жаңа моделді таныстыру қызметін атқарады. Бұл заттың бірнеше көрінісі түрінде беріледі. Компьютерлік графикалық бағдарлама компьютердегі «сызба сызу» бағдарламасы және «моделдеу» бағдарламасы болып жіктеледі. Компьютерлік сызба моделдің немесе техника бөлшегінің моделін жобалау қызметін атқарады. Компьютерлік сызбаны орындау үшін – арнайы графика бағдарламасын меңгеру қажеттігі туындайды. «Компьютерлік моделдеу» – 3D моделинг бағдарламасы бойынша орындалады. «Анимация» бағдарламасы бойынша – дизайнерлік жоба презентация жасау кезінде роликтерді көрсету арқылы орындалады. Роликтерді дайындау жоба туралы ойдың эскизін жасау, жобаның конструкторлық құрылымын жасау, жобаның сыртқы формасын көрсету, жобаның ішкі көрінісі бейнелеу, жоба колоритін айқындау сияқты визуализацияны жасаудың принциптеріне сәйкес орындалады.

Көлік формасын жобалау белгілі іс әрекеттер кезеңдерімен байланысты. Көлік өндірісіндегі дизайн процесі жоба туралы ой,

жобаны эскиздеу, жобаны макеттеу, жобаны материалда орындау, жобаның бөліктерін безендіру, жобаны демонстрациялау кезеңдеріне бөлінеді. Жобаны дайындаудың негізгі принциптері тапсырыс талаптарын орындау, моделдің жаңашылдық сипаты, қолданысқа жайлылығы, эргономикасы мен экономикалық ұтымдылығы талаптарының орындалумен қамтамасызданады. Жобалау міндеттері тапсырыс талаптары мен Көлік дизайны саласындағы заманауи стилдік бағыттарға сәйкестігіне байланысты анықталады. Қоғамдық және жеке Көлік дизайнының әдістемесі қоғамдық ой пікірлер жиынтығын сараптау нәтижесінде анықталады. Көлік дизайны белгілі бір ел мен қоғамның әлеуметтік мәдени деңгейін анықтайтын фактор болып табылады.

Көлік мүмкіндіктерін жобалау іс әрекеттері адамзат баласының затқа деген қажеттігінен, оның әсемдігіне деген талғамнан туындаған қызмет нәтижесі ретінде танылады. Жобалау қызметінің нәтижесінде дизайнер ойы материалға айналады. Көлік дизайны бүгінгі күні қарқынды даму үстінде.

Қорыта айтқанда көлік дизайнынан оқу материалдарын болашақ бейнелеу өнері мұғалімдеріне меңгерту бағдарламасын, көлік дизайны туралы түсінік, көлік дизайнын графикалық жобалаудың қалыптасуы мен дамуы, көлік дизайны тарихы, көлік дизайнын жобалаудың эргономикалық мәселелері, көлік формасын жобалаудың эскизі мен жалпы компоновкасы., макеттеу, дизайн мүмкіндіктерін техникалық құрамдаушылар, көлік мүмкіндіктерін дизайндық компьютерлік жобалау, конструкциялау, көлік дизайны әдіснамасы мен теориялық негіздері тақарыптарына бөліп оқытудың нәтижелі болатындығын педогогикалық іс тәжірибе көрсетуде.



КИІМ ДИЗАЙНЫ

КИІМ ДИЗАЙНЫ

Жоғары оқу орындарында «Киім дизайны» мамандығы Республика бойынша соңғы жылдары даму қарқыны өсе бастады. Тәуелсіздігімізді алғалы бері Қазақстан Республикасының егеменді ел болуы нәтижесінде көптеген жоғары оқу орындарында өзгерістер жасалынып, студенттердің білімін дамыту мақсатында елбасының Н.Ә.Назарбаевтың жасаған тұжырымдамасында былай делінген «Жоғары білім беру мақсаты - қоғамның, мемлекеттің және жеке тұлғаның сапалы жоғары білім алуға деген мүдделерін қанағаттандыру, әрбір адамға оқытудың мазмұнын, нысанасын, және мерзімдерін таңдауға кеңінен мүмкіндік беру» /1/. Көркем-конструкторлық білім, яғни бейнелеуші -суретші киім дизайнерінің мақсаты, өзінің жобаланған үлгілерін іс жүзінде жүзеге асыру мақсат етіледі. Қазіргі жаңа қоғам талаптарына сай студент жастарды ұлттық дәстүр рухына тәрбиелеу, жоғары дәрежеде білім беру, еліміздің көркейіп дамуына ғылым мен білімнің қосатын үлесі зор. Болашақ дизайнерлерді дайындау - суреттеу процесінің теориялық және практикалық негіздерін мұхият зерттеумен тікелей байланысты. Бұл мамандықты игеру үшін білім мен ғылымның барлық салаларын жетік меңгеру және студент жастарға оны жеткізу мақсат болып көзделеді. Әрине, шығармашылық қабілеті жоғары, ойлау, ойластыру, өзінің ойындағы идеясын қағаз бетіне түсіру дизайнерінің жобасын өмірге әкелудегі алғашқы сатылары болып есептеледі. «Дизайн» мамандығында студенттердің өз талғамы бойынша өзінің өмірге деген көзқарасы дүние танымының кең түрде ашылуына үлес қосатын қиялы болып табылады. «Киім дизайнері» мамандығы соңғы жылдары дамуда, бұған дейін Республикамызда «Тігін бұйымдарын конструкциялаушы», «Тігін бұйымдарының технологы» мамандығына көп көңіл бөлінген. Ал, бірақ әрбір киім үлгісінің әсемдігін, оның көркем шешімін табу киім дизайнерінің қолында екенін ұмытпау керек, өйткені киім үлгісінің конструкторлық шешімін таппастан бұрын, оның технологиялық өңделуінің процесін анықтамастан бұрын, оның көркемдік шешімінің дұрыс табылуын алғашқы жолға қою қажет. Көркем - конструкторлық білім, бұл екі бөлек, бірақ бір жаңалықтың, демек әсем көркемделген үлгінің бірегейленуінің нәтижесінде пайда болатын керемет әйел қауымының немесе адамзаттың тұтынатын қажеттілігіне айналады.

Болашақ киім дизайнері мамандығы студенттерін тек сурет, эскиздерімен шектеп қоймай, ол киім үлгілерінің әрі қарай дамуына, конструкторлық, технологиялық өңдеулерін қарастыруды міндет ету. Өйткені, киім саласында жоғары оқу орнында үш түрлі мамандыққа бет бұрған, яғни киім үлгілерінің көркемдік шешімін табушы, демек киім дизайнерлері, одан кейін киім үлгісінің конструкторлық шешімін табушы сызбада көрсету, жобалау, демек, тігін бұйымдарының конструкторы болса және соңғы әрлеуден, өңдеуден өткізу, киім үлгісінің технологиялық шешімін табушы ретінде «Тігін бұйымдарының технологы» маманы болып табылады. Міне, бір киім үлгісін жасау үшін, қанша сатыдан өтіп, және қанша маманның қолынан өтті десек болады. Бірақ қазіргі таңда біз өзіміздің жоғары оқу орнында «Киім дизайнері» мамандығын дайындаушы ретінде көркем-конструкторлық білімді студенттерге іскерлікпен қалыптастыруды көздеп отырмыз. Демек бір маманның өзі, яғни киім үлгісінің көркем шешімін тауып қана қоймай, оның конструкторлық шешімін дәл тауып екі саланың байланыстылығын эскиз жобаларында техникалық тілде өз деңгейінде меңгеру қажеттілігі туындап отыр. Міне, осындай нәтижелер көркем-конструкторлық шешімнің, бұл мамандық үшін алдыңғы қатарда болуын міндеттейміз.

Болашақ киім дизайнерлері әлемдік деңгейдегі дизайнерлер қатарына қосылу алдағы қойылған мақсат болу керек, өйткені Егеменді еліміздің болашағының қарқынды дамуына сән әлемінде алатын орны болса, яғни Қазақстан Республикасының атақты киім дизайнерлерінің орны толған ортаға айналуы әбден мүмкін. Егер жоғары оқу орындағы оқу үрдісінде педагогикалық теория мен практиканың біртіндеп күрделенетін педагогикалық ситуацияларымен оны шешу әдістерін үлгілейтін тұтас жүйелік интеграциясын ұйымдастырса, болашақ мамандардың көркем-конструкторлық білім алу мазмұны мен іскерлігін қалыптастырудың механизмдері меңгеріліп, көркем-конструкторлық білім арқылы студенттерге болашақ маман ретінде өздерін кәсіптік дәрежеде көрсете білуі алға қойылған.

Кез-келген елдің болашағы білім беру жүйесінің және зиялылар қауымы деңгейіне байланысты болатындықтан Республика халқына да әлемнің дамыған елдерімен тең дәрежеде білім беру қажеттілігін мақсат ретінде көрініс" табады.

Болашақ киім дизайнерлері өз мамандығының иесі ретінде танымал болуы, оның шығармашылық жолдағы дұрыс шешімдері, киім үлгілерінің жинағын жобалауда әрбір салынған сызықтарды конструкторлық тұрғыдан қарағанда дәл шешімін айқындау, оны салынған эскиздерге түсіне, матаның фактурасына байланысты сыбайластығын дұрыс жолға қою мақсат етіледі.

Студент жастардың сезім, ақыл-ой дүниесі өте кең, соған байланысты шығармашылық жұмыстарды, яғни бұйымды көркемдеу, оның шешімін дәл табу, әрбір киім үлгісін дүниеге әкелгенде, оның ішінде табиғат сұлулығының кереметінен алынған, немесе тылсым дүниенің ғажайып көріністерінен туындайтын әсемдік үлгілердің көркем шешімдерін көрсете алу әрбір болашақ маманның қолынан жасалатын эскиздер болып табылады.

Әрине «Киім дизайнері» маманы ретінде, ол тек киім үлгілерінің эскиздерін салып оның жобасын түсте көрсетіп, үлгіге бір түбегейлі жаңалық енгізе отырып, кейде қарама-қайшылықтар тудырады. Олай айтуымыздың себебі, дизайнер маманы ретінде, ол тек сурет салумен айналысу қажет деген түсінік туады.

Бірақ көркем-конструкторлық білімді студенттерге, яғни болашақ «Киім дизайнеріне» қалыптастыру, демек үлгілер жинағын жобалау барысында шығармашылық қабілетінің жоғарылауы, сонымен қатар эскиздердің конструкторлық, технологиялық шешімдерінің толық жаңалығы ашылу қажет.

Осыдан, міне жобаланған үлгі эскиздердің жобасын дайындауда оның түсіне, мата фактурасына мән беріп, шектеліп қоймай екінші жағына конструкторлық, технологиялық өңделу шешімдерін байланыстыру болып табылады. Өйткені қазіргі, жаңа заман талабынас ай, техниканың жаңаруына байланысты конструкторлық білім де қарқынды дамуда, яғни, тігін өндірісінде жаңа жобалар, өңделу тәсілдері жасалуда, сондықтан конструкторлық, технологиялық тәсілдердің «Киім дизайнерінің» көркем шығармашылық жобаларында орын алуы тиіс.

Өйткені болашақ «Киім дизайнері» көркем-конструкторлық білім саласын өз деңгейінде меңгеріп, яғни үлгі жобасын салғанда, адам фигурасының толық өлшемдерін, оның сызбада тұрғызу жолдарын, жаңаланған конструкторлық тәсілдерін қолдана білуі қажет.

Суретші өзінің жобаланған эскизінде барлық туындайтын қарама-қайшылықтарға төтеп беріп, оны дизайнерлік көзқараспен дұрыс шешімін тауып, сонымен қатар конструкцияның жаңа тәсілдерін пайдалана отырып, технологиялық өңделудің қолданылатын түрлерінің дұрыс шешімдерін табуы қажет. Демек, көркем-конструкторлық білімді «Киім дизайны» мамандығында тиімді пайдалана білу, оның бір-бірімен байланысты дұрыс түсіну алдағы жолға қойылады.



ЛАНДШАФТ ДИЗАЙНЫ

ЛАНДШАФТ ДИЗАЙНЫ

Ландшафт адам қолымен жасалған табиғат ортасы дегенді білдіреді. Адамзат баласы ерте кезден бастап табиғат ортасында өмір сүрген. Ландшафт адамның тұрмыстағы қажеттігінен туындаған. Қоғам мен техниканың дамуына байланысты әрбір тарихи кезеңдерде ландшафт түрлері өзгеріп отырған. Ландшафт ұғымы экстерьер ұғымымен тығыз байланысты. Тұтыну қажеттігіне байланысты ландшафт үй ауласының, қала ішінің, белгілі бір шағын ортаның ландшафты болып бөлінеді.

Дизайн өнерінің ішіндегі ерекше саланың бірі болып табылатын ландшафт дизайны адам қолымен жасалған табиғаттың әсем көрінісі болып табылады. Ландшафт дизайнының құрылымы түрлі табиғи өсімдіктер менсу, тас пен құм тағы басқа материалдардан құрамдалады. Ландшафт дизайнының өзіндік форма құрылым, қозғалыс және композициялық тұтастық, әсемдік қажеттігіне байланысты ерекшеліктері болады. Композиция ландшафт дизайнында ерекше орын алады. Ландшафт композициясы ерекшелігі форма құрылысы әсемдігі, тұрмыстағы жайлылығы сипатымен байланысты. Бұл композицияның даралық ерекшеліктері сол қолдан жасалған табиғи ортаның атқаратын қызметімен байланысты қарастырылады. Ландшафттың визуалдық мазмұны, шешуші фактор. Сондықтан мазмұн мен форма ландшафт дизайнының композициясында ең шешуші рол атқарады. Жобалау барысында форма бөлшектері бір бірімен үйлесімді тұтастық пен композициялық бірлікке құрылады. Ландшафт дизайны композициясында өсімдіктердің ерекшеліктері, гүлдер мен оның орналасқан көлемінің пропорциялық қатынастары, көлемнің масштабтық және өзара үйлесімді бірліктері есепке алынып, форманың тепе-теңдік мүмкіндіктері сақталуы көзделеді. Өсімдіктер формасын эмоциялық қабылдауда образдылық ерекшеліктері сақталады. Форманың ерекшелігі оның адамға жайлы болуымен сипатталады. Ландшафт дизайнының композициясының түрлерін тандап алу, оның түрінің негізгі атқаратын функциясымен тығыз байланысты шешіледі. Ландшафт аула іші, қала ортасының алаңдары, қала сыртындағы алаңдар болып жіктеледі.

Ландшафт дизайнын жобалау ісі шығармашылық тұлға қызметі ретінде танылады. Ландшафт дизайнын жобалаудың алғашқы сатысының бірі ландшафт ортасының графикалық бейнесін табу болып табылады. Ландшафт дизайнының бейнелік мүмкіндіктері форманы іздеу барысында ерекше орын алады. Ландшафт бейнесін іздеу барысында нобайларды кіші өлшемде бейнелей отырып жаңа моделді табу үшін ізденістер жасалады. Бұл кезеңде жаңа ландшафт көрінісінің мұның алдындағы болған көріністерден артықшылығына көңіл аударылады. Жаңа ландшафттық моделдің артықшылығын көрсетуге назар аударылады. Ландшафттық эскиз орынды. Эскиз жасау барысында жаңа ландшафттық моделдің жеке бөліктері анықталады. Ландшафт формасын іздеу барысында дизайнер бейнелік мүмкіндіктері толық көрсетілген өлшемді сызбасын орындайды, сонымен қатар масштабтық және толық өлшемді демонстрациялық суретін салады.

Ландшафт дизайны өзіндік тарихы бар өнер құбылысы. Ландшафт дизайны алғашқыда шығармашылық қызметтің бір ерекше түрі ретінде өмірге келген. Адамзаттың жер бетіндегі белгілі бір мекен жайға қоныстануына байланысты, ландшафт түрлері пайда болды. Ландшафттың қалыптасуы мен дамуында адамның ойы ерекше орын алған. Ландшафт моделдерін ойлап табудың алғашқы кезеңінде дихандар мен бағбандар қарапайым ландшафттарды ойластырған. Бұлардың қатарына алма бауын, жүзімдіктерді, шыршаларды, ағаш көшеттерін белгілі тәртіппен отырғызып, оны баптауды қосуға болады. Бұлардың бір біріне ұқсастығы мен қатар айырмашылығы да бар. Бұл саладағы дизайнер білімі адам қолымен жасалатын әсем табиғат ортасын жобалауға, жасауға, көрсетуге, жарнамалауға оның эргономикасына, материалына, технологиясына, экономикасына, байланысты білімдерді біріктіреді. Қазіргі заманауи кезеңнің ландшафтының ерекшелігі жұмыс үдерісіне техника мен автоматты қондырғылардың кіріктірілуінде болып табылады. Ландшафт дизайны қазір жаңа өнер, табиғат, эстетика және техника саласын біріктіру бағытында қалыптасуда.

Ландшафт дизайнын жобалау үдерісінде эргономика маңызды орын алады. Эргономика ұғымы ландшафт дизайнын жобалаудың бөлінбес бір бөлігі. Эргономика талаптары ландшафты құрайтын форманың тұтынуға ыңғайлы, жайлы болуын алдыңғы орынға

шығарады. Ландшафт формасы осы талаптардан туындауын қажет етеді. Эргономика ұғымы ландшафттың қолданылу мақсатына сай адамға қолайлы болуымен байланысты. Ландшафт дизайнын жобалаудағы қолданылатын мүмкіндіктің бірі антропометрия. Антропометрия адамның дене құрылысы өлшемдерінің ландшафтпен сәйкес келуін білдіреді. Ландшафт адамның өмір сүру мүмкіндіктері мен кеңістігі ретінде ұйымдастырылады және осы мақсатта құрастырылады.

Ландшафт формасын жобалаудың эскизі мен жалпы компоновка жасау белгілі ережелерге негізделеді. Әртүрлі ландшафтты жобалау компоновка жасаудың ережелеріне негізделеді. Ландшафттың орталығын анықтау мен формалардың түрлі бағытта орналасуы алдын ала есептеледі. Жобалау кезінде адамның негізгі жүретін жолын анықтау қажеттігі туындайды.

Ландшафтты жобалау дизайнындағы маңызды іс әрекеттің бірі негізгі өсімдіктерді орналасуын конструкциялау болып табылады. Өсімдіктерді орналасу, құрылымы мен формасы ландшафт дизайнындағы маңызды көрсеткіш ретінде анықталады. Табиғи өсімдіктерді орналастыруды жобалау белгілі кезеңдерге бөлінеді. Алғашқы кезеңі ландшафт құрайтын өсімдіктер мен таудың тасмен суының функциясын анықтайды. Өсімдіктер негізінен ағаштар, орындық, жолдар, кездесу алаңы, түрлі мүсіндер мен тағы басқа бөлшектерді біріктіруге, жинақтауға және құрастыруға арналған негізгі техникалық мүмкіндік ретінде алынады.

Ландшафт дизайнын жобалауда дизайн мүмкіндіктерін техникалық құрамдаушылар маңызды орын алады. Ландшафт дизайнын құрамдаудағы ескеретін жағдай белсенді бөлшектердің және белсенді емес бөлшектердің қауіпсіздігін анықтау қажеттігі туындайды. Ландшафт дизайнын құрамдаудағы ескеретін жағдай қондырғыларды адам өміріне қауіп туғызбатындай жағдайда орналастыру болып табылады.

Макеттеу ландшафт дизайны жобасын жасау үдерісіндегі маңызды шығармашылық іс әрекет болып табылады. Ландшафт дизайнерінің макеттеу іс-әрекеттері - эскиздік макеттеу және натуралдық макеттеу болып екіге бөлінеді. Эскиздік макеттеу ерекшеліктері ландшафт формасын қағаз бетінде бейнелеумен сипатталады. Натуралдық макеттеу ерекшеліктері ландшафт формасын көлемді етіп белгілі, қажетті өлшемдермен орындалу

құрылымын көрсетумен анықталады. Эскиздік макеттеу мүмкіндіктері арқылы дизайнер ландшафттың жаңа формасын немесе жаңа бөлшегі құрылымын көрсетуді көздейді. Натуралдық макеттеу мүмкіндіктері арқылы дизайнер конструктор ландшафттың формасын үлкен өлшемдермен көрсету бағытын ұстанады. Эскиздік макеттеу материалдарына қағаздың түрлері мата т.б. материалдар қолданылса, натуралдық макеттеу материалдары болып шын мәнінде жаңа бөлшек жасалатын материалдар алынады.

Ландшафты дизайндық жобалаудың қазіргі ерекше мүмкіндігі компьютерлік жобалау болып табылады. Компьютерде жұмыс істеу қарапайым жобаның эскизін салу, сурет салу, сияқты жұмыс істеу түрлеріне бөлінеді. Жаңа моделді жобалау эскизі жаңа моделді елестету болып табылады. Презентациялық сурет салу – тапсырыс берушіге жаңа ландшафт моделін таныстыру қызметін атқарады. Бұл заттың бірнеше көрінісі түрінде беріледі. Компьютерлік графикалық бағдарлама компьютердегі «сызба сызу» бағдарламасы және «моделдеу» бағдарламасы болып жіктеледі. Компьютерлік сызба моделдің немесе техника бөлшегінің моделін жобалау қызметін атқарады.

Ландшафт формасын жобалау белгілі іс әрекеттер кезеңдерімен байланысты. Ландшафт өндірісіндегі дизайн үдерісі жоба туралы ой, жобаны эскиздеу, макеттеу, материалда орындау, оның бөліктерін безендіру, демонстрациялау кезеңдеріне бөлінеді. Жобаны дайындаудың негізгі ұстанымдары тапсырыс талаптарын орындау, моделдің жаңашылдық сипаты, қолданысқа жайлылығы, эргономикасы мен экономикалық ұтымдылығы талаптарының орындалумен сипатталады. Жобалау міндеттері тапсырыс талаптары мен ландшафт дизайны саласындағы заманауи стилдік бағыттарға сәйкестігіне байланысты анықталады. Жобалау қызметінің нәтижесінде дизайнер ойы материалға, бұйымға айналады. Ландшафт дизайны бүгінгі күні қарқындап даму үстінде.

Қорыта айтқанда ландшафт дизайнынан оқу материалдарын болашақ бейнелеу өнері мұғалімдеріне меңгерту бағдарламасын, дизайн туралы түсінік, дизайның графикалық жобалаудың қалыптасуы мен дамуы, ландшафт дизайны тарихы, ландшафт дизайнын жобалаудың эргономикалық мәселелері, ландшафты жобалаудың эскизі мен жалпы компоновкасы, макеттеу, ландшафт

мүмкіндіктерін техникалық құрамдаушылар, ландшафт мүмкіндіктерін дизайндық компьютерлік жобалау, конструкциялау, ландшафт дизайны әдіснамасы мен теориялық негіздері тақырыптарына бөліп оқытудың нәтижелі болатындығын педагогикалық іс тәжірибе көрсетуде.



ЖИҢАЗ ДИЗАЙНЫ

ЖИҢАЗ ДИЗАЙНЫ

Жиһазды адамзат баласы ерте кезден бастап пайдаланған. Жиһаз адамның тұрмыстағы қажетін өтеу қызметін атқарған. Қоғам мен техниканың дамуына байланысты әрбір тарихи кезеңдерде жиһаз түрлері формалары мен құрылымы өзгеріп отырған. Жиһаз ұғымы интерьер ұғымымен тығыз байланысты. Тұтыну қажеттігіне байланысты жиһаз асхана, ас үй, зал, салтанат залы, демалыс бөлмесі, жұмыс бөлмесі жиһаздары болып бөлінеді.

Дизайн өнерінің ішіндегі ерекше саланың бірі - жиһаз дизайны. Дизайнының бұл түрі өзіндік форма құрылым, қозғалыс және композициялық тұтастық, әсемдік қажеттігіне байланысты ерекшеліктерге негізделеді. Жиһаз дизайнында композиция ерекше орын алады. Жиһаз композициясының ерекшелігінің форма құрылысы әсемдігі, жайлылығы сипатымен байланысты. Бұл композицияның даралық ерекшеліктері сол жиһаздың түрімен оның атқаратын қызметімен байланысты қарастырылады. Жиһаздың визуалдық мазмұны, тұтыну қажеттігі мен формасын анықтайтын шешуші фактор. Сондықтан мазмұн мен форма жиһаз дизайнының композициясында ең шешуші рол атқарады. Жобалау барысында форма бөлшектері бір бірімен үйлесімді тұтастық пен композициялық бірлікке жинақталады. Жиһаз дизайны композициясында материалдың техникалық ерекшелігі, бөлшектерінің пропорциялық қатынастары, көлемнің масштабтық және өзара үйлесімді бірліктері есепке алынып, форманың статикалық, динамикалық, тепе-теңдік мүмкіндіктері сақталуы көзделеді. Форма композициясын эмоциялық қабылдаудың образдылық ерекшеліктерін сақтау қажет етіледі. Форманың ерекшелігі оның адамға жұмыс істеуге немесе демалуға жайлы болуымен сипатталады. Жиһаз дизайнының композициясының түрлерін таңдап алу, жиһаз түрінің негізгі атқаратын функциясымен тығыз байланысты шешіледі. Жиһаз түрі асхана, ас үй, зал, салтанат залы, демалыс бөлмесі, жұмыс бөлмесі жиһаздары болып жіктеледі.

Жиһаз дизайнын графикалық жобалау ісі жеке шығармашылық тұлға қызметі ретінде қалыптасу мен даму жолынан өткен. Жиһаз дизайнын жобалаудың алғашқы сатысының бірі жиһаз түрінің графикалық бейнесін табудан басталады. Жиһаз дизайнының графиканың бейнелік мүмкіндіктері форманы іздеу барысында

ерекше орын алады. Жиһаз бейнесін іздеу барысында нобайларды кіші өлшемде бейнелей отырып жаңа моделді табу үшін ізденістер жасалады. Бұл кезеңде жаңа жиһаз моделінің мұның алдындағы моделдерден артықшылығына көңіл аударылады. Жаңа жиһаздық моделдің артықшылығын көрсетуге назар аударылады. жиһаздық бейнені іздеу барысында эскиз орынды. Эскиз жасау барысында жаңа жиһаздық моделдің жеке бөлшектері анықталады. Жиһаз формасын іздеу барысында дизайнер бейнелік мүмкіндіктері толық көрсетілген моделдің өлшемді сызбасын орындайды, сонымен қатар масштабтық және толық өлшемді демонстрациялық суретін салады.

Жиһаз дизайны өзіндік тарихы бар өнер құбылысы. Жиһаз дизайны алғашқыда шығармашылық қызметтің бір ерекше түрі ретінде өмірге келген. Адамзаттың жер бетіндегі белгілі бір мекен жайға қоныстануына байланысты, жиһаз түрлері пайда болды. Жиһаздың қалыптасуы мен дамуында адамның ойы ерекше орын алған. Жиһаз моделдерін ойлап табудың алғашқы кезеңінде колөнершілер қарапайым жиһазтарды ойластырған. Бұлардың қатарына орындықтың түрлерін қосуға болады. Бұлар алғашқы кезде жеке дара болып жасалынса кейіннен оларды көпшілік өндірісі түрінде бірнеше дана етіп жасау үдерісі пайда болған. Жиһаздың бір ғана данасын жасауды «колөнершілік» деп атаса, оларды көп данамен бірнеше адамның құрамымен жасауды «кәсіпкерлік» деп аталған. Бұлардың бір біріне ұқсастығы мен қатар айырмашылығы да бар. Өндірістік кәсіпкерліктің ерекшеліктері қолмен жасалуында болса, көпшілік өндірістің ерекшелігі оның техникалық құралдардың көмегімен, көп данамен бірнеше адамдардың қатысуымен шығарылуында. Жиһаз дизайнері білімі жаңа бұйымды жобалауға, жасауға, көрсетуге, жарнамалауға оның эргономикасына, материалына, технологиясына, экономикасына, байланысты білімдерді біріктіреді. Қазіргі заманауи кезеңнің өндірістік ерекшелігі жұмыс үдерісіне компьютер мен автоматты қондырғылардың кіріктірілуінде болып табылады. Ол қазір жаңа өнер, эстетика және техника саласын біріктіретін білім бағытында қалыптасу үстінде.

Жиһаз дизайнын жобалау үдерісінде эргономика маңызды орын алады. Эргономика ұғымы жиһаз дизайнын жобалаудың бөлінбес бір бөлігі ретінде қарастырылады. Эргономика талаптары жиһаз формасының адам қызметінде ыңғайлы, жайлы, сәйкесті болуын

алдыңғы орынға қояды. Жиһаз формасы осы талаптардан туындауын қажет етеді. Эргономика ұғымы жиһаздың қолданылу мақсатына сай адамға қолайлы болуымен байланысты. Жиһаз дизайнын жобалаудағы қолданылатын мүмкіндіктің бірі антропометрия. Антропометрия адамның дене құрылысы өлшемдерінің жиһазбен сәйкес келуін білдіреді. Жиһаз адамның өмір сүру мүмкіндіктері мен кеңістігі ретінде ұйымдастырылады және осы мақсатта құрастырылады.

Жиһаз формасын жобалаудың эскизі мен жалпы компоновка жасау белгілі ережелерге негізделеді. Әртүрлі жиһазды жобалау компоновка жасаудың белгілі ережелеріне сүйенелі. Жиһаз дизайны, үй тұрмысы жиһаздарын және жұмыс орны дизайнын жобалау болып бөлінеді. Жиһаздың салмақ орталығын анықтау мен алдын ала есептеу маңызды орын алады. Жобалау кезінде адамның негізгі салмағы түсетін орталығын анықтау қажеттігі туындайды.

Жиһазды жобалау дизайнындағы маңызды іс әрекеттің бірі негізгі салмақ түсетін қондырғыны конструкциялау болып табылады. Қондырғының құрылымы мен формасы жиһаз дизайнындағы маңызды көрсеткіш ретінде анықталады. Қондырғыны жобалау белгілі кезеңдерге бөлінеді. Қондырғыны жобалаудың алғашқы кезеңі жиһаздың функциясын анықтайды. Қондырғының типтері шығады. Қондырғы негізінен орындық, арқалық, жастық, сияқты ірі бөлшектерді біріктіруге, жинақтауға және құрастыруға арналған негізгі техникалық мүмкіндік ретінде танылады. Мысалы диванның қондырғы конструкциясы екі жақты орнатылған екі белдіктен және оның алдыңғы, ортаңғы және артқы жағынан біріктіретін жалғастырушы белдіктен тұрады. Конструкцияның жобасында бөлшектерді (екі жақты жақтауын, арқалығын) біріктіру сипатына көңіл бөлінеді. Қазіргі көпшілік және роботталған өндірісте қондырғы жиһаздың негізгі құрамдаушы ролін атқарады.

Жиһаз дизайнын жобалауда дизайн мүмкіндіктерін техникалық құрамдаушылар маңызды орын алады. Жиһаз дизайнын құрамдаудағы ескеретін жағдай белсенді бөлшектердің және белсенді емес бөлшектердің қауіпсіздігін анықтау қажеттігі туындайды. Жиһаз дизайнын құрамдаудағы ескеретін жағдай қондырғыларды адам өміріне қауіп туғызбатындай жағдайда орналастыру.

Макеттеу жиһаз дизайны жобасын жасау үдерісіндегі маңызды шығармашылық іс әрекет болып табылады. Жиһаз дизайнерінің макеттеу іс-әрекеттері - эскиздік макеттеу және натуралдық макеттеу болып екіге бөлінеді. Эскиздік макеттеу ерекшеліктері жиһаз формасын қағаз бетінде бейнелеумен сипатталады. Натуралдық макеттеу ерекшеліктері жиһаз формасын көлемді етіп белгілі, қажетті өлшемдермен орындалу құрылымын көрсетумен анықталады. Эскиздік макеттеу мүмкіндіктері арқылы дизайнер жиһазтың жаңа формасын немесе жаңа бөлшегі құрылымын көрсетуді көздейді. Натуралдық макеттеу мүмкіндіктері арқылы дизайнер конструктор жиһаздың формасын үлкен өлшемдермен көрсету бағытын ұстанады. Эскиздік макеттеу материалдарына қағаздың түрлері мата т.б. материалдар қолданылса, натуралдық макеттеу материалдары болып шын мәнінде жаңа бөлшек жасалатын материалдармен орындалады.

Жиһазды дизайндық жобалаудың қазіргі ерекше мүмкіндігі компьютерлік жобалау болып табылады. Компьютерде жұмыс істеу қарапайым сурет салу, жобаның эскизін салу, презентациялық сурет салу, графикалық бағдарламамен жұмыс істеу түрлеріне бөлінеді. Жаңа моделді жобалау эскизі жаңа моделді алдын ала көз алдымызға елестету болып табылады. Презентациялық сурет салу – тапсырыс берушіге жаңа жиһаз моделін таныстыру қызметін атқарады. Бұл заттың бірнеше көрінісі түрінде беріледі. Компьютерлік графикалық бағдарлама компьютердегі «сызба сызу» бағдарламасы және «моделдеу» бағдарламасы болып жіктеледі. Компьютерлік сызба моделдің немесе техника бөлшегінің моделін жобалау қызметін атқарады.

Жиһаз формасын жобалау белгілі іс-әрекеттер кезеңдерімен байланысты. Жиһаз өндірісіндегі дизайн үдерісі жоба туралы ой, жобаны эскиздеу, макеттеу, материалда орындау, оның бөліктерін безендіру, демонстрациялау кезеңдеріне бөлінеді. Жобаны дайындаудың негізгі ұстанымдары тапсырыс талаптарын орындау, моделдің жаңашылдық сипаты, қолданысқа жайлылығы, эргономикасы мен экономикалық ұтымдылығы талаптарының орындалумен қамтамасызданады. Жобалау міндеттері тапсырыс талаптары мен жиһаз дизайны саласындағы заманауи стилдік бағыттарға сәйкестігіне байланысты анықталады. Қоғамдық және жеке жиһаз дизайнының әдістемесі қоғамдық ой пікірлер

жиынтығын сараптау нәтижесінде анықталады. Жиһазды жобалау іс әрекеттері адамзат баласының тұрмыста қолданылатын затқа деген қажеттігінен, оның әсемдігіне деген талғамнан туындаған қызмет нәтижесі ретінде танылады. Жобалау қызметінің нәтижесінде дизайнер ойы материалға, бұйымға айналады. Жиһаз дизайны бүгінгі күні қарқынды даму үстінде.

Қорыта айтқанда жиһаз дизайнынан оқу материалдарын болашақ бейнелеу өнері мұғалімдеріне меңгерту бағдарламасын, дизайн туралы түсінік, дизайнның графикалық жобалаудың қалыптасуы мен дамуы, жиһаз дизайны тарихы, жиһаз дизайнын жобалаудың эргономикалық мәселелері, жиһаз формасын жобалаудың эскизі мен жалпы компоновкасы, макеттеу, жиһаз мүмкіндіктерін техникалық құрамдаушылар, жиһаз мүмкіндіктерін дизайндық компьютерлік жобалау, конструкциялау, жиһаз дизайны әдіснамасы мен теориялық негіздері тақырыптарына бөліп оқытудың нәтижелі болатындығын педагогикалық іс тәжірибе көрсетуде.



ЭТНО ДИЗАЙНЫ

ЭТНО ДИЗАЙН

Этнодизайн сөзі «этно» және «дизайн» деген, бірліктегі мағынаны білдіреді. Бұл ұлт пен дизайн түсінігін білдіре отырып, «ұлт дизайны» деген ұғымды біріктіреді. Этнодизайн белгілі бір ұлттың ежелгі тұрмысында қолданылатын бұйымдардың құрылымын түр түсін, формасын жобалау деген мағынаны береді. Этнодизайн белгілі бір ұлттың тұрмыстық бұйымдарын жобалау негізінде пайда болады.

Ұлттық дизайнды жобалауда сол бұйымды жасауға қажетті материал мен бұйымның тұрмыстағы қажеттілігі мен сұранысы маңызды орын алады. Қазақ халқының этнодизайнының көрнекті бұйымдары ретінде киіз үйді, торсықты, келі мен келсапты, бесікті, домбыра мен қобызды, ағаш ожау мен табақты, кесе мен құманды, ұлттық салтанат пен қалыңдық киімдерін, ою өрнектерді мақтанышпен айтуға, көрсетуге, көрмеге қоюға болады. Қазақ халқының этнодизайнерлік жобалау, шығармашылық іс - әрекеттер нәтижесінде жасалған асыл бұйымдары шет елдер мен еліміздің көрнекті мұражайларында сақтаулы.

Этнодизайн жеке тұлғаның шығармашылық қызметі. Шығармашылық қызметтің ішіндегі бұйымның құрылымын, жобалау іс - әрекеті болып табылады. Бұл іс - әрекет мазмұнын нақтырақ айтқанда заттың немесе бұйымның «формасын жобалау іс - әрекеті» болып анықталады. «Форманы жобалау іс - әрекеті» формақұрау, материалтану, экономика, эргономика, заңдылықтарын негізге алумен байланысты шешіледі. Жобалау іс - әрекетінің құрамына затқа деген қажеттілік пен сұраныс, оның формасының тұтынушылық қолайлылығы, түрі мен түсі және материалына байланысты мәселелер кіреді. Этнодизайнерлік қызмет дамып отыратын қызмет. Халық ұсталары, шеберлері, ісмерлерінің көркем жобалаушылық еңбегінің ерекшелігі, сол еңбектің нәтижесімен жеке даралық сипатта жасалуымен, ұлттық тұрмыс пен салтқа байланысты құрамдалуымен анықталады. Халық ұсталары, шеберлері, ісмерлері көркем бұйымдарын әр уақытта жалғыз данамен жасалайтын болған. Олардың қызметіндегі шеберліктері әр бұйым жасау жасау барысында дамып отырған. Осыдан келіп этнодизайн халық шеберінің көркем жобалаушылық еңбегі, сол еңбектің нәтижесі ретінде танылады.

Этнодизайн бұйым жасау материалына байланысты бірнеше түрге жіктеледі. Оларды ағаш, жүн, метал, сүйек, қыш өңдеу бұйымдары, тоқу бұйымдары, киім мен кесте тігу бұйымдары, киіз үй мен шаруашылық бұйымдары деп жіктеуге болады. Этнодизайн бұйымдары халықтың тұрмысындағы қолданысына байланысты ерекшеленеді. Олардың барлығына тән қасиет алып жүруге, көшіп қонуға лайықтап жасалғандығы. Формаларын жобалау мен құрастыруда бірінші орынға оның қолайлы болуына басымдық берілуінде болып табылады. Мысалы, халық шеберлері киіз үйдің формасындағы оның сырт көрінісінің симметриялы және ою өрнекті болуын жобалаумен қатар, оның жаңбыр мен желге төзімді де орнықты болуын, көшкенде жиналмалы, көлікке артқанда жинақы, сыйымды болу жағы ойластырылған. Сонымен қатар киіз үйдің суықта ішіне от жағуын, түтіннің түндіктен шығуын ойластырған. Жаздың ыстығында кереге жиегіндегі жабу киізін түріп үй ішіне самал соғу жағын қарастырған. Сол сияқты қобыздың формасын жобалау барысында халық шеберлері оның формасының симметриялығына, әр бөлігінің бір-біріне ұқсамауына, олардың форма композициясының қайталамай құбылуына, дыбыс шығару қасиетіне, алып жүруге ыңғайлы болуына, даралық сипатына басымдық берген.

Этнодизайнда халық шеберлері заттың формасын жобалауды оны жасайтын материалмен бірлікте қараған. Жобалау материалдарын таңдауға аса көп көңіл бөлген. Заттың материалдарын таңдауда оның тұтыну мақсаты ескерілген. Олар ыдыс-аяқты ертеректе қыштардан жасауды жобаласа, кейіннен ағаш, метал материалдарын таңдап алған. Бұлардың қатарына құмыра, құман, күбі, ағаш ожау, келі мен келсапты қосуға болады.

Қолөнер шеберлерінің шығармашылық еңбегін зерттеуші ғалымдар көне бұйымдардың сапасына, оны жобалау қызметіне мән берген. Этнограф ғалым Ә.Марғұлан халық шеберлері өз қызметінде заттың формасын таңдауға аса көп көңіл аударғандығын көрсеткен (1). Мәдениеттанушы Ә.Тәжімұратов қолөнер шеберлері жобалау барысында затты ою өрнектермен безендіруге мән бергендігін айтқан (2). Шет ел зерттеушісі А.Соколов «қазақ халқы ою өрнектердің ішінде өмір сүреді» деп баға берген (3). Қолөнердің қолданбалық мәнін зерттеген М.Мұханов халық шеберлері тұрмыстық заттардың формасының әсемдігін ойластырумен қатар,

оның сырт көрінісін ою өрнектермен безендіру жұмыстарын жобалауға мән бергендігі туралы мәліметтер келтірген (4). Қолөнер ерекшелігін зерттеген М.Қасиманов жобалау барысында халық шеберлері заттың функционалдық қызметіне аса көңіл бөліп қарағандығын айтқан (5). Суретші педагог С.Жолдасбекова қолөнер шеберлері зат формасын жобалау барысында заттың эргономикасына мән бергендігі туралы мәліметтер берген (6). Жобалау барысында халық шеберлері заттың түрі мен түсін назардан тыс қалдырмаған (7).

Халық шеберлері затты жобалау барысында даралық пен даналықты таныта білген. Әр заттың парқын біліп оның көркемдік даралық сипатын алға қойған. Жыл мезгілдері мен тұтыну қолданысындағы қажеттігін ескерген. Жобалау барысында аса шеберлік танытқан. Жобалау әдіс тәсілдері туралы ой пікірлері мол болған. Бұл мәліметтер халық шеберінің жобалау барысында заттың қызметін, әсемдігін, эргономикасын, материалын, даралық сипатын, шебердің ерекшелік қолтаңбасын, бұйымның санын, басты форма жасау негізі етіп алған.

Этнодизайндық іс - әрекеттің негізгі мазмұнын анықтау барысында суретші ғалым-педагогтар маңызды пікірлер айтқан. Қ.Әмірғазин еңбектерінде халық шеберлерінің теріні өңдеу арқылы жасаған торсық, т.б. бұйымдар жасау жолындағы іс - әрекеттеріне талдау барысында дизайнерлік жобалаудың формақұрау тәсілдеріне көңіл бөлу қажеттігіне назар аударады (8). Е.Асылханов қазақ халқының кілем, алаша, бау басқұр, бұйымдарының формаларын жобалаудың эргономикалық қатынастарына мән береді (9). С.Аманжолов ұлттық бұйымдарын жобалаудағы даралық сипатын ашуға назар аудару қажеттігін көрсетеді (10). Ж.Балкенов халықтың қолөнер шеберлерінің ою өрнек шығармашылығының табиғатын ашуға мән берген (11). А.Ералина, ұлттық бұйымдар жасайтын халық шеберлерінің жобалау іс - әрекетіне байланысты атауларын жіктеу бағытында ізденістер жасаған (12). Б.Талқанбаев заттың құрлысын жобалаудағы маңызды нәрсе оның формасы мен безендіруі екендігін көрсеткен (13). Д.Сыдығалиев сәулеткерлік іс - әрекет барысында оның тұрмыстық қажеттілігіне байланысты мәселелерді жобалау барысында қолөнер шеберлерінің ескергендігін айтқан (14). Д.Шоқпарұлы халықтың сәндік қолданбалы өнер бұйымдарын жаңа формада қайта жасап қалпына

келтіру жайында көптеген жұмыстар атқарып оны жобалау ерекшеліктері туралы бағалы пікірлер айтқан (15). Ғ.Иляев қазақ халқының ою өрнектерін зерттеу нәтижесінде белгілі тақырыптарға композиция құрастырып, ұлттық салт-дәстүрлерге байланысты көркем образдармен ою өрнектер арқылы суреттер салған (16). К.Қарабалов көне қыш бұйымдарының жасалу технологиясын зерттеу нәтижесінде «Отырар үілдегін», «Саз сырнайды» қалпына келтіру бағытында көптеген ізденістер жасаған (17). Міне бұл аталғандар этнодизайн шығармашылық іс әрекетінің мазмұны мен ерекшелігін танып білуге жәрдемдеседі.

Этнодизайн жаңа ұғым. Этнодизайн мен кәсіби дизайн байланысты. Этнодизайн болса қолөнер шеберлерінің жалғыз дана етіп жасаған ұлттық бұйым жобасы ретінде қабылданады. Этнодизайндық іс - әрекеттің негізгі мазмұны әлі қалыптасып зерттеліп болмағандығымен ерекшеленеді. Іс - әрекет негізінен танымдық іс - әрекет, шығармашылық іс - әрекет, еңбек іс - әрекеті, зерттеушілік іс - әрекеті, жеке адамның іс - әрекеті, қолөнер шеберінің іс - әрекеті, педагогтың іс - әрекет және тағы басқа іс - әрекеттер түріне бөлінеді. Дизайн өнермен өндіріспен байланысты кәсіби шебердің іс - әрекетімен байланысты құбылыс. Ал қазіргі өндірістік дизайнның жеке саласы бойынша іс - әрекеттің өзінде бірнеше жеке әрекеттердің жүйесінен құрамдылады. Мысалы қазіргі дизайнердің шығармашылық іс - әрекеттерін жаңа молелдің қажеттігіне, сұранысына тапсырыс сипатына болжам жасау, эскизін сызбаларын, макетін дайындау, моделді материалда орындау, безендіру, демонстрациялау, жарнамалау, жаңа моделді орындауға тапсырыс қабылдау және оны сату іс - әрекеттері мен кезеңдерге бөлінеді. Бұл жұмыс үдерісіне технологтар, менеджерлер, экономистер, жарнамашылар қатынасады. Ал бұл жерде дизайнерлердің негізгі қызметі жаңа зат формасын жобалаушылық қызмет болып табылады.

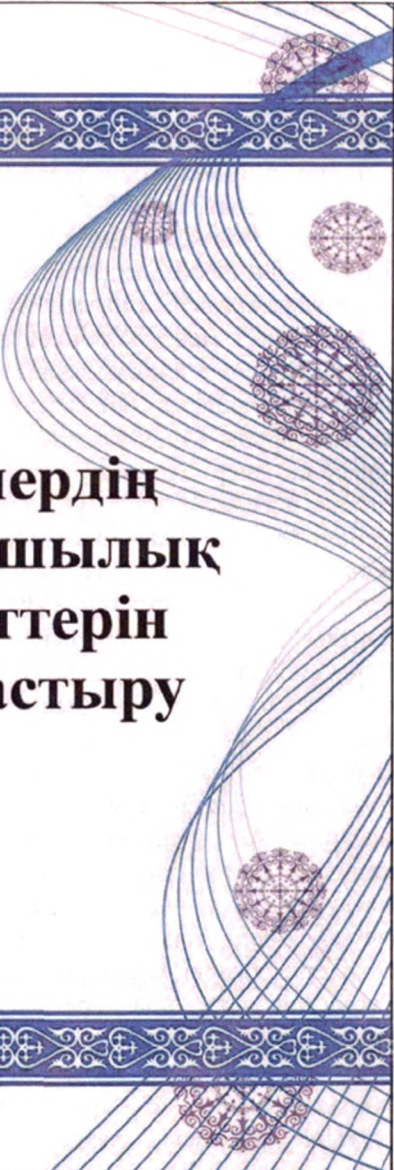


Этнодизайн жағдайында бұрынғы қолөнер шеберлері жаңа бұйымды қажеттігіне, сұранысына, тапсырыс сипатына болжам жасау, материалда орындау, безендіру, жарнамалау, орындауға тапсырыс қабылдау және оны сату іс - әрекеттерімен бір өзі айналысқан. Кәсіби дизайн шеберлерінің қызметінде белгілі бір қажетті, сұранысқа ие болған бұйымды шығармашылық жобалаушылық іс - әрекетіне басымдық беріледі. Дизайн негізінен

кәсіби шеберлердің шығармашылық жобалаушылық іс - әрекеті ретінде танылады. Дизайн негізінен кәсіби шеберлердің шығармашылық жобалаушылық іс - әрекеті мен қолөнер шеберлерінің шығармашылық жобалаушылық іс - әрекеті бір біріне ұқсас және байланысты. Ал, этнодизайнды, халықтың қолөнер шеберлерінің шығармашылық жобалаушылық іс - әрекеті ретінде тану орынды. Бірақ қолөнер шеберінің жобалаушылық іс - әрекеті ерекше іс қимыл сипатымен айқындалатын әрекет пен қимыл, қозғалыс пен ізденіс бағыты болып табылады. Солардың бірі оның даралығы, яғни бұйымның бір жасағанда бір ғана данасының жасалатындығы. Ол дизайн шығармалары өндіріспен байланысымен және оларды көбейтіп жасауға болатындай болып жобалануында. Қолөнер шеберлері этнодизайндық жобалау барысында заттың формасының әсемдігін ойластырумен қатар, эргономикасына заттың функционалдық қызметін, заттың түрі мен түсін назардан тыс қалдырмаған. Заттардың формасының әсемдігін ойластырумен қатар, оның сырт көрінісіне, ою өрнектермен безендіру жұмыстарына, көңіл аударған.

Өнертанушылар, суретші педагогтардың ғалымдардың еңбектерін, халық шеберлерінің шығармашылық іс әрекеттерін сараптау барысында этнодизайнерлік іс әрекеттерін мынандай бағыттарға бөліп көрсетуге болатыны анықталды: табиғи материалдарды өңдеу; бұйымдар жасау барысындағы формақұрау, бұйымдардың формаларын жобалаудың эргономикалық қатынастарын ескеру; ұлттық бұйымдарды жобалаудағы оның даралық сипатын ашу; ою өрнек шығармашылығының материалмен байланысты табиғатын ашу; жобалау іс - әрекетіне байланысты атауды білуі; заттың формасы мен безендіруін бірлікте жобалау; жобалау барысында заттың тұрмыстық қажеттілігін ескеру; бұйымынның жаңашылдық формалық сипатын ашу; көне бұйымдарды қалпына келтіру; бұйымның көркем образын ою өрнектер арқылы толықтыру; заттың жаңа формасын табу бағытында үнемі ізденістер жасау. Бұл іс әрекеттердің барлығы жиналып келіп этнодизайнерлердің шығармашылық қызмет шеңберін анықтайды.

Этнодизайн бұйымдарын жасау қазіргі кезде өзінің жалғасын табуда. Этнодизайнды Қазақстанда алғаш бастаған даңықты халық шеберлері Ғани Иляев, Дәркембей Шоқпарұлы, Мұхамбетжан

Әлімбаевтар болды. Ғани Иляев ою өрнектерді зерттеп, оның бесжүздей түрін жасап шығарған. Ол ою өрнектермен «Жаз», «Күз», «Қыс», «Көктем», «Қыз қуу», «Түйеші», «Космос» атты тақырыптық картиналар жазған. Ою өрнектермен тақырыптық картина жасаудағы бастамасы қазақ бейнелеу өнеріндегі ұлттық сипатты айшықтайтын жаңа бағыт ретінде қазіргі кезде даму үстінде. Халық шебері Дәркембей Шоқпарұлы ағаш, метал, тері, сүйектерді көркем өңдеу жұмыстарымен айналысқан. Тері мен былғарыдан ат әбзелдерін жасап, ағаштан ожау, табақ формаларын ойып шығарған. Сонымен қатар ұмыт бола бастаған қолөнер бұйымдары мен қолөнердің құрал жабдықтарын қалпына келтірумен айналысқан. Дәркембей Шоқпарұлының этнодизайнерлік қызмет бастамасын қазіргі таңда оның ізбасарлары жалғастыруда. Мұханбетжан Әлімбаев ұмыт бола бастаған ұлттық зергерлік өнер бұйымдары сырға, білезік, шашбау, қапсырманьң ұлттық негіздегі жаңа түрлерін жаңа формаларын жасаған. Халық шебері Мұханбетжан Әлімбаев этнодизайнерлік өнерін шәкірттері жалғастыруда. Этнодизайнерлердің шығармашылық қызметіне деген сұраныс қазіргі таңда арта түсуде. Мұндай сұраныс ішкі және сыртқы туризм тарапынан туындауда. Алматы тұратын Монғолиядан келген Рыстан Сейполла камшы, жүген өрумен айналысып, ағаш пен былғары материалдарын көркемдеп қоса отырып жаңа формадағы картина жасау бағытында шығармашылықпен айналысады. Алматыдағы шебер Нағи Иманбаев ағаштан домбыра, ыдыс аяқ, ожау тостаған формаларын жасайды. Алматыда тұратын Айгүл Жансерікқызы киізден диван жапқыш, көлік орындығына төсеніш, киізден киім формаларын жасаумен шұғылданады. Шымкент қаласында тұратын Бағила шебер киізді жаңа технологиямен өңдеумен айналысып, түрлі киімдерді қазіргі заманауи талаптарға сай жасауды жалғастыруда. Түркістан қаласында тұратын халық шебері Абай қышты көркем өңдеу арқылы уілдек, құмыраньң жаңа формасын жасаумен айналысады. Қорыта айтқанда халықтың қолөнер шеберлерінің этнодизайнерлік іс - әрекеттері ұлттық көне бұйымды заманауи тұрғыда формасын дамыта отырып, жаңашылдықпен бұйым формасын жобалау қызметі болып табылады.



**Дизайнердің
шығармашылық
іс әрекеттерін
қалыптастыру**

ДИЗАЙНЕРДІҢ ШЫҒАРМАШЫЛЫҚ ІС ӘРЕКЕТТЕРІН ҚАЛЫПТАСТЫРУ

Болашақ дизайнердің шығармашылық іс әрекеттерін қалыптастырудың компоненттеріне (мотивациялық, мазмұндық, іс әрекеттік), өнер және педагогикалық кәсіби білім мен ебдейліктердің екі сипаты: білім мен ебдейліктің мазмұны және практикалық қолданылуы алынды. Осыған байланысты болашақ дизайнердің шығармашылық іс әрекеттерін қалыптастыру бойынша екі сипаттың қалыптасуы эксперимент түрінде тексерілді және нәтижесінде мына жағдайлар анықталды:

Болашақ дизайнердің шығармашылық іс әрекеттерін қалыптастырудың компоненттерінің (мотивациялық, мазмұндық, іс әрекеттік) қалыптасу деңгейі; болашақ дизайнердің шығармашылық іс әрекеттерін қалыптастыру дәрежесі; Болашақ дизайнердің шығармашылық іс әрекеттерін қалыптастырудағы біз ұсынған нобайының тиімділігі дәлелденді.

Болашақ дизайнердің шығармашылық іс әрекеттерін қалыптастыру мақсатында «Көркемдік білім беру» атты студенттерге арналған арнаулы курсты ұйымдастыру бойынша жүргізілген тәжірибелік эксперименттік зерттеу нәтижелері мынаны көрсетті:

1. Болашақ дизайнердің шығармашылық іс әрекеттерін қалыптастырудың алғы шарты оларға перспектива, жарық пен көлеңке, тұстану, композиция заңдылықтарын меңгерту болып табылатындығы айқындалды;

2. Курсты ұйымдастыру болашақ дизайнердің шығармашылық іс әрекеттерін қалыптастыру сапасын көтеруге тікелей ықпал ететіндігі анықталды;

3. Көркемдік білімнің өнертанымдық заңдылықтары болашақ дизайнердің шығармашылық іс әрекеттерін қалыптастырудың педагогикалық білімнің бір бөлігі ретінде қарастыруға мүмкіндік туғызды;

4. Ұсынылып отырған болашақ дизайнердің шығармашылық іс әрекеттерін қалыптастыру курсы бағдарламасының мазмұны студенттердің іскерліктер мен дағдыларды қалыптастыруға оң ықпал етті.

Бағдарлама мазмұнынды мынандай жаттығуларды орындау талаптары қойылды: олар, жаңа модель жасауға дайындыққа байланысты дизайнерлік шығармашылық іс әрекеттерін орындау жаттығулары; жаңа модель жасаудың дизайнерлік шығармашылық іс әрекеттерін орындау жаттығулары; жаңа жасаған моделді материалда орындаудың дизайнерлік шығармашылық іс әрекеттерін орындау жаттығулары; жаңа жасаған моделдің материалда орындалған бөлшектерін құрастырудың дизайнерлік шығармашылық іс әрекеттерін іс әрекеттерін орындау жаттығулары; моделді безендірудің дизайнерлік шығармашылық іс әрекеттерін орындау жаттығулары; моделді көркемдік талдаудың іс әрекеттерін орындау жаттығулары; моделді демонстрациялаудың шығармашылық іс әрекеттерін іс әрекеттерін орындау жаттығулары.

5.Бағдарлама мазмұны кеңістік, перспектива, жарық пен көлеңке, тұстану композиция ұғымдарына болашақ дизайнердің шығармашылық іс әрекеттерін қалыптастыруға қатысты «Фигура», «Зат өлшемдері» (ені, ұзындығы, тереңдігі) өлшемдер пропорциясы, «Симметрия», «Ритм», «Ахроматикалық түстер», «Хроматикалық түстер», «Жылы түстер», «Жылы түстер», «Суық түстер», «Колорит», «Жылы түстер үндестігі», «Салқын түстер үндестігі», «Түстердің үндестігі», «Түстердің қасиеті», «Композиция», «Костюм композициясы», «Композициялық негізгі элемент», «Композициялық қосалқы элементтер», «Композиция тұтастығы», «Түстердің композициясы», «Жарық пен көлеңке композициясы», «Мазмұн мен композиция», т.б. түсініктерді меңгерді.

6.Бағдарлама мазмұны болашақ дизайнердің шығармашылық іс әрекеттерін қалыптастыру қызметіне қажетті мынадай дизайнерлік іскерліктері мен дағдыларын меңгеруге қол жеткізді: жаңа модель жасауға дайындыққа байланысты дизайнерлік шығармашылық іс әрекеттерін; жаңа модель жасаудың дизайнерлік шығармашылық іс әрекеттерін; жаңа жасаған моделді материалда орындаудың дизайнерлік шығармашылық іс әрекеттерін; жаңа жасаған моделдің материалда орындалған бөлшектерін құрастырудың дизайнерлік шығармашылық іс әрекеттерін; моделді безендірудің дизайнерлік шығармашылық іс әрекеттерін; моделді көркемдік талдаудың іс әрекеттерін; моделді демонстрациялаудың шығармашылық іс әрекеттерін орындайтын болды.

7. «Дизайнерлік шығармашылық» атты болашақ дизайнерлерді педагогикалық қызметке дайындау мақсатында ұйымдастырылған курсты оқу нәтижесінде шығармалардың көркемдік ерекшеліктерін талдау, көрнекті құралдар жасау, сабақ жоспарларын жасау, оқу материалдарын дайындау барысында болашақ дизайнерге қажетті педагогикалық білімдерді меңгеріп, педагогикалық іскерлік пен дағдыларды игерді. Болашақ дизайнерге шығармашылық іс әрекеттерді оқыту әдістемесі: жаңа модель жобалауға үйрету әдістері, жаңа бұйым моделін жасауға үйрету әдістері, жаңа модельді материалда дайындауға үйрету әдістері деп үш топқа бөліп жіктеу қажеттігін көрсетті.

Жаңа модель жобалауға үйрету әдістері: дәстүрлі моделдер болашағына диагностика жасауға үйрету тәсілдері; жаңа модель туралы елестетуге үйрету тәсілдері (жаңа модельдің бұрынғы дәстүрлі модельден айырмашылығы, жаңа модельдің формасы, түрі, түсі, материалы, пішуі, тігуі, декоры, фактурасы, эргономикасы, жан-жақты көрінісі, 3 өлшемдік көрінісі-ені, ұзындығы, тереңдігі т.б.), жаңа модельдің бөлшектерінің эскиздерін жасауға үйрету тәсілдері (формасын, түсін, материалын, эргономикасын, декорын іздеу эскиздері, әрқайсысын бірнеше вариантта іздеу; жаңа модельдің формасына, түсіне, декорына ерекше мән беріп қарау және біреуін тандап алуға үйрету тәсілдері, бұйымның тұрмыста қолдану ерекшелігін айқындауға үйрету тәсілдері болып анықталды.

Жаңа бұйым моделін жасауға үйрету әдістері: жаңа бұйымның макетін жасауға үйрету тәсілдері; (1 экземпляр жасау). Оның көркемдік сапаларын талдауға үйрету тәсілдері; модельдің конструкциялық құрылысына талдау жасауға үйрету тәсілдері; модельдің бөліктеріне талдау жасауға үйрету тәсілдері; модельдің түстер шешіміне талдау жасауға үйрету тәсілдері; модельдің безендіруіне талдау жасауға үйрету тәсілдері; модельдің эргономикасына талдау жасауға үйрету тәсілдері; модельдің тұтыну қажеттігіне талдау жасауға үйрету тәсілдері; модельдің экономикалық ұтымдылығына талдау жасауға үйрету тәсілдері болып айқындалды.

Жаңа модельді материалда дайындауға үйрету әдістері: жаңа модельдің жеке бөліктерінің, пішім формаларының, өлшемдерін айқындауға (тапсырушының өлшемдеріне сай конструкциялық

моделін жасау) үйрету тәсілдері; жобаланушы жаңа киім моделінің үлгілеріне лекало дайындауға үйрету тәсілдері; мата фактурасына, формасына байланысты тігістің технологиясын үйрету тәсілдері; жаңа модельдің барлық бөліктерін бір өлшемге лайықтауға үйрету тәсілдері; жаңа жасаған моделдің материалда орындалған бөлшектерін құрастыруды үйрету; моделді безендірудің дизайнерлік шығармашылық іс әрекеттерін үйрету тәсілдері; жаңа модельді адам денесіне не манекенге кигізіп І-ші өлшеуден өткізуге үйрету тәсілдері; манекенге кигізгеннен кейін ақауларды жоюға үйрету тәсілдері; Жаңа бұйымның майда бөлшектерін өңдеуге үйрету тәсілдері; ыңғал-жылу өңдеуге үйрету тәсілдері; көркемдік сәндік жұмыстарды орындауға (түйме, кестелер және т.б.) ға үйрету тәсілдері;технологиялық тазартудан өткізуге үйрету тәсілдері; дайын бұйымды тапсырыс берушіге кигізуге үйрету тәсілдері; моделді көркемдік талдауға үйрету тәсілдері; моделді демонстрациялауға үйрету тәсілдері болып танылды.

Бұл бағыт бізге болашақ дизайнердің шығармашылық іс әрекеттерін қалыптастыруға қажетті білімдер мен икемділіктерді анықтауға бағыт береді. Болашақ дизайнердің көркемдік білімдер мен икемділіктерге костюм тігу техникаларын меңгеру, шығармашылық жұмысты орындау, дизайнерлік туындыларды қабылдау, талдау және бағалай білу әрекеттері қамтылады. Осының барлығы көп қырлы дизайнердің кәсіби дайындығы түсінігінің құрамдаушылары болып табылады. Ол маманның, шығармашылық әрекеттерге даярлық талаптарына сәйкестігінің белгілі бір дәрежесі ретінде танылады.

Ғылыми педагогикалық әдебиеттер мен тәжірибелік эксперименттік зерттеу нәтижелерін сараптау қорытындысы болашақ дизайнердің шығармашылық іс әрекеттерін қалыптастыру түсінігінің мынандай негізгі құрамдаушылар болатындығын көрсетті:

Дизайн дегеніміз, жобалау, сызу, ойлап табу, сондай-ақ жоба, сызба, сурет деген мағынаны білдіреді. Өндіріс бұйымдарын әрі ыңғайлы, әрі әдемі көркемдеп жобалау дегенді меңзейді. Дизайн-көркем өнеркәсіп бұйымдарының ең үздік үлгілерін жасау және заттық ортаны үйлестіру шараларын қамтитын бағыттың атауы.

Дизайн өнерін оқыту деп – дизайнның даму тарихы, кәсіби шеберлері жасаған бұйымдарының көркемдік ерекшеліктері,

костюмді дайындау, жобалау технологиясы туралы түсініктер беріп, жаңа модель жобалау жұмыстарын орындау әдіс тәсілдерін меңгеру әрекеттері айтылады.

Дизайн өнерін оқыту мазмұны: дизайнның даму тарихы, жобалау, эргономика, фактура, дизайн шеберлері туралы түсініктер беру, композиция құрау, жоба жасау, жаңа форма дайындау, пішу мен тігу жұмыстарын үйрету әрекеттерін құрайды.

Дизайн өнерін оқыту бағдарламасы костюм дизайны өнері туралы түсініктерден, оның даму тарихы, кәсіби шеберлері, ерекшеліктері, жоба дайындау, тігу технологиясы, пішу техникасы туралы түсініктер беретін, бірінші бөлімнен және жоба дайындау, жобаны кезеңдерге бөліп үйрету мақсатын көздейтін тәжірибелік жаттығулардан құралған екінші бөлімнен тұрады.

Дизайн өнерін оқытудың әдістемесі - дизайн өнерін таныстыру әдістері, дизайн технологиясын демонстрациялау әдістері, дизайндық жобаны кезеңге бөліп көрсету әдістері, дизайн өнері бұйымдарын талдау әдістері болып үш бөліктен құралады.

Дизайн өнерін оқытуды ұйымдастырудың негізгі формасы сабақ. Сабақтар негізінен практикалық жаттығулар жасауға, дизайнгерлік дағдылар мен икемдіктерді меңгеруге бағытталған іс әрекеттерге бағытталады.

Дизайн өнерін оқытуға даярлау технологиясы дизайн өнерін оқытудың мақсаттары мен міндеттеріне, дизайн өнерін оқытудың педагогикалық білімдеріне, дизайн өнерін оқытудың педагогикалық іскерліктеріне, оқыту нәтижелеріне жіктеледі.

Дизайн өнерін оқытудың педагогикалық білімдері дизайн өнерін оқытуды жоспарлау, ұйымдастыру, талдау, дизайн өнерін оқытудың мазмұны, бағдарламасы, формасы, әдіс тәсілдері, нәтижелері туралы педагогикалық қызметтер мазмұнымен анықталады.

Дизайн өнерін оқытудың педагогикалық іскерліктері дизайн өнерін оқытуды жоспарлау, ұйымдастыру, талдау, дизайн өнерін оқытудың мазмұны, бағдарламасы, формасы, әдіс тәсілдерін практикада қолдануға даярлаумен айқындалады.

Дизайн өнерін оқытуға даярлау деп дизайн өнері туралы студенттерге көркемдік білімдер беріп, материал дайындау, жоба жасау іс әрекеттерін меңгеруге болашақ дизайнерлердің өнертанымдық, көркем практикалық, тұрғыда даяр болуын түсінеміз.

Дизайн өнерін оқытуға жоғары оқу орыны оқытушыларын даярлаудың құрылымы негізінен келесі бағытты қамтитын ұстанымдармен анықталды:

-студенттерді дизайн өнерін оқытуға даярлаудың мақсаты мен міндеттері негізінде, дизайнерлік шығармашылық іс-әрекет етуге дайындау;

-студенттерді алда тұрған дизайнерлік қызметтің іс-әрекетін нәтижелі атқару үшін қажетті практикалық іскерліктер мен дағдылардың кешенін меңгерту;

-дизайн өнерін оқытудың кәсіптік педагогикалық білім, іскерлік пен дағдыларын педагогикалық қызметте шығармашылықпен қолдана білуге үйрету;

-жеке тұлғалық мақсат бірліктік негізінде дизайн өнері білімдерін берудің педагогикалық үрдісін жоспарлау мен ұйымдастыру кезінде негізгі бағыт беруші мотив болашақ дизайнердің кәсіптік және жеке тұлғалық сапасын қалыптастыруға көңіл бөлу.

Осылайша, болашақ дизайнерлердің кәсіби даярлығының үлгісін жасай келе, біз негіз ретінде үш құрамдаушыны (мотивациялық, мазмұндық және іс-әрекеттік) алға шығардық. Осы тұрғыдан алғанда болашақ дизайнердің шығармашылық іс-әрекетін қалыптастырудың құрылымдық моделі үш құрамдаушы іс-әрекеттен тұратындығы белгілі болды. Олар: мотивациялық, мазмұндық, іс-әрекеттік деп жіктеуге болатындығы анықталды.

Мотивациялық құрамдаушы: болашақ дизайнерлердің шығармашылық іс-әрекетке деген қызығушылығының болуымен; дизайн өнері арқылы көркемдік білім беруге деген оң қатынасының болуымен; шығармашылық іс-әрекеттің көркемдік білім берушілік мүмкіндігінің барлығына сенімінің болуымен; өзінің педагогикалық білімдерін үнемі жаңартып және байытып отыруға деген талпынысының болуымен сипатталады. Мазмұндық құрамдаушы: дизайн өнері тарихы, түрлері, жобалаудың дара ерекшеліктері туралы білімдерінің, оны оқыту туралы білімдерінің; дизайн өнері бұйымдары мен шеберлері туралы білімдері және дизайнерлік қызметі туралы, жобалау технологиясы білімдерінің болуымен көрініс табады. Іс-әрекеттік құрамдаушысы: болашақ дизайнердің дизайн өнері туралы өз ойларын айтуы, сипаттама бере білуі, дизайн өнері сапасына баға беру, дизайн өнері іс-әрекетінің, дизайн

технологиясын таңдап алу іскерлігінің; жобалау ізденіс іскерлігі; дизайн бұйымдарын жобалау іс-шараларын жоспарлау және ұйымдастыру іскерліктері; дизайн шығармаларын жобалау іс-әрекеттерін талдау іскерліктері мен дағдыларымен белгілі болады.

Зерттеу нәтижесінде болашақ костюм дизайнерлерінің шығармашылық іс-әрекеттерін қалыптастыру туралы мынандай *тұжырымдар* жасауға болады:

Болашақ костюм дизайнерлерінің шығармашылық іс-әрекеттерін қалыптастыру негізінен үш бағытты қамтуы тиіс екендігі көрінді.

Бірінші бағыт: дизайн сабақтарында өнертанушылық, педагогикалық, тарихи этнографиялық, дизайнды оқыту әдебиеттерін зерделей білуге дағдыландыру; пән бойынша қолданылған оқу бағдарламаларына, оқулықтарына, үйірме мен факультатив жұмыстар жоспарларымен таныса отырып, оларды талдауға, өзіндік оқулық дизайнерлік жұмыстар жасауға талпындыру;

Екінші бағыт: оқу-әдістемелік әдебиеттерге, дизайнерлік жобалауға, дизайнерлік көрнекі-бейнелі материалдарға талдау жасау; дизайн өнері шеберлерінің шығармашылық еңбектері арқылы көркемдік білім менгеруге; дизайн өнері шығармаларын қабылдауға; дизайнерлер өмірімен шығармаларымен студенттердің өздігінен танысуына жағдай жасау;

Үшінші бағыт: дизайнерлік жаңа жоба сұранысын диагностикалық сараптау білімін менгерту; дизайнерлік жаңа жобаны жоспарлау білімін менгерту; дизайнерлік жаңа жоба жасау білімін менгерту; дизайнерлік жаңа жоба жасауды кезеңдерге бөлу білімін менгерту; дизайнерлік жаңа жоба жасауды ұйымдастыру білімін менгерту; дизайнерлік жаңа жобаны сараптау білімін менгерту.

Төртінші бағыт: дизайнерлік жаңа жоба сұранысын диагностикалық сараптау іс-әрекетін меңгертуге бағытталған жаттығуларын жасау; дизайнерлік жаңа жоба құрылымын айқындау іс-әрекетін меңгертуге бағытталған жаттығуларын жасау; дизайнерлік жаңа жобаны кезеңдерге бөліп орындау іс-әрекетін меңгертуге бағытталған жаттығуларын жасау; дизайнерлік жаңа жоба жасауды ұйымдастыру іс-әрекетін меңгертуге бағытталған жаттығуларын жасау; дизайнерлік жаңа жоба жетістіктерін сараптау іс-әрекетін меңгертуге бағытталған жаттығуларын жасау;

Бесінші бағыт: болашақ костюм дизайнерлерінің шығармашылық ойын қалыптастыру мақсатында композициялық дизайнерлік жаңа жоба жасаудағы шығармашылық ізденістерін дамыту болып табылады.

Бұл бағыттардығы зерттеу нәтижелері болашақ дизайнерлерді жаңа жобаны жасауға қажетті *дайындықтан өткізу* қажеттігін анықтады. Оқу-әдістемелік көмекші құралдармен, қажетті әдебиеттермен, оқулықтармен тиімді жұмыс жасауға даярлығын ұйымдастыруға негізделген болашақ дизайнерлерді дайындаудың бағдарламасы мен әдістемесін айқындау қажеттігі көрінді. Болашақ дизайнерлерді дайындау әдістемесінің мазмұны, өз бетімен белсенді шығармашылық іс әрекет жұмыстарын орындау, олардың композициялық іскерлікке және ізденістегі машықтылыққа шығармашылық қатынасы мен ойлау қабілетін дамыту мүмкінділіктерін қамтуы тиіс екендігі танылды.

Болашақ костюм дизайнерлерінің шығармашылық іс - әрекеттерін қалыптастыру теориясы мен практикасын зерттеу бізге мынандай қорытынды жасауға мүмкіндік берді:

Болашақ костюм дизайнерлерінің шығармашылық іс - әрекеттерін қалыптастыру проблемасына байланысты ұсынған көзқарасқа жасаған талдау бойынша ой тұжырымдауға мүмкіндік береді: болашақ костюм дизайнерлерінің шығармашылық іс - әрекеттерін қалыптастыру технологиясы оны даярлауда ерекшеліктерді ескеруі қажет, өйткені бұл проблемалық тапсырманың ерекше түрін болжайды, ал бұл болса осы технологияның материалдық негізін құрайды.

Болашақ костюм дизайнерлерінің шығармашылық іс - әрекеттерін қалыптастыру тұжырымдамасы жаңа заман қоғамының білікті мамандарды даярлауға байланысты қойып отырған талаптарына және педагогика ғылымының болашақ мамандарды кәсіптік даярлаудағы жетекші қағидаларына негізделеді. Болашақ костюм дизайнерлерінің шығармашылық іс -әрекеттерін қалыптастырудың мәні мен мазмұнына кәсіптік даярлық жүйесінде талдау жасау олардың мақсатын, міндеттерін, заңдылықтары мен принциптерін, атқаратын функцияларын, әдіс-тәсілдері мен өзіндік ерекшеліктерін дәлелдеп көрсетуге мүмкіндік береді.

Болашақ костюм дизайнерлерінің шығармашылық іс - әрекеттерін қалыптастырудың құрылымдық моделі (болашақ

дизайнерлерді көркемдікке даярлау мақсаты, міндеттері, мазмұны, педагогикалық технологиясы, олардың дизайнерлік еңбекке даярлығын қалыптастыру компоненттері, мен өлшемдері, көрсеткіштері студенттердің осы саладан меңгерген кәсіби теориялық білімін, практикалық іскерліктерін, дағдысын, оларды кәсіптік іс-әрекеттерде тиімді пайдаланудағы білігін анықтауға септігін тигізеді.

Ұсынылған болашақ костюм дизайнерлерінің шығармашылық іс -әрекеттерін қалыптастыру моделін жүзеге асыратын педагогикалық шарттар (оқытылатын пәндер бойынша меңгерілуге тиісті білім деңгейін анықтау; алдағы кәсіби іс-әрекетке қажетті білімді белгілі деңгейде студенттердің санасына қалыптастыру; маманды даярлауда сарапты көзқарасты жүзеге асыру; студенттерде өздігімен білімін жетілдіру дағдысын қалыптастыру, ой еңбегі мәдениетіне тәрбиелеу; таңдаған мамандықты игеруге қатысты шығармашылық әрекетке даярлығының болуы; шығармашылық іс-әрекетке даярлығының бүкіл оқу кезеңін қамтуы; студенттердің дербес дамуын қамтамасыздандыратын вариативті бағдарламалардың болуы болашақ костюм дизайнерлерінің шығармашылық іс -әрекеттерін қалыптастыруды қамтамасыздандырады.

Болашақ костюм дизайнерлерінің шығармашылық іс -әрекеттерін қалыптастырудың оқу-әдістемелік кешені (типтік оқу бағдарламалары, оқу бағдарламалары, оқулықтар, оқу құралдары, оқу-әдістемелік құралдар, электронды оқулық, әдістемелік нұсқаулар және т.б.) болашақ Костюм дизайнерлерінің дизайнерлік шығармашылық еңбектен теориялық, практикалық, әдістемелік даярлығын қамтамасыздандырады.

Болашақ костюм дизайнерлерінің шығармашылық іс -әрекеттерін қалыптастыру дидактикалық жүйесі студенттерге дизайнды оқыту технологиясын мазмұнды бірзіділікте меңгертуді көздейді.

Болашақ костюм дизайнерлерінің шығармашылық іс -әрекеттерін қалыптастырудың арналған «Өндірістік дизайн нысандары мен үрдістері» атты курсты ұйымдастыруды, және оған байланысты ақпараттық-дидактикалық кешенмен қамтамасыз етуді көздейді.

Студенттерді шығармашылыққа баулудың мақсаты: студенттердің дизайнерлік шығармашылық іс -әрекеттерін қалыптастырумен анықталады.

Студенттердің шығармашылық іс -әрекеттерін қалыптастыру мақсаты: 1) дизайнерлік шығармашылық іс -әрекеттері ұғымдарын студенттерге меңгерту; 2) студенттердің дизайнерлік шығармашылық іс -әрекеттері кәсіби маңызды біліктілік ретінде қалыптастыру; 3) дизайнерлік композициялық шығармашылыққа бейімдеу, кәсіби құзырлығын жетілдіру болып табылады.

Студенттердің шығармашылық іс -әрекеттерін қалыптастыру формалары: 1) курс сабақтарын ұйымдастыру; 2) аудиториялық жұмыстарда болашақ костюм дизайнерлерінің шығармашылық іс -әрекеттерін қалыптастыруға бағытталған тапсырмаларды орындату; 3) өзіндік жұмыс тапсырмаларын орындату; 4) аудиториядан тыс тапсырмалар орындау барысында дизайнерлік шығармашылықты оқып үйрену; 5) болашақ костюм дизайнерлерінің шығармашылық іс -әрекеттерін қалыптастыру бойынша курстық дипломдық жұмыстарды дайындату.

Студенттердің шығармашылық іс -әрекеттерін қалыптастыру нәтижесі: костюм дизайнерлерінің шығармашылық іс -әрекеттерімен байланысты білімдерің, іскерліктері мен дағдыларын меңгерген болашақ мамандар болып табылады.

Зерттеудің бірінші проблемасы бойынша: «Өндірістік дизайн нысандары мен үрдістері» деп аталды. Зерттеу нәтижелері «Өндірістік дизайн түрлері», «Өндірістік дизайн үрдістері» «Шығармашылық», «шығармашылық іс әрекет» ұғымдарына анықтамалар берілді. Мұнда мектепте немесе мектептен тыс «Өндірістік дизайн нысандары мен үрдістері» деп аталатын курс мазмұны анықталады.

Зерттеудегі екінші проблеманы шешу үшін «Шығармашылық іс -әрекеттер» атты оқу бағдарламасының мазмұнын жасалады, тақырыптары анықталады.

Зерттеудің үшінші тақырыбы бойынша «Шығармашылық іс -әрекеттер» атты элективті курс студенттерге ұйымдастырылып, олардың лекциялық, семинарлық сабақтары өткізілді. Сонымен қатар, осы мәселе бойынша дәрістер оқу, практикалық сабақтар өткізу, студенттерге рефераттар, баяндамалар, курстық және дипломдық жұмыстар жаздыру жоспарланды, әр түрлі ғылыми

семинарлар, конференциялар, кездесулер тұрақты ұйымдастыру белгіленді.

Осындай жұмыстар нәтижесінде мотивациялық, мазмұндық, процессуалды компоненттерді интеграциялау арқылы «Шығармашылық іс -әрекеттер» атты арнаулы курс негізінде болашақ Костюм дизайнерлерінің кәсіби дизайнерлік шығармашылық іс әрекетін қалыптастырудың мүмкіншілігі анықталады.

Зерттеу нәтижесінде болашақ костюм дизайнерлерінің шығармашылық іс -әрекеттерін қалыптастыру туралы мынандай *тұжырымдар* жасауға болады:

Болашақ костюм дизайнерлерінің шығармашылық іс - әрекеттерін қалыптастыру негізінен үш бағытты қамтуы тиіс екендігі көрінді.

Бірінші бағыт: дизайн сабақтарында өнертанушылық, педагогикалық, тарихи этнографиялық, дизайнды оқыту әдебиеттерін зерделей білуге дағдыландыру; пән бойынша қолданылған оқу бағдарламаларына, оқулықтарына, үйірме мен факультатив жұмыстар жоспарларымен таныса отырып, оларды талдауға, өзіндік оқулық дизайнерлік жұмыстар жасауға талпындыру;

Екінші бағыт: оқу-әдістемелік әдебиеттерге, дизайнерлік жобалауға, дизайнерлік көрнекі-бейнелі материалдарға талдау жасау; дизайн өнері шеберлерінің шығармашылық еңбектері арқылы көркемдік білім менгеруге; дизайн өнері шығармаларын қабылдауға; дизайнерлер өмірімен шығармаларымен студенттердің өздігінен танысуына жағдай жасау;

Үшінші бағыт: дизайнерлік жаңа жоба сұранысын диагностикалық сараптау білімін менгерту; дизайнерлік жаңа жобаны жоспарлау білімін менгерту; дизайнерлік жаңа жоба жасау білімін менгерту; дизайнерлік жаңа жоба жасауды кезеңдерге бөлу білімін менгерту; дизайнерлік жаңа жоба жасауды ұйымдастыру білімін менгерту; дизайнерлік жаңа жобаны сараптау білімін менгерту.

Төртінші бағыт: дизайнерлік жаңа жоба сұранысын диагностикалық сараптау іс-әрекетін менгертуге бағытталған жаттығуларын жасау; дизайнерлік жаңа жоба құрылымын айқындау іс-әрекетін менгертуге бағытталған жаттығуларын жасау;

дизайнерлік жаңа жобаны кезеңдерге бөліп орындау іс-әрекетін меңгертуге бағытталған жаттығуларын жасау; дизайнерлік жаңа жоба жасауды ұйымдастыру іс-әрекетін меңгертуге бағытталған жаттығуларын жасау; дизайнерлік жаңа жоба жетістіктерін сараптау іс-әрекетін меңгертуге бағытталған жаттығуларын жасау;

Бесінші бағыт: болашақ костюм дизайнерлерінің шығармашылық ойын қалыптастыру мақсатында композициялық дизайнерлік жаңа жоба жасаудағы шығармашылық ізденістерін дамыту болып табылады.

Бұл бағыттардығы зерттеу нәтижелері болашақ дизайнерлерді жаңа жобаны жасауға қажетті *дайындықтан өткізу* қажеттігін анықтады. Оқу-әдістемелік көмекші құралдармен, қажетті әдебиеттермен, оқулықтармен тиімді жұмыс жасауға даярлығын ұйымдастыруға негізделген болашақ дизайнерлерді дайындаудың бағдарламасы мен әдістемесін айқындау қажеттігі көрінді. Болашақ дизайнерлерді дайындау әдістемесінің мазмұны, өз бетімен белсенді шығармашылық іс әрекет жұмыстарын орындау, олардың композициялық іскерлікке және ізденістегі машықтылыққа шығармашылық қатынасы мен ойлау қабілетін дамыту мүмкінділіктерін қамтуы тиіс екендігі танылды.

Болашақ костюм дизайнерлерінің шығармашылық іс - әрекеттерін қалыптастыру теориясы мен практикасын зерттеу бізге мынандай қорытынды жасауға мүмкіндік берді:

Болашақ костюм дизайнерлерінің шығармашылық іс - әрекеттерін қалыптастыру проблемасына байланысты ұсынған көзқарасқа жасаған талдау бойынша ой тұжырымдауға мүмкіндік береді: болашақ костюм дизайнерлерінің шығармашылық іс - әрекеттерін қалыптастыру технологиясы оны даярлауда ерекшеліктерді ескеруі қажет, өйткені бұл проблемалық тапсырманың ерекше түрін болжайды, ал бұл болса осы технологияның материалдық негізін құрайды.

Болашақ костюм дизайнерлерінің шығармашылық іс - әрекеттерін қалыптастыру тұжырымдамасы жаңа заман қоғамының білікті мамандарды даярлауға байланысты қойып отырған талаптарына және педагогика ғылымының болашақ мамандарды кәсіптік даярлаудағы жетекші қағидаларына негізделеді. Болашақ костюм дизайнерлерінің шығармашылық іс -әрекеттерін қалыптастырудың мәні мен мазмұнына кәсіптік даярлық жүйесінде

талдау жасау олардың мақсатын, міндеттерін, заңдылықтары мен принциптерін, атқаратын функцияларын, әдіс-тәсілдері мен өзіндік ерекшеліктерін дәлелдеп көрсетуге мүмкіндік береді.

Болашақ костюм дизайнерлерінің шығармашылық іс - әрекеттерін қалыптастырудың құрылымдық моделі (болашақ дизайнерлерді көркемдікке даярлау мақсаты, міндеттері, мазмұны, педагогикалық технологиясы, олардың дизайнерлік еңбекке даярлығын қалыптастыру компоненттері, мен өлшемдері, көрсеткіштері студенттердің осы саладан меңгерген кәсіби теориялық білімін, практикалық іскерліктерін, дағдысын, оларды кәсіптік іс-әрекеттерде тиімді пайдаланудағы білігін анықтауға септігін тигізеді.

Ұсынылған болашақ костюм дизайнерлерінің шығармашылық іс -әрекеттерін қалыптастыру моделін жүзеге асыратын педагогикалық шарттар (оқытылатын пәндер бойынша меңгерілуге тиісті білім деңгейін анықтау; алдағы кәсіби іс-әрекетке қажетті білімді белгілі деңгейде студенттердің санасына қалыптастыру; маманды даярлауда сарапты көзқарасты жүзеге асыру; студенттерде өздігімен білімін жетілдіру дағдысын қалыптастыру, ой еңбегі мәдениетіне тәрбиелеу; таңдаған мамандықты игеруге қатысты шығармашылық әрекетке даярлығының болуы; шығармашылық іс-әрекетке даярлығының бүкіл оқу кезеңін қамтуы; студенттердің дербес дамуын қамтамасыздандыратын вариативті бағдарламалардың болуы болашақ костюм дизайнерлерінің шығармашылық іс -әрекеттерін қалыптастыруды қамтамасыздандырады.

Болашақ костюм дизайнерлерінің шығармашылық іс - әрекеттерін қалыптастырудың оқу-әдістемелік кешені (типтік оқу бағдарламалары, оқу бағдарламалары, оқулықтар, оқу құралдары, оқу-әдістемелік құралдар, электронды оқулық, әдістемелік нұсқаулар және т.б.) болашақ Костюм дизайнерлерінің дизайнерлік шығармашылық еңбектен теориялық, практикалық, әдістемелік даярлығын қамтамасыздандырады.

Болашақ костюм дизайнерлерінің шығармашылық іс - әрекеттерін қалыптастыру дидактикалық жүйесі студенттерге дизайнды оқыту технологиясын мазмұнды бірзіділікте меңгеруді көздейді.

Болашақ костюм дизайнерлерінің шығармашылық іс - әрекеттерін қалыптастырудың арналған «Өндірістік дизайн нысандары мен үрдістері» атты курсты ұйымдастыруды, және оған байланысты ақпараттық-дидактикалық кешенмен қамтамасыз етуді көздейді.

Студенттерді шығармашылыққа баулудың мақсаты: студенттердің дизайнерлік шығармашылық іс -әрекеттерін қалыптастырумен анықталады.

Студенттердің шығармашылық іс -әрекеттерін қалыптастыру мақсаты: 1)дизайнерлік шығармашылық іс -әрекеттері ұғымдарын студенттерге меңгерту; 2) студенттердің дизайнерлік шығармашылық іс -әрекеттері кәсіби маңызды біліктілік ретінде қалыптастыру; 3) дизайнерлік композициялық шығармашылыққа бейімдеу, кәсіби құзырлығын жетілдіру болып табылады.

Студенттердің шығармашылық іс -әрекеттерін қалыптастыру формалары: 1) курс сабақтарын ұйымдастыру; 2) аудиториялық жұмыстарда болашақ костюм дизайнерлерінің шығармашылық іс -әрекеттерін қалыптастыруға бағытталған тапсырмаларды орындату; 3) өзіндік жұмыс тапсырмаларын орындату; 4) аудиториядан тыс тапсырмалар орындау барысында дизайнерлік шығармашылықты оқып үйрену; 5) болашақ Костюм дизайнерлерінің шығармашылық іс -әрекеттерін қалыптастыру бойынша курстық дипломдық жұмыстарды дайындату.

Студенттердің шығармашылық іс -әрекеттерін қалыптастыру нәтижесі: костюм дизайнерлерінің шығармашылық іс -әрекеттерімен байланысты білімдерін, іскерліктері мен дағдыларын меңгерген болашақ мамандар болып табылады.

Зерттеудің бірінші проблемасы бойынша: «Өндірістік дизайн нысандары мен үрдістері» деп аталды. Зерттеу нәтижелері «Өндірістік дизайн түрлері», «Өндірістік дизайн үрдістері» «Шығармашылық», «шығармашылық іс әрекет» ұғымдарына анықтамалар берілді.Мұнда мектепте немесе мектептен тыс «Өндірістік дизайн нысандары мен үрдістері» деп аталатын курс мазмұны анықталады.

Зерттеудегі екінші проблеманы шешу үшін «Шығармашылық іс -әрекеттер» атты оқу бағдарламасының мазмұнын жасалады, тақырыптары анықталады.

Зерттеудің үшінші тақырыбы бойынша «Шығармашылық іс - әрекеттер» атты элективті курс студенттерге ұйымдастырылып, олардың лекциялық, семинарлық сабақтары өткізілді. Сонымен қатар, осы мәселе бойынша дәрістер оқу, практикалық сабақтар өткізу, студенттерге рефераттар, баяндамалар, курстық және дипломдық жұмыстар жаздыру жоспарланды, әр түрлі ғылыми семинарлар, конференциялар, кездесулер тұрақты ұйымдастыру белгіленді.

Осындай жұмыстар нәтижесінде мотивациялық, мазмұндық, процессуалды компоненттерді интеграциялау арқылы «Шығармашылық іс -әрекеттер» атты арнаулы курс негізінде болашақ Костюм дизайнерлерінің кәсіби дизайнерлік шығармашылық іс әрекетін қалыптастырудың мүмкіншілігі анықталады.

Дизайн негіздері курсының оқытудың мақсаты студенттерге алдына қойған мақсаты көру арқылы зерттеп дамыту және қойылған құрылымды жанжақты ізденіп зерттеу, сурет пен графика негіздерін болашақта игеру, сонымен қатар кәсіби деңгейін қалыптастырып кәсіби-педагогикалық бағытта болашақ суретші педагогтарды даярлау болып табылады.

«Дизайн негіздері» пәнін оқыту міндеттері студенттерге дизайн түрлері, технологиясы, эргономикасы, орта дизайны, жарнама дизайны, өндірістік дизайн, архитектура композициясымен, жобалау негіздерін игереді. Сонымен қатар студенттер қоршаған ортамен байланыстыра графикалық дизайн, макет жасау, орта құрылымы көріністерін көрсету бағыты бойынша практикалық сабақтар өткізіліп, студенттерге дизайнерлік жоба жасау икемдіктері мен дағдыларын үйрету болып табылады.

Осы пәнді меңгеру үшін студенттердің бұған дейін «Композиция», «Сурет», «Кескіндеме», «Сызу», «Перспектива және сызба геометрия» пәндерінен меңгерген білімдері мен икемдіктері мен дағдыларын пайдалану қажет болады

Өндірістік үлгілерді жобалау бағытындағы табысты жұмыс үшін, сериялық өндіріс үшін эстетикалық, саяси-әлеуметтік, экономикалық, эргономикалық, техникалық талаптардың кең көлемдегі жаңа әдістер мен көркем құрастырудың қазіргі құралдарын меңгеру керек.

Өнеркәсіп дизайнының маңызы мен рөлін, ерекшелігін ашу.

ҚОРЫТЫНДЫ

Болашақ бейнелеу өнері және сызу пәні мұғалімінің дайындығында оларға дизайн негіздері пәнін оқыту маңызды орын алады. Бұл пәнді оқытудың басты мақсаты болашақ мұғалімдерді дизайн жұмыстарының мазмұнымен, формаларымен әдіс тәсілдерімен таныстыру болып табылады. Онымен қатар студенттерге дизайнерлік жобалау жұмыстарының практикалық дағдыларын қалыптастыру мақсаты ашып көрсетілді.

Дизайн негіздері пәнінің типтік оқу бағдарламасына оқу мазмұнына, сәйкес дизайндық жобалаудың шетелдік әдістеріне тарихи шолу, дизайнерлік жобалаудың әдістемесі, талдау бағыттары көрсетілді.

Дизайн негіздері пәнінің практикалық сабақтарында өндірістік, жарнамалық және орта нысандарын жобалау мазмұнына талдау жасалып, дизайн нысандарының эскиздерін жасау жолдары қарастырылды. Сонымен қатар өндіріс бұйымдарының формақұрауына эмпирикалық талдаулар жасау тәсілдері көзделді. Дизайн негіздері пәнінің практикалық сабақтарын өткізудің бір бағыты ретінде жалпы дизайнерлік жобалаудың білімдері берілді.

Практикалық сабақтарда болашақ мұғалімдер мектептегі дизайнерлік нысандарды жоспарлау, дизайннан сыныптан тыс ұйымдастырылатын үйірме жұмыстарының жоспарын жасау тақырыптары бойынша тапсырмалар орындау үлгілері көрсетілді. Сонымен қатар практикалық сабақтар барысында студенттер сыныптан тыс өндіріс дизайнерлері жұмыс істейтін кәсіпорындарға оқушылардың экскурсиясын ұйымдастыру, дизайннан апталық өткізу, дизайнерлік қызметке арналған кешті жоспарлау, ұйымдастыру, оқушылардың дизайнерлік шығармаларына арналған көрме ұйымдастырудың жолдары анықталды. Оқу тәрбие жұмыстарының жоспарын жасаудың педагогикалық іскерліктері мен дағдыларын меңгертуге бағытталған практикалық жаттығулар орындау жолдары анықталды.

ӘДЕБИЕТТЕР

1. Бесчаснов Н.П. Черно-белая графика. Уч. пособие. М. 2005.
2. Гаптил А.Л. «Работа пером и тушью». Минск 2001
3. Гидион З. Пространство, время, архитектура М. 1993.
4. Дерябин А.С. Художественные шрифты. М. 1982
5. Дизайнер интерьера: основы профессии. Уч. Пособие. Составитель Н.Н.Лазарева. М. 2000
6. Кудрящев К.В. Проблемы изобразительного языка архитектора и дизайнера. М. 1995
7. Нестеренко О. И. Краткая энциклопедия дизайна. М. 1994
8. Рунге В.Ф. Сеньковский В.В. Основы теории и методологии дизайна. Уч. Пособие: М. 2003
9. Рунге В.Ф. Эргономика в дизайн-проектировании. Уч. пособие. М. 1987.
10. Орехов П.Н. Производственная графика. М. 1988
11. Литвинова И.Н., Шахова Я.А. Әйел сырт костюмін әзірлеу. Алматы. Ана тілі. 1993
12. Шершнева Л.П. Әйел және бала костюмін конструкциялау негіздері. Алматы. 1989.
13. Жолдасбекова С.А., Қалабаева Қ.Р. Костюмді конструкциялау мен модельдеу. Алматы. 2007
14. Жолдасбекова С.А. Костюм тарихы. Оқу құралы. Шымкент 2004
15. Ростовцев Н.Н. Методика преподавания изобразительного искусства в школе. М., Просвещение. 1983. - 278 с.
16. Кузин В.С. Изобразительное искусство и его методика преподавания в начальных школах. М., Просвещение. 1985 - 284 с.
17. Хмель Н.Д. Теоретические основы профессиональной подготовки учителя: Автореф. дис. ... докт. пед. наук. - Киев, 1986. - 46 с.
18. Ералина. Ф. Бейнелеу өнері заңдылықтары және оны оқыту. Түркістан. Тұран. 2008. - 84 б.;
19. Ералин Қ. Мамандыққа кіріспе. Оқу құралы. Түркістан. Тұран. 2008. - 210 б.;
20. Сабырқұл Асанова Қазақтың ұлттық киімдері. Алматы. Атамұра, 1995.

21. Тәкішева Г.Ә., Асанова Б.Е. Киімді модельдеу және көркемдік безендіру «Фолиант» баспасы, 2008.
22. А.Асанова, Ж. Айдынбекова, С.Нұрпейісова Киімді конструкциялау. Оқулық. «Фолиант» баспасы, 2008.
23. С.Асанова Ұлттық киімдерді жобалау және тігу технологиясы. Оқулық. «Фолиант» баспасы, 2008.
24. С.Асанова Қазақтың ұлттық киімдері және қолөнері тарихы. Оқулық. «Фолиант» баспасы, 2008.
25. Ильина Т.В. История искусств. М. Высшая школа, 1983
26. Сокольникова Н.М. «Көркем өнер», Калуга, «Титул» баспасы 1996 ж.
27. Сокольникова Н.М. Суретшілік терминдердің қысқаша сөздігі, -Калуга. «Титул» баспасы 2001 ж.
28. Дмитриевна Н. «Өнердің қысқаша тарихы» М. «Аст-Пресс», «Галарт», 2000 жыл.
29. «Көркем өнер галерея» журналы, DEAGOSTINI, 2005-2006 ж.
30. Өнердің ықшам тарихы. Б. Ривкин Алматы «Өнер» 1988
31. Төлебиев Өнер өрісі Алматы «Өнер» 1996
32. Акимова З.Т., Петушкова Г.И., Падвичюте А.А.
33. Моделирование одежды на основе принципа трансформации. – М., 1995.
34. Синичкина Е. Мода + Стиль. - М., 2002.
35. Сестры Сорины. Презентация внешности. Книга – М., 1997.
36. Рачитская Е.И., Сидоренко В.И. Моделирование и художественное оформление одежды.-Ростов на Дону., 2002.
37. Пармон Ф.М. Композиция костюма.-М., 1997.
38. Пармон Ф.М., Вадеева М.О. Художественное моделирование промышленных образцов – М., 1986.
39. Орлова Л.В. Азбука моды. – М., 1997.
40. Мерцалова М.Н. Костюм всех времен и народов, том 1-2. М., 1993-1994.
41. Мерцалова М.Н. История костюма. – М., 1988.
42. Которн Н. История моды в XX веке. – М., 1998.
43. Комиссаржевский Ф.Ф. история костюма. – Минск, 2001.
44. Кильпе М.В. Композиция – М., 1996.
45. Кибалова Л., Гербенова О., Ламарова М. Иллюстрированная энциклопедия моды. – Прага, 1988.

46. Козлова В.Н. Основы художественного оформления текстильных изделий. – М., 1981.
47. Зайцев В.М. Такая изменчивая мода. – М., 1983.
48. Ермилова В.В., Ермилова Д.Ю. Моделирование и художественное оформление одежды – М., 2001.
49. Гофман А.Б. Мода и люди: Новая теория моды и модного поведения. – М., 2000.
50. Горина Г.С. Моделирование формы одежды. – М., 1982.
51. Бердник Т.О. Секреты дизайна модной одежды. – М., 2000.
52. Андреева Р.П. Энциклопедия моды. – М., 1997.

МАЗМҰНЫ

	бет
Кіріспе	3
1. Дизайн жобалаушылық шығармашылық қызмет	6
2. Жарнамалық өндірістік дизайн	13
3. Жарнаманың шығармашылық іс әрекеттері	15
4. Жарнама дизайнерінің шығармашылығы	17
5. Дизайнердің ой жұмысы	20
6. Дизайн ұстанымдары	24
7. Эскиздер	31
8. Жарнама элементтеріне сипаттама	33
9. Дизайндың негізгі ережелері	37
10. Орта дизайны	53
11. Дизайнерлік жобалау	72
12. Қазіргі дизайнерлік жобалаудың ерекшеліктері	87
13. Дизайнерлік шығармашылық іс - әрекет	98
14. Дизайндың түрлері	110
15. Графикалық дизайн	113
16. Өндірістік дизайн	123
17. Көлік дизайны және оны оқыту мәселелері	136
18. Киім дизайны	144
19. Ландшафт дизайны	149
20. Жиһаз дизайны	155
21. Этнодизайн	161
22. Дизайнердің шығармашылық іс әрекеттерін қалыптастыру	168
Қорытынды	184
Әдебиеттер	185

Ералин Қуандық, Ералина Ғазиза

ДИЗАЙН НЕГІЗДЕРІ

Оқу құралы

Дизайнер-корректор Рустемова Салтанат
Дайын түпнұсқа-макет бойынша «Эверо» баспасында басылды.

Пішімі 60x100 1/16
Тығыздығы 80 гр./м². Қағаздың ақтығы 95%.
Қағазы офсеттік. РИЗО басылымы.
Көлемі 192 бет. Шартты баспа табағы 12



«Эверо» баспасында басылымға
дайындалды және басып шығарылды
ҚР, Алматы, Байтұрсынұлы к., 22.
тел.: 8 (727) 233 83 89, 233 83 43,
233 80 45, 233 80 42
e-mail: evero08@mail.ru

