

ГРАФИКАЛЫҚ ДИЗАЙННЫҢ ҚАЛЫПТАСУЫНА ТАРИХИ ШОЛУ

В данной статье докладываются об этапах формирования и развития графического дизайна. О влиянии традиционных видов графического искусства на его возникновения и становления как отдельная область дизайна.

This article is reported on the stages of formation and development of graphic design, on the influence of traditional forms of graphic art at its origin and development as a separate area of design.

Графикалық дизайн ұғымы мен қалыптасу тарихына шолу жасайтын болсақ, оның бейнелеу өнерінің бір түрі болып табылатын графика өнерінің заңды жалғасы екендігіне көз жеткіземіз. Сондықтан, графикалық дизайн салаларының қалыптасуына негіз болған алдымен графика өнерінің салаларына саралау жасау қажет.

Графика – грек тілінен аударғанда $\gamma\rho\alpha\phi\iota\kappa\omicron\varsigma$ – жазбаша және $\gamma\rho\alpha\phi\omega$ – жазып отырмын деген мағынаны білдіреді. Графика – басты көркем құрал ретінде сызықтарды, штрихтарды, дақтар мен нүктелерді қолданатын бейнелеу өнерінің бір түрі болып саналады.

Кескіндеме өнері сияқты бұл өнерде де түс қолданылады. Бірақ, графикада түс көмекші көркем әдіс болып саналады. Графика техникасында кейбір жағдайда басты қара түспен қатар бір несесе екі-үш түс қолданылады және бұндай көркем тәсіл қолданылатын графика өнерінің түрі – «түсті графика» деп аталады.

Графика туындыларында контурлық сызықтан басқа штрих пен дақтардың көптеген түрлерін графиканың қолдану негізі (фоны) ретінде қызмет атқаратын ақ қазазға із қалдырудың көркем тәсілдерін қолдану арқылы іске асырылады. Өрбір график-суретші өз қолтаңбасын шыңдауды және оның өзгелерден оқшау болуын көздейді. Ал, бұндай тәсіл әрбір графика өнерінің туындысының қандай шебердің қолынан шыққандығын ажыратпай табуға септігін тигізеді және осындай дәрежеге жету – қас шеберліктің белгісі болып табылады. Мысалы, А. Дюрер мен Е. Сидоркиннің туындыларын олардың қайталанбас қолтаңбалары арқылы жазбай тануға болады.

Графиканың бейнелеу құралдарының көмегімен заттың немесе көріністің ауа кеңістігінде орналасу орынын оның көлемін жарық пен көлеңкенің арақатынасын анықтайтын ньюанстар арқылы бере білу қажет. Сонымен қатар заттың фактурасын

да көрсете білу міндет.

Ертеректе түсті гравюраларда әр баспа қабаты өртүсті болып келетін баспа формалар қолданылған. Графика өнерінің адамзат мәдениетіне айтарлықтай үлес қосуына және кейінгі замандардағы графика өнерінің даму бағыттарына себепкер болған майталман шеберлердің қатарына – Альбрехт Дюрерді (1471-1528), Хиросиго Андо (1797-1858), Хокусай Кацусика (1760-1849) және басқа график-суретшілерді жатқызуға болады.

Дәстүрлі графика өнерінің орындалу тәсіліне сәйкес жіктелуі (классификациясы): гравюра, эстамп, линография, литография, ксилография, офорт және т.б. болып табылады.

Кейінгі кезеңде баспа технологияларының дамуына байланысты «графика» түсінігі бейнелеу тәсіліне сай «баспа немесе тиражды графика» және «қайталанбас дара графика» деп екі топқа бөлінетін болды.

Ал, қолдану мақсатына сай мынадай бірнеше түрге жіктеледі:

- Станокты графика (станокты сурет, эстамп);
- Кітап графикасы (иллюстрациялар, виньетки, заставкалар, әріптер, мұқаба, супермұқаба және т.б.);
- Журнал және газет графикасы;
- Қолданбалы графика;
- Компьютерлік графика;
- Өндірістік графика;
- Сталеграфика және графиканың басқа да түрлері.

Көпшілік тұтыну мәдениетінің дамуына сай графика өнерінің тиражды басылымға қолайлы түрлері – бұқаралық баспа өнімдері (газет, журнал және кітап), плакат, афиша және түрлі жарнама өнімдері пайда болды. Плакат өнері XIX ғасырда театр афишасы (Ж.Шере, А.Тулуз-Лотрек) және жарнама өнімі ретінде қолданыста болып, кейінірек, Кеңес дәуіріндегі В.В.Маяковский, Д.С.Моор, А.А.Дейнекалардың плакат-

тары саяси үгіт-насихат құралы ретінде пайдаланылды. Дайындалу және тираждау мүмкіншіліктеріне сай графика қайталанбас дара графика және баспа графикасы болып бөлінеді. Қайталанбас дара графика (сурет, монотипия, аппликация және т.б.) – өнер туындысын жалғыз данада жасау болса, баспа графикасы (гравюрлі баспа қалыбы) – қажетті көлемде бірнеше данасын басып алуға болатын баспа қалыптарын жасау болып табылады.

Кітап графикасы – графика өнерінің басты және кеңінен таралған түрлерінің бірі болып табылады. Оның басты мақсаты – кітапты безендіру. Кітапты безендіру оның мұқабасын, кітаптың мазмұнына сай иллюстрациялар жасау, түрлі тараулардың бастау парақтарын немесе бастапқы өріптерін безендіру, көркем қаріптер қолдану қолдану арқылы іске асырылады. Көне дәуірдегі кітапты қолмен жазумен сурет салу, ал кейінгі кезеңдердегі баспа өндірісінің пайда болуымен графюра мен литографияның дамуы өзара байланысты болып келеді. Сонымен қатар, ежелгі дәуірде пайда болған қаріптің өзі графикалық таңба болып табылады. Қазіргі кезеңде кітап графикасының қолданылу салаларына:

- Графикалық дизайн;
- Ақпараттық дизайн;
- Иллюстрациялармен безендіру;
- Коммуникациялық дизайн жатады.

Келесі баспа өнімдеріне көпшілік жаппай қолданатын түрлері және бұқаралық ақпарат құралдары болып саналатын газеттер мен журналдар жатады.

Газет – италян тіліндегі ақшаның майда эквиваленті – тиынның атауы, яғни «gassetta» сөзінен шыққан және мерзімді (күнделікті немесе апта сайын шығатын) бұқаралық ақпарат құралы болып табылады. Газеттің шығу тарихы XVIII ғасырда баспа өнімдерін тиражды түрде шығарып, бұқараға кеңінен таратуға мүмкіншілік пайда болған Батыс Еуропа елдерінің бірі – Италияның қалаларында оны күнделікті таратумен айналысқан жасөспірім балалардың бір италян тиыны «gassetta»-ға сатуы негіз болған. Газеттің көлемінің ықшам болуы және қажетті данада тез басылуы және жылдам таратылуы – оның бұқаралық ақпарат құралдарының ішіндегі ең үздігі болуына септігін тигізді.

Журнал – «journal» француз тілінен аударғанда – «күнделік», «күнделікті жазу» деген мағынаны білдіреді. Қазіргі кезеңдегі «журналдың» мағынасы –



Сурет 1 – Басылымдар сөресінде

мерзімді (көбінесе, айына 1 рет шығатын) баспа өнімі болып табылады. Журнал бұқаралық мерзімді баспа құралы ретінде қоғамдағы көзқарасты қалыптастыруға ықпал ететін бірден-бір үгіт және насихат құралы. Жалпы қоғамда болып жатқан түрлі өзгерістерді дұрыс бағалауға және көпшілікті толғандыратын саяси, әлеуметтік, рухани және мәдени мәселелер туралы мағлұматтардан уақытылы әрі шынайы ақпараттар беруге мүдделі. Сонымен қатар, дүйім көпшіліктің күнделікті өміріне, тұрмыстық қажеттіліктеріне қажет түрлі ақыл-кеңестер мен хабарламалар жаряланады.

Қоғамдағы түрлі әлеуметтік топтардың қызығушылықтарына және сұраныстарына сай журналдардың түрлері жіктеледі. Мысалы, мемлекеттік саясатты, үкімет қаулыларын және де басқа саяси мағлұматтарды жариялайтын журналдар болса, құқық қорғау және түрлі әлеуметтік мәселелер, мәдениет пен спорт, ғылыми және кәсіби, ведомстволар мен кәсіпорындар, білім беру мен денсаулық сақтау орындары, рухани және діни, балалар мен жасөспірімдер, ерлер мен әйелдер, жастар мен ересектер және т.б. мүдделерге бағытталған журналдар баршылық. Сонымен қатар, жеке кәсіпорындық және жарнамалық журналдар да шығарылады.

XX ғасырдың соңында XXI ғасырдың басында қазақстандық басылымдарда жарнамалар пайда болып, осы күнде аталмыш басылымдық өнімдердің негізгі табыс көзіне айналды. Сонымен қатар түрлі жарнамалық каталогтар да шығарылады.

Аталмыш бұқаралық ақпараттық басылымдарды безендіру, суреттерді даярлау және өңдеу, қалыптау, баспаға даярлау және тағы да басқа қажетті әрлеу жұмыстарын баспахана дизайнерлері атқарады.

Қазіргі таңда газет пен журналдардың дәстүрлі баспа түрлеріне пара-пар

ғаламторлық аналогтары да қолданысқа ие болуда. Сол себепті, оларды басылымға дайындайтын баспа дизайнерлері ғаламтор талаптарына сай заманауи технологияларды қолдануы қажет болады.

Компьютерлік графика – бейнелерді синтездеумен (жасау) қатар, шынайы әлемнен алынған визуальды ақпаратты өңдеу үшін қажетті құрал ретінде компьютерлерді қолданатын дизайнерлік қызмет саласы болып табылады. Компьютерлік графиканың шығу тегіне зер салатын болсақ, алғашқы электрондық есептеу машиналарының графикамен жұмыс істеудің арнайы құралдары болмағанын көреміз. Дегенмен, ЭЕМ-лары бейнені тыстан алу және өңдеу мүмкіншіліктерінің қарапайым түрлеріне ие болған. Лампалар матрицасына негізделген алғашқы электрондық машиналардың жадын бағдарламалау барысында өрнектер алуға болатын. 1961 жылы бағдарламашы С. Рассел бірінші графикалы компьютерлік ойынды жобалау жұмысын басқарды. PDP-1 машинасында «Spacewar!» ойынын жасауға 200 адам-сағат жұмсалды. 1963 жылы американдық ғалым Айвен Сазерленд сандық қаламның көмегімен нүктелер, сызықтар мен шеңберлер салатын «Sketchpad» бағдарламалық-аппаратты кешенін құрастырды. Орынын ауыстыру, көшірмелеу және т.б. базалық іс-әрекет жасай алатын мүмкіншіліктері бар бұндай бағдарлама сайып келгенде алғашқы векторлық редактор болатын.

1960-шы жылдардың ортасында Т. Мофет пен Н. Тейлордың басшылығымен Itek фирмасы сандық электрондық сызу машинасын құрастырды.

1964 жылы General Motors компаниясы IBM корпорациясымен біріге отырып, DAC-1 атты автоматтандырылған жобалау жүйесін ұсынды.

1964 жылы Н.Н. Константиновтың басшылығымен ұйымдастырылған топ мысықтың қимыл-қозғалысының компьютерлік математикалық моделін жасады. БЭСМ-4 машинасы өз кезеңінде теңдесі жоқ жаңалық болған «Кошечка» мультфильмін салып шықты.

Компьютерлік графиканы қолданатын басты салалар

Ғылыми графика – алғашқы компьютерлер ғылыми және өндірістік мәселелерді шешу үшін қолданылды. Алынған нәтижелерді дұрыс түсіну үшін оларды графикалық тұрғыда өңдеу жасап, графиктер тұрғызып, диаграмма-

лар, конструкциялардың есептелген сызбалары жасалады. Әуелгі кезеңде алғашқы графиктерді символдық баспа режимінде алуға, кейінде қағаз бетінде сиялы қаламмен сызбалар мен графиктер сызатын арнайы құрылым – графпостроителдердің (плоттерлер) көмегімен сызу мүмкіншілігі пайда болды. Заманауи ғылыми компьютерлік графика олардың нәтижелерін алдын-ала модельдеу мүмкіншілігіне ие.

Іскерлік графика – кез келген кәсіпорынның қызметінің нәтижесін көрнекі түрде көрсетуге компьютерлік графиканың саласы болып табылады. Жоспарланған жұмыс нәтижелерінің көрсеткіштері, есептік құжаттар, статистикалық мағлұматтар – олардың бәріне іскерлік графика көмегімен иллюстрациялық материалдар құрастырылады және бағдарламалық құралдар электронды кестелер құрамына кіреді.

Конструкторлық графика жаңа техниканы ойлап табушы инженер-конструкторлардың, сәулетшілердің және дизайнерлердің қызметтерінде қолданылады. Бұл тектес компьютерлік графика АЖЖ (автоматтандырылған жобалау жүйесі (САПР)) міндетті элементі болып табылады. Конструкторлық графика құралдарының көмегімен жалпақ бейнелермен (қима, тілік, проекция) қатар кеңістіктік үшкөлемді түрлерін де жасауға мүмкіншілік береді. Иллюстративтік графика – арнайы графикалық редактордың көмегімен мониторда еркін түрде сурет салу арқылы орындалатын түрі. Иллюстративтік графика пакеттері жалпылай қолданысқа ие қолданбалы бағдарламалық қамтамасыз ету топтамасына кіреді. Графикалық редакторлардың атқаратын қызметі мен мүмкіншіліктеріне сай жалпы үш топқа бөлінеді. Бірінші топқа векторлық графика жасауға арналғандары – CorelDRAW, Adobe Illustrator және т.б.; екінші топқа растрлық графика жасауға және өңдеуге арналғандары – CorelPhotoPaint, Adobe Photoshop және т.б.; үшінші топқа үшкөлемді графика жасауға арналғандары – 3D Max, AutoCAD және т.б. жатады. Қазіргі кезеңде баспахана салаларында жиі қолданылатын графикалық редактор Adobe Indesign болып саналады. Дизайндың басқа салаларында кәсіби қажеттілікке сай түрлі графикалық редакторлар қолданылады.

Көркем және жарнамалық графика – телевидение саласының қажеттілігінен

пайда болған және дамыған түрі болып саналады. Аталмыш салаға қажетті өнімдер жасауға лайықтап бағдарландырылған арнайы редакторлардың көмегімен жарнамалық роликтер, мультфильмдер, компьютерлік ойындар, видеосабактар, видеопрезентациялар және т.б. Бұл тектес өнімдер компьютердің жадында көп орын алатын болғандықтан сыйымдылығы жағынан үлкен ресурстарды қажет етеді. Көркем және жарнамалық графикалық редакторлардың басты ерекшеліктері – үшкөлемді бейнелердің қимыл-қозғалысын жарықтың түсу бұрышына сай және кеңістікте орналасу орындарын дұрыс көрсету жағын оптика заңдылықтарын есепке ала отырып жасауды талап ететіндігі болып табылады.

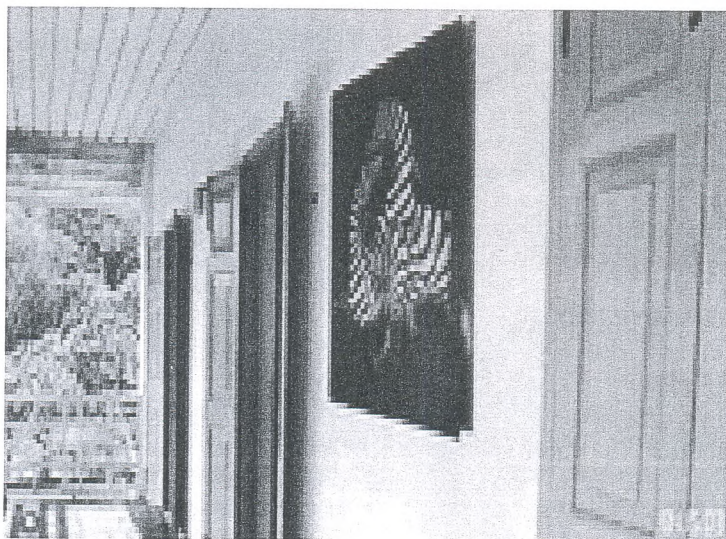
Компьютерлік анимация – дисплей экранында қимыл-қозғалыстағы бейнелерді жасау. Әуелде дизайнер бейненің бастапқы және ең соңғы қалпын бейнелейді, ал арнайы компьютерлік бағдарлама олардың аралық қозғалыстарын математикалық әдіспен есептеу арқылы келтіреді. Осындай әдіспен алынған суреттерді экранға белгілі-бір реттілікпен және жиілікпен шығару нәтижесінде қимыл-қозғалыстың

иллюзиясын жасауға болады.

Мультимедиа – жоғары сапалы бейнені дыбыспен біріктіре отырып, компьютер экранына шығару. Бұндай компьютерлік графика түрі білім беру, жарнама және ойын-сауық саласында кеңінен қолданысқа ие.

Сталеграфика – (ағыл. steelgraphics) графика мен монументалдылықты ұштастыратын бейнелеу өнерінің жаңаша түрі. Негізінде реңдік қатынас қағидасы қолданылады: жарық, жартылайжарық және көлеңке.

Мысалы, жарық – ақшыл түсті қабырға, көлеңке – сталеграфия өнімі (қаратүсті металлдан жасалған пластинка), жартылай көлеңке – металл пластинкадан түскен көлеңке. Аталып өткен негізгі үш реңдік қатынастың кеңістіктегі өзара үйлесіміне сай монументалды пластина иллюзиялы көлем береді. Бұл мақалада графикалық дизайнның қалыптасу тарихына шолу жасау барысында аталмыш дизайн саласының дәстүрлі графика өнерінің санқырлы түрлеріне негізделетінін және заманауи жаңаша түрлерінің қалыптасуын байқаймыз.



Сурет 2 – Сталеграфика үлгісі

Қолданылған әдебиеттер тізімі

1. Ростовцев Н.Н. История методов обучения рисованию: Зарубежная школа рисунка. Учеб. пособие. – М.: Просвещение, 1981. – 192 с.
2. Журов А. П., Третьякова К. М. Гравюра на дереве. –М.: Искусство. 1977. – 92 с.
3. Сергеев А.П., Кущенко С.В. Основы компьютерной графики. Adobe Photoshop и CorelDRAW – два в одном. Самоучитель. – М.: «Диалектика», 2006. – С. 544.
4. Кнабе Г. А. Энциклопедия дизайнера печатной продукции. Профессиональная работа. – К.: «Диалектика», 2005. – С. 736.
5. Бегімбай К.М. Графикалық дизайн. Оқулық. – Алматы, ТОО «Эверо». 2013. – 178 б.