

нужно, что способствует не только творческому развитию, но и психическому оздоровлению.

*Источники и литература:*

1. Ботарёв С. Андрагогика: почему взрослых нужно обучать иначе, чем детей [Электронный ресурс] URL: <https://skillbox.ru/media/education/andragogika-pochemu-vzroslykh-nuzhno-obuchat-inache-chem-detey/> (дата обращения: 23.01.2022).
2. Гулина О.Н. Проблемы обучения взрослых [Электронный ресурс] URL: <https://elar.rsvpu.ru/handle/123456789/17239> (дата обращения 12.09.2022).
3. Технологии образования взрослых. Пособие для тех, кто работает в системе образования взрослых / под общ.ред. О. В. Агаповой, С. Г. Вершловского, Н. А. Тоскиной. СПб.: КАРО, 2008. – 176 с.

**ФОРМИРОВАНИЕ ГОТОВНОСТИ СТУДЕНТОВ  
К ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ В ПРОЦЕССЕ  
ИЗУЧЕНИЯ ДИСЦИПЛИН ХУДОЖЕСТВЕННОГО БЛОКА**

И.Г. Жахова (Смоленск)

Вопрос подготовки студентов к профессиональной деятельности в процессе изучения дисциплин художественного блока в учебном процессе неизбежно возникает при обучении в любой сфере, связанной с проектной деятельностью. В освоении образовательной программы по направлению подготовки 07.03.03 Дизайн архитектурной среды эта проблема не является исключением.

Готовность к профессиональной деятельности архитектора-дизайнера предполагает способность участия в комплексном проектировании при создании творческого концептуального проекта на основе системного подхода, осуществления предпроектного анализа, проведения поиска творческого проектного решения [1]. При построении образовательной программы бакалавриата 07.03.03 Дизайн архитектурной среды в ФГБОУ ВО «Смоленский государственный университет» мы ориентировались на проектно-технологические, аналитические, организационно-коммуникативные и художественно-графические задачи будущей профессиональной деятельности выпускника. Последнее предполагает свободное использование традиционных и новых художественно-графических техник проектирования, способов и методов разработки, построения и пластического моделирования формы в проектной деятельности и визуальной презентации [2].

Общая изобразительная подготовка формируется, в основном, при изучении блока художественных дисциплин. В первом семестре студенты изучают основы рисунка, живописи, скульптуры и пластического модели-

рования формы. Это подготовительный (начальный) этап в становлении художественно-графической подготовки, который проходит в первых двух семестрах. В последующих семестрах со второго по четвертый курсы продолжается изучение рисунка на дисциплинах «Конструктивный рисунок», «Архитектурный рисунок». В этот период у студентов развиваются и совершенствуются навыки изобразительной деятельности, формируется готовность к применению этих навыков в профессиональной деятельности. Наиболее ярко это проявляется в выполнении клаузур – быстрых проектных предложениях, выполняемых на дисциплине «Архитектурно-дизайнерское проектирование», занимающей доминирующее место в формировании профессиональной подготовки. Естественно, вся профессиональная проектная работа сегодня строится на цифровых технологиях, и основное проектирование ведется с использованием программных комплексов, но включение в учебный процесс заданий, выполненных средствами рукотворной графики, является по-прежнему целесообразным. Эти задания в обучении проектным дисциплинам («Архитектурно-дизайнерское проектирование», «Архитектурно-дизайнерское проектирование средовых пространств», «Дизайн интерьера», «Ландшафтный дизайн») выполняют с целью оформления и представления первых проектных предложений как результат осмысления содержания учебного задания на проектирование. Поскольку основная работа на проектных дисциплинах проходит с использованием технических средств, заданий на выполнение клаузур выполняется один-два раза в семестр. Тем не менее мы отмечаем необходимость таких заданий и целесообразность ориентации ряда учебных заданий по рисунку на подготовку к использованию выработанных новообразований в работе по проектированию.

Задания, выполнение которых связано с применением рукотворных изобразительных техник, включены и в другие учебные предметы: «История архитектуры и дизайна», «Теория и типология архитектурной среды», «История интерьера». Как правило, в программу по дисциплинам, связанным с историей, выполнение таких заданий направлено на зарисовки произведений архитектуры, интерьерных пространств, предметов обстановки. Более интересным и содержательным выполнение таких упражнений становится при установке учебной задачи на создание композиции из элементов, определяющих стиль изучаемого периода, а в случаях с памятниками архитектуры целесообразно выполнить не только перспективное изображение, а показать помимо него план объекта, архитектурные детали. Практический опыт показывает: многие студенты испытывают проблемы при выполнении таких заданий из-за недостаточно свободного уровня владения техникой рисования и достигают оптимальных итогов при коррективах результатов их деятельности преподавателем.

Например, при изучении предмета «Теория и типология архитектурной среды», основной задачей которого является формирование представ-

лений о видах архитектурных пространств, их классификациях и проектных требованиях, ряд учебных заданий предполагает ознакомление с положениями нормативных документов. Выполнение таких заданий предполагает работу с большим объемом информации, структурирование которой удобно проводить, в том числе, и с использованием изображений. Так при выполнении практической работы «Характеристика архитектурного объекта на соответствие требованиям свода правил 59.13330.2012 «Доступность зданий и сооружений для маломобильных групп населения» студенты прорабатывают информацию, выполняя конспект с применением изображений. Обработка, подача информации через изображения способствует лучшему ее пониманию, что важно для решения проектных профессиональных задач на основных проектных дисциплинах. Но не менее важно проработать со студентом вопрос графической подачи материала: найти приемы иллюстрирования теоретических положений, соотнести подачу теоретических сведений с видом изображения (перспективный рисунок, схема, наглядное аксонометрическое изображение или ортогональных проекций), организовать композицию работы.

Сегодня профессиональное проектирование ориентировано на цифровые технологии, готовность к свободному применению современных технических возможностей в художественном направлении деятельности специалиста архитектурно-дизайнерского направления вызывает необходимость включения дисциплин, способных сформировать необходимые компетенции. Например, дисциплина «Графический дизайн» не просто знакомит студентов с основами графического дизайна, его развитием, ролью в современной графической культуре. Это – практико-ориентированная дисциплина, при освоении которой у студентов формируется не только навык работы в графических программах, но и изучаются композиционные приемы работы, шрифты, стилизация – все это при работе в новых условиях с использованием технических средств вносит новый вклад в формирование художественной изобразительной культуры. Итоговыми работами по изучению курса «Графический дизайн» является разработка визуальных знаков, логотипов. Такая учебная дисциплина, изучаемая на втором курсе, вносит весомый вклад в формирование художественной изобразительной культуры на этапе перехода от начального формирующего этапа к основному этапу, понимание образной выразительности отдельных элементов и композиций. В конечном итоге в изучении этого небольшого учебного курса, объем которого составляет две зачетные единицы, раскрываются перед студентами и средоформирующие возможности графического дизайна. Полученные знания переносятся на работу с объемно-пространственными структурами и, в конечном итоге, помогают формированию представлений о необходимости построения изображений всех элементов архитектурного объекта по визуальным критериям в проектной деятельности на любых этапах работы. Например, вносят свой вклад в по-

нимание путей и необходимости в построении выверенных в соответствии с модулем, продуманных изображений, опираясь в этом процессе на имеющиеся сегодня достижения в технике реализации.

Таким образом, дисциплина «Графический дизайн», опираясь на академическую основу классических изобразительных предметов, способствует продвижению обучаемого в освоении современных художественно-графических техник и опыта. Дальнейшее освоение и развитие приобретенного опыта проходит на курсе «Визуальная презентация проекта», изучаемом на 4 и 5 курсах в объеме 8 зачетных единиц. Основная цель изучения этого учебного предмета заключается в освоении методики разработки подачи проектных материалов, направленной на генерирование идеи подачи проекта и освоении техники работы по исполнению задуманного решения. В организации преподавания этой дисциплины активизируются межпредметные связи с дисциплиной «Графический дизайн». Формирование подходов к работе над композицией презентационных материалов проекта продолжает линию подготовки, заложенной при изучении основ графического дизайна. Естественно, в презентации архитектурного решения мы имеем дело со сложным графическим образом, раскрывающим идею проектного решения, поиск которого проходит многоступенчатые этапы проработки от содержательной стороны до тонально-цветового композиционного построения. В разработке презентационных баннеров выпускных квалификационных работ фокусируется весь объем предшествующей подготовки студентов по дисциплинам художественного блока (рис. 1, рис. 2)



Рис. 1 –Презентационный баннер. Выпускная квалификационная работа студента Вилковой Е., руководитель Калиновский А.Ч.

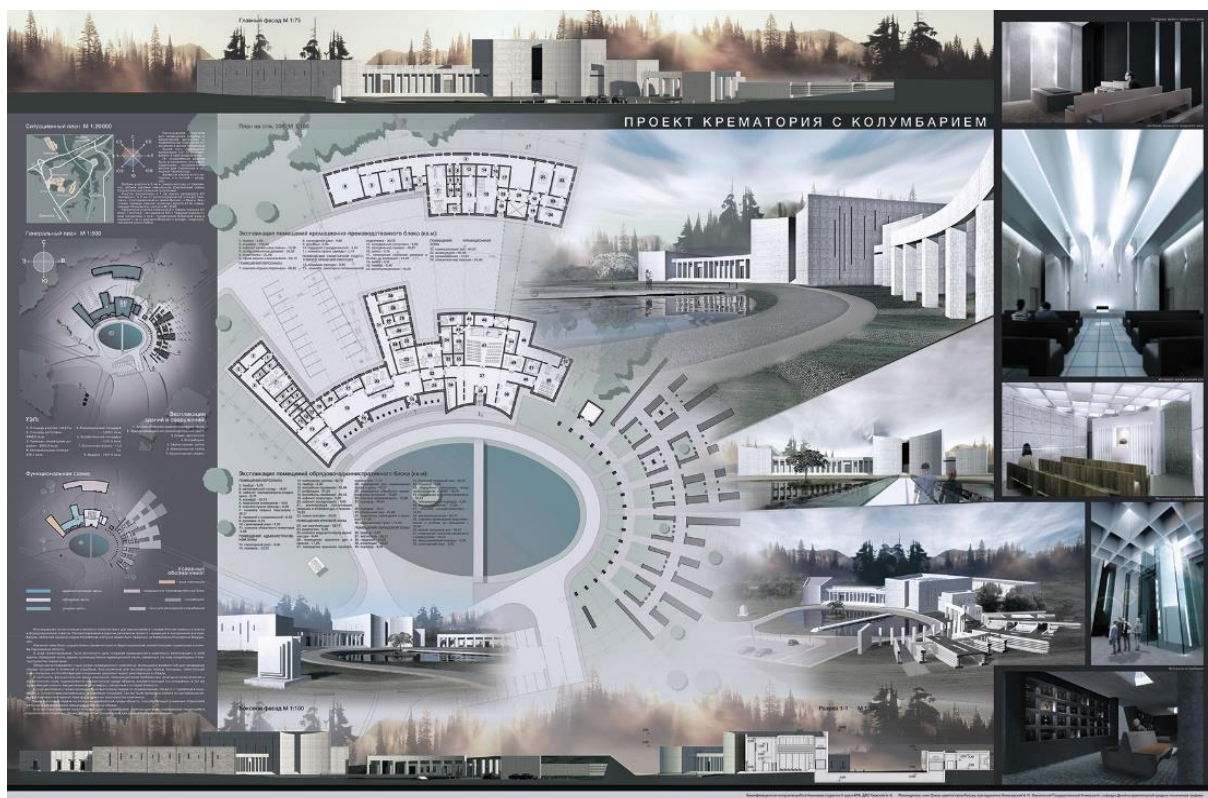


Рис .2. – Презентационный баннер. Выпускная квалификационная работа студента Раевской А., руководитель Калиновский А.Ч.

В подготовке проектных материалов к подаче перед студентами снова возникает необходимость поиска образной выразительности. На этапе создания концепции подачи проекта это приводит к решению задач на определение языка образной выразительности материалов, соотнесения предлагаемого решения с идеей проекта, видом и назначением проектируемого сооружения. Так презентационные материалы по проектам объектов различного назначения – школа искусств и крематорий (рис. 1 и рис. 2) отличаются образным строем, подачей визуальных материалов. Композиционный строй презентационного баннера также разрабатывается в соответствии с содержанием проектных материалов, определяется в соответствии с назначением, формой объекта (рис. 2).

Таким образом, освоение дисциплин художественного блока в процессе подготовки специалистов архитектурно-дизайнерской проектной сферы, занимает важное место в системе обучения и реализует функцию формирования готовности к профессиональной деятельности. Изучение этих дисциплин проходит в течении всего периода обучения, а реализация в учебном процессе целесообразна при ориентации владения на профессиональном уровне традиционными рукотворными техниками работы и новыми цифровыми технологиями а успешное достижение целей обучения

возможно путем разработки содержания основных учебных программ, активизации межпредметных связей между ними и методики преподавания.

*Источники и литература:*

1. Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования 07.03.03. Дизайн архитектурной среды (электронный ресурс): [https://fgosvo.ru/uploadfiles/FGOS%20VO%203++/Bak/070303\\_B\\_3\\_15062021.pdf](https://fgosvo.ru/uploadfiles/FGOS%20VO%203++/Bak/070303_B_3_15062021.pdf)– Дата доступа: 8.11.2022)
2. Шулика Т.О. Методология проектно-художественного синтеза в архитектурнодизайнерском образовании: учебное пособие. – М.: «Архитектура-С», 2016. – 152 с.

## **ОБРАЗ БАБЫ-ЯГИ В СОВЕТСКОЙ МУЛЬТИПЛИКАЦИИ**

К.В. Ивченко (Минск)

Мультипликация – одно из самых массовых искусств. Его история по сравнению с тысячелетней историей музыки, театра или живописи коротка. Вместе с тем миллионы зрителей каждый день заполняют залы кинотеатров, и еще больше людей смотрят мультфильмы по телевидению. «Искусство мультипликации – особый вид кинематографа, создающий художественные произведения средствами покадровой съемки рисунков, марионеток и кукол» [1, с. 3].

Мультипликация оказывает мощное воздействие на умы и сердца взрослых и детей. Естественно, что к нему привлечено внимание искусствоведов, теоретиков культуры, социологов, эстетиков, – всех, кого интересуют проблемы художественного творчества и восприятия, средств массовой коммуникации, динамики общественных настроений.

Преодолев все стадии своего развития, взлеты и падения, мультфильм все-таки стал тем, чем он является сейчас: необычным, завораживающим миром для многих зрителей. Советская мультипликация – культурный феномен, синтезирующий художественные и идейные достижения анимации, также как идеологические, политические, психологические цели массовой культуры. Кроме формирования общего образа нового человека, шла работа и над более тонкими установками – развитием отдельных черт характера и подавлением других, что вполне эффективно транслировалось в мультфильмах.

Среди многочисленных ведьм, кикимор, леших, шишиг и банниц все-таки можно выделить сказочный персонаж, образ, в котором воплощены история, верования и обряды восточнославянских племен – это Баба-яга, которая является свидетельством огромного значения женщины в период матриархата и в последующие периоды развития общества.