

**Усенко Екатерина Игоревна**

студентка

БУ ВО «Сургутский государственный

педагогический университет»

г. Сургут, ХМАО – Югра

## **ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ УЧИТЕЛЯ ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОГО ИСКУССТВА**

***Аннотация:** в статье рассматривается влияние информационных технологий на профессиональную деятельность учителя изобразительного искусства. Проанализированы основные направления изменений в традиционном искусстве, области внедрения технологий непосредственно в процесс обучения изобразительному искусству, а также приведены примеры использования компьютерных программ и дополнительных разработок (например, сенсорная кисть специально для художников) при непосредственном создании произведений искусства. В этом же ключе рассмотрены особенности цифрового искусства.*

***Ключевые слова:** информационные технологии, изобразительное искусство, цифровое искусство, интернет-портал, Интернет, электронный ресурс, программа, приложение.*

Широкое распространение информационных технологий повлияло на многие сферы жизни и не обошло своим вниманием, в частности, такую профессиональную деятельность, как учитель изобразительного искусства.

Само по себе изобразительное искусство (ИЗО) является сложным предметом, который содержит в себе знания о композиции, о пропорциях, о перспективе и так далее. Внедрение информационных технологий (ИТ) в данной сфере начинается еще в процессе преподавания ИЗО в общеобразовательных и художественных школах, а в дальнейшем и в высших учебных заведениях (это касается всех специальностей так или иначе связанных с изобразительным искусством).

Преимущества использования ИТ в изобразительном искусстве, в том числе в его преподавании, очевидны [1]:

- использование возможностей мультимедийного оборудования позволяет совмещать теоретический и демонстрационный материал, что улучшает подачу и усвоение информации учащимися, а также дает возможность погрузиться в мир искусства, побывать в роли художника, дизайнера, архитектора, не требуя при этом материалов, которые нередко бывает трудно приобрести [4];

- картины великих художников теперь доступны для рассмотрения и изучения всем желающим (не только учащимся, но и ценителям искусства) благодаря такому ресурсу как Интернет, где изображения произведений представлены в высоком качестве, что дает возможность рассмотреть даже мелкие детали и достоинства полотна;

- огромное количество теоретического материала: книги об истории искусства, живописи, скульптуры и прочего; статьи; книги и материалы для изучения интересующей области от основ до углубления в конкретные техники и особенности сферы ИЗО. Все это находится в общем доступе и представлено в различных форматах: текст, изображения (фотографии, схемы, картинки), аудиозаписи, видеозаписи, презентации и тому подобное;

- существование обучающих компьютерных программ, как для взрослых, так и для детей (рисунок 1), использование которых значительно облегчает процесс обучения и при этом соблюдается принцип последовательности подачи материала.



Рис. 1. Игровые тренажеры для обучения изобразительному искусству

Таким образом, применение новых компьютерных технологий позволяет ускорить учебный процесс и заметно повысить качество получаемого образования в сфере изобразительного искусства. Как следствие, учебные заведения выпускают в свет более квалифицированные кадры, что, несомненно, сказывается на дальнейшей профессиональной деятельности конкретных людей, а также ведет к подъему общего уровня компетентности специалистов в указанной сфере.

Помимо перечисленного, будущих специалистов сферы изобразительного искусства уже некоторый период времени обучают также владению информационными технологиями с различной степенью погружения: от базовых знаний до узкопрофильных с использованием конкретных компьютерных программ. Это объясняется тем, что современное изобразительное искусство вышло на новый уровень, и профессионалы в данной области, помимо традиционных средств, методов и материалов, теперь активно используют информационные технологии, которые раскрывают множество новых возможностей. Появилось и стремительно развивается так называемое цифровое искусство (ЦИ), в рамках которого художники используют для создания и доработки своих произведений компьютерные программы (например, Adobe Photoshop, CorelDraw и прочие), а также реализуют свое творчество коммерчески посредством всемирной сети Интернет.

С учетом всего вышесказанного можно выделить три основных направления влияния информационных технологий в указанной профессиональной деятельности:

1. Применение ИТ в исследовании традиционного изобразительного искусства.

В ИЗО проблема изучения и исследование предмета раскрывается в полной мере в том смысле, что нереально на практике сосредоточить все необходимые произведения искусства в каком-то одном удобном и доступном для каждого исследователя месте. Кроме того крайне трудно (даже невозможно) конкретному человеку посетить все музеи мира и частные коллекции, с целью лично ознакомиться со всеми интересующими художественными произведениями.

Данную проблему полностью решают информационные технологии. Нужно отметить, что основную роль при этом сыграло появление сайтов музеев и галерей, Интернет-порталов, посвященных изобразительному искусству, и, безусловно, каталогов всемирно известных произведений на различных электронных носителях (рисунок 2).



Рис. 2. Применение QR-кодов в музеях для получения информации о художественном произведении через мобильное приложение

## 2. Влияние ИТ на развитие традиционного современного искусства.

Пару десятков лет назад начинающим художникам приходилось очень хорошо потрудиться, чтобы представить свои работы широкой публике. Сейчас ситуация кардинально изменилась, и молодые художники могут размещать свои работы на специальных сайтах-галереях, существующих с целью популяризации современного изобразительного искусства. Кроме того многие из галерей выполняют также функцию продажи произведений через сеть Интернет.

## 3. Цифровое искусство.

Представляет собой творческую деятельность, осуществляемую с применением ИТ, результатом которой являются художественные произведения в цифровой форме.

Термин включает в себя как произведения традиционного искусства, перенесенные в новую среду, на цифровую основу, имитирующую первоначальный материальный носитель (когда, например, за основу берется отсканированная

или цифровая фотография), или созданные изначально с применением компьютера, так и принципиально новые виды художественных произведений, основной средой существования которых является компьютерная среда.

Специалисты отмечают, что на сегодняшний день в России сложилась благоприятная ситуация для развития компьютерного искусства. Это обусловлено, в частности, особенностями российской системы образования. В отличие от Запада, где человек с художественными наклонностями может с раннего возраста игнорировать технические дисциплины, занимаясь только гуманитарными предметами, в России для изучения точных дисциплин выделяется достаточно большой процент учебного времени. Помимо этого население России находится в состоянии повышенного внимания к технологическим и компьютерным новинкам, по сравнению со своими коллегами на Западе. В виду представленных особенностей российские художники прекрасно подходят для «поглощения» информационных технологий и использования новых методик в своих работах [3].

Как уже отмечалось, новые технологии оказали существенное влияние на художественную среду, в результате чего возник новый феномен – цифровое искусство. Его появление закономерно повлекло за собой возникновение новых художественных жанров и форм. Например, обнаружились необычайно широкие творческие возможности в следующих областях: трехмерная анимация, виртуальная действительность, интерактивные системы и прочее. На уже устоявшиеся художественные формы – кино, двухмерную анимацию, видеоискусство, музыку – цифровые технологии также сильно повлияли, способствуя созданию новых жанровых подвидов.

Появление цифрового искусства противопоставило себе все остальное искусство – традиционное (именуемое также аналоговым относительно цифрового). ЦИ представляет собой открытую систему, которая развивается в рамках всего искусства и активно взаимодействует с аналоговым искусством, оказывая на него некоторое влияние [2]. В первую очередь цифровое искусство повлияло

на традиционные виды изобразительного искусства, такие как живопись, графика, скульптура. Стали создаваться голографические изображения, имитирующие картину, скульптуру, рельеф и даже архитектуру.

Интернет играет важную роль для возможностей самостоятельного обучения и творческой работы студентов и школьников в деревнях и селах. Нередко он является единственным источником доступной информации об изобразительном и прикладном искусстве, архитектуре, дизайне, поскольку, несмотря на достаточную стоимость услуг предоставления доступа к Интернету, он все же дешевле, чем приобретение качественных альбомов репродукций, не говоря уже об оперативности доступа и отсутствии различного рода ограничений.

В настоящее время Интернет предоставляет довольно широкие возможности получения разнообразной текстовой и визуальной информации по классическому и современному искусству. Пользователь, владеющий английским языком, пусть даже на среднем уровне, может обратиться к ресурсам ЮНЕСКО, крупнейших западных музеев и частных галерей. Кроме того, существуют неплохие каталоги ресурсов по современному искусству. Достаточно хорошо представлено сейчас в Интернете и российское художественное наследие. Наличие собственного сайта в сети для большинства музеев стало уже своего рода правилом хорошего тона, хотя никаких официальных требований со стороны государственных органов в этом отношении не существует [5].

Основные российские культурные ресурсы представляет портал «Музеи России» (<http://www.museum.ru>). Он содержит информацию о более чем трех тысячах музеев и галерей, а также содержит каталог нескольких сотен музейных сайтов. Регистрация на портале для авторов и владельцев сайтов по искусству и культуре бесплатна, кроме того доступ к имеющейся информации также бесплатен для всех желающих. По данным администрации портала за все время его существования (с 1996 г.) количество посетителей, воспользовавшихся информацией и ресурсами, насчитывает более одного миллиона человек, и эта цифра продолжает расти.

В процесс формирования художественной среды в Интернете также активно включились и провинциальные музеи, которые быстро оценили удобство сетевой рекламы своих коллекций и возможности привлечения большего числа посетителей. Некоторые музеи пошли на создание интернет-сообществ по региональному признаку, что способствует более полноценному и системному представлению в сети Интернет культуры исторических областей и территорий России.

Нужно отметить, что сейчас отношение к применению информационных технологий в искусстве стало более спокойным, нежели несколько лет назад, когда существовал массовый оптимизм музейных работников относительно «безграничных» возможностей, предоставляемых тем же Интернетом. ИТ стали одним из удобных и повсеместно используемых инструментов в работе. Вместе с тем были выявлены некоторые проблемы применения компьютерных технологий в сфере изобразительного искусства и, в частности, в музейной деятельности, как то высокая стоимость хостингов вновь создаваемых музеями ресурсов, нехватка специалистов по веб-дизайну, по технической поддержке проектов и так далее. Впрочем, сейчас данные проблемы стоят менее остро, поскольку начатый процесс информатизации и компьютеризации ИЗО продвигается активно, привлекает к себе большой интерес со стороны ИТ-компаний, и количество квалифицированных кадров заметно выросло и продолжает расти.

Отдельно стоит отметить применение информационных технологий и компьютерных программ в работе специалистов, так или иначе связанных с изобразительным искусством, включая непосредственно создание произведений цифрового искусства [6]. Как показывает статистика многие, например, художники используют такие программы, как Adobe Photoshop, реже Paint Shop Pro и подобные. Данными приложениями выбор художников не ограничивается, кроме того, есть пакеты, более подходящие для художественной деятельности, например, Corel Painter.

Приложение позволяет имитировать практически все известные техники рисования: акварель, аэрографию, масляные и акриловые краски, гуашь, мелки, пастель, масляную пастель и другие. При этом рисовать можно не только кистями, но и каллиграфическими перьями, мелками, углем, цветными карандашами, фломастерами и жидкими чернилами, наносить краски мастихином или губкой, разбрасывать брызгами и тому подобное.

Помимо программных продуктов разработчики информационных технологий отличились созданием сенсорной кисти (Sensu Brush) для цифровых художников. Данная кисть позволяет создавать шедевры, используя в качестве полотна сенсорный экран любого устройства, работать при этом можно даже в самом простом графическом редакторе. Не только профессиональные художники и дизайнеры используют Sensu Brush, но и обычные пользователи, даже дети.

Информационные технологии продолжают активно развиваться и с вхождением в какую-либо сферу жизни углубляются в нее и видоизменяют, дополняют, учитывая все особенности и потребности людей. Изобразительное искусство не является исключением, более того, это одна из областей, где ИТ уже десятилетиями приносят свои новшества в деятельность творцов.

### ***Список литературы***

1. Ерохин С.В. Цифровые технологии в современном изобразительном искусстве // Известия ВГПУ. – 2008. – №8. – С. 145–148.
2. Забатурина Е.П. Изобразительное искусство и современные информационные технологии [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://nsportal.ru/shkola/izobrazitelnoe-iskusstvo/library/2013/01/26/izobrazitelnoe-iskusstvo-i-sovremennye> (дата обращения: 07.04.2017).
3. Майстрович Т.В. Библиотеки и музеи в контексте «личных институтов культуры». – М., 2008.
4. Петренко М.К. Использование современных инновационных технологий в обучении изобразительному искусству и МХК [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [https://www.metod-kopilka.ru/ispolzovanie\\_sovremennyh](https://www.metod-kopilka.ru/ispolzovanie_sovremennyh)



\_innovacionnyh\_tehnologiy\_v\_ obuchenii\_izobrazitelnomu\_iskusstvu\_i\_mhk-31827.htm (дата обращения: 07.04.2017).

5. Синицына О. Проблема поиска качественных электронных ресурсов по искусству в Интернет. – М., 2009.

6. Шляхтина С. Программы для художника [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.comprice.ru/articles/detail.php?ID=42977&print=true> (дата обращения: 09.04.2017).

7. Яшина А.А. Использование интерактивных досок в образовании [Текст] / А.А. Яшина, Н.В. Турковская // Образовательные и воспитательные стратегии в современном обществе: Сборник научных трудов по мат-лам I Междунар. науч.-практ. конф. (31 мая 2016 г., Нижний Новгород) Н. Новгород: Профессиональная наука, 2016. – С. 125–128.

8. Турковская Н.В. Организационные и методические условия применения мультимедийных программных средств в школе [Текст] // Повышение квалификации педагогических кадров по программе Intel «Обучение для будущего»: Мат-лы науч.-практ. конф. (Омск, 18–19 октября 2002 г.). – Омск: Издательство ОмГПУ, 2002. – С. 42–46.