ИНФОРМАЦИОННО-КОММУНИКАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ И ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОЕ ИСКУССТВО: ГЛОБАЛЬНАЯ ПЕРСПЕКТИВА

Дриккер А. С., Столяров Б.А. (Государственный Русский музей)

Работа выполнена при поддержке Российского фонда фундаментальных научных исследований

INFORMATION-COMMUNICATION TECHNOLOGIES AND THE FINE ARTS: A GLOBAL PROSPECT

Alexander Drikker, Boris Stolyarov (State Russian Museum)

Supported by the Russian Foundation for Basic Researches

Успех информационно-коммуникационных технологий (ИКТ)!

Реальный интерес к изобразительному искусству?

Перспективные пути развития ИКТ в сфере искусства?

Success of Information-Communication Technologies (ICT)!

Real interest in fine art?

Perspective ways of developing ICT in the art sphere?

а) Технологический подход

1. **ИКТ: произведение искусства как визуальная информация о произведении.**

2. **Информация: дискретность, делимость, аддитивность.**

3. **Оценка электронной копии по возрастанию количества информации.**

Technological approach

1. **ICT: a work of art as visual information on art work.**
2. **Information: discrete, divisible, additive.**
3. **Appraisal of an electronic copy by the growth of the quantity of information.**

b) Психологический подход

1. Произведение искусства как художественный образ.

2. Художественное воздействие – цельность восприятия, (закон самостоятельности более высоких синтезов).

3. Оценка копии по степени соответствия воздействию оригинала.

Psychological Approach

1. A work of art as an artistic image.

2. Artistic impact - the integrity of perception (law of the independence of higher synthesis).

3. Appraisal of a copy by degree of conformity to the impact of the original.

Искусство
и информация об искусстве

1. Произведение: непосредственное воздействие + визуальная информация о произведении.

2. Произведение = полная (технически недостижимая) информация, которую несет оригинал.

3. Экранное воспроизведение = конкретная (неполная) визуальная информация о произведении.

Art
and Information on Art

1. A work of art: immediate impact + visual information on work.

2. A work of art = complete (technically unattainable) information contained in the original.

3. Screen reproduction = concrete (incomplete) visual information on the work.

Искусство
и информация об искусстве

4. **Пространство экрана – пространство картины.**
   Отличия: ***физические,***
   - ***« апперцептивные»,***
   - ***« эмоциональные».***

5. **Цифровое моделирование оригинала -- информационный дефицит.**

6. **Перспектива – моделирование *восприятия* оригинала.**

Art
and Information on Art

4. **Screen space - picture space.**
   Differences: **physical,**
   - **“apperceptive”,**
   - **“emotional”.**

5. **Digital simulation of the original -- information deficiency.**

6. **Prospects - simulation of the *perception* of the original.**

Проблема восприятия

Общие задачи:

1. **Компенсация экранных аберраций за счет моделирования восприятия.**
2. **От технологий стандарта к специальной технологии.**
3. **Музейно-педагогическое исследование восприятия “электронного” искусства.**
4. **Практическая база для исследований.**

Problem of Perception

General tasks:

1. **Compensation of “screen” aberrations by a simulation of perception.**
2. **From technologies of standard to special technology.**
3. **Museum and teaching research into the perception of "electronic" art.**
4. **Practical base for research.**

Проблема восприятия

Конкретные задачи:

1. Использование «электронного» ресурса. Сравнение художественного воздействия имиджей в 30 кБ и 30МБ.
2. Выявление специфики электронной копии в музее, в образовании, в глобальной сети.
3. Изобразительное искусство и Интернет: анализ позитива и негатива.
4. От типовых (“товарных”) презентаций к специальной художественной презентации.

Problem of Perception

Specific tasks:

1. Use of “electronic” resources. Comparing the artistic impact of images with 30 kB and 30 MB.
2. Revealing the specifics of an electronic copy in museum, in education, in global net.
3. Fine art and the Internet: analysis of the positive and negative.
4. From typical (“commodity”) presentations to a special art presentation.

Глобальный прогноз

Вариант 1.

Постоянное увеличение *информации о произведении*.
Информация о произведении << информация оригинала.

Вариант 2.

Моделирование восприятия. Сенсорные системы.
Условия, недоступные даже в музее.

Global Forecast

Version 1.

A constant increase in the *information on art work*.
Information on the work << information of the original.

Version 2.

Simulation of perception. Sensory systems.
Conditions inaccessible in a museum.