

Федеральное государственное автономное  
образовательное учреждение  
высшего образования  
«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»  
Гуманитарный институт  
Кафедра культурологии и искусствоведения

УТВЕРЖДАЮ  
Заведующий кафедрой  
Н.П. Копцева  
« \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2023г.

**БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА**  
по направлению 51.03.01 «Культурология»

ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ ВИРТУАЛЬНЫХ КАРТИННЫХ  
ГАЛЕРЕЙ В ОПЫТЕ МУЗЕЕВ ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОГО ИСКУССТВА В  
РОССИИ

Руководитель \_\_\_\_\_ доцент, к. филос. н.

М.Г. Смолина

Выпускник \_\_\_\_\_

Е.П. Лисавина

Красноярск 2023

Продолжение титульного листа ВКР по теме «Образовательные возможности виртуальных картинных галерей в опыте музеев изобразительного искусства в России».

Нормоконтролер \_\_\_\_\_

Ю.Н. Менжуренко

## РЕФЕРАТ

Бакалаврская работа по теме «Образовательные возможности виртуальных картинных галерей в опыте музеев изобразительного искусства в России» содержит 93 страницы текстового документа, 16 приложений и 50 источников литературы.

ВИРТУАЛЬНЫЕ КАРТИННЫЕ ГАЛЕРЕИ, ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ, ХУДОЖЕСТВЕННАЯ КУЛЬТУРА, ХУДОЖЕСТВЕННЫЕ МУЗЕИ РОССИИ.

Цель работы: анализ образовательных возможностей виртуальных картинных галерей, созданных при российских музеях изобразительного искусства.

Задачи, решаемые в процессе работы:

1. Определить образовательные возможности изобразительного искусства;
2. Рассмотреть виртуальные музеи и картинные галереи в контексте образовательных возможностей;
3. Изучить деятельность музеев изобразительного искусства в России по созданию виртуальных галерей;
4. Рассмотреть виртуальные картинные галереи на примере Русского музея;
5. Проанализировать виртуальные картинные галереи на примере Государственной Третьяковской галереи;
6. Предложить идеи усовершенствования образовательных возможностей определенной виртуальной картинной галереи.

В результате проведенного исследования были обобщены основные рекомендации по развитию образовательных возможностей виртуальных картинных галерей.

## СОДЕРЖАНИЕ

Введение.....	6
1 Теоретические аспекты образовательных возможностей виртуальных картинных галерей в опыте музеев изобразительного искусства в России.....	17
1.1 Определение образовательных возможностей изобразительного искусства.....	17
1.2 Виртуальные музеи и картинные галереи в контексте образовательных возможностей.....	26
1.3 Деятельность музеев изобразительного искусства в России: создание виртуальных галерей.....	37
2 Анализ образовательных возможностей виртуальных картинных галерей в опыте музеев изобразительного искусства в России.....	50
2.1 Обзор виртуальной картинной галереи «Русский музей: виртуальный филиал».....	51
2.2 Обзор виртуальной картинной галереи Государственной Третьяковской галереи.....	56
2.3 Идеи по усилению образовательных возможностей виртуальной картинной галереи.....	61
Заключение.....	68
Список использованных источников.....	72
Приложение А.....	78
Приложение Б.....	79
Приложение В.....	80
Приложение Г.....	81
Приложение Д.....	82
Приложение Е.....	83
Приложение Ж.....	84
Приложение И.....	85
Приложение К.....	86

Приложение Л.....	87
Приложение М.....	88
Приложение Н.....	89
Приложение П.....	90
Приложение Р.....	91
Приложение С.....	92
Приложение Т.....	93

## **ВВЕДЕНИЕ**

### **Актуальность темы исследования**

Музей как культурная институция выполняет определенные функции, такие как экспозиционная, образовательная, просветительская, общественно-преобразующая, коммуникативная и др. Важнейшими задачами выступают транслирование культурного, социального, гражданского наследия, укрепление культурной идентичности, сохранение историко-культурной памяти. Музей изобразительного искусства – это один из самых развитых на сегодняшний день видов музеев.

Информационные технологии, активно развивающиеся в современном мире, не могут не влиять на различные культурные процессы. Актуальность темы исследования в первую очередь связана с процессами развития цифровых технологий и их влияния на все сферы жизнедеятельности человека, в частности, на искусство и культуру. Сегодня многие культурные учреждения создают свои виртуальные аналоги, или же виртуальные музеи вовсе не имеют физического воплощения, что позволяет быть им более доступными и мобильными.

Практика создания виртуальных картинных галерей приобрела масштабный уровень в период пандемии COVID-19. В 2020-м году общество столкнулось с новым вызовом, затронувшим все сферы общественной жизни. Последствия пандемии будут исследоваться на протяжении многих десятилетий и уже сейчас отмечаются как положительные, так и отрицательные стороны влияния. Негативным фактором выступает временное угасание туристической отрасли, отразившееся и на музеях. Статистика Европейского центра NEMO (Network of European Museum Organizations) в апреле 2020 года предоставила статистические данные, согласно которым из 650 исследованных музеев около 92% были закрыты для посетителей. Ограничения, в первую очередь, отразились на привлечении внимания зрительской аудитории именно к виртуальному аналогу.

В мире сейчас идет большая работа по созданию виртуального культурного наследия для систем виртуальной реальности, дающая в перспективе возможность разместить все музеи и памятники в одном центре виртуальной реальности.

Всё активнее реализуются просветительские и образовательные возможности, применение которых в пространстве музея важно и для культурологов, социологов и педагогов. Увеличение количества образовательных возможностей происходит в связи с ростом экранной культуры. Поток экранных изображений, анимационное моделирование, ежесекундно меняющийся диалоговый характер взаимоотношений экранного текста с партнером, — всё это формирует совершенно иные образовательные черты.

Актуальность темы выпускной работы объясняется востребованностью изучения образовательных возможностей виртуального музея, потребностью в расширении теоретических представлений о структуре и принципах функционирования такого рода музейной площадки в условиях развития современных технологий.

### **Степень изученности темы исследования**

Важнейшая роль в изучении темы работы принадлежит толкованию понятия «музей». У В.И. Даля в «Словаре русского языка», изданное в 1863-1866 гг. написано: «Музеум или музей - собрание редкостей или замечательных предметов по какой-либо отрасли наук и искусств; здание для этого; хранилище, сокровищница»<sup>1</sup>. В начале XX века выделяются процессы изменения культур.

Г. Люббе в статье «Прогресс и музей» выделяет процессы изменения культуры, именуя их процессом музеезации. Среди них отмечается общий рост числа учреждений и расширение их на крупные регионы. Впервые затрагивается вопрос о размещении объектов за пределами музея, то есть в пространстве ландшафта, так как в музейный состав включены объекты, которые не могут

---

<sup>1</sup>Толковый словарь: в 4-х т. : избр. ст. / сост. В.И. Даль; совмещ. ред. изд. В.И. Даля и И.А. Бодуэна де Куртенэ. — Москва: Олма-Прес, 1989. — 781 с.

быть расположены в помещениях. Г. Люббе определяет соотношение музеизации культуры и движения авангарда как созависимые процессы<sup>2</sup>.

Изучение понятия «музей» неразрывно связано с этимологией слова и его историей. Особое внимание уделяется трудам таких авторов как Н.М. Дмитриенко, И.С. Караченцев, Э.И. Черняк, которые указывают, что архетип музея не храм муз, а музейон<sup>3</sup>.

С культурологической позиции музей изучали Т.Ю. Юренева<sup>4</sup>, Е.Н. Мастеница<sup>5</sup>, Е.С. Грачева<sup>6</sup>, Е.М. Акулич<sup>7</sup>, которые рассматривали деятельность музея как института с позиции культурообразования.

Для того, чтобы понять специфику музеев изобразительного искусства, нужно в первую очередь обратиться к понятию искусства, которое может быть полезно с точки зрения образовательных возможностей самого произведения искусства.

Согласно автору В.И. Жуковскому, произведение искусства, в сущности, это художественный образ как процесс и результат отношения зрителя с произведением. К формированию художественного образа приводит процесс коммуникации между зрителем и «произведением-вещью», образом становится результат такой коммуникации<sup>8</sup>.

Исходя из этого, ряд исследователей (В.И. Жуковский, М.В. Тарасова, М. Г. Смолина, М.М. Миркес, А.В. Кистова, Н.Н. Пименова, Н.А. Бахова) выделяют

---

<sup>2</sup>Люббе, Г. В ногу со временем : Сокращенное пребывание в настоящем / Г. Люббе ; пер. с нем. А. Григорьева, В. Куренного ; под науч. ред. В. Куренного. — 2-е изд. — Москва : Изд. дом Высшей школы экономики, 2019. — 456 с.

<sup>3</sup>Дмитриенко, Н.М., Караченцев, И.С., Черняк, Э.И. Храм муз или очаг науки: к этимологии слова музей. // Материалы Всерос.науч конф. с междунар. участием. — Томск, 2019. — С. 214-218.

<sup>4</sup>Юренева, Т.Ю. Музейная коммуникация: основания и модели культурологического анализа / Т.Ю. Юренева // Культурология: фундаментальные основания прикладных исследований. — Москва. — 2010.

<sup>5</sup>Мастеница, Е.Н. Музей в условиях глобализации / Е.Н. Мастеница // Вестник СПбГУКИ. — Санкт-Петербург, 2015.

<sup>6</sup>Грачева, Е.С. Культурно-образовательная деятельность музея: социологический аспект: учебник / Е.С.Грачева. — Саратов: Молодой ученый, 2010.

<sup>7</sup>Акулич, Е.М. Музей как социальный институт: дисс док.соц.наук: 22.00.04/ Акулич Евгений Михайлович. — Тюмень, 2004. - 52 с.

<sup>8</sup>Жуковский, В.И. Художественный образ как процесс и результат игрового отношения произведения изобразительного искусства в качестве вещи и зрителя: монография / В.И. Жуковский, Н.П. Копцева. — Красноярск: Вестник Красноярского государственного университета, 2005. — С. 4-14.

многоаспектность образовательной силы идеалов художественной культуры. Образование мироотношения выступает одной из функций идеалов культуры<sup>9</sup>. Концептуальные проблемы, связанные с сущностью произведения изобразительного искусства как художественного образа, плодотворно решает современная теория изобразительного искусства, разрабатываемая В.И. Жуковским и Н.П. Копцевой<sup>10</sup>.

Что касается исследований, посвященных изучению музеев изобразительного искусства, то такие исследования в основном посвящены изучению развития и вписанности конкретного регионального музея в культурно-познавательную сферу и историко-культурную жизнь города. Ф.Г. Вагапова, Р.В. Нуриева, А.В. Паршукова на основе конкретных данных анализируют предпосылки возникновения музея изобразительного искусства, исследуют генезис развития музея. Музей рассматривается через позицию туристической привлекательности региона, отчего выделяется ряд проблем, препятствующих развитию музея как культурно-познавательного объекта<sup>11</sup>.

Е.В. Калабухова рассматривает роль конкретного музея изобразительных искусств в сохранении культурного наследования региона и выделяет функциональный аспект деятельности музея изобразительных искусств как механизм наследования культуры<sup>12</sup>.

Как пишет М.И. Букова, феномены современных музейных практик формулируются на основе определенных концепций, сформированных западными и отечественными музейными специалистами. Осуществляется попытка вывести специфику каждого вида музейной работы в отдельности. Новая метамодернистская парадигма, синтезирующая современные и традиционные практики, проецируется и на музейную работу, предпринимая

---

<sup>9</sup> Образовательная функция художественной культуры : [монография] / В.И. Жуковский [и др.]. – Красноярск : Сибирский федеральный университет, 2013. – 222 с. – ISBN 978-5-7638-2924-2.

<sup>10</sup> Жуковский, В.И. Теория изобразительного искусства : монография / В.И. Жуковский. — Санкт-Петербург : АЛТЕЙЯ, 2011. — 495 с.

<sup>11</sup> Вагапова, Ф.Г., Нуриева, Р.В., Паршукова, А.В. Музей изобразительных искусств Республики Татарстан и его роль в развитии культурно-познавательного туризма. // Современные проблемы сервиса и туризма. — 2018. № 1. — С. 102-108.

<sup>12</sup> Калабухова, Е.В. Роль Ставропольского краевого музея изобразительных искусств в сохранении культурного наследования региона/ Е.В. Калабухова // Культурная жизнь Юга России, 2016. — № 1. — С. 118-123.

попытку соединить саму «природу» современных музеев и метод визуальной антропологии<sup>13</sup>.

Исследователи уделяют внимание и возможностям, которые реализуются в музеях. Образовательные возможности в пространстве музея транслируют посетителю определенные культурные коды. С. Кагана, который выдвинул концепцию, опирающуюся на представление о культуре как о механизме, который транслирует культурное наследие<sup>14</sup>.

Ряд исследователей (В.С. Библер, Н.И. Ильинская, О.А. Еремеева) стали обращаться к изучению музея как образовательного продукта и того, как образовательные возможности формируют культурный опыт<sup>15</sup>. Н.И. Ильинская музей рассматривает как культурно-образовательный организм<sup>16</sup>. Однако, как утверждает О.А. Еремеева, существуют определенные риски манипулирования и смещение угла обзора на патриотические и педагогические возможности, что удаляет на второй план рассмотрение феномена с позиции культуры<sup>17</sup>.

В конце XIX — начале XX вв происходит процесс педагогизации музеев, появляются интерактивно-образовательные музеи. Выделяется также процесс музеефикации культуры как часть большого процесса постепенно нарастающей историзации современной культуры<sup>18</sup>.

Очень важно рассмотреть образовательные возможности, которые может получить участник такого процесса с позиции образования собственного мироотношения и формирования личности. А.В. Сидоров сформировал задачи

---

<sup>13</sup>Букова, М.И., Современные музейные практики: 2000-2012гг./ М.И. Букова / Современные проблемы науки и образования. Сибирский федеральный университет. – Красноярск, 2013. № 1. – 339 с.

<sup>14</sup>Каган, М.С. Музей в системе культуры / М.С. Каган // Вопросы искусствознания. – Москва, 1994. - С. 445-460.

<sup>15</sup>Библер, В.С. Культура: диалог культур (опыт определения) / В.С.Библер // Журнал Вопросы философии. — Москва, 1989. № 6. - С. 34.

<sup>16</sup>Ильинская, Н.И. Культурно-образовательное пространство музеев как педагогический феномен / Н.И.Ильинская // Знание. Понимание. Умение. – Москва, 2011. — № 4. — С. 194-199.

<sup>17</sup>Еремеева, О.А. Роль музейного пространства в образовательном процессе вуза / О.А. Еремеева // Научно-методический электронный журнал «Концепт». Москва, 2013. – № Т3. – С. 2411–2415.

<sup>18</sup>Земляков, Д.В., Иванов, Е.В., Коротков, А.М., Штыров, А.В. Виртуальные музеи как часть единой образовательной информационной среды. // Вестник академии детско-юношеского туризма и краеведения. — 2013. — №4. — С. 40-42.

именно образования и образовательных возможностей, главным становится формирование определенных качеств личности, целостного мировоззрения<sup>19</sup>

Здесь возникает разноаспектность (проблемность) взглядов, ведь образовательные возможности наделяют просветительскими целями и путают с просветительскими возможностями, но хранение и передача информации не исчерпывает всех образовательных возможностей.

Как утверждает О.С. Мишуровская музей как место хранения и передачи культурной информации напоминает скорее архивы и библиотеки. Образовательные возможности в таком случае должны быть сконцентрированы на овладение культурной информацией<sup>20</sup>.

Активная цифровизация поспособствовала появлению онлайн-площадок, которые уже не являются редкостью, а скорее обыденностью. Д.Н. Дзюба виртуальный музей рассматривает как феноменологическую модель и одновременно как технологию и считает, что возможности виртуального музея наиболее востребованы в образовании<sup>21</sup>.

Изучение виртуального музея с позиции феномена культуры было изложено в работах А.В. Лебедева, который рассматривает виртуальный музей как часть сетевой культуры с позиции феномена, который существует в быстроменяющихся условиях развития технологий мультимедиа<sup>22</sup>.

Существуют и другие понятия, характеризующие «виртуальный музей». К примеру, Т.Е. Максимова определяет виртуальный музей как продукт компьютерной индустрии, осуществляющие бесплатный массовый доступ к культурному наследию<sup>23</sup>.

---

<sup>19</sup>Сидоров, А.В. Музей и современное искусство / А.В.Сидоров // Вестник СПбГУ. — Санкт-Петербург, 2010. — № 1. — С. 31-35.

<sup>20</sup>Мишуровская, О.С. Музей как один из языков культуры / О.С. Мишуровская // Человек. Культура. Образование. — 2013. — №4. — С. 1-9.

<sup>21</sup>Дзюба, Д.Н. Инновационность виртуального музея как образовательной технологии / Д.Н. Дзюба // Достижения науки и образования. — Киров, 2018. № 18. — С. 96-99.

<sup>22</sup>Лебедев, А.В. Виртуальные музеи и виртуализация музея / А.В. Лебедев // Мир музея - Москва. 2010. — № 10. — С.5-9.

<sup>23</sup>Максимова, Т.Е. Виртуальные музеи: анализ понятия / Т.Е. Максимова // Вестник Московского государственного университета культуры и искусств. — Москва, 2012.

В.В. Гвазава определяет виртуальный музей как форму веб-сайта, предназначенного для экспонирования музейных предметов в сети Интернет, отличительной особенностью которого является решение основной музейной проблемы, например быстрого и лёгкого доступа к экспонатам<sup>24</sup>.

Новые концепты «виртуальная реальность» и «виртуализация культуры» рассматриваются Н.Б. Кирилловой и П.А. Ляпустиной. Авторы отмечают трансформацию музейной сети, вызванной виртуализацией культуры в XXI веке, описывает технологии виртуализации современного музея<sup>25</sup>.

Сайт музея — это визитная карточка учреждения и самое основное представительство музея в виртуальном пространстве, поэтому эта часть вызывает значительное количество дискурсов. В.В. Определёнов утверждает, что визуальная часть, дизайн сайта должны отвечать содержанию, иметь одну запоминающуюся «фичу». Необходимы элементы и иллюстрации, которые будут нейтральны к зрителю, то есть не будут никого оскорблять, интерфейс должен быть наполнен, но не перегружен<sup>26</sup>.

Значимым теоретическим блоком выступают труды, посвященные феномену виртуальности<sup>27</sup>. Современное человечество живет в окружении виртуальных технологий и виртуальной реальности. Как пишет американский социолог М. Кастельс - «реальной виртуальности»<sup>28</sup>. В общественном сознании так или иначе стала воспроизводиться виртуальная реальность, и это стало одной из изучаемых тем культурологами. Виртуальная реальность, наряду с цифровой культурой стали восприниматься как часть культуры и ее отличительный

---

<sup>24</sup>Гвазава, В.И. Виртуальный музей в вузовском образовании / В.И. Гвазава // Мир русского слова. – Калининград, 2014. №3. — С. 99-102.

<sup>25</sup>Кириллова, Н.Б., Ляпустина П.А. Виртуализация культуры как фактор формирования нового музейного пространства / Н.Б. Кириллова, П.А.Ляпустина // Вестник культуры и искусств. — Москва, 2020. — № 3. — С. 51-60.

<sup>26</sup>Определёнов В.В., Сайт музея Чек-лист, который позволит оценить существующий сайт или спланировать работу над новым [Электронный ресурс] / В.В. Определёнов // Сайт Политехнического музея. URL: <https://polytech.bm.digital/article/777088407620051694/glava-2-sajt-muzeya> (дата обращения: 10.03.2023)

<sup>27</sup>Шипицин, А.И. Компьютерные социальные сети в контексте виртуализации современной культуры: дисс. канд. философ. наук: 09.00.13 / Шипицин Антон Игоревич. — Волгоград, 2014. — 161 с.

<sup>28</sup>Кастельс, М. Становление общества сетевых структур: под ред. В. Л. Иноземцева. – Москва: Academia, 1999. – С. 492 – 505.

продукт. Культура, по-мнению А.Л. Крёбера, отличительный продукт деятельности человека<sup>29</sup>.

Е.Н. Соколина и О.А. Федосова подтверждают мысль о том, что цифровая культура в современном мире необходима абсолютно всем специалистам, как в технических, так и в гуманитарных профессиональных областях<sup>30</sup>. С мнением этих авторов согласен и другой автор - С.Ю. Житенёв утверждающий, что цифровая культура является одной из форм сохранения культуры<sup>31</sup>.

После рассмотрения предыдущего опыта исследователей формируется определенный угол обзора. **Проблема исследования** состоит в том, что на данный момент все еще существует некоторая неустойчивость терминологии, связанная прежде всего с виртуальным музеем, виртуальной картинной галереей, называемыми разными терминами. Также не обнаружено целенаправленного изучения именно деятельности музеев изобразительного искусства в их образовательной стратегии, связанной с цифровыми средами.

Общество в XXI веке меняется с большой скоростью. Появляются новые потребности. Виртуальные возможности не стоят на месте, расширяются и возможности учреждений культуры, в том числе музея. Виртуальный музей и его формы становятся значимыми представителями виртуальной сети. Одной из важнейших тенденций в современном культурном пространстве являются образовательные возможности, реализуемые в виртуальных художественных музеях в целом и в виртуальных картинных галереях в частности.

Поэтому можно выдвинуть **гипотезу** исследования: виртуальные музеи имеют большие образовательные возможности благодаря мультимедийному и интерактивному контенту, и, в частности, виртуальные картинные галереи, созданные при российских музеях изобразительного искусства, могут стать инструментом образовательного процесса.

---

<sup>29</sup>Крёбер, А.Л. Избранное: Природа культуры / А.Л. Крёбер – Москва: РОССПЭН, 2004. – 1008 с.

<sup>30</sup>Соколина, Е.Н., Федосова, О.А. О цифровой культуре, как неотъемлемой части общей культуры человека в современных условиях. // Международный научный журнал «Символ науки». — 2022. — № 2-1. — С. 15-24.

<sup>31</sup>Житенёв, С.Ю. Новые информационные технологии и современная культура коммуникаций: состояние, определения и вопросы развития / С.Ю. Житенёв // Всеросс. Научно-практическая конф. «Цифровизация культуры и культура цифровизации: современные проблемы информационных технологий» — Москва, 2020. — 204 с.

### **Теоретическая база исследования:**

1. Концепция культуры как идеалообразования Д.В. Пивоварова.<sup>32</sup> Образовательные возможности виртуальных галерей в выпускной работе рассмотрены с позиции идеалообразования: того, какие культурные тенденции проявляются в данном пространстве и какие образовательные результаты может получить зритель в этой среде.
2. Теория изобразительного искусства В.И. Жуковского<sup>33</sup> и представление об образовательной функции искусства.<sup>34</sup>

**Объект исследования** - опыт российских музеев изобразительного искусства, связанный с виртуальными галереями.

**Предмет исследования** - образовательные возможности виртуальных картинных галерей в опыте российских музеев изобразительного искусства.

**Целью исследования** является анализ образовательных возможностей виртуальных картинных галерей, созданных при российских музеях изобразительного искусства.

### **Задачи исследования**

1. Определить образовательные возможности произведений изобразительного искусства;
2. Рассмотреть виртуальные музеи и картинные галереи в контексте образовательных возможностей;
3. Изучить деятельность музеев изобразительного искусства в России и их опыт создания виртуальных галерей;
4. Рассмотреть виртуальные картинные галереи на примере Русского музея;
5. Проанализировать виртуальные картинные галереи на примере Государственной Третьяковской галереи;

---

<sup>32</sup>Пивоваров, Д.В. Культура как идеалообразование / Д.В. Пивоваров // Культурология и художественная культура. — Красноярск: Краснояр. ун-т, 2000. — С. 5-8.

<sup>33</sup>Жуковский, В.И. Теория изобразительного искусства : монография / В.И. Жуковский. — Санкт-Петербург : АЛТЕЙЯ, 2011. — 495 с.

<sup>34</sup> Образовательная функция художественной культуры : [монография] / В.И. Жуковский [и др.]. — Красноярск : Сибирский федеральный университет, 2013. — 222 с. — ISBN 978-5-7638-2924-2.

6. Предложить идеи усовершенствования образовательных возможностей определенной виртуальной картинной галереи.

### **Методология исследования**

Исследование носит междисциплинарный характер, охватывает культурологию, искусствоведение, музееведение, педагогику.

В основу работы положены общенаучные методы: описание, анализ, синтез, индукция, дедукция. Данные общенаучные методы позволили на начальном этапе исследования собрать необходимую первичную информацию, мысленно разложить ее на составные элементы, проанализировать как каждый элемент отдельно, так и в синтезе, а также рассмотреть элементы как от общего к частному, так и от частного к общему.

Помимо общенаучных методов были использованы методы культурологии и музеологии. Среди культурологических методов:

1. структурно-функциональный анализ. Этот метод позволяет разложить изучаемые виртуальные картинные галереи на составные части и выявить связи, структуры и функции;
2. анализ произведений искусства по философско-искусствоведческому методу школы кафедры культурологии и искусствоведения ГИ СФУ, он весьма востребован при анализе образовательных решений, так как выбор визуального материала значим при конструировании картинных галерей в принципе, что касается и виртуальных.

### **Теоретическая и практическая значимость**

Теоретическая и практическая значимость исследования связана с популяризацией виртуализации искусства, а также с активным проникновением виртуальных возможностей в сферу культуры.

Данная работа может способствовать дальнейшему изучению феномена виртуальных картинных галерей, а сформулированные идеи применяться в музеях.

## **Структура работы**

Выпускная квалифицированная работа состоит из введения, двух глав, разделенных на 6 параграфов, заключения, списка использованных источников и приложений.

## **1 Теоретические аспекты образовательных возможностей виртуальных картинных галерей в опыте музеев изобразительного искусства в России**

Первая глава посвящена теоретическому анализу изучаемой темы. Задачами выступает исследование основных понятий; анализ сущности феноменов «образование», «возможность», «произведение изобразительного искусства»; изучение образовательных возможностей произведения изобразительного искусства, путем экстраполяции основных принципов художественного диалога на образовательный процесс. Необходимо изучить историю возникновения музея, виртуального музея, виртуальной картинной галереи и рассмотреть их с позиции культуры, а также российские возможности виртуальных картинных галерей. Данная глава является теоретическим фундаментом для последующего исследования конкретных образовательных возможностей виртуальных картинных галерей в опыте музеев изобразительного искусства в России.

### **1.1 Определение образовательных возможностей произведений искусства**

Произведение искусства – это материальный продукт деятельности человека, произведение художественного творчества. К понятию «произведение искусства» относят искусно выполненный продукт человеческого труда, способный вызвать эмоциональный отклик у зрителя.

В теории изобразительного искусства В.И. Жуковского излагаются концептуальные положения современной теории изобразительного искусства, в которой произведение искусства строится как знаковая система<sup>35</sup>.

Произведение искусства через процесс и результат отношения со зрителем формирует художественный образ, который не является зеркалом содержания, так же, как и не демонстрирует интеллектуальный уровень зрителя, это демонстрация самого процесса диалога произведения со зрителем.

---

<sup>35</sup> Жуковский, В.И. Теория изобразительного искусства : монография / В. И. Жуковский. — Санкт-Петербург : АЛЕТЕЙЯ, 2011. — 495 с.

Само слово «художественный» выступает в роли качественной характеристики содержания слова «образ».

Любое произведение искусства предполагает наличие отправителя и получателя и подчиняется общим законам знаковых систем. Такие художественные знаки несут в себе определенную модель мироотношения. Современная теория знаковых систем обладает хорошо разработанной концепцией коммуникации, позволяющей наметить общие черты художественного общения.

Художественный образ в образовательном процессе не служит учебным пособием. Произведение искусства лишь может помочь в образовании. Зритель в таком отношении не выступает объектом. Зритель — это субъект наравне с произведением искусства, представляет субъект-субъектные отношения. Это взаимно образующий процесс.

Важнейшей составляющей художественного образа выступает его «искусственность», выраженная в искусственности плода, полученного в результате взаимодействия зрителя с произведением.

Образование и художественный процесс имеют общие основания и имеют общую форму творческого диалога-отношения<sup>36</sup>.

Согласно теории изобразительного искусства В.И. Жуковского, «в процессе становления художественный образ проходит ряд знаковых состояний – материальный, индексный, иконический и символический статусы»<sup>37</sup>.

Зачином художественного образа выступает материальный статус произведения искусства. Именно с материального статуса начинается диалог между произведением искусства и зрителем. Материальные характеристики произведения искусства должны заманить зрителя, то есть подтолкнуть его к диалогу. Под материальным статусом произведения искусства следует понимать совокупность инструментальных средств, используемых автором для создания

---

<sup>36</sup>Жарникова, Р.М. Образовательные возможности произведений изобразительного искусства / Р.М.Жарникова // Актуальные проблемы гуманитарных и естественных наук / Красноярский государственный художественный институт. – Красноярск; Красноярск, 2005. — № 4. С. 339-343.

<sup>37</sup>Жуковский, В.И. Теория изобразительного искусства : монография / В.И. Жуковский. - Санкт-Петербург : АЛТЕЙЯ, 2011. — 495 с.

произведения. В первую очередь под этим понимается физическое «вещество», которое использует автор, превращенное им в материальный носитель художественного образа. Художник, взаимодействуя с материалом, вкладывает в него собственную сущность, как бы одушевляя этот материал. Художественный материал в том числе способствует становлению художника как мастера. Материальный статус представляет собой целостность знаковых тел.

Следующим уровнем знаковой системы выступает индексный статус. Индексный статус визуального понятия представляет второй результат художественной коммуникации между произведением изобразительного искусства и зрителем в результате диалога.

Иконический статус художественного образа, выступающий в роли репрезентативного мироотношения, состоит из двух уровней: суммативный и интегральный, демонстрируя наглядную целостность двух значений.

Более детально стоит рассмотреть материальный статус произведений в виртуальном пространстве.

Под материальным статусом произведения искусства следует понимать совокупность инструментальных средств, используемых автором для создания произведения. Немаловажен и диалог между зрителем и материальным статусом художественного образа. Зритель в процессе диалога с произведением искусства непосредственно наблюдает произведение как габаритный объект, воплощенный в материальной форме, максимально приближенный к вещественности произведения.

Материальный статус художественного образа правильно формирует представление зрителя о вещественных характеристиках произведения: о размерах картины, ее поверхности и путем синтеза данного статуса с другими статусами (иконический, индексный и символический) формирует целостный художественный образ.

При визуальном восприятии зрителем произведения изобразительного искусства, на зрителя непосредственно влияет физическая материальная форма

произведения, что важно при визуальном восприятии картин. Но, тогда как происходит такой диалог зрителя с произведением изобразительного искусства в виртуальном пространстве?

Говоря о восприятии произведения искусства зрителем стоит обозначить, что этот процесс происходит посредством трех составляющих:

- зрение - способность видеть;
- зрительный процесс - способность построение видимого образа;
- зрительное восприятие - способность создать субъективный образ воспринимаемого.

В современном виртуальном пространстве произведения искусства в качестве материальной формы воплощены через экранные технические средства. Посредством такого материального знака зритель получает искаженную экраном информацию, образы становятся реальнее, чем сама реальность.

Наличие в искусстве «виртуальной» реальности ставит вопрос о появлении второй художественной реальности. Этот процесс представляет собой длинный путь, начиная от появления нового художественного пространства искусства XX века от авангарда до арт-практик, во-вторых, развитие технологий.

В виртуальном пространстве диалог зрителя с произведением происходит посредством интерактивности, которая позволяет совместить традиционные представления зрителя о субъекте художественного образа с воздействием на сам художественный объект, материально трансформирующим его и тем самым корректирующим и художественный образ. Диалог между зрителем и произведением происходит путем датчиков, то есть этой вещественностью выступает датчик: компьютер и экран монитора, которые и соединяют зрителя с произведением, выступают материальным статусом и формируют образ.

Таким образом, выделяются следующие факторы, отличающие художественный образ, сложившийся в виртуальном пространстве от того, что складывается при физическом взаимодействии:

1) наличие принципиально новой виртуальной реальности, где физические объекты становятся сетевыми;

2) техническая опосредованность эстетического опыта, то есть наличие сенсорно-электронных посредников (датчиков, компьютерного оборудования, программного обеспечения, системы управления и манипулирования сетевыми ресурсами и т.п.), которые и выступают характеристиками материального статуса.

Образовательные возможности произведений искусства состоят в действии и взаимодействии произведения со зрителем. По сути, без образовательных возможностей произведение существовать не может.

Стоит разобраться в сущности самого понятия образования. Существуют различные точки зрения на саму сущность образования. Как сказано В.И. Жуковским и рядом других авторов в монографии «Образовательная функция художественной культуры»<sup>38</sup>, существует несколько позиций в отношении сущности образования.

Авторы монографии приводят три позиции (традиционная, рационалистическая и гуманистическая (феноменологическая)) и описывают каждую позицию. Так, под первой позицией понимается традиционная позиция, основанная на учении Я.А. Коменского. Образование здесь характеризуется как трансляция учителем ученику знаний и ценностей, с учетом общественной и государственной мысли. Ведущий здесь учитель, он субъект, он формирует нравственные и культурные ценности ученика, роль которого пассивна. Главная задача ученика - максимально уподобиться представленному образцу.

Второй позицией выступает рационалистическая позиция. С учетом этой позиции образование воспринимается как процесс формирования у зрителя реакций на различные ситуации. Учитель формирует стандартные реакции, которые необходимы человеку для взаимодействия с обществом. Эти реакции также представляют собой комплекс общепринятого поведения. Отличием от первой позиции выступает чуть большая ориентация на ученика, которая фактически отсутствовала в первой позиции.

---

<sup>38</sup> Образовательная функция художественной культуры : [монография] / В.И. Жуковский [и др.]. – Красноярск : Сибирский федеральный университет, 2013. – 222 с. – ISBN 978-5-7638-2924-2.

И наконец, в качестве третьей позиции авторы монографии называют гуманистическую позицию. Здесь образование - это равный диалог между человеком и образовательным посредником.

Понятие образования весьма сложное и многоаспектное. Образование является как производимым процессом, так и уже полученным результатом; может представлять собой как возможность усвоить систематизированные знания, так и сформировать мировоззрение. Безусловно, образование позволяет получить и усвоить информацию, но ведь этого мало: знания должны быть применимы на практике, поэтому нужно не только знать, но и уметь, а также владеть разными навыками.

В толковом словаре В.И. Даля сказано, что образование это «очищение», воспринимаемое как освобождение от препятствий; процесс сложения целого в человеке, которое выражается в триединстве плоти, души и духа<sup>39</sup>.

Также образование может рассматриваться в рамках нескольких понятий:

- как «формирование», в рамках которого понимается процесс взаимодействия особой формы, как образца культуры, и специфического материала;
- как развитие и становление, что в процессе меняет зрителя, зритель обретает новые качества.

Термин «образование» зачастую характеризуют и приравнивают к термину «просвещение». Для этого стоит разобраться в разности понятий.

А.Н. Рыжов дает следующее понятие просвещению в образовании:

*«Просветительские возможности направлены на просвещение, то есть передачу, распространение знания. Просветительские возможности рассчитаны на самостоятельное изучение информации потребителем»<sup>40</sup>.*

В федеральном законе «Об образовании в Российской Федерации» от 21 декабря 2012 года дается следующее понятие:

---

<sup>39</sup>Толковый словарь: в 4-х т. : избр. ст. / сост. В.И. Даль; совмещ. ред. изд. В.И. Даля и И.А. Бодуэна де Куртенэ. - Москва: Олма-Прес, 1989. — 781 с.

<sup>40</sup>Рыжов, А.Н. Генезис педагогических терминов в России: XI - начало XXI вв. : автореф. дис.доктора педагогических наук : 13.00.01 / Рыжов Алексей Николаевич. – Москва, 2013. — 42 с.

*«Образовательные возможности, представляющие собой систему обучения, направленную на становление личности и получение систематизированного знания, получение навыков и компетенций»<sup>41</sup>.*

Образовательный результат трактуется по-разному, как качества личности и личность в целом, как компетенции. Обучение, развитие и воспитание, вступающие в тесную взаимосвязь, образуют закономерность, целостность и единство образовательного процесса. Сам же результат представляет собой единое целое обученности, воспитанности и развитости.

Образовательный результат включает сформированность знаниях, умениях, навыках, личностных качествах, объединенных в компетентности.

Разность понятий состоит в том, что «просвещение» — это процесс передачи и получение информации, но получить не тождественно освоить, осмыслить. «Образование» же более широкий процесс, где задействован и учение (зритель), и учитель. Это более широкий процесс. Образование — это единство обучения и воспитания.

Понятие «возможность» интегрировалось и контекстуировалось разными авторами. Еще в трудах Аристотеля понятие «возможность» рассматривалось в паре с понятием «акта». Опираясь на наличие акта, то есть актора и действия, «возможность» характеризуется как статочность, сбыточность, состояние возможного<sup>42</sup>.

В средневековой схоластической философии, Фома Аквинский рассматривал «возможность» через материю, которая у него и представлялась как неопределенная, бесформенная, пассивная возможность. Действительность придается возможности<sup>43</sup>. С позиции философской категории, заложенной В. Дильтеем «возможность» характеризуется направленностью, развитием<sup>44</sup>.

---

<sup>41</sup>Российская Федерация. Законы. Об образовании в Российской Федерации: Федеральный закон. № 273-ФЗ : [принят Государственной думой 21 декабря 2012 года; одобрен 16 сентября 2003 года; одобрен Советом Федерации 26 декабря 2012 года]. — Москва: Эксмо-Пресс, 2023. — 224 с.

<sup>42</sup>Асмус, В.Ф. Сочинения Аристотеля «Метафизика»: сочинения в 4 т. том. 1. / В.Ф. Асмус. – Москва: «Мысль», 1975.

<sup>43</sup>Доброхотов, А.Л. Онтология и теория познания: фрагменты сочинений: книга перевод и комментарии к сочинениям Фома Аквинский / Доброхотов А.Л., Шичалин Ю.А. — Москва, 2001. — 206 с.

<sup>44</sup>Михайлова, А.В. Собрание сочинений в 6 тт: книга / А.В. Михайлова и Н.С. Плотникова. – Москва: Дом интеллектуальной книги, 2000. — С. 270-730.

Возвращаясь к взаимодействию двух философских категорий «возможность» и «действительность», стоит привести в пример субъективно-идеалистическую трактовку проблемы возможного и действительного у Канта. Возможным Кант считал то, что мысль не содержит противоречия<sup>45</sup>. Также же считал и А.Г. Баумгартен, который определял возможное как «то, что не содержит противоречия»<sup>46</sup>.

Человек, согласно А. Гелену, способен культурно переработать любые, самые разнородные обстоятельства своего существования. Именно поэтому он в состоянии осваивать самые разнообразные природные среды<sup>47</sup>.

«Возможность» рассматривается как направление развития, которое присутствует в каждом жизненном явлении. «Возможность» в контексте образования рассматривается с позиции наличия игры-отношения у участника процесса. Таким образом выделяются основные значения понятия «возможность»:

1. «статочность, сбыточность, состояние возможного»;
2. условие, необходимое для осуществления чего-либо;
3. средство осуществления.

Искусство во все времена было своего рода результатом деятельности человека. Понятие искусства обширно и интерпретируется по-разному, начиная от деятельности человека в широком смысле, заканчивая отдельным произведением искусства, в узком смысле.

Произведение искусства, вступая в процесс действия и взаимодействия со зрителем, демонстрирует образовательные возможности.

Человек, процесс образовательного отношения с произведением искусства, переживает как важное жизненное событие. Сам образовательный

---

<sup>45</sup>Кручинина, А.В. Немецкая классическая философия: учебное пособие / А.В. Кручинина. — Екатеринбург: ФАПО ГОУ ВПО УГТУ–УПИ, 2007.

<sup>46</sup>Баумгартен, А.Г. Метафизика [Электронный ресурс] / А.Г. Баумгартен // Галле в Магдебурге 2012 . — 4-е изд. Галле в Магдебурге—М.: Немецкий идеализм: истоки и влияние. — 2012. — № 12. — Режим доступа: <https://einai.ru/PDF/2012-01-Baumgarten.pdf>

<sup>47</sup>Свиркин В.В., Пятилетова Л.В. Образ человека в философской антропологии А. Гелена и Х. Плеснера [Электронный ресурс] / В.В.Свиркин, Л.В.Пятилетова // Гуманитарные научные исследования. — 2018. — № 2. — Режим доступа: <https://human.snauka.ru/2018/02/24818> (дата обращения: 10.05.2023).

процесс в художественной культуре начинается с того, что зрителя знакомят с правилами игры-отношения.

Исходя из анализа понятий «образование» и «возможность» стоит отметить, что в первую очередь именно процесс поиска человеком самого себя и своего места в мире, обращающий его в область образования, влечет к диалогу с произведениями искусства.

Стремление к самопознанию и ведет зрителя в сферу изобразительного искусства, вообще человека – к образованию. Произведение искусства сопоставимо с посредником в образовании, поскольку играет роль организатора, регулятора и помощника в образовательном процессе и процессе проявления художественного образа соответственно. Однако, произведение искусства в качестве образовательного диалога представляет собственную знаковую вещественность, которую определяет для себя зритель, тогда как сфера образования представляет участнику конкретную простроенную по уровням и критериям программу обучения и воспитания, направленную на обозначенные программой результаты.

Что касается транслируемых ценностей, то произведение изобразительного искусства транслирует наглядное воплощение - идеал, суть которого чувственно явлена зрителю, тогда как в образовании проявляются в форме более широкой сети ценностей, а также в выраженном стремлении человека к образованию.

Понятие «образовательные возможности изобразительного искусства» включают в себя:

1. Наличие конкретного образовательного результата, заложенного в идее произведения, считываемой посредством визуально данных знаков;
2. Состояние возможного достижения цельности в процессе самопознания и самоидентификации человека в мире, восстановление целостности человека и мира через коммуникацию с произведением искусства.

Художественное образование, выступающее пространством для творчества, наиболее полно соответствует многогранной динамике современной жизни.

3 основных вида получения знаний:

- словесные;
- наглядные;
- практические.

По отношению к изучению изобразительного искусства применяется наглядный метод. Наглядные методы обучения условно подразделяются на 2 большие группы: метод иллюстраций и метод демонстраций. Именно иллюстративный метод является наиболее подходящим по отношению к формированию художественного образа. Иллюстрация как метод обучающего взаимодействия применяется в целях создания в сознании зрителя – зрителя с помощью средств наглядности точного, четкого и ясного образа изучаемого явления.

## **1.2 Виртуальные музеи и картинные галереи в контексте образовательных возможностей**

Информационная глобальная сеть, более известная нам под названием «Интернет», берет свое начало еще с 60-х годов XX века. Спустя более чем половину века заметна тенденция влияния информационных технологий на социокультурные процессы. Цифровая революция, связанная с IT-технологиями, повлекла за собой изменения во всех сферах жизни, в особенности в культуре и искусстве. Увеличивается скорость развития и обновления различных категорий знаний, в том числе науки и техники, искусства и культуры.

В работе Г. Люббе «В ногу со временем» разворачивается широкая панорама темпоральной структуры цивилизации. Как утверждает автор, цивилизация представляет собой динамический организм, в котором происходит процесс постоянного возрастания количества инноваций. С увеличением количества инноваций по отношению к уменьшению единицы времени

уменьшается временное расстояние до прошлого, которое начинает восприниматься как непривычное для существующей современной структуры жизненного мира. Отсюда невольно возникает стремление сохранить инновации прошлого<sup>48</sup>.

Виртуальность - воображаемое состояние. Этимологически слово «виртуальный» имеет истоки латинского слова *vir* - «мужчина». Отчего, образовалось слово *virtus*, которое наделяли в первую очередь мужскими качествами - силой, доблестью, энергией. Онтологически термин «виртуальность» подразумевает наличие начал, определяющих возможное состояние бытия.

С приходом информационных технологий термин приобрел уже значение, связанное с виртуальной реальностью, и стал, в первую очередь, ассоциироваться с цифровизацией.

Целью создания виртуальности и содействия культурному развитию является не просто воспроизведение существующих объектов, но и создание новых. Информационные и коммуникационные технологии могут быть силой и стимулом для культурного развития.

В начале 80-х годов XX века в научное пространство входит термин «виртуальное искусство», что обусловлено в первую очередь массовым распространением компьютерной техники в западных странах.

В культурологической практике XXI века используется термин «экранная культура», означающий трансляцию культурных произведений с помощью экранных технических средств. Человек получает информацию, искаженную экраном. И дело не в том, что художественный образ не тождественен объекту, который он представляет, а в том, что образы стали более реальны, чем сама реальность. Образ виртуальный стал претендовать на истину над образом реальным.

---

<sup>48</sup>Люббе, Г. В ногу со временем : Сокращенное пребывание в настоящем / Г. Люббе ; пер. с нем. А. Григорьева, В. Куренного ; под науч. ред. В. Куренного. — 2-е изд. — Москва : Изд. дом Высшей школы экономики, 2019. — 456 с.

С конца XX века все крупные мировые музеи стремились создать собственный сайт. Постепенно сайты музеев стали наполняться информацией. У музеев начали появляться интерактивные сайты, и в конце концов появились виртуальные копии, впоследствии переставшие иметь физическую копию. От простого аналога физически существующему музею человечество перешло к созданию оригинальных чисто виртуальных проектов.

Вначале стоит отметить, что необходимо обозначить понятие и историю виртуального музея, как онлайн-музея, а уже после виртуальной картинной галереи, как одной из её форм.

Виртуальный музей зачастую рассматривается как эволюционирующая форма реального музея, способ совершенствования его деятельности, с внедрением информационных технологий.

Виртуальный музей определяется как информационная система, представляющая концептуально единую электронную коллекцию. Именно технология виртуальной реальности зародила возникновение виртуального музея. В 1977 году в США в Массачусетском технологическом институте была разработана первая система VR и считается, что с этого времени стали появляться программы для проектирования музеев.

Среди зарубежных ученых распространен иной подход, рассматривающий виртуальный музей с позиции интернет феномена.

С позиции продукта интернета первые виртуальные музеи стали появляться в начале 1990-х годов. Одним из наиболее известных считается проект Museum of Computer Art, начавший работу в 1993 году. Сюда же относится выставка «The Museum Inside the Telephone Network», проходившая в Японии в 1991 году, тогда как интернет в стране еще не был так распространен и напрямую зависел от телефонных сетей. В 1994 г. появился проект виртуального музея WebLouvre, созданный французским студентом Николя Пиошем.

Для дальнейшего понимания стоит разобраться в видах виртуальных художественных музеев и определить разницу между виртуальной картинной галереей и виртуальным художественным музеем.

Картинная галерея является лишь частью художественного музея. Именно в картинной галерее чаще всего выставляются только произведения изобразительного искусства, а в художественном музее могут быть отдельные залы-галереи. В таком случае данные понятия практически идентичны друг другу. Картинные галереи и художественные музеи — это оба места, чтобы увидеть произведения искусства. В случае с виртуальным пространством выставка картин помещена вместо привычных залов в 3D-формат.

Спорной точкой является рассмотрение виртуальной картинной галереи не как средства сохранения культурного наследия, а как часть пиар-технологий, из-за чего теряет свою функцию именно как культурный феномен.

Виртуальный художественный музей отличается от виртуальной копии реального физического музея тем, что помимо создания нового виртуального интерьера, в него помещают иные виртуальные экспонаты.

Министерство культуры РФ сформировало технические рекомендации по созданию виртуальных музеев<sup>49</sup>. Среди критериев, позволяющих отнести веб-сайт к разряду виртуального музея, выделяют:

- механизм презентации экспоната;
- общая мобильность, позволяющая получить доступ к информации людей с ограниченными возможностями;
- способ представления дополнительной информации;
- языковая мобильность, т.е. доступность экспозиции на нескольких языках.

Несмотря на качественное многообразие существующих виртуальных художественных музеев, большинству из них присущи такие характерные особенности, как:

---

<sup>49</sup>Технические рекомендации по созданию виртуальных музеев // Министерство культуры Российской Федерации Режим доступа: <https://culture.gov.ru/documents/po-sozdaniyu-virtualnykh-muzeev-250714/> (дата обращения: 16.05.2023).

- высокая степень качественной и количественной изменчивости, т.е., в базе картинной галереи должен быть представлен широкий исходный материал, который будет постоянно изменяться, как количественно (пополнение коллекций), так и качественно (расширение аудиовизуального контента);
- широкий доступ к представленным материалам, т.е., должна быть разработана система входа в галерею, доступа к информации;
- разнообразие материалов виртуального художественного музея (картинной галереи) должно быть четко структурировано, как функционально, так и содержательно;
- информация должна быть представлена в своей многообразии, при этом интегрирована в единое целое. Необходимо синтезировать как универсальные параметры, так и локальную специфику.

Наиболее обширной сферой применения технологий мультимедиа считается сфера образования, объединяющая весомое количество существующих практик.

В образовательной среде появляется новая форма - виртуальный художественный музей или одна из форм - виртуальная картинная галерея. Формируется широкий спектр образовательных виртуальных возможностей, применение которых происходит как совместно с деятельностью различных образовательных организаций, так и на собственной онлайн-площадке.

Качество и объем размещенного материала постепенно расширяется и со временем количество виртуальных картинных галерей увеличивается. Лишь к началу 2010-х годов понятие входит в культурологические практики. И к началу 2020-х годов отмечается активное возникновение и популяризация виртуальных учреждений культуры, в том числе музеев. Активно возросла такая практика в период Пандемии Covid-19.

В результате стали расширяться и сферы музейной коммуникации, повлекшие за собой появление новых видов образовательной деятельности в пространстве музея, таких как лекции, мастер-классы, музейные уроки. Весь этот

комплекс приемов позволяет создать особую атмосферу внутри галереи, перенеся которые в виртуальное пространство позволяет развить воображение посетителя, вовлечь его в непосредственное участие в музейном мероприятии.

Здесь же стоит обратить внимание на то, что значительная часть онлайн-продуктов виртуальных музеев, в том числе внутри картинных галерей, предназначена для неформального и дополнительного образования.

Непосредственно системе формального образования адресована относительная малая часть музейных онлайн-продуктов. Поэтому развитие виртуальных картинных галерей в образовательных возможности придаст новый импульс для расширения масштабов и разнообразия форм онлайн-обучения в образовании.

Образовательные порталы создаются внутри многих виртуальных картинных галерей. Внутри таких порталов активно применяются средства виртуального интерфейса, предназначенного для того, чтобы создать специальную среду, способствующую более глубокому восприятию и пониманию.

И если веб-портал — это информационная система, являющаяся механизмом интеграции источников информации и сервисов<sup>50</sup>, то музейный веб-сайт — это не просто коллекция графических и текстовых файлов в общем доступе — это источник информации музея<sup>51</sup>.

Все больше именно в виртуальных картинных галереях реализуются различные культурные возможности. Педагогика, находясь последнее время на междисциплинарном уровне, транслирует многие культурные коды на базе галерей. Это совершенно новая, эксклюзивная, форма, которая обладает значительным интеллектуальным и информационным потенциалом, эксклюзивными правами на использование музейных экспозиций.

---

<sup>50</sup>Хохлова, Ю.Е. Глоссарий по информационному обществу: книга / Ю.Е. Хохлова. — Москва: Институт развития информационного общества, 2009. — 160 с.

<sup>51</sup>Легенченко, М.В. Некоторые аспекты создания музейного веб-сайта / А.В. Легенченко // Мир науки, культуры, образования, 2009. — № 6. — С. 30-32.

Образовательные возможности направлены на обеспечение индивидам доступа к знаниям и получению определенных навыков или улучшению определенных способностей, качеств.

Практическая польза заключается в том, что виртуальная картинная галерея открывает бесплатный доступ для массовой аудитории к объектам культурного наследия, может как иметь физический аналог, так и не иметь.

Сам сайт галереи выступает каналом распространения. Получив информацию, зритель лишь обогащается и приобщается к культуре, а это скорее просветительские возможности, чем образовательные. Так как часто они рассчитаны на пассивного потребителя информации.

Необходимо четко разделять образовательные возможности и просветительские именно в пространстве виртуального художественного музея. Различные мультимедиа работают по-разному в зависимости от музейной специализации, и в качестве результата несут как положительные, так и отрицательные тенденции.

Виртуальные картинные галереи активно применяют научно-просветительские возможности, а также занимаются исследовательской и фондовой работами. Виртуальные картинные галереи применяют фондовые материалы в культурно-образовательных целях, поскольку ориентированы прежде всего на массового посетителя, то есть разновозрастные и социальные категории. Именно картинная галерея уделяет огромное внимание созданию разнообразных вариаций представлений картин.

Галереи не только демонстрируют картины, но и неразрывно связаны с образовательным процессом. Образовательная деятельность картинной галереи и её экспозиция это две неразрывные вещи, которые не существуют друг без друга.

Образовательные возможности расширяются благодаря использованию виртуального пространства. Виртуальное пространство позволяет выстроить определенный тип коммуникации.

Существует несколько способов внедрения образовательных возможностей музея в практику обучения в образовательных учреждениях. Выделяют использование материалов виртуального музея учителем на оффлайн уроке: виртуальные экскурсии, статьи, общедоступные материалы, выложенные в общий доступ. Подобные материалы могут быть изучены в качестве информационного материала на уровне учебника и тогда учитель выступает неким посредником между продуктом и учеником, либо быть изучены самостоятельно. С этой точки зрения, четко проявлена положительная сторона мобильности виртуального музея, так как материалы можно изучить из любой географической точки.

Многими музеями России также востребован феномен «музейной педагогики», представляющий собой набор возможностей и объединяющий работу музея с детьми, реализацию интерактивных мероприятий, мастер-классов, музейных уроков и тематических экскурсий. Подобные возможности, перенесенные в виртуальное пространство, повлекли за собой появление новых инновационных методов. В педагогике применяются такие образовательные технологии, как информационные, медийные, мультимедийные.

Бывают случаи, когда образовательные возможности в пространстве виртуальной картинной галереи реализуются не на базе музеев, а например на сайтах художников.

Виртуальный музей формирует у зрителя широкий спектр качеств, среди которых:

- чувство причастности к истории и культуре своего народа, способствует духовному и нравственно-патриотическому воспитанию;
- творческие способности;
- готовность к профориентационным поискам.

Как правило, цели музейных проектов именно в виртуальном пространстве заключаются в приобщении широкой аудитории к ценностям художественной культуры, а также в мотивации к изучению мирового и отечественного искусства. Нередко музейный проект в виртуальном мире затрагивает и

национально-культурную идентичность зрителя, и региональное своеобразие искусства.

Исходя из вышеперечисленного, формируется вывод. Внедрение ресурса виртуального музея в образовательный процесс открывает инновационные возможности для улучшения и повышения уровня эффективности усвоения информации зрителем. Создание и использование виртуальной экспозиции повышает творческие и образовательный интересы. Это превосходит интерес по отношению к традиционным музеям или же просто наглядным пособиям.

Критерии образовательных возможностей «виртуальных картинных галерей»:

- ориентация на управление компонентами, связанными со знаниевыми аспектами информации о произведении изобразительного искусства;
- учет уровня интеллектуального и личностного развития участника, эффективность организации процесса, а также наличие поликультурного пространства как возможность расширения кругозора зрителя;
- процесс взаимодействия произведения изобразительного искусства в пространстве картинной галереи со зрителем;
- образование как процесс «формирования» личности, под которым будет восприниматься взаимодействие произведения искусства, его специфического материала выполнения и зрителя.

Важнейшей составляющей развития современной культуры является процесс виртуализации. Виртуализация искусства разворачивается не только в форме замещения материальных предметов культуры на цифровые, но и создание симуляции художественных объектов.

Для понимания общей картины развития виртуальных художественных музеев и виртуальных картинных галерей в частности стоит рассмотреть историю музея как учреждения культуры в целом, а уже затем обратиться к истории конкретно виртуальных музеев.

Музей берет своё начало еще в античный период. В античность в качестве формы сохранения культурных ценностей возникла форма «мусей», которая

воспринималась как место скорее философское. Принято считать, что именно с этого периода «музей» как термин входит в культурный обиход. Связано это понятие с термином коллекционирование, которое в свою очередь берет начало еще с самой ранней истории человечества, когда общество стремилось сохранить предметы не только своей культуры, но и культуры соседних народов. Музей как социокультурный институт прошел длительный процесс от первых попыток создания коллекций, до полноценного института.

В практиках картинных галерей неотъемлемой частью стала возможность внедрения цифровых технологий: это и оцифровка картин, и их цифровое исследование. Такие возможности значимы как для самих художников, так и для их выставочной деятельности. Картину можно создать с помощью компьютерных программ, оцифровать физическую картину, разместить ее в социальных сетях.

Немаловажным фактом является и то, что изначально виртуальный музей воспринимался как нетрадиционный формат реального, то есть ему в противовес. Поэтому необходимо выделить отличия виртуального музея от реального.

Отличительной и важнейшей особенностью в отличии от реального музея является то, что виртуального музея не существует как такового в организационном плане. Также выделяется тот фактор, что музей, полностью расположенный в сети Интернет, редко создан самим музеем, чаще всего в качестве создателя выступают музейные организации, частные лица.

Экспозиционно-выставочная деятельность виртуального художественного музея построена по новому принципу: большие временные промежутки для выставок, увеличение скорости технического воплощения идей, будет увеличена и коллекция. Следующим важным отличием станет характер помещения, он более свободный, экспонаты можно рассмотреть в максимально комфортных условиях.

Отличаются и виды сайтов реального и виртуального музеев. Сайт реального музея представляет собой общую справочную информацию, в ущерб

оригинальности. Сайт же виртуального музея представляет сам по себе музейную площадку.

Стоит также выделить отличия между цифровым и виртуальным музеем. Цифровой музей — это, по сути, физический реальный музей с внедрением в его пространство цифровых технологий: размещение информационных стендов, цифровых планшетов, очков виртуальной реальности, оцифровка коллекций.

Многие виртуальные возможности просто невозможно осуществить в пространстве реального музея, даже с внедрением современных компьютерных технологий. К примеру, в виртуальной картинной галерее есть возможность приблизить объект и рассмотреть его детально, тогда как в реальном музее сделать подобное невозможно.

Отличительной особенностью выступает и мультимедийность. Необходимо воссоздать именно виртуальную обстановку. Созданная виртуальная «реальность» должна объединять разные средства мультимедиа, такие как аудиовизуальный контент, рисунки, тексты, фото, анимацию и т.д.

Одной из самых важных аспектов виртуальной картинной галереи является коммуникативная функция. Музей рассматривается как «окно в мир», в который можно свободно зайти, получить необходимую информацию, с одним лишь ограничением - доступ в Интернет. Музей может как работать и развиваться непрерывно без ограничений, так и быть ограничен техническим оснащением.

История виртуального музея как феномена культуры различна от истории самого термина «виртуальный музей». Значение термина «виртуальный музей» менялось с течением времени, начиная от понимания понятия как части компьютерных технологий и их внедрение в деятельность музейного учреждения, и дойдя до ассоциирования с музеем в классическом смысле этого слова.

Впервые термин «виртуальный музей» был упомянут еще в 1990е годы, но тогда представлял лишь копию физического. С начала 2000-х годов среди исследователей ведутся дискуссии относительно применимости термина «музей» в отношении к виртуальности. В Российской практике лишь в 2010-х

годах, на десятилетие позже, стали активно реализовываться виртуальные возможности демонстрации произведений изобразительного искусства, начали активно применяться практики создания образовательного пространства.

### **1.3 Деятельность музеев изобразительного искусства в России: создание виртуальных галерей**

В жизни современного общества художественный музей занимает особое место. Художественный музей - один из видов музеев, связанный с экспонированием предметов скульптуры и живописи, расположенных как в классическом пространстве здания, так и за его пределом, выставляя как подлинники, так и репродукции.

Российская история коллекционирования прошла длинный путь. Принято считать, что начало музейного дела в России было положено с практики частного коллекционирования игумена И. Волоцкого икон А. Рублева, затем следуют первые упоминания об Оружейной палате. Но это практика именно коллекционирования художественных предметов, а не картин. При Петре I коллекционирование перешло в Кунсткамеру.

Формирование художественных собраний в России ассоциируется с собранием первой коллекции картин Эрмитажа. Вначале экспонаты размещались в здании Академии художеств, а уже позже коллекции перешли в Зимний дворец. Во многом именно немецкие романтики повлияли на сложение цельной концепции музея, рассматриваемой с создания эстетической вселенной.

Важной особенностью художественных музеев и картинных галерей, в частности, является принцип размещения картин. До XVIII века информации о принципах организации размещения картин практически не сохранилось. Известно, что картины размещались по декоративно-эстетическому принципу, чтобы смотрелось красиво, постепенно появившиеся новые картины «довешивались» с тем же принципом. В XIX веке появился новый для того времени принцип, основоположниками которого стали Л. фон Кленце и К.-Ф. Шинкеля. Планировка залов в виде анфилады позволила выстроить иной подход

к экспонированию. Произошло отделение тематических комплексов и появилась некая последовательность осмотра.

Шинкель одним из первых развесил картины в хронологическом порядке, разделив их по школам и мастерам в хронологическом порядке. Позже лишь к концу 1860-х годов распространится историческая систематизация коллекций.

Новые экспозиционные принципы возникли в XX веке. Основным катализатором выступила проблема ансамблевости. Первым внимание к этой проблеме обратил И.Э. Грабарь. Он выдвинул идею о том, что необходимо создать целостность экспонирования, объединив экспонаты по смысловым и стилистическим признакам.

Именно такой экспозицией, не просто демонстрирующей, а именно концептуально единой, стала экспозиция, созданная И.Э. Грабарем в Третьяковской галерее.

Современный же художественный музей представляет собой совершенно иной способ экспонирования. Помимо выставления экспонатов в пространстве музея, создается фондохранилище, предназначенное для хранения музейных предметов.

В последние пару лет переход в онлайн настиг все сферы общественной жизни, актуализировалось онлайн-образование. Возросла популярность онлайн-обучения. Музеи всего мира активно включились в этот процесс, стали разрабатывать собственные образовательные онлайн-продукты.

Такая тенденция была обусловлена рядом факторов. Это и необходимость привлечения аудитории, и позиция на рынке, и выигрышная презентация экспозиций, а самое главное - сотрудничество с образовательными учреждениями. Музеи совместно с образовательными учреждениями разрабатывают новые продукты и внедряют их в учебный процесс.

Взаимодействие идеалов культуры и образования является важнейшим тандемом научной мысли XXI века. Актуальность обращения к образовательным возможностям учреждений культуры обусловлена высоким значением исследований в области культуры, ориентированных на решение конкретно

поставленных проблем. Такое образовательное воздействие имеет колоссальное значение на развитие общества и общественной мысли.

Функции образовательных возможностей виртуальных картинных галерей направлены на познание человеком мира, а образовательная специфика виртуальных картинных галерей на построение человеком отраженного образа мира в его воплощении.

Рассмотрим некоторые примеры российских музеев (Табл.1):

Таблица 1 – Примеры виртуальных картинных галерей внутри художественных музеев Российских государственных музеев

Название	Наполнение	Особенность	Особенность виртуального экспонирования
ГМИИ им. А.С. Пушкина	<p>Экспонаты представлены в разделе «коллекция».</p> <p>Выделены по категориям:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- шедевры;</li> <li>- живопись;</li> <li>- графика;</li> <li>- скульптура;</li> <li>- прикладное искусство;</li> <li>- древний Восток;</li> <li>- искусство и археология Античного мира;</li> <li>- нумизматика и фотоматериалы.</li> </ul>	<p>Особенность сайта галереи заключается в том, что произведения в каждом блоке представлены по разделам, авторам и странам. Вбив определенную категорию, можно найти необходимое произведение или осуществлять поиск без фильтров.</p>	<p>На стартовой странице произведения указана основная информация по материальному статусу художественного образа: год создания, размер, название и автор, место хранения и хранитель в музее.</p> <p>Рассмотрим на примере картины Ф. Буше «Юпитер и Каллисто», 1744 г. Указаны: название, год, автор, страна, вид изобразительного искусства, параметры физического произведения (холст, масло, 98x72 см), отдел и вся информация о произведении,</p>

			<p>поступившем на хранение.</p> <p>Особенность виртуального экспонирования заключается в том, что после стартовой страницы, изучив весь предоставленный материал, зритель кликает на картину, она расширяется на пространстве экрана и можно детально изучить каждый ее элемент.</p> <p>Увеличить произведение до 200-го масштаба в процентном соотношении, но при этом было замечено размывание деталей и ухудшение качества изображения. Изображение подвижно, что позволяет рассмотреть каждую деталь.</p>
Третьяковская галерея	На основном сайте зритель переходит на отдельный блок сайта «коллекции».	Сама галерея представлена на отдельном сайте. Указано общее количество шедевров (6822) и предлагается рассмотреть интересные произведения. Поиск можно	<p>Особенность экспонирования в виртуальном пространстве здесь заключается в том, что нельзя увеличить масштаб картины, ее можно открыть на большой экран, двигать, но она остается неподвижна.</p> <p>Рассмотрим на примере И. Левитана «Золотая</p>

		<p>осуществить по выстроенным параметрам, также без выстроенных характеристик.</p>	<p>осень», 1895 г. В качестве основной информации указана информация по материальному статусу художественного образа: год создания, размер, название и автор физической картины и краткое описание.</p> <p>В этом же разделе расположены и другие работы автора, что позволяет рассмотреть их не выходя со стартовой страницы выбранного произведения.</p>
Эрмитаж	<p>В «коллекции» предлагается выбрать интересующий подраздел.</p> <p>В интересующем блоке поиск можно осуществить как тематический, так и свободный.</p>	<p>Зрителю предлагается выбрать вид искусства:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-живопись;</li> <li>-рисунок;</li> <li>-миниатюра;</li> <li>-гравюра;</li> <li>-книга;</li> <li>-скульптура;</li> <li>-мозаика;</li> <li>-витражи;</li> <li>- и многое другое.</li> </ul> <p>Поиск произведений по заданным параметрам или без фильтров.</p>	<p>Особенность виртуального экспонирования заключается конкретно в том, что здесь произведения и их основные параметры перечислены сразу: в правом углу сжатое изображение - напротив в левом углу краткая характеристика.</p> <p>Рассмотрим на примере произведения Н.Н. Ге «Портрет Александра Ивановича Герцена», Россия, вторая половина XIX в.</p> <p>На стартовой странице</p>

			<p>представлено произведение с возможностью функции приближения; информация о художнике, о том, кто изображен на портрете, а также материальный статус художественного образа: год создания, размер.</p> <p>С помощью функций экрана компьютера произведение можно приблизить, добавить яркость, что позволяет детально его рассмотреть. Стоит обратить внимание на то, что в другом разделе - «постоянные экспозиции» как такого экспонирования произведений нет, есть лишь возможность перейти в интересующий раздел, изучить информацию и пройти ее в режиме 3D-тура.</p>
--	--	--	--

Рассмотрим некоторые современные российские коммерческие проекты (Табл.2):

Таблица 2 - Примеры виртуальных картинных галерей коммерческих российских проектов

Название	Наполнение	Особенности	Особенность вир-го экспонирования
----------	------------	-------------	-----------------------------------

<p>11.12 GALLERY</p>	<p>Галерея 11.12 GALLERY — одна из ведущих московских галерей современного искусства, основанная Александром Шаровым в 2006 году, специализируется на российских художниках. Галерея объединяет творчества ряда современных российских художников: Ринат Волигамси, Василий Слонов, Дамир Муратов, Владимир Марин, Слава Птрк и другие.</p>	<p>Сайт галереи прост и лаконичен. Представлена информация о галерее, её создатели, выставках, и что самое интересное в современных российских проектах галерей, а именно ее коммерческая отрасль - продажа произведений современных художников (на сайте можно купить произведение). В разделе «категории» представлены произведения.</p>	<p>На стартовой странице раздела «категория» представлены основные подразделы:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- работы по тематикам (живопись, графика, арт-объекты);</li> <li>- выбор по ценовому диапазону;</li> <li>- список авторов.</li> </ul> <p>Функционал и особенность виртуального экспонирования не отличается от традиционного государственного музея, кроме факта покупки произведения.</p> <p>Рассмотрим на примере произведения «Эскейп» Сони Кобозевой 2023 года. Помимо стоимости, представлены основные материальные характеристики картины, а именно размер в 40 x 50 см, материалы - холст, акрил, категория: живопись, тираж - один экземпляр.</p> <p>Произведение оцифровано в высоком качестве с функцией</p>
--------------------------	---	--	--

			приближения.
Pop/off/art	<p>Галерея Pop/off/art, расположенная в Москве и созданная в 2004 году искусствоведом С.Поповым.</p> <p>Галерея представляет творчество таких современных российских художников, как: Анна Афонина, Вика Бегальская, Эрик Булатов, Михаил Левиус и другие.</p>	<p>На стартовой странице сразу же представлены произведения, есть разделы - о галереи, художники, выставки, контакты.</p> <p>Необычная деталь, что в отличие от предыдущей галереи, здесь стоимости не выложены.</p>	<p>Поиск и просмотр произведений здесь идет по иному принципу - не по категориям или фильтрам, а по художникам.</p> <p>Так, перейдя в раздел художники, зритель попадает на страницу списка художников, чьи работы выставлены в галереи.</p> <p>Рассмотрим на примере художницы Анны Афонины.</p> <p>На стартовой странице представлена информация о художнице, ее биография, работы и выставки.</p> <p>На сайте выложена ее работа «Без названия», 2020 г. Под работой указано какие материалы были использованы для выполнения, а именно холст, масло, аэрозольная краска, фломастеры и размер 103x142 см.</p> <p>Особенность виртуального экспонирования заключается в том, что</p>

			нельзя приблизить и рассмотреть детально произведение, представлена лишь его виртуальное изображение.
XL Галерея	<p>Ведущая галерея современного российского искусства, существующая в Москве.</p> <p>Специализируется на российских художниках самых разных поколений, от московских концептуалистов (Е. Елагиной, И. Макаревича и В.Пивоварова) до так называемых молодых (в лице С. Сапожникова и группировки ЗИП).</p> <p>Галерея выставляет работы: Алексей Булдаков, Оксана Дубровская, Олег Кулик, Игорь Мухин, «Синий суп» и др.</p>	<p>Дизайн и вид стартовой странице галереи выглядит, собственно, и состоит, из произведений художников.</p> <p>Есть также разделы - выставки, художники, ярмарки.</p> <p>В этой, как и в предыдущей галереи, нет стоимости произведений.</p>	<p>Рассмотрим на примере. В разделе «галерейные выставки» представлена работа двух художников Насти Ливадновой и Сергея Сапожникова «Игра в молоко» 2023 года.</p> <p>Стоит обратить внимание, что эта галерея, в отличие от других, представляет к каждому произведению объемное описание.</p> <p>Особенность виртуального экспонирования заключается в том, что здесь нельзя приблизить, рассмотреть детально произведение, они просто выложены на сайт.</p>

Существуют российские проекты виртуальных музеев изобразительных искусств, изначально созданных не как галерея, но развившихся до этого:

1. Онлайн-галереи «Artvladivostok.ru».

Некоммерческая онлайн-галерея, существующая уже более 10 лет. Целью создания галереи стала популяризация произведений изобразительного

искусства, продвижение регионального искусства Владивостока среди широких масс. Создана галерея для современных художников, с целью демонстрации их творчества. Интересный и простой сайт, много рубрик («анонсы»; «персональные выставки»; «коллективные выставки»), есть образовательные ресурсы («колонка искусствоведа»; «колонка художника»; «обучающие статьи»).

## 2. Виртуальная галерея современного искусства «ArtBrutMoscow».

Галерея появилась в 2014 году, была основана дизайнерами интерьеров. Изначально целью было излечить российский интерьер, но чуть позже галерея из примеров интерьеров превратилась в глобальный проект современного искусства.

Российская региональная практика рассматривается на примере Красноярского художественного музея им. В.И. Сурикова. Специфику применения информационных технологий на базе музея приводят А.В. Кистова, В.С. Лузан и О.А. Темникова, рассматривая несколько примеров внедрения информационных технологий:

1. Безопасность и мониторинг;
2. Оцифровка коллекций;
3. Виртуальное/информационное пространство (сайт, виртуальные экскурсии, социальные сети, VR и т. п.);
4. Инклюзивные виртуальные практики;
5. Применение мультимедиа технологий в образовательной среде<sup>52</sup>.

Российские художественные музеи имеют длинную историю: от церковных собраний и до частных художественных музеев и коммерческих галерей. Виртуальные картинные галереи создаются как на базе российских художественных музеев, так и в частных коммерческих галереях. Музеи, используя возможность виртуальных технологий, активно создают свои виртуальные копии, помещая туда оцифрованные произведения. Музеи создают

---

<sup>52</sup>Кистова, А.В., Лузан, В.С., Темникова, О.А. Специфика применения информационных технологий в Красноярском художественном музее им. В.И.Сурикова // Электронные ресурсы и технологии библиотек, музеев, архивов: современные решения, инновации, возможности. — 2019. — С. 3-10.

проекты в виртуальном пространстве, разрабатывают удобную навигацию, дизайн и расширяют образовательные возможности.

### **Выводы по главе 1:**

Музеи, в условиях культуры постмодерна, переживают глубокие трансформации как институциональных форм, так и всех направлений своей деятельности. Музеология - динамично развивающийся организм, реагирующий на новейшие музейные изменения в пространстве культуры, отвечает на вызовы современности.

Музей как культурная институция, появившаяся еще в античный период, претерпела глубокую трансформацию во второй половине XX века. Одним из видов музеев является художественный музей, состоящий из разных разделов, в том числе включающий в себя картинную галерею.

Произошедший на рубеже XX–XXI века переход к информационному обществу, повлек за собой цифровую революцию, связанную с IT-технологиями, оказавшую влияние и на сферу культуры. Музей, в свою очередь, как культурная институция стал создавать собственные виртуальные аналоги, закрепляя свое присутствие в информационную эпоху.

Виртуальной картинной галерее, являющейся частью виртуальных художественных музеев, свойственны такие критерии, как: инновационность, мобильность нахождения посетителей, языковая мобильность, мультимедийность, особый динамизм, отказ от статичности экспозиций в пользу их интерактивности, коммуникативность.

Материальный статус произведения искусства, являющийся одним из уровней знаковых систем формирования художественного образа, изменяется при диалоге между зрителем и произведением в виртуальном пространстве. Диалог зрителя происходит не с физическим произведением, наделенным материальной формой - полотном, размером, краскоформы, а через экран монитора.

Вследствие изменения характера диалога зрителя с произведением искусства изменяется и то, как воздействуют на зрителя знаковые состояния, так как теперь диалог происходит в виртуальном пространстве.

Материальными характеристиками произведения искусства выступают: экранные технические средства; датчик, экран компьютерного оборудования, программное обеспечение; наличие принципиально новой виртуальной реальности, где физические объекты становятся сетевыми.

Из-за изменения характеристик материального статуса художественного образа произведения искусства изменяется образовательное воздействие на зрителя.

Изучение изобразительного искусства в пространстве художественного музея предполагает использование специфических методов. Иллюстративный метод, представляющий из себя демонстрацию произведений искусства, является наиболее подходящим по отношению к изучению произведения искусства и формированию художественного образа.

По итогам первой главы выделяются критерии, по которым возможно проводить анализ виртуальных картинных галерей:

1. Актуальность, цель и идея;
2. Содержание и структура;
3. Принцип / особенность виртуального экспонирования;
4. Представленность материального статуса произведения изобразительного искусства, выставленного галереей;
5. Новизна;
6. Мобильность;
7. Мультимедийность.

В качестве образовательной возможности могут выступать следующие принципы:

- возможность изучения зрителем в пространстве виртуальной картинной галереи информации о картинной галерее, художниках и произведениях, а именно;
- зритель, вступая в диалог с произведением в пространстве виртуальной картинной галереи, посредством прочтения виртуальных визуальных знаков, стремится к постижению той идеи, которую заложил в произведение автор;

- образовательный процесс должен протекать в форме творческого диалога-отношения зрителя с произведением искусства;
- образование как процесс «формирования» личности, под которым будет восприниматься его взаимодействие с произведением искусства;
- образовательные возможности направлены на обеспечение всем доступа к знаниям, получению навыков в области изучения искусства, формированию у участников национально-культурной идентичности;
- достижение состояния цельности в процессе самопознания и самоидентификации человека в мире, восстановление целостности человека и мира через коммуникацию с произведением искусства.

## **2 Анализ образовательных возможностей виртуальных картинных галерей в опыте музеев изобразительного искусства в России**

Во второй главе исследуются образовательные возможности виртуальных картинных галерей в опыте музеев изобразительного искусства в России.

Критерии, по которым возможно проводить анализ виртуальных картинных галерей, были определены по итогам первой главы: 1 - Актуальность, цель и идея; 2 - Содержание и структура; 3 - Принцип / особенность виртуального экспонирования; 4 - Представленность материального статуса произведения изобразительного искусства, выставленного галереями; 5 - Новизна; 6 - Мобильность; 7 - Мультимедийность.

Для начала необходимо выделить два примера виртуальных картинных галерей на базе художественных музеев России. Были выбраны виртуальные картинные галереи внутри Русского музея и Третьяковской галереи. Выбор обусловлен рядом причин:

- выбранные музеи являются крупнейшими в стране, расположены в крупных столичных городах (Третьяковская галерея в Москве в столице России, Русский музей - в культурной столице Санкт-Петербурге) и поэтому являются образцовыми для региональных музеев;

- музеи схожи по своему собранию и по целям создания, оба демонстрируют шедевры русского искусства и стремятся к популяризации русской художественной культуры;

- музеи прошли длинный исторический путь и большое количество преобразований, несмотря на свою схожесть представляют собой два разных музея;

- музеи создают образовательные и просветительские виртуальные проекты, куда помещают не только виртуальные оцифрованные галереи, но и образовательный и просветительский контент: внутри Русского музея - это проект «Русский музей: виртуальный филиал», внутри Третьяковской галереи - «Моя Третьяковка».

## **2.1 Обзор образовательных возможностей виртуальной картинной галереи на примере проекта Виртуального Русского музея**

### **1. Актуальность, цель и идея.**

Актуальность проекта «Русский музей: виртуальный филиал» заключается в особой изменчивости современного общества. Необходимо привлечь молодую аудиторию в музей грамотным размещением информации; отвечать тенденциям изменчивости самого музея как культурной институции, в чем и помогают цифровые технологии.

Целью является приобщение широкой зрительской аудитории к ценностям российской культуры, историческому прошлому России через свободный доступ к материалам, а также формирование единого культурно-информационного пространства между участниками проекта. Идея - доступность крупнейшего в мире собрания русского изобразительного искусства самой широкой аудитории.

### **2. Содержание и структура.**

«Русский музей: виртуальный филиал» - проект, представленный в виде портала, формат которого информационно-образовательный центр.

Структура портала поделена на шесть блоков, каждый из которых наделен определенным функционалом и соответственно выполняет свои задачи. Из шести блоков выделяются два массивных: мультимедийные проекты и онлайн-ресурсы. Мультимедийные проекты представляют собой медиатеку, состоящую из мультимедийных программ — это и виртуальные туры, и 3D-экскурсии, и онлайн-курсы, и лекции. Вторая часть - цифровые экспозиции. Уже на стартовой странице сайта обозначена вся структура: перечислены разделы с возможностью выбора интересующего подраздела.

Схема движения пользователя по сайту строится таким образом. На главной странице пользователь получает сжатую информацию о музее и о каждом подразделе. В разделе «онлайн-ресурсы» есть несколько подразделов, в том числе подраздел «коллекции», который и представляет виртуальную картинную галерею.

Подраздел «коллекции» состоит из экспонирования таких видов искусства, как: древнерусская живопись, древнерусское прикладное искусство и скульптура, живопись, рисунок и акварель, гравюра, скульптура, нумизматика, декоративно-прикладное искусство, народное искусство, искусство новейших течений, портретная миниатюра, рамы.

### 3. Принцип / особенность виртуального экспонирования.

В разделе «онлайн-ресурсы», в подразделе «коллекции» представлены экспонаты виртуальной галереи, разделенные на блоки по видам и форматам произведений, такое разделение показывает соблюдение основных принципов экспозиции.

Экспонирование соответствует принципам идейности, предметности, соответствует определенной специализации. В каждом подразделе экспонаты представлены хронологически, по историческому принципу, от самых ранних к современности. В подразделах произведения разделены на блоки с возможностью рассмотреть все произведения, шедевры и подборки.

### 4. Представленность материального статуса произведения изобразительного искусства, выставленного галереей.

Рассмотрим особенности материального статуса произведения на примере виртуального экспонирования произведения Ф.А. Бруни «Медный змий» 1841г. Зрителю представлено оцифрованное произведение, эскиз и несколько фотографий в процессе реставрации (рис.1).

В правой части от произведения обозначена основная информация о художнике (дата, место рождения), размеры и материалы материального произведения (холст, масло. 565 x 852), период, категория, жанр, когда поступило в музей и сведения о реставрации, ключевые слова для поиска произведения, а также небольшая пояснительная справка о картине, составленная научными сотрудниками музея (рис.2). Материальным статусом художественного образа выступает экран монитора, через который зритель смотрит на произведение.

Важную роль играет и техническая сторона вопроса. При виртуализации произведений Русский музей использует высокоточную оцифровку произведений, что позволяет не только увидеть виртуальный аналог, но и детально рассмотреть произведения, приблизив каждую деталь.

Выстраивается высокая точность цветопередачи, с целью не утратить изначальные цвета на физической картине, правильно наложить заданные параметры на оцифрованное полотно, чтобы не исказить изображение. При правильном выстраивании светотени появится возможность детально рассмотреть каждый элемент картины, что зачастую в физическом музее выполнить невозможно, не только вследствие других принципов экспонирования, но и из-за определенных человеческих факторов.

При работе с картинами применяются современные цифровые камеры. Благодаря движению объектива относительно картины, изображение делится на каждый элемент и собирается цельный образ, что дает зрителю детально изучить каждый фрагмент.

Классическое наблюдение и диалог с произведением искусства в физическом пространстве картинной галереи в основном позволяет людям лишь наблюдать. Диалог в виртуальном пространстве же выходит за эти рамки.

#### 4. Новизна.

Новизна заключается в том, что в электронном каталоге представлены все произведения, которые экспонируются или когда-либо были представлены в физическом музее, при этом не только в Русском музее, но и в физических филиалах, например в Летнем дворце Петра I или Мраморном дворце.

Преимущество заключается в полном доступе к коллекции несмотря на физическое нахождение зрителя. Произведения можно рассмотреть в любое время и неограниченно использовать данный ресурс, также есть возможность многоразового просмотра произведений и прилагаемой информации.

#### 5. Мобильность.

Русский музей создал 4 мобильных приложения для операционных систем: Android и iOS. Два приложения созданы для взрослой аудитории («Летний сад»,

«Русский музей. Чернецов. Парад») и два ориентированы на детскую аудиторию и представляют собой игры («Царь-Царевич», «Сокровища Замка»).

Приложение «Летний сад» создано для навигации, с интерактивной картой, что позволяет пользователю получить информацию об основных исторических объектах сада. Приложение – навигация по саду с возможностью просмотра представленных произведений, в частности боскет, скульптур, фонтанов и зданий.

По приложению с помощью навигации можно передвигаться и просматривать произведения, также в разделе «все объекты» произведения представлены разделенные по видам искусства.

В разделе «все объекты» есть возможность выбрать произведение по виду искусства, нажав на которое пользователь попадает на отдельную страницу, где представлено изображение, информация о произведении (название, автор, год), навигация на карте, пояснительное описание к произведению (рис.3).

«Русский музей. Чернецов. Парад» посвящено самой известной картине Григория Чернецова «Парад по случаю окончания военных действий в Царстве Польском 6 октября 1831 года на Царицыном лугу в Петербурге», 1837 г. Интерактивное приложение предоставляет возможность получить информацию о любом из изображённых на картине персонажах, а также познакомиться с объектами.

Оставшиеся два приложения «Царь-Царевич» и «Сокровища Замка» являются игровыми и ориентированы на детскую аудиторию.

«Царь-Царевич» - развлекательно-познавательная игра для детей от 6-летнего возраста. В игре представлены картины из собрания Русского музея, рассказывающие детской аудитории о царской семье Романовых. Картины в игре оцифрованы детально и позволяют рассматривать каждую деталь.

«Сокровища Замка» - жанр игры-приключения, но ее наполнение реально и представляет собой петербургскую среду Михайловского замка. Игра рассказывает о жизни Павла I и его семье и знакомит пользователя с жизнью династии.

Не стоит забывать и о приложениях, созданных в формате гидов по музеям России. Русский музей сотрудничает с платформой Artefact от нацпроектов Минкультуры России, где представлен музей, его история, выставки и коллекция (рис.4).

На стартовой странице представлены: фасад физического музея, краткая история (более полная пояснительная записка представлена в разделе «узнать больше» под кратким описанием); актуальные выставки, архив выставок и раздел «коллекции».

Раздел «коллекции» — это мобильная копия раздела на сайте музея с дополненными интерактивными элементами в формате гида по музею. Произведения перечислены хронологически, нет разделения.

Рассмотрим на примере произведения Ф.А. Бруни «Медный змий» 1841г. Сама страница произведения устроена таким образом, что помещено произведение, эскиз, масштаб можно увеличивать, на электронном произведении помещены условные круги, на которые зритель может кликнуть и рассмотреть или изучить какую-то деталь. Для того, чтобы увидеть пояснение, необходимо пролистать страницу, где пользователь увидит краткое описание (с функцией «узнать больше»), время создания, технику выполнения физического произведения. К каждому произведению прилагается информация о физической картине в виде аудио-сопровождения. По сути, приложение выступает проводником в музее, где посетитель, используя приложение, может детальнее с ним познакомиться через аудиальный контент. Раздел «коллекции», безусловно, можно рассматривать как виртуальную картинную галерею, но по большей части — это внедрение информационных технологий в пространство физического музея, что конечно же является несомненным плюсом.

#### 6. Интерактивность.

Интерактивность сайта виртуальной галереи Русского музея заключается лишь в функциональном построении сайта: здесь нет каких-либо маршрутов или геймированных программ.

## 7. Мультимедийность.

Раздел виртуальной картинной галереи выстроен так, что есть возможность перехода между разделами, на каждый подраздел (период, категория, ключевые слова) можно переходить напрямую из произведения, сама виртуальная картина не статична, ее можно двигать, увеличивать масштаб изображения. Стоит отметить и отсутствие единого линейного сюжета подачи информации. Пользователь сам выбирает, какие фрагменты и в какой последовательности он будет смотреть.

Что касается текста, то стиль, шрифт, размер подобран лаконично, его удобно воспринимать визуально: название произведения выделено жирным курсивом, имя автора произведения написано красным цветом. Страница оформлена таким образом, что вначале указано имя автора произведения, под ним сразу же годы жизни; далее название произведения и год, может присутствовать также название части произведения, если оно является частью к примеру диптиха и триптиха; после чего основная информация по материальному статусу художественного образа, место экспонирования и описание. Отсутствуют аудио и видео возможности, есть лишь визуальные и текстовые материалы.

Процесс образования строится на основе поэтапного изучения зрителем произведения. Начиная от процесса, когда зритель выбирает произведение, что может быть как осознанно, так и не осознанно, заканчивая построением зрителя самого для себя процесса изучения произведения. Именно самостоятельный выбор играет здесь ключевую роль, процесс формирования художественного образа происходит в виртуальном пространстве.

## **2.2 Обзор образовательных возможностей виртуальной картинной галереи на сайте Третьяковской галереи**

### 1. Актуальность, цель и идея.

Актуальность виртуальной картинной галереи внутри сайта Третьяковской галереи заключается в том, что в ней представлены оцифрованные произведения

искусства одного из ведущих научно-художественных и культурно просветительских центров России.

Общая доступность к виртуальной картинной галереи, а также особенность конкретно виртуальной галереи от Третьяковской галереи заключается в том, что на сайте имеется и платный контент, что с одной стороны расширяет зрительские возможности, с другой, одновременно, и сужает их.

Идеей выступает популяризация русского искусства и собрания Третьяковской галереи. Задачи - предоставить возможность посетителям из любой точки мира познакомиться с русским искусством; создать новые сообщества людей, объединить их. Цель - сделать русское искусство важной частью ежедневной жизни людей по всему миру.

## 2. Содержание и структура.

Сайт галереи - информационный портал, в котором представлена как общая информация о физическом музее для посетителей (контакты музея, события, выставки, информация для спонсоров); так и подпроекты сайта, в рамках которых и представлена виртуальная картинная галерея. В разделе «третьяковка онлайн» в подразделах, представляющих собой отдельные проекты, а именно «моя третьяковка», «виртуальная галерея», «лаврус» содержится переход на виртуальную галерею.

Структура соответствует разделам сайта, которые указаны на стартовой странице с возможностью выбора интересующего подраздела.

Перейти в раздел виртуальной картинной галереи можно несколькими способами: во-первых, на главной стартовой странице основного сайта Третьяковской галереи есть раздел «коллекции», где и представлена вся оцифрованная коллекция музея; во-вторых, через раздел «третьяковка онлайн», перейдя на сайт подпроекта «Моя третьяковка». В итоге с двух этих разделов зритель попадает на один и тот же сайт, где представлена оцифрованная коллекция.

Архитектура сайта построена по принципу виртуальной галереи цифрового проекта, а также соотносится с принципами поиска произведений на

платформе - по авторам, видам искусства и его жанрам, а также по хронологическим периодам.

На сайте коллекции у зрителя есть возможность осуществить поиск произведения по заданным параметрам (типу, периоду, автору) или осуществить свободный просмотр по вкладкам.

Сам сайт картинной галереи представляет собой страницу, где представлены произведения. Произведения представлены в сопровождении познавательных текстов.

Проект предлагает зрителю несколько способов участия. Одним из основных для зрителя является всё-таки просветительский контент, направленный на расширение зрителем своих знаний о коллекции музея или каком-то конкретном авторе/произведении.

### 3. Принцип / особенность экспонирования.

Как уже было отмечено, поиск произведений осуществляется по ключевым словам или поисковым характеристикам, также и по заданным параметрам, и в свободном поиске.

В свободном поиске произведения представлены в виде каталога без деления на виды изобразительного искусства, эпохи, жанры и стили. В данной виртуальной картинной галереи произведения представлены, скорее всего, по введенному проектом «Моя Третьяковка» системы пожертвований (патронов), тогда, произведения могут быть представлены исходя из популярности пожертвований.

Произведения представлены в уменьшенном формате, на произведение необходимо перейти и только тогда его можно рассмотреть, но на сайте нет функции увеличения масштаба картины для детального просмотра.

### 4. Представленность материального статуса произведения изобразительного искусства, выставленного галереями;

Рассмотрим детали экспонирования в виртуальном пространстве. Представлено оцифрованное произведение И. Айвазовского «Туман на море» 1895г. (рис.5).

На стартовой странице произведения обозначена основная информация автор произведения и годы жизни, размеры и материалы материального произведения (холст, масло. 31,5 x 42), а также инвентарный номер и имя дарителя картины галерее. Небольшая пояснительная информация к картине состоит лишь из общей информации о творчестве И. Айвазовского, практически отсутствует пояснение к самой картине - период создания, категория, тема, жанр, история создания, персонажи, нет ключевых слов для поиска произведения (рис.6).

Материальным статусом художественного образа выступает экран монитора, а также набор систем для оцифровки картин, которые позволяют узнавать и детально изучать работы из коллекции.

Для получения изображения используют фотосъемку. Важен момент качества съемки живописи и графики, который зависит от соблюдения технологий сканирования. В настоящее время, как заверяют сотрудники галереи, Третьяковская галерея использует холодный свет при оцифровке произведений, что предопределяет соответствующую цветопередачу. Далее, с помощью специальных программ выстраивается правильный свет, что также влияет на цветопередачу.

Стоит отметить, что при оцифровке произведений изобразительного искусства, за исключением живописи, важен и размер произведения. Именно вследствие определенного размера картины выбирают определенный тип сканирования.

## 5. Новизна.

Новизна заключается в том, что Третьяковская галерея выставила в виртуальное пространство те произведения, которые не всегда выставлены в физическом музее, взяла их из музейных запасников, а также в том, что помимо расширения знаний о русском искусстве, зритель может сформировать собственные виртуальные коллекции, открывая для себя в цифровом пространстве неизвестные до этого произведения.

## 6. Мобильность.

У третьяковской галереи нет как таковых приложений, представляющих собой виртуальную галерею, есть приложение с электронными выпусками журнала. Галерея представлена на нескольких платформах, таких как Artefact и Izi.TRAVEL.

На платформе Izi.TRAVEL – мультимедийные туры и коллекции. Раздела как таковой «коллекции» нет, есть лишь подборки, согласно залам и выставками физического музея и представляют собой скорее дополнение к физической выставке (рис.7). Однако, с произведениями, частично, всё же можно ознакомиться, через строку браузера, где представлена картинка оцифрованного произведения, небольшое пояснение и аудиальное сопровождение.

На платформе Artefact Третьяковская галерея выставила одну выставку и оцифрованную коллекцию. На стартовой странице посетитель видит здание главного корпуса, небольшую историческую справку (расширенная в разделе «узнать больше», информация по одной выставке («Древнерусское искусство. Домонгольский период») и оцифрованная коллекция (рис.8).

Раздел «коллекции» представляет собой несколько оцифрованных произведений, с пояснительными записками и небольшим аудиальным контентом. Произведения представлены не в хронологическом порядке, а также не в полном объеме, в отличие от коллекции на сайте музея, всего в приложении представлено чуть больше 20-ти произведений.

## 7. Мультимедийность.

На сайте галереи навигационную роль выполняют разные элементы — от меню, до изображений, разбитых на отдельные слои и даже целых виртуальных сцен.

Привлечение внимания к тексту на сайте осуществляется за счёт нестандартного появления, смены цвета текста и шрифта или размеров. Удобный интерфейс. Внимание привлекают и анимированные изображения, например изображения под надписями на сайте выполнены в стиле графической композиции, нарисованные линиями герои из русской истории и памятники

шедевров русского искусства. Авторами сайта была выбрана функциональная анимация.

### **2.3 Идеи по усилению образовательных возможностей виртуальной картинной галереи.**

Виртуальные картинные галереи Русского музея и Третьяковской галереи послужили образцом при формировании идей усовершенствования в российских музеях образовательных практик с помощью виртуальных средств.

Идеи по усилению образовательных возможностей представлены на примере усовершенствования виртуальной галереи внутри сайта Музея-усадьбы В.И. Сурикова в г. Красноярске. Описание выполнено на основе критериев, введенных в первой главе исследования. На рисунке 9 представлено как сайт Музея-усадьбы выглядит в данный момент (рис.9).

#### **1. Актуальность, цель и идея.**

Актуальность объясняется модернизацией сайта виртуальной галереи внутри музея. Цель – усовершенствовать виртуальную картинную галерею. Идея - объединить произведения и расширить образовательные возможности.

#### **2. Содержание и структура.**

В данный момент на сайте Музея-усадьбы есть разделы общей информации и отдельно раздел «коллекции». Предлагается, чтобы сайт объединил виртуальную коллекцию, просветительские и образовательные ресурсы. Структура сайта должна состоять из разделов: общая информация, коллекция, афиша, мультимедиа. Как может строиться путь пользователя виртуальной картинной галереи продемонстрировано на рисунке 10.

В существующей галерее произведения представлены не структурировано, не понятен путь пользователя. Необходимо создать четкую планировку галереи для удобства ее виртуальных посетителей. Путь начинается со стартовой страницы, на которой располагается полный обзор, представлена вся структура, основные разделы с возможностью выбора интересующего подраздела. Виртуальную картинную галерею стоит поместить в раздел «коллекции». Как

эти рекомендации применимы на сайте Музея-усадьбы В.И. Сурикова показано на рисунке 11.

В качестве отдельной образовательной возможности предлагается к внедрению раздел «образование», куда стоит помещать пояснительные материалы к произведениям, записки к их созданию или оцифровке, виртуальные онлайн курсы, подкасты. Раздел «коллекции» может выглядеть следующим образом (рис.12).

### 3. Принцип / особенность виртуального экспонирования.

Виртуальная экспозиция должна быть: мобильной, нелинейной и нестандартной, давать возможность переживать специфические эмоции новой реальности.

Произведения стоит экспонировать в разделе «коллекции» (рис.13). Произведения должны экспонироваться по блокам, разделенным на свободный поиск произведений и рекомендованные подборки. Сейчас на сайте есть лишь разделение по видам изобразительного искусства. Необходимо подгрузить на сайте возможность поиска произведений формам изобразительного искусства, жанрам и периодам. Внутри самой галереи необходимо поместить произведения по хронологии и по историческому принципу (рис.14).

Ориентируясь на выполненный обзор виртуальных картинных галерей Русского музея и Государственной Третьяковской галереи, а также на специфику конкретно Музея-усадьбы В.И. Сурикова, стоит указать, что произведения необходимо экспонировать по хронологии жизни художника, так как виртуальная галерея представлена усадьбой, где родился и проживал художник – это музей, который сосредоточен вокруг одного художника. Разделение необходимо сделать и на жанры, разместив отделы «портретная живопись» или «пейзажи». Так будут соблюдены основные принципы экспонирования.

Рассмотрим экспонирование произведения на примере «Автопортрета В.И. Сурикова» 1902 года. Справа разместить оцифрованное произведение, слева – информацию о материальном статусе физического произведения

(табл.3). Как может выглядеть подобное экспонирование продемонстрировано на рисунке 15 (рис.15).

Таблица 3 - Информация о материальном статусе художественного образа произведения В.И. Сурикова «Автопортрет», 1902 г

Тип произведения - масляная живопись
Жанр - автопортрет
Материал, техника - холст, масло
Размеры - 45х31 см
Датировка - 1902 г.

Описание произведения стоит разместить ниже информации о физическом произведении (табл.4) с возможностью перейти в раздел «читать дальше» ниже описания, тем образом перейдя на страницу с полным описанием. Подобная функция используется многими виртуальными галереями, в том числе Третьяковской галереей.

Таблица 4 – Описание произведения В.И. Сурикова «Автопортрет», 1902 г

Автопортрет 1902 года является одним из самых знаменитых произведений кисти В.И. Сурикова, хранящихся в фондах музей-усадьбы. На этом автопортрете Суриков изображает себя в образе казака с характерной для казачества стрижкой «в скобку» и в красном казакине. Погрудный автопортрет решен лаконично – художник изображает себя в красном казакине, подчеркивая тем самым свое происхождение.
--

4. Исследование материального статуса произведения изобразительного искусства, представленных галереей.

Экспонируемые картины необходимо сделать подвижными. Под этим понимается демонстрация произведений с возможностью их детального рассмотрения, увеличения масштаба, приближения деталей, функции добавления яркости. Ведь именно так зрителю будут открыты все возможности диалога с произведением искусства для формирования художественного образа.

При виртуальном диалоге с произведением искусства происходит вербальное и визуальное воздействие на зрителя, давая возможность закрепить полученные знания путем детального изучения экспозиции, формируя иные

эмоционально-чувственные представления нежели в физическом музее. Информация о материальном статусе художественного образа произведения расположена слева от произведения, что уже было указано ранее в таблице 3 и продемонстрировано на рисунке 15.

#### 5. Новизна.

Созданные виртуальные картинные галереи значительно расширяют представления о музеях, как о культурных институциях, а также области применения на их базе образовательных возможностей. В настоящее время наблюдается активный спрос на новации в музейных пространствах.

Российская музейная индустрия демонстрирует значительный рост, в том числе благодаря расширению своих виртуальных возможностей и именно применение системы виртуальной реальности является наиболее актуальной и ожидаемой от музеев.

#### 6. Мобильность.

Помимо сайта галереи необходимо разработать мобильное приложение, которое будет включать в себя оцифрованную коллекцию, с выделенными онлайн-выставками и архивными выставками (чего нет на сайте Музея-усадьбы В.И. Сурикова и что позволит посетить выставку, которой уже нет в пространстве физического музея), а также образовательным контентом. Постепенно, по мере развития виртуальной галереи стоит внедрять приложения в виде путеводителей, детских и образовательных игр.

Как может выглядеть мобильное приложение, созданное виртуальной галереей показано на рисунке 16 (рис.16). Фон должен совпадать с сайтом, как и выбранный шрифт, размер должен соответствовать устройству, с которого будет просмотр. В самом конце страницы следует указать информацию для посетителей физического музея, разместить новостную ленту. Разделы и структуру стоит разместить последовательно по вертикали. Также разработанное приложение может выступать и внедрением цифровых технологий в пространство физического музея, приложение может стать помощником зрителю при помещении музея.

## 7. Мультимедийность.

Мультимедийный ресурс, созданный внутри виртуальной картинной галереи, необходимо сделать таковым, чтобы он был функционален и соответствовал современным эстетическим требованиям посетителей. Выложенная на сайте информация должна быть ориентирована на широкий круг пользователей. При выборе произведений искусства люди полагаются на широкие категории или популярные рекомендации.

Между разделами должен быть выстроен переход на каждый подраздел. Фон как сайта, так и приложения следует сделать прозрачным, подобрав тематику галереи. В данном случае было выбрано произведение «Вид с Енисея на долину реки Базаихи», которое было отформатировано с прозрачностью в 50% для того, чтобы текст не перебивал фон, но при этом соответствовал тематике.

Текстовые блоки должны содержать как общую информацию, так и занимательные сведения, интересные факты, способные заинтересовать пользователей. Текст не следует перегружать специализированными наукоёмкими данными, профессиональными терминами. Для профессионального круга стоит создать отдельные блоки, например, колонка искусствоведа, куда будет выставляться информация, предназначенная для специалистов. Текст описания должен быть неподвижным, чтобы на нем мог сфокусироваться человеческий глаз. Для больших объемов текста используйте аудио, это позволит пользователям сосредоточиться на реальной картине, а не пытаться читать.

Важную роль и играет правильно подобранный шрифт и размер размещенного текста. Текст, которым сопровождается произведение, читает зритель, получает эту информацию, поэтому необходимо сделать этот этап как можно комфортнее, необходимо чтобы текст не затруднял образовательный процесс, а также не препятствовал диалогу зрителя с произведением, он не должен мешать.

Для структурных заголовков был выбран шрифт «Caveat», а для разделов и подразделов «Times New Roman». Для заголовка названия музея использован 42 размер шрифта, для остальных заголовков - в зависимости от общего размера страницы (от 11 до 14 размера). Текст и пояснительные записки к произведениям следует оформлять шрифтом «Times New Roman» в 25 размере.

Имеющим важное значение выступает дизайнерское решение, которое должно отвечать общей тематике виртуальной картинной галереи. Необходимо учитывать уже сложившийся визуальный образ, который транслирует галерея. Простота дизайна и отсутствие вычурности композиции, даст возможность достигнуть наиболее удобного взаимодействия зрителя с произведением.

### **Выводы по главе 2:**

Российские музеи в основном создают лишь своих виртуальных двойников. Крупные музеи России, такие как Русский музей и Третьяковская галерея, в последние несколько лет смогли быстро перестроиться в связи с изменениями в обществе и создать собственные виртуальные картинные галереи, выйти за пределы своих физических и географических возможностей. Виртуальный музей стал одной из площадок для образования. Именно на площадках как виртуального музея, так и виртуальной картинной галереи активно реализуются образовательные возможности. Галереи выступают каналом распространения как информации, которая и служит образовательной возможностью, так и собственно произведений изобразительного искусства, которые экспонируются, так как сам диалог зрителя с произведением – это и есть образовательная возможность.

По результатам проработки идей по совершенствованию образовательных возможностей виртуальной картинной галереи для Музея-усадьбы В.И. Сурикова были сделаны следующие выводы:

Информация о материальном статусе художественного образа должна быть обозначена на стартовой странице произведения: информация о художнике (дата, место рождения), размеры и материалы физического произведения, период, категория, жанр.

Материальным статусом художественного образа выступает экран монитора, через который зритель смотрит на произведение и которым ограничена композиция.

Индексный статус представляет собой второй результат художественного диалога зрителя с произведением искусства. Поэтому в рамках анализа было определено, что наилучшим образом этот знаковый уровень представлен у оцифрованной картины «Медный змий» 1841г. Ф.А. Бруни от Русского музея на платформе Artefact. Поскольку на этой платформе на картину направлены специальные знаки, нажав на которые посетитель видим дополнительную информацию об элементах картины. Эту функцию в дальнейшем можно использовать для того, чтобы таким образом демонстрировать персонажей, размещать краткие описания, чтобы у посетителя была возможность пройти через этот уровень формирования художественного образа.

Художественный образ в виртуальном пространстве формируется зрителем посредством влияния на него оцифрованного произведения через синтез технических свойств и реакций виртуальной реальности в реальном времени.

При виртуальном экспонировании зритель выходит за пределы материального измерения, зритель не передвигается в физическом пространстве. Пространство экспозиции ограничено размером экрана, что задает определенный масштаб смотрения, подразумевает камерность диалога, а значит и образовательного процесса.

Объекты виртуальной реальности должны вести себя аналогично объектам материальной реальности. Пользователь может иметь возможность воздействовать на объекты виртуальной реальности. Но всё же виртуальный объект не есть реальный и не может полностью его заменить.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В выпускной квалификационной работе была поставлена цель - изучить образовательные возможности виртуальных картинных галерей в опыте музеев изобразительного искусства в России, для осуществления которой были последовательно решены задачи. В ходе работы были изучены теоретические аспекты выбранного объекта исследования и предложены идеи усовершенствования образовательных возможностей виртуальной картинной галереи на примере Музея-усадьбы В.И. Сурикова.

### **По итогам теоретического анализа были сделаны следующие выводы:**

Произведение искусства выступает в качестве носителя образовательной возможности. В виртуальном пространстве изменяется диалог зрителя с произведением искусства, вследствие отсутствия физического взаимодействия, на зрителя не влияет физическая материальная форма.

Под влиянием цифровизации и виртуализации появилась такая форма музея, как виртуальный музей. Мировые музеи, стремившиеся создать собственный сайт, от простого аналога физической копии перешли к созданию оригинальных чисто виртуальных проектов. Наиболее активной в использовании образовательных возможностей виртуальных картинных галерей стала сфера образования. Виртуальные галереи стали активно использоваться зрителями в качестве образовательной возможности как для неформального, так и для формального образования, но самое главное - для самообразования.

Российский опыт виртуализации музеев и создания полностью виртуальных галерей рассматривается обычно с 2010-х годов. История музея в России прошла длинный путь: от коллекций картин А. Рублева, до Русского музея и Третьяковской галереи как крупных национальных собраний русского искусства. Актуальность обращения к образовательным возможностям учреждений культуры обусловлена высоким значением исследований в данной области, ориентированных на решение конкретно поставленных проблем. Такое образовательное воздействие имеет колоссальное значение на развитие общества

и общественной мысли. В работе были рассмотрены российские виртуальные картинные галереи по четырем блокам:

- 1 - государственные музеи, использующие практику виртуальных галерей;
- 2 - современные российские коммерческие проекты;
- 3 - российские проекты виртуальных музеев изобразительных искусств, изначально созданных не как галерея, но развившихся до этого;
- 4 - российская региональная практика на примере Красноярского художественного музея им. В.И. Сурикова.

**Во второй главе** были определены два примера виртуальных картинных галерей на базе художественных музеев России (Русский музей и Третьяковская галерея), проанализированы по, введенным в первой главе, критериям и была предложена идея по усилению образовательных возможностей для виртуальной картинной галереи Музея-усадьбы В.И. Сурикова.

**Определяются основные рекомендации:**

- создать музейные мультимедийные технологии, которые послужат возможностью «погружения» зрителя, который становится соучастником действия, в виртуальное пространство;
- применять новейшие методы оформления виртуальной экспозиции, которые должны отвечать принципам доступности, экспрессивности, креативности, коммуникативности, мобильности, динамичности;
- публиковать виртуальные экспонаты с наиболее полными пояснительными записками, чтобы расширить заявленную в экспозиции тематику;
- использовать возможность технологий в экспозиции, позволяющих представить музейный экспонат в увеличенном или уменьшенном размере, показать его внутреннюю структуру;
- использовать при виртуальном экспонировании идею о визуализации и материализации идейного концептуального замысла, достижения единства содержания и формы, интерпретации научного и художественного значения произведений искусства;

- уделять внимание «голосу» произведения, предлагающего определенную схему действия с собой, правила образовательной игры-отношения;
- использовать в качестве образовательной возможности модель, которая базируется на сложившихся традициях и совокупности идей многоступенчатости и многоуровневости образования, на модульных принципах организации обучения, разработанных для каждой ступени.

**Результатом исследования стало предложение идей по усовершенствованию образовательных возможностей определенной виртуальной картинной галереи, а также ответ на вопрос - в чем заключаются образовательные возможности виртуальных картинных галерей?**

Виртуальный опыт позволяет посетителю сфокусироваться на самом искусстве. Зритель в виртуальном пространстве осваивает новую реальность, что уже представляет собой образовательную возможность и в перспективе выступает возможностью формирования нового специфического мировоззрения.

Со стороны образовательной возможности внутри виртуальной картинной галереи зритель самостоятельно устанавливает специализированную контролируемую образовательную среду, свободно выбирает собственный путь получения знания, разбираясь в высказываниях и формируя собственный опыт.

Поэтому необходимо сделать путь движения по галереи удобным для посетителя. Образовательная возможность заключается в создании условия для того, чтобы помочь зрителю, находящемуся географически далеко от музея, получить творческие навыки через изучение художественной культуры, сформировать систему ценностей.

Виртуальная картинная галерея выступает образовательным источником, служит средством для улучшения качества восприятия в проектах виртуальных музеев, посредством использования анимации размещенных объектов.

Расширяются виды учебной деятельности зрителя, предоставляются возможности для профессионального творческого общения и оперативного обмена информацией.

Образовательный феномен виртуальной картинной галереи заключается в том, что само виртуальное пространство является новым социокультурным институтом, быстро реагирующим на происходящие в обществе изменения, связанные как с развитием технологий, так и с общими тенденциями в сфере культуры, искусства науки.

Виртуальная картинная галерея, являясь динамичным и географически мобильным продуктом, выводит зрителя в мир общечеловеческих ценностей и культуры.

При экспонировании картин виртуальные галереи могут применять не только текстовые материалы, но и аудиовизуальные, что позволит детальнее ознакомиться с произведением. Благодаря использованию особых средств восприятия информации зритель будет сконцентрирован на произведении, а не на тексте – это позволит выделить важные части экспозиции, вовлечься в процесс диалога с произведением. Используемые виртуальной галереей мультимедиа программы позволят раскрыть тематический замысел экспозиции и облегчить путь посетителя по галерее.

Сайт виртуальной картинной галереи – это информационно-образовательная среда с большим количеством разнообразных виртуальных ресурсов, позволяющих строить индивидуальные образовательные траектории.

## СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Акулич, Е.М. Музей как социальный институт: дисс док.соц.наук: 22.00.04/ Акулич Евгений Михайлович. – Тюмень, 2004. – 52 с.
2. Асмус, В.Ф. Сочинения Аристотеля «Метафизика»: сочинения в 4 т. том. 1. / В.Ф.Асмус. – Москва: «Мысль», 1975.
3. Баумгартен, А.Г. Метафизика [Электронный ресурс] / А.Г. Баумгартен // Галле в Магдебурге 2012. — 4-е изд. Галле в Магдебурге—М.: Немецкий идеализм: истоки и влияние. – 2012. – № 12. – Режим доступа: <https://einai.ru/PDF/2012-01-Baumgarten.pdf>
4. Библер, В.С. Культура: диалог культур (опыт определения) / В.С.Библер // Журнал Вопросы философии. - Москва, 1989. № 6. – С. 34.
5. Богомазова, Т.Г. Изучение поведения посетителя виртуального музея: в поисках пути/ Т.Г. Богомазова // Тезисы докл. Всерос. научной конф. – Новороссийск, 2009.
6. Букова, М.И., Современные музейные практики: 2000-2012гг./ М.И.Букова / Современные проблемы науки и образования. Сибирский федеральный университет. – Красноярск, 2013. № 1. – 339 с.
7. Вагапова, Ф.Г., Нуриева, Р.В., Паршукова, А.В. Музей изобразительных искусств Республики Татарстан и его роль в развитии культурно-познавательного туризма. // Современные проблемы сервиса и туризма. - 2018. № 1. – С. 102-108.
8. Гвазава, В.И. Виртуальный музей в вузовском образовании / В.И.Гвазава // Мир русского слова. – Калининград, 2014. №3. – С. 99-102.
9. Грачева, Е.С. Культурно-образовательная деятельность музея: социологический аспект: учебник / Е.С.Грачева. – Саратов: Молодой ученый, 2010.
10. Гук, Д.Ю., Определёнов, В.В. Виртуальные музеи: терминология, методология, восприятие. // XX годичная научная конференция ИИЕТ РАН: Москва, Институт истории естествознания и техники им. С.И. Вавилова РАН, 18–20 февраля 2014 г.: Труды конференции. – 2014. – С. 4.

11. Дзюба, Д.Н. Инновационность виртуального музея как образовательной технологии / Д.Н. Дзюба // Достижения науки и образования. – Киров, 2018. № 18. – С. 96-99.
12. Дмитриенко, Н.М., Караченцев, И. С., Черняк, Э. И. Храм муз или очаг науки: к этимологии слова музей. // Материалы Всерос.науч конф. с междунар. участием. – Томск, 2019. – С. 214-218.
13. Доброхотов, А.Л. Онтология и теория познания: фрагменты сочинений: книга перевод и комментарии к сочинениям Фома Аквинский / Доброхотов А.Л., Шичалин Ю.А. – Москва, 2001. – 206 с.
14. Еремеева, О.А. Роль музейного пространства в образовательном процессе вуза / О.А. Еремеева // Научно-методический электронный журнал «Концепт». Москва, 2013. – № Т3. – С. 2411–2415.
15. Жарникова, Р.М. Образовательные возможности произведений изобразительного искусства / Р.М.Жарникова // Актуальные проблемы гуманитарных и естественных наук / Красноярский государственный художественный институт. – Красноярск; Красноярск, 2005. – № 4. – С. 339-343.
16. Житенёв, С.Ю. Новые информационные технологии и современная культура коммуникаций: состояние, определения и вопросы развития / С.Ю. Житенёв // Всеросс. Научнщ-практическая конф. «Цифровизация культуры и культура цифровизации: современные проблемы информационных технологий» – Москва, 2020. – 204 с.
17. Жуковский, В.И. Художественный образ как процесс и результат игрового отношения произведения изобразительного искусства в качестве вещи и зрителя: монография / В. И. Жуковский, Н. П. Копцева. – Красноярск: Вестник Красноярского государственного университета, 2005. – С. 4-14.
18. Жуковский, В.И. Теория изобразительного искусства : монография / В. И. Жуковский. – Санкт-Петербург : АЛЕТЕЙЯ, 2011. – 495 с.
19. Земляков, Д.В., Иванов, Е.В., Коротков, А.М., Штыров, А.В. Виртуальные музеи как часть единой образовательной информационной среды. //

- Вестник академии детско-юношеского туризма и краеведения. – 2013. – №4. – С. 40-42.
20. Ильинская, Н.И. Культурно-образовательное пространство музеев как педагогический феномен / Н.И.Ильинская // Знание. Понимание. Умение. – Москва, 2011. – № 4. – С. 194-199.
21. Каган, М.С. Музей в системе культуры / М.С. Каган // Вопросы искусствознания. – Москва, 1994. – С. 445-460.
22. Калабухова, Е.В. Роль Ставропольского краевого музея изобразительных искусств в сохранении культурного наследования региона/ Е. В. Калабухова // Культурная жизнь Юга России, 2016. – № 1. – С. 118-123.
23. Кастельс, М. Информационная эпоха: экономика, общество и культура: пер. с англ. под науч. ред. О. И. Шкаратана. – Москва: ГУ ВШЭ, 2000. – 608 с.
24. Кастельс, М. Становление общества сетевых структур: под ред. В. Л. Иноземцева. – Москва: Academia, 1999. – С. 492 – 505.
25. Кириллова, Н.Б., Ляпустина П.А. Виртуализация культуры как фактор формирования нового музейного пространства / Н.Б. Кириллова, П.А.Ляпустина // Вестник культуры и искусств. – Москва, 2020. – № 3. – С. 51-60.
26. Кистова, А.В., Лузан, В.С., Темникова, О.А. Специфика применения информационных технологий в Красноярском художественном музее им. В.И. Сурикова // Электронные ресурсы и технологии библиотек, музеев, архивов: современные решения, инновации, возможности. – 2019. – С. 3-10.
27. Крёбер, А.Л. Избранное: Природа культуры / А. Л. Крёбер – Москва: РОССПЭН, 2004. – 1008 с.
28. Кручинина, А.В. Немецкая классическая философия: учебное пособие / А.В. Кручинина. – Екатеринбург: ФАПО ГОУ ВПО УГТУ–УПИ, 2007.
29. Коллингвуд, Р. Принципы искусства / пер. с англ. А. Г. Раскина; под ред. Е. И. Стафьевой. – Москва: «Языки русской культуры», 1999. – 328 с.

30. Легенченко, М.В. Некоторые аспекты создания музейного веб-сайта / А. В. Легенченко // Мир науки, культуры, образования, 2009. – № 6. – С. 30-32.
31. Лебедев, А.В. Виртуальные музеи и виртуализация музея / А.В. Лебедев // Мир музея – Москва. 2010. – № 10. – С.5–9.
32. Люббе, Г. В ногу со временем : Сокращенное пребывание в настоящем / Г. Люббе ; пер. с нем. А. Григорьева, В. Куренного ; под науч. ред. В. Куренного. – 2-е изд. – Москва : Изд. дом Высшей школы экономики, 2019. – 456 с.
33. Максимова, Т.Е. Виртуальные музеи: анализ понятия / Т.Е. Максимова // Вестник Московского государственного университета культуры и искусств. – Москва, 2012.
34. Мастеница, Е.Н. Музей в условиях глобализации / Е.Н. Мастеница // Вестник СПбГУКИ. – Санкт-Петербург, 2015.
35. Михайлова, А.В. Собрание сочинений в 6 тт: книга / А. В. Михайлова и Н.С. Плотникова. – Москва: Дом интеллектуальной книги, 2000. – С. 270-730.
36. Мишуровская, О.С. Музей как один из языков культуры / О. С. Мишуровская // Человек. Культура. Образование. – 2013. – №4. – С. 1-9.
37. Несговорова, Г.П. Обзор виртуальных музеев в сети интернет / Г.П.Несговорова // Методы и инструменты конструирования и оптимизации программ. - Новосибирск, 2005. – С. 161-172.
38. Образовательная функция художественной культуры : [монография] / В.И. Жуковский [и др.]. – Красноярск : Сибирский федеральный университет, 2013. – 222 с. – ISBN 978-5-7638-2924-2.
39. Определёнов В.В., Сайт музея Чек-лист, который позволит оценить существующий сайт или спланировать работу над новым [Электронный ресурс] / В.В. Определёнов // Сайт Политехнического музея. URL: <https://polytech.bm.digital/article/777088407620051694/glava-2-sajt-muzeya> (дата обращения: 10.03.2023)

40. Пивоваров, Д.В. Культура как идеалообразование / Д.В. Пивоваров // Культурология и художественная культура. – Красноярск: Краснояр. ун-т, 2000. – С. 5-8.
41. Российская Федерация. Законы. Об образовании в Российской Федерации: Федеральный закон. № 273-ФЗ : [принят Государственной думой 21 декабря 2012 года: одобрен 16 сентября 2003 года; одобрен Советом Федерации 26 декабря 2012 года]. – Москва: Эксмо-Пресс, 2023. – 224 с.
42. Рыжов, А.Н. Генезис педагогических терминов в России: XI - начало XXI вв. : автореф.дис.доктора педагогических наук : 13.00.01 / Рыжов Алексей Николаевич. – Москва, 2013. – 42 с.
43. Свиркин В.В., Пятилетова Л.В. Образ человека в философской антропологии А. Гелена и Х. Плеснера [Электронный ресурс] / В.В.Свиркин, Л.В.Пятилетова // Гуманитарные научные исследования. – 2018. – № 2. – Режим доступа: <https://human.snauka.ru/2018/02/24818> (дата обращения: 10.05.2023).
44. Сидоров, А.В. Музей и современное искусство / А.В.Сидоров // Вестник СПбГУ. – Санкт-Петербург, 2010. – № 1. – С. 31-35.
45. Соколина, Е.Н., Федосова, О.А. О цифровой культуре, как неотъемлемой части общей культуры человека в современных условиях. // Международный научный журнал «Символ науки». – 2022. – № 2-1. – С. 15-24.
46. Технические рекомендации по созданию виртуальных музеев // Министерство культуры Российской Федерации Режим доступа: <https://culture.gov.ru/documents/po-sozdaniyu-virtualnykh-muzeev-250714/> (дата обращения: 16.05.2023).
47. Толковый словарь: в 4-х т. : избр. ст. / сост. В.И. Даль; совмещ. ред. изд. В.И. Даля и И.А. Бодуэна де Куртенэ. - Москва: Олма-Прес, 1989. – 781 с.
48. Хохлова, Ю.Е. Глоссарий по информационному обществу: книга / Ю.Е. Хохлова. – Москва: Институт развития информационного общества, 2009 - 160 с.

49. Шипицин, А.И. Компьютерные социальные сети в контексте виртуализации современной культуры: дисс. канд. философ. наук: 09.00.13 / Шипицин Антон Игоревич. – Волгоград, 2014. - 161 с.
50. Юренева, Т.Ю. Музейная коммуникация: основания и модели культурологического анализа / Т. Ю. Юренева // Культурология: фундаментальные основания прикладных исследований. – Москва. – 2010.

## ПРИЛОЖЕНИЕ А

Коллекция онлайн

[Главная](#) / [Онлайн ресурсы](#) / [Коллекция](#) / [Живопись](#) / [Медный змий](#)



**Бруни Ф. А.**

1801, Милан - 1875, Санкт-Петербург

**Медный змий**

1841

Холст, масло. 565 x 852

Ж-5070

Пост. в 1897 из ИЭ

Сведения о реставрации:

[Богомолов А.И.](#), [Макаров А.П.](#), [Минин А.В.](#) (2002)

Экспонирование  
Михайловский дворец

Период  
Первая половина XIX века

Категория  
Библейский сюжет

Ключевые слова

Обнаженная натура | детский костюм | мужской костюм | женский костюм | горный пейзаж

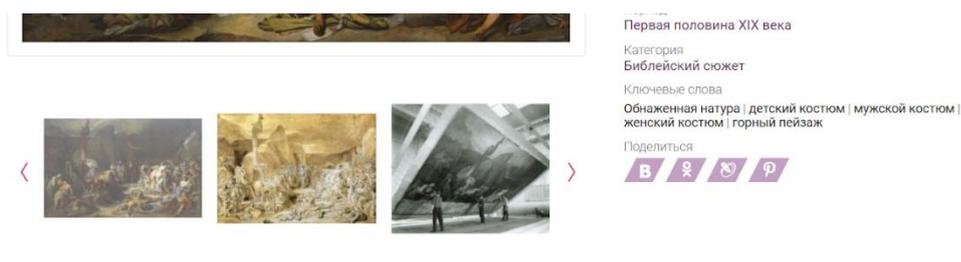
Поделиться



[Наверх](#)

Рисунок 1 - Скриншот виртуального экспонирования произведения Ф.А. Бруни «Медный змий» 1841г. с сайта виртуальной картинной галереи «Русский музей: виртуальный филиал»

## ПРИЛОЖЕНИЕ Б



Колоссальная по размеру картина, исполненная сумрачного романтического пафоса, – одно из последних наиболее значительных полотен академического искусства эпохи классицизма, работа над которым шла в течение долгих лет. Художник основывался на сюжете, взятом из Ветхого Завета.

Народ израильский, скитаясь по пустыне, возроптал на Бога и Моисея: "Зачем вывели Вы нас из Египта, чтобы умереть нам в пустыне? Ибо здесь нет ни хлеба, ни воды, и душе нашей опротивела эта пища". Разгневанный Господь насыляет ядовитых змей, которые жалят людей, производя ужас и опустошение вокруг. Израильтяне обращаются к Моисею, признавая, что согрешили против Господа, и молят об избавлении от напасти. Яхве говорит Моисею: "Сделай Медного змия, выставь его, чтобы всякий, кого ужалят, взглянув на него, оставался жив". Таким образом Моисей избавляет народ от погибели.

Художник индивидуализировал образы и разбил повествование на ряд разнообразных сцен. Через всю картину проходит одно общее движение, оправданное смыслом сюжета: справа налево к столбу с изваянием змия. Это движение позволяет достичь единства впечатления от гигантского многофигурного полотна. В свое время картина была так же популярна, как и "Последний день Помпеи" К. П. Брюллова.

[+ О РЕСТАВРАЦИИ ПРОИЗВЕДЕНИЯ](#)

[Наверх](#)

Рисунок 2 - Пояснительная записка к произведению Ф.А. Бруни «Медный змий» 1841г. с сайта виртуальной картинной галереи «Русский музей: виртуальный филиал»

## ПРИЛОЖЕНИЕ В



Рисунок 3 - Приложение «Летний сад» Русского музея

## ПРИЛОЖЕНИЕ Г

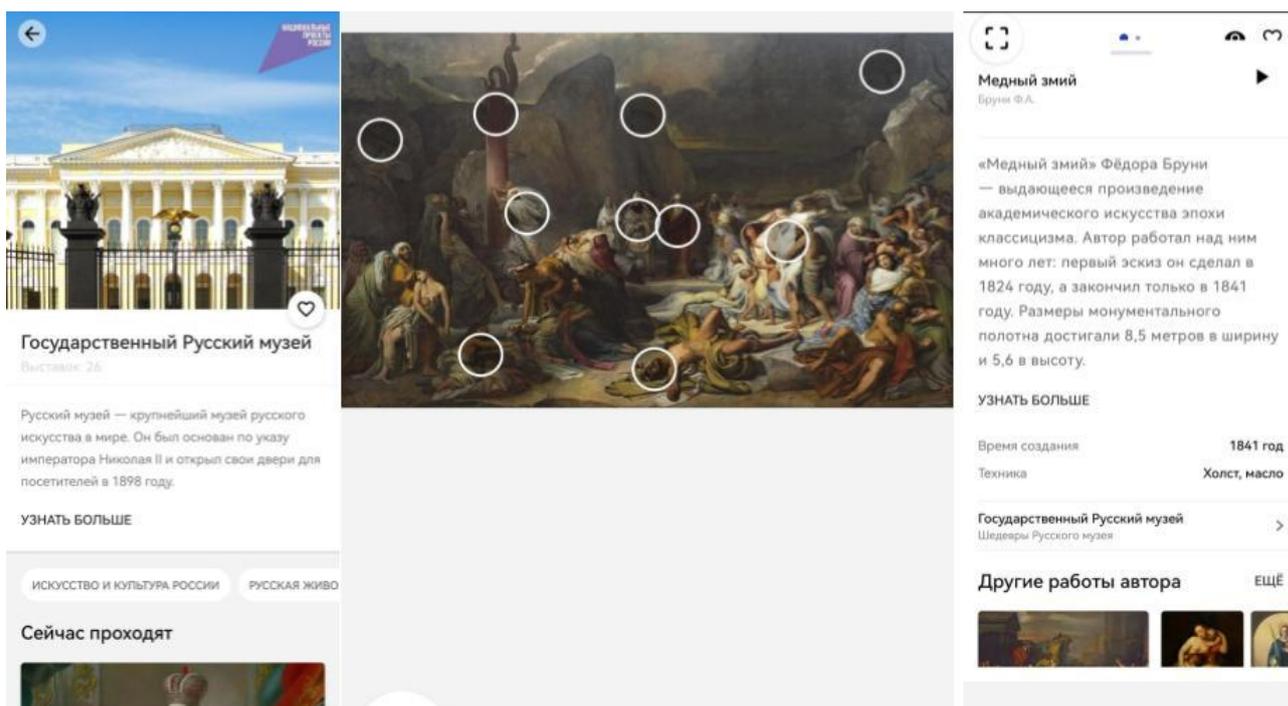


Рисунок 4 – Государственный Русский музей на платформе Artefact

## ПРИЛОЖЕНИЕ Д

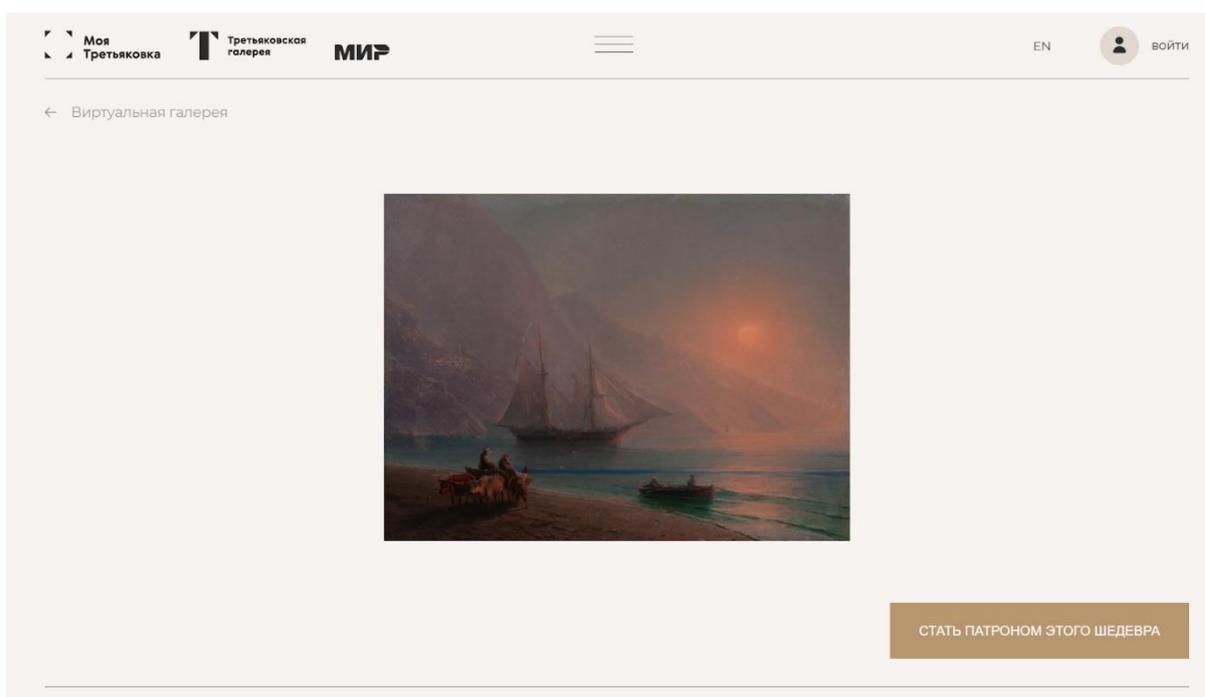


Рисунок 5 - Стартовая страница произведения И. Айвазовского «Туман на море» 1895г. с сайта Государственной Третьяковской галереи

## ПРИЛОЖЕНИЕ Е

The screenshot shows a webpage from the State Tretyakov Gallery. At the top, there are logos for 'Моя Третьяковка', 'Третьяковская галерея', and 'МИР'. A navigation menu is visible on the right with options for 'ПОЖЕРТВОВАТЬ', 'EN', and 'войти'. The main content area features the artist's name 'Айвазовский Иван (1817-1900)' and the title 'ТУМАН НА МОРЕ 1895'. To the left of the title, technical details are listed: 'Размер - 31,5 x 42', 'Материал - холст', 'Техника - масло', 'Инвентарный номер - Ж-78', and 'Дар И.М. Саркизова-Серазини. 1960'. The main text block contains two paragraphs of descriptive text. The first paragraph discusses the artist's style and the painting's theme. The second paragraph provides a detailed compositional analysis. At the bottom right, there is a button labeled 'СТАТЬ ПАТРОНОМ ЭТОГО ШЕДЕВРА'.

Айвазовский Иван (1817-1900)

# ТУМАН НА МОРЕ 1895

Размер - 31,5 x 42  
Материал - холст  
Техника - масло  
Инвентарный номер - Ж-78  
Дар И.М. Саркизова-Серазини. 1960

На протяжении всего творческого пути Иван Айвазовский создавал на своих полотнах романтический образ многоликой, изменчивой морской стихии. Тематический строй его картин основан на стремлении передать бесконечную череду сменяющих друг друга утра, дня и ночи. От восхода до заката предстает морская стихия в пейзажах художника. Одновременно Айвазовского увлекали зыбкие переходные состояния световоздушной среды.

Мотив рассеянного солнечного света, изображенный на картине «Туман на море», разрабатывался Айвазовским еще в начале его творческого пути. Прекрасно владея техникой многослойной лессировочной живописи, он, с помощью едва видимых переходов одного цвета в другой, мастерски мог изобразить на полотне полупрозрачную туманную дымку, смягчающую очертания всех предметов. Подобный прием был использован мастером в картинах: «Часовня на берегу моря» (1845, Историко-архитектурный и художественный музей «Новый Иерусалим»); «Морской берег» (1851, Государственный Русский музей); «Утро на морском берегу. Судак» (1856, Государственный Русский музей).

Композиционно картина «Туман на море» близка более раннему произведению Айвазовского «Утро на морском берегу. Судак» (1856) из собрания Русского музея. На живописном полотне 1895 года также изображена на первом плане арба, запряженная быками-тяжеловесами, лодка, подплывшая к берегу и парусное судно, пришвартованное поодаль у отвесных скал. Для создания атмосферы мягкого рассеянного света мастером выбрана гамма синих, лиловых и розовых оттенков. В поздние годы Айвазовский практически не пользовался техникой лессировок, манера его живописного письма стала свободнее. Художник начал обращаться к контрастным цветовым сочетаниям в изображении моря, гор и неба. Диск солнца, окрашенный в розовато-оранжевые тона, и полоса волны цвета индиго создают между собой звучную переключку. Все элементы картины складываются в единый романтический образ туманного утра на южном берегу.

[СТАТЬ ПАТРОНОМ ЭТОГО ШЕДЕВРА](#)

Рисунок 6 - Описание и пояснительная записка к произведению И. Айвазовского «Туман на море» 1895г. с сайта Государственной Третьяковской галереи

## ПРИЛОЖЕНИЕ Ж

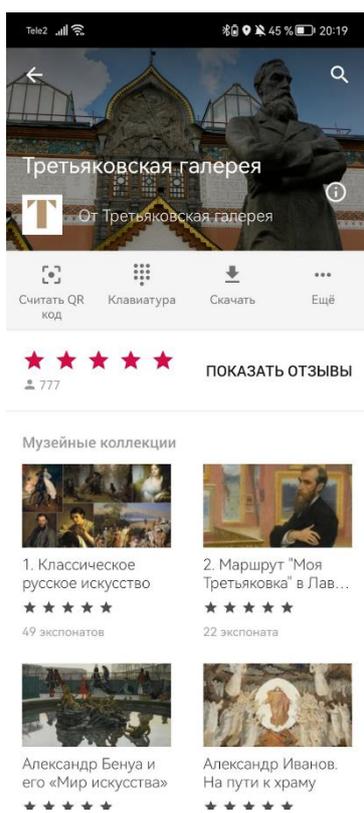


Рисунок 7 – Государственная Третьяковская галерея на платформе Izi.TRAVEL

## ПРИЛОЖЕНИЕ И

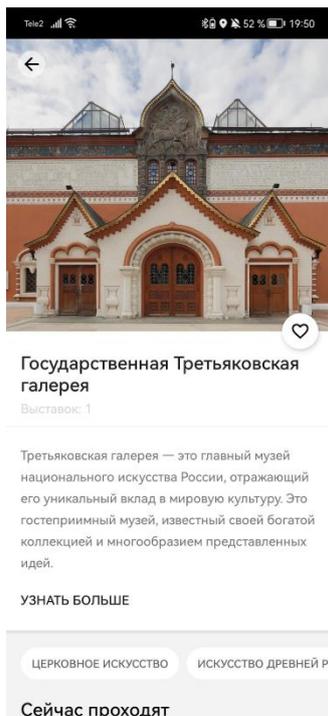


Рисунок 8 - Страница Государственной Третьяковской галереи в приложении Artefact

## ПРИЛОЖЕНИЕ К

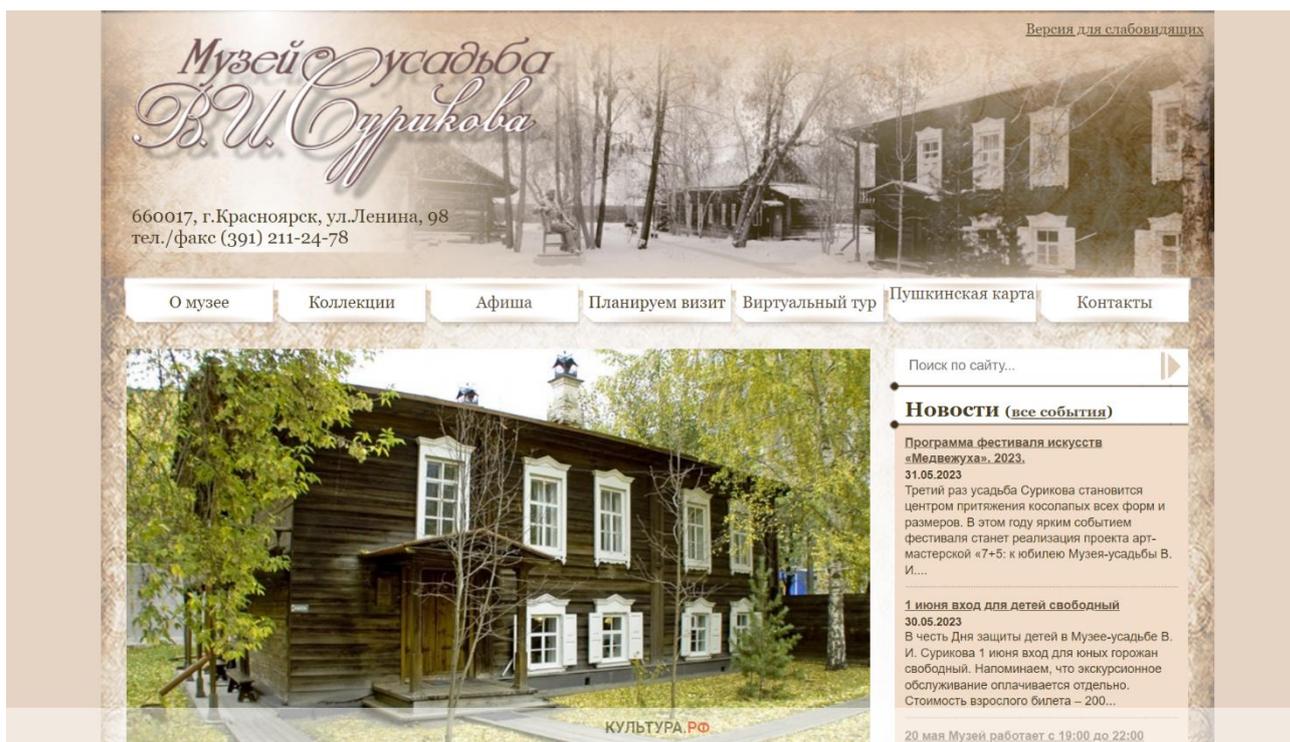


Рисунок 9 - Страница сайта Музея-усадьбы В.И. Сурикова г. Красноярске

## ПРИЛОЖЕНИЕ Л

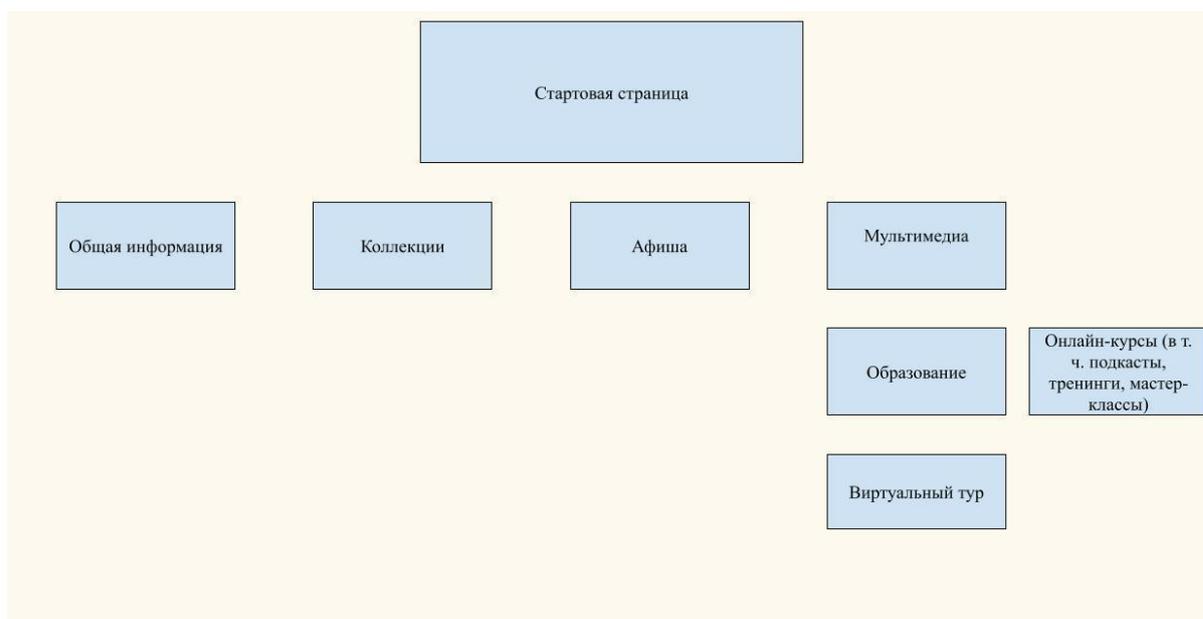


Рисунок 10 - Пример вида стартовой страницы виртуальной картинной галереи

## ПРИЛОЖЕНИЕ М



Рисунок 11 - Пример внешнего вида стартовой страницы сайта музея-усадьбы В.И. Сурикова

## ПРИЛОЖЕНИЕ Н



Рисунок 12- Пример внешнего вида раздела «коллекции» на сайте музей-усадьбы В.И. Сурикова

## ПРИЛОЖЕНИЕ П

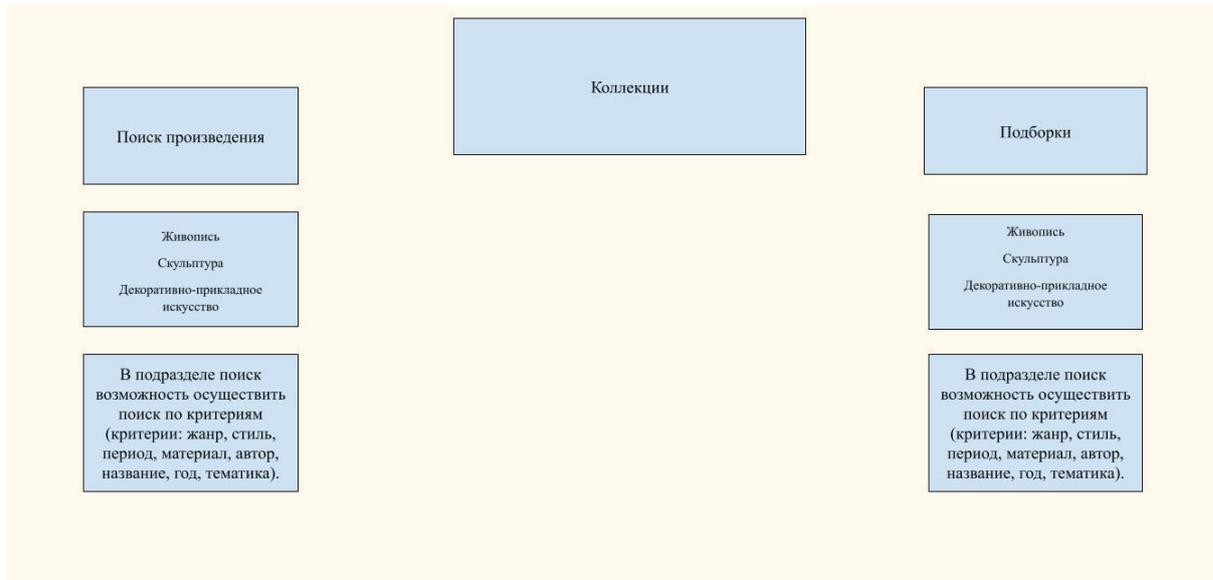


Рисунок 13 - Пример вида страницы «коллекции» виртуальной картинной галереи

## ПРИЛОЖЕНИЕ Р

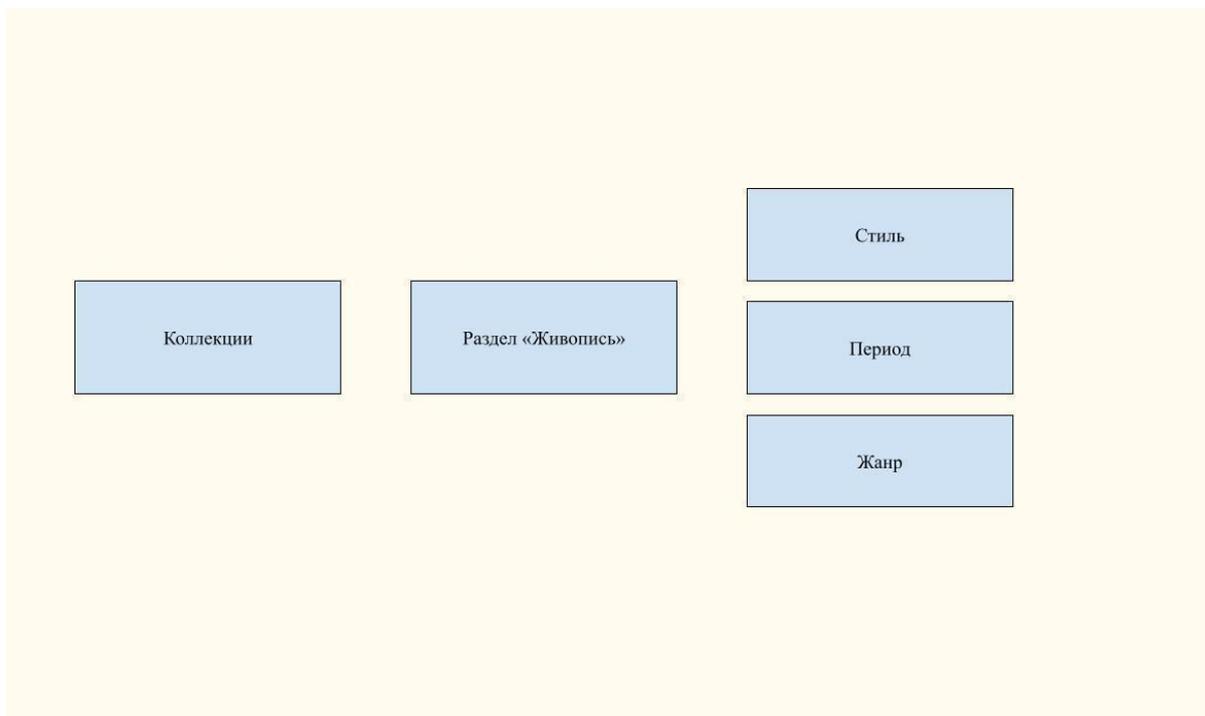


Рисунок 14 - Пример выхода с подраздела «коллекции»

## ПРИЛОЖЕНИЕ С

**Василий Иванович Суриков**  
**(1848 - 1916)**

Родился в г. Красноярске в январе 1848 года в семье казаков. Умер в Москве в марте 1916 года.

**Автопортрет. 1902 г.**

Тип произведения - масляная живопись  
Жанр - автопортрет  
Материал, техника - холст, масло  
Размеры - 45х31 см  
Датировка - 1902 г.

Автопортрет 1902 года является одним из самых знаменитых произведений кисти В.И. Сурикова, хранящихся в фондах музей-усадьбы....

[Читать далее](#)

Версия для слабовидящих

Рисунок 15 - Пример виртуального экспонирования произведения «Автопортрет В.И. Сурикова 1902г.» с сайта Музея-усадьбы В.И. Сурикова.

## ПРИЛОЖЕНИЕ Т



Рисунок 16 – Вид мобильного приложения Музея-усадьбы В.И. Сурикова

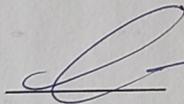
Федеральное государственное автономное  
образовательное учреждение  
высшего образования  
«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»  
Гуманитарный институт  
Кафедра культурологии и искусствоведения

УТВЕРЖДАЮ  
Заведующий кафедрой  
Н.П. Копцева  
«9» 06 2023г.  
*Н. Копцева*

**БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА**  
по направлению 51.03.01 «Культурология»

ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ ВИРТУАЛЬНЫХ КАРТИННЫХ  
ГАЛЕРЕЙ В ОПЫТЕ МУЗЕЕВ ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОГО ИСКУССТВА В  
РОССИИ

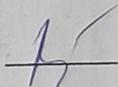
Руководитель



доцент, к. филос. н.

М.Г. Смолина

Выпускник



Е.П. Лисавина

Красноярск 2023