

УДК 7:004+378

*Л.Н. Турлюн, кандидат искусствоведения, доцент  
(Алтайский государственный университет, Барнаул)*

## **ВИРТУАЛЬНЫЕ ГАЛЕРЕИ КАК ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ СРЕДА В СФЕРЕ ГУМАНИТАРНОГО ЗНАНИЯ**

В статье рассматриваются виртуальные галереи как новый способ презентации культурного наследия. Дается обзор виртуальных галерей, созданных в музеях и галереях России. Автор приходит к выводу, что виртуальные галереи необходимы в образовательной среде для изучения культурного наследия.

*Ключевые слова:* художественная культура, виртуальные галереи, цифровой век, технологические достижения.

*L.N. Turlyun, Ph.D., Associate Professor (Altai State University, Barnaul)*

## **VIRTUAL GALLERY AS AN EDUCATIONAL ENVIRONMENT IN THE FIELD OF HUMANITARIAN KNOWLEDGE**

The article considers virtual galleries as a new way of representing cultural heritage. An overview of virtual galleries created in museums and galleries in Russia is given. The author comes to the conclusion that virtual galleries are necessary in the educational environment for the study of cultural heritage.

*Key words:* art culture, virtual galleries, digital age, technological achievements.

**Р**азвитие художественной культуры современной эпохи отмечается глубокими трансформациями, связанными с процессами информатизации и технологизации всех сфер общественной жизни. Технологические достижения в области обработки, передачи, хранения и использования информации послужили основой для увеличения интенсивности

информационного обмена до невиданного ранее в истории уровня. Техничко-технологические составляющие процесса информатизации общества включают в себя электронизацию, медиатизацию, компьютеризацию и интернетализацию [1]. Особую роль в становлении информационного общества играет развитие и усовершенствование средств массовой коммуникации, обеспечивающих информационный обмен – от радио и телевидения к глобальной сети Интернет. Весьма важным процессом в жизни современного общества является вступление человечества в цифровой век, когда основные средства производства приобретают цифровой характер. Информатизация общества охватывает не только технико-технологическую и социальную сферы, но и культуру.

Процесс становления новой модели общества, основанной на информации, сопровождается изменением содержания и функций современной культуры, что позволяет рассматривать информатизацию как культурный феномен. Человечество вступило в новую фазу перехода от одного типа культуры к другому, природа которого в огромной степени определяется научно-техническим развитием. «Впервые человеческая культура и человеческие ценности формируются электронными средствами информации», – пишет Л. Туроу [2]. Отражая и выражая сложные процессы, происходящие в обществе в связи с информатизацией ее различных сфер, современная культура вместе с тем является преемницей величайших достижений прошлых эпох. Сочетание культурных традиций и культурных инноваций определяет весьма сложную картину содержания, структуры и функционирования культуры информационной эпохи.

Для традиционной художественной культуры технологическое оснащение, прежде всего процесса её потребления, является важным фактором, поддерживающим её функционирование в новых социокультурных условиях.

Наиболее существенные трансформации в сфере традиционной культуры связаны с внедрением цифровых технологий, которые предоставили ей новые, более эффективные способы сохранения и трансляции художественных ценностей.

Почти полное слияние традиционного искусства и компьютерных технологий происходит при создании компьютерных трёхмерных пространственных реконструкций, снабжённых гипертекстовыми и гипермедийными структурами и представленными в интернете. Такие виртуальные реконструкции могут быть осуществлены исключительно на основе средств компьютерной графики, но при этом репрезентировать памятники архитектурного или художественного наследия, воссоздавать облик утраченных произведений, представлять предмет традиционного искус-

ства в его реальной обстановке, например, в музейном интерьере. Возможность управлять виртуальным объектом позволяет получить наглядное и достаточно целостное представление о произведении.

В деятельности отечественных музеев практика создания электронных экспозиций, сопряжённая со значительными финансовыми затратами, ещё не получила достаточного развития, однако такими крупнейшими художественными музеями, как ГМИИ им. Пушкина, Третьяковская галерея, Государственный Эрмитаж, Русский музей, уже накоплен определённый опыт в этой области. На первых порах для посетителей создавались локальные справочные и информационные компьютерные системы, которые размещались в информационной зоне или в залах музея. Обращаясь к таким системам, посетитель мог изучить план расположения залов музея, познакомиться с шедеврами коллекции.

Эрмитаж одним из первых обратился к новейшим технологиям в организации крупных выставок. Его первые масштабные выставочные проекты с компьютерным сопровождением относятся к 1997 г., когда был проведён ряд выставок одной картины, в частности, «Благовещения» Яна ван Эйка и отреставрированной «Данаи» Рембрандта, с использованием средств мультимедиа. Выставки были оснащены информационными киосками и проекционными экранами, на которых демонстрировались мультимедийные фильмы соответствующей тематики. Художественное решение фильмов, основанное на компьютерной графике и анимационных эффектах, было призвано не просто предоставить зрителю упорядоченный набор информации, но и настроить посетителей на определенное эмоциональное восприятие картины.

Необходимо отметить, что не только традиционное искусство пользуется сетевыми технологиями для своей репрезентации и популяризации, но и сетевая культура, хотя она и имеет иные художественно-эстетические измерения, привлекает выразительные средства классических искусств для «декорирования» своего пространства. «Традиционное искусство – отмечает Н.А. Жирова, – задаёт общую тональность для некоторых разделов Рунета, посвящённых отдельным видам искусства, в том числе и живописи, но оно присутствует и буквально на каждом сайте, везде, где существует потребность в художественном оформлении (своего рода «сценографии») и креативном представительстве портала» [3]. Таким образом, посредством интернет-технологий традиционная изобразительная культура способна продолжать своё влияние не только в художественно-эстетической жизни современного общества, но и в художественном образовании. Интернет-технологии и компьютерная графика способствовала созданию и развитию виртуальных галерей и музеев.

Такая форма презентации художественного наследия, как виртуальные музеи и выставки, приобретает всё большее распространение, поскольку позволяет систематизировать распределенные по различным музейным собраниям материалы и создать целостное и многоаспектное представление о том или ином художественном явлении [4]. Более того, интернет-пространство может служить своеобразной экспериментальной площадкой, где музейные работники получают неограниченную свободу художественного конструирования в целях использования полученного «виртуального» опыта в реальной экспозиционно-выставочной деятельности. Подобного рода проекты могут осуществляться не только музейными учреждениями, но и другими организациями, в том числе учебными заведениями. Художественное образование немислимо без изучения культурного наследия, а именно изобразительного искусства. Не у каждого студента, а тем более студентов из стран Азии, есть возможность посетить Третьяковскую галерею или Эрмитаж. Также использовать виртуальные галереи и музеи можно и в дистанционном образовании. Дистанционное обучение – это способ обучения, когда осуществление учебного процесса реализуется на месте проживания обучающегося с использованием компьютера. Во многих высших учебных заведениях есть галереи и музеи.

Электронная презентация музейных коллекций средствами мультимедиа и интернет-технологий позволяет решить целый комплекс задач в образовательном процессе и популяризации культурного наследия.

### **БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК**

1. Дриккер А.С. Музей в современном мире // Вопросы музеологии. 2011. №1(3).
2. Дриккер А.С. Информационно-коммуникационные технологии и музей: третья ступень // Информационные технологии в музее. Вып. 2: Материалы круглого стола к 25-летию Отдела музейной информатики Государственного Эрмитажа. СПб., 2006.
3. Ноль Л.Я. Компьютерные технологии в музее. М., 1999. 114 с.
4. Турлюн Л.Н., Степанская А.Г. Виртуальный музей как способ репрезентации культурного наследия // Искусство и образование. 2019. №3 (119).

### **BIBLIOGRAPHY**

1. Drikker A.S. Museum in the modern world // Questions of museology. 2011. №1 (3).
2. Drikker A.S. Information and communication technologies and the museum: the third stage // Information technologies in the museum. Issue 2. Materi-

als of the Round Table on the 25th anniversary of the Museum Informatics Department of the State Hermitage Museum. St. Petersburg, 2006.

3. Nol L.Ya. Computer technology in the museum. M., 1999. 114 s.

4. Turlyun L.N. Stepanskaya A.G. Virtual museum as a way of representing cultural heritage // Art and Education. 2019. No. 3 (119).

УДК 72 (571.150)

*А.В. Хорошилова, магистрант факультета искусств и дизайна  
(Алтайский государственный университет, Барнаул)*

---

*Научный руководитель – Г.Д. Булгаева,  
доцент, кандидат искусствоведения  
(Алтайский государственный университет, Барнаул)*

## **К ВОПРОСУ ИЗУЧЕНИЯ ПРОБЛЕМЫ ТРАНСФОРМАЦИИ РУССКО-ВИЗАНТИЙСКОГО СТИЛЯ В АРХИТЕКТУРНОМ НАСЛЕДИИ АЛТАЙСКОГО КРАЯ**

Вопрос трансформации господствующего стиля в условиях исторической среды определенного региона не теряет своей актуальности. В статье представлен обзор научных трудов авторов, рассматривающих исследуемую тематику, указана степень изученности проблемы русско-византийского стиля в научной литературе.

*Ключевые слова:* русско-византийский стиль, архитектурное наследие, научная публикация, исследователь.