



Blazhenkova, Yulia Pavlovna

*Primorye State Art Gallery,
Vladivostok, Russian Federation*

Блаженкова Юлия Павловна

*Приморская государственная картинная галерея,
г. Владивосток, Российская Федерация*

**MODERN INTERACTIVE TECHNOLOGIES
IN THE CULTURAL AND EDUCATIONAL
ACTIVITIES OF THE ART MUSEUM
(IN CASE OF THE PRIMORYE STATE
ART GALLERY)**

СОВРЕМЕННЫЕ
ИНТЕРАКТИВНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ
В КУЛЬТУРНО-ПРОСВЕТИТЕЛЬСКОЙ
ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
ХУДОЖЕСТВЕННОГО МУЗЕЯ
(НА ПРИМЕРЕ ПРИМОРСКОЙ ГОСУДАРСТВЕННОЙ
КАРТИННОЙ ГАЛЕРЕИ)

DOI 10.46748/ARTEURAS.2020.03.010

УДК 069.12:004.946

АННОТАЦИЯ

В статье анализируется опыт внедрения интерактивных технологий в научно-просветительскую работу художественного музея. Рассматриваются предпосылки возникновения таких практик, плюсы и минусы, актуальность и перспективы развития в Приморской государственной картинной галерее в 2014–2020 годы. На примере ряда выставочных проектов, состоявшихся в галерее, показана эффективность таких форм взаимодействия со зрителями, как тематическая видеопрезентация, расширение информационных носителей с помощью QR-кодов, кинотеатр виртуальной реальности, элементы дополненной реальности, или AR, квесты в рамках направления «эдютейнмент» — игрового и развлекательного обучения. Кратко представлена коммуникация сотрудников музея с аудиторией в социальных сетях.

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА:

Художественный музей; картинная галерея; мультимедийные средства; искусство; культура; интерактивные технологии; цифровые технологии; культурные практики; выставки; просветительская деятельность; наука.

ABSTRACT

The article analyzes the experience of introducing interactive technologies in the practice of scientific and educational work of an art museum. The article considers the prerequisites for using such practices, pros and cons, relevance and prospects for their development in the Primorye State Art Gallery in 2014–2020. On the basis of a number of exhibition projects held in the gallery, the effectiveness of such forms of interaction with the audience is shown as the following: thematic video presentation, expansion of information carriers using QR codes, virtual reality cinema, elements of augmented reality, or AR, quests within the edutainment direction. The article also briefly presents the communication of employees of the Primorye State Art Gallery with the audience in social networks.

KEYWORDS:

Art museum; art gallery; multimedia; art; culture; interactive technologies; digital technologies; cultural practices; exhibitions; educational activities; science.

Среди актуальных вопросов, которыми задаются коллективы музейных сотрудников, обратим особое внимание на то, как сегодня сформировать эффективную систему связей между зрителями и выставками, как объединить различные аспекты: традиционное и новое, классическое и «чувственное восприятие музейного объекта», и «можно ли с помощью экспозиционного дизайна найти подходящую форму для примирения виртуального и реального миров» [4, с. 18].

Современному музейному гостю, как показывает практика, недостаточно только выставок и описывающих их экскурсий для длительного и постоянного посещения музея. Это стимулирует качественное преобразование музейной коммуникации, которое сочетает в себе и образовательный аспект, и увлекательный досуг и отдых. Для успешного решения этой задачи появилось и уже терминологически оформилось направление научно-просветительской деятельности в музее — эдьютейнмент (от англ. education — образование, entertainment — развлечение).

Сегодня перед любым музеем стоит задача привлечь различные категории посетителей, от опытных ценителей искусства до начинающих — школьников и студентов. Для этого наряду с наличием ценных экспонатов необходимо их творческое представление в экспозиции, и все чаще — с элементами интерактивности и стереоизображения — словом, интеллектуального развлечения и вовлечения. При работе с детской аудиторией — поколения, взрослеющего на спецэффектах фантастических кинолент, игровых приставок, стратегиях сетевых игр, — важно учитывать прихотливость зрителя, который не будет довольствоваться печатным словом на этикетке и рассказом экскурсовода. Решением может стать создание такого информационного контента, который моделирует подлинники и различные арт-объекты и дополняет музейную реальность [2, с. 64].

Фондовая коллекция Приморской государственной картинной галереи (ПГКГ) интересна и необычна. В ней объединены экспонаты древнерусской живописи, произведения русской живописи известных мастеров XVIII — начала XX века, известных западноевропейских художников XVIII-XIX веков, скульпторов с современными художниками-прикладниками, графиками и живописцами Дальнего Востока. Приоритетной задачей галереи становится поиск оптимального варианта того, как донести информацию о коллекции, чтобы посетитель и получил эстетическое и интеллектуальное наслаждение, и отдохнул от повседневных проблем. В ее решении могут помочь современные компьютерные технологии, интерактивные игры, квесты, необычно выстроенные экспозиции. Новинки в культурных практиках появилось

очень много, и каждое нововведение становится бесценным опытом в современном культурном пространстве. «“Синтезом трех стихий” назвал цифровые технологии один из пионеров мультимедиа в России Сергей Новосельцев, поскольку в них соединяется информация разного рода: и статическая, и динамическая — аудио, графика и текст. “Мультимедиа (англ. multimedia от лат. multum — много и media, medium — средоточие, средства)”» [7, с. 72. Цит. по: 9, с. 62].

В Приморской государственной картинной галерее было введено несколько мультимедийных средств — линейных и нелинейных (интерактивных) — в различных выставочных проектах. Начало было положено в июне 2014 года: посетителям впервые были предложены описания к тридцати шедеврам русской живописи второй половины XVIII века — начала XX века из постоянной экспозиции в виде зашифрованных в QR-коды текстов и изображений. В отличие «от штрих-кода, который сканируют тонким лучом, QR-код определяется сенсором или камерой смартфона как двухмерное изображение. Основное достоинство QR-кода — легкое распознавание сканирующим оборудованием» [2, с. 62] — любым смартфоном с загруженной программой их распознавания, что дает возможность посетителю одним кликом получить всю информацию о заинтересовавшем художественном произведении без участия экскурсовода. Программное обеспечение галереи предоставила компания по производству музейных гидов «Maugry», г. Самара. У посетителей сложилось двойственное мнение о расширенной таким образом музейной реальности. Школьники старших классов, студенты и молодые люди без труда освоили систему «Maugry», прекрасно обходясь без экскурсовода. К слову сказать, эта новинка подходит только индивидуальным посетителям и не работает с коллективами. С другой стороны, посетители среднего и пенсионного возраста с трудом справлялись со смартфонами, у некоторых при себе техники не было. Помимо этого, многие хотели бы услышать экскурсовода, высказывая суждение, что эмоциональная речь научного сотрудника помогает, мотивирует лучше и глубже понять произведение искусства.

Однако надо заметить, что цель дополненной реальности — не испортить впечатление от посещения музея, а «показать то, что показать невозможно. AR-технологии позволяют “оживить” сам объект, добавить к нему эффекты, воссоздать подходящее окружение, тем самым погрузив посетителя в мир экспоната. Впечатление, оставленное после осмотра экспоната, обновленного дополненной реальностью, будет ярче и более запоминающимся» [10, с. 49].

Одна из наиболее простых мультимедийных технологий — это тематическая видеопрезентация. Такая технология использовалась на открытии постоянной экспозиции ПГКГ в июне 2014 года, презентация состояла из видеоряда шестидесяти произведений из фондовой коллекции. Шедевры изобразительного искусства различных эпох и классической музыки вызвали неподдельный интерес у зрителей. Смысл введения такого средства понятен: посетители могут увидеть произведения из фондовой коллекции галереи, находящиеся в запасниках, а музыкальное сопровождение способствует лучшему эстетическому восприятию. После этого успешного опыта были подготовлены и другие аналогичные мультимедийные продукты. К выставке, посвященной 70-летию Владивостокского художественного училища (ВХУ), была выполнена презентация, выстроенная из архивных снимков памятного фотоальбома училища, который велся со дня основания этого учебного заведения. Выпускники ВХУ разных лет и гости, прибывшие на открытие выставки, внимательно и сосредоточенно рассматривали старые фотографии, узнавая своих преподавателей и друзей. Было заметно, что мультимедийный контент вызывает эмоциональный отклик, личные ассоциации и воспоминания у посетителей и органично вписывается в экспозицию выставки.

При подготовке другой выставки «Репины: отец и сын», приуроченной к 170-летию со дня рождения великого художника, коллектив галереи столкнулся с интересной задачей. В фондовой коллекции музея находится семь работ Ильи Ефимовича Репина, в том числе живописный этюд «Портрет князя Галкина-Враского» к известному полотну «Торжественное заседание Государственного совета 7 мая 1901 года» и одна работа Юрия Ильича Репина, сына художника, — «Тюренченский бой. В славной смерти — вечная жизнь». Но для оформления интересной экспозиции этого было недостаточно, и мультимедийный компонент был необходим. Для построения камерного выставочного пространства экспозиция была дополнена баннером с изображением всего полотна И. Е. Репина, находящегося в Государственном Русском музее, а этюд Галкина-Враского был приставлен к нему в том месте, где он был написан на картине. Эффект от этого решения понравился зрителям, комплекс изображений привлекал внимание посетителей, заставляя их вновь и вновь рассматривать картину и посещать выставку повторно. Одновременно на экспозиции демонстрировался озвученный видеоряд известных работ художника, таких как «Бурлаки на Волге», «Иван Грозный и сын его Иван», «Садко» и другие. Подтверждением того, что у выставки сформировался круг поклонников, стали проведенные «Репинские среды» — тематические

встречи в экспозиции, на которых приглашенные гости рассказывали немало интересных историй, опираясь на мультимедийные составляющие отведенного выставочного пространства.

Эффективной моделью работы со зрителем показали себя мультимедийные программы, работавшие в «Дни Эрмитажа во Владивостоке». Этот проект начал свою работу в 2016 году по взаимному соглашению Государственного Эрмитажа и Приморской картинной галереи. Программы «Дней Эрмитажа» очень информативные и насыщенные, но в данной статье мы коснемся лишь мультимедийных музейных проектов.

Первая из них — «Об Эрмитаже с любовью» — началась показом документального фильма «Открывая Эрмитаж» и продолжилась авторской программой генерального директора ГЭ М. Б. Пиотровского «Мой Эрмитаж». Разработки пользовались большой популярностью у гостей — их посмотрело более 500 человек. В сентябре 2017 года в «Дни Эрмитажа во Владивостоке» проводились пилотные мультимедийные проекты: кинотеатр виртуальной реальности, прямо в одном из залов галереи проходил показ уникального кинофильма «Эрмитаж. Погружение в историю» с Константином Хабенским. Зрители Владивостока смогли его увидеть спустя три года после того, как он был презентован в Государственном Эрмитаже. При работе с материалом использовались новейшие технологии, в которых произошло объединение виртуальной реальности и кинематографических спецэффектов. Зритель как будто находился рядом с главным героем и наблюдал за всеми событиями вместе с рассказчиком — добиться этого эффекта получилось благодаря очкам с программой «виртуальная реальность». Еще одним «прорывом» в области внедрения цифровых технологий в музее стал впервые представленный во Владивостоке проект «Зал Юпитера» от Центра виртуальной реальности КРОК. Гости смогли увидеть цифровую копию этого зала Государственного Эрмитажа — его фотограмметрическую модель с интерьерами и скульптурами. Участниками программ стали более двух тысяч владивостокцев и гостей города, спрос был огромен настолько, что пришлось организовать посещение по предварительной записи, некоторые гости приходили неоднократно. Надо отметить, что после завершения «Дней Эрмитажа во Владивостоке — 2017» в течение месяца продолжали поступать запросы на участие в данных мероприятиях.

В результате успеха проведенного проекта уже через год в программу «Дней Эрмитажа во Владивостоке — 2018» были включены и другие новые и интересные виртуальные инструменты. В частности, были введены элементы дополненной реальности (англ. — augmented



reality, AR) в выставочном проекте «Голова Ареса. Неистовый сын Зевса». Разработку Центра виртуальной реальности КРОК расширил научно-просветительский отдел ПГКГ — использовал дополнительно квест (приключенческую игру) «Легенды Пелопоннеса» по выставке для младших школьников и детей. Программу посетило более 4000 гостей.

В 2019 году также особым интересом у гостей «Дней Эрмитажа во Владивостоке» пользовались виртуальные путешествия по залам крупнейшего государственного музея. В Парадном зале картинной галереи был организован кинотеатр «Эрмитаж VR». Гости, надев шлем виртуальной реальности, могли посетить два зала Государственного Эрмитажа — Галерею истории древней живописи и Зал Юпитера (рис. 1, 2). Третьей виртуальной программой был документально-игровой фильм «Эрмитаж. Погружение в историю» с актером Константином Хабенским. Отметим, что зрительский интерес к историческому путешествию не падал, появилась новая аудитория: подростки и студенты. Желающих соприкоснуться с эрмитажными событиями прошлого было не менее 5000 человек.

По мнению Е. О. Заниной, «сейчас культурно-образовательная деятельность музеев приобретает

большое значение не только для полноценной работы самих музеев, но и для развития общества: культурного и исторического. При ее осуществлении одновременно реализуются как развлекательные, так и образовательные функции музея. Она нацелена на систематическое посещение музеев и рассчитана на разную аудиторию» [5, с. 331]. Для того чтобы культурно-образовательная деятельность была эффективной, музеям необходимо учитывать интересы и потребности своих посетителей, а также привычные каналы и формы их коммуникации. Так, например, просветительской деятельности музея способствует позиционирование текущих выставок в социальных сетях и на официальном сайте Приморской государственной картинной галереи. Регулярное обновление новостей, анонсов мероприятий, а также фотоотчетов позволяет поддерживать интерес подписчиков. Растущее количество виртуальных друзей галереи показывает эффективность освещения деятельности галереи в виртуальном пространстве.

Приморская картинная галерея параллельно с мультимедийными и интерактивными программами ведет активную работу на популярных ресурсах в цифровом пространстве. К 2020 году практически за шесть лет работы официальных

1. «Дни Эрмитажа во Владивостоке – 2019».

Виртуальное путешествие по Галерее древней живописи и залу Юпитера Государственного Эрмитажа.

Приморская государственная картинная галерея.

Фото: Сергей Кирьянов.



2. «Дни Эрмитажа
во Владивостоке
– 2019».

**Демонстрация фильма
«Эрмитаж VR.
Погружение в историю»
с К. Хабенским.**

Приморская
государственная
картинная галерея.

Фото: Сергей Кирьянов.

страниц галереи в социальных сетях Facebook (с 2014 г.; 1767 подписчиков), Instagram (с 2015 г.; 4026 подписчиков), ВКонтакте (с 2016 г.; 737 подписчиков) наблюдается рост числа подписчиков и их активность (комментирование). В конце 2019 года включен в работу канал ПГКГ в сети YouTube (на момент публикации статьи — 90 подписчиков). В текущем году начала работать страница галереи в сетях Одноклассники (29 подписчиков) и аккаунт в Twitter (8 подписчиков). В настоящий момент ведется работа по позиционированию галереи на молодежном ресурсе TikTok, сервисе для создания и просмотра коротких видео.

Зарубежные музеи внедряют мультимедийные технологии шире и масштабнее. Так, технически очень сложной стала выставка пекинского медиа-художника Фенга Менгбо. Она представляет собой компьютерную игру, проходящую в режиме реального времени. Сотрудник музея предлагает входящим посетителям стать одним из персонажей и объясняет принцип действия. Игра проецируется на стены коридора, заставляя посетителя ощутить себя внутри компьютерной реальности, в одном пространстве с персонажами, сопоставимыми по масштабу с реальным человеком [4, с. 27]. А в лондонском Музее Виктории и Альберта

в некоторых выставках отказались от хронологического принципа составления экспозиции. Старые предметы и произведения искусства расположили в современном контексте и вне географических рамок, привнесли элементы театра, таким образом собирая на каждое мероприятие миллион гостей в год [6, с. 5]. Любопытный диалог с посетителями ведет Центр искусств и медиа-технологий, расположенный в городе Карлсруэ в Германии. Каждый желающий получает возможность сфотографироваться, проецируя свое фото на стены и потолок одного из залов музея — среди объектов искусства. Интерактивность и вовлечение стали важными задачами во всех сферах культурной жизни (например, в Музее Судостроения в Амстердаме технологии позволяют посмотреть на мир глазами кита [3, с. 6]). По сведениям А. А. Соловьевой, «Детройтский институт искусств в январе 2017 г. презентовал функциональное приложение “Lumin”, где были использованы AR-технологии для знакомства посетителей с экспонатами коллекции и внедрено несколько игр по мотивам экспонатов. <...> Кроме того, в приложении успешно функционирует внутренняя навигация в музее посредством камеры смартфона, и с помощью технологий Google Tango путь в любое место прокладывается прямо на экране смартфона» [10, с. 49].



3. Квест «Путешествие по русскому искусству».

Первый этап: поиск картин по фрагменту.

Приморская государственная картинная галерея.

Фото: Сергей Кирьянов.

4. Квест «Путешествие по русскому искусству».

Второй этап:

две команды школьников собирают пазлы на магнитной доске.

Приморская государственная картинная галерея.

Фото: Сергей Кириянов.



Руководитель мультимедийных проектов в Санкт-Петербурге и других регионах Марина Дынаи убеждена, что «необходимо обладать высокой степенью креативности, иметь под рукой мультимедиа и уметь это грамотно сочетать. Для нас мультимедиа в проекте — не самоцель, а исключительно инструмент донесения информации в интересной для взрослого и ребенка форме. Наша задача — найти правильное решение для внутреннего пространства музея, позволяющее помочь посетителю, когда его что-то заинтересовало, чтобы он не забыл об этом, не поленился воспользоваться музейным киоском» [1, с. 148]. В перспективные планы Приморской государственной картинной галереи входит приобретение такого сложного мультимедийного оборудования. Ведь с его помощью можно не только поддержать выставочный проект, но и проанонсировать интересные для посетителей проекты. Сейчас зрителям интересно почувствовать пространство выставки с разных сторон восприятия. Несомненно, классическая экспозиция остается, но для того чтобы музею оставаться действительно популярным местом проведения досуга, необходимо осваивать

и внедрять новые технологии. Инновациями для детской аудитории явились разработки Центра музейной педагогики Государственного Русского музея, компьютерные игры для детей разного возраста: «Царское дело», «Светлячки», «Ровесники». Дети в игровой, знакомой им форме могут познакомиться и поиграть с экспонатами из фондовой коллекции ГРМ. Также сотрудники отдела информационного обеспечения музея разрабатывают интерактивные комнаты в рамках программы «Играя, познаем». Главной задачей современного выставочного дела сотрудники ГРМ считают формирование внутренней мотивации посетителей к внимательному восприятию произведений искусства, постижению смыслов. Стремление удивить и даже шокировать зрителя — актуальный тренд современного искусства. Огромное количество информации об искусстве стало доступным на электронных устройствах, поэтому может сложиться ложное впечатление, что сегодня необязательно идти в музей, чтобы увидеть знаменитые картины. По мнению Дмитрия Озеркова, российского искусствоведа, заведующего отделом современного искусства Государственного Эрмитажа,

музей является отражением общества: «Теперь его модно называть мультимедийным комплексом — словом из XXI века. Поэтому нельзя сказать, что вот раньше музей чего-то не давал, а сейчас стал давать. Он всегда давал людям то, что им было нужно на определенном этапе. И всегда шел на шаг впереди» [1, с. 138].

Сотрудники Приморской картинной галереи разрабатывают новые игровые формы взаимодействия с посетителями практически к каждой выставке, проходящей в галерее. Квест, или приключенческая игра, позволяет превратить музейное пространство в площадку интеллектуальных развлечений. Объектами охоты и загадок становятся сами картины (рис. 3, 4). Важно, чтобы игра была коллективной, с возможностью подключения целой группы участников и итоговым определением победителя. По мнению О. А. Писновой, «основой образовательного квеста является проблемное задание с элементами ролевой игры. Такое организованное приключение несет в себе и психологический аспект: развитие уверенности в себе, умение общаться, сотрудничать, работать в команде, умение конструктивно отстаивать свою точку зрения, ставить и достигать цели, творчески подходить к решению разнообразных задач и гибкость поведения. Развитие мышления, памяти и внимания обогащает интеллектуальную сферу ребенка» [8, с. 10]. Такая форма музейного взаимодействия одинаково интересна и детям,

и взрослым благодаря разным уровням сложности. Задача участников квеста: разгадать ключи и выйти из зала за фиксированный промежуток времени. В качестве награды участники получают подарок, например пряник в виде палитры.

Новые технологии, грамотно встроенные в музейное пространство, повысят экспозиционную активность посетителя, побудят прийти в музей по зову сердца и познавательного интереса, выстроят коммуникацию в неожиданном формате. Ю. В. Пустовойт добавляет: «Будучи актуальным направлением в музейной работе, проблема присутствия в музейной практике мультимедиа технологий как продуктов IT-индустрии является при этом недостаточно отрефлексируемой в современной российской науке» [9, с. 62].

Осуществленные мультимедийные проекты добавляют привлекательности имиджу музея, послужат приращению культурно-символического потенциала территории. Российские музеи и художественные галереи смогут сформировать в плане развития цифровых технологий и очень важное инвестиционное привлекательное направление в структуре туристической отрасли.

Мультимедийные технологии, несомненно, позволяют увеличить спрос на музейные услуги типа эдьютейнмент, но они должны лишь помочь, а не заменить главную цель выставочной, научной, просветительской работы в музее — сохранения и развития культурного наследия музея, города и края.

Литература

1. Белькевич Д. Музей в поисках аудитории // Искусство: музей: настоящее и прошлое. 2012. № 2. С. 136–149.
2. Волков А. Практика мультимедийных инсталляций. Digital Signage сегодня или аудиовизуальные технологии нашего времени // Equal AV. 2012. № 2 (20). С. 60–67.
3. Время радости. Вернутся в игру // Время жить. 2014–2015. № 6. С. 4–6.
4. Григорьева А.А. Информационные технологии в музеях Нью-Йорка // Музей. 2011. № 7. С. 26–32.
5. Занина Е.О. Культурно-просветительская деятельность музеев: формы осуществления и перспективы // Молодой ученый. 2017. № 46 (180). С. 330–333. URL: <https://moluch.ru/archive/180/46488/> (дата обращения: 30.08.2020).
6. Музеи, которые удивляют. Диалог культур. Современное искусство: интересные факты и тенденции // Время жить. 2014. № 5. С.4–6.
7. Новосельцев С.К. Мультимедиа — синтез трех стихий // Компьютер пресс. Обзорение зарубежной прессы. 1991. № 11. С. 72–76.
8. Писнова О.Ю. Квест-игра как технология интерактивного обучения при формировании исследовательской активности // Инновационные педагогические технологии: материалы IX Междунар. науч. конф. (г. Казань, март 2019 г.). Казань: Молодой ученый, 2019. С. 8–11. URL: <https://moluch.ru/conf/ped/archive/326/14899/> (дата обращения: 30.08.2020).
9. Пустовойт Ю.В. Классифицирование мультимедийных технологий в экспозиционно- выставочном пространстве современного музея // Культурное наследие России. 2019. № 1. С. 62–67.
10. Соловьева А.А. Технологии дополненной реальности в музейном пространстве // Наука без границ. 2020. № 1 (41). С. 48–52.

References

1. Belkevich D. Muzei v poiskakh auditorii [Museum in search of an audience]. *Iskusstvo: muzei: nastoyashchee i proshloe — Art: museum: present and past*, 2012, No. 2, pp. 136–149. (In Russian).
2. Volkov A. Praktika mul'timediinykh installyatsii. Digital Signage segodnya ili audiovizual'nye tekhnologii nashego vremeni [Practice of multimedia installations. Digital Signage Today or Audiovisual Technologies of Our Time]. *Equal AV*, 2012, No. 2 (20), pp. 60–67. (In Russian).
3. Vremya radosti. Vernutsya v igru [A time of joy. Back in the game] *Vremya zhit' — Time to live*, 2014–2015, No. 6, pp. 4–6. (In Russian).
4. Grigorieva A.A. Informatsionnye tekhnologii v muzeyakh N'yu-Iorka [Information technology in museums in New York]. *Muzei — Museum*, 2011, No. 7, pp. 17–21. (In Russian).
5. Zanina E.O. Kul'turno-prosvetitel'skaya deyatel'nost' muzeev: formy osushchestvleniya i perspektivy [Cultural and educational activities of museums: forms of implementation and prospects]. *Molodoi uchenyi — Young Scientist*, 2017, No. 46 (180), pp. 330–333. Available at: <https://moluch.ru/archive/180/46488/> (accessed: 30.08.2020). (In Russian).
6. Muzei, kotorye udivlyayut. Dialog kul'tur. Sovremennoe iskusstvo: interesnye fakty i tendentsii [Museums that surprise. Dialogue of cultures. Contemporary art: interesting facts and trends] *Vremya zhit' — Time to live*, 2014, No. 5, pp. 4–6. (In Russian).
7. Novosel'tsev S.K. Mul'timedia — sintez trekh stikhii [Novoseltsev S.K. Multimedia — the synthesis of three elements]. *Komp'yuter press. Obozrenie zarubezhnoi pressy — Computer press. Review of the foreign press*, 1991, No. 11, pp. 72–76. (In Russian).
8. Pisonova O.Yu. Kvest-igra kak tekhnologiya interaktivnogo obucheniya pri formirovani i issledovatel'skoi aktivnosti [Quest game as a technology of interactive learning in the formation of research activity]. *Innovatsionnye pedagogicheskie tekhnologii: materialy IX Mezhdunarodnoi nauchnoi konferencii [Conference proceedings "Innovative pedagogical technologies"]*. Kazan, Molodoi uchenyi Publ., 2019, pp. 8–11. Available at: <https://moluch.ru/conf/ped/archive/326/14899/> (accessed: 30.08.2020). (In Russian).
9. Pustovoyt Yu.V. Klassifitsirovanie mul'timediinykh tekhnologii v ehkspozitsionno- vystavochnom prostranstve sovremennogo muzeya [Classification of multimedia technologies in the exposition and exhibition space of a modern museum]. *Kul'turnoe nasledie Rossii — Cultural heritage of Russia*, 2019, No. 1, pp. 62–67. (In Russian).
10. Solovyova A.A. Tekhnologii dopolnennoi real'nosti v muzeinom prostranstve [Augmented reality technologies in the museum space]. *Nauka bez granits — Science without borders*, 2020, No. 1 (41), pp. 48–52. (In Russian).

ИНФОРМАЦИЯ ОБ АВТОРЕ: Блаженкова Юлия Павловна — заведующая научно-просветительским отделом, Приморская государственная картинная галерея, г. Владивосток, Российская Федерация.
E-mail: lib_primgallery@mail.ru

ABOUT AUTHOR: Blazhenkova, Yulia Pavlovna — Head of the scientific and educational department, Primorye State Art Gallery, Vladivostok, Russian Federation. E-mail: lib_primgallery@mail.ru

Для цитирования | For citation:

Блаженкова Ю.П. Современные интерактивные технологии в культурно-просветительской деятельности художественного музея (на примере Приморской государственной картинной галереи) // Искусство Евразии [Электронный журнал]. 2020. № 3 (18). С. 121–130. DOI: <https://doi.org/10.46748/ARTEURAS.2020.03.010>. URL: <https://eurasia-art.ru/index.php/art/article/view/81>

Blazhenkova Yu.P. Modern interactive technologies in the cultural and educational activities of the art museum (in case of the Primorye State Art Gallery). *Iskusstvo Evrazii – The Art of Eurasia*, 2020, No. 3 (18), pp. 121–130.
DOI: <https://doi.org/10.46748/ARTEURAS.2020.03.010>. Available at: <https://eurasia-art.ru/index.php/art/article/view/81> (In Russian).