

УДК 069.1:004.4'236:159.964.2(100)«20»

## Музей XXI века сквозь призму «Visual studies»

Супрунчук А. П.

Национальный педагогический университет им. М. П. Драгоманова,  
Институт философского образования и науки, Киев

*В статье проанализированы следующие аспекты деятельности современного музея: пространственно-организационный, коммуникативный, деятельностный, перцептивный, аспект совершенствования работы музейных учреждений – где акцентируется внимание на их визуальной компоненте как в организации и обновлении экспозиционного пространства, так и в формировании диалога с аудиторией. Как важная характеристика функционирования современного музея визуальность не только улучшает и вносит разнообразие в его работу, но также может рассматриваться как основа для формирования новых креативных форм взаимодействия с музейной аудиторией. Примеры реальной музейной деятельности, включенные в содержание данной работы, наглядно представили характерные особенности коммуникации в системе «музей–посетитель», где за основу взят новый тип мышления – визуальный.*

*Проведенный анализ функционирования современного музея сквозь призму методологии «Visual studies» показывает приоритетность для семантического пространства музея, для его коммуникации с посетителем, использование возможностей визуальной перцепции наравне с традиционным информационно-словесным диалогом.*

**Ключевые слова:** музейная коммуникация, визуальный поворот, интериоризация, сенсорика, медиа, сайнс-арт, визуализация.

(Искусство и культура. – 2016. – № 4(24). – С. 55–61)

## Museum of the XXI Century through the Prism of «Visual studies»

Suprunchuk A. P.

National Pedagogical Dragomanov University, Kyiv

*The following aspects of the operation of a contemporary museum are analyzed in the article: the space arrangement, the communicative, active, perceptual, aspect of improving museum functioning, in which attention is focused on their visual component both in the arrangement and renovation of the exhibition space and shaping the dialogue with the spectator. Visuality as an important feature of functioning the contemporary museum can improve, update, diversify museum's work, but also it can become a basis to shaping new creativity methods of communication with museum visitors. Examples of real museum work, which this article contains, visually demonstrate features of communication within the system of museum-visitor, where the basis is a new type of thinking, the visual one.*

*The analysis of the contemporary museum work through the prism of the methodology of Visual Studies demonstrates the priority of application of visual perception opportunities alongside with the traditional information and verbal dialogue for the museum semantic space, for its communication with the visitor.*

**Key words:** museum communication, visual turn, interiorization, sensory, media, science art, visualization.

(Art and Culture. – 2016. – № 4(24). – P. 55–61)

Пришедший на смену «лингвистическому» «Визуальной поворот» (XXв.) поставил в центр внимания визуальную коммуникацию, социальные методы восприятия и наблюдения. Исследователи визуальной культуры отказались признавать «естественным» доминирование речи в обороте визуальных образов, акцентируют внимание на роли визуальных медиа [1]. Коммуникативные свойства образов и их влияние на человеческое сознание становятся предметами изучения для разнопрофильных наук (антропологии, психологии, узеологии, социологии, области медиатех-

нологий и рекламы и т. п.), что отражает тенденцию увеличения роли визуального в жизни современного социума.

Методология исследования визуального – «Visual studies» – сформировалась в конце XX – начале XXI в. Специфика «Visual studies» заключается в рассмотрении визуальной информации, способов ее восприятия человеком, вспомогательных средств и приборов для визуализации – как культурных ресурсов [2]. Объектами Визуальных исследований становятся разнообразные формы наглядной информации: Интернет, реклама, печатный ма-

Адрес для корреспонденции: e-mail: aleksandra.suprunchuk@gmail.com – А. П. Супрунчук

териал, дизайн, городская среда и т. п. По определению Н. Мирзоева, теоретика медиакультуры, профессора отдела медиа, культуры и коммуникации Нью-Йоркского университета – «визуальная культура – это не только часть повседневной жизни, она и есть повседневной жизнью социума» [3]. «Visual studies» меняет акценты в изучении визуального: с исследования объекта внимания на заинтересованность самим процессом созерцания человеком некоего объекта [2]. «Видение» приобретает относительную самостоятельность по отношению к рациональному мышлению. Цель исследований «Visual studies» заключается в поиске ответов на вопрос: «Что происходит, когда люди смотрят и что появляется в результате этого акта?» [1]. Теоретическая основа «Visual studies», кроме искусствоведения, включает: психоанализ, семиотику, постструктурализм, деконструктивизм, культурные исследования, социальную историю и социологию искусства, а также другие философские теории и методологии XX–XXI вв. (В. Беньямин, Ж. Бодрийяр, М. Фуко, Зиммель, Р. Барт, Ж. Лакан и др.). Основатели Визуальных исследований объединяют имена следующих теоретиков культуры и философии: С. Альперс, А. Варбург, М. Баксендолл, А. Мальро, Э. Хупер-Гринхилл.

Рассмотрение музея сквозь призму современных культурологических, междисциплинарных теорий и методологий позволяет на основе анализа отдельно выделенных элементов его работы выявить специфические особенности в организации пространства музея XXI века, которые становятся формообразующими элементами для современного музейного проектирования.

Целью статьи является определение границ визуализации современного музея.

**Современный музей – рефлексивное пространство.** Профессор и музеолог Э. Хупер-Гринхилл считает, что наибольшее влияние на изменение социальной роли визуального имеет только музей, ведь именно в его среде «образ» наделен особым значением [4]. Предмет, который изымается из своей естественной среды и включается в объекты музейной коммуникации, приобретает, кроме общекультурной, исторической, ценности, которые выражаются общими для социума культур-

ными кодами, еще и ценности как смысловую составляющую отдельного музейного пространства, часть его семантического наполнения, культурные коды которой прочитываются в личностном порядке каждым субъектом музейного диалога. Визуальный образ, включенный в пространство музея, представляется определенной мыслительной конструкцией, которая побуждает рефлексию невидимых для глаза абстрактных категорий.

Компьютерные видеоигры, которые занимают достаточно важное место в развлекательной активности общества, становятся объектами и музейного диалога. Точкой отсчета в формировании указанной тенденции является 2012 г., когда Музей современного искусства г. Нью-Йорк (MoMA) приобрел 14 видеоигр в свою коллекцию, которая планируется, со временем, пополняться другими видеоиграми. Главный куратор отдела архитектуры и дизайна MoMA – П. Антонелли – говорит, что видеоигра – это сплав искусства и дизайна [5]. Индустрия видеоигр всегда была очень коммерциализированной, но сейчас, благодаря доступности технологий, созданию открытых платформ и постоянному увеличению количества желающих научиться программированию – появляется все больше новых нестандартных игр и, можно сказать, что их создание является новым видом творческой деятельности, видеоигра – это новый вид искусства. Включаясь в культурное пространство, как предмет музейной коммуникации видеоигра рассматривается с точки зрения ее историко-культурной ценности, эстетического, функционального и технологического значения. Заложенные в видеоигру культурно-философские смыслы недоступны для восприятия неподготовленным субъектом, который пользуется компьютерными играми только как игрушками и не желает посмотреть на предмет своего интереса с другой стороны. Настроить человека на подобный диалог с новыми технологиями может интерактивная полисемантическая атмосфера современного музея, который не только размещает новые девайсы в своих залах, но и инкорпорирует их смыслы внутрь рефлексивного пространства всего заведения. В июле 2013 г. в московском культурном центре «ЗИЛ» была открыта

выставка «Игры: взгляд в будущее», посвященная новейшим медийным технологиям, возможностям дополненной реальности, компьютерному программированию, CGI-графике и т. п. Выставка создавалась в коллаборации Московского политехнического музея с дублинской экспериментальной площадкой при Тринити Колледж – «Science Gallery», которая непосредственно занимается созданием мультимедийных технологизированных выставок в сотрудничестве с ведущими ирландскими учеными, художниками, программистами. Выставка «Игры: взгляд в будущее», в основу которой был положен синтез науки, искусства и дизайна, меняет акценты внимания субъектов коммуникации: с первоочередной задачи – выиграть игру, на осмысление ее как достаточно важного элемента повседневности социума. Просматривая выставку, гости заведения искали ответы на всплывающие в их сознании вопросы, ведь музейное пространство провоцирует такую рефлексию: «Что происходит, когда граница между реальным миром и миром компьютерных игр – размывается?», «Как создается игра, которая привязывает к себе миллионы людей?», «Какой механизм заставляет нас играть?» и другие. У каждого человека свое отношение к видеоиграм: как к форме досуга, как к искусству, компьютерной программе и т. п. Поэтому в контексте современной культуры видеоигру нужно рассматривать всесторонне, чтобы понять ее истинную сущность, прогнозировать развитие видеоигр и определить, в чем может заключаться их польза для общества. Рассматривая московскую выставку «Игры: взгляд в будущее» сквозь призму методологии «Visual studies», можно отметить, что визуальная коммуникация с видеоиграми в музее приподнимает и активизирует внимание к еще недостаточно распространенной их функции – воспитательной, которая органично раскрывается в современном культурном пространстве. Создание инновационной интерактивной выставки помогает музею быть в тренде интересов общества, модернизировать экспозицию и налаживать коммуникацию с молодежью, привлекая их внимание как к музею, так и к науке. Следовательно, визуальная компонента в пространстве современного музея при-

обретает значение отдельного уровня коммуникации с посетителем, что включает в свой инструментарий вариативные сенсорные возможности человека.

**Пластичность визуальной компоненты в музейной коммуникации.** «Визуальный поворот» и доминирующий в обществе сегодня визуальный тип мышления содействовали формированию определенной автономии образного восприятия по отношению к текстуальной коммуникации. Именно на примере работы современного музея можно убедиться в том, что визуальное характеризуется универсальностью и пластичностью. В диалоге с посетителем оно может выступать не только приложением к тексту, но также иметь основное значение.

За последнее время заметно выросла социальная активность в посещении научно-художественных музеев, которые популяризируют достижения различных отраслей научного знания: природо-научные, поли-технические, научно-технические, научно-художественные музеи. На примере работы последних можно проиллюстрировать поиск ответа на вопрос: «Какой материал может быть визуально представлен в музее, а какой для этого непригоден?».

В основу работы Музея науки и искусства г. Сингапура (Marina Bay Sands), 2011 – положен синтез технологий, искусства, культуры и науки. Проекты и выставки, реализованные за время существования заведения, наглядно представляют пластичность современного музейного пространства, где с использованием возможностей инновационной техники, интерактивных приемов показа можно визуализировать и заинтересовать аудиторию разнообразным материалом. Выставка, посвященная истории, достижениям и перспективам исследования адронного коллайдера: «Коллайдер. Крупнейший мировой эксперимент» («Collider. The world's greatest experiment»), проходила в музее с ноября 2015 по февраль 2016 г. Инициатором создания выставки был Лондонский музей наук. История адронного коллайдера насчитывает уже более 40 лет, но для широкой общественности, это явление – сугубо научный феномен, информация о котором существует преимущественно в текстах с тяжелой научной

терминологией, не адаптированной для ненаучных кругов. Выставка «Коллайдер. Крупнейший мировой эксперимент» подарила аудитории возможность приобщиться и ознакомиться с жизнью науки XXI в. Аудиовизуальные установки, объемные проекции для наглядного восприятия («Gift of Mass» – интерактивное художественное отражение посетителя, как-будто собранного в массу из маленьких частиц), синтезирующие в себе искусство и науку, представляют адаптированный для публики научно-исследовательский материал 40-летней работы. Выставка привлекла внимание общественности как к науке, так и к науке в музее, которая направлена исключительно на общение с посетителем и привлечение последнего к познанию науки как неотъемлемой составляющей жизни социума.

Популярной деятельностью Сингапурского музея науки и искусства также является проведение перформансов современных художников. Японский медиахудожник, перформер Фуюки Ямакава в аудиовизуальном действии «В сердцебиении» («In a Heartbeat») визуализирует собственное сердцебиение. К груди Ф. Ямакавы присоединяется стетоскоп, который синхронизирован с мерцанием электрических лампочек: стетоскоп передает стук сердца в виде определенных сигналов электропроводам лампочек, которые, в свою очередь, реагируют на эти сигналы и, согласно импульсам, мерцают. Основой перформанса является выполнение Ф. Ямакавой музыкального номера в стиле хоомей, с характерными телодвижениями. Зрители наблюдают за физическими действиями перформера, звуками и движениями его тела, а через мерцание лампочек, им открывается «доступ» в недосягаемый для человеческого глаза глубинный мир – во внутреннее состояние художника, что увеличивает эмоциональное впечатление от восприятия действия и тем самым дарит неожиданные ощущения.

В феврале 2015 года в Сингапурском музее науки и искусства был представлен итальянским художником Маурицио Мартинуччи большой междисциплинарный проект «BDS» (Bioluminescent Drifter Swarms), посвященный биолуминесцентным подводным исследовательским тех-

нологиям. В основе проекта лежит синтез знаний различных научных отраслей: биология, химия, экология, энергетика, физика, земледельческий промысел, информатика и пр., которые составляют теоретическую основу для включенных в проект стратегических инноваций научных исследований. К указанным инновациям следует отнести: разработку автономных подводных транспортных средств (AUVs), которые будут проводить научные исследования в море или других акваториях, а появляясь над поверхностью воды – иллюстрировать завершение работы, с помощью мета-языка – характерных световых и звуковых эффектов [6]. Такая модернизация подводных исследований эстетизирует научную деятельность и способствует увеличению общественного интереса к результатам работы, в контексте современного культурного пространства. Проект «BDS» (Bioluminescent Drifter Swarms) создан в коллаборации с американским ученым Д. Фризом, Национальным университетом Сингапура, городскими фермерами, учеными и хакерами.

Согласно концепции Сингапурского музея науки и искусства его деятельность направлена на изучение роли творческого процесса в сфере искусства и науки, а также его влияния на сознание общества. Приведенные в работе примеры реализованных музеем проектов, иллюстрируют универсальность пространства заведения для визуализации научного материала любой тематики. Удачный синтез научных достижений, технологических разработок, культурных концептов и художественной эстетики может создать аттрактивную коммуникативную среду для субъектов музейного диалога любого тематического направления.

**Методы конструирования привлекательного для посетителя современного экспозиционного пространства.** Аттрактивность экспозиционного пространства является приоритетной характеристикой музея XXI в. Сегодня конкуренцию ему составляют разнопрофильные заведения для проведения досуга, поэтому внешняя, визуальная, привлекательность музея для потребителя, до знакомства с содержанием его экспозиции (архитектурное здание, организация выставочного пространства, ат-

мосфера в заведении), играет важную роль в возникновении интереса ознакомиться с его внутренним пространством более основательно. Визуальный тип мышления ложится в основу музейной коммуникации с посетителем, он способствует формированию новых семантических слоев в смысловом поле экспозиции. Нижеприведенные примеры из музейной практики продемонстрируют, как меняется восприятие традиционной экспозиции, образа музея в контексте «диалога эпох», который берется за основу построения ее выставочного пространства. Эрмитажная выставка британского скульптора Э. Гормли, которая была представлена в сентябре–январе 2011–2012 гг., сформировала в стенах заведения мощный диалог эпох. Перемещение античных скульптур постоянной экспозиции с постаментов на пол, на уровень посетителей, вызвало большой резонанс в зрительской аудитории. В одном выставочном пространстве были объединены образцы античной скульптуры с «пиксельными» человекоподобными произведениями современного художника пластического искусства Э. Гормли. Неподобные ни хронологически, ни композиционно представленные скульптуры образовали вокруг себя благоприятную атмосферу для формирования диалогов с аудиторией. Согласно мнению Д. Озеркова – искусствоведа, куратора выставки Э. Гормли: «...Главным действующим героем на выставке является зритель, который соотносит себя как с классическим искусством, так и с современным, стоя на том же уровне, что и объекты его визуальной коммуникации, на полу... Нет границ или они условны, размыты. Каждый, наново их строя, обращается к самому себе: “А кто я и где я стою”?» [7]. На протяжении экскурсии посетители выставки рефлексировали виденное и искали смысловые связи между представленными в скульптурах эпохами, особенностями мировоззрения их обществ и традициями скульптурного искусства. Античные скульптуры, перемещенные с постаментов на пол, воспринимались многими посетителями как новые экспонаты, которых раньше здесь не было представлено. Граница между «высоким», которое воплощено в скульптурах «классики» на привычных постаментах, и гостями

заведения – была опущена. Данный метод организации выставочного пространства вызвал большой познавательный интерес у аудитории и вариацию интерпретаций кураторского замысла. Определяющей характеристикой современного искусства является его контекстуальность: традиционное искусство в центр внимания ставит содержание произведения, а современное – контекст его существования. Согласно замыслу Эрмитажной выставки Э. Гормли античные скульптуры «вынимаются» из присущего им историко-культурного контекста и помещаются, установкой их на уровень посетителей, в контекст жизни социума XXI в. По словам А. Трофимовой – куратора выставки – их задача заключалась в «...предоставлении возможности зрителю почувствовать скульптуру как искусство, познать ее как объект... как то, что меняет нашу жизнь...» [7]. Видение – это не улица с односторонним движением – это множество перекрестков, которые переполнены диалектическими изображениями.

«Диалог эпох» как основа построения выставочного пространства музея формирует благоприятную красноречивую атмосферу и способствует расширению семантического пространства заведения за счет результатов визуальной коммуникации с посетителем, пересмотром последним своих предыдущих впечатлений, рефлексии представленных в предметах эпох, поиск их взаимосвязей и др. Ярким примером указанной тенденции является проект по включению в пространство Версаля произведений современного искусства, который стартовал в 2008 г. и продолжается по сегодняшний день. Работы Дж. Кунса (2008 г.), К. Вейлан (2009 г.), Т. Мураками (2010 г.), Х. Васконселос (2012 г.), А. Капура (2015 г.) и других современных художников создавали и продолжают формировать временные выставки во дворце и окружающем парке королевской резиденции. Директор Центра культуры и искусств Ж. Помпиду, куратор данного проекта – Лоран Ле Бон – в одном из интервью выразил его цель: «...формирование диалога между Версалем и современным искусством» [8]. Версальский дворец, включенный в общественное сознание как один из самых значительных символов западноевропейской истории, образец ба-

рочного стиля XVII в., олицетворение национальной художественной идентичности Франции и весомый хранитель ее национального историко-культурного наследия. Пространство Дворца – центральная фигура в концепции проекта – стало коммуникативным полем для классического и современного искусства, что вызвало большой резонанс в обществе и в кругу теоретиков культурно-художественной области знаний. Общественный образ Версаля больше связан с прошлым, с традиционным искусством, чем с современной культурой и формами ее искусства. Данный проект вписывает Версаль в контекст жизни социума XXI в., он провоцирует диалог современного искусства с традиционным, где первому присуща рефлексивность, активность в поиске семантических связей с окружающей средой, окружающими предметами и жизнью общества. Одновременно проект побуждает диалог традиционного искусства с современным. Традиционное искусство временно «изымается» из своего историко-культурного контекста и влечет осмысление через основы современной жизни. Центральным элементом экспозиционного диалога эпох является посетитель, который пытается визуально и умозрительно постичь индивидуально важные для себя смыслы в семантическом пространстве музея, квинтэссенцию связи своего «Я» со смысловой средой экспозиции. Рассмотрение «диалога эпох» как основы организации выставочного пространства в практической реализации иллюстрирует изменения, происходящие в визуальном образе музея в глазах посетителей. Образ музея приобретает свойства пространства мыслительной игры – попадая в его середину каждый ищет и дешифрует смысловые связи, проложенные авторами выставки от одной эпохи к другой, от выставочного пространства к экспонируемым объектам, и у каждого такой «квест» имеет индивидуальное начало и конец.

Представляется интересным для рассмотрения в содержании данной работы еще один способ организации пространства музея как среды для мыслительной и чувственной игры: построение экспозиции с рефлексивной, захватывающей внимание атмосферой для ведения визуального диалога. Внедрение в практику музейной

деятельности указанного способа модернизации визуального диалога с посетителем выступает основой выставки «Head-in» немецких архитекторов, дизайнеров объединения «Magma Architecture», проходившей в Берлинском музее современного искусства, фотографии и архитектуры (Berlinische Galerie) в 2008 г. [9]. Авторы выставки сформировали экспозиционное пространство таким образом, чтобы диалог с посетителем начинался с «погружения» людей, в прямом смысле слова, в среду экспонированных предметов. Креативность структуры экспозиции заключается в ее нестандартной организации: подвешенные на веревках предметы выставки, будто их прикрепили к потолку, были обтянуты оранжевой материей, которая закреплялась за потолок и стены зала – снаружи все это выглядело как кокон [9]. Чтобы увидеть выставку, посетитель просовывал голову через специальное отверстие в «коконе» – то есть, в одном из экспонатов – и погружался в атмосферу других, которые представляли собой: фотографии, рисунки, модели для проекта по ревитализации бывшего Центра Радио ГДР в Берлине и нового главного офиса кинокомпании «Nexus Productions» в Лондоне [9]. Берлинская выставка «Head-in» наглядно презентует возможности привлечения внимания как художников, так и современных культурных центров, куда включаются и музеи, создавать атмосферные рефлексируемые пространства для визуального диалога, не требующие текстовых экспликаций, ведь каждый посетитель строит диалог с увиденным на индивидуальном уровне. Такой тип взаимодействия музейного пространства и посетителя претендует на консолидацию в новую форму музейной коммуникации, что характеризуется аттрактивностью для общества, непринужденностью атмосферы общения, большей включенностью субъекта в семантическое пространство заведения за счет углубления ее сенсорного восприятия. В контексте отечественного культурного пространства, одной из главных локаций реализации подобных инициатив, является центр современного искусства PinchukArtCentre в Киеве. В 2011 г., с мая по октябрь, в Арт-центре презентовалась персональная выставка датско-исландского ху-

дожника О. Элиассона «Твое эмоциональное будущее». Центром внимания в творческой деятельности художника является связь человека с реальностью («Каким образом взаимодействие тела и мозга влияет на мировосприятие человека?») во всех ее социальных, урбанистических, технологических и эмоциональных аспектах. Из интервью О. Элиассона: «...готовя проекты, подобные этому, я тщательно продумываю: как посетители будут ходить по галерее, как повлияет впечатление от одной работы на эмоции, вызванные другой» [10]. Художник работает в жанре фото, инсталляции, кино, скульптуры. На выставке в Арт-центре О. Элиассоном было организовано творческое пространство, где посетители получали роли не субъектов коммуникации, а становились ее соавторами. «Погружаясь» в атмосферность экспозиции через цвета и свет и взаимодействуя с ней на эмоционально-сенсорном уровне каждый посетитель открывал взаимосвязи между выставкой, пространством галереи и собственными ощущениями индивидуально. Работа «Твое слепое движение» (2010 г.), созданная специально для выставки в Пинчук Арт-центре, представляет собой комнату, заполненную дымом, где плавно меняется цвет освещения зала. Человек, попадая в пространство данной работы, наполняется спектром меняющихся переживаний: от дезориентации, опасения резкого столкновения с другими посетителями к непередаваемым ощущениям от взаимодействия своего тела и комнаты разноцветного дыма.

**Заключение.** Как показали некоторые страницы из практики современных музеев, способы взаимодействия с аудиторией, методы формирования диалога с посетителем характеризуются вариативностью и креативностью. Музеи пользуются не только традиционными или обновленными методами коммуникации, но и формируют новые, которые вызывают интерес у представителей информационного общества и популяризируют работу культурно-творческих заведений для проведения досуга. Анализ музейной деятельности сквозь

призму междисциплинарной методологии исследований визуального «Visual studies» проиллюстрировал приоритетность визуальности как неотъемлемой и пластичной компоненты аттрактивного семантического пространства музея, которая характеризуется той же степенью важности, что и текстуальная составляющая коммуникации с посетителем. Согласно анализу визуальности в контексте работы современного музея она может стать основой для формирования новых креативных форм взаимодействия с аудиторией культурных пространств XXI века.

### ЛИТЕРАТУРА

1. Баль, М. Визуальный эссенциализм и объект визуальной культуры [Электронный ресурс] / М. Баль // Журнал визуальной культуры. – 2013. – № 4. – С. 5–31. – Режим доступа: <http://vcu.sagepub.com/content/2/1/5.abstract>.
2. Альперс, С. Визуальная культура. Вопросник [Электронный ресурс] / С. Альперс, Е. Аптер, С. Армстронг. – Режим доступа: <https://webpace.yale.edu/wood/visualcultureoctober1996.pdf>.
3. Визуальная культура по Митчеллу и Мирзоеву [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [http://tvkportf.blogspot.com/2015/02/blog-post\\_83.html](http://tvkportf.blogspot.com/2015/02/blog-post_83.html). – Дата доступа: 15.02.2015.
4. Хупер-Гринхилл, Э. Музеи и интерпретация визуальной культуры [Электронный ресурс] / Э. Хупер-Гринхилл. – Режим доступа: [http://www.jstor.org/stable/3497086?seq=1#page\\_scan\\_tab\\_contents](http://www.jstor.org/stable/3497086?seq=1#page_scan_tab_contents).
5. Антонелли, П. Видеоигры: 14 в коллекцию, для стартера [Электронный ресурс] / П. Антонелли // Музей современного искусства г. Нью-Йорк (MoMA). – Режим доступа: [http://www.moma.org/explore/inside\\_out/2012/11/29/video-games-14-in-the-collection-for-starters](http://www.moma.org/explore/inside_out/2012/11/29/video-games-14-in-the-collection-for-starters). – Дата доступа: 15.11.2012.
6. Веб-страница Сингапурского музея науки и искусства [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.marinabaysands.com/museum.html>. – Дата доступа: 20.02.2015.
7. Гормли, Э. Во весь рост. Античная и современная скульптуры: материалы круглого стола «Скульптура в музее и за его пределами» [Электронный ресурс] / Э. Гормли; Государственный Эрмитаж. – СПб(б). – Режим доступа: <http://www.proarte.ru/events/kruglyy-stol-skulptura-v-muzee-i-za-ego-predelami/>. – Дата доступа: 22.09.2011.
8. Мураками в Версале [Электронный ресурс] // Декоративное искусство. – № 1/412. – Режим доступа: <http://www.fondartproject.ru/journals/dekorativnoe/No1412-2011/murakami-versale>. – Дата доступа 09.12.2011.
9. «Head-in» by Magma Architecture [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.dezeen.com/2009/02/11/head-in-by-magma-architecture/>. – Режим доступа: 11.02.2009.
10. Как видеоигры попадают в музей [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.lookatme.ru/mag/people/experience/194299-games-exhibition>. – Дата доступа: 15.07.2013.

*Поступила в редакцию 10.03.2016 г.*