

Ершова Дарья Евгеньевна

Ershova Daria Evgenyevna

аспирант кафедры художественного образования  
и декоративного искусства  
Российского государственного педагогического  
университета им. А.И. Герцена

PhD student,  
Department of Art Education and Decorative Arts,  
Herzen State Pedagogical University of Russia

## НОВАЯ МУЗЕЙНАЯ КОММУНИКАЦИЯ В ПРОСТРАНСТВЕ СЕТЕВОЙ КУЛЬТУРЫ

## MODERN MUSEUM COMMUNICATION IN THE SPACE OF NETWORK CULTURE

---

---

### Аннотация:

В статье делается попытка обозначить поле взаимодействия музейных институций и современных медиатехнологий в их визуальном аспекте. Сложившееся в последнее время массовые сетевые арт-практики существенно трансформируют оптику восприятия музейных экспонатов, формируя новую эстетику художественной коммуникации. Сегодня большой исследовательский интерес вызывает анализ последствий изменения моделей производства и потребления произведений изобразительного искусства в рамках сетевой коммуникации. Взаимодействие с музейным пространством и экспозицией отныне носит активный творческий характер, результаты которого демонстрируются в открытом сетевом пространстве. Обновленная модель взаимодействия музейной организации с аудиторией направлена на расширение интерактивности и использование неформального формата общения. Сделан вывод, что в трансгрессивном акте слияния с искусством возможна ликвидация внутренних противоречий современного индивида.

### Ключевые слова:

информационные технологии, изобразительное искусство, интернет-пространство, новые медиа, музей, сетевая культура.

---

---

---

---

### Summary:

The research attempts to identify the field of interaction between museum institutions and modern media technologies in their visual aspect. The recent massive network art practices significantly transform the perception of museum exhibits building a new aesthetics of artistic communication. Nowadays, the analysis of the effects of changes in production patterns and consumption of works of fine arts is of great interest to researchers within the network communication. The relationships of a person with museum and exhibition are of active creative nature, the results of which are demonstrated in the public domain. An updated model of interaction between museum and audience is to increase interactivity and informal communication. The author concludes that one's transgressive interaction with arts can help eliminate the internal contradictions of the modern individual.

### Keywords:

information technologies, fine arts, Internet, new media, museum, network culture.

---

---

Развитие цифровых средств коммуникации трансформирует все сферы жизни современного индивида. В условиях формирования нового типа культуры – визуального, экранного, медиального – меняются законы восприятия музейного пространства. Оно подвергается активному освоению посредством медиатехнологий, открывающих новые траектории художественного опыта.

Медийный аспект искусства является одним из самых актуальных художественных дискурсов эпохи сетевых технологий. До сих пор полемичным остается вопрос о возможных последствиях медиатизации всех сфер человеческой жизни, которая обеспечивает индивида инструментами активного конструирования мира как «набора образов» и в то же время регламентирует вопрос их выбора, т. е. унифицирует. В трудах М. Маклюэна [1] и Э. Тоффлера [2] дается теоретическое осмысление медиатехнологий как фактора изменения культурного опыта человека в свете открывшихся возможностей. В настоящий момент большой исследовательский интерес представляет изучение последствий изменения моделей производства и потребления произведений изобразительного искусства в рамках сетевой коммуникации. Г. Уэйнбрэн указывал на главенствующую роль открытого доступа к множеству медиаэлементов, которые можно комбинировать до бесконечности, создавая новые культурные смыслы [3, р. 15]. К. Поул выделял функцию «материальной» трансформации артефакта как наиболее важную черту интерактивности в новых медиа [4, р. 67]. Эти тезисы прекрасно иллюстрируют массовые арт-практики нового типа, успевшие стать существенной частью виртуальной коммуникации современного индивида.

Понятие *горизонтальности*, введенное критиком Р. Краусс [5], противопоставляется вертикальной иерархической проекции взгляда, господствовавшей в прошлом. Изменение направления взгляда синтезирует новые символические связи, круговорот визуальных образов пересекает ставшие виртуальными границы элитарного и массового, профессионального и профанного. Наглядным примером является акция музея «Эрарта», дающая шанс каждому обывателю попасть в художественный музей [6].

Тенденция к стиранию границ и преодолению барьеров либерализует построение альтернативных интерпретационных моделей. Всеобщая гибридизация, жанровое смещение, создание новых смысловых конфигураций путем сопоставления актуального современного опыта и всеобщей культурной памяти находят отражение и в музейной практике.

Ярким примером является выставочная деятельность Государственного Эрмитажа в рамках проекта «Эрмитаж 20/21», построенная по принципу диалога старого и нового искусства [7]. Руководитель отдела современного искусства Д. Озерков считает, что демонстрация современных авторов «в белой комнате» неинтересна, «просто потому, что в Эрмитаже есть три миллиона экспонатов, с которыми гораздо интереснее разговаривать, чем с пустым помещением» [8]. На выставке скульптуры CLASP в 2010 г. Э. Гормли в залах античного искусства создал эффект переключки его современных отливок с древними мраморными оригиналами [9]. Выставка братьев Чепменов «Конец веселья» 2012 г. построена по принципу сопоставления авторских переработок офортов Ф. Гойи из серии «Ужасы войны» с оригинальными работами испанского мастера [10]. Выставка «Фрэнсис Бэкон и наследие прошлого» 2014 г. показывала сложные взаимоотношения художника с великими произведениями искусства, которые он использовал в процессе своих творческих интерпретаций. Как объяснял сам Ф. Бэкон, мятые и изорванные репродукции на полу его мастерской придают «новые смыслы, например, картине Рембрандта, которые он в нее не вкладывал» [11].

Выставка 2016 г. «Ян Фабр: Рыцарь отчаяния – воин красоты» в Государственном Эрмитаже также построена по принципу диалога с коллекцией старого искусства [12]. Драматичное столкновение классического искусства и современных инсталляций в особо концентрированном виде представлено в работе 2007 г. «Я позволяю себе истекать», которую можно расценить как метафору «вторжения современного художника в историю искусств» [13]. Однако при всей остроте столкновения различных временных и эстетических пластов художник нового времени остается в музее как верный рыцарь, чтобы защищать и оберегать саму идею прекрасного и возвышенного.

Можно привести в пример также выставку Recasting 2016 г. Музея классической археологии в Кембридже [14]. Сопоставляя работу семи современных художников с произведениями греческих и римских скульпторов, выставка демонстрирует непреходящее значение древнего искусства и прослеживает, как искусство в настоящем связано с искусством прошлого. Например, с этой целью современный шотландский художник Reilly [15] в цифровой форме совмещает греческие скульптуры с лицами представителей других рас, пытаясь разбить представление об эллинском искусстве как о некоем «западном идеале», указывая на восточное влияние в античных культуре и мифологии.

Новые информационные технологии помогают пользователям расширить представление об искусстве, не отрываясь от экрана смартфона [16]. Например, мобильные приложения Smartify [17] и Artbit [18] позволяют узнать автора, название и историю создания картины, стоит только навести на нее камеру электронного девайса. Платформа Google Art Project дает возможность виртуально бродить по музейным залам, посещая выставки изобразительного искусства по всему миру и рассматривать в мельчайших деталях произведения мастеров всех стилей и эпох [19].

Основными характеристиками обновленной модели взаимодействия музейной организации с аудиторией являются увеличение интерактивности и использование неформального формата общения. В аккаунтах «Инстаграм» крупнейшие музеи мира выбирают разные стратегии привлечения зрительского внимания. Нью-Йоркский музей современного искусства открывает подписчикам секреты рабочего закулисья [20]. Здесь можно увидеть кураторов выставок и подсмотреть за процессами создания экспозиций. Лондонская галерея «Тейт» проводит игры, предлагая пользователям соцсети отгадать автора картины по ее фрагменту, а также регулярно делится с подписчиками фотографиями картин, которые сопровождаются небольшими интересными фактами из биографии живописцев [21]. Третьяковская галерея публикует картины, соответствующие сезону и состоянию погоды за окном [22]. В «Инстаграме» Государственного Эрмитажа активно публикуются будни и праздники музея, рисунки детей, а также присутствуют снимки самих посетителей [23].

Интеракция со зрителем посредством «Инстаграм» существенно отличается от взаимодействия через официальный музейный сайт. Во-первых, это практически ежедневное общение. Учитывая, что среднестатистический пользователь данной сети использует приложение хотя бы раз в сутки [24], блог музея способен поддерживать регулярную коммуникацию со своими подписчиками, держа их в курсе событий, делаясь информацией о предстоящих выставках и т. д.

Во-вторых, общение в «Инстаграм» позволяет музею публиковать определенный вид неформального контента, развлекательный характер которого не всегда уместен на официальном сайте. Например, существует акция «Музейные коты» (Museum Cats). Ее суть заключается в том, что музеи всего мира под хештегами #museumcats #catsinmuseum #artcat рассказывают в социальных сетях о кошках в мировых культуре и искусстве.

В-третьих, взаимодействие через «Инстаграм» дает возможность зрителям активно формировать контент-наполнение ресурса, поскольку музеи зачастую используют публикации посетителей, снабженные музейным хештегом. Также публика может напрямую выражать мнение о деятельности организации и выставках посредством комментариев.

В последнее время сложились новые музейные практики и ритуалы, существенно трансформирующие траекторию зрительской активности. В первую очередь речь идет о создании селфи в музее. Этот новый культурный тренд получил стремительное распространение в сетевой среде. На данный момент только один «Инстаграм» насчитывает более 50 тысяч фотографий с хештегом #museumselfie, сделанных в музеях всего мира [25]. Движение достаточно быстро получило поддержку музейных организаций, оценивших данное явление как креативную практику, способствующую популяризации музеев и выступающую прекрасным пиар-механизмом. В 2014 г. был учрежден международный день селфи в музее. В 2017 г. лондонская галерея «Саатчи» провела выставку *From Selfie to Self-Expression* [26], посвященную селфи как способу самовыражения. Все это свидетельствует о начале переосмысления рассматриваемого феномена от объекта ироничной критики до серьезного инструмента рефлексии.

Музейные селфи фиксируют модус присутствия индивида и репрезентуют его окружающим. При его создании вырабатываются новые индивидуальные траектории эстетического опыта. Селфи представляет собой игру отражений и проекций, сюжет о соотношении частного и общего, метафизического и историчного, попытку найти собственное место в дискурсивных формациях. Таким образом, каждый раз наблюдается выстраивание нового, личностно обусловленного контекста восприятия произведения. Искусство призвано заполнять разрыв между нашим индивидуальным переживанием повседневности и всеобщим культурным опытом, выражать сложные невербализируемые ощущения. В трансгрессивном акте слияния с искусством происходит ликвидация внутренних противоречий современного индивида.

Выбор художественного объекта для селфи всегда неслучаен, он может быть обусловлен как внешним сходством со зрителем, так и соответствием внутреннему состоянию. Следует отметить, что процесс поиска своего «двойника» в искусстве становится все более популярным не только в социальных сетях [27]. Квебекский музей цивилизации совместно с Музеем искусства и истории в Женеве и фотохудожником F. Brunelle запустили проект *My 2000-Year-Old-Double* [28], в рамках которого среди интернет-пользователей ищут двойников героев древнегреческих, древнеримских и древнеегипетских статуй из коллекции нескольких музеев. Программа по распознаванию лиц сопоставляет современный снимок со старинными скульптурами и выдает пользователю результат с наибольшим совпадением.

Музейные селфи также могут содержать элемент провокации, хотя это и не является основным мотивом. Например, довольно неоднозначно выглядят работы, в которых герои скульптурных и живописных произведений одушевляются и предстают на фото в виде живых людей, состоящих из плоти и крови. Фотографии в определенном ракурсе и освещении, разрушающие границы картинной рамы или музейной витрины, свидетельствуют о потребности глубокого контакта с предметом искусства, желании «впустить» его в современную жизнь. Эта подсознательная установка на восприятие художественных произведений в качестве живых субъектов также является лейтмотивом многих произведений актуальных авторов. Например, аргентинский фотограф A. Wertheim создал серию работ *The museum's ghosts* («Призраки музея») [29]. С помощью двойной экспозиции автор соединяет два плана видимой реальности – посетителей музея, рассматривающих экспонаты, и сами произведения искусства, размещенные в зале, пытаясь организовать диалог между ними. Подобным образом создается иллюзия того, что персонажи картин «подсматривают» за нами. Эту тенденцию также характеризует распространение по всему миру такого китчевого явления, как *Trick Art Museum* [30], или «Музей иллюзий», в котором происходит столь возделенное разрушение границ музейной рамы и зритель может непосредственно контактировать с персонажем картины.

Постнеклассической философской модели взаимоотношений объекта и субъекта, где между ними отсутствует четкое разграничение, соответствует способ фотографирования музейных экспонатов в физическом взаимодействии со зрителем. В связи с этим можно привести пример tumblr-блога *People Matching Artworks* австрийского фотографа S. Draschan [31]. Автор снимает случайных посетителей европейских музеев, наряды которых «совпадают» с окружающими произведениями искусства или просто отлично их дополняют. Фотограф признается, что длительное утомительное ожидание подходящих для съемки людей является попыткой установить контакт между столетиями [32].

Это в определенной степени соотносится с идеями Дж. Дьюи, высказанными в книге «Искусство как опыт» [33]. Автор ратует за воссоединение искусства с современной повседневностью. По его мнению, необходимо восстановить отношения непрерывности между произведением как специфической углубленной формой опыта и каждодневными человеческими занятиями, позволяя проживать жизнь более осознанно.

Итак, перечислим основные эстетические тенденции современной сетевой художественной коммуникации:

- осмысление актуальной действительности посредством образов классического искусства;
- полемичное взаимодействие различных эстетических моделей и дискурсивных формаций;
- расширение границ визуальной интерпретации, открытие новых коннотационных граней;
- пристальное внимание к деталям, ранее находящимся на периферии зрительского взгляда;
- интерес к латентному, недоступному, выискивание странностей, парадоксов, несоответствий и перверсий;
- поиск точек соприкосновения, желание более тесного контакта с экспонатом.

Таким образом, новые стратегии музейного экспонирования, новые практики фотографирования экспонатов и новый формат сетевой коммуникации обновляют визуальную архитектуру музейной институции, высвобождая альтернативные образные модели восприятия музейного пространства.

### Ссылки и примечания:

1. Маклюэн М. Понимание медиа: внешние расширения человека. М., 2007. 464 с.
2. Тоффлер Э. Третья волна / пер. с англ. К.Ю. Бурмистрова и др. М., 2009. 795 с.
3. Paul C. Digital art. L., 2003. P. 15.
4. Ibid. P. 67.
5. Краусс Р. Холостяки / пер. с англ. С.Б. Дубина. М., 2004. 144 с.
6. Создай собственный арт-объект, попади в проект «СоТы!» [Электронный ресурс] // Эрарта. URL: [https://www.erarta.com/ru/museum/news/museum/detail/news-03199/?utm\\_source=vk&utm\\_medium=post&utm\\_campaign=soty&utm\\_content=zen](https://www.erarta.com/ru/museum/news/museum/detail/news-03199/?utm_source=vk&utm_medium=post&utm_campaign=soty&utm_content=zen) (дата обращения: 12.12.2017).
7. Эрмитаж 20/21 [Электронный ресурс] // Государственный Эрмитаж. URL: [http://www.hermitagemuseum.org/wps/portal/hermitage/explore/projects/projects\\_list/20\\_21/?lng=ru](http://www.hermitagemuseum.org/wps/portal/hermitage/explore/projects/projects_list/20_21/?lng=ru) (дата обращения: 12.12.2017).
8. Котов В. Они привезли в Петербург Заху Хадид и Яна Фабра – встречайте отдел современного искусства Эрмитажа [Электронный ресурс]. URL: <http://www.sobaka.ru/city/art/63002#fb> (дата обращения: 12.12.2017).
9. Скульптура CLASP Энтони Гормли [Электронный ресурс] // Государственный Эрмитаж. URL: [http://www.hermitagemuseum.org/wps/portal/hermitage/what-s-on/temp\\_exh/1999\\_2013/hm4\\_1\\_252/?lng=ru](http://www.hermitagemuseum.org/wps/portal/hermitage/what-s-on/temp_exh/1999_2013/hm4_1_252/?lng=ru) (дата обращения: 12.12.2017).
10. Джейк и Динос Чепмены. Конец веселья [Электронный ресурс] // Там же. URL: [http://www.hermitagemuseum.org/wps/portal/hermitage/what-s-on/temp\\_exh/1999\\_2013/hm4\\_1\\_317/?lng=ru](http://www.hermitagemuseum.org/wps/portal/hermitage/what-s-on/temp_exh/1999_2013/hm4_1_317/?lng=ru) (дата обращения: 12.12.2017).
11. Фрэнсис Бэкон и наследие прошлого [Электронный ресурс] // Там же. URL: [http://www.hermitagemuseum.org/wps/portal/hermitage/news/news-item/news/2014/11\\_2\\_895/?lng=ru](http://www.hermitagemuseum.org/wps/portal/hermitage/news/news-item/news/2014/11_2_895/?lng=ru) (дата обращения: 12.12.2017).
12. Ян Фабр: Рыцарь отчаяния – воин красоты [Электронный ресурс] // Там же. URL: [http://www.hermitagemuseum.org/wps/portal/hermitage/what-s-on/temp\\_exh/2016/janfabre/?lng=ru](http://www.hermitagemuseum.org/wps/portal/hermitage/what-s-on/temp_exh/2016/janfabre/?lng=ru) (дата обращения: 12.12.2017).
13. Иорданов С. Дары смерти: Что нужно знать о выставке Яна Фабра в Эрмитаже [Электронный ресурс] // The Village. URL: <http://www.the-village.ru/village/weekend/weekend-guide/248177-jan-fabre-hermitage> (дата обращения: 12.12.2017).
14. Kaplan I. How Ancient Greek and Roman Art Can Speak to a Digital Age [Электронный ресурс] // Artsy. URL: <https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-how-ancient-greek-and-roman-art-can-speak-to-a-digital-age> (дата обращения: 12.12.2017).
15. REILLY [Электронный ресурс]. URL: <http://heyreilly.com> (дата обращения: 12.12.2017).
16. 5 приложений о современном искусстве [Электронный ресурс] // Wonderzine. URL: <http://www.wonderzine.com/wonderzine/entertainment/art/194453-art-apps> (дата обращения: 12.12.2017).
17. В закладки: Приложение Smartify – «Shazam для картин» [Электронный ресурс] // Там же. URL: <http://www.wonderzine.com/wonderzine/entertainment/art/224840-smartify> (дата обращения: 12.12.2017).
18. Приложение Arbtit распознает любые предметы искусства, как Shazam – музыку [Электронный ресурс] // Лайфхакер. URL: <https://lifehacker.ru/2016/06/27/artbit> (дата обращения: 12.12.2017).
19. Google Art Project [Электронный ресурс]. URL: <https://www.google.com/culturalinstitute/beta/?hl=ru> (дата обращения: 12.12.2017).
20. MoMA. The Museum of Modern Art [Электронный ресурс]. URL: <https://www.instagram.com/themuseumofmodernart> (дата обращения: 12.12.2017).
21. Tate [Электронный ресурс]. URL: <https://www.instagram.com/tate/> (дата обращения: 12.12.2017).
22. The State Tretyakov gallery [Электронный ресурс]. URL: [https://www.instagram.com/tretyakov\\_gallery](https://www.instagram.com/tretyakov_gallery) (дата обращения: 12.12.2017).
23. Эрмитаж [Электронный ресурс]. URL: [https://www.instagram.com/hermitage\\_museum](https://www.instagram.com/hermitage_museum) (дата обращения: 12.12.2017).
24. Инстаграм в цифрах – полезные данные, факты и фишки [Электронный ресурс]. URL: <https://javdele.com/instagram-v-cifrah> (дата обращения: 12.12.2017).
25. Результаты поиска в сети «Инстаграм» по хештегу #museumselfie [Электронный ресурс]. URL: <https://www.instagram.com/explore/tags/museumselfie> (дата обращения: 12.12.2017).
26. From Selfie to Self-Expression [Электронный ресурс] // Saatchi gallery. URL: <https://www.saatchigallery.com/selfie> (дата обращения: 12.12.2017).
27. Barnes S. 20+ People Who Discovered Their Art History Doppelgängers at Museums [Электронный ресурс] // My modern met. URL: <http://mymodernmet.com/museum-doppelgangers> (дата обращения: 12.12.2017).
28. My 2000-Year-Old-Double [Электронный ресурс] // Musée de la Civilization. URL: <https://www.mcq.org/en/exposition?id=481105> (дата обращения: 12.12.2017).
29. The museum's ghosts [Электронный ресурс] // Andrés Wertheim Photography. URL: <http://www.andreswertheim.com/index.php?idioma=en#/galerias> (дата обращения: 12.12.2017).
30. Trick Art Museum [Электронный ресурс]. URL: <http://www.trickart.jp/en> (дата обращения: 12.12.2017).
31. People Matching Artworks [Электронный ресурс]. URL: <https://peoplematchingartworks.tumblr.com> (дата обращения: 12.12.2017).
32. Савченко Г. Блог дня: Посетители музеев, которые случайно «совпадают» с картинами [Электронный ресурс] // Bird in flight. URL: <https://birdinflight.com/ru/novosti/20171017-blog-people-matching-artworks.html> (дата обращения: 12.12.2017).
33. Дьюи Дж. Искусство как опыт. СПб., 1995.

## References:

- 'Artbit app identifies any art objects as Shazam identifies music' 2017, *Lifehacker*, viewed 12 December 2017, <<https://lifehacker.ru/2016/06/27/artbit/>>, (in Russian).
- Barnes, S 2017, '20+ People Who Discovered Their Art History Doppelgängers at Museums', *My modern met*, viewed 12 December 2017, <<http://mymodernmet.com/museum-doppelgangers/>>.
- 'CLASP by Anthony Gormley' 2017, *Gosudarstvennyy Ermitazh*, viewed 12 December 2017, <[http://www.hermitagemuseum.org/wps/portal/hermitage/what-s-on/temp\\_exh/1999\\_2013/hm4\\_1\\_252/?lng=ru](http://www.hermitagemuseum.org/wps/portal/hermitage/what-s-on/temp_exh/1999_2013/hm4_1_252/?lng=ru)>, (in Russian).
- 'Create your own art object, be a part of Honeycombs project' 2017, *Erarta*, viewed 12 December 2017, <[https://www.erarta.com/ru/museum/news/museum/detail/news-03199/?utm\\_source=vk&utm\\_medium=post&utm\\_campaign=soty&utm\\_content=zen](https://www.erarta.com/ru/museum/news/museum/detail/news-03199/?utm_source=vk&utm_medium=post&utm_campaign=soty&utm_content=zen)>, (in Russian).
- Dewey, J 1995, *Art as experience*, St. Petersburg, (in Russian).
- 'Five apps for contemporary art' 2017, *Wonderzine*, viewed 12 December 2017, <<http://www.wonderzine.com/wonderzine/entertainment/art/194453-art-apps/>>, (in Russian).
- Francis Bacon and the Legacy of the Past 2017, *Gosudarstvennyy Ermitazh*, viewed 12 December 2017, <[http://www.hermitagemuseum.org/wps/portal/hermitage/news/news-item/news/2014/11\\_2\\_895/?lng=ru](http://www.hermitagemuseum.org/wps/portal/hermitage/news/news-item/news/2014/11_2_895/?lng=ru)>, (in Russian).
- 'From Selfie to Self-Expression' 2017, *Saatchi gallery*, viewed 12 December 2017, <<https://www.saatchigallery.com/selfie/>>.
- Google Art Project* 2017, viewed 12 December 2017, <https://www.google.com/culturalinstitute/beta/?hl=ru>.
- 'Hermitage 20/21' 2017, *Gosudarstvennyy Ermitazh*, viewed 12 December 2017, <[http://www.hermitagemuseum.org/wps/portal/hermitage/explore/projects/projects\\_list/20\\_21/?lng=ru](http://www.hermitagemuseum.org/wps/portal/hermitage/explore/projects/projects_list/20_21/?lng=ru)>, (in Russian).
- Iordanov, S 2017, 'Deathly Hallows: What you need to know about the exhibition of Jan Fabre in the Hermitage', *The Village*, viewed 12 December 2017, <<http://www.the-village.ru/village/weekend/weekend-guide/248177-jan-fabre-hermitage/>>, (in Russian).
- 'Jake and Dinos Chapman. The End of Fun' 2017, *Gosudarstvennyy Ermitazh*, viewed 12 December 2017, <[http://www.hermitagemuseum.org/wps/portal/hermitage/what-s-on/temp\\_exh/1999\\_2013/hm4\\_1\\_317/?lng=ru](http://www.hermitagemuseum.org/wps/portal/hermitage/what-s-on/temp_exh/1999_2013/hm4_1_317/?lng=ru)>, (in Russian).
- 'Jan Fabre. Knight of Despair/Warrior of Beauty' 2017, *Gosudarstvennyy Ermitazh*, viewed 12 December 2017, <[http://www.hermitagemuseum.org/wps/portal/hermitage/what-s-on/temp\\_exh/2016/janfabre/?lng=ru](http://www.hermitagemuseum.org/wps/portal/hermitage/what-s-on/temp_exh/2016/janfabre/?lng=ru)>, (in Russian).
- Kaplan, I 2017, 'How Ancient Greek and Roman Art Can Speak to a Digital Age', *Artsy*, viewed 12 December 2017, <<https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-how-ancient-greek-and-roman-art-can-speak-to-a-digital-age/>>.
- Krauss, R & Dubin, SB (transl.) 2004, *Bachelors*, Moscow, 144 p., (in Russian).
- McLuhan, M 2007, *Understanding media: the extensions of man*, Moscow, 464 p., (in Russian).
- MoMA. The Museum of Modern Art* 2017, viewed 12 December 2017, <<https://www.instagram.com/themuseumofmodernart/>>.
- 'My 2000-Year-Old-Double' 2017, *Musée de la Civilization*, viewed 12 December 2017, <<https://www.mcq.org/en/exposition?id=481105>>.
- Paul, C 2003, *Digital art*, London, pp. 15, 67
- People Matching Artworks* 2017, viewed 12 December 2017, <<https://peoplematchingartworks.tumblr.com/>>.
- REILLY* 2017, viewed 12 December 2017, <<http://heyreilly.com/>>.
- Savchenko, G 2017, 'Blog of the day: Museums visitors that coincidentally "coincide" with paintings', *Bird in flight*, viewed 12 December 2017, <<https://birdinflight.com/ru/novosti/20171017-blog-people-matching-artworks.html>>, (in Russian).
- Tate* 2017, viewed 12 December 2017, <<https://www.instagram.com/tate/>>.
- 'The museum's ghosts' 2017, *Andrés Wertheim Photography*, viewed 12 December 2017, <<http://www.andreswertheim.com/index.php?idioma=en#/galerias>>.
- The State Tretyakov gallery* 2017, viewed 12 December 2017, <[https://www.instagram.com/tretyakov\\_gallery/](https://www.instagram.com/tretyakov_gallery/)>.
- Toffler, A & Burmistrov, KYu (transl.) 2009, *The third wave*, Moscow, 795 p., (in Russian).
- Trick Art Museum* 2017, viewed 12 December 2017, <<http://www.trickart.jp/en/>>.
- 'You should add a bookmark: Smartify application is Shazam for pictures' 2017, *Wonderzine*, viewed 12 December 2017, <<http://www.wonderzine.com/wonderzine/entertainment/art/224840-smartify/>>, (in Russian).