

Научная статья

УДК 7.072:004.738.5

doi: 10.17223/22220836/57/5

АРТ-СОБЫТИЕ И ВИЗУАЛИЗАЦИЯ ВОООБРАЖАЕМЫХ ПРОСТРАНСТВ В СОВРЕМЕННОЙ КУЛЬТУРЕ

Анна Юрьевна Демшина

*Санкт-Петербургский государственный институт культуры, Санкт-Петербург, Россия,
demshina24@mail.ru*

Аннотация. В статье через призму пространственного поворота в культурологии и концепции гетеротопии арт-событие рассматривается как особое пространство, ландшафт, сочетающий качества реального и воображаемого. Гетеротопичность арт-события обусловлена его связью с конкретным местом. Искусство само способно создавать контекст и влиять на окружающее пространство, не контролируемое полностью волей авторов, кураторов или музейных деятелей. Кажущаяся власть над пространством по сути дела остается мифом: гетеротопия побеждает намеренность искусственной контекстуализации.

Ключевые слова: современная визуальная культура, пространственный поворот, арт-событие, гетеротопия, белый куб, тактический урбанизм, виртуальная художественная галерея

Для цитирования: Демшина А.Ю. Арт-событие и визуализация воображаемых пространств в современной культуре // Вестник Томского государственного университета. Культурология и искусствоведение. 2025. № 57. С. 53–62. doi: 10.17223/22220836/57/5

Original article

ART-EVENT AND VISUALIZATION OF IMAGINARY SPACES IN CONTEMPORARY CULTURE

Anna Y. Demshina

*St. Petersburg State Institute of Culture, St. Petersburg, Russian Federation,
demshina24@mail.ru*

Abstract. The article, through the prism of the spatial turn in cultural studies and the concept of heterotopia, examines the transformation of the understanding of an art-event as a special space. Geospatial technologies contribute to the development of an intermediate territory, a space between the real world and the world of fantasy, the world of the imaginary. The possibility of visualizing the landscape through digital technologies and the development of new media have led to both an overabundance of visual images and the need to rethink the principles of presentation of art projects. The concept of the white cube, which arose as a metaphor for a blank slate, malleable for the artist, after the Second World War became, on the one hand, the center of institutional criticism, on the other, it turned into symbolic capital, exploited both within the framework of art and for commercial purposes. The space of the white cube has become an independent cultural landscape. The expansion of art into public spaces and tactical urbanism today represent a strategy of exploitation or transformation of the meanings of a place. Within the Internet, curators create art events, often using the symbolic capital of established associations associated with the artistic landscape: the concepts of “exhibition”, “art project” are applied to virtual events and places that exist exclusively in digital form. The apparent power over space essentially remains a myth, heterotopia defeats the intention of artificial contextualization, space remains completely uncontrollable. The importance of the time factor in the heterotopic

understanding of the landscape of a place is also associated with the phenomenological problem of the physicality of space, which is the source point for contextualization, representation of the symbolic and imaginary.

Keywords: contemporary visual culture, spatial turn, art event, heterotopia, white cube, tactical urbanism, virtual art gallery

For citation: Demshina, A.Y. (2025) Art-event and visualization of imaginary spaces in contemporary culture. *Vestnik Tomskogo gosudarstvennogo universiteta. Kul'turologiya i iskusstvovedenie – Tomsk State University Journal of Cultural Studies and Art History*. 57. pp. 53–62. (In Russian). doi: 10.17223/22220836/57/5

Арт-событие и визуализация воображаемых пространств в современной культуре

Исследование опыта пространственного восприятия и понимания конкретного места как точки осознания себя и мира остается сегодня важным направлением в теоретических работах, активно осмысливается в художественной практике. Различные аспекты понимания пространства, осмысление мест и территорий конкретных и имагинальных ландшафтов в двадцать первом веке актуальны для множества дисциплин: от семиотики, географии, истории, философии, культурологии до экологических исследований, менеджмента в туризме, маркетинга территорий, кураторской и арт-медиаторской практики. Современные ученые говорят о пространственном повороте (*spatial turn*, *landscape turns*), исторически связанном с работами Э. Кассирера (E. Cassirer), Л. Мамфорда (L. Mumford), М. Фуко (M. Foucault), А. Лефевра (H. Lefebvre) [1]. Связь между воображаемыми и реальными местами трансформировалась в результате недавних изменений в коммуникационных и информационных технологиях. Это отражается и в трансформации отношения к выставочному пространству. Со времен авангарда пространство арт-события понимается как особый локус бытия. Можно вспомнить кабинеты, созданные Л. Мохой-Надем и Э. Лисицким для А. Дорнера, эксперименты с выставочными пространствами А. Родченко и В. Татлина. После Второй мировой войны в кураторской практике формируются несколько важных подходов к пониманию пространства арт-события. Первый восходит к проблемной экспозиции, призванной показать неотделенность искусства от социокультурного контекста современности, и был концептуально проработан Х. Зеemanом на основе концепта «гезамткунстверк» (нем. *Gesamtkunstwerk*) объединенного произведения искусства и представлен на знаковых выставках «Отношения» и «Документы 5». Второй подход – контекстное представление искусства в рамках художественно-культурной традиции – связан с деятельностью американских музейных деятелей (У. Хоббса, А. Барра). Центром третьего направления стали борьба со стерильностью белого куба и институциональная критика художественных институций и арт-события со стороны художников, приведшая в том числе и к выходу искусства в публичные пространства. Белый куб – концепция презентации произведения искусства в пространстве с белыми стенами для избежания влияния архитектуры и интерьера на восприятие зрителями арт-объектов. На сегодняшний день все три концепции продолжают развиваться и трансформироваться не только в арт-практике, но и в других культурных сферах.

Воображаемое в эпоху культуры интернета, кажется, становится менее личным и более репрезентируемым для других, что порождает проблему

подмены процесса воображения готовыми образами и схемами. Человеку не надо образно-абстрактно представлять многие вещи: нейросеть, цифровые медиа способны быстро создать или найти их цифровой аналог. Как писал Ж. Лакан (J. Lacan), если воображаемое оказывается проблемой, то символическое, как нечто структурирующее воображаемое решает ее [2. Р. 63]. Вместе с геолокацией появились эффективные способы географической привязки мест в фильмах, книгах и произведениях искусства. Образная география также во многом связана с художественным переосмыслением ландшафта. Множественность контекстов и форм репрезентации одного образа приводит к фрагментарности восприятия, провоцирующей зрителя к поиску готовых решений.

Изменчивость современной культуры становится стрессом, приводящим к поиску стабильных предсказуемых ситуаций. Пространство-место играет важную роль, связывая вымышленные художественные вселенные с реальностью, и наоборот, образы места влияют на то, как люди воспринимают реальные места. «Сет-джеттинг», превращающий места съемок в туристические достопримечательности, является прекрасным примером растущего спроса на соединение вымышленных пространств с реальными местами. Этот процесс не ограничивается кинематографом, но также затрагивает литературу и изобразительное искусство. Ганс Белтинг (H. Belting) еще в 1990 г. в работе «Сходство и присутствие» выдвинул тезис о том, что изображения могут придавать значение контексту, а не обретают смысл исходя из него, что, по мнению исследователя, важно для понимания изображения как самостоятельного действующего лица со своими собственными особенностями [3. Р. 132]. Геопространственные технологии способствуют развитию промежуточной территории, пространства между реальным миром и миром фантазий, миром воображаемого. В таком случае белый куб оказывается беспомощной стратегией, не способной конкурировать с яркостью уличных витрин или многокрасочностью ландшафтов компьютерных игр. Для зрителя, привыкшего к бытию в визуально-оптическом калейдоскопе, основанном на синтезе реального и виртуального пространства, художественного произведения часто оказывается недостаточно, он нуждается в подсказках, направляющих воображение в определенное русло. Место и символический контекст в такой ситуации превращаются не просто в оптику презентации, а особый нарратив, несущий ценностные характеристики, директиву, презентующую несколько акцентов и точек зрения на художественный артефакт. Арт-событие воспринимается как конструируемый авторами и зрителями культурный ландшафт, а символизацию в такой ситуации можно рассматривать как социокультурный процесс. Как отмечают Л. Ровентри (L. Rowntree) и М. Конки (M. Conkey), при условии постоянной изменчивости среды обитания человека она постоянно меняется, поэтому внутри нее всегда присутствует некоторая степень стресса. Учитывая это, символические структуры по большей части создаются для повышения предсказуемости, и эта предсказуемость снижает потенциальную тревогу и стресс перед лицом перемен [4]. Символ можно понимать как нормативный механизм, который ограничивает и контролирует поток информации. Как утверждает Ф. Вагнер (P. Wagner), символ это не случайность, он представляет собой форму преднамеренного и квалифицированного общения, так как символы способны как умножать, так и

ограничивать информацию [5. Р. 322]. То есть в конкретное время в конкретном месте символы могут быть маркерами границ, или коридора восприятия. Поэтому в эпоху интернет-технологий кураторские стратегии презентации искусства, с одной стороны, продолжают традиции предыдущего времени, с другой стороны, иногда с энтузиазмом, иногда вынужденно, включаются в виртуальный мир.

Любое собрание искусства связано с местом его демонстрации, не важно идет ли речь о реальной или о виртуальной экспозиции. Окружающий мир в таком случае превращается в гетеротопический калейдоскоп, в котором пространственные ландшафты превращаются из «стабильного всегда» в «развертывающееся здесь и-сейчас», сотканного из наложения субъективных впечатлений, культурных кодов, реальных и цифровых образов места. Показательна смена вектора создания арт-событий: от акцента на презентации стабильных музейных экспозиций, неизменных и демонстрирующих вечность искусства сегодня идет переход к временным биеннале и выставкам. Выставка должна в такой ситуации не просто презентовать определенный этап или тему в искусстве, но быть поводом для осмысления важной для современности проблемы или демонстрировать контекст как культурно-художественный ландшафт бытия искусства. Гетеротопизация превращается в таком контексте в осознанное действие. Концепт «гетеротопия» был предложен М. Фуко для описания пространства внутри пространства. Французский философ в качестве примера приводит пространство корабля, кладбища, сада, ярмарки. Гетеротопия – это то, что находится между утопией и антиутопией, то, что создает множественность смысловых пространств в рамках одного места. Интенционально гетеротопия связана с возможностью понимать, воображать и использовать одно и то же пространство разными сообществами или отдельными людьми в рамках разных временных периодов, культурных стереотипов и целей. Не случайно эссе М. Фуко начинается с того, что он делает акцент на том, что понятие пространства вытеснило понятие времени в современном мышлении, для философа причина данного сдвига – не отмена модернистской идеи прогресса, но открытия науки: так, Галилей сделал для нас пространство бесконечным, а кризис религии закрыл нам идею бесконечного времени. Таким образом, места больше не изолированные точки (будь то фиксированные на все времена, как в средневековом мире, или постоянно расширяющиеся, как в мире после Просвещения), а скорее достигают своего значения и цели с точки зрения того, как они связаны и в какие отношения они могут или не могут вступать с другими местами и другими вещами [6]. Фуко отмечает, что «гетеротопия может помещать в одном реальном месте несколько пространств, несколько местоположений, которые сами по себе несовместимы» [7. С. 199]. Подобная постановка вопроса отсылает к пониманию восприятия арт-события как связанного с конкретным местом и как особого пространства. По мнению Лефевра, пространства являются и не воображаемыми, и не реальными, а чем-то третьим, другим, триалектически, а не диалектически связанным и с реальным, и с воображаемым. Это и есть интерактивный и интерзависимый аспект социального пространства. Этот подход позволяет найти связь между метафизическим, воображаемым и реальным не только как идеологически ориентированным, но и связанным с теми сферами, в которых мы живем и оказываемся здесь-и-

сейчас [8]. В таком контексте концепция белого куба может быть понята как попытка искусственной санитаризации гетеротопичности места, попытка управления воображаемым и навязывание метафор. «Даже в середине XIX века было общепризнанно, что музеи должны изолировать произведения искусства на стенах, чтобы избежать переполненности и подчеркнуть качество для посетителей», – пишет Эндрю Макклеллан (A. McClellan), профессор истории искусств в Университете Тафтса [9]. Ч. Иствек (Ch. Eastwick) в том же девятнадцатом веке в Лондонской национальной галерее стал вешать работы на уровне глаз зрителей. Фон для развески еще не делали белого цвета, но в целом в этот период стены, ставшие более пустыми, чем при сплошной развеске, стали играть важную роль в презентации искусства [9]. Позднее, в эпоху авангарда, появилась необходимость в демонстрации разнообразных объемных и динамических арт-объектов, художники начинают задумываться о свойствах выставочного пространства. Воля Эля Лисицкого, придумавшего кабинет для музея Ганновера, направлена на создание не только арт-объекта, но и предполагаемых троп для его интерпретации, символизации. Как и авторы других подобных авангардных проектов, Лисицкий стремится к власти над воображаемым через захват территории, осуществляет искусственную контекстуализацию места, что по сути является утопией.

Чистота белого куба изначально была явлена как податливость места под авторскую волю художника, которая, кажется, способна изменить не только конкретное пространство, но и мир в целом. Белые стены появлялись в различных выставочных проектах и до Второй мировой войны, А. Барр (директор МОМА) закрепил белый куб как стандартную экспозиционную стратегию. В то же время стерильность белого куба вместо ассоциации с комфортом для восприятия искусства, с податливостью и способностью пространства трансформироваться под конкретное событие, постепенно превратилась в мощный контекст, используемый как в арт-среде, так и за ее пределами. Для галерей поставангардной эпохи, моды на современное искусство, стали важны сакрализация и отделенность мира искусства от повседневности. «Интерьер должен быть полностью белым и направлен на устранение любой перцептивной связи или реальности, создавая почти религиозную атмосферу, в которой исключены время и пространство» [9]. Показательно, что термин «белый куб» появился намного позже, чем сама идея оформления выставочного пространства в белом цвете. В 1976 г. в журнале «Арт-форум» вышла критическая статья Брайана О'Доггерти (B. O'Doherty), в которой впервые был использован данный термин, причем в критическом ключе [10. С. 56]. Идеи институциональной критики были направлены на разрушение закрытой искусственности выставочного пространства, воспринимаемой как рупор определенной узкой социальной группы. Критика белого куба О'Доггерти, деятельность Ханса Хааке были направлены на устранение искусственности автономии сферы искусства. Они создавали туннель между «реальным миром» и закрытым «миром искусства».

Доминирование белого куба, которое когда-то было революционным, стало казаться устаревшим и потенциально неприемлемым для части современной аудитории, хотя в целом белый куб продолжает быть важным элементом презентации искусства. По словам Уитни Биркетт (W. Birket), белый куб «теперь возвышает искусство над его земным происхождением, отталки-

вая непосвященных посетителей и поддерживая традиционные властные отношения» [11]. Поэтому модные дома стали использовать белый куб как интерьерный прием, дабы придать своим вещам флёр художественности, уникальности и оправдать высокие цены брендов. Таким образом, пространство может искусственно создавать ценность предмета. С точки зрения гетеротопии трансформации отношения к белому кубу представляют собой веер смысловых координат и пространств. Белый куб оказывается, с одной стороны, самодостаточным культурным ландшафтом, а с другой – является местом, несущим следы предыдущих проектов.

Кажущаяся власть над пространством, по сути дела, остается мифом, гетеротопия побеждает намеренность искусственной контекстуализации, пространство остается неконтролируемым полностью. С данной точки зрения выход арт-события за границы музейно-выставочного поля оказывается попыткой включения в мифологизацию городского пространства. Многие выставочные проекты со времен «Документы 5» призваны доказать возможность работы искусства с социокультурным пространством на своей закрытой территории через репрезентацию воображаемого художником в ландшафте, маркированном как зона искусства, а публичное искусство попытка работы с пространством в самом пространстве, в котором наслоение смыслов и образов связано с культурным ландшафтом напрямую. Это заново поднимает феноменологическую проблему телесности пространства в ситуации построения воображаемых ландшафтов и мест как фактора осознания события. Важность фактора времени в гетеротопическом понимании ландшафта места связана и с феноменологической проблемой телесности пространства, являющейся точкой-источником для контекстуализации, репрезентации символического и воображаемого. Как писал М. Мерло-Понти (M. Merleau-Ponty), «восприятие не есть знание о мире, это даже не акт, не обдуманное занятие позиции, восприятие – это основа, на которой разворачиваются все наши акты, и оно предполагается ими. Мир не есть объект, закон конституирования которого я держу в своих руках, мир – это естественная среда и поле всех моих мыслей и всех моих отчетливых восприятий» [12. С. 7]. Другими словами, бытие обретает смысл благодаря нашей пространственно-временной ситуированности в мире и ориентированности в нем [12. С. 311]. Попытки художников работать с окружающим пространством как с полем мышления-восприятия осуществляются начиная с века девятнадцатого, в современном искусстве связаны с уличным искусством и публичными арт-событиями: от экспансии искусства для захвата территории в целях переустройства мира (авангардистский проект), обретения голоса (незаконные акции уличных художников) до кооперации в рамках легальных арт-акций в контексте актуальных подходов к урбанистике (легальное использование публичных пространств). Городская среда оказывается для арт-экспантов диалогической структурой, пространством создания смысла, а не просто местом экспонирования. Гетеротопичность места становится героем художественных проектов или используется художниками как символический капитал. Гетеротопия изучалась Фуко в том числе и как относящаяся к маргинальным или подсознательным местам города, в том числе и как сопротивление, проявляющееся в постоянном создании и модификации себя, для противостояния контролирующей и нормализующей силе.

Популярность социальных сетей и мобильных технологий стала фактором развития временных форм гетеротопии, в том числе арт-проектов в поддержку крупномасштабных городских движений. Искусство, просачивающееся в уличную среду, с одной стороны, не защищено правилами, применимыми к местам, маркированным как выставочно-музейное пространство, вынуждено конкурировать с рекламными объектами, архитектурой и природным ландшафтом. С другой стороны, искусство в пространстве города становится одним из голосов в полилоге различных мнений, образов, смыслов, ряд художников используют приемы тактического урбанизма в попытке поиска своего зрителя и влияния на социокультурные проблемы.

Институциональная критика, начавшаяся с анализа недостатков мира искусства, стала постепенно восприниматься как критическая институция по отношению к современности в целом. Искусство через арт-события сегодня исследует территории, лежащие вне традиционного мира искусства, предлагает новый взгляд на место и пространство как таковые. Характерно высказывание А. Фрейзер (A. Fraser), что художественные институции нельзя рассматривать как некое автономное пространство, существующее отдельно от остального мира, также как «мы» не существуем отдельно от институций [13. Р. 281–283]. Экспансия на нехудожественные территории приводит как к конкуренции искусства с другими сферами культуры, так и связана с изменением статуса визуального опыта.

Глобализация, развитие интернета и геомедиа привели к трансформации понимания визуального образа пространства бытия. Синтез реального и виртуального опыта восприятия мира современным человеком приводит к тому, что право на интерпретацию и презентацию искусства оказывается не привилегией художественных институций или самих художников, но попадает в поле нормативных норм различных социальных групп, обладающих властью в конкурентной среде (реальной или виртуальной), имеющих собственное представление о месте и об искусстве. Через множественность взглядов, в том числе и через фотографии и видео в социальных сетях, арт-событие обретает новые, иногда непредсказуемые контексты, воображается множеством способов, многие из которых не связаны с интенцией автора или куратора.

Как ни парадоксально, в эпоху цифровых медиа максимальной властью начинает обладать визуальный образ, телепортированный из мира искусства в другие контексты, ставший частью культурного пространства. Ландшафт как форма репрезентации реальной или воображаемой среды бытия человека находится в центре современной культуры, он может быть представлен и как описание, и как картина или кинофильм, и даже как вебсайт или точка в геомедиа позиционировании. В рамках интернета кураторы создают арт-события, часто используя символический капитал наработанных ассоциаций, связанных с понятиями «выставка», «экспозиция», «арт-проект». На игре с различными смыслами места часто строится и включение актуального искусства в традиционную музейную экспозицию. Следы, намеки на традиции презентации искусства работают в симулятивных пространствах как «память места», как ложный след реальности. Кураторы в интернете экспериментируют с форматом выставки, учитывая особенности цифровой презентации искусства и личную концепцию понимания идеи конкретного проекта. В формате интернета ограничения связаны с возможностями конкретной плат-

формы и с логикой кураторского подхода. Проекты «Почему + зачем» (2007–2011) кураторов Николаса Вейста и Луми Тана в Нью-Йорке, «Временный Стеделик» (2011–2012) кураторов Эмбер ван ден Идена и Калле Маттссоан в Амстердаме или «Beam me Up» (2010), организованный Рейнхардом Шторцем из XCult в Базеле, представляют собой исследование выставочных моделей, связанных с существующей традицией и учитывающих возможности интерфейса цифрового мира. Кураторы «Почему + Почему», например, представили серию групповых выставок, размещенных во всплывающих окнах, чтобы каждое произведение искусства было связано с кураторским повествованием выставки, т.е. с презентацией того, как кураторы представляют себе арт-событие.

Возможности имитации, иммерсии, интерактивности используются в реальных выставочных проектах для создания особых пространств и ландшафтов. Это может быть как выставочный медиа-проект так и просто кураторский прием. Например, известный иммерсивный кураторский проект Молли Дент-Брокхерст «Комната дождя» (авторы Random International, Superblue). Куратор говорит об эмпирическом искусстве, что «оно представляет собой опыт передвижения и взаимодействия. У художников всегда очень конкретные намерения относительно того, как посетители должны перемещаться по их инсталляциям. Это означает, что для Superblue и нашего первого центра в Майами мы с самого начала и еще до пандемии планировали выпуск билетов по расписанию, однонаправленный поток и контролируемую пропускную способность» [14]. Подобный подход предполагает конструирование в рамках арт-события ландшафта, наделенного особыми качествами, визуализацию воображаемого места, которое не может существовать в реальности и несет определенный эмоциональный контекст. Ловушка заключается в визуальной памяти как авторов, так и зрителей. Виртуальная гетеротопия, по сути, мало отличается от реальной: образ виртуального места также оказывается многослойным и полиинтерпретативным пространством, не способным изолироваться от памяти полностью.

Со времен осмысления выставочного пространства как места, должного нести определенные смыслы, начинаются попытки визуализации воображаемых миров в рамках конкретного ландшафта. Характерный пример, смена отношения к идее белого куба (от изолированного искусственного мира к взаимодействию с культурным ландшафтом) демонстрируют то, как смена культурных парадигм ведет к перепрочтению, искажению, забыванию предыдущих смыслов, а время становится фактором рождения новых символических интерпретаций пространства.

Деятельность институциональной критики через критику принципов и конкретных деятелей официального мира искусства и экспансию искусства в культуру повседневности привела к тому, что, с одной стороны, была размыта идея искусственности арт-пространства. С другой стороны, художник потерял власть над своим проектом и защиту, которую давала аура сакральности, присущая традиционному восприятию музейно-выставочных пространств. Обратная сторона медали – это использование символического капитала, связанного с искусством в коммерческих целях массовой культурой и коммерческими производителями.

Гетеротопичность арт-события обусловлена тем, что оно всегда связано с конкретным местом или его виртуальным конструктором, в нем всегда сосуще-

ствуется множество временных и физических пространств, взаимодействие с таким пространством может стать разрывом с обычным временем или раскрыть новые ракурсы понимания мира. Само искусство способно создавать контекст и влиять на окружающее пространство, не контролируемое полностью волей авторов, кураторов или музейных деятелей.

Пространственный поворот через сдвиг парадигмы восприятия пространства представил новый взгляд на институции. Искусство, пробуя новые формы презентации и понимания арт-события, демонстрирует и собственное решение одной из проблем, поставленной в рамках пространственного поворота: неясностью, насколько взаимодействия и коммуникация обусловлены исключительно пространственными факторами. В современной кураторской практике вопрос о неоднозначности контекстного понимания решается через взаимопроникновения различных культурных ландшафтов.

Современная культура демонстрирует переосмысление представлений об арт-событии, которое теперь не может быть изолировано от контекстов. Неважно, идет ли речь о контексте, созданном внутри искусства (белый куб), или апроприации контекстов культурного ландшафта (арт-урбанизм), или осмыслении возможностей виртуальных пространств (цифровое и эмпирическое искусство). Развитие цифровых технологий сделало возможным визуализировать воображаемые идеи, места, образы на новом уровне, изменило культурные доминанты зрения наших современников. Музей был одним из примеров, которые Фуко использовал, говоря о гетеротопии, чтобы объяснить связь со временем и пространством мест, которых «здесь нет». Трансформации понимания пространства, произошедшие за последнее время, показывают возможность восприятия места через арт-событие как создающее особый ландшафт, сочетающий качества реального и воображаемого.

Список источников

1. *Guldi J.* What is the Spatial Turn? 2023. URL: <https://spatial.scholarslab.org/spatial-turn/what-is-the-spatial-turn/> (accessed: 20.09.2023).
2. *Lacan J.* Ecrits. Paris : Editions du Seuil, 1966. 912 p. URL: [https://www.scirp.org/\(S\(lz5mqp453ed5np55rrgct55\)\)/reference/referencespapers.aspx?referenceid=1890988](https://www.scirp.org/(S(lz5mqp453ed5np55rrgct55))/reference/referencespapers.aspx?referenceid=1890988) (accessed: 20.09.2023).
3. *Craven D.* The New German Art History: From Ideological Critique and the Warburg Renaissance to the Bildwissenschaft of the Three Bs // *Art in Translation*. 2014. № 6 (2). P. 129–147. URL: <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.2752/175613114X13998876655059> (accessed: 25.09.2023).
4. *Rowntree L.B., Conkey M.W.* Symbolism and the Cultural Landscape // *Annals of the Association of American Geographers*. 1980. Vol. 70, № 4. P. 459–474. URL: <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1111/j.1467-8306.1980.tb01327.x> (accessed: 25.09.2023).
5. *Wagner P.L.* Readings in Cultural Geography. Chicago : Univ of Chicago Pr, 1962. 610 p.
6. *Foucault M.* Different Spaces, Aesthetics: The Essential Works 2. London : The Penguin Press, 1998. P. 175–185.
7. *Фуко М.* Другие пространства // Интеллектуалы и власть: Избранные политические статьи, выступления и интервью. М. : Практис, 2006. Ч. 3. С. 191–204.
8. *Lefebvre H.* The production of space. Wiley-Blackwell, 1992. 464 p.
9. *Carneiro A.R.P.* The White Cube. 2021. URL: <https://medium.com/@arita111997/the-white-cube-8e5919d28dae> (accessed: 25.09.2023).
10. *О'Догерти Б.* Внутри белого куба. М. : Ад Маргинем Пресс, 2015. 144 с.
11. *Birket W.B.* To Infinity and Beyond: A Critique of the Aesthetic White Cube. Seton Hall University, 2012. 83 p. URL: <https://scholarship.shu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1211&context=theses> (accessed: 25.09.2023).
12. *Мерло-Понти М.* Феноменология восприятия. СПб. : Ювента Колизей, 1999. 608 с.

13. Fraser A. From the Critique of Institutions to an Institution of Critique // *Artforum*, September. 2005. XLIV, № 1. P. 278–283.

14. Божко О. Молли Дент-Брокхерст: иммерсивное искусство как главный тренд. 2023. URL: <https://www.interior.ru/art/12136-molli-dent-broklherst-immersivnoe-iskusstvo-kak-glavnii-trend.html> (дата обращения: 29.09.2023).

References

1. Guldi, J. (2023) *What is the Spatial Turn?* [Online] Available from: <https://spatial.scholarslab.org/spatial-turn/what-is-the-spatial-turn/> (Accessed: 20th September 2023).

2. Lacan, J. (1966) *Ecrits*. Paris: Editions du Seuil. [Online] Available from: [https://www.scrip.org/\(S\(lz5mqp453edsnp55rjgct55\)\)/reference/referencespapers.aspx?referenceid=1890988](https://www.scrip.org/(S(lz5mqp453edsnp55rjgct55))/reference/referencespapers.aspx?referenceid=1890988) (Accessed: 20th September 2023).

3. Craven, D. (2014) The New German Art History: From Ideological Critique and the Warburg Renaissance to the Bildwissenschaft of the Three Bs. *Art in Translation*. 6(2). pp. 129–147. [Online] Available from: <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.2752/175613114X13998876655059> (Accessed: 25th September 2023).

4. Rowntree, L.B. & Conkey, M.W. (1980) Symbolism and the Cultural Landscape. *Annals of the Association of American Geographers*. 70(4). pp. 459–474. [Online] Available from: <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1111/j.1467-8306.1980.tb01327.x> (Accessed: 25th September 2023).

5. Wagner, P.L. (1962) *Readings in Cultural Geography*. Chicago: University of Chicago.

6. Foucault, M. (1998) *Different Spaces, Aesthetics: The Essential Works 2*. London: The Penguin Press. pp. 175–185.

7. Foucault, M. (2006) *Intellektualy i vlast': Izbrannye politicheskie sta-t'i, vystupleniya i interv'yu* [Intellectuals and Power: Selected Political Articles, Speeches, and Interviews]. Vol. 3. Translated from French. Moscow: Praxis. pp. 191–204.

8. Lefebvre, H. (1992) *The Production of Space*. Wiley-Blackwell.

9. Carneiro, A.R.P. (2021) *The White Cube*. [Online] Available from: <https://medium.com/@arita111997/the-white-cube-8e5919d28dae> (Accessed: 25th September 2023).

10. O'Dogerti, B. (2015) *Vnutri belogo kuba* [Inside the White Cube]. Moscow: Ad Marginem Press.

11. Birket, W.B. (2012) *To Infinity and Beyond: A Critique of the Aesthetic White Cube*. Seton Hall University. [Online] Available from: <https://scholarship.shu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1211&context=theses> (Accessed: 25th September 2023)

12. Merleau-Ponty, M. (1999) *Fenomenologiya vospriyatiya* [Phenomenology of Perception]. St. Petersburg: Yuventa Kolizey.

13. Fraser, A. (2005) From the Critique of Institutions to an Institution of Critique. *Artforum*. 1. pp. 278–283

14. Bozhko, O. (2023) *Molli Dent-Broklherst: immersivnoe iskusstvo kak glavnyy trend* [Molly Dent-Brocklehurst: Immersive Art as a Major Trend]. [Online] Available from: <https://www.interior.ru/art/12136-molli-dent-broklherst-immersivnoe-iskusstvo-kak-glavnii-trend.html> (Accessed: 29th September 2023).

Сведения об авторе:

Демшина А.Ю. – доктор культурологии, доцент, профессор кафедры искусствоведения Санкт-Петербургского государственного института культуры (Санкт-Петербург, Россия). E-mail: demshina24@mail.ru

Автор заявляет об отсутствии конфликта интересов.

Information about the author:

Demshina A.Y. – St. Petersburg State Institute of Culture (St. Petersburg, Russian Federation). E-mail: demshina24@mail.ru

The author declares no conflicts of interests.

Статья поступила в редакцию 14.11.2023;

одобрена после рецензирования 06.02.2024; принята к публикации 15.02.2025.

The article was submitted 14.11.2023;

approved after reviewing 06.02.2024; accepted for publication 15.02.2025.