

DOI: [https://doi.org/10.18524/2410-2601.2023.2\(40\).307200](https://doi.org/10.18524/2410-2601.2023.2(40).307200)

УДК 1:572:130.2

Яна Барінова

**«НОВА ВІЗУАЛЬНІСТЬ», ОБРАЗ І УЯВА
В КОНТЕКСТІ NEW MEDIA ART**

В публікації розглядається специфіка образу, уяви і формування «нової візуальності» в контексті розвитку New Media Art. Аналіз проблеми здійснюється на двох рівнях: а) концептуальні пошуки теоретиків медіафілософії, які проголосили іконічний поворот в сучасній культурі та мистецтві; б) арт-проекти сучасних художників, які працюють в сфері мистецтва нових медіа (техноарт, біоарт, software art тощо). Сучасна філософія у світлі нових тенденцій та соціокультурних практик осмислює проблеми відповідності між образом і оригіналом, репрезентації, кризи поняття образу в сучасному мистецтві. Йдеться про формування new media narrative, який здатен досліджувати нові композиційні можливості, пропоновані, наприклад, комп'ютерною базою даних. Окреслені базові принципи нових медіа: модульність, автоматизація, мінливість, транскодування тощо.

Ключові слова: *New Media Art, «нова візуальність», образ, зображення, репрезентація, іконічний поворот, new media narrative.*

Актуальність теми. Сучасне мистецтво шукає відповідей на питання про нову якість візуальності – і, здається, саме це підштовхує художника використовувати технічні засоби. У сучасному мистецтві ми бачимо пошук відповіді на питання, що є образ (і чи є сенс у користуванні традиційними засобами його створення), що свідчить про відсутність образу, де межі репрезентативності тощо. У контексті розвитку мистецтва нових медіа ці питання ще більше загострюються. Візуальний бік сучасного мистецтва прагнуть, звісно, осмислити не тільки представники New Media Art, а й художники, які користуються аж ніяк не медійними засобами. Тим важливіше придивитися до цієї сторони пошуків сучасного мистецтва, щоб спробувати з'ясувати специфіку викликів, які приносить в сучасний світ New Media Art.

Мета статті: продемонструвати специфіку образу, уяви і формування нової візуальності в контексті розвитку New Media Art.

У нашому дослідженні ми спираємось на ідеї теоретиків мистецтва нових медіа, сучасної візуальної культури, іконічного повороту Ролана Барта, Льва Мановича, Олівера Грау, Серени Канжіано, Петера Вайбеля, Поля Вірільо, Маріон Хольфельдт. Для нас визначною є концепція симулякру Ж. Делеза. У більш розгорнутому вигляді проблематику зображення, образу і нової якості візуальності крізь призму New Media Art ми представили в своїй монографії [Барінова 2022]. В даній публікації ми посилаємо концептуальні позиції.

Починаємо з базової презумпції: важливо бачити різницю у традиційному розумінні образу і в тому, яке виникає в епоху Web 2.0. Якщо простежити історію теорії образу від діалогів Платона, можна дійти

висновку, що порівняно з античністю зв'язки зазнали повної інверсії. Якщо для Платона образ завжди відсилає до якогось оригіналу, то сьогодні образ сам по собі набуває статусу реальності. А сама реальність набуває конкретне значення, якщо вона відображена в образі. Посилення впливу образів у сучасному світі приводить мислителів до твердження, що образи з копій перетворилися на моделі, які задають реальність. Вони породжують новий комплекс сприйняття, мисленнєвих та екзистенційних структур. Хорошим прикладом тут може бути розбір Делезом діалогу Платона «Софіст» у роботі «Платон і симулякр» [Deleuze 1969]. Платон відрізняє первинний образ, в якому достовірно відображається оригінал, від образів вторинних, породжених не відображенням реальності, а довільною груою слів і уяви. Делез стверджує, що Платон для визначення вторинних, «хибних» відображень вживав слово, яке в перекладі на французьку писалося «симулякр». У вказаних Делезом місцях застосовані слова та словосполучення: «примарні подоби», «балаканина», «фокуси», «обман», «помилка», «хибні уявлення про богів». Делез ставить питання: «Що ж це означає: “Перевернути платонізм догори дригом”?» Адже саме так визначав Ніцше завдання філософії і, якщо говорити узагальнено, завдання філософії майбутнього» [Deleuze 1969: 226]. Делеза і Ніцше зближує бажання показати багатогранність істини, множинність її смислів (або орієнтація на безліч інтерпретацій тексту), що їх неможливо звести до одного знаменника. Але щоб дійти до цього, європейській філософії, на його думку, треба порвати з платонізмом.

Делез уточнює, який смисл вкладає Платон у поняття «симулякр». Він доходить до висновку, що симулякр – це знак, який заперечує і оригінал (рід), і копію (зображення речі, наділене схожістю на неї). Симулякр – «зображення, позбавлене схожості; образ, позбавлений подоби» [Deleuze 1969: 229]. На думку Делеза, в діалозі «Софіст» Платон відкриває, що симулякр – не просто хибна копія, а те, що ставить під сумнів копії і моделі як такі. Досягнення Платоном цієї мисленнєвої точки могло стати початком зміни платонізму. Делез переконаний, що Платон сам вказав напрямок, у якому платонізм має «перевернутися».

Ідеться про два види образів, введені Платоном. Теорія ідей Платона передбачає, що наш світ – це світ репрезентацій, тобто, всі «події» цього світу є певним відображенням «ідеальної» Ідеї, недоступної нашій свідомості. Людина здатна сприймати лише копії Ідеї, її «відблиски». І хоч, за Платоном, сама Істина лежить поза сферою репрезентацій, йому надзвичайно важливо, щоб доступні людині копії поставали б як образ, візуальне втілення нерепрезентованої Істини, щоб за ними стояв певний Зразок.

Згадавши платонівські світи ми в контексті New Media Art звертаємось до творчості одного зі світових лідерів цього напрямку – художниці, професорки Університету Сорбонна (Париж) Ольги Кисельової та її проекту «Doors». Це відеоінсталяція, яка складається з двостороннього екрану, на якому демонструються сцени з життя афганського села і

Європарламенту в Страсбурзі. «Порталом» в інший світ служить тїнь глядача, який потрапляє у світло проєктора. Тїнь створює «просвіт» між світами.

Отже, сучасна філософія відсилає нас до проблеми відповідності між образом і оригіналом, до питання про набуття образом самостійного значення в сучасному світі, до проблеми репрезентації. Описане нами видиме наповнення сучасного світу образами має зворотний бік – це криза поняття образу в сучасному мистецтві. Для нас ця прогалина смислів набуває практичне значення. Далі ми торкнемося способів роботи з образами і відмови від образів у сучасному мистецтві. Уявна суперечливість ролі образу в сучасній філософії і в сучасному мистецтві змушує нас окреслити загальне тло так званого «іконічного повороту», який широко обговорюється у сучасній гуманітаристиці.

У теоріях, які складають «іконічний поворот», образ розглядають як специфічний медіум з власною логікою формування смислу (тобто, альтернативною, порівняно з лінгвістичною логікою). Панування нових засобів комунікації міняє сутність сприйняття, що в підсумку веде до зміни поняття реальності. Надмір візуальної продукції довкола нас призводить до перебудови критеріїв оцінки подій: ми частіше довіряємо не слову, а візуальному образу. «Іконічний поворот» передбачає, що в основі формування актуальної реальності виняткову роль посідає образ, який впливає на етико-політичний, економічний, життєсвітний виміри соціокультурного буття. Ускладнення візуального ландшафту, характерне для сучасної культури, веде до ускладнення сприйняття. Ускладнюється і теорія, що проявляється у величезному розмаїтті естетичних і мистецтвознавчих концепцій. Теоретики використовують синонімічні назви для змін, що відбуваються в культурі – *iconic turn*, *pictorial turn*, *image turn*, *visual turn* і та ін. Теоретики візуального досвіду (наприклад, Кіт Моксі [Мохей 2008]) розглядають співвідношення теоретичних позицій у цьому питанні через протиставлення «презентації» та «репрезентації». Прихильники *pictorial / iconic turn*, як він стверджує, виходять з уявлення, що «образ є презентацією, джерелом могутності, природа якого як об'єкта, наділеного буттям, вимагає, щоб ті, хто його аналізує, звертали пильну увагу на спосіб, яким він впливає своєю магією на глядача». Пропоненти *visual turn* або *visual culture* трактують образ як «культурну репрезентацію», значення якої пов'язано здебільшого зі змістом образу.

У рамках досліджень медіафілософії роблять висновок, що в образі тепер убачають не модель дійсності, не відображення об'єктивної реальності, а самостійну реальність. Візуальність перестали сприймати як вторинний чи підлеглий вимір культурної практики. Вона вийшла за межі музеїв, храмів і майстерень художників. Візуальна культура тепер – не просто частина нашого повсякденного життя, вона і є сама повсякденність. У рамках цієї культури вдалося візуалізувати багато речей, які раніше вважалися суто умоглядними. Зростає рівень маніпуляції візуальним. Конструкція відображення або зображення реальності втратила фундамент.

Референт зображення опинився під питанням. Нам здається, що дослідники, які стверджують примат образу в сучасній культурі, зміщують деякі акценти. Візуальність не зводиться до образів. Надмір образів у повсякденному житті, у рекламі і та ін. створює протилежний ефект у мистецтві, яке переходить до інших засобів візуальності. У Ролана Барта ми знаходимо критику тієї гіперреальності (або реальності образів, що підмінюють собою – симулюють – дійсність), де все перетворюється на зображення, де ми живемо за законами узагальненого уявного. «Образ під виглядом їх ілюстрування повністю дереалізує світ людських конфліктів і бажань» [Barthes 1980: 209]. Як підкреслює відомий австрійський художник і теоретик медіамистецтва П. Вайбель, (до речі, містом його народження була Одеса): «1960-ті стали вододілом між епохою / практикою ілюзії і епохою / практикою антиілюзії» [Weibel 2015: 137].

Згадаємо кілька арт-проектів, де проблема образу служить початковою точкою, першопитанням, на якому сконцентровано увагу художника. Мистецтво нових медіа має технічні можливості поставити традиційне питання про образність мистецтва в новій площині. Хотілося б у цьому контексті згадати сформульоване Левом Мановичем поняття «інформаційної естетики». На основі цієї концепції кількісні і якісні дані стали основним інтересом і бажанням художників та дизайнерів, які вже почали експериментувати з новими технологіями, способами створення форм та приголомшливого програмного забезпечення. Можливо, один із найбільш показових у цьому контексті художників – Аарон Коблін, американський медіахудожник. Завороженість цифровою реальністю підштовхнула Кобліна до естетичних пошуків візуалізації даних через процеси генерації в реальному часі (про це пише Сірена Канжіано [Cangiano 2018]). У кількох своїх проектах він створював художній продукт за допомогою програмного забезпечення, яке дає змогу багатьом людям брати участь у створенні проекту онлайн, при цьому вони не усвідомлюють його кінцевої мети. Кожен добровільно робить свій внесок, і з цих жестів складається спільний проект: наприклад, у ході проекту «Bicycle built for 2.000» було записано безліч голосів користувачів для синтезування кінцевого продукту. У кожному проекті художник, керуючись допитливістю, використовує різні підходи. Ось що він каже: «Я почав радше з технічних експериментів: мене цікавить, як створювати системи, схожі на програмні візуалізації, і зрештою я став більше цікавитися візуалізацією систем, які були б абстрактними, суто симуляціями. У процесі проектування, проект приводить мене до актуальніших питань, до цікавішого діалогу» [Cangiano 2018]. У проекті «Flight Traffic» Коблін за допомогою програмного забезпечення візуалізував у кольорі та формі дані повітряного руху над Північною Америкою. Фрагментами роботи є візуалізації окремих районів.

Так проблема образу в сучасному мистецтві виявляє свої нові грані у контексті появи нових технологій. Нова візуальність медіамистецтва фокусує увагу глядача не на образах і «подобі» реального, а на візуалізації

інформації або програмної реальності, як це роблять, наприклад, американські цифрові художники, представники «software art» вже згаданий Аарон Коблін чи Скотт Дрейвс. У цьому ж контексті можна послатися на художній ефект робіт Стеларка (Стеліос Аркадіу). Найвидатніший представник кіберпанківського бодіарту візуалізує радше можливості тіла та симбіоз тіла і технологій.

Олівер Грау дає визначення медіамистецтва, яке висвітлює головну, на його погляд, проблему: «Насамперед, медіамистецтво – це комбінація зображень і звуків, вражень, зворотної дії і багатьох різних елементів, які за допомогою візуальності роблять з медіамистецтва самостійну мову». Отже, в центрі дослідницької уваги має бути саме мова New Media Art. Олівер Грау продовжує: «У медіамистецтві є певні поєднання слів, проте сама мова медіамистецтва не є комбінацією слів. Опис медіамистецтва і мистецтво, основане на зображеннях, – дві різні речі. Проте, безумовно, мова майбутнього має бути збагачена новою лексикою у міру зростання світу зображень» [Грау 2011].

Сучасні художники постають перед викликами, пов'язаними з проблемою репрезентивності. Де межі репрезентації, як можливо показати, зробити видимим невимовне? Пошуки в рамках Media Art дуже виразно вказують на важливість цієї проблематики, проте пошуки відповіді на питання про межі репрезентації і нові можливості образу ставить не тільки цей напрямок мистецтва. Радикальною відповіддю на проблему можливості образу є жест відмови від видимого, що його практикують деякі художники. Порожнеча, відсутність образу, приховування зображення стають для багатьох художників відповіддю на питання про можливість зобразити, втілити в образ щось невимовне.

Парадоксальним чином тут оприявнюються дивні лакуни досліджень у галузі образності. Хотілося б навести міркування Поля Вірільо про те, що ментальні образи довгий час не були предметом наукового осмислення, «зокрема й тоді, коли поява фотографії і кіно спричинила безпрецедентну навалу нових образів, які почали конкурувати зі звичним змістом нашої уяви» [Virilio 1988: 188]. Образи, що увійшли до нашої свідомості, вступили в конкуренцію зі звичною для людини сферою уяви. Сучасна людина перетворюється на напружений, всеохоплюючий, на-все-спрямований Погляд, відкритий назустріч новому відеодосвіду – він вбирає в себе будь-яку візуальну інформацію. Людина-Погляд, возз'єднаний зі світом, намагається осягнути візуальну реальність, осмислити її анатомію й механіку.

У цьому контексті нам хотілося б згадати досліди Крістіана Болтанські, особливо його роботу Missing House в Берліні, де порожнеча стає власне пам'ятником. Відсутність матеріальної будівлі стає меморіалом людям, які тут мешкали до Другої світової війни. Відмова від видимого зображення, визнання неможливості репрезентації в образах демонструє нам і Йохен Герц, кілька робіт якого показують нам, що навіть не

представлений у видимому просторі меморіал може виконувати свою функцію.

Дослідниця сучасного мистецтва Маріон Хольфельдт (Університет Ренн II, Франція) підкреслює: «Як ми можемо зрозуміти цю релігійну заборону іконічного зображення – цей імператив невидимого? Зображення може, передусім, бути відхилене в його міметичній якості, адже воно увічне відсутність того, що воно зображує; у платонічній традиції це тримає нас на відстані від того, що є насправді. Зображення тут просто розуміється як копія, навіть як копія копії, двічі відвернуте від реальності, від множини ідей. По-друге, у біблійному прочитанні можна відкинути образ як втілення, через яке образ фіксує присутність людини, яку слід тримати на відстані, бо вона не може зустрітися з Богом» [Hohlfeldt 2016: 163]. Варто згадати слова Ліотара про те, що, говорячи про Аушвіц в образах і словах, ми стаємо на шлях забуття нерепрезентованого. Розмірковуючи про фільм Ланцмана «Шоа», Ліотар зауважує, що жодна картинка не може передати реальність табору. Жодний монумент не може репрезентувати страждання людей на межі людських можливостей. Парадокс полягає в тому, що «Шоа» був першим фільмом, який розповів про Катастрофу. Але саме цей фільм виявився прикладом певної фальші, бо показати реальний кошмар режисер не міг і змушений був пом'якшувати вплив на глядача. Ми в жодному разі не намагаємося критикувати режисера, який зумів перервати закатені мовчання світу про трагедію Голокосту, – ми торкаємося тут лише фундаментальної проблеми сучасного мистецтва: якщо образ не здатний передати те, що він покликаний зобразити, або мимоволі гламуризує кошмар реальності заради продукування катарсису у глядача, то чи маємо ми право взагалі звертатися до образів? Йохен Герц вирішує проблему радикально, роблячи свої твори невидимими, але присутніми в комеморативному просторі. У цьому контексті згадаємо також роботу Ольги Кисельової «Perfume Organ» з колекції фонду Louis Vuitton, в якій художниця оперує радше не образами, а сенсорикою, відчуттями, тактильністю, запахом. У цій масштабній інсталяції, яка досліджує чуттєвий світ парфумів, художниця-дослідниця приділила особливу увагу натуральним матеріалам, з яких виробляють парфуми. Ольга Кисельова використала цю можливість, щоб розкрити межу між видимим і невидимим, показати секрети парфумерної магії. У серії відеоробіт за допомогою дуже естетичних і символічних об'єктів вона створює справжній лабіринт почуттів.

Роздуми над роботами зокрема Ольги Кисельової, Йохена Герца, Крістіана Болтанські підштовхують до відкриття специфічного способу формування соціальних відносин, який породжує на практиці створення невидимих творів мистецтва. Звернемося разом з Львом Мановичем до ідей видатного американського мислителя Арджуна Аппадурі про специфіку уявних ландшафтів та сучасної соціальної уяви: «Світ, в якому ми живемо сьогодні, характеризується новою роллю уяви в суспільному житті. Щоб зрозуміти цю нову роль, нам треба поєднати стару ідею образів, особливо

механічно зроблених зображень (у сенсі Франкфуртської школи), ідею уявленої спільноти (у сенсі Андерсона) і французьку ідею про уявлене (образне) як сконструйований ландшафт колективних устремлінь, який не більш і не менш реальний, ніж колективні уявлення... Зображення, уявлюваний, уявлений – все це терміни, які направляють нас до чогось критичного й нового в глобальних культурних процесах: уява як соціальна практика» [Manovich 2002: 17]. Так способи репрезентації виявляються не суто художньою проблемою, а способом реагування мистецтва на формування нової якості соціальних відносин, що включають співтворчість, співавторство, співучасть у роздумах.

Проблему репрезентації безпосередньо в контексті New Media Art поставлено в роботах Льва Мановича (професор CUNY, Нью-Йорк, керівник лабораторії Software Studies Initiative) [Simi 2010]. *New Media representation/construct* – складова частина культурної репрезентації як такої і має такі ж сутнісні риси. Манович представляє ряд бінарних опозицій з ключовим терміном «репрезентація»: «представлення – симуляція»; «представлення – контроль» (формування нового типу «зображення – інтерфейс»). Протиставлення «представлення – контроль» відповідає протиставленню «глибини» і «поверхні». Екран комп'ютера як вікно в ілюзіоністський простір у порівнянні з комп'ютерним простором як плоскою панеллю керування. Ще одна опозиція «представлення – дія» з особливим типом образу, виробленого новими технологіями («зображення – інструмент»). Опозиція «представлення – спілкування» актуалізує питання про природу форм телекомунікації, створених технологіями, телекультурних форм загалом. Нагадаємо етимологію слова *tele*, яке грецькою означає «далеко». Технологічне «теле» здатне робити далеке близьким. Згадаймо назву одного з проєктів Ольги Кисельової – «Так далеко, так близько».

Лев Манович вводить термін *new media narrative* [Manovich 2002: 10], підкреслюючи, що цей наратив може досліджувати нові композиційні можливості, пропоновані комп'ютерною базою даних. Він окреслив базові принципи нових медіа: модульність, автоматизація, мінливість, транскодування.

Висновки. Підсумовуючи наш попередній огляд відзначимо, що нові вимоги до візуальності в New Media Art зв'язують воедино сумнів у достатній художній силі образів, а також послань, закарбованих у бронзі або камінні. Сумнів у самій можливості використовувати образи реалізується у відмові від образів і зверненні до сигналів, які впливають на почуття та емоції конкретної людини. Постмодерністська відмова від утвердження єдино правильних істин змушує художників зректись «бронзової вічності» і звернутися до матеріалів, не розрахованих на віки вічні. Звідси відзначена Мановичем ефемерність як характеристика візуальних практик нового медіамистецтва – іноді матеріалом художнього твору може бути, наприклад, світло. Іноді виражальною силою стає відсутність образу і, власне, художнього об'єкта. Відмова від образу апелює до уяви глядача, його

почуттів і переживань. Художник достатньо ризикує, коли робить глядача своїм співавтором (ми це бачимо на прикладі робіт Йохена Герца), але це єдиний спосіб існування в сучасному світі, де художнику треба відмовитися від монополії на трибуну для проголошення істин. Ця зв'язка активності глядачів і відмови художника від використання образів очевидна, тобто проблема візуальності постає не лише як суто мистецька проблема, а й як спосіб аналізу трансформації соціальних відносин. Метою художника, який використовує нову мову вираження, є апеляція до можливості появи у глядача нового досвіду. Наведені приклади показують, як художник створює уявлену спільноту посвячених, адже навіть невидимий меморіал існує завдяки знанню тих, хто брав участь у його створенні.

Список використаної літератури

- Барінова, Я. (2022) *New Media Art. Пам'ять. Простір*. Київ, Лабораторія, 177 с.
- Грау, О. (2011) *Медиаискусство как ключ к пониманию мира. Интервью в Киеве с Асей Баздияровой*, у: *Art Ukraine*. URL: <http://artukraine.com.ua/a/oliver-grau-mediaiskusstvo-kak-klyuch-k-ponimaniyu-mira/#.WIHCStKLTmw>, дата звернення 7.11.23.
- Barthes, R. (1980) *La chambre claire: note sur la photographie*, Paris, Seuil, 292 p.
- Cangiano, S. (2018) *Aaron Koblin: aesthetic evolution of data visualization*, in: *Digimag*. I. 54, May 2010. URL: <http://digicult.it/digimag/issue054/aaron-koblin-aesthetic-evolution-of-data-visualization>, date of access 7.11.23.
- Deleuze, G. (1969) *Platon et les simulacres*, in: *Logique du sens*, Paris, Les Editions de Minuit, 392 p.
- Hohlfeldt, M. (2016) *From Iconic Vacancy to Social Imagination Toward Jochen Gerz's The Square of the European Promise in Bochum*, in: *Dyskurs: Pismo Naukowo-Artystyczne ASP we Wroclawiu*, 21, pp. 154–172.
- Manovich, L. (2002) *The Language of New Media*, Cambridge MA, MIT Press, 400 p.
- Moxey, K. (2008) *Visual Studies and the Iconic Turn*, in: *Journal of Visual Culture*, № 7, pp. 131–146.
- Simi, J. (2010) *Lev Manovich: Software Culture. The Common Grammar of Media*, in: *Digimag*. I. 54, May 2010. URL: <https://digicult.it/digimag/issue-054/lev-manovich-software-culture-the-common-grammar-of-media/>
- Virilio, P. (1988) *La Machine de vision: essai sur les nouvelles techniques de représentation*, ed. Galilée, Paris, 261 p.
- Weibel, P. (2015) *Media Art: From Simulation to Stimulation*, in: *Logos Journal*, 25, I. 4, pp. 135–162.

Yana Barinova

“NEW VISUALITY”, IMAGE AND IMAGINATION IN THE CONTEXT OF NEW MEDIA ART

The publication examines the specifics of the image, imagination and the formation of “new visuality” in the context of the development of New Media Art.

The analysis of the problem is carried out on two levels: a) conceptual searches of theorists of media philosophy, who proclaimed an iconic turn in modern culture and art; b) art projects of modern artists working in the field of new media art (technoart, bioart, software art, etc.). Modern philosophy in the light of new trends and socio-cultural practices understands the problems of correspondence between the image and the original, representation, the crisis of the concept of Image in modern art. It is about the formation of a new media narrative, which is capable of exploring new compositional possibilities offered, for example, by a computer database. The basic principles of new media are outlined: modularity, automation, variability, transcoding, etc.

Keywords: New Media Art, "new visuality", image, image, representation, iconic turn, new media narrative.

References

- Barinova, Y. (2022) *New Media Art. Pamiat. Prostr.* [New Media Art. Memory. Space], Kyiv, Laboratoriia, 177 p.
- Hrau, O. (2011) *Medyayskusstvo kak kliuch k ponymaniyu myra. Interviu v Kyeve s Asei Bazdyiarovoi* [Media art as a key to understanding the world. Interview in Kyiv with Asya Bazdiarova], in: *Art Ukraine*. URL: <http://artukraine.com.ua/a/oliver-grau--mediaiskusstvo-kak-klyuch-k-ponimaniyu-mira/#.WIHCStKLTmw>, date of access 7.11.23.
- Barthes, R. (1980) *La chambre claire: note sur la photographie*, Paris, Seuil, 292 p.
- Cangiano, S. (2018) *Aaron Koblin: aesthetic evolution of data visualization*, in: *Digimag*. I. 54, May 2010. URL: <http://digicult.it/digimag/issue054/aaron-koblin-aesthetic-evolution-of-data-visualization>, date of access 7.11.23.
- Deleuze, G. (1969) *Platon et les simulacres*, in: *Logique du sens*, Paris, Les Editions de Minuit, 392 p.
- Hohlfeldt, M. (2016) *From Iconic Vacancy to Social Imagination Toward Jochen Gerz's The Square of the European Promise in Bochum*, in: *Dyskurs: Pismo Naukowo-Artystyczne ASP we Wroclawiu*, 21, pp. 154–172.
- Manovich, L. (2002) *The Language of New Media*, Cambridge MA, MIT Press, 400 p.
- Moxey, K. (2008) *Visual Studies and the Iconic Turn*, in: *Journal of Visual Culture*, № 7, pp. 131–146.
- Simi, J. (2010) *Lev Manovich: Software Culture. The Common Grammar of Media*, in: *Digimag*. I. 54, May 2010. URL: <https://digicult.it/digimag/issue-054/lev-manovich-software-culture-the-common-grammar-of-media/>
- Virilio, P. (1988) *La Machine de vision: essai sur les nouvelles techniques de représentation*, ed. Galilée, Paris, 261 p.
- Weibel, P. (2015) *Media Art: From Simulation to Stimulation*, in: *Logos Journal*, 25, I. 4, pp. 135–162.

Стаття надійшла до редакції 11.11.2023

Стаття прийнята 1.12.2023