

УДК 7.036(477):004.738.5](045)

DOI <https://doi.org/10.32782/art-studies.2023-1-5>

## NET-АРТ: НОВІ МОЖЛИВОСТІ ДЛЯ ТВОРЧОСТІ

**Сирота Лілія Богданівна,**

кандидат філологічних наук, доцент,

доцент кафедри соціокультурного менеджменту

Львівського національного університету імені Івана Франка

ORCID ID: 0000-0001-7237-291X

*У статті розглянуто поняття нет-арту щодо мистецького середовища. Виявлено такі основні форми його прояву, як безпосереднє створення та трансляція артпродуктів у веб-мережі – нет-арт; використання інтернету як способу трансляції творів; застосування інтернету як надихаючої ідеї для створення проєктів. Констатується створення концептуально нового художнього середовища артпродукту, модус буття якого повністю опосередкований інтенцією до віртуальності художника та глядача. Нет-арт як новітній художній феномен медіамистецтва пов'язаний з трансформаціями у сучасному суспільстві. Наводяться причини, приклади розвитку нет-арту, розкрито його роль у творчості.*

*Нет-арт трактується як нове розширення художньої творчості перш за все молоді. Сучасний постмодерн ще більше ускладнив існування молоді. Відповісти на питання про те, як жити розумно, щасливо і в злагоді із собою та іншими, стає все важче. Відповіді на ці питання молодь шукає у художній творчості, яка допомагає інтегрувати мозкову діяльність, емоції та уяву. Мова мистецтва стає мовою спілкування із собою та іншими. Зміни в культурі, як і зміна її характеру з вербального на аудіовізуальний, які були створені новими медіа, привели до того, що художні твори вийшли за межі матеріальності – фактично ми маємо справу з новими способами творчості. Продукт з'являється в кіберпросторі, а процес використання віртуального простору для представлення свого мистецтва стає концептуалізацією рефлексивної ідентичності. «Електронна наркотизація», на думку песимістів, зводить нанівець «справжню» творчість молоді, тому що все більше технологічних творінь з'являється на інтернет-порталах. Проте, виявляється, не варто боятися одноманітності мистецьких творів, створених мультимедійними засобами. Кіберпростір лише забезпечує нові способи їх представлення.*

***Ключові слова:** нет-арт, митець, кіберпросторове мистецтво, ідентичність, самовираження, постмодернізм.*

### ***Syrota Liliya. Net art: new opportunities for creativity***

The article examines the concept of net art in relation to the artistic environment. The following main forms of its manifestation were identified: direct creation and broadcasting of art products in the VNB network – net art; using the Internet as a way of broadcasting works; using the Internet as an inspiring idea for creating projects. The creation of a conceptually new artistic environment of an art product, the mode of existence of which is completely mediated by the intention to the virtuality of the artist and the viewer, is established. Net art as the latest artistic phenomenon of media art is connected with transformations in modern society. Reasons, examples of the development of net art are given, and its role in creativity is revealed.

Net Art is interpreted as a new expansion of artistic creativity, primarily of young people. Modern postmodernism has made the existence of young people even more difficult. It is becoming increasingly difficult to answer the question of how to live wisely, happily and in harmony with yourself and others. Young people are looking for answers to these questions in artistic creativity, which helps to integrate brain activity, emotions and imagination. The language of art becomes the language of communication with oneself and others. The changes in culture, as well as the change in its character from verbal to audio-visual, which were created by new media, led to the fact that artistic works went beyond materiality – in fact, we are dealing with new ways of creativity. The product appears in cyberspace, and the process of using virtual space to present one's art becomes a conceptualization of reflexive identity. "Electronic narcotization", according to pessimists, nullifies the "real" creativity of young people, because more and more technological creations appear on Internet portals. However, it turns out that you should not be afraid of the monotony of artistic works created by multimedia means. Cyberspace only provides new ways of presenting them.

***Key words:** net art, artist, cyberspace art, identity, self-expression, postmodernism.*

**Вступ.** «Звідки ми? Хто ми є? Куди ми йдемо?» – незвичайна, зворушлива, але перш за все така, що спонукає до роздумів, назва відомої картини Поля Гогена, котра нагадує нам, що, аналізуючи стан сучасної молодої людини, яка живе у світі сум'яття глобального суспільства ризику, ми повинні пам'ятати, що він охоплює множинність його минулих і теперішніх переживань.

Знайти правильний життєвий шлях, який супроводжується величезною кількістю різноманітних, іноді суперечливих, глобальних та особистих ризиків, означає, що вибір, з яким стикаються молоді люди, і ситуації, які їм доводиться вирішувати, часто не сприяють їхньому психічному стану. Все більшою мірою вони повинні сприймати, інтерпретувати та управляти можливостями, загрозами, що з'являються в їхньому житті. У цьому житті навіть «Я» втрачає свою колишню однозначність і розділяється на суперечливі дискурси.

У суспільстві ризику непередбачувані побічні ефекти та їхні наслідки, пов'язані з бажанням контролювати повсякденні ситуації за допомогою раціональності, призводять до невизначеності, відчуття нерозуміння іншими та відчуження. Бажаючи зрозуміти світ, інших і себе, молоді люди постійно шукають відповіді на запитання, які ставить Поль Гоген, – і однією з можливостей їх знайти є художня творчість. Однак вплив технологій привів до того, що цифрове покоління все частіше звертається до неочікуваних форм вираження, які дозволяють швидко налагодити діалог з іншими, здебільшого не завжди раціональний.

**Матеріали і метод.** Концепти «цифрове мистецтво» і «нет-арт» активно розробляють закордонні дослідники. Домінує філософське і художньо-естетичне осмислення цих феноменів (Б. Вендс [1], Д. Лопес [2], Ф. Поппер [3] та ін.). Ми зустрічаємо узагальнення типу «дигітальне мистецтво», «мистецтво мультимедіа», що не обов'язково включає саме візуальні медіа як творчий матеріал або спосіб презентації світогляду митця. Сучасний український дискурс оперує концептом «Digital Art» для окреслення поля сучасного

комп'ютерного мистецтва [4]. Морфологію нет-арту розглядали Я. Пруденко [5], М. Женченко [6], Н. Борщевська та О. Нос [7]; аналізували учасники Міжнародної науково-практичної конференції «Мистецтво та дизайн у художній мові мінливого часу: морфологія, семіотика, візуальність» (14 квітня 2022 року, ХДАДМ) [8]. Однак їхні концептуалізації майже не торкаються проблем розвитку нет-арту в Україні та можливостей вираження нет-артом духовності сучасної молоді.

У статті використано загальнонаукові методи узагальнення, синтезу та аналізу задля окреслення сучасного стану нет-арту, а також метод моделювання для відтворення різних особливостей процесу розвитку нового естетичного сприйняття, який передбачає використання художнього образу і комп'ютерних програм.

### **Нет-арт – кіберпросторове мистецтво та мистецтво в інтернеті**

Зміни в культурі, зокрема зміна її характеру з вербального на аудіовізуальний, викликані новими медіа. Це привело до того, що мистецькі продукти все більше виходять за сферу матеріальності. Зникла необхідність фізично заземлювати їх у певному місці та в певний час, оскільки їх можна згенерувати. Проте продукт з'являється не тільки в кіберпросторі: він все більше стає мультимедійним – в результаті ми маємо справу як з новими способами творення, так і з оновленими можливостями сприйняття роботи, в тому числі непрофесійної. Звернемо увагу на відсутність термінологічного упорядкування щодо сфери цифрового мистецтва. Тому з'являються такі поняття, які іноді розуміються як синоніми: інтернет-мистецтво, мережеве мистецтво та вебарт, нет-арт тощо [9]. Хоча інтернет використовується професійними та непрофесійними художниками різними способами, а саме мистецтво, розміщене та створене безпосередньо в мережі, характеризується неоднозначністю форми спілкування, що породжує труднощі у встановленні чіткого визначення, можна допустити, що ми маємо справу з явищем, яке стає відповіддю на соціальний і культурний запит.

Мережеве мистецтво – це вже не «мистецтво для мистецтва», а скоріше, глобальна, хоча, ймовірно, надзвичайно специфічна сфера самопізнання, розвитку внутрішньо особистісних та міжособистісних компетенцій. Молоді люди творять, навчаються налагоджувати контакт із собою та іншими. Детермінантами цієї творчості є пошук нових форм вираження, незалежність, новизна, унікальність вираження, базована на переживаннях і почуттях творця, швидкоплинних емоціях, які відображені у творі. Сам продукт часто з'являється у кіберпросторі несподівано, але так само швидко зникає, оскільки замінюється образом, ближчим до поточних проблем митця. У цей момент можна запитати, що таке художній продукт, який називається інтернет-артом, іноді передається на інтернет-портал з планшета, на якому було створено оригінальний малюнок, іноді створюється за допомогою флеш-анімації, сценаріїв Java, PHP, HTML, DHTML, гіпертексту, 2D комп'ютерної графіки, 3D-, ASCII-графіки?

Чи експерименти з нелінійним гіпертекстовим оповіданням, перфомансом, що передаються через вебкамери, які з'являються в кіберпросторі, є всіма ресурсами та можливостями мережевого мистецтва?

На нашу думку, важливо те, що більшість продуктів, які називаються мережевим мистецтвом, несе певне художнє твердження, яке є формою повідомлення, що іноді є вираженням бунту проти реальності, але також дозволяє саморефлексію та діалог з іншими або навіть стирає межу між творцем та одержувачем. Іноді виникає так звана чиста форма, яка є конструкцією з будь-яких елементів: кольорів, звуків, слів, знаків, які інкорпуються у художній зміст або становлять його «зміст», інколи абсолютно незалежних від так званого чуттєвого повідомлення, реальності. Створюється форма спілкування, яка дозволяє існувати іншому виміру досвіду – сфері метафізичного почуття. Можливо, це чиста форма драматурга С. Віткевича [10], яка з'являється в нет-арт у художніх виразах молодих людей, але також і зображення, перенесене з планшета чи навіть проста графічна форма, що

дозволяє молодим людям досягти цінностей, які вони не можуть усвідомити, коли творять у реальному світі. Художня творчість, створена молодими людьми у віртуальному просторі чи просто розміщена там, не завжди вписується в загальноприйняті канони. Природним стає скасування усталених канонів культурної комунікації. Таким чином, неможливо навіть визначити принципи створення, зрозуміти їхні правила. Молодим людям іноді приписують бажання провокувати, непрофесійність, імітацію та стилізацію.

### **Творчість інтернету та його комунікаційний потенціал**

Мистецтво молоді в інтернеті – це живе мистецтво, яке уникає будь-яких класифікацій, не піддається стандартизації, легкому опису та поясненню [11]. Цей вид творчості – це не лише специфічна форма самореалізації, але й можливість швидкої презентації своєї роботи, контакту з реципієнтами, які відвідують мистецькі портали чи інтернет-блоги молодих людей. Навіть випадкове потрапляння у цей блог здатне змусити реципієнта опинитися в незвичайному світі, який не завжди можна відкрити простим ключем. Реципієнт починає розуміти, що існує багато точок зору, які не обов'язково повинні бути простими, однозначними, готовими до читання повідомленнями. Його уважне «читання» створює можливість самостійного пізнання і судження про те, що дається чуттєво і позачуттєво, – і результат цього судження може бути переданий автору твору.

Потенціал електронного простору не лише фіксує праці молодих, але й цінує молодь, адже процес використання віртуального простору для презентації власної роботи дедалі більше стає специфічною формою концептуалізації ідентичності.

На думку песимістів, «електронна наркотизація» – це заперечення «справжньої» творчості молоді, оскільки на порталах з'являється все більше технологічних продуктів, які, на думку противників цього виду творчості, вбивають суб'єктивність, індивідуальність. Однак якщо ми підходимо до процесу творення в егалітарний спосіб, визнаючи право

кожного індивіда стати *homo creator* і приймаючи істину, що міститься у твердженні *creo ergo sum*, то ми не повинні боятися односторонності художніх творів та їхніх образів, зроблених за допомогою мультимедійних засобів. Візуальна мова онлайн-мистецтва – це незвичайна форма повідомлення: інколи швидкоплинна та нестабільна. Проте погляди тих, хто вважає, що це насамперед певна форма розваг, графічна індукція, заснована на стереотипах чи дублюванні моделей, не відображають її сутності. Тому що продукти, які молоді люди представляють в Інтернеті, є специфічною сукупністю смислів і повідомлень, відходом від наявних стереотипів і шаблонів. Ці продукти, творчі повідомлення обов'язково будуть «прочитані» іншими, отже, спілкування між автором і одержувачем не блокуватимуться, наприклад, культурними відмінностями чи субкодами.

#### **Творити означає бути собою, бути у світі, бути серед інших і з іншими**

Мистецтво нет-арту, створене молодими людьми і яке, на нашу думку, є як процесом створення онлайн, так і представленням раніше створених продуктів в інтернеті, постійно розвивається. Дедалі більше мистецьких продуктів, доступних у вебпросторі, більше не є лише кінцевою формою, не є репрезентацією світу, наданого априорі, а стають відкритим простором, що діє за принципом своєї «магії», укладеної в художню та технологічну форми вираження. Інтернет-художнику недостатньо поетичної чутливості до світу і малярського відчуття світла, кольору та форми. Він також повинен уміти мислити структурно, новими мовами, як комп'ютерний програміст.

Продукція, представлена на мистецьких порталах, іноді є навіть «первісною технікою», і, здавалося б, її цінність можна оцінити лише за рівнем прогресивності технології, що використовується в представленій художній формі або за новизною технологічних рішень. Це не завжди діалогічні стосунки, інколи це монолог із самим собою. Індивідуальність особистості зумовлює створення унікальних, оригінальних і нових виробів, навіть якщо

вони сприймалися такими лише самим творцем. Мережа тільки відкриває нові можливості для самовираження.

Інтернет-мистецтво все більше стає специфічним вираженням індивідуального прочитання явищ, що відбуваються у просторі сучасного постмодерну, і, хоча йому важко приписати універсальні гуманістичні цінності, не можна заперечувати, що як специфічна форма гри із собою, світом, іншими людьми чи предметами, важливими для творця, саме мистецтво створює новий канон творчості. Це дозволяє реципієнту не лише прочитати особисте повідомлення творця у дуже індивідуалізований спосіб, але й відкрити різні способи вираження: емоцій, переживань, почуттів, хвилювань, а також оцінити мистецьку продукцію з точки зору краси та потворності, хоча художні цінності, які містяться у запропонованих творчих продуктах, часом важко раціонально пояснити [12]. У багатьох із них межі мистецтва розмиті, а художники, можливо, часом абсолютно несвідомо, звертаються до концептуального мистецтва, дадаїзму, сюрреалізму та інших течій. Розширення художніх меж дає творцям, які працюють онлайн, відчуття, що кожна форма художнього вираження стає *ex opere operatio*, успішним творінням: немає невдалих продуктів, помилок чи мистецького кітчу. Однак це також дозволяє нам повірити в те, що світи, які ми створюємо, можуть мати нескінченну кількість вимірів – їх кількість залежить лише від творця. Ми не маємо на меті стверджувати, що всі мистецькі висловлювання в інтернеті мають гуманістичний зміст і високу художню цінність. Нам здається набагато важливішим, щоб вони могли їх мати, тому що джерела мистецьких меседжів ми бачимо у чистому емоційному переживанні, не заплямованому культурними впливами, протистоянні жорстким критеріям культури та доброму смаку, здатності художника виражати та виходити за межі себе. Зрештою, важливим є не стільки продукт, скільки сам творець, його здатність виражати та перевищувати себе.

Продукція, «зафіксована» в інтернеті, іноді є втечею від очевидності світу, конкретних



правил, знаків і меседжів, втечу до свободи та від свободи. Тут вступає в дію теза Маклюєна «Медіум – це повідомлення» [13]. Цифрове середовище завжди буде фактором моделювання структури та методу подання художніх повідомлень. Це дає можливість створити новий код знаків і смислів, хоча часом складається враження, що митці, шукаючи можливості для самовираження, блукають у темряві і не завжди знають, чого шукають. Проте, можливо, саме пошук стає цінним, оскільки здобувається новий досвід. Це пошук, щоб не стояти на місці, не задовольнятися статусом-кво. Однак хвилює те, що серед молоді, яка творить онлайн, є й ті, для кого пошук себе – це скоріше, втеча від себе та офлайн-реальності. Часто це втеча у світ видимості, який вони самі створюють. Тут проявляється бажання не лише бути іншим, але й бути кимось іншим. Їхня робота полягає в тому, щоб ховатися від інших, і створено стільки зображень, скільки інших, для яких вони призначені. Така втеча змушує їх починати ототожнюватися із тим, що вони представляють, тому що їм важливо виділитися, шокувати та затьмарити інших.

Буває й таке, що художники тікають не лише в мистецтво, але й від мистецтва. Для перших мистецька творчість – це втеча від тривожного сучасного світу, його криз, конфліктів, важкої адаптації та потреби вростати в соціальне життя. Можливо, тут у митців немає великого вибору, тому що специфічні таланти і пристрасті, що ведуть до конструктивної творчості, дозволяють їм використовувати свої здібності, концентрувати позитивні сили своєї особистості, запускати тенденцію до самореалізації. Отже, поведінка індивіда керується однією силою – прагненням до вираження власної особистості, а всі досягнення є результатом його творчої сили. Для них нет-арт – це досить примарне місце. Їхні твори з'являються несподівано, але так само швидко зникають, а у створюваних ними формах важко побачити щось більше, ніж «мистецький прийом», «штучна» стилізація під оригінальність [14]. «Прочитавши» такий твір, ми помітимо, що він створений

«замість» – замість висловлення реальних проблем, емоцій, почуттів, переживань та особистих переживань. Тут не видно творчого мислення, мислення новими масштабами. Цей акт спілкування найчастіше є формою деструктивної творчості, це повідомлення заради повідомлення, а не особисте повідомлення. Це твір, приречений на неіснування, поглиблюючи відчуття нерозуміння та самотності творця.

Аналізуючи мережеве мистецтво як специфічний простір для художньої творчості, варто запитати не лише про те, якою мірою воно є відкриттям раніше нерозвиненої можливості надсилання та отримання мистецьких повідомлень, але й якою мірою воно дозволяє виражати нерозкриті смисли, розвивати нові можливості уяви, почуттів, інтелекту? Наскільки нова форма художньої комунікації «Я і Ти» дозволяє відправнику та одержувачу відкривати й задовольняти потреби, які важко задовольнити в реальному світі? Чи є мережеве мистецтво лише тимчасовим захопленням можливостями технологій чи, як показують попередні міркування, скоріше, процесом, який допомагає адаптуватися до реальності, але й виходить за її межі, прагне чогось нового та долає певні ситуації? Аналіз цього напрямку творчості свідчить про те, що «приречені на свободу» митці шукають певних точок опори, компенсуючи внутрішню порожнечу, невдоволення, почуття самотності. Для більшості з них нет-арт – це філософія життя: реципієнт має різні можливості її інтерпретації. Іноді твориться чиста реальність, іноді це світ, відмінний від реального, але тут і там завжди є шматочок митця.

**Висновки.** Наприкінці ХХ ст. творчість молодих митців, які набували досвіду у сфері нет-арту, характеризувалася ознаками експерименту, випробування, іноді навіть виклику. Їхній досвід став можливістю зміцнити самооцінку та підкреслити свою незалежність. Для митців досвід – це скоріше, спроба докласти зусиль, здатність виділитися та пережити нові ситуації [15].

Сьогодні нет-арт надзвичайно яскраво залучає почуття та через сугестивні форми

дозволяє відкрити різноманітні обличчя світу в усіх його аспектах та індивідуальну життєву філософію художника. Це також стимулює до рефлексії над постійними змінами постмодерності, детермінантами якої є «розривність» і «мерехтіння смислів» [16], що спонукає до запитань про сутність творчості особистості. Рефлексія на цю тему вимагає також розгляду суб'єктивних та об'єктивних умов процесу художньої творчості, невід'ємно пов'язаних із соціальними, технічними та культурними трансформаціями. Здається, що цей процес стає дедалі складнішим, оскільки він включає не лише трансформації в природі та сутності самого мистецтва, що є наслідком, зокрема, можливості його існування у вебпросторі, але й того факту, що воно стає специфічною формою вираження, засобом спілкування зі

світом, іншими та собою для тих, для кого самореалізація стає внутрішньою потребою.

Різноманітні умови, досвід та обставини життя творців означають, що їхні твори завжди слід аналізувати як у психологічних, так і в соціологічних категоріях, котрі впливають одна на одну та визначають зміст життя людей. Отже, з одного боку, електронна творчість – це вираження життєвого досвіду, бажання вийти за межі даного, пошук нових цінностей, а з іншого – це елемент культури, відображення процесу навчання, що дозволяє адаптуватися до постійних, часом насильницьких, змін, а також до того, що є новим, незвичайним, ризикованим і позначеним кризою цінностей. Онлайн-мистецтво реагує на потреби людей – пошуки, мрії, прагнення нового та незвіданого. Ідеї знаходять форму, а мрії – кольори.

### Література

1. Wands B. *Art of Digital Age*. London: Thames and Hudson, 2006. 224 p.
2. Lopes D.A. *Philosophy of Computer Art*. London: Routledge, 2009. 160 p.
3. Popper F. *From Technological to Virtual Art*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2007. 471 p.
4. Ландяк О. Медіа-арт в контексті сучасного екранного мистецтва. *Парадигма пізнання: гуманітарні питання. Серія: Мистецтво, мистецтвознавство*. Київ: ТК Меганом, 2015. С. 104–118.
5. Пруденко Я. Історія медіа-арту в Україні. Досвід архівування. URL: <http://www.mediaartarchive.org.ua/publication/dosvid-arkhivuvannya> (дата звернення: 07.10.2023).
6. Женченко М. Цифрові трансформації видавничої галузі: монографія / за наук. ред. В. Різуна. Київ: Жнець, 2018. 436 с.
7. Борщевська Н., Нос О. Розвиток цифрового мистецтва як сучасного способу монетизації мистецтва та захисту авторських прав. *Актуальні проблеми сучасного дизайну: тези Міжнародної науково-практичної конференції від 22 квітня 2021 року*. Київ: КНУТД, 2021. С. 320–323.
8. Міжнародна науково-практична конференція «Мистецтво та дизайн у художній мові мінливого часу: морфологія, семіотика, візуальність (14 квітня 2022 року): збірник наукових матеріалів. Харків: ХДАДМ, 2022. 136 с.
9. Основні поняття цифрового мистецтва 2018. URL: <http://estetica.etica.in.ua/osnovni-ponyattya-tsifrovogo-mistetstva-2018> (дата звернення: 01.10.2023).
10. Захаров В. «Чиста форма» у драматургії С. Віткевича. *Київські полоністичні студії*. 2010. Т. 16. С. 329–338. URL: [http://nbuv.gov.ua/UJRN/kps\\_2010\\_16\\_35](http://nbuv.gov.ua/UJRN/kps_2010_16_35) (дата звернення: 25.09.2023).
11. Лук'янофф І., Гайдт Дж. Крихкість інтернет-покоління. Як тепличне виховання шкодить сучасній молоді. Київ: Наш формат, 2022. 400 с.
12. Шевчук К. Сучасне інтернет-мистецтво і проблема естетики електронних медіа. *МІСТ: Мистецтво, історія, сучасність, теорія*. 2009. Вип. 6. С. 411–417. URL: [http://nbuv.gov.ua/UJRN/Mist\\_2009\\_6\\_54](http://nbuv.gov.ua/UJRN/Mist_2009_6_54) (дата звернення: 23.09.2023).
13. McLuhan, M., Fiore, Q., Agel, J. *The medium is the message: An inventory of effects*. Corte Madera, CA: Gingko Press, 2001. 160 p.
14. Основи формальної композиції: для студентів напряму 6.020205 «Образотворче мистецтво»: посібник / укл. О. Половна-Васильєва. Дніпропетровськ: Роял-Принт, 2015. 34 с.
15. Шерстюк Н. Постмодерн як особлива ситуація в культурі. *Гілея: збірник наукових праць* / гол. ред. В. Вашкевич. Вип. 57 (2). Київ: ВІР УАН, 2012. С. 408–412.
16. Ткаченко О. «Розриви» історичного часу як об'єкт філософсько-історичного дослідження: дис. 2016. URL: [https://chtyvo.org.ua/authors/Tkachenko\\_Oleksii/Rozryvy\\_istorychnoho\\_chasu\\_iak\\_obiekt\\_filosofsko-istorychnoho\\_doslidzhennia](https://chtyvo.org.ua/authors/Tkachenko_Oleksii/Rozryvy_istorychnoho_chasu_iak_obiekt_filosofsko-istorychnoho_doslidzhennia) (дата звернення: 24.09.2023).

### References

1. Wands B. (2006). *Art of Digital Age*. London: Thames and Hudson. 224 p. [in English]
2. Lopes D.A. (2009). *Philosophy of Computer Art*. London: Routledge. 160 p. [in English]
3. Popper F. (2007). *From Technological to Virtual Art*. Cambridge, Mass.: MIT Press. 471 p. [in English]
4. Landiak O. (2015). Media-art v konteksti suchasnoho ekrannoho mystetstva [Media art in the context of modern screen art]. *Paradyhma piznannia: humanitarni pytannia. Ser.: Mystetstvo, mystetstvoznavstvo*. Kyiv.: TK Mehanom. Pp. 104–118. [in Ukrainian]
5. Prudenko Ya. (2023). Istoriiia media-artu v Ukraini. Dosvid arkhivuvannia [History of media art in Ukraine. Archiving experience]. Retrieved from: <http://www.mediaartarchive.org.ua/publication/dosvid-arkhivuvannia>. [in Ukrainian]
6. Zhenchenko M. (2018). Tsyfrovi transformatsii vydavnychoi haluzi: monohrafia / za nauk. red. V. Rizuna [Digital transformations of the publishing industry: monograph / scientific editor V. Rizun]. Kyiv: Zhnets. 436 p. [in Ukrainian]
7. Borshchevska N., Nos O. (2021). Rozvytok tsyfrovoho mystetstva yak suchasnoho sposobu monetyzatsii mystetstva ta zakhystu avtorskykh prav. *Mizhnarodna naukovo-praktychna konferentsiia "Aktualni problemy suchasnoho dizainu" (22 kvitnia 2021 r.)* [The development of digital art as a modern way of monetizing art and protecting copyright. *International scientific and practical conference "Actual problems of such design" (April 22, 2021)*]. Kyiv: KNUTD. Pp. 320–323. [in Ukrainian]
8. Mizhnarodna naukovo-praktychna konferentsiia "Mystetstvo ta dizain u khudozhnii movi minlyvoho chasu: morfolohiia, semiotyka, vizualnist" (14 kvitnia 2022 roku): zbirnyk naukovykh materialiv [International scientific and practical conference "Art and design in the artistic language of changing times: morphology, semiotics, visuality" (April 14, 2022): collection of scientific materials]. Kharkiv: KhDADM. 136 p. [in Ukrainian]
9. Osnovni poniattia tsyfrovoho mystetstva (2018). [Basic concepts of digital art]. Retrieved from: <http://estetica.etica.in.ua/osnovni-ponyattya-tsifrovogo-mistetstva-2018>. [in Ukrainian]
10. Zakharov V. (2010). "Chysta forma" u dramaturhii S. Vitkevycha ["Pure form" in the play by S. Vitkevich]. *Kyivski polonistychni studii*. V. 16. Pp. 329–338. Retrieved from: [http://nbuv.gov.ua/UJRN/kps\\_2010\\_16\\_35](http://nbuv.gov.ua/UJRN/kps_2010_16_35). [in Ukrainian]
11. Lukianoff G., Haidt Dzh. (2022). Krykhkist internet-pokolinnia. Yak teplychne vykhovannia shkodyt suchasni molodi [The crucible of the Internet generation. How hothouse upbringing harms modern youth]. Kyiv: Nash format. 400 p. [in Ukrainian]
12. Shevchuk K. (2009). Suchasne internet-mystetstvo i problema estetyky elektronnykh media [Modern internet art and the problem of electronic media aesthetics]. *MIST: Mystetstvo, istoriia, suchasnist, teoriia*. Issue 6. Pp. 411–417. Retrieved from: [http://nbuv.gov.ua/UJRN/Mist\\_2009\\_6\\_54](http://nbuv.gov.ua/UJRN/Mist_2009_6_54). [in Ukrainian]
13. McLuhan M., Fiore Q., Agel J. (2001). *The medium is the message: An inventory of effects*. Corte Madera, CA: Gingko Press. 160 p. [in English]
14. Osnovy formalnoi kompozytsii: dlia studentiv napriamu 6.020205 "Obrazotvorche mystetstvo": posibnyk (2015) / ukl. O. Polovna-Vasylieva [Basics of formal composition: for students of the direction 6.020205 "Fine art": manual / compiled by O. Polovna-Vasylieva]. Dnipropetrovsk: Roial-Prynt. 34 p. [in Ukrainian]
15. Sherstiuk N. (2012). Postmodern yak osoblyva sytuatsiia v kulturi [Postmodernity as a special situation in culture]. *Hileia: zbirnyk naukovykh prats*. Kyiv: VIR UAN. Vyp. 57 (2). Pp. 408–412. [in Ukrainian]
16. Tkachenko O. (2016). "Rozryvy" istorychnoho chasu yak ob'iekt filosofsko-istorychnoho doslidzhennia ["Discontinuities" of historical time as an object of philosophical-historical research]: dysertatsiia. Retrieved from: [https://chtyvo.org.ua/authors/Tkachenko\\_Oleksii/Rozryvy\\_istorychnoho\\_chasu\\_iak\\_obiekt\\_filosofsko-istorychnoho\\_doslidzhennia](https://chtyvo.org.ua/authors/Tkachenko_Oleksii/Rozryvy_istorychnoho_chasu_iak_obiekt_filosofsko-istorychnoho_doslidzhennia). [in Ukrainian]