

PRO ET CONTRA ДИГІТАЛЬНОЇ РЕПРОДУКЦІЇ, АБО МИСТЕЦТВО В ЕПОХУ СУЧАСНИХ МЕДІА-ТЕХНОЛОГІЙ

Розглядається вплив сучасних репродукційних практик на конструювання та сприйняття арт-простору в умовах розвитку новітніх медіа-технологій (на прикладі Інтернет/он-лайн театру).

Ключові слова: *медіа, медіакультура, медіа-технології, техніка, репродукція, дигітальна репродукція, мистецтво, арт-простір, Інтернет/он-лайн театр.*

Рассматривается влияние современных репродукционных практик на конструирование и восприятие арт-пространства в условиях развития новейших медиа-технологий (на примере Интернет/он-лайн театра).

Ключевые слова: *медіа, медіакультура, медіа-технологии, техника, репродукция, дигітальна репродукция, искусство, арт-пространство, Интернет/он-лайн театр.*

It is considered the influence of the modern reproductive practices on designing and perception of the art space in the conditions of development of the latest media technologies (as an example the Internet/on-line theatre).

Key words: *media, media culture, media technologies, technics, reproduction, digital reproduction, art, art space, Internet/on-line theater.*

У другій половині минулого століття розпочалося активне впровадження інформаційних технологій і масових засобів комунікацій у суспільство, що зумовило нестримну трансформацію існуючих аспектів культурного буття людини. Інтенсивне поширення електронних засобів аудіовізуальних комунікацій спричинило швидкий розвиток специфічного типу культури інформаційного суспільства — медіакультури. За допомогою своєї розгалуженої мережі комунікаційних посередників медіакультура бере участь у процесах розвитку техногенної епохи, модернізації багатьох сфер людського буття, становлення космопланетарного мислення, конструювання нової моделі мистецтва.

Динамічна медіатизація арт-простору зумовлює інтенсифікацію ірреальної, безпредметної сутності мистецтва, майже цілковите стирання межі віртуалу й реалу та виникнення особливого стану «дигітального існування». Нові медіа-технології, завдяки власним онтологічним особливостям, спочатку змодельовали, потім апробували і, нарешті, канонізували межову форму існування сучасного мистецтва в «іншій» цифровій реальності. Стосується практика віртуалізації емпіричної реальності, дигітального відтворення навіть такого виду мистецтва, який тривалий час уважався непідвладним процесу технологічного розмноження, недоторканим для репродукційної процедури, — театру.

Абсолютно точно відтворення в цифрі зі збереженням усіх первинних характеристик застосовується не тільки для статичного

зображення (документ, фотографія, малюнок тощо) або об'єкта, що змінюється, переміщується в часі та просторі (музична композиція, кіно), але й для театральної постанови, яка за своєю природою не повинна фіксуватися в часі, повторюватися: таким чином руйнується враження непередбачуваності, зникає ефект «сьогодні не так, як учора». Розмноження вистави з метою розширення глядацької аудиторії, долучення значної кількості людей до художнього акту творіння стали можливими, насамперед, не стільки завдяки збільшенню тиражу відзнятих на матеріальних носіях копій, скільки виникненню нового засобу тиражування — представлення в режимі он-лайн трансляції театру in action. Зважаючи на значні переваги, яких надає перегляд театральної вистави вдома, постає запитання: чи не виконують у такому разі наділені необмеженою могутністю, медіа-технології «ведмежої послуги», чи не слугує бажання спростити доступ до елітних театральних залів знищенню спочатку тієї мети, з якою вони були споруджені, а потім і їх самих? У добу медіакратії репродукція для мистецтва являє собою знак епохи, необхідність, самоочевидну річ або дигітального Мефістофеля?

Актуальність дослідження: домінантою сучасного постіндустріального суспільства є інформація, для якої основним полем існування та функціонування слугують цифрові медіа-технології, які у свою чергу трансформують майже всі види людської діяльності, зокрема арт-практики. Сучасна ситуація, в якій митець більшу частину свого робочого й вільного часу перебуває перед монітором, не може не впливати на результат його діяльності та свідчить про важливість вивчення впливу медіа-технологій, зокрема, техніки цифрового репродукування, на процес і кінцевий результат творчості.

Мета статті — осмислення механізму впливу дигітальної репродукції на мистецтво на основі аналізу Інтернет/он-лайн театру в просторі сучасної медіакультури.

Матеріал структуровано в намаганні виробити систематичні уявлення про поняття медіа, медіа-технологій, репродукцію та її види, вплив на художню творчість і повноцінне сприйняття людиною творів мистецтва. Розглянуто такі питання: репродукційна техніка та мистецтво, митець і сучасні цифрові медіа-технології, сприйняття репродукованого мистецтва на прикладі он-лайн театру.

Значення слова «медіа» в перекладі з англійської — засіб, посередник; традиційне тлумачення — проміжна ланка в комунікації, пристрій для запису, зберігання та передачі культурних кодів. Комплекс знань, пристроїв, засобів для роботи з культурними кодами називається медіа-технологіями.

Умовна типологія медіа-технологій складається з п'яти основних позицій: ранні (писемність), друковані (друк, літографія, фотографія), електричні (телеграф, телефон, звукозапис), мас-медіа (кінематограф, телебачення), цифрові (комп'ютер, Інтернет). У зв'язку з тим, що сьогодні вже звичним стає формулювання «цифрове телебачення»,

«комп'ютерне спілкування», «Інтернет-спільноти» як пріоритетний засіб зв'язку із зовнішнім світом, то лише дуже обережно можна розмежовувати два останні типи. Дедалі більше підстав виникає для виокремлення ще однієї групи — мультимедіа, які являють собою інтерактивні візуальні й аудіоефекти, сукупність текстів, звуків, графіки, фотознімків, відео в одному цифровому репрезентаторі. На відміну від звичних медіа, які переважно пов'язані з телебаченням, радіо, поліграфією, мультимедіа приділяє значну увагу комп'ютерним зображенням, передачі відеоматеріалів по мережі Інтернет, іграм, інтерактивній взаємодії комунікаторів.

Існує термінологічна плутанина використання понять «медіа-технології» і «техніка». Техніка (д. гр. Τέχνη — мистецтво, майстерність, вміння, ремесло) — термін, який одночасно застосовується для позначення міри, рівня якісного опанування якою-небудь виду діяльності та різних спеціально сконструйованих людиною пристосувань, механізмів для здійснення процесів виробництва й обслуговування. Технологія (д. гр. Τέχνη — мистецтво, майстерність, вміння; λόγος — слово, думка, причина; методика, спосіб виробництва) — комплекс організаційних заходів, операцій і прийомів, спрямованих на обробку певного об'єкта. У XVII ст. в англійській мові слово «техніка» позначало систематичне вивчення або термінологію конкретного виду мистецтва, у XVIII ст. його значення стало наближатися до практичних мистецтв, і тільки у XX з бурхливим розвитком науки термін став поступово набувати сучасного змісту. У 1960-х рр. технікою називалася безліч різноманітних механізмів, пристроїв, які використовуються для вироблення предметів матеріальної культури. Але з появою інформаційного продукту, який не відповідає визначенню матеріальної культури, відбуваються нові термінологічні зміни.

Якщо історію техніки можна простежити на основі матеріальних предметів, з історією медіа-технологій це зробити складно, оскільки вона започаткована в тій просторово-часовій точці, коли певний інформаційно-комунікативний механізм посередництва міг виникнути лише як умова застосування людиною в процесі труда тих знань і вмінь, які зберігаються в колективній пам'яті. Чи не тому серед існуючих інтерпретацій медіа ефектно виглядає визначення, запропоноване К. Марвін (Carolyn Marvin): «Медіа — це не фіксовані об'єкти: у них немає природних країв. Вони являють собою сконструйовані комплекси бажань, вірувань і процедур, які вбудовані в складні культурні коди комунікації. Історія медіа — це не більше й не менше, ніж історія їх використання, що завжди орієнтувала нас від них самих до соціальних практик і конфліктів, які вони висвітлюють» [8, с. 8].

Більшість дослідників, котрі працюють з феноменами сучасного суспільства, вважають за доцільне використовувати термін медіа для позначення засобів, процесів і матеріалів, які беруть участь у роботі з культурними кодами під час комунікативного акту; медіа-технології вони визначають як сукупність тих методів, пристроїв,

процедур, призначенням ефективного функціонування яких є запис, зберігання і відтворення культурних кодів. У цій статті пропонується розглянути лише один репрезентатор сучасних медіа-технологій — дигітальну репродукцію, але як домінуючу складову в процесі формування та сприйняття сучасного арт-простору (на прикладі он-лайн театру).

Під репродукцією (від лат. *re* — повторна, поновлювана, відтворювана дія та *productio* — виробляю) слід розуміти, по-перше, процес (дію) відтворення і розмноження зображень (малюнків, картин, фотографій, документів і т. ін.), по-друге, результат репродукційного процесу (дії) — абсолютно точне, автентичне відтворення оригінального малюнка, картини, фотографії, відео- або аудіоматеріалу. На відміну від копіювання, спосіб репродукування припускає відтворення оригіналу в іншій техніці й матеріалі. Технічна (механічна) репродукція— відтворення і розмноження зображення, мелодії, відео поліграфічними, фотографічними й іншими електронно-машинними засобами, які мають, переважно, серійний характер виробництва. Ручна (мануальна) репродукція передбачає як основний засіб повторення штриха, мазка, кольору, звука винятково людські ресурси і як допоміжні — інші матеріальні інструменти, сировину.

Сучасний тип репродукції — дигітальний — базується на використанні для відтворення оригінального твору (статичний або динамічний, плоский або сферичний, звуковий або німий образи) новітню мультимедійну техніку, і, передусім, Інтернет-ресурси. Дигітальна або цифрова репродукція є однією з форм відтворення, яка основана на цифровій моделі даних. Перевага подібної практики репродукування полягає в аналоговому відтворенні початкового матеріалу без утрати первинних якостей продукту.

У 1936 р. Вальтер Беньямін (Walter Benjamin) передбачив, що механічна репродукція творів мистецтва призведе до руйнування їх «аури таємниці», вплине на художню творчість, сприйняття твору мистецтва та розуміння його художніх переваг, визначить новий статус у суспільстві. Зростання технічних можливостей сприяло виникненню нового типу художньої діяльності, формування техногенного середовища існування культури, в якому мистецтво разом з іншими видами діяльності людини атестовано як інформаційну одиницю. Спочатку технічна репродукція, а потім її поліпшений аналог у цифрі перевели зміст твору мистецтва в поле «символічної додаткової вартості, привласнили його образ як об'єктивну характеристику мистецтва» [2, с. 79].

Та навіть Беньямін не міг припустити всього масштабу дигітальної експансії та медіатизації культури, що дозволили здійснити перехід до комп'ютерно-мережових мистецтв, арт-проектів на базі віртуальності.

Вплив репродукційних практик на мистецтво — не тільки у своїх технічних винаходах, але в самій стилістиці думки — має тривалу

історію. Греки створювали копію лише за допомогою лиття або штампування. З виникненням гравюри на дереві (ксилографія) вперше почали відтворювати графіку. Потім, у Середньовіччі, додався офорт, а на початку XIX ст. — літографія. З книгодрукуванням подібна процедура стала можливою також для текстів. На рубежі XIX і XX ст. засоби репродукції посіли самостійне місце серед видів художньої діяльності та впевнено продовжують впливати, відкрито чи латентно, на традиційну сферу мистецтва, сприяти виникненню нового медіа-арту.

Та навіть у найдосконалішій репродукції, згідно з визначенням Беньяміна, немає умови «тут і зараз», унікального буття твору мистецтва: «Тут і зараз» оригіналу визначають його справжність» [1, с. 20]. Стосовно ручної репродукції рефлексія щодо справжності виправдана, але стосовно технічної репродукції, тим паче дигітальної — недоречно: чим більшої технологізації підпорядковується художній образ, тим помітніша його неорганічність у традиційному культурному контексті, сильніше відчувається політико-економічна заангажованість і підвладність примхливим інтересам мас, очевиднішою стає остаточна втрата аурачного флюору.

З культурно-історичним розвитком суспільства, водночас із поступовим зникненням ритуальної культури, яка базувалася на концептах сакрального, прихованого, унікальна цінність справжнього витвору мистецтва нівелюється. Традиційний ще з первісної доби контекст, у якому розміщувався твір мистецтва, а саме — культ, не надає художнім творам значення таємного, невидимого, прихованого. Наслідком розкриття, «приземлення» й тиражування культового об'єкта стало те, що сама культова цінність майже повністю зникла, уявлення про унікальність, яке було домінуючим у культовому зображенні, змінилося на поняття епатажності митця або ексцентричності художнього творіння. Релігійний культ переростає в культ служіння прекрасному, турбота про справжність — у комерційну зацікавленість.

З вивільненням твору мистецтва від культової прихованості, виникненням різних методів репродукції, насамперед, технічної, потім — дигітальної, неймовірно збільшилися експозиційні можливості мистецтва. Культова цінність більше приховувала твори мистецтва, ніж орієнтувала на публічну демонстрацію, в той час як комерціалізація мистецтва спрямована на масове ознайомлення. «Репродукційна техніка виводить як оригінал, так і його точну копію зі сфери традиції. Тиражуючи репродукцію, вона замінює його унікальність масовим виявленням. А дозволяючи репродукції наблизитися до людини, яка її сприймає, вона актуалізує саму репродукцію» [1, с. 22]. З того моменту, коли критерій справжності замінює експозиційна цінність, трансформується тип сприйняття твору мистецтва, спосіб взаємодії з ним: від глибокої співучасті до тактильного пересування, від удумливої концентрації до розслабленого споглядання. Яскравим прикладом такого твердження може слугувати кіно.

Один тип кінематографа в акті репродукції руйнує «ауру» світу, відображаючи лише його емпіричну матеріальну реальність, а інший, утрачаючи форми, завдяки спостереженню схоплює його «ауру» («закарбований час» А. А. Тарковського [Див.: 4]). Поняття «аури» тлумачиться в текстах В. Беньяміна: «<...> ауру можна визначити як нез'ясовне відчуття далечини, як би близько ми не розглядали предмет. Ковзати поглядом по горах, споглядати гілку — значить вдихати ауру цих гір, цієї гілки» [1, с. 24]. Саме пристрасне прагнення наблизити до себе речі, привласнити їх характерне для сучасного «суспільства споживання» (Ж. Бодрійар, Jean Baudrillard). Так само, як і тенденція до подолання будь-якої унікальності — через прийняття репродукції, безпосереднє володіння нею. І привласнення це здійснюється іноді дуже й дуже безвідповідально.

Поширюючи витвір мистецтва в середовищі мультимедійних технологій, репродукція разом з унікальністю та самостійністю знищує також і його ізолюваність, реалізовує предмет мистецтва, доводячи його до глядача, в якому він убачає свою мету, тобто одну зі своїх причин. Автентичність же твору мистецтва полягає в самій потенції та акті творіння, а не в готовому продукті творчості, у творчому «спотворенні» зображуваного об'єкта, а не в механічно точній репродукції. Статус «перекручування», «викривлення» створюється або фіксується тільки людиною, як і його форма — тотожність і відмінність між фізичними відображенням і оригіналом. Лише за цієї умови таке художнє змінення дійсності може претендувати на приналежність до мистецтва. Інакше маємо ефект відображення в кривому дзеркалі.

У цьому разі сама кривизна дзеркала є лише механічним явищем, але не перекручуванням, тотожним творінню. Тільки для людини існує викривлення як ідеалізована форма реального явища. Спочатку технічна, а нині цифрова репродукція практично відтворюють лише безпристрасну матеріальну форму, але не зміст. Репродукція дзеркально відображає, але не відтворює правди; обмежується точним копіюванням матеріального контуру, до якого не зводиться представлений у мистецтві художній образ. Для техніки, якою б складною вона не була, недоступне відтворення змісту художнього твору — це властивість людини. Непідвладна репродукції і загальності моменту творіння, що відповідає за цілісність витвору мистецтва, — вона визначається перманентним розкриттям людиною. Репродукції піддається тільки наявне буття твору мистецтва, і воно не збігається з його ідеальною універсальністю і глибиною. Якщо воно перебуває у своїй байдужій одиниці, позбавлене загального змісту, то його «абстрактне ніщо» компенсується пустим тиражуванням, механічним породженням одноманітних одиниць.

У процесі дигітального репродукування мистецтво, з одного боку, дегуманізується, фетишизується, зводиться до віртуалізації в протилежність чуттєво-практичному відтворенню. Водночас, цифрове тиражування дійсно робить матеріальний аспект мистецтва незначним,

практично знімає матеріальність, дефетишизує мистецтво. Очевидно, що образ стає байдужим до матеріалу, в якому втілений. Образ може бути інкорпорований у нескінченну безліч цифрових носіїв. Але як бути з тим видом мистецтва, яке вже за своїм термінологічним визначенням повинно мати обов'язковий топос на карті? Яке має певні межі плину часу в просторі й розміщення самого простору? Чи можна за допомогою дигітального коду точно відтворити суто матеріальну подію зі збереженням принципової для існування цього виду мистецтва необхідності перебувати в певному місці в певний час? Ідеться про цифрову репродукцію театрального дійства.

Перебуваючи в предметній матеріальній дійсності, театр має виразно речове втілення. А. С. Канарський навіть уважав, що сутність театрального мистецтва полягає в архітектурі, не зводиться до планування, оздоблення театрального приміщення, а втілюється в його часо просторових координатах («театральна дія пов'язана з певною єдністю місця і часу, що відбувається на сцені» [3, с. 368]). Споруда не є лише місцем проведення спектаклю, а необхідною умовою для повного розкриття його феноменологічних якостей: «Простір театру як виду мистецтва — це умова вираження в ньому архітектурного елементу. <...> Сама архітектура як вид мистецтва <...> складає всю умовність театру й таким чином визначає межі всієї його художності» [3, с. 369].

Ні гра акторів, ні створена ними «атмосфера» (М. О. Чехов) [Див.: 5] не здатні повністю реалізувати театр як «річ-у-собі» (І. Кант) без певного оточення інтер'єром. Театр не виникає будь-де, внаслідок нехтування, ігнорування предметним оточенням; його виникнення фіксують тільки в разі збереження інженерно-конструкторського погляду на просторове розміщення. Важливо зрозуміти, що йдеться зовсім не про класичні уявлення численних рядів крісел, дерев'яної сцени і тяжкої завіси (що з надзвичайним успіхом підтвердили різноманітні моделі театральних видовищ). У такому разі «архітектура» вказує на атрибутивну властивість театру перебувати «тут і зараз», у певному місці, в певному оточенні, в певний час. Тільки ці вимоги й здатні інспірувати виникнення театрального дійства. Та вони ж і ускладнюють його репродукцію: не масовий друк фотографій чи розмноження відеозаписів спектаклю, що являють собою лише зліпок, а реальне відтворення самого процесу. Вирішення цього завдання покладено на медіа-технології прямої трансляції.

Практика трансляти вистави в он-лайн режимі в останні роки має дедалі більший попит. У країнах СНД на сьогодні найвідомішим із тих, хто спробував «на собі» всі недоліки й переваги прямої трансляції, є «Інтернет-театр. Вільний майданчик». Ми не зупинятимемося на технічних складнощах, на безлічі суто інструментальних зон ризиків. Поширена та цілковито обґрунтована думка про своєрідну боротьбу з лікнепом, з театральним невіглаством, про спрощення потрапляння на вистави, подолання географічних, фінансових та ін.

перепон. Однак слід звернути увагу на загрозу підміни в результаті цифрового репродукування дійсної реальності театру ілюзорною.

Як зазначалося вище, згідно з концепцією аури Беньяміна, справжній витвір мистецтва відрізняють від її дублікатів особлива аура або поняття «тут і зараз». Для театру це означає наявність певної архітектури, на думку А. С. Канарського; створення «атмосфери» дії, епохи, відповідно до М. О. Чехова; присутність аудиторії, яка вступає з митцями у творчу співпрацю. Проте ці атрибути театрального мистецтва зникають, щойно починається пряма трансляція. Звісно, можна вказати на здатність людини втручатися в дію, сприяти їй завдяки функціональній силі техніки, та це вже інтерактивність іншого змісту.

Коли «собор залишає площу, на якій він перебуває, щоб потрапити до кімнати поціновувача мистецтва» [1, с. 21], він утрачає свої автентичні властивості, оскільки припиняє бути «тут і зараз». Коли «театр приходиться до вас» (слоган Інтернет-театру), «тут і зараз» оригіналу, які визначають поняття достовірності, зникають. Позбавлена аури, сугестивної сили в дигітальній репродукції, театральна вистава конвертує до нового стану, характеристики якого визначаються особливими умовами існування в просторі, де «панує» цифра.

Насамперед зазнають змін драматургічні закони, за якими організовувалася вистава в традиційному театрі. До того ж трансформується художня форма, а разом з нею категорії часу-простору; іншими стають функції комунікаторів вистави: авторів (творців культурних кодів, відправників) і глядачів (реципієнтів, споживачів культурних кодів); змінюється комунікативне поле (поле генерування, транслявання, сприйняття культуренсів). Межі художньої форми як складної аієрархічної дисипативної організації набувають характеристик онлайнової ситуації (стають ситуативними, дисипативними, рухливими, майже не вловимими); ускладнюється презентація учасників театральної комунікації в просторі, який вони собою маркують; усталені характеристики автора та глядача розмиваються.

У театральній виставі, репродукованій за допомогою Інтернет-ресурсу, автор не є остаточним автором, а глядач не є тільки глядачем. І перший і другий не представлені в абсолютній повноті. Автор не визнається за єдиного деміурга, його функції креатора та модератора не вичерпуються лише цим. Споживацький погляд глядача поступово набуває ознак авторського. Таким чином, неможливо чітко визначити, хто є хто: глядач-співавтор нівелює принципово авторські функції єдиного й остаточного творця культурних смислів; автор, у свою чергу, споглядає за спробами глядача організувати художню форму вистави як відкритої системи. Кожен з них повинен постійно стверджуватися в якомусь із двох статусів, одночасно репрезентувати себе в ролі генератора і споживача культурних сенсів.

Отже, в репродукції як такій немає нічого «поганого». «Contra» технічної репродукції існує передусім той факт, що обставини, в які поміщається репродукція, знецінюють її «тут і зараз» (справжність),

розпушують «ауру», навіть здатні до повної трансформації традиційних характеристик мистецтва (приклад он-лайн театру). «Про» дигітальної репродукції є такі обставини: репродукція «в цифрі» самостійніше стосовно оригіналу, ніж інші репродукційні техніки; здатна перенести копію оригіналу в ситуацію, для самого оригіналу недоступну; дозволяє публіці наблизитися до оригіналу; може слугувати засобом для поширення й усупільнення мистецтва. Тому, якщо відсторонитися від конкретного значення тиражування в суспільстві, сама по собі репродукція не має оціночного судження.

Перспективи подальших досліджень пов'язані з вивченням впливу новітніх інформаційних технологій на мистецтво в контексті медіатизації культури, антропологічних викликів сучасного інформаційного суспільства, проблем існування мистецтва в системі медіакомунікації.

Список літератури

1. Беньямин В. Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости / В. Беньямин; пер. с нем. — М. : Медиум, 1996. — 240 с.
2. Богатырева Е. Д. Искусство и научно-технический прогресс: контуры взаимосвязи / Е. Д. Богатырева // Вестник Самарской гуманитарной академии. — Серия: Философия. Филология. — Самара : СаГА. — 2010 — № 2(8). — С.79—86.
3. Канарский А. С. Диалектика эстетического процесса / А. С. Канарский. — К. : ЗАО «Мировнская типография», 2008. — 378 с.
4. Тарковский А. А. Запечатленное время / Тарковский А. А. Начало и пути (Воспоминания, интервью, лекции, статьи) / А. А. Тарковский // Сост. и ред. М. Ростокская. — М. : ВГИК; ИЦ «Гарант», 1994. — 204 с. — С. 45—67
5. Чехов М. А. Литературное наследие : В 2 т. Т. 2. Об искусстве актера / М. А. Чехов // Общ. науч. ред. М. О. Кнебель. Сост.: И. И. Аброскина, М. С. Иванова, Н. А. Крымова. Комментар.: И. И. Аброскина, М. С. Иванова. — 2-е изд. испр. и доп. — М. : Искусство, 1995. — Т. 2. — 588 с. — С. 176 — 186
6. Internet-theater. Online / [Электрон. ресурс] — Режим доступа : <http://teatrtv.com>. — Заглавие с экрана.
7. Lange C. Tricky Matter: The Work of Art in the Age of Digital Reproduction / Casey Lange // [Электрон. ресурс] — Режим доступа : <http://hypocritereader.com/8/tricky-matter>. — Заглавие с экрана.
8. Marvin C. When Old Technologies were New / Carolyn Marvin. — New York: Oxford University Press, 1990. — 296 p.
9. Moffat Ch. The Work of Art in the Age of Digital Reproduction / Charles Moffat // [Электрон. ресурс] — Режим доступа : <http://www.arthistoryarchive.com/arthistory/contemporary/The-Work-of-Art-in-the-Age-of-Digital-Reproduction.html>. — Заглавие с экрана.
10. de Mul J. The work of art in the age of digital recombination / Jos de Mul // [Электрон. ресурс] — Режим доступа : <http://www.demul.nl/nl/publicaties/publicaties-per-categorie/boekbijdragen/item/1549-the-work-of-art-in-the-age-of-digital-recombination>. — Заглавие с экрана.

11. Calitz T. Art in the age of digital reproduction: liberating or cheapening? / Talita Calitz // [Електрон. ресурс] — Режим доступа : <http://memeburn.com/2012/08/art-in-the-age-of-digital-reproduction-liberating-or-cheapening/>. — Заглавие с экрана.

Надійшла до редколегії 17.01.2013 р.