

УДК: 130.2

ББК: 85с

А43

DOI: 10.18688/aa200-4-59

В. В. Рыженкова

Свидетельство будущего: цифровой поворот в философии медиа и гибридном искусстве

1. Дефиниции: фокусировка

Данная статья призвана объединить поля нескольких академических дисциплин — *теории искусства, теории и философии медиа, а также визуальных исследований* — для анализа *цифрового поворота* (трансформации форм передачи визуальной информации, обусловленной появлением информационных технологий) в производстве образов и артефактов культуры, свидетелями которого мы все являемся сегодня.

Философия медиа как дисциплина, в горизонте которой критически рассматриваются способы хранения и передачи знания и образов, зародилась в 1960-е гг. в исследованиях Маршалла Маклюэна, изучавшего соотношение технологических и культурных артефактов. Как отмечают философы медиа, такие как *Фридрих Киттлер, Вольфганг Эрнст, Александр Гэллоуэй, Лев Манович*, влияние технологий на облик повседневности приводит к изменению медиума — технического или материального носителя информации [7; 10; 8; 15; 16; 17].

История медиа рассматривает трансформацию знания от традиции устной речи, письменности, книгопечатания, массмедиа к появлению дигитализации и сетевых технологий. Согласно *Ноберту Больцу*, одному из теоретиков философии медиа, в этой череде можно выделить две важнейшие вехи: появление письменности и появление книгопечатания [1]. В современную эпоху, как продолжает Больц, к ним добавилось третье ключевое событие — *дигитализация, или появление цифровых технологий*. Знание, которое, по словам исследователей медиа *Игоря Чубарова* и *Анны Рябовой*, в эпоху «галактики Гутенберга» представляло как совокупность знаков в книгах, с развитием наук и технологий в эпоху «галактики Тьюринга» [13] предстаёт в виде оптико-цифрового медиа на универсальной дискретной машине-компьютере: «Компьютер знаменует собой медиатехнологический прорыв, сопоставимый по своей значимости только с технологией Гутенберга» [1, с. 10].

Методологический инструмент истории и философии медиа впитали в себя и *визуальные исследования*, в рамках которых осмысляется не только история создания произведений искусства, но шире — сам медиум производства образа и контекст, обрамляющий восприятие того или иного визуального феномена. Философско-теоретический анализ производства визуальных образов в эпоху цифровой революции мы представим на примере разбора штудий таких исследователей, как *Джоанна Дрюкер* — профессор Калифорнийского университета [14] и *Борис Гройс* [4; 5] — профес-

сор Нью-Йоркского университета, концепции которых будут рассмотрены в третьей части настоящей статьи.

Поскольку цифровые медиа представлены преимущественно в визуальной форме через интерфейс экранов гаджетов, то, предположительно, цифровая революция — это переход от слуховой культуры, на которой зиждилась письменная культура (как отмечает отечественный философ *Владимир Миронов*) к визуальности нового типа, корни которой уходят в эпоху Нового времени (как отмечает немецкий теоретик искусства и медиа *Ханс Белтинг*) [11]. Это явление мы и именуем *цифровым поворотом*, понимая под ним вслед за американским теоретиком медиа *Львом Мановичем* результаты цифровой революции 1980–1990-х гг. и, соответственно, поворот от электронной культуры к цифровой (вестниками которой в горизонте сегодняшнего дня стала постинтернет-, или постцифровая, культура — культура Сети) [9; 10; 17].

Компьютерный интерфейс, представляющий информацию в визуальной форме, повлек фундаментальные трансформации в визуальной культуре и роли образа — художественный медиум стал предельно виртуальным и дематериализованным в своём способе существования, перейдя в пресловутый cloud («облако» — виртуальный архив для хранения медиафайлов). Это явление осмысливается в рамках *искусства новых медиа*, и в том числе в *гибридном искусстве* — направлении современных арт-практик, медиум которого имеет место на стыке высоких технологий и художественных прорывов воображения (3D-принтеры, голограммы, цифровые проекции, нейробионические инсталляции и т.д.) [15].

Таким образом, в рамках данной небольшой статьи мы рассмотрим 1) различия между аналоговым и цифровым объектом, 2) влияние цифрового поворота на визуальность нового типа в гибридном искусстве и цифровом образе.

Указанный новый тип визуальности сопряжён с отрицанием линейного характера печатного знания [15], смещённого интерактивным способом визуализации информации цифровой платформы; в положительном смысле это означает, что современный способ представления этой информации — Сеть, соизмеримая с последним на данном историческом этапе явлением медиа — «осетвлением» [1].

II. Характеристика основных онтологических подходов: от аналогового к цифровому объекту

Актуальными онтологиями цифрового объекта можно считать решения последователь так называемых «плоских онтологий», которые предлагают равное право на существование как субъекту, так и объекту, смещая двумерную матрицу превосходства субъекта над объектом. Классической эпистеме (в смысле *Мишеля Фуко*, то есть понимаемой как априорная модель, обуславливающая формы знания конкретной эпохи) были свойственны дихотомии: наследием её являются бинарные оппозиции человеческое и нечеловеческое, природное и культурное. Решения же представителей «плоских онтологий» тяготеют к нивелированию как бинарных оппозиций, так и иерархии и, более того, к господству человеческого над природным. В таком случае важно выявить различие между способами существования аналоговых и цифровых объектов и предложить компаративистский анализ указанного явления в контексте цифровой революции.

Как отмечает отечественный исследователь современных онтологий *Александр Ветушинский*, «теория цифрового объекта оказывается идентичной основным постулатам плоской онтологии, в различных версиях представленной в трудах *Латура*, *Деланда*, *Богоста*, *Брайанта*, *Мортон* и т.д.» [2]. В данном случае речь идёт об основных принципах существования цифрового объекта, сформулированных теоретиком новых медиа *Львом Мановичем*: 1) дискретность объектов, 2) числовое представление, 3) автоматизация, 4) изменяемость [9]. Эти принципы созависимы: так, 1) дискретность объекта позволяет кодировать информацию о нём и 2) представлять её в числовой форме, что обуславливает возможность 3) автоматизации работы с цифровым кодом, представляющим цифровой объект. Эти принципы можно проиллюстрировать авторским примером Мановича в сфере работы с любым графическим редактором, автоматически встроенные фильтры которого позволяют корректировать те или иные характеристики изображения. Наконец, следующий важный принцип лежит по ту сторону аппаратного и представляет собой программное: «Медиаэлементы, хранящиеся в цифровом коде, а не на каком-либо постоянном носителе, не утрачивают свою сущность и могут быть объединены в любую последовательность с помощью программного управления» [9, с. 29].

Наиболее важной характеристикой из вышеперечисленных оказывается «самостоятельность» всякого объекта, входящего в ассамбляжи объектов (что по аналогии со структурным программированием Манович характеризует как «модульность», то есть самостоятельность, которая остаётся таковой вне зависимости от типа вхождения объекта в комбинации с другими объектами). Иными словами, ключевой характеристикой цифрового объекта, на которую указывает Манович, оказывается синтетическая природа «новых медиа» — процесс их получения подразумевает «переработку» из аналогового формата в цифровой код, где цифровой код становится самостоятельной единицей вычисления (computer — англ. «вычислитель»). Среди таких «новых медиа» исследователь выделяет «цифровой фильм, виртуально созданную 3D-среду, компьютерную игру, DVD, гипермедийный Web-сайт или Интернет в целом» [17, р. 14].

Ещё одной концептуальной моделью для понимания цифровых объектов в плоских онтологиях может быть онтология дискретного современного американского теоретика медиа *Александра Гэллоуэя*, основанная на бинарном коде, определяющем характер принципиально новых цифровых медиа (отличных от аналоговых) [16]. Репрезентативным становится разрыв между физической материальностью аналоговых «старых медиа» — книг и проводников электронной эпохи (газет и телевидения) и виртуальной материальностью «новых медиа» — артефактов компьютерной эры. Как указывает Гэллоуэй, следуя за концептом *Жюль Делёза* и *Феликса Гваттари* [6], цифровые объекты на платформе дистрибутивных сетей представлены подобно ризоме: «Они гетерогенны и соединительны <...> множественны и асимметричны» [16, р. 33]. В контексте философии медиа это означает, что материальность цифровых объектов сплетена с их сетевым медиумом, неизбежно меняющим ландшафт знания ввиду трансформации объекта в виртуальном измерении. Это утверждение основано на ключевом тезисе философии медиа: имеет место (взаимо)отношение между смыслом и материальной формой его выражения (медиумом).

Более того, рассматривая цифровые объекты, Гэллоуэй также применяет концепт «машин» Делёза и Гваттари: «Эти объекты всегда выводятся (derived) из ранее существующей копии (загруженной), [при] использовании различных типов медиативной машинерии (mediative machinery) (дисковых накопителей, сетевых систем передачи данных). Они выводятся на экран с помощью различных видов устройств (компьютерных мониторов, дисплеев, устройств виртуальной реальности)» [16, р. 74]. В этом мнении зафиксировано ключевое соотношение между аналоговым и цифровым, где цифровая среда выглядит идеальным посредником между аппаратным (устройством машины) и визуальным (устройством дисплея), при этом не сводясь ни к первому, ни ко второму. Визуальный интерфейс в данном случае лишь посредник для передачи значений, который в контексте исследований медиа носит название «медиум».

Таким образом, согласно Гэллоуэю, цифровой объект обладает самостоятельным статусом, близким по смыслу «модульности» цифрового объекта Мановича; материальная платформа для реализации цифрового объекта представлена в аппаратной и программной форме, визуализированной посредством интерфейса.

III. Цифровая революция и гибридное искусство: формирование нового смысла на платформе новой визуальности

Одним из результатов цифрового поворота выступает трансформация визуальной культуры от электронной к цифровой (как отмечает отечественный философ *Владимир Миронов*) и визуального образа (о чём пишут теоретики визуальных исследований *Поль Вирилио* и *Джоанна Дрюкер*) [3; 11; 14]. В контексте визуальных исследований и теории медиа эта трансформация не так уж и нова, поскольку динамика медиа шла рука об руку с изменением средств для передачи образа. Так, визуальный код линейно-перспективной станковой живописи Ренессанса подвергается изменению с изобретением в XIX в. «механико-химического фиксирования» (по словам немецкого теоретика оптических медиа *Фридриха Киттлера*) образа (фотографии и киноискусства), смещённого в XX в. преобразованием традиционных медиа в электрические (телевидение), а затем и в оптико-цифровые медиа (компьютеры) [7].

И тем не менее ввиду цифрового поворота разрыв *аналоговых медиа* (имеющих место в границах старой трёхмерной материальности) с *цифровыми* (локализованными в виртуальном пространстве) становится одним из ключевых предметов внимания теоретиков визуальных исследований (visual studies). Так, профессор Калифорнийского университета *Джоанна Дрюкер* предлагает посмотреть на вопрос о трансформации медиа в свете трансформации некритического восприятия медиа в методологии модернистского и постмодернистского искусствознания: «В традиционных практиках материалы, такие как [техника] фрески, масляная краска, акварель, мрамор и бронза, были медиа, посредством которых произведения изящного искусства сообщали свои смыслы, но в модернистский и постмодернистский периоды медиа стали предметом и субстанцией произведения искусства, а не только средством производства [смысла]» [14, р. 16].

Иными словами, критическое восприятие материальной платформы и понимание её роли в производстве смысла произведения искусства — один из ключевых аспектов в концептуализации роли медиума в теории искусства. Так функционирует кон-

цепт «подозрения», введённый теоретиком искусства *Борисом Гройсом* в книге «Под подозрением. Феноменология медиа» для описания ощущения, которое возникает при критическом восприятии медиа [5]. Безусловно, наряду с этим Гройс анализирует ключевые факторы современной философии, послужившие источником данного «подозрения» — конструктивистский характер производства смысла, выявленный представителями постмодернистской философии.

Однако вернёмся к постулируемому апологетами новых медиа разрыву между аналоговым и цифровым в оптике визуальных исследований. Перед нами встанет задача в контексте данной статьи охарактеризовать важнейшие черты образа в цифровую эпоху, поскольку, как отмечает *Вирилио*, «мы достаточно хорошо знакомы с реальностью формальной логики традиционного живописного изображения, пусть в меньшей степени, с актуальностью диалектической логики, которой следуют фотографическое и кинематографическое изображение, — но, напротив, лишь очень приблизительно представляем себе виртуальности парадоксальной логики видеограммы, голограммы и цифровой образности» [3, с. 114].

Предваряя наше рассуждение, стоит сказать, что спор о месте цифрового в институте искусства — закрыт во вчерашнем дне. Казалось бы, «возвышенный» философский спор о разграничении аналогового и цифрового! Однако он уже имеет плоды в области авторского права и практик экспонирования гибридного искусства. Цифровые репродукции уже стали полноправными произведениями, и право на их воспроизведение приобретено *Corbis* — дочерней компанией *Microsoft*. Как отмечает исследовательница цифрового искусства и куратор *Кристиана Пол*, эти события приводят к изменению институциональной среды искусства, в частности к трансформации музея и экспозиционной практики [12], адаптированной для демонстрации иммерсивной и виртуальной среды (посредством введения специализированного оборудования).

Обратим внимание на историю тех событий, что послужили катализатором появления дискуссий о разграничении аналогового и цифрового — как в философии, так и в искусстве. На заре возникновения гибридного искусства важной вехой стало именно появление первого цифрового компьютера — устройства, занимавшего целую комнату, изобретённого в 1946 г. в Университете штата Пенсильвания и получившего название *Electronic Numerical Integrator and Computer*. Уже пять лет спустя был запатентован и стал достоянием широкой общественности цифровой компьютер, пригодный для работы как с цифровым, так и с текстовым массивом данных. А для создания произведений искусства компьютеры начали использовать в 1960-е гг.: *Майкл Нолл*, научный сотрудник лаборатории *Bell* в Нью-Джерси и один из первопроходцев компьютерной арт-машинерии был сопричастен созданию работы «Квадратура Гаусса» 1963 г., ставшей частью выставки «Компьютерные изображения» в нью-йоркской галерее *Говарда Уайза* в 1965 г. Год спустя *Билли Клювер* стал инициатором объединения художников и учёных *EAT (Experiments in Art and Technology)*, связавшего поиски таких ключевых фигур современного искусства того периода, как *Энди Уорхол*, *Роберт Раушенберг*, *Джаспер Джонс*, с достижениями инженеров, программистов и учёных. Тем временем по другую сторону океана, в Европе, гибридное искусство наращивало институциональные мощности, результатом чего стало создание в 1979 г. форума

Ars Electronica, существующего и по сей день в горизонте синтеза научных экспериментов и художественных поисков.

После цифровой революции 1990-х гг. и широкого распространения сетевых технологий перед теорией искусства, теорией медиа и визуальными исследованиями возникли вызовы, которые соответствуют теме проведенной конференции — вопросу о границах и горизонтах.

Трансформацию представления об искусстве и образе с появлением Интернета в одной из наиболее интересных вариаций предлагает *Борис Гройс*: исследователь отмечает, что исторически искусство создавалось как пространство фикции, для понимания замысла которого необходимо было отстраниться от материальности — будь то театральный зал, бумажная книга или холст в раме в изолированном от хода времени галерейном пространстве «белого куба» — «...функционирование фикции как таковой предполагает сокрытие материальной, технической, институциональной основы, которая делает это функционирование возможным» [4, с. 188]. В этой связи важно заметить, что образ, передаваемый посредством аналоговых медиа (в формах, приведённых *Джоанной Дрюкер*, — от фресок до бронзы) сам по себе не сводился к материальной платформе и именно потому был дематериален в том же самом смысле, что и произведения цифровых медиа, представленные в виртуальном пространстве. Указанное сокрытие фикции в цифровом искусстве выступает сплетённым с характером самого цифрового медиа.

Более того, цифровой образ снимает различие между оригиналом и копией и тем самым приближает достижение заветной цели постмодернистского проекта, поскольку, как отмечает Гройс, теория постмодернистского искусства «инвестировала свои надежды в полную утрату идентичности в процессе репродуцирования» [4, с. 202]. Цифровой объект, будучи нематериальным по своему характеру и виртуальным в плане локализации (места), с развитием постсетевых технологий оказался бесконечно вариативным, предельно изменяющимся и тотально доступным копированию в глобальной сети (Интернете).

Литература

1. *Больц Н.* Азбука медиа. — М.: Изд-во «Европа», 2011. — 136 с.
2. *Ветушинский А. С.* «Мы живём в компьютерной игре»: видеоигровая метафора и её метафизический потенциал // *Философская мысль*. — № 10. — 2017. — С. 164–172. DOI: 10.25136/2409–8728.2017.10.24327. URL: https://nbpublish.com/library_read_article.php?id=24327 (дата обращения: 05.10.2018).
3. *Вирилио П.* Машина зрения. — СПб.: Наука, 2004. — 139 с.
4. *Гройс Б.* В потоке. — М.: Ад Маргинем Пресс, 2018. — 208 с.
5. *Гройс Б.* Под подозрением. Феноменология медиа. — М.: Художественный журнал, 2006. — 200 с.
6. *Делёз Ж., Гваттари Ф.* Тысяча плато: Капитализм и шизофрения. — Екатеринбург: У-Фактория; М.: Астрель, 2010. — 895 с.
7. *Киттлер Ф.* Оптические медиа. Берлинские лекции 1999 г. — М.: Логос, 2009. — 272 с.
8. *Маклюэн М.* Галактика Гутенберга. Становление человека печатающего. — Киев: Ника-Центр, 2003. — 432 с.
9. *Манович Л.* Постмедиальная эстетика // *Манович Л.* Теории софт-культуры. — Нижний Новгород: Красная ласточка, 2017. — С. 33–49.
10. *Манович Л.* Принципы новых медиа // *Манович Л.* Теории софт-культуры. — Нижний Новгород: Красная ласточка, 2017. — С. 16–32.

11. Миронов В. В. Семиотические выражи культуры: от диалога к монологу // Вестник Московского Университета, серия 7: Философия.— № 5.— 2017. — С. 4–18.
12. Пол К. Цифровое искусство. — М.: Ад Маргинем Пресс, 2017.— 272 с.
13. Чубаров И., Рябова А. Медиа, медианаука и философия медиа // Логос.— № 2 (104).— 2015. — С. 92–105. URL: <http://www.logosjournal.ru/arch/80/logos-80.pdf> (дата обращения 29.09.2018).
14. Drucker J. Art // *Critical Terms for Media Studies* / Ed. W. J. T. Mitchell, M. Hansen. — Chicago; London: University of Chicago Press, 2010. — P. 3–18.
15. Ernst W. Digital Memory and the Archive. — University of Minnesota Press, Minneapolis, London, 2013.— 277 p.
16. Galloway A. R. Protocol. How Control Exist After Decentralization. — Cambridge, MA: The MIT Press, 2004.— 260 p.
17. Manovich L. The Language of New Media. — Cambridge: MIT Press, 2001.— 355 p.

Название статьи. Свидетельство будущего: цифровой поворот в философии медиа и гибридном искусстве

Сведения об авторе. Рыженкова Валерия Владимировна — магистр философии, аспирант. Московский государственный университет имени М. В. Ломоносова, Ленинские горы, д. 1, Москва, Российская Федерация, 119991. ryzhenkova.valeria@gmail.com

Аннотация. В статье приводится обзор актуальных академических дисциплин — философии медиа и визуальных исследований — для цельного представления о трансформации визуального знания и образа, обусловленной появлением компьютерных технологий. Представлены взгляды исследователей трёх крупнейших традиций в понимании философии и теории медиа — англо-саксонской, отечественной и немецкой.

В ходе рассмотрения предлагаются три базовых тезиса:

- 1) цифровые онтологии близки «плоским онтологиям» в основных принципах существования объекта, где важнейшим оказывается модульность, не сводимая ни к аппаратному, ни к программному;
- 2) влияние цифрового поворота отражено в гибридном искусстве, соединяющем научные достижения, плоды развития новых технологий и художественного поиска;
- 3) результатом цифровой революции можно считать разграничение между аналоговыми и цифровыми медиа, различие которых обуславливает новый тип цифрового объекта (виртуального); для теории искусства это означает стирание различия между копией и оригиналом произведения гибридного и цифрового искусства.

Данные тезисы рассматриваются в том числе в критическом аспекте; особое внимание уделяется постулируемой принципиальной «новизне» новых медиа, что в контексте теории медиа и визуальных исследований ставится под вопрос.

Перспективы дальнейшего исследования роли цифрового объекта и гибридного искусства представляются следующими:

- одной из задач видится критическая аналитика онтологии цифрового объекта при внимании к продуцированию образа в контексте постмодернистского искусствознания и философии;
- второй задачей может быть исследование произведений новых медиа при внимании к трансформации ими институциональных взаимоотношений, роли музейного архива, экспозиционно-выставочных практик.

Ключевые слова: философия медиа, теория медиа, история медиа, теория искусства, визуальные исследования, онтология цифрового кода, гибридное искусство, цифровой поворот, плоские онтологии

Title. Testimonies of the Future: The Digital-Turn in the Philosophy of Media and Hybrid Arts

Author. Ryzhenkova, Valeria Vladimirovna — Ph. D. student. Lomonosov Moscow State University, Leninskie Gory, 1, 119991 Moscow, Russian Federation. ryzhenkova.valeria@gmail.com

Abstract. The article provides an overview of several academic disciplines, such as the philosophy of media, theory of art, and visual studies for the analysis of transformation of visual knowledge and image in the digital era. The views of researchers are presented with attention to three largest traditions in the philosophy of media and visual studies — Anglo-Saxon, Russian, and German.

During the review, three basic theses are proposed:

- 1) digital ontologies are close to “flat ontologies” in basic principles of ontology, where the most important is modularity, which cannot be reduced to either hardware or software;

2) the influence of digital era is reflected in the hybrid art, as a result of incorporate high technology and art; 3) the result of digital revolution can be considered as the distinction between analog and digital media. In this case, a new type of digital object (virtual) is understood as the difference between a copy and original work, a new variation of materiality.

The prospects for further research on the role of digital objects and hybrid art are as follows:

— One of the tasks is a critical analysis of the ontology of a digital object with attention to image production in the context of postmodern art studies and philosophy;

— The second task may be to study the works of new media with attention to the transformation of their institutional relationships, the role of Museum archives, and exhibition practices.

Keywords: philosophy of media, media studies, history of media, theory of art, visual studies, ontology of digital code, hybrid arts, digital turn, flat ontology

References

- Bolc N. *Azbuka media (Das ABZ der Medien)*. Moscow, Europe Publ., 2011. 136 p. (in Russian).
- Bruno G. *Surface: Matters of Aesthetics, Materiality, and Media*. Chicago, The University of Chicago Press Publ., 2014. 288 p.
- Chubarov I.; Ryabova A. Media, Media Studies and Media Philosophy. *Logos: web magazine on Philosophy*, 2015, vol. 25, no. 2 (104), pp. 92–105. Available at: <http://www.logosjournal.ru/arch/80/logos-80.pdf> (дата обращения 29.09.2018) (in Russian).
- Delez Z.; Gvattari F. *Tysiacha plato: Kapitalizm i shizofreniia (A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia)*. Ekaterinburg, U-Faktoriya Publ.; Moscow, Astrel Publ., 2010. 895 p. (in Russian).
- Drucker J. Art. Mitchell W.J. T.; Hansen M. (eds.). *Critical Terms for Media Studies*. Chicago; London, University of Chicago Press Publ., 2010, pp. 3–18.
- Ernst W. *Digital Memory and the Archive*. Minneapolis, University of Minnesota Press Publ., 2013. 277 p.
- Galloway A.R. *Protocol. How Control Exist after Decentralization*. Cambridge, MA, The MIT Press Publ., 2004. 260 p.
- Grau O. (ed.). *MediaArtHistories*. Cambridge, Massachusetts, MIT Press Publ., 2007. 488 p.
- Kittler F. *Opticheskie media. Berlinskii lektzii 1999 g. (Optical Media. Berlin Lectures 1999)*. Moscow, Logos Publ., 2009. 272 p. (in Russian).
- Manovich L. *The Language of New Media*. Cambridge, MIT Press Publ., 2001. 355 p.
- Manovich L. Principles of New Media. *Teorii soft-kul'tury (Theories of Soft-Culture)*. Nizhny Novgorod, Krasnaia lastochka Publ., 2017, pp. 16–32 (in Russian).
- Manovich L. Postmedial Aesthetics. *Teorii soft-kul'tury (Theories of Soft-Culture)*. Nizhny Novgorod, Krasnaia lastochka Publ., 2017, pp. 33–49 (in Russian).
- McLuhan M. *Galaktika Gutenberga. Stanovlenie cheloveka pechataiushchego (The Gutenberg Galaxy: The Making of Typographic Man)*. Kiev, Nika-Tsentr Publ., 2003. 432 p. (in Russian).
- Mironov V.V. Semiotic Turns of Culture: From Dialogue to Monologue. *Moscow State University Vestnik: Philosophy*, 2017, no. 5, pp. 4–18 (in Russian).
- Mitchell W.J. T.; Hansen Mark B.N. (eds.). *Critical Terms for Media Studies*. Chicago; London, The University of Chicago Press Publ., 2010. 353 p.
- Paul Ch. (ed.). *New Media in the White Cube and Beyond: Curatorial Models for Digital Art*. California, University of California Press Publ., 2008. 273 p.
- Paul Ch. *Tsifrovoe iskusstvo (Digital Art)*. Moscow, Ad Marginem Publ., 2017. 272 p. (in Russian).
- Shental A. Natural-Digital Chiasm. *Moscow Art Magazine: web magazine on Art*, 2015. Available at: <http://moscowartmagazine.com/issue/18/article/251> (accessed 29 September 2018) (in Russian).
- Venkova A. V. The Transgression of Media in the Philosophy of Diemar Kamper and the Critical Theory of Rosalind Krauss (on Diemar Kamper's Body. Violence. Pain and Rosalind E. Krauss's Perpetual Inventory). *International Journal of Cultural Research*, 2010, no. 1, pp. 124–127 (in Russian).
- Venkova A. V. Digital Immersive Environments in Art: New Anthropological Horizons. Zakharova A. V.; Maltseva S. V.; Staniukovich-Denisova E. Iu. (eds.). *Actual Problems of Theory and History of Art: Collection of Articles, vol. 10*. Moscow, Lomonosov Moscow State University; St. Petersburg, NP-Print Publ., 2020, pp. 649–655 (in Russian).
- Vetushinskiy A. S. "We Live in a Computer Game": Metaphor of Video Game and Its Metaphysical Potential. *Philosophical Thought: web magazine on Philosophy*, 2017, no. 10, pp. 164–172. Available at: <http://dx.doi.org/10.25136/2409-8728.2017.10.24327> (accessed 05 October 2018) (in Russian).
- Virilio P. *Mashina zreniia (The Vision Machine)*. St. Petersburg, Nauka Publ., 2004. 139 p. (in Russian).
- Zielinski S. *Deep Time of the Media*. Cambridge, MA, The MIT Press Publ., 2006. 375 p.