

МИСТЕЦТВОЗНАВСТВО

УДК 008:312.421 (Мистецтвознавство. Дизайн)
DOI https://doi.org/10.24919/2308-4863/69-1-7

Віктор АРЕФ'ЄВ,
orcid.org/0000-0002-9845-6086
аспірант кафедри графічного дизайну
Київського національного університету культури і мистецтв
(Київ, Україна) areffiev@ukr.net

ГЕШТАЛЬТ І ПАТЕРН ЯК АРТЕФАКТИ ДИГІТАЛЬНИХ ТЕХНОЛОГІЙ ДИЗАЙНУ

Наголошено на актуальності звернення до провідних ознак віртуального дизайну – гештальт і патерн. **Мета статті** – визначити феномен синтезу візуальних технологій в контексті дигітального простору. **Методологія дослідження** презентована компаративним та системним підходами, задіяні також феноменологічний та діалектичний методи, які дають можливість здійснити мистецтвознавчий та культурологічний аналіз феномену дигітальних технологій. **Наукова новизна.** Доведено, що дигітальний простір наближує те, що знаходиться вдалі, і навпаки, дає можливість таким мікрооб'єктам, як піщинка, стати великими, як гора. Ця інверсія масштабів, несподіванка, перехід з однієї позиції на іншу робиться, як в монтажу кінематографа, в екранному просторі дигітальних технологій більш енергійно, і завдяки віртуальній реальності шви монтажу майже не помічаються. Відбувається континуальний перехід з одної позиції на іншу, який демонструє можливості бачити те, що не можна побачити звичайним зором. Фрто стає маркером цих реалій, які не бачать люди, якщо вони не орієнтовані на це надбачення. Виникає ціла низка спеціалістів, які починають працювати з гештальтами, тобто цими феноменами надбачення, виникає гештальт-психологія, яка породжує вже більш штучні і більш природно орієнтовані феномени, такі, як гештальт-терапія. І сам по собі принцип гештальт-терапії, звичайно, цікавий з точки зору, а як же можуть лікувати образами. **Висновки.** Віртуальна реальність – це штучний простір, створений завдяки сучасним комп'ютерним технологіям і представлений у цифровій формі, який не існує в природі, але дає можливість користувачеві перебувати всередині нього. Технічні пристрої та програмне забезпечення створюють для людини ефект присутності у новому світі аудіо-візуальної реальності та можливість впливати на його об'єкти. Всередині віртуальної реальності людина має можливість не тільки спостерігати, а і бути безпосереднім учасником цього світу: отримувати відчуття, максимально наближені до реальних, контактувати з іншими людьми, які теж знаходяться в цій реальності, впливати на її об'єкти, і навіть спілкуватися з її штучними персонажами. Штучні персонажі, їх засилля, надлишкова матеріальність має свою естетичну надлишковість в тому, що маски і об'єкти легко переходять з одного об'єкту на інший, шляхом цієї суміжності, близькості в просторі ігрової, психоделичної стратегії фотокінореальності, і одного дигітального дизайну.

Ключові слова: віртуальна реальність, синтез мистецтв, фотодизайн, гештальт, патерн, художній образ.

Viktor AREFIEV,
orcid.org/0000-0002-9845-6086
Graduate student at the Department of Graphic Design
Kyiv National University of Culture and Arts
(Kyiv, Ukraine) areffiev@ukr.net

GESTALT AND PATTERN AS ARTIFACTS OF DIGITAL DESIGN TECHNOLOGIES

Emphasis is placed on the relevance of addressing the leading features of virtual design – gestalt and pattern. The purpose of the article is to define the phenomenon of synthesis of visual technologies in the context of digital space. The research methodology is presented with comparative and systemic approaches, phenomenological and dialectical methods are also used, which make it possible to carry out art and cultural analysis of the phenomenon of digital technologies. Scientific novelty. It has been proven that the digital space approximates what is successful, and conversely, enables objects as small as a grain of sand to become as large as a mountain. This inversion of scale, surprise, transition from one position to another is done, as in a cinematographic montage, in the screen space of digital technologies more energetically, and thanks to virtual reality, the seams of the montage are almost invisible. There is a continuous transition from one position to another, which demonstrates the ability to see things that cannot be seen with ordinary vision. Frto becomes a marker of these realities that people do not see if they are not oriented towards this vision. There is a whole series of specialists who are starting to work with Gestalts, that is, these phenomena of vision, Gestalt psychology is emerging, which gives rise to already more artificial and more naturally oriented phenomena, such as Gestalt therapy.

And the principle of Gestalt therapy in itself is, of course, interesting from the point of view of how images can be treated. Conclusions. Virtual reality is an artificial space created thanks to modern computer technologies and presented in digital form, which does not exist in nature, but allows the user to be inside it. Technical devices and software create for a person the effect of presence in the new world of audio-visual reality and the ability to influence its objects. Inside virtual reality, a person has the opportunity not only to observe, but also to be a direct participant in this world: to get sensations as close as possible to real ones, to contact other people who are also in this reality, to influence its objects, and even to communicate with it artificial characters. Jolly characters, their dominance, excessive materiality has its aesthetic redundancy in the fact that masks and objects easily pass from one object to another, through this contiguity, closeness in the space of the game, psychedelic strategy of photo-cinema reality, and one digital design.

Key words: virtual reality, synthesis of arts, photo design, gestalt, pattern, artistic image.

Постановка проблеми. Пошуки субстанційної реальності фото призвели Р. Барта до роздумів, що він побачив саму суть фотографії як такої. Він пише, що хотів би збільшити старе фото, щоб вивідати його істину, і вірить, що багаторазове («en cascade») збільшення фото крок за кроком воскресатиме нові та нові деталі минулого, і таким чином він знайде сутність своєї матері, яку шукав так довго і так ретельно, знайде її у просторі та часові. Ноемою (конститууючою ознакою) фотографії як такої він бачить сентенцію – «це було», і вважає, що для знаходження істини потрібна змога вдивитися в глибину, пройти крізь час, зазірнути на оборот паперу, а такі можливості дає саме фотографія.

Висновком такого блискучого панегірику фото є усвідомлення, що фото спонукає до пошуків істини. Дигітальна реальність континуальна, як і міф, вона не може мати дискретних ознак. З міфу не можна вийти, як і з дигітальної реальності. Істоти, які не мають смертної форми існування, перебувають поза часом, і весь цей простір, звичайно, входить в світ людини на правах істот, які не мають душі. І тут варто звернутися до дослідження Дж. Гібсона «Екологічний підхід до зорового сприйняття», де він намагається розширити рецепцію або перцепцію, і вивести її за межі власне антропологічного континууму.

Дж. Гібсон пише, що всупереч тому, що органом зору прийнято вважати око, пов'язане з мозком, він прагне показати, що орган зору – це ціла система, яка складається не тільки з ока, але і з голови, і тіла, яке здатне пересуватися по землі, і у цій системі мозок є лише одним з центральних органів. Гібсон звертає увагу на те, що у тому випадку, коли людині не заважають, вона може підійти до предмету, який її зацікавив, обійти його, розглянути з усіх боків. Такий зір автор називає природним.

Гештальт – німецьке слово («gestalt»), яке перекладається як «образ», «структура», «фігура», «форма». Тобто гештальт – це цілісний та осмислений образ, а якщо мається на увазі дія, то це завершена дія. Якщо ж дія незавершена, то психіка людини через це залишається напруженою. Людині

взагалі притаманне бажання завершеності, здійсненості, навіть якщо ми цього і не усвідомлюємо. Тобто якась проблемна ситуація, яка не знайшла вирішення, або незавершений процес, постійно «прокручується» у пам'яті людини, викликаючи почуття психологічного дискомфорту. Задача гештальт-терапії полягає саме в тому, щоб визначити незакритий гештальт і допомогти пацієнтові його закрити (саме допомогти, а не вирішити проблему замість пацієнта, бо він має зробити це сам). Якщо гештальт не є закритим, а проблема усвідомленою, то людина з великою ймовірністю знову і знову потраплятиме в ситуацію, коли незавершений гештальт відбувається раз за разом, так би мовити, знову і знову наступає на ті ж граблі.

Такою травмуючою ситуацією, або засобом переривання цілісного образу, гештальту, є патерн. Це англійське слово («pattern»), яке перекладається як «орнамент», «узор», «шаблон», «схема», «зразок», «структура» (як бачимо, ряд значень цього англійського слова співпадає з деякими значеннями німецького слова «gestalt»). Тобто можна говорити, що патерн – це усталений незакритий гештальт, який повторюється раз за разом.

Отже, ми тут бачимо достатньо чітку структуру поняття «патерн» як «зламаний гештальт». Під гештальтом розуміється будь-яка цілісність – цілісність антропологічна (мається на увазі реципієнт); цілісність космологічного масштабу (мається на увазі світ всього живого, тварин, тих, хто реагує і має щось на кшталт свідомості, тобто має можливість рецепції і перцепції); і цілісність того об'єкту, який сприймається. Така образна структура призводить до того, що патерни стають диференційними гештальтами, або спеціалізованими, сконструйованими, зображеними одиницями сприйняття у візуальних системах, зокрема в фото.

Аналіз досліджень і публікацій. Психологічні та естетичні проблеми фотодизайну досліджувалися в роботах В. Беньяміна, О. Доколові, Ю. Легенького, В. Личковаха, С. Марійко, Г. Черкова та ін. Соціологічні та філософські виміри фото знайшли висвітлення в роботах В. Беньяміна,

Дж. Гібсона, В. Хагена та ін. Однак проблема фото як складової віртуальних технологій є мало-дослідженою.

Мета статті – визначити феномен синтезу візуальних технологій в контексті дигітального простору.

Виклад основного матеріалу. Дизайнери намагаються принципи, визнані у контексті гештальт-психології, структурувати, як дизайн-програму. Можна стверджувати, що проектна свідомість надлишкового сповнена можливості структурувати інформацію. Так, ми легко знаходимо в хмарах конфігурації облич бачення, на старому подряпаному тлі теж вичитуємо своєрідні бажані нам форми. Це ті гештальти, які людина має як набір візуальних орієнтирів або систем орієнтацій, що актуалізуються в нашому досвіді сприйняття, і в умовах неповноти інформації її доповнюють. Тобто те, що пов'язано з інтерфейсом, з системами дизайнерських конфігурацій на екрані, теж має гештальт-природу, надлишково повну, тобто міфологізовану, структуровану в системі, де гештальт є відкритою системою, яка доповнюється досвідом реципієнта, а також несе в собі ключові системи структурування візуального досвіду.

Дослідники кіно А. Базен і інші були впевнені в надможливості кінематографа. Але ця надможливість так чи інакше реалізується як цілісність, як гештальт, який несе в собі згорнуту кінематику, яка монтує першій, середній, дальній плани і шляхом монтажу трансформує ці плани в один гештальт, або в один патерн. Отже, кадр орієнтований на те, що формується цілісність патерну, яка так чи інакше відображує цілісність гештальту. Патерн – це структурована візуальна і віртуальна конструкція, яка поєднує в собі перший, другий і третій плани. Таким чином, виникає самодостатня і завершена фраза, візуальна, віртуальна, кінематична цілісність.

Фото має грати або відігравати роль певного перемикача, переорієнтації уваги з одного предмету на інший, а також грає роль своєрідного модулятора, медіа-агента, який здійснює певні ритуальні системи виходу із континуальної реальності гештальту дигітальних технологій, по суті, міфологічного, міфотворчого цілого візуальної культури, з якого без допомоги вийти не можна. Можна назавжди залишитися в віртуальному фільмі, якщо він буде продовжуватися вічно. Але власне оператори, структуруючі елементи, дискретизуючі цей континуум і визначаючи надцінність *virtus*, мають визначатися, як певний дискретизований гештальт, або патерн. Тобто формується те, що зазначається, як ауто-

поезис, тобто поетика структурування, орієнтована на тип перемикання керування переходом з одного інформаційного поля на інше.

Н. Луман, німецький соціолог, у своїх роботах здійснив критичний аналіз мас-медіа, розглядаючи їх як одну з функціональних систем сучасного суспільства. Мас-медіа, за Луманом, це всі громадські установи, які використовують технічні розмноження для поширення повідомлень і комунікації. Комунікація ж, за його думкою, є не лише базовою операцією для утворення соціальних систем, а і сама по собі величезна соціальна операція; до того ж, це така одиниця із можливих одиниць соціальних систем, на котру сама комунікація може реагувати за допомогою комунікації ж. Комунікація як соціальна система має власну внутрішню структуру, яка формується трьома елементами: повідомленням, інформацією і усвідомленням.

Отже, патерн як одиниця, зафіксована візуальність, зокрема в фото, виконує функцію знаку, який поєднує в собі повідомлення, інформацію і усвідомлення. Можна сказати, що комунікативна система *virtus* і комунікативна система дигітальних технологій фактично свідчить про те, що свідомість або самосвідомість реципієнта, або ширше, тварини, всього того, так би мовити, живого єства, яке має можливість перцепції або рецепції, за Дж. Гібсоном, має ці можливості, які Луман зазначає як сповіщення, усвідомлення того, що сповіщається. Тобто контент має бути не лише почутим і побаченим, а і усвідомленим. Все це так чи інакше в дигітальних технологіях має континуальний потік, який дискретизується і дискрет-орієнтується, або на дискурс, промову, або на інформацію, як сповіщення, або на усвідомлення, де актуалізується вербальна складова.

Отже, такий підхід дає можливість визначити фото як генеративний механізм, орієнтований на гештальт, структурований та дискретизований у системі дигітальних технологій, як патерн. Зокрема, патерн як кадр, а кадр як аналог зорового поля і як аналог завершеної комунікативної одиниці. Можна говорити, що власне віртуальність як епіцентр дигітальності фото в тій чи іншій мірі є екологічною естетикою і етикою (це не потрібно розривати), власне, того, що можна визначити, як постреальність. Тобто реальність зафіксована: після перегляду кінофільму у нас залишається один генеральний образ, який і є гештальтом, який так чи інакше структурується у вигляді або одного кадру, або одної візуальної одиниці, яка складається, відкладається в архів, і в цьому візуальному архіві актуалізує всю образну реальність кінематики візуальної

реальності або візуальної культури в цілому.

С. Марійко в статті «Трансформація поглядів на смерть в інформаційному суспільстві» пише: «Невід'ємні характеристики віртуальної реальності притаманні будь-якому віртуалізованому об'єкту чи феномену. Зокрема, віртуальна смерть також змінна і штучна, а існуюча можливість загинути та набутти нового життя знищує значимість людського існування у віртуальному просторі, що пізніше стає притаманно і реальному просторово-часовому континууму (тобто образ смерті у віртуальному просторі переноситься на реальний). Виникає унікальне явище заміни реальної смерті віртуальною, ігровою, зворотною» (Марійко, 2008, с. 165).

Можна сказати, що можливості такого глибокого занурення у віртуальний світ обумовлені не в останню чергу поетичними засобами віртуальних технологій. Під віртуальним світом ми розуміємо не тільки комп'ютерні ігри, але і фільми, у виробництві котрих все ширше використовуються досягнення сучасних дигітальних розробок. Композінг, або компоновання (технологія поєднання шарів для створення цілісного зображення) застосовується для ідеальної симуляції реальності та успішно замінює комбіновані зйомки. За допомогою композінгу створюють спецефекти, стабілізують кадри, анімують елементи, стикують кілька окремих зображень та елементів у єдине ціле так, щоб не було видно «швів», переводять двумірний об'єкт в трьохмірний, відокремлюють елементи від фону і таке інше.

Широко використовується морфінг, візуальний ефект, який полягає у плавному перетіканні одного зображення до іншого (це реалізується за допомогою растрової і векторної графіки); вперше цей спецефект отримав широке застосування у фільмі «Термінатор-2». Віртуальна камера маніпулює ракурсами, фокусується на об'єктах, забезпечує ефект присутності. Управління зображенням (зупинка, перелистування, повернення, уповільнення і таке інше) дають можливість краще орієнтуватися у віртуальній реальності. Ретельно маскується штучність трюків («Людина-павук», «Месники», «Тор» та інші).

Ми назвали майже всі поетичні засоби дигітальних технологій: композінг, морфінг, обертання інформації, інверсія і дискретизація континууму (їх не так багато, як бачимо), ці можливості перетворюються на ряд спецефектів. Спецефекти створюють нову віртуальну мультиреальність з персонажами, що її населяють, які часто не є людьми (фантастичні, міфологічні, фольклорні істоти) і не мають смертної форми існування. Різниця між живим і неживим певною мірою

нівелюється. Завдяки спецефектам у багатьох фільмах ми бачимо, що віртуальні персонажі взаємодіють не тільки один з одним, а й з живими людьми, акторами («Володар перстнів», «Загублений світ», серіали «Гра престолів» та «Дім дракона» та багато інших).

Але справа тут не стільки в спецефектах, скільки в самій суті афектації, коли ефект стає афектом, психологічно некерованою емоцією. Через все більш глибоке проникнення віртуального світу в реальний (зокрема, у фото- та кіномистецтві) творчий процес перетворюється на явище, яке принципово не має меж, оскільки комп'ютерні технології не припиняють удосконалюватися. Сучасний кінематограф можна назвати вже дигітографом, де абсолютизується ігрова модель буття, а грані між реальним та віртуальним витончуються та пропадають. Можна сказати, що весь контент і контекст віртуалістики як дигітальних технологій є певний спецефект, це один великий афект, великий гештальт, який потребує низки патернів.

Отже, ми бачимо, що такі номінації, як композінг, морфінг, відображують більш широку композитну реальність як таку, бо композиція, що належить традиційним видам мистецтв, в системі дигітальних технологій є нездійсненою. Вона не має стабільно визначених об'єктів, які коливаються між гештальтом і патерном, між зображувальною предметною реальністю і реальністю безпредметною, між анімацією, одушевлінням тих об'єктів, які не мають смертної форми існування, і між всім тим, що так чи інакше потребує своєї фіксації і перетворення в певний документ.

Можна сказати, що сама по собі ця новітня реальність не є новою – вона відома ще в контексті актуального, потенціального, ентелехії у Аристотеля, і так чи інакше вже була означена і охарактеризована як реальність культуротворення. Але в контексті сучасних, невідомих раніше процесів технологічної ескалації візуальної культури, ця проблема стає пріоритетною, більше того, стає певним епіцентром проблематизації комунікації в цілому. Посередники візуальної комунікації як дигітальні маркери, як гештальт і патерн, стають носіями управління інформацією і утворюють той глобальний менеджмент, де проекти сприйняття конкурують між собою в системі ТБ-інформації, в системі візуальної культури в цілому.

Власне, тут варто говорити про той ефект і афект, який можна зазначити як афект неадекватності в дигітальних технологіях фото. Цей афект пов'язаний з тим, що фото бере на себе більше можливостей, ніж вони потрібні для того, щоб залишатися в тіні і служити лише реальністю документу-

вання плинної, континуальної інформації. Замість того, щоб просто перевести континуальний код в дискретний, фото намагається усунути і континуальність, і дискретність, усунути час, якщо не усунути простір. Це добре видно в таких шедеврах, як роботи Анрі Картьє-Брессона і інших.

Фото стає повноцінним мистецтвом, яке має свою поетику і естетику. Але, якщо воно дотикається до дигітальних технологій, цей поетичний ресурс розмивається, деформується. Звичайно, тут важливо знайти зони дотику, зони стику, які говорять про те, що трансформується реальність фото і реальність дигітальних технологій, які все більше і більше потрапляють в симулякрове поле біополітики, або квазидокументації інформації, яка потрібна для того, щоб здійснити стабільність, сталість інформаційних повідомлень в контексті сучасних комунікативних трансформацій реальності.

Г. Черков пише про своєрідну маску в дигітальному світі, демаскування-маскування і клішування інформації як підміна обличчя маскою і маски обличчям (Черков, 2014).

Цього достатньо, щоб побачити, наскільки технології дигітального екрану розширюють винахід братів Люм'єрів, той первинний монтажний кінематограф, який спирався на фото, на кадр, і надають йому новітні властивості над-світу, над-продукції, або надреальності.

Тобто ми бачимо гру інтраверсій, спокусу приховати, щоб показати, і навпаки, показати, щоб приховати. Це є один із кодів як рекламної, так і віртуальної продукції, яка в дизайні визначається по-різному: як метонімія, як метафора, як синекдоха, тобто риторичні маркери патернів. Але за цим всім стоїть те, що формується поетика як

завершений фотопродукт. Цікаво також звернути увагу на самі презентації, зокрема те, як, наприклад, продукти інтер'єру подаються в інсталяціях, як це робиться на виставках, таких, як венеціанські бієнале архітектури, деякі книжні виставки, наукові виставки, ювелірні виставки тощо. Тут чим далі, тим більше використовується інтерактивне мистецтво, тобто медіа-мистецтво, що залучає глядача до взаємодії з експонатами виставки, стендами і так далі. Наприклад, рух відвідувачів впливає на зображення на екранах. Під час пересування глядачів в режимі реального часу між двома екранами формуються тримірні структури, і чим більше у інтерактивному просторі знаходиться глядачів, тим більше розвиваються ці структури, накладаються одна на одну та утворюють багаточисельні комбінації. Можна сказати, що чимось така віртуалізація нагадує своєрідний барабан, коли крутиться колесо життя, або ті камери, де картинки колись возилися на возі, і їх показували на ярмарках, хоча тут все більш культивоване і більш структуроване технологічно-структурно.

Висновки. Можна підсумувати і сказати, що гештальт і патерн, як маркери, оператори, медіа-конструкти дигітальних технологій фотодизайну, виходять за межі власне фототехнологій. Вони поєднують в собі технології кінематичних і кінематографічних об'єктів, віртуальних шоу презентацій, музеєфікацію, і більше того, біополітику як квазіреальність фіксування часу, дають можливість сформувати цілісний образ доби людини і візуального простору як носія комунікації. Комунікативне ціле, завершена структурність дає ту форму нескінченних імплікацій реальності, яка досягає апогею у фіксованих, сталих, стабільних артефактах, символах візуальної культури.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Доколова О. С. 3D-mapping як сучасна технологія мультимедійного мистецтва в Україні : дисертація доктора філософії: 022 «Дизайн» (галузь знань 02 Культура і мистецтво). Київський національний університет культури і мистецтв, Київ, 2022. 225 с.
2. Легенький Ю.Г. Фото як ресурс регенерації етнокультури. *Людина. Культура. Дизайн*. Київ : Університет України», 2015. С. 36–44.
3. Легенький Ю.Г. Історія дизайну. Київ : ДКККіМ, 2006. 560 с.
4. Личкова В.А. Естетотерапія художника Івана Пенського в Чернігівській дитячій лікарні. *Проблеми соціальної роботи*. № 1 (4), 2014. С. 101–108.
5. Марійко С.В. Трансформація поглядів на смерть в інформаційному суспільстві. *Вісник Національного авіаційного університету*. Філософія. Культурологія. 2008. № 2. С. 165–168.
6. Черков Г. Образ історичної постаті як феномен національної екранної культури. *Науковий вісник Київського національного університету театру, кіно і телебачення імені І. К. Карпенка-Карого*. 2014. Вип. 14. С. 176–182.
7. R. Arnheim, *Form and Consumer. «Toward a Psychology of Art»*. Berkeley and Los Angeles. 1961.
8. Benjamin V. *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit* 1935.
9. Gibson J. J. *The Ecological Approach to Visual Perception*. Boston: Houghton Mifflin, 1979. 347 p.
10. Hagen W. *Die Entropie der Fotografie. Skizzen zu einer Genealogie der digital-elektronischen Bildaufzeichnung*. Wolf, Herta (Hrsg.): *Paradigma Fotografie. Fotokritik am Ende des fotografischen Zeitalters*. Band 1. Frankfurt/M., 2002.

REFERENCES

1. Dokolova, O. S. (2022). 3D-mapping yak suchasna tekhnolohiia multymediinoho mystetstva v Ukraini [3D-mapping as a modern technology of multimedia art in Ukraine] : dysertatsiia doktora filosofii: 022 «Dyzain» (haluz znan 02 Kultura i mystetstvo). Kyivskiy natsionalnyi universytet kultury i mystetstv, Kyiv, 2022. 225 s. [in Ukrainian].
2. Lehenkyi, Yu.H. (2015). Foto yak resurs reheneratsii etnokultury. [Photo as a resource for the regeneration of ethno-culture]. Liudyna. Kultura. Dyzain. Kyiv : Universytet Ukraina», 2015. S. 36–44. [in Ukrainian].
3. Lehenkyi, Yu.H. (2006). Istoriia dyzainu. [Photo as a resource for the regeneration of ethnoculture]. Kyiv : DKKKiM, 2006. 560 s. [in Ukrainian].
4. Lychkovakh, V.A. (2006). Estetoterapiia khudozhnyka Ivana Penskoho v Chernihivskii ii dytiachii likarni. [Esthetotherapy of the artist Ivan Pensky at the Chernihiv Children's Hospital]. Problemy sotsialnoi roboty. № 1 (4), 2014. S. 101–108. [in Ukrainian].
5. Mariiko, S.V. (2006). Transformatsiia pohliadiv na smert v informatsiinomu suspilstvi. [Transformation of views on death in the information society]. Visnyk Natsionalnoho aviatsiinoho universytetu. Filosofii. Kulturolohiia. 2008. № 2. S. 165–168. [in Ukrainian].
6. Cherkov, H. (2014). Obraz istorychnoi postati yak fenomen natsionalnoi ekrannoii kultury. [The image of a historical figure as a phenomenon of national screen culture]. Naukovyi visnyk Kyivskoho natsionalnoho universytetu teatru, kino i telebachennia imeni I. K. Karpenka-Karoho. 2014. Vyp. 14. S. 176–182. [in Ukrainian].
7. Arnheim, R. (1961). Form and Consumer. «Toward a Psychology of Art». Berkeley and Los Angeles.
8. Benjamin, V. (1935). Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit.
9. Gibson, J. (1979). The Ecological Approach to Visual Perception. Boston: Houghton Mifflin. 347 r.
10. Hagen, W. (2002). Die Entropie der Fotografie. Skizzen zu einer Genealogie der digital-elektronischen Bildaufzeichnung. Wolf, Herta (Hrsg.): Paradigma Fotografie. Fotokritik am Ende des fotografischen Zeitalters. Band 1. Frankfurt/M.