

Стоян Илев

КОД ЖИВОПИС В ДИГИТАЛНАТА ЕРА

Stoyan Ilev

CODE PAINTING IN THE DIGITAL AGE

Abstract: Our encompassing digital world imposes a new digital aesthetics. Applied visual software, printers, etc. offer a new imagery of plastic arts. Digital possibilities lead to the delusion that they can dethrone the classical arts. Painting has brought its adaptability to the new media over time, but the modern digital era puts it under a new set of problems. Extremely material (painting) against non-material (virtual), war in territory.

Key words: *painting, digital media, computers.*

Терминът *медиаморфоза* е използвана за първи път през 1991 г. от американския теоретик Роджър Фидлър, който означава с него трансформацията на средствата за комуникация. В книгата си *Медиаморфоза – Да разберем новите медии* Фидлър твърди, че „всяка форма на комуникация еволюира във времето от първоначалния си вид на разпознаваемо продължение на по-ранна форма до отделна самостоятелна форма. Този континуум от преобразявания и приспособявания всъщност е, сложен процес сравним по много показатели с еволюцията на видовете. Успешните форми на нови медии, точно както и новите видове, не изникват спонтанно отникъде. Те притежават всички необходими връзки с миналото“¹. Според него новите медии възникват постепенно чрез метаморфоза на старите медии, а когато възникнат нови форми, по-старите обикновено не загиват – те продължават да еволюират и да се адаптират. Всяка от тях бива обявена за умираща медия, която не може да се конкурира с бързината на нововъзникващите медии, но всяка доказва, че е по-издръжлива и приспособима от очакваното. Това илюстрира една важна последица от принципа на медиаморфозата: утвърдените форми трябва да се променят в отговор на възникването на новите медии, тъй като единствената им друга възможност е да загинат. Както ще видим, тези процеси са изключително валидни за визуалните изкуства и в частност за живописата. Фидлър също така твърди, че взривът от технологични и социални иновации от края на XIX и началото на XX век води до широкото навлизане на медиаморфозата в областта на комуникацията, вследствие на което се раждат множество нови форми, като всяка адаптира съдържанието на по-ранните. Визуалното изкуство апроприира и адаптира всяка от новите медии и създава свои еквиваленти, пречупени през визъора на естетическите, културните и социалните възгледи на художниците, релевантни на цайтгайста.

Сред видовете изкуства живописата натрупва най-значима и богата традиция, която проследява и илюстрира духовната и културната трансформация на личността в цялата човешка история – от праисторическите пещерни изображения през наследството на големите школи и класически стилове и разнообразието на модерните тенденции до радикалното разширяване на границите на живописата в съвременното изкуство. Макар живописата да е обявена за „мъртва“ от преставителя на класицизма

¹ Фидлър, Р. *Медиаморфоза – Да разберем новите медии*. София: „Кралица МАБ“, 2005, с. 28.

Пол Дьоларош (1797–1856), когато той вижда възможностите на дагеротипията², последвалите художествени течения, като неоимпресионизма, постимпресионизма, фовизма, кубизма и пр., могат да бъдат разглеждани като реакция на предизвикателството на фотографията. „Моливът на природата“, както е наричана фотографията през XIX в., предоставя нов набор от проблеми пред живописца, освобождава я от нейното историческо предназначение и я изпълва с различни възможности за визуални внушения. Комуникацията между фотографията и живописца от създаването на дагеротипията през целия XX век до днес е довела до постмодерен синтез на традиционните стойности и форми с трансисторическа и транскulturна образност и реактивира чрез творческо интегриране на техниките и езика на новите технологии. Възприемането на новите технологии и прилагането им в създаването на художествен образ в цвят отварят нови перспективи, приложими спрямо живописца, допълвайки същностната ѝ функция. Масмедите чрез материалите, които предлагат: видео, фотографии, фото-манипулации, приложен софтуер, ready-made, стават основна тема за днешното изкуство. Днес живописца притежава огромен репертоар от възможности за визуално въздействие, подплатен с културно историческа образност.

Съвременното изкуство отразява начина на мислене и преобладаващите международни културни възприятия в изкуството, архитектурата и дизайна от края на XX век до наши дни. Някои (повечето от музеите за съвременно изкуство) приемат за съвременно изкуството след Втората световна война, но други считат, че това определение е остаряло и за съвременно трябва да се счита изкуството след 1970 г. В настоящото изложение приемаме за отправна точка 70-те години поради драстичните промени в културния и политическия живот и заради на постмодернизъмът, който измества модернизма. Тогава отново се преосмисля идеята за изкуството, започва да се говори за „смъртта авангарда“ редом с множеството други „смърти“. Прекомерното идеологическо политизиране се дискредитира, въпреки че някои творци остават социално и политически ангажирани. Границите между отделните изкуства – живопис, скулптура, архитектура, дизайн, фотография, музика, литература, театър и пр. се размиват. При появата на новите изразни медии³ е трудно различима дори и границата между изкуство и неизкуство. Налице са плурализъм и коекзистенция на много и различни направления. Модернизъмът и всички други „-изми“ (сюрреализъм, кубизъм, футуризм, супрематизъм, експресионизъм, импресионизъм и пр.) са се превърнали в класика, която продължава да бъде развивана в различни неоизми. Многообразието от нови медии, като инсталации, пърформанси, видеоарт и пр., е превзело територията на която преди това властват „-измите“. Разбира се, тези нови направления, точно както „-измите“, оказват своето влияние и върху живописца. Липсва обаче общ стил на съвременното в изкуството, както през Ренесанса, романтизма и пр. налице са множество конкуриращи се стилове. Обединяващи фактори за изкуството съществуват, например през 70-те тази роля се заема от предизвикателството на „симулакрът“ по Бодриар, а занимаващите се с изкуство залагат на пластиката на новите изкуства. Това довежда до известно отдръпване на живописца от „фронтната линия“ на съвременното изкуство в отговор на симулациите през 70-те и 80-те. Последното десетилетие на XX век е времето на електронната революция, която дава старт на постмодерната консумативна култура и дигиталната ера. Всичко е опосредствано от тотално медийно съобщаване чрез телевизори, компютри, интернет, чипове, клипове, цитати и пр. От историческата перспектива на този момент насам „...освен че (се) разширяват възприятията, съвременните кибертехнологии променят и самото изображение. В областта на изкуството тяхната роля почти напълно измества „майсторлъка“. Образът става все повече електронен продукт и все по-малко произведение на човешката ръка.

Немският философ и критик Валтер Бенямин обръща огромно внимание на „художественото произведение в епохата на неговата техническа възпроизводимост“. Макар изследването му да е за един доста ранен етап от развитието на медиите, то звучи изключително релевантно на настоящия момент. Ключов елемент в изследването му, фактор, отличаващ оригинала от копието, е аурата на

² Дагеротипията е първият фотографски процес, открит от френския художник Луи-Жак Манде Дагер (1787–1851) и съдружника му химика Жозеф Нисефор Ниепс (1765–1833), които успяват да фиксират по химичен път светлинното изображение, получено в камера obscura. Официално е оповестен новият способ за възпроизвеждане на действителността в зрителна форма през 1839 г.

³ Терминът „медия“ е ключово понятие, както за науките за комуникацията, така също и за традиционната типологическа класификация на визуалните изкуства.

художественото произведение. Според Бенямин: „Автентичността на една творба е съвкупността от всичко, което тя носи със себе си още от своя произход, от нейната материална трайност до качеството ѝ на исторически свидетел. Тъй като последното се основава върху първото, при репродукцията, където първото се е изплъзнало на човека, се разколебава и второто: качеството на исторически свидетел. Наистина само това; ала другото, което по същия начин се разколебава, е престижът на творбата. Изгубеното тук може да се резюмира с понятието аура, като се заяви: онова, което загива в епохата на техническата възпроизводимост на художественото произведение, е неговата аура“⁴. Според Бенямин аурата на едно произведение бива компрометирана и разрушена от технологиите на механична възпроизводимост – фотографията и киното. Въпреки че те притежават необходимата екзактност, при която разликите между оригинала и копието са трудно различими, при репродуцирането безвъзвратно са загубени, описаните от Бенямин фундаментални компоненти, вследствие на което произведението не е уникален и неповторим оригинал. Тоест с термина „аура“ той поставя ореол на възвишеност, благоговение пред автентичността, оригиналността и авторството на дадено произведение на изкуството.

Думата *аура* идва от латински: *ауга* – ‘полъх, ветрец, повей, свеж въздух’, последвалите асоциации на аура са с ореол, нимб, сияние, слава и пр., а отвъд религиозното говорене, в светските представи думата придобива конотации за осанка, специфично усещане и характер на човек, място или предмет. В есето си Бенямин дава следното описание на аурата: „... неповторимо възникване на някаква отдалеченост, колкото и близо да е обектът. Ако си почиваме през летен следобед и проследяваме с поглед планинската верига на хоризонта или някой склон, хвърлящ сянка върху нас – това ще рече да вдишаме – аурата на тази планина или този склон“⁵. Т.е. аурата, за която пише Бенямин, е ментално усещане за неповторимостта на физически обект, притежаващ специфични материалност и време.

В есето на Бенямин всички примери и разсъждения съдържат носталгия по безвъзвратно изгубените в процеса на механично възпроизводство аура и автентичност. Според него загубата им е еднопосочен и необратим процес, в който оригиналът има уникален и непроменим топос, обоснован в традицията: „Неповторимостта на художественото произведение е идентична с неговото поставяне в зависимостта на традицията. Самата тази традиция е наистина нещо твърде живо, нещо изключително променливо. Една антична статуя на Венера например се е намирала в по-друга зависимост на традицията у гърците, които са я превърнали в култов предмет, отколкото у средновековните духовници, които са виждали в нея гибелно божество. Ала онова, което и при двата случая се е явявало по еднакъв начин, е било нейната неповторимост, с други думи нейната аура“⁶. Следователно аурата на художественото произведение е резултат на универсалния контекст на неговото създаване от автора и уникалната му материалност, които въпреки промените в историческите модуляции на възприемане съхраняват своята идентичност и уникалност.

Съответно механичното репродуциране на този оригинал и разпространението на производните копия има необратим статут на нещо вторично, лишено от аура и автентичност: „Възпроизводителната техника – така може общо да се формулира – откъсва възпроизводството от сферата на традицията. Като размножава репродукцията, тя поставя на мястото на уникалното художествено явление неговото масово подобие“⁷.

Германския историк на изкуството и епистемолог Ханс Белтинг дава по-различен пример за конфликт на възприятията и съответно различна употреба на термина *аура*: „Образите, които са извиквали африканските артефакти у дома си, напълно се различават от тези, които западната публика е идентифицирала в тях. С други думи, една и съща визуална медия поражда образи от различен ред в оригиналния си контекст и в ситуацията, в която е попаднала в западната култура. Западният зрител не само погрешно разбира това, което вижда, но също и инвестира във внесените работи своите собствени ментални образи“⁸. Белтинг насочва вниманието ни към момента на възприемане на

⁴ **Бенямин, Валтер.** Художественото произведение в епохата на неговата техническа възпроизводимост. // LiterNet, 14.04.2006, N4

⁵ Пак там.

⁶ **Бенямин, Валтер.** Художественото произведение в епохата на неговата техническа възпроизводимост. // LiterNet, 14.04.2006, N4

⁷ Пак там.

⁸ **Belting, Hans.** Image, Medium, Body: A New Approach to Iconology. // Critical Inquiry, v. 31, No 2, Winter, p. 318, 2005.

произведението, т.е. при смяната на естествения контекст на творбата тя бива разпозната и прочетена по съвършено различен начин от значението, което е имала в контекста на оригиналния си топос. Африканските артефакти са били реално магически, реално религиозни в своя контекст. В момента на преноса им от Африка в Европа те прехождат от култов към светски контекст, който трансформира фокусът им на възприемане от магически и религиозен към естетически. Феноменът на аурата, която получават при промяната на естествената им среда, е по принцип невъзможен в Африка, където отсъства естетическото отношение към подобни предмети. Т.е. аурата на тези предмети е резултат от менталното въздействие на визуалното очарование и специфика, които те придобиват при смяната на контекста, валидни единствено в контекста на модерната западноевропейска култура. Докато в примера на Бенямин творбата се е „случила“ при материализирането ѝ от автора и колкото и превратни да са последвалите исторически прочити, нещо в ядрото ѝ запазва своята правилност и уникална разпознаваемост, т.е. при Белтинг става въпрос за друга обязаност на аурата, свързана с материалността на произведението.

„Дигитално изкуство“ (цифрово, компютърно) е възприет, общ термин за широк обхват от художествени творби и практики, които използват дигитална технология като основна част от креативния процес или представянето на творбата. То може да бъде статично изображение, анимация, видео, интерактивно приложение, пърформанс, инсталация и др. Това направление в изкуството се появява през 80-те, когато компютърните инженери започват да използват програмата за рисуване Aaop, изобретена от първопроходеца дигитален художник Харолд Коен (р.1928). От тогава до днес дигиталното изкуство е значително еволюирало.

От фундаментално за дигиталното изкуство значение е, че то се създава и съхранява в нематериална форма в паметта на компютърните системи. Разпространява се в интернет пространството или като се прехвърля на материален носител. Дигиталното изкуство е визуализация на код, от който е съставен файлът, т.е. нематериална информация, способстваща материализиран образ⁹. И въпреки че според Бенямин материалността на едно произведение е от първостепенно значение за неговата оригиналност и аура, в дигиталните изкуства именно липсата на материалност внася означаващ код. При все че неговото есе е писано в доста по-ранен етап от развитието на медиите, следва да признаем изключително адекватното му звучене спрямо съвременния цайтгайт. Бенямин ни напомня, че когато едно произведение изгуби безвъзвратно своите фундаментални компоненти, то губи аурата си и вече не е уникален и неповторим оригинал. В интернет пространството обаче дигиталните медии работят с компресии и генерации и при всяка поредна генерация на копиране и трансфер от един хардуер/софтуер към друг следва нова компресия и трансформация на кода, което означава, че *n* произведението се изменя. По този повод Борис Гройс пише, че в такъв режим на циркулация представата за оригинал изчезва. Всяко появяване на копие от генерация *n* се превръща в оригинал от компресията, така и от новия контекст, в който образът се появява и бива възприет, често няма никаква връзка с предишни появявания¹⁰. Следователно – според Гройс – по този начин дигиталното произведение губи старите си аури, но печели нови¹¹. Съвършено различна е ситуацията, в която дигиталното произведение е във вид на статично изображение, чийто характер е нематериален, т.е. притежава изкуствена плът, бива визуализирано върху материален носител. В дигиталните изкуства изображението върху монитора се състои от чиста светлина, която носи визуална информация, коренно различна от тази, която получаваме, когато наблюдаваме дигитална разпечатка върху платно, хартия и пр. Това е най-фундаменталната и охарактеризираща черта на дигиталното изображение. В този смисъл, когато едно компютърно изображение, което е било създадено предварително с необходимите за целта програми и технически средства, бива изпринтирано на материален носител, независимо какъв е той, то губи аурата на дигиталния медиум. Визуалната информация, която получаваме от него, е видоизменена, макар и изображението да е привидно същото. В случая следва да се разглежда като копие на дигиталния оригинал. Произведенията на дигиталните художници, които са разпечатани върху хартия, платно и пр., следва да се разглеждат като хибридни произведения или копия на дигиталните им оригинали, тъй

⁹ Вж. **Groys, Boris**. From Image to Image File – and back: Art in the age of digitalization. // Art Power, Cambridge, MA: MIT Press, 2008, p. 83–91.

¹⁰ **Groys, Boris**. Politics of Installation. // *E-flux journal*, 3, 2009.

¹¹ **Groys, Boris**. Politics of Installation. // *E-flux journal*, 3, 2009.

като те са загубили основния компонент, характеризиращ ги като дигитален медиум. При принтирането дигитално създадените изображения губят най-фундаменталната обязаност на цифровата медия, именно светлината, струяща от всеки пиксел, поради тази причина те губят аурата на дигиталната медия и се превръщат в хибридни образи, копия на дигиталния оригинал. Характерни примери са творбите на Томас Руф, Марк Уилсън и др.

Промяна в посоката на знака на ситуацията се случва при произведенията, които, след като са създадени на програми за триизмерна обработка, им предстои да бъдат изпринтирани на 3D принтери. В случая, въпреки дигиталната триизмерност на обекта в програмата, той бива възприет като плоско изображение на екрана. Априорното му създаване в програмата предвижда да бъде материализиран с 3D принтер, което автоматично превръща софтуера в изразно средство. Файлът, създаден на програмата за триизмерна обработка в случая, представлява виртуален калъп за тиражиране на конкретното произведение. Обаче крайният вариант на произведението след изпринтирането се освобождава от статута си на копие на дигитално изображение и се връща към предназначението си – тиражна скулптура.

Културата на съвремението се направлява от дигиталните технологии, влиянието им върху традиционните дейности трансформира визуалното изкуство. Съвременните творци използват цифровите технологии в много от традиционните направления на изкуството и в резултат на това границата между класическите и новите „медийни“ произведения, създадени посредством компютърни технологии, е размита и изпълнена с хибридни произведения.

След появата на фотографията живописата прибързано бива обявена за „мъртва“. Това логически невъзможно твърдение е резултат от техническите възможности на фотографията, довели до нов набор от проблеми – обезмислящ старите, пред които е изправена живописата. Но е факт, че включването ѝ в репертоара от възможности за визуално въздействие създава широк спектър от течения в изкуството на XX в. Днес употребата на техническото репродуциране в изкуството, в частност живописата, е подплатено с културно и визуално историческата обосновка, която вече проследихме. Живописата се е трансформирала в евристично занимание и място за среща на познавателни начала. Преминала е през множество теории за нейната образност и материалност. Визуално притежава широк спектър от вече традиционни възможности, които не престава да бъде обогатяван. Както Бенямин отбелязва: „Самата традиция е наистина нещо твърде живо, нещо изключително променливо“¹². Факт е, че технологичните иновации променят отношенията между художествените практики и света. Техническата възпроизводимост на творбата, която визуалните технологии позволяват, логично води до приближаването на изкуството към масовата култура, както предвиждат визиите на пионерите от ранните авангарди, от Баухаус или руския конструктивизъм. С целия блясък на машинното репродуциране на образи постмодерното изкуство е завладяло много нови територии на изразяване в крак със съвременния спектакъл на медиите.

Днес ние живеем в дигитална епоха, съвременните технологични възможности за пореден път поставят въпроси пред живописата. Ако тя се определя от цвета, както твърдят мнозина застъпници на колористичната концепция от Ренесанса насам, то той може да бъде дигитално получен, механично смесен и изпринтиран на платно, чрез необходимите за целта софтуерни и механични средства. Или ако тя се определя от нейното отограничаване от равнинността, както например твърди Грийнбърг, то съвременните компютърни програми за 3D моделиране и 3D принтерите, спокойно поемат тази задача.

Съвременните творци използват дигиталните технологии в много от традиционните направления на изкуството и в резултат на това се трансформира визуалното изкуство. Границата между класическите и новите „медийни“ произведения, създадени посредством компютърни технологии, е размита. Днес нерядко се представят като дигитална живопис произведения, създадени на компютър с помоща на приложен софтуер и таблети за рисуване, които имитират живописни мазки, текстури, четки, печатни артефакти от всякакъв характер. Тези произведения независимо дали се разпространяват в мрежата, или са визуализирани на материален носител може да изглеждат живописно, но не са живопис, те са резултат на цифрова медия със съвсем различна аура от тази на живописата. Както знаем цветът не е

¹² **Бенямин, Валтер.** Художественото произведение в епохата на неговата техническа възпроизводимост. // LiterNet, 14.04.2006, № 4.

най-характерният белег на живописца, тя отдавна не е както твърди Морис Дьони просто боя върху повърхност. Употребата на термина *живопис* в допълнение към дигиталния медиум звучи неестествено, дори нелепо, като полъх на носталгичност в нова медия. Дигиталното изкуство е нематериално, а един от фундаменталните компоненти на живописца са именно нейната разнообразна материалност и пластичност. Както уточнихме по-рано, принтираните изображения, създадени с дигитален софтуер, са копия на цифровия оригинал. Нарекохме ги хибриди, тъй като визуалната информацията на изображението е същата, но то е изгубило аурата на дигиталния медиум вследствие на визуализирането му на материален носител. Принтираното изображение (произведение) носи визуалните obligations на дигиталната медия. В зависимост от резолюцията на принтираното изображение, по-лесно или по-трудно се забелязват пикселите, които са най-малката видима следа на цифровия код, която изгражда виртуалното пространство на монитора. Тоест те са отличителен белег на дигиталния медиум. Освен това материалността на принта и неговата изключителна стерилност на полагане на цветовете допълнително го разграничават от живописните параметри. Още повече, че дигиталното изображение може да бъде размножавано в един и същ вид многократно, а това е в разрез с концепцията за уникалността и неповторимостта на живописното произведение запазена през вековете. Следователно принтът в чистия си вид трябва да бъде разграничен от живописното произведение.

Разбира се, може да се каже, че принтът на дигитално създадено изображение е живопис и да се оправдае с постдюзанистките практики и отдалечеността на автора от художественото произведение, но това по-скоро звучи като теория на Мюнхаузен. То носи характерните черти на дигиталния медиум. Освен това създаденото цифрово изображение на приложен софтуер с периферно устройство за компютър, като например таблет, е с разколебана първичност. При употребата на таблет за създаване или обработване на изображения с приложен софтуер и пр. замахът, мануалността на ръката на рисуващия, всяко докосване бива пречупено през кода за визуализация на програмата за рисуване, което унищожава първичността на емоцията.

Дигиталните технологии зареждат нов набор от възможности, приложими в живописното поле, породен от употребата на различни програми за обработка на изображения, дигиталното изкуство както и компютърните игри и пр. Те отново предоставят на живописца различни възможности за деформации, цветови манипулации и пр., които тя включва в репертоара си. Така наречените принтове пък, които обявихме за хибридни произведения, могат да бъдат използвани като част от живописното произведение. Тези изображения предоставят изключителна стерилност и конкретност, каквито никое ръчно създадено произведение не може да притежава. Според художника Иван Узунов: „...ако осъзнато, целенасочено и технологично правилно едно платно е обработвано на принтер и същото платно е дорисувано, живописвано, то това не прави картината по-малко класическа и по-малко изкуство“¹³. В този смисъл принтът предоставя по-различна материалност, визуалност и обогатява с още едно измерение полето на живописното произведение, но сам по себе си не е такова и е от изключително значение неговото третиране в живописното произведение.

През историческата перспектива на настоящия момент живописца притежава огромен фонд от възможности за визуално въздействие. Той е перманентно обогатяван, именно поради непрестанната колаборативност на живописца с други медии. Тя е преминала през редица трансформации във времето, апроприирала е в себе си медиумите на фотографията, *ready made*, новите технологии и дигитални медии и пр. Най-радикалното разширяване границите ѝ е от 60-те години на XX век, когато в плоскостта на живописната картина се апликират не само предмети и знаци, но бива въввлечено и човешкото тяло. Пример за това са вече споменатите антропометрии на Ив Клайн, при които човешкото тяло се превръща в четка, и „себенараняванията“ и „себедекориранията“ на Гюнтер Брус – човешкото тяло се превръща в платно. Но това са категория художествени практики, които са свързани с живописната аура, без да бъдат живопис. Тоест невъзможността да се придаде споменът за живописца, както когато се размиват границите между различните изкуства и живописца в изкуството, така и когато се разрушават границите между изкуството и реалността.

¹³ Узунов, И. Подготвителни рисунки в класическата живопис – адаптация на техниката на Ел Греко към съвременни материали и условия. Дисертация, ВТУ, 2016, с. 133.

Според Свилен Стефанов живописата „... е медията, която се промени най-много, прие в собствена си тъкан множество външни на изобразителната ѝ система тъкмо концептуални елементи, но която по силата на своята историческа и най-вече предметна и техническа специфика се оказва неподдаваща се на постконцептуалистката девалвация. Защото съвременната живопис наистина всмуква огромна част от характеристиките на временното изкуство, но си остава живопис, т.е. предмет“¹⁴.

БИБЛИОГРАФИЯ

1. **Бенямин, Валтер.** Художественото произведение в епохата на неговата техническа възпроизводимост. // LiterNet 14.04.2006, № 4 [**Benyamin, Valter.** Hudozhestvenoto proizvedenie v epochata na negovata tehniicheska vazproizvedimost. // LiterNet 14.04.2006, № 4].
2. **Стефанов, Св.** Сп. ИЗКУСТВО И КРИТИКА, НХА [**Stefanov, Sv.** sp. IZKUSTVO I KRITIKA, NHA].
3. **Узунов, И.** Подготвителни рисунки в класическата живопис – адаптация на техниката на Ел Греко към съвременни материали и условия. Дисертация, ВТУ, 2016 [**Uzunov, I.** Podgotvitelni risunki v klasicheskata zhivopis adaptatsia na tehnikata na El Greko kam savremenni materiali i uslovia. Disertatsia, VTU, 2016.]
4. **Фидлър, Р.** „Медиаморфоза – Да разберем новите медии“, „Кралица МАБ“, 2005 [**Fidlar, R.** „Mediamorfaza – Da razberem novite medii“. Sofia& „Kralitsa MAB“, 2005].
5. **Belting, Hans.** Image, Medium, Body: A New Approach to Iconology. // *Critical Inquiry*, v. 31, No 2, Winter, 2005.
6. **Groys, Boris.** From Image to Image File – and back: Art in the age of digitalization. // *Art Power*, Cambridge, MA: MIT Press, 2008.
7. **Groys, Boris.** Politics of Installation. // *u-flux journal*, 3, 2009.

¹⁴ **Стефанов, Св.** Сп. ИЗКУСТВО И КРИТИКА, НХА, брой 10/2017, с. 53.