



**HAL**  
open science

## Media Art as a part of urban space

Yana Barinova

► **To cite this version:**

Yana Barinova. Media Art as a part of urban space. Art and art history. Université Panthéon-Sorbonne - Paris I; Odes kij nacional nij uníversitet ímení Í. Í. Mečnikova (Ukraine), 2020. English. NNT : 2020PA01H305 . tel-03489413

**HAL Id: tel-03489413**

**<https://theses.hal.science/tel-03489413>**

Submitted on 17 Dec 2021

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

**UNIVERSITE NATIONALE I.I.METCHNIKOFF**  
Faculté de Philosophie

**UNIVERSITÉ PARIS I PANTHÉON SORBONNE**  
École doctorale Arts et Sciences de l'Art

Thèse de doctorat en Arts et Sciences de l'art  
présentée et soutenue publiquement le 27 novembre 2020

**Yana BARINOVA**

***ART NUMÉRIQUE***  
***COMME UNE COMPOSANTE URBAINE***

sous la direction de

Mme Inna GOLUBOVICH, Professeure à l'Université Nationale I.I.Metchnikoff  
Mme Olga KISSELEVA, MCF HDR à l'Université Paris 1 Panthéon Sorbonne

**composition du jury**

Mme Oksana DOVGOPOLOVA, Professeure à l'Université Nationale d'Odessa, rapporteure  
Mme Sabine FORERO-MENDOZA Professeure à l'Université de Pau et des Pays de l'Adour, examinatrice  
Mme Inna GOLUBOVICH, Professeure à l'Université Nationale I.I.Metchnikoff, directrice de thèse  
Mme Olga KISSELEVA, MCF HDR à l'Université Paris 1 Panthéon Sorbonne, directrice de thèse  
Mme Eleonora NARVSELIUS, MCF HDR à l'Université de Lund, rapporteure

## **RESUMÉ**

## INTRODUCTION

L'humanité au début du XXe siècle fut confronté à de nombreux défis, difficiles à comprendre si l'on se fonde sur les méthodes habituelles d'interprétation du monde. Des menaces auparavant inconnues, la propagation du danger terroriste, des catastrophes environnementales, la redistribution des centres d'influence politique dans le monde, des conflits locaux... Après la Seconde Guerre mondiale, il semblait que l'humanité n'autoriserait plus les pratiques meurtrières, mais moins de deux décennies passèrent avant que de nouveaux conflits déchirent le monde qui ne s'était pas encore rétabli des horreurs de la 2<sup>nd</sup>e guerre mondiale. Le monde est en train de devenir un endroit effrayant. D'après les écrits de l'historienne allemande Aleida Assmann, qui sont devenus la base du projet «Memory Garden» : Dans les années 60, l'avenir était plus que suffisant ; cependant, au début du XXIe siècle, l'avenir devint effrayant, au lieu d'être le champ des rêves de bonheur qu'il promettait d'être. Les défis du monde moderne engrangent des conflits de valeurs graves, dont on ne voit pas d'issue. Ce qui semblait apparaître comme une solution claire aux problèmes mondiaux au milieu du XXe siècle s'éloigne désormais de façon impuissante. Des questions environnementales aux menaces d'une transformation politique complète du monde au cours d'un conflit mondial : tout cela fait du monde moderne un lieu non seulement aux apparences peu sûres, mais difficilement compréhensible par les outils scientifiques actuels. Les prévisions économiques, politiques et sociologiques échouent les unes après les autres.

Dans une situation où les problèmes du monde moderne ne trouve pas de solution adéquate à l'aide des sciences, un des seuls moyens de sortir de cette crise est l'art. La seconde moitié du XXe siècle a montré que l'apparition d'une œuvre d'art qui touchait à un sujet qui n'avait encore jamais été abordé auparavant, pouvait provoquer de grandes percées dans le savoir humanitaire. Ainsi, la publication du roman «En crabe» de Günter Grass est désormais reconnue comme un tournant dans le développement des études de la mémoire et de la mémoire sociale. Il existe de nombreux exemples de ce type.

Dans notre travail, nous partirons de l'hypothèse qu'un examen attentif de certains domaines de l'art peut aider non seulement à étudier les nœuds conflictuels des relations dans la société, mais également à former un langage artistique à partir duquel il sera possible de trouver des moyens pour résoudre ces conflits. L'hypothèse de départ de ce travail se concentre sur l'idée qu'il existe une relation entre les spécificités des relations sociales modernes et la nature de ce que l'on appelle l'espace Web 2.0. L'espace d'échange

de cette relation se trouve selon nous dans le domaine de l'art numérique, qui illustre le point de croisement de la vie en et hors ligne d'une personne moderne.

Les œuvres d'art numérique s'orientent sur la communication, en reconnaissant chaque personne comme un individu avec sa propre vision du monde et un ensemble complexe d'orientations personnelles. Impliquant la vie de tous les jours, parfois sans intention de réflexion, d'une personne et de son message, l'art numérique interrompt le cours banal de la vie, et permet de voir sous un œil nouveau ce qui nous paraissait auparavant familier.

La subtilité de l'art numérique est qu'il laisse le choix à chacun (ou chacune) de percevoir le message transmis comme il le souhaite. C'est le langage de l'art, qui ouvre des possibilités de compréhension d'un message, sans toutefois forcer personne à le percevoir. Dans cette dimension, l'art numérique peut avoir un impact sérieux sur le développement de l'environnement urbain. Le message de l'art numérique à travers l'implication de personnes dans leur vie quotidienne dans la compréhension du contenu artistique a changé les pratiques sociales, et permis la création d'une nouvelle expérience sociale. Dans ce cadre, les possibilités offertes par l'art numérique permettent en réalité la création d'un nouveau type de relations sociales, orientée sur le respect de l'orientation de chaque personne, selon sa propre envie, de devenir ou non, un acteur des nouvelles relations sociales de notre monde.

Le développement de l'art numérique permet de parler d'une expérience accumulée, qui est déjà généralisée. Dans ce travail, nous tenterons de comprendre cette généralisation dans un domaine spécifique - la relation d'une personne avec le passé. Nous n'essayerons pas de réaliser une étude de synthèse sur l'art numérique, nous chercherons seulement à comprendre comment les relations sociales se sont construites dans le contexte de l'art numérique et quels sont les moyens offerts par l'art numérique capable d'aider chaque personne à surmonter les traumatismes du passé.

En explorant les ouvertures de l'art numérique, nous émettrons une hypothèse sur la possibilité d'utiliser ce langage pour étudier les problèmes de la communication sociale dans des cadres où l'art numérique est très peu utilisé, notamment sur le territoire de l'Ukraine moderne. Notre ambition serait d'essayer d'élaborer un projet visant à développer la vision conflictuelle de la mémoire sociale en Ukraine. Notre projet se concentrera principalement sur le problème de la commémoration du massacre de Babi Yar, site d'une tragédie à grande échelle qui a lancé le début de l'Holocauste et qui témoigne des crimes de deux régimes totalitaires.

La tâche implique, donc, un travail à plusieurs niveaux de pratique artistique, qui implique d'étudier le langage de l'Art numérique, ainsi que les problèmes de commémoration en général. Le langage de l'art numérique nous paraît être le plus approprié pour mettre en œuvre un projet permettant de perpétuer la mémoire des victimes du massacre de Babi Yar en raison de la nécessité de créer non seulement un «lieu de mémoire» traditionnel (avec toutes les connotations négatives de ce concept, décrit par Pierre Nora), mais aussi un lieu de réflexion individuelle sur la tragédie qui s'y est déroulée en 1941. C'est l'art numérique qui convient le mieux pour amener une personne à réfléchir à la signification de ce qu'il s'y est passé, et qui permet au mieux à un individu d'expérimenter ce qui ne doit pas être répété.

Dans le même temps, le langage du numérique est axé, non sur la correction du passé, mais sur la création d'une perspective future (comme nous le montrerons dans notre travail). Il semble que les monuments commémoratifs modernes ont pour nécessité de créer pour le visiteur une occasion de développer sa propre expérience en entrant dans une connaissance approfondie du passé, qui lui donne des outils pour se constituer de la même manière un avenir. Le présent nous montre qu'il est impossible pour une personne de simplement *communiquer le message*, elle doit développer sa propre expérience à partir de celle engrangée par le message transmis. Il s'agit d'un art numérique, axé sur «l'immersion», s'engageant dans la communication, faisant référence aux sentiments et aux expériences des personnes, sentiments les plus sollicités pour former l'expérience d'une personne moderne qui l'orientera pour ses choix futurs.

En règle générale, les pratiques artistiques du numérique ne prennent pas place dans des salles de musée, mais dans des espaces urbains. Ceci associe notre étude de l'utilisation de l'art numérique dans les pratiques commémoratives à une recherche dans le domaine de l'urbanisme. L'urbanisme moderne, constituant une sorte de troisième vague après l'urbanisme moderniste classique ("la ville en tant que machine de croissance") et l'urbanisme de "gauche" ("une ville en tant que machine d'oppression"), constitue une nouvelle étape, parfois appelée "hipsterisme", où la ville se présente plutôt comme une scène, un lieu de démonstration des idéologies urbaines. L'art numérique, avec la participation des citoyens au processus de réflexion, se dote du potentiel de transformer l'espace urbain ordinaire en un lieu unique, ce qui correspond à l'objectif de ce troisième niveau de compréhension de l'essence de la ville.

Cela démontre que la recherche réalisée est nécessairement interdisciplinaire. En raison de la nature pratique de ce travail, nous ne pouvons pas nous attarder exclusivement sur la description du langage artistique et les expériences de développement dans l'art

numérique. Ainsi notre projet nous contraindra à faire des recherches dans le domaine des études urbaines, de la philosophie sociale et de la sociologie, de la philosophie de l'histoire et des études de la mémoire. Chacun de ces domaines représente un monde et une expérience de recherche distincts. Cela montre la complexité méthodologique de notre étude, qui sera décrite dans la partie principale du travail.

En particulier, on peut noter le projet d'art numérique présenté sous la forme du travail du « Memory Garden », proposé comme projet pilote pour le Centre commémoratif de l'Holocauste « Babi Yar » (Kyiv, Ukraine). Le projet a été développé sur la base des propositions théoriques et pratiques du professeur O. Kisseleva et de l'équipe qu'elle dirige.

Le **but** de cette thèse est de rechercher l'intérêt commémoratif et de mettre en œuvre le projet « Memory Garden » créé pour le mémorial de Babi Yar à Kyiv. Le projet est envisagé dans le contexte d'une immersion interdisciplinaire dans le langage de l'art numérique, de pratiques artistiques anti-monumentalisme, des tendances nouvelles dans le développement de l'urbanisme moderne et d'une analyse socio-philosophique des pratiques de communication de la société moderne.

Les **objectifs** de cette étude sont déterminés par la logique de présentation du matériel comme un ensemble complexe d'étapes de recherche consécutive :

Déterminer la transformation de la place de l'individu dans les relations sociales, dans le contexte de la formation des nouveaux médias du many-to-many ;

Identifier les outils visuels les plus pertinents de l'art numérique, apparaissant à la fois comme contexte d'un tournant iconique et comme celui de la reconnaissance de l'incapacité d'utiliser l'image dans la représentation des tragédies du XXe siècle ;

Révéler le potentiel du concept de nouvelle spatialité / localité dans la mise en œuvre de projets d'art numérique dans le contexte de la transformation des recherches urbaines contemporaines ;

Déterminer le potentiel d'identité flexible de l'ère postmoderne pour former une expérience commune d'interaction de l'individu et des œuvres de l'art numérique ;

Développer un cadre conceptuel pour le projet « Memory Garden » dans le contexte d'une interprétation des objectifs artistiques et sociaux du projet.

**Méthodologie de recherche**, nos recherches sont complexes et interdisciplinaires. Cela nécessite des directives méthodologiques pertinentes. Le plus commun étant le principe de la théorisation synthétique, visant à combiner dans un domaine des approches de domaines disciplinaires différents du problème, à la fois des approches assez traditionnelles, avec une longue histoire de développement, et de nouveaux concepts qui

émergent sous nos yeux. Le problème dans notre cas est celui d'explorer les possibilités et les perspectives de développement de l'art numérique, de son intégration dans le processus de civilisation mondiale moderne et de transformation de l'espace urbain moderne par l'intermédiaire du nouvel art numérique.

Les études urbaines dans le cadre de la communication spatiale (V. Vakhchtein) créent une optique dans laquelle la compréhension philosophique de l'espace constitue la base de l'analyse en réseau de l'espace urbain, comprenant à la fois des composantes matérielles et immatérielles. L'approche de V. Vakhchtein donne la possibilité d'analyser des objets qui changent rapidement, ce qui est extrêmement important dans l'étude de l'art numérique.

Dans notre étude, nous nous sommes tournés vers les studios urbains (Ash Amin, Alessandro Busa, Thomas Blom Hansen, Oskar Verkaaik, Setha Low, Dana Taplin, Suzanne Scheld, Kevin Lynch, Owen Lynch, Oksana Maslovskaja, Grigoriy Ignatov, Ivan Mitin, Oleg Pachenkov, Claire Pajaczkowska, Steve Pile, Jens Ruchatz, Oksana Zaporozhec), ainsi que des voies philosophiques de compréhension des problèmes de la ville (Jean Baudrillard, Roman Lozinskiy, Sergueï Smyrnov).

L'un des défis du chercheur en art numérique est l'évolution rapide de ce domaine. La ligne directrice méthodologique pour nous est l'idée d'un «discours hybride» (Hybrid Discourse)<sup>1</sup>, qui a été développée par certains experts dans le domaine des arts médiatiques contemporains (E. Scanken) et critiquée par d'autres (V. Miziano, M. Iampolski). Nous nous intéresserons également aux travaux du grand théoricien du numérique, Oliver Grau, qui non seulement a donné une définition précise de l'art numérique, mais a également résumé les premiers résultats de la formation de ce discours lui-même et a mis en lumière le terme clé "d'immersion" - autour duquel, nous conviendrons ou repousserons l'existence de cette clé, en formant un glossaire et une langue spécifique.

Nous allons examiner les problèmes des médias modernes et de l'art numérique sur la base des œuvres d'Anna Chernyh, de Paul Christiane, de Robert Clanton, de Sergueï Dacyuk, d'Anton Denikin, de Mark Deryy, de Tony Feldman, de Terry Flew, de Matthew Fuller, de Dmitri Galkin, de Boris Groys, de Ilya Gourianov, Andrew Hoskins, Erkki Huhtamo, Natalia Kirillova, Katerina Krtilova, Patrick Lichty, Olga Lishinska, Geert Lovink, Niklas Luhmann, Stephen Marmura, Scott Mcquire, Taewoo Nam, Chloé Pirson,

---

<sup>1</sup> Edward Shanken, «Contemporary Art and New Media: Digital Divide or Hybrid Discourse?», A Companion to Digital Art, Wiley-Blackwell, 2016, p. 463-481.



Paschal Anna Reading, Rebekka Richt, Birgit Stockmann, Angela Schorr, Michael Schenk, William Campbell, Konstantin Shevtsov, Olga Shishko, Andrey Sherbenok, Paul Slocum, Nina Sosna, Ksenia Fedorova, Jan van Dijk, Gérard Wajcman, Bruce Wands, Herman Wasserman, Stephen Wilson, Svetlana Zhigalkina.

Les fonctions sociales et communicatives de l'art numérique nous sont également montrées dans le cadre des œuvres d'Oleg Aronson, d'Andriy Artemenko, de Paul Arthur, de Chris Atton, de Nancy Baym, de Boris Buden, d'Hanna Konshina et de Viktor Krutkin.

L'intersection des problèmes urbains et artistique intervenant dans le contexte des métaphores spatiales. Nous nous sommes intéressés aux œuvres qui concerne les métaphores spatiales de l'art contemporain (Marc Augé, Mieke Bal, Yuliya Bedash, Peter Burke, Aleksey Lidov, Keith Moxey, Edward Relph, Aby Warburg) et des sciences humaines (Paul Basu, Pierre Bourdieu, Thiemo Breyer, Gilles Fauconnier, Nellani Ivanova-Georgievska, Eleonora Shestakova, Olena Skalatska, Benno Werlen et Georg Simmel).

En ce qui concerne la problématique de l'art numérique, il était important pour nous d'analyser non seulement les espoirs associés aux nouvelles technologies, mais également les préoccupations s'y rapportant<sup>2</sup>. L'aspect technologique de l'art numérique fut examiné dans le cadre des œuvres de Roy Ascott, Walter Benjamin, Karin Bijsterveld, Jan van Dijk, Norbert Bolz, Dmitri Bulatov, Linda Candy, Manuel Castells, Jacques Ellul, Katherine Hayles, Douglas Kellner et Jaron Lanier.

Pour atteindre nos objectifs dans le développement du projet «Memory Garden», nous avons également dû nous plonger dans la recherche sur les pratiques de commémoration, nous nous sommes pour cela tournés vers les travaux de Eric R. Kandel, Anita Kasabova, Emily Keightley, Alla Kiridon, Annette Kuhn, George Lakoff, Olena Lubovec, Evgeniy Malishkin, Vira Menok, Svetlana Mesyac, Barbara Misztal, Larisa Nagorna, Vitaliy Nahmanovic, Georgij Kasyanov, Victoria Poljakova, Susannah Radstone, Jörn Rüsen, Barry Schwartz, Viktoria Sereda, Edward Shanken, Valeriy Soldatenko, Lidia Starodubceva, Elena Trubina, Volodymyr Viatrovych, Aleksey Vasiliev, Olga Volyanyuk, Frances Yates, Leonid Zashklynyak, Yuliya Zernij, Viktor Zhadko, Yaroslav Hrytsak. Nous nous sommes également tournés vers les ouvrages classiques dans le domaine de l'étude

---

<sup>2</sup> Irina Alekseeva, Vladimir Arshinov, Vadim Chekletsov, «Technologues» contre «post-people» : la révolution NBICS et l'avenir de l'homme», *Philosophy Questions*, 4, 2013, p.12-22. Elena Petrikovskaya, «Le problème de la technique humaine dans le contexte de l'approche anthropologique», *Culture des peuples de la mer Noire*, 106, 2007, p. 92-96.

du passé - T. Adorno, F. Ankersmit, H. Arendt, J. & A. Assmann, P. Connerton, A. Danto, M. de Certeau, A. Erl, M. Halbwachs, P. Nora, P. Ricœur, S. Friedländer, M. Foucault.

Il nous était important de se tourner vers les manières de commémorer au sein des pays européens pour étudier les problèmes de mémoire et tirer parti de leurs conclusions<sup>3</sup>.

Le projet «Memory Garden» est dédié à la commémoration de la tragédie de Babi Yar, ayant une longue histoire ne pouvant être ignorée pour notre sujet. Dans ce contexte, nous avons utilisé les travaux de chercheurs ukrainiens et européens<sup>4</sup>.

**Structure et logique de la recherche.** Le travail sera réparti en deux sections consacrées aux problèmes fondamentaux de développement du projet «Memory Garden». La première section est consacrée à la nature de l'art numérique, conformément à laquelle nous développâmes notre projet. Puisque le choix du langage artistique du projet nous est dû non seulement à travers un ensemble de moyens artistiques, mais aussi par une compréhension de l'adéquation de l'art numérique avec les relations sociales que nous considérons comme essentielle dans le cadre du projet, nous aborderons dans un premier temps l'essence des nouveaux médias et l'impact qu'à leur existence sur les relations sociales, ainsi que les spécificités du développement de l'art numérique. Nous aurons besoin de décrire les problèmes de visualité et de transformation spatiale qu'implique l'art numérique, ainsi que d'analyser les transformations d'identité à l'ère du Web 2.0. La deuxième partie du travail sera consacrée aux spécificités du travail sur le projet «Memory Garden». Dans cette section, nous examinerons les mécanismes immersifs permettant de surmonter le traumatisme social grâce à l'art contemporain, ainsi que les spécificités de la compréhension artistique de la tragédie de l'Holocauste dans les pays européens. Nous analyserons les recherches bio-art et les possibilités d'utilisation du langage bio-art dans le projet «Memory Garden» ; en analysant le projet artistique d'Olga Kisseleva, visant à

---

<sup>3</sup>«Humanités spatiales. Un projet de l'Institut pour permettre la recherche géospatiale» (<http://spatial.scholarslab.org/spatial-turn/what-is-the-spatial-turn/>, consulté le 11.02.19) ; «Plateforme d'études de la mémoire de Francfort» (<http://www.memorystudies-frankfurt.com>, consulté le 15.12.18).

<sup>4</sup>

"Le texte du discours d'Ivan Dzubi lors du 25ème anniversaire du massacre à Babi Yar (1966)". Karel Berkogof, «Babi Yar au cinéma», Vladislav Grinevich, Paul Robert Magocsi (éd.), BabiYar: L'histoire et la mémoire, Kyiv, Dukh Ellerra, 2016, p. 253-277; Oksana Dovgoplova, «Territoire de nos profondeurs: Babi Yar et le monument historique en Ukraine», Judaïca à Odessa, 2017, p. 201-213; Rina Klimova, «Babi Yar dans la sculpture et la peinture», BabiYar: L'histoire et la mémoire, Kyiv, Spirit et Litera, 2016, p. 277-295; Viktor Nekrasov, Défense de Babi Yar, 2016 (<http://argumentua.com/stati/viktor-nekrasov-oborona-babego-yara>, date de l'appel du 21/12/18); Natalia Semenenko, «Mémorial Muzichna de BabiYar», BabiYar: L'histoire et la mémoire, Vladislav Grinevich, PaulRobert Magocsi(éd.), Kyiv, Spirit et Litera, 2016, p. 293-313; Iryna Zakharchuk, «Babi Yar dans la littérature artistique», BabiYar: L'histoire et la mémoire, Esprit et Litera, Kyiv, 2016, p. 217-253.

comprendre les problèmes sociaux de notre époque ; nous décrivons l'essence même du projet «Memory Garden».

## **Section 1. LES NOUVEAUX MÉDIAS COMME LANGAGE DES PRATIQUES SOCIALES DE NOS JOURS**

Le concept d'art numérique nécessite une réflexion théorique, car il est nouveau et en développement constant. Pour créer un projet s'appuyant sur cette forme artistique, nous devons comprendre l'essence de ce qu'est l'art numérique, et quel est son lien avec les nouveaux médias et certains messages de l'art moderne en général, ce que sont les nouveaux médias, et quels changements sociaux se produisent dans le contexte du développement de ces derniers, comment l'espace urbain est en train de changer dans le nouveau paradigme de la civilisation. Afin de créer un projet répondant aux attentes du monde moderne, il sera nécessaire de comprendre la relation entre des pratiques culturelles liées à des parties très différentes de l'être humain. Par conséquent, dans cette section, nous présenterons plusieurs excursions dans des zones facilitant la compréhension du sens de l'art numérique. Dans ce contexte, il est naturel de commencer par le concept de nouveaux médias, base de l'environnement où se forme l'art nous intéressant.

Dans cette section, nous essaierons de mettre en évidence la problématique de l'essence des nouveaux médias, de découvrir comment ils interagissent avec l'art, comment l'identité est transformée dans le contexte des nouveaux médias. Pour notre recherche, il est important de définir le concept d'espace et de ce qu'est un espace métaphorique (l'un des concepts clés de notre recherche est le concept d'espace mémoire). Il est important que nous nous tournions également vers l'expérience de la média-philosophie afin de ne pas nous attarder sur un niveau descriptif, mais d'essayer de saisir l'essence de ce phénomène.

### **1.1 QU'EST-CE QUE LES NOUVEAUX MÉDIAS ?**

Pour les besoins de notre travail, il est nécessaire de définir clairement ce que sont les nouveaux médias afin de décrire le contexte de formation de l'art numérique. Il est nécessaire de clarifier les aspects techniques et sociaux de la formation des nouveaux médias, car sans une telle approche, l'art numérique peut sembler être une simple expérience de l'artiste dans l'utilisation des outils informatiques. Il nous paraît nécessaire d'envisager les

nouveaux médias dans le contexte de la formation de nouvelles formes de socialité et d'une nouvelle manière de communiquer.

### 1.1.1 **Quelle définition des nouveaux médias ?**

De nombreux chercheurs s'intéressent à l'analyse du phénomène des nouveaux médias et, pour le moment, il n'en existe pas de définition exacte. En s'intéressant aux sources d'analyse des changements artistiques provoqués par l'avènement des nouvelles technologies informatiques, Marshall McLuhan attira l'attention sur le fait qu'il était nécessaire de mettre en avant la relation entre les médias et la technologie, et pas seulement le contenu des messages médiatiques. La formule «Medium is the message» est devenue le point de départ de l'analyse de nouveaux phénomènes dans les médias. Le changement survenu dans les médias à la fin des années 80 était central, lorsque les ordinateurs personnels ont commencé à faire leur apparition dans la vie de tous les jours, ce qui a progressivement mis de côté les appareils conçus pour les grandes organisations. Les décennies suivantes ont marqué la tendance à la transition des formes analogiques de transfert de l'information vers les formes numériques. Internet et les jeux informatiques sont devenus une partie importante de la vie quotidienne de l'homme moderne. Les médias traditionnels commencèrent également à être influencés par la technologie informatique - non seulement par les nouvelles méthodes de mise en page, mais aussi par les méthodes de traitement des images.

Dans les années 90, Andrew Shapiro et W.Russell Neuman, ont analysé les nouvelles tendances dans le développement des médias, en notant des changements radicaux dans l'appréciation des distances géographiques, des changements dans la qualité et la vitesse de communication, le développement des tendances de communication interactive, la possibilité d'atteindre des lieux jusque-là isolés. Douglas Kellner et James Bohman ont fait l'hypothèse que les nouveaux médias sont aussi à l'origine de l'émergence d'une sphère démocratique postmoderniste, ne reposant pas sur un principe hiérarchique et permettant à des personnes bien informées de participer aux débats. Le principe de prudence d'Ed Hermann et Robert McChesney contre le pouvoir potentiel des multinationales accrue par les nouveaux médias sapa ces prédictions positives. Ces mêmes préoccupations, s'étant développées sous des formes grotesques, que l'on retrouve dans les textes de J.Baudrillard. Dans la fiction, l'exemple le plus frappant d'une telle vision se retrouve dans les romans de Michel Houellebecq, démontrant l'impuissance de l'homme globalisé face à la puissance de multinationale qui dépasse son entendement. Certains chercheurs (Terry Flew) sont convaincus que ce

nouvel aspect de la communication, issue des nouveaux médias, est à l'origine du phénomène de mondialisation.

La contribution de Lev Manovich à la définition des nouveaux médias est extrêmement importante. Le chercheur propose de distinguer la cyberculture des nouveaux médias. La cyberculture est associée aux activités sur Internet, tandis que les nouveaux médias concernent principalement les objets et paradigmes culturels. Lev Manovich suggère que les nouveaux médias soient considérés comme des objets culturels, pour la distribution et l'affichage des ressources numériques requises (du moins pour le moment - Internet, les multimédias informatiques, les sites Web, etc.). Il souligne la complexité de la définition du multimédia, car celle-ci évolue constamment et qu'il faut saisir l'essence de ce phénomène. Les « nouveaux » médias ne le resteront pas toujours. Ils ne peuvent pas être réduits uniquement à des données numériques susceptibles d'être manipulées, comme toute autre information. Désormais, les opérations multimédias peuvent créer plusieurs versions d'un même objet. Un exemple en est la pratique quotidienne dans la transformation d'images : inversion des couleurs, vieillissement, sépia, etc.

Lev Manovich propose également un nouveau concept de transcodage culturel, soulignant que de nombreux produits culturels, symboliques et artistiques modernes, quel que soit leur contenu, sont basés sur un programme informatique. Désormais, il est possible de modifier n'importe quel contenu, de modifier un programme informatique, d'observer des objets culturels qui n'étaient auparavant disponible que dans certains lieux (chefs-d'œuvre des musées), en y apportant sa propre appréciation depuis son simple mobile. Cela crée une situation complètement différente dans le fonctionnement et la dynamique de la culture. Manovich crée la polémique à partir du fameux slogan de M. McLuhan, «Medium is the message», offrant sa propre variante «Software is the message»<sup>5</sup> (Le logiciel est le message). Ainsi, notre communication dépend du logiciel que nous utilisons, ainsi que du contenu des messages que nous partageons avec le monde. En effet, l'expression paradigmatique de McLuhan, créée à l'époque pré-numérique, à créer un prétexte à l'interprétation, aux ajouts, à la discussion. Nous pouvons analyser une autre variante importante du slogan, décrite par l'un des précurseurs de l'art des nouveaux médias, Nam June Paik : *The Media is Media*.

---

<sup>5</sup> Lev Manovich, «New Media From Borges to HTML», *The New Media Reader*, Cambridge, Massachusetts, 2003.

Ces évolutions dans la compréhension du concept de média trouvent une réponse dans l'art, qui développe les nouveaux médias. Vers la fin des années 90, le Software Art fut créé. Il utilise le logiciel comme œuvre d'art. Cette nouvelle façon de faire évolue rapidement, et est appuyée par la présence de plusieurs festivals d'art numérique, notamment le FILE (Festival international du langage électronique), qui se déroule dans les trois plus grandes villes du Brésil (São Paulo, Rio de Janeiro et Porto Alegre). Lancé en 2000, le festival a rassemblé en 2016, 330 œuvres dans les domaines de l'art et de la technologie. On peut aussi citer le festival Transmediale à Berlin prenant traditionnellement place des derniers jours de janvier aux premiers jours de février. En 2017, le festival a célébré son trentième anniversaire. Apparaissant à l'origine comme un programme de la Berlinale, il s'est centré dès 1998 sur l'art numérique, et particulièrement sur l'art du logiciel.

Pour comprendre l'existence d'un art numérique ou d'un art du logiciel, nous devons comprendre les questions posées par l'émergence d'un nouveau support – l'espace virtuel. Selon Alexander Galloway, «...digitality in art today is, for the most part, not modernist. In contemporary art, digitality typically doesn't signal medium specificity or a reflection on art's conditions of possibility. Digitality today is usually understood in terms of the flexibility or inconstancy of the substrate (the so-called crisis of indexicality), or alternately in terms of network phenomena like circulation and dispersal..., or simply as a form of ambient environment, feeding and inflecting the kind of work being made»<sup>6</sup>.

La chercheuse russe E.G. Lapina-Kratasyuk<sup>7</sup>, résume la plupart des définitions disponibles à ce jour, en soulignant que les nouveaux médias sont principalement définis au travers de trois caractéristiques principales : *le code numérique, l'interactivité et l'intégration*. Le concept de « code numérique » est central ici, c'est ce code qui permet l'existence des deux autres. Dans le cas des nouveaux médias, il est impossible de faire la distinction entre les différents médias : télévision, radio, Internet, journaux, etc. En fait,

---

<sup>6</sup> Alexander R. Galloway, «Jodi's Infrastructure», 2016 (<https://www.e-flux.com/journal/74/59810/jodi-s-infrastructure/>, consulté le 17.05.18).

<sup>7</sup> Екатерина Лапина-Кратасюк, Особенности новых медиа, (<https://postnauka.ru/video/38005>, consulté le 20.01.19).

ce sont les différentes formes d'expression d'un même phénomène. Chaque média traditionnel commence à acquérir les caractéristiques de tous les autres sur la base du contenu numérique. Dans le cas des médias traditionnels, leur contenu a été créé et diffusé par des institutions sociales pour de grands groupes indifférenciés de personne. Grâce au nouveau type d'interactivité inhérent aux nouveaux médias, l'utilisateur devient le créateur complet du message / travail. La frontière entre le créateur et le consommateur est effacée. Les idées de Lev Manovich et E. G. Lapina-Kratasyuk soulignent que la culture informatique joue un rôle important dans la situation actuelle des nouveaux médias. L'utilisation d'un programme informatique auquel l'utilisateur ne fait pas attention a déjà un effet essentiel sur l'impact des nouveaux médias. Tout contenu, y compris en rapport avec l'art, la culture artistique et symbolique, dans cette nouvelle situation apparaît sous la forme de programmes informatiques et affecte déjà de manière particulière le contenu lui-même. Toutes les formes de communication et de perception de toute production symbolique, qu'il s'agisse d'une œuvre d'art ou d'informations, sont en train de changer radicalement.

Les nouveaux médias sont définis à la fois par la technologie qu'ils emploient et par leur impact social. Il existe conventionnellement des médias anciens et nouveaux, c'est tout ce dont nous pouvons être sûr. Il existe encore beaucoup de désaccords, car le phénomène est en pleine évolution et ne peut pas encore être compris dans son entièreté. Ainsi, la terminaison « anciens » médias désignent la presse écrite, la radio, la télévision.

### **1.1.2. Le lien entre les relations sociales des anciens et des nouveaux médias**

Afin de déterminer les caractéristiques techniques d'un support en particulier (analogique ou numérique, etc.), il est nécessaire de préciser dans un premier temps l'impact social des anciens supports. Nous pouvons rappeler les paroles de Benedict Anderson sur les mécanismes de formation des « sociétés imaginaires » modernes. Lorsque les premiers journaux parurent à l'aube de la nouvelle époque, cela déclencha l'émergence du partage du savoir - les quotidiens formèrent pour les Européens une source pertinente de sujets de discussion, et une source d'inquiétude ou de joie. B. Anderson déclara : « Chaque lecteur voit constamment le même exemplaire d'un journal entre les mains d'autres personnes, ce qui le convainc que ce monde imaginaire est enraciné dans la vie quotidienne »<sup>8</sup>. En lisant le journal, nous partageons des informations, nous cédon à la formation d'une sphère où les

---

<sup>8</sup> Benedict Anderson, *Imagined Communities: Reflections on the Origin and Spread of Nationalism*, London, Verso, 1991, p. 55.

connaissances ne sont pas partagées via la communication directe, mais grâce à la familiarisation avec des sources d'informations de masse. La présence de divers journaux constitue le domaine du dissensus démocratique (selon Paul Ricœur): en choisissant un quotidien, nous choisissons notre position dans la société. La présence de plusieurs quotidiens de qualité est non seulement un élément de la vie quotidienne, mais également un moyen de déterminer et de déclarer notre position politique. Dans ce contexte, nous pouvons rappeler le satyrisme anglais envers les journaux français de l'époque napoléonienne - étant uniquement destinés à informer les Français comme le désirait le souverain.

Dans le même temps, les « anciens » médias créent plutôt des dissensus sociétaux ou de parti (au sens très large du terme, impliquant non seulement des partis politiques, mais aussi une communauté, existant selon des valeurs de base et prêts à reconnaître l'existence d'une idée centrale déterminant un mouvement général), qui sont les porte-paroles des prises de positions des partis plutôt que des plates-formes de discussion démocratique. Les anciens médias transmettent à leurs utilisateurs des informations assurant la perpétuation de leurs positions politiques, mais sans toutefois laisser la possibilité d'y donner son opinion. Les nouveaux médias créent des communautés virtuelles. Ces communautés virtuelles sont auto-régulées, construites sur les mêmes principes que les communautés sociales dans notre monde. Dans les communautés virtuelles, une personne peut effectuer toutes les interactions sociales possibles dans le monde, allant de la conclusion d'accords commerciaux à la création de relations sociales.

Dans le cadre de nos recherches, il est important de s'intéresser aux idées de L.Manovich et M.Castells selon lesquelles il est impossible d'affirmer si les nouvelles technologies déterminent la progression de la société ou si la société est à l'origine des innovations techniques - il existe un ensemble complexe d'interactions entre eux. « Indeed the dilemma of technological determinism is probably a false problem, since technology is society and society cannot be understood without its technological tools »<sup>9</sup>. L.Manovich et M.Castells soutiennent que si les médias suivent la logique du développement de la société de masse, qui semble plus conformes que celle de l'individualisme<sup>10</sup>, les nouveaux médias suivent la logique du monde postmoderne globalisé, où chaque individu crée son propre style de vie. Le marketing doit désormais cibler chaque individu séparément<sup>11</sup>.

---

<sup>9</sup> Manuel Castells, «Rise of the Network Society», *The Information Age: Economy, Society and Culture*, 1, Blackwell Publishing, Massachusetts, 1996, p. 5.

<sup>10</sup> Lev Manovich, *The Language of New Media*, Cambridge MA, MIT Press, 2002, p. 41.

<sup>11</sup> Lev Manovich, *The Language of New Media*, Cambridge MA, MIT Press, 2002, p. 42.



### 1.1.3. Peut-on parler d'une culture du Web 2.0 ?

La formation de la culture dite du Web 2.0 est un passage essentiel pour la bonne compréhension de notre travail. Il est évident que les artistes net.art sont à l'origine d'une nouvelle culture médiatique.

Un point important pour le support et la modélisation des nouveaux processus sociaux est l'émergence d'un modèle de conception de systèmes internet de Web 2.0, qui vise à fournir aux gens des outils pour développer leur créativité et la communication. Le concept de Web 2.0 a été proposé par Tim O'Reilly<sup>12</sup>. Nous nous basons sur sa définition car, dans les fins de notre recherche, ce ne sont pas les caractéristiques de l'architecture du site et les aspects techniques qui sont importants, mais le rôle évolutif de l'utilisateur dans le processus de formation des ressources. Nous sommes familiés avec les critiques formulées à l'encontre de la position de Tim O'Reilly, émanant notamment de Tim Berners-Lee<sup>13</sup> et du chercheur américano-biélorusse Evgeny Morozov. Le Web 2.0 désigne les sites Web et les services générés par les utilisateurs eux-mêmes. L'étude de 2015 sur le rôle de Twitter et de Facebook dans la vie d'une personne moderne illustre le rôle grandissant des nouveaux médias. «The new study, conducted by Pew Research Center in association with the John S. and James L. Knight Foundation, finds that clear majorities of Twitter (63%) and Facebook users (63%) now say each platform serves as a source for news about events and issues outside the realm of friends and family. That share has increased substantially from 2013, when about half of users (52% of Twitter users, 47% of Facebook users) said they got news from the social platforms »<sup>14</sup>. La réalité médiatique est la réalité de tous, mais elle n'est pas destinée à tous. C'est à ce titre qu'elle devient la condition ontologique de l'existence humaine<sup>15</sup>.

À l'heure actuelle, il est impossible d'ignorer l'impact réel des nouveaux médias sur les processus sociaux. Ainsi, les plus grands mouvements sociaux du début du XXIe siècle sont devenus possibles grâce aux possibilités de communication et d'auto-organisation offerte par les nouveaux médias - des actions anti-OMC à la révolution turque sur la place Taksim.

---

<sup>12</sup> Tim O'Reilly, «What is Web 2.0? Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software», 2009 (<http://www.oreilly.com/pub/a/web2/archive/what-is-web-20.html>, consulté le 14.02.19).

<sup>13</sup> Nate [Anderson](#), «Tim Berners-Lee on Web 2.0: «nobody even knows what it means»», 2006 (<https://arstechnica.com/information-technology/2006/09/7650/>, consulté le 14.06.18).

<sup>14</sup> Michael [Barthel](#), Elisa [Shearer](#), Jeffrey [Gottfried](#), Amy [Mitchell](#), «The Evolving Role of News on Twitter and Facebook», 2015 (<http://www.journalism.org/2015/07/14/the-evolving-role-of-news-on-twitter-and-facebook/>, consulté le 27.06.18).

<sup>15</sup> Валерий Савчук, «Медиафилософия: формирование дисциплины», 2013 ([http://mediaphilosophy.ru/biblioteca/books/mediaphilosophy\\_1/](http://mediaphilosophy.ru/biblioteca/books/mediaphilosophy_1/), consulté le 5.02.19).

Les nouveaux médias offrent un accès fondamentalement nouveau à l'information. Il convient de noter l'activité du Independent Media Center (organisation journalistique mondiale fournissant un accès à des informations sur des questions politiques et sociales). En 1999, Indymedia avait organisé des manifestations de masse contre l'OMC. La plateforme se concentre sur la critique du néolibéralisme et utilise les soi-disant médias démocratiques, auxquels tout le monde a accès pour discuter de la matière. Indymedia s'oppose à ce qu'on appelle les médias d'entreprise, qui représentent les intérêts d'un certain groupe de personnes. Les plates-formes d'information telles qu'Indymedia forment un domaine spécifique d'activité sociale, essentiellement auto-régulé et non dirigé par un centre. Cette activité n'est techniquement possible que grâce aux nouveaux médias - bien qu'elle ne soit pas due aux nouveaux médias, il n'y a rien dans la nature des manifestations sociales qui soient liées aux médias, mais ils fournissent les outils nécessaires à cette activité. La nature de la relation entre les nouveaux médias et les mouvements sociaux a été étudiée par Douglas Kellner, Paschal Preston, Chanelle Adams, Herman Wasserman, Spethen Mammura, etc. Tous ces auteurs ne sont pas convaincus de l'effet démocratique des mouvements sociaux canalisés par les nouveaux médias, mais ils admettent tous l'efficacité indéniable de leur union.

Chaque personne face aux nouveaux médias a la possibilité de créer son propre produit et de trouver son propre public. Les blogs sont une preuve de ce changement. Les blogueurs de renom qui ne sont affiliés à aucune entreprise deviennent des leaders d'opinion reconnus et des experts dans leur domaine. Nous ne sommes pas enclins à considérer ce phénomène comme un signe de primitivisation et de réduction des besoins de connaissances. C'est un signe du besoin social de connaissances non biaisées (pour déterminer le besoin, peu importe combien le produit fourni est réellement impartial). Sheizaf Rafaeli, dans son étude de 1988, note la tendance qui touche les médias de passer de médias d'information à médias de communication. L'expansion de l'Internet a permis de mettre pleinement en œuvre cette tendance.

Dans l'art contemporain, le thème du développement de la communication dans l'espace des nouvelles technologies est un sujet privilégié de Roy Ascott. L'artiste a été l'un des premiers à poser la question de l'influence des technologies numériques et des télécommunications sur la conscience. Roy Ascott travaille dans le domaine de la techno-éthique, après avoir révolutionné l'espace éducatif en Europe et en Chine, aux États-Unis. Roy Ascott a eu le mérite d'avoir exposé le problème des relations entre art et technologie d'une nouvelle manière, en dépassant le point de vue concurrentiel existant depuis la première moitié du XXe siècle, lorsque M. Heidegger avait notamment déclaré que l'art (la

poétique) était la seule alternative possible à la technologie, et au décès de la conscience humaine. Edward A. Shanken<sup>16</sup> souligne le rôle de R. Ascott dans la résolution de ce dualisme et dans l'élaboration d'une vision utopique et dystopique de la relation entre art et technologie.

La théorie et la pratique de l'art télématique d'Ascott se caractérisent par son point de vue, selon lequel l'art en tant qu'espace en perpétuel mouvement ne peut être statique. Cet art non statique est déterminé par la complicité du spectateur dans la création de l'œuvre. En 1990, dans son essai «Is There Love in the Telematic Embrace?», Ascott affirme que sa peur que la technologie absorbe un jour l'art - dernier refuge de l'humanité – peut être surmontée en montrant que la télématique peut être une incarnation de l'amour. L'artiste base son geste artistique sur la ressemblance entre le réseau électronique et le système nerveux humain, éliminant ainsi l'opposition entre la technologie et l'humanité. Ascott fait référence au concept de conscience universelle d'humanité, démontrant que cette opposition n'est plus valable. Selon Edward Shanken : «The integration of technology and intuition in Ascott's early work also emphasized the idea that the computer offered a means for enhancing intuition and that the use of telecommunications could enable non-local creative interaction»<sup>17</sup>. Étonnamment, Ascott dix ans avant l'apparition du premier ordinateur portable et près d'un quart de siècle avant l'avènement du Web, avait prédit l'apparition d'un art formé sur l'interaction entre un ordinateur et une communication artistique dans l'espace virtuel. À un moment historique où beaucoup parlent de la disparition des valeurs humaines fondamentales et du déclin de l'humanisme, Ascott propose de faire de l'amour le principe de base de la culture télématique. L'art télématique reproduit le monde physique, l'intensifiant et le dématérialisant simultanément.

Afin de broser un tableau complet des transformations sociales survenues à l'ère des nouveaux médias, il est nécessaire de prendre en compte l'émergence d'une théorie de l'évolution de la gestion. La théorie de la dynamique en spirale, développée par Clare William Graves, relie les principes de développement économique et les orientations de valeur partagées par différentes communautés. En Ukraine, cette théorie est développée par Valeri Pekar. Les niveaux de développement de la société sont indiqués ici par différentes couleurs. Sans entrer dans les détails de la théorie de la dynamique des spirales, car elle dépasse nos intérêts, il convient de noter que les modèles en cours de formation (turquoise dans le concept de Graves, vert dans le concept de Baker) sont

---

<sup>16</sup> Edward Shanken, «Telematic Embrace: A Love Story? Roy Ascott's Theories of Telematic Art» ([http://telematic.walkerart.org/timeline/timeline\\_shanken.html](http://telematic.walkerart.org/timeline/timeline_shanken.html), consulté le 14.12.18)

<sup>17</sup> De même

centrés sur l'individualisation, la formation de liens non hiérarchiques, la responsabilité de l'évolution de notre monde (y compris de son environnement), le rejet de la reconnaissance du revenu en tant que valeur de motivation la plus élevée (un paradigme orange comme cela se produit dans le développement économique des pays). Ce mode d'inclusion dans le monde s'avère être une réponse aux nouvelles possibilités offertes, en particulier, par les nouveaux médias.

#### **1.1.4. Les nouveaux médias dans la réalité virtuelle**

Faisons une digression vers l'espace virtuel, dont la compréhension est tout autant importante pour comprendre le phénomène des nouveaux médias. L'émergence du terme « réalité virtuelle » dans le cadre de la communication moderne, où les médias sont souvent associés au nom de Jaron Lanier - inventeur, philosophe, et artiste plasticien. Un groupe de spécialistes dirigé par J.Lanier à la fin des années 1980, a mis au point et a rendu disponible un système de réalité virtuelle auquel plusieurs personnes peuvent être connectées en même temps. L'inventeur du terme a lui-même expliqué son émergence par la nécessité de désigner le nouveau lien entre l'homme et le monde qui l'entoure. Les travaux sur la création d'une telle sphère, d'un tel espace où aucun élément n'existe réellement dans notre monde, que J.Lanier décrit comme se situant à un point particulier - «la pièce la plus intéressante du monde», au milieu de fils emmêlés, de programmeurs et de personnes, qui pour la première fois se sont plongés dans un espace, qui n'existait pas jusqu'à présent. Et cette propriété de créer à la frontière du réel et du virtuel un «*espace inexistant jusqu'à présent*» se distingue grâce à l'art numérique. Depuis les années 1980, l'expression «réalité virtuelle» est devenue largement utilisée, tant dans le langage de tous les jours que dans le langage scientifique, devenant pour ce dernier un champ de débats houleux. Une des revues les plus complètes à ce jour sur les fondements philosophiques du problème de la réalité virtuelle, propose une signification à ce terme - dans le livre « Philosophie de la réalité virtuelle »<sup>18</sup>, E.Taratuta souligne que la signification du terme « réalité virtuelle » ne se trouve pas dans la désignation d'un contenu de fond, mais plutôt dans le sens complet du contenu de ce terme<sup>19</sup>. Dans le discours scientifique, ainsi que dans l'utilisation courante de ces mots, la réalité virtuelle n'est pas tant indiquée par l'existence de ce concept, que par l'indication que ce concept a son propre contenu<sup>20</sup>. E.Taratuta appelle cette situation une « fragmentation articulatoire »,

---

<sup>18</sup> Екатерина Таратута, *Философия виртуальной реальности*, Санкт-Петербург, издательство Санкт-Петербургского ун-та, 2007.

<sup>19</sup> De même, p.11.

<sup>20</sup> De même, p.77.

expliquant que différentes approches mettent en évidence , différentes parties du contenu de ce monde virtuel<sup>21</sup>.

\*\*\*

En résumé, nous estimons qu'il faut souligner que la caractéristique exclusivement technique des nouveaux médias est une primitivisation du concept. Les caractéristiques importantes des nouveaux médias sont l'immersion et l'interactivité qu'ils proposent ; ainsi que le contenu illimité et la communication globale<sup>22</sup>. Les nouveaux médias sont apparus grâce aux technologies numériques. Dans le même temps, le caractère révolutionnaire des technologies numériques réside dans l'engouement social résultant de leur apparition. Il est fondamentalement important que l'orientation, prise au début des années 80, des développeurs de technologies informatiques se poursuivent vers une utilisation personnelle, par opposition aux dispositifs destinés aux grandes organisations. Une personne pénètre dans le nouvel espace médiatique non pas en tant que membre d'une communauté, mais en tant qu'utilisateur personnel. Les possibilités de communication élargies ont poussé les frontières traditionnelles de l'identification, et l'accès à l'information a permis à l'utilisateur de constituer indépendamment son domaine de connaissance, ce qui peut conduire à la formation d'une pensée critique et à la création de mondes alternatifs parallèles. Notre tâche ici n'est pas d'évaluer le positif ou le négatif (qui de toute façon sera exagéré) des nouveaux médias, mais de découvrir la tendance qu'ils ont à transformer les relations sociales. Individualisation de l'utilisateur, création d'une opportunité de se connecter à des groupes sociaux transnationaux, possibilité de créer un champ extrêmement varié d'information (Wikipedia, Facebook, etc.) et de partager des réactions à des événements en sont les principales caractéristiques sociales. Tandis que la personnalisation, l'interactivité, et la rapidité, sont devenues les caractéristiques inhérentes de la vie à l'ère des nouveaux médias. Ainsi, les nouveaux médias ne devraient pas faire l'objet d'un différend quant à la nouveauté de la transmission du signal numérique par rapport à la diffusion analogique. Les nouveaux médias ont une influence révolutionnaire sur les relations sociales et les individus. Ce sont précisément ces caractéristiques qui définissent pour nous les nouveaux médias. En conséquence, quand nous parlons d'art numérique, nous ne nous concentrons pas sur

---

<sup>21</sup> De même, p. 13.

<sup>22</sup> Наталия Соколова, *Популярная культура Web 2.0: к картографии современного медиаландшафта*, Самара, Самарский университет, 2009, с.22.

L'utilisation des technologies numériques, mais sur les méthodes d'interaction sociale provoquées par l'émergence des nouveaux médias. L'art qui répond à ces changements tient nécessairement compte à la fois de la personnalisation de l'utilisateur, de l'impossibilité de s'inscrire dans le cadre de frontières nationales et de la volonté apparue au cours des dernières décennies d'introduire ses propres repères dans l'espace public, ainsi que de l'interactivité. Dans ce contexte, les œuvres d'art numérique peuvent être créées sans utiliser d'innovations technologiques. La déclaration de L.Manovich selon laquelle les techniques caractéristiques de l'art numérique peuvent être mises en œuvre sans les technologies numériques (comme en témoigne ses recherches artistiques dans la seconde moitié du XXe siècle) revêt une importance fondamentale pour l'analyse des pratiques de l'art numérique et le développement de notre propre projet.

## **1.2. QU'EST-CE QUE L'ART NUMÉRIQUE ?**

Dans cette partie, nous présenterons l'art numérique en tant que sujet d'analyse théorique et philosophique, afin d'identifier les bases conceptuelles et méthodologiques permettant l'étude de ce domaine de l'art moderne et d'une forme de pratique socioculturelle. C'est précisément au travers de cette double dimension que nous examinerons plus en profondeur le phénomène des « nouveaux médias ». Ce phénomène se forme, se développe et se transforme dans le contexte de la révolution mondiale médiatique (déjà décrite dans la partie précédente) et de l'émergence d'une nouvelle culture visuelle (« Iconic Turn »). Il est l'élément le plus important de ces tendances esthétiques et civiles, qui initie la formation d'un domaine esthétique et technologique nouveau.

### **1.2.1. La difficile définition de l'art numérique**

Les études de R.Arnhem, O.Grau, L.Manovich, E.Huhtamo sont essentielles pour notre étude. O.Grau, l'un des leaders du discours du numérique, souligne à juste titre que ce discours est souple, dynamique et qu'il n'en est qu'à ses débuts<sup>23</sup>. Selon lui, le point de référence du nouveau discours sur l'art, conscient de sa spécificité et de son originalité, débute en 1968, lorsque le débat sur la nouvelle direction prise par les œuvres dans le domaine des nouveaux médias, des arts numériques et des arts électroniques fut publié dans le Leonardo Journal, le magazine de l'International Society for the Arts, Sciences and Technology. Cette revue influente est devenue un forum pour les artistes professionnels, où

---

<sup>23</sup> Oliver Grau, «New Media», 2016 (<http://www.oxfordbibliographies.com/view/document/obo-9780199920105/obo-9780199920105-0082.xml>, consulté le 22.06.18).

ils peuvent présenter leurs œuvres pour en faire l'objet de discussions sur : «vision, perception, optics, color, creativity, art, and psychology»<sup>24</sup>.

Malgré que la plupart des publications à ce sujet soient apparues au cours du nouveau millénaire. Pour comprendre le développement de l'art moderne, il est utile pour notre recherche et productif pour la création de notre propre projet, de s'intéresser au thème de l'immersion fréquemment abordé par Oliver Grau. O.Grau le voit comme un concept d'illusion et reconstruit le lien entre immersion et illusion en le reliant avec le développement technologique. Grau conteste également l'existence d'une « triade » : artiste-travail-spectateur dans le contexte de l'émergence de l'art numérique<sup>25</sup>. Par le biais d'œuvres consacrées à l'art numérique et à l'influence des technologies numériques sur le développement de l'art<sup>26</sup> ; la recherche, où une introduction à la technologie des nouveaux médias est accompagnée par la présentation d'artistes impliqués dans ce domaine<sup>27</sup>. Dans l'étude de M.Rush «Nouveaux médias dans l'art», l'histoire des nouveaux médias s'allonge, trouvant ses origines au début du XIXe siècle à l'avant-garde classique, l'art vidéo et la performance<sup>28</sup>.

La nouvelle orientation empruntée par l'art se traduit par les premières anthologies dans lesquelles la sélection des textes est effectuée, les résultats des débats et les discussions sont résumés, les orientations principales sont définies<sup>29</sup>.

Nous avons donc affaire à un phénomène croissant, dynamique et imprévisible, dont les méthodes d'étude, comme nous l'avons déjà souligné dans l'introduction, nécessitent une approche tenant compte de la nature dynamique de l'objet. Il existe plusieurs termes, chacun d'entre eux soulignant un aspect en particulier : «Art des nouveaux médias», «art numérique », «art électronique», «art virtuel», «art logiciel», etc. A.Kiryutin, en particulier, estime qu'il est trop tôt pour parler d'une réelle manière d'étudier le phénomène: «L'histoire

---

<sup>24</sup> De même.

<sup>25</sup> Christiane Paul, *Digital Art*, New York, Thames & Hudson, 2003. And Oliver Grau, *Virtual Art: From Illusion to Immersion*, Cambridge MA, MIT Press, 2004.

<sup>26</sup> Cat Hope, John Charles Ryan, *Digital Arts: An Introduction to New Media*, New York/London, Bloomsbury, 2014; Bruce Wands, *Art of the Digital Age*, Thames & Hudson, New York, 2006.

<sup>27</sup> Stephen Wilson, *Art + Science Now*, London, Thames & Hudson, 2010; Edward Shanken, *Art and Electronic Media*, London, UK, Phaidon Press Ltd., 2009; Mark Tribe, Jana Reena, Uta Grosenick, *New Media Art*, Cologne, Taschen, 2006.

<sup>28</sup> Michael Rush, *New Media in Art*, London, Thames & Hudson, 2005.

<sup>29</sup> Rudolf Frieling, Dieter Daniels, *Media Art Net 1: Survey of Media Art*, Springer, New York/Vienna, 2004.

de l'art numérique reste un ensemble d'opinions distinctes, plutôt qu'un système défini»<sup>30</sup>. Se lier au côté technique de l'art numérique oblige certains chercheurs à tirer de fausses conclusions. La chercheuse russe E.G.Lapina-Kratasyuk recherche la place de l'art numérique de nos jours. Il est convaincu que, compte tenu des performances originales de l'art numérique, la ligne de démarcation entre l'œuvre d'art et les nouveaux moyens de communication est désormais effacée. En réponse à cette conviction selon laquelle le niveau de créativité augmente avec les nouveaux médias, le chercheur remarque qu'il s'agit d'un nouveau type de créativité : assembler un puzzle à partir d'éléments prêts à l'emploi et créer sa propre combinaison, car tous les éléments existent déjà sous forme finie sur le réseau. En général, les créateurs multimédias, y compris artistiques, créent leurs œuvres à partir d'un contenu déjà programmé pour eux.

### **1.2.2. L'Art Numérique dans le nouveau contexte des dix dernières années**

On peut supposer que les chercheurs recherchent souvent les indicateurs systèmes au mauvais endroit. Dans notre étude, nous allons essayer de résoudre ce problème. Comme indiqué dans la section sur la nature des nouveaux médias, l'essence de ce phénomène réside non seulement dans l'utilisation de nouveaux moyens techniques, mais aussi dans l'évolution de la demande de l'homme moderne. Rappelons l'affirmation de L.Manovich selon laquelle, dans la seconde moitié du XXe siècle, l'art a expérimenté des voies expressives qui semblent être inhérentes aux nouveaux médias - la création d'images en série, par exemple, où un nouveau sens naît au travers de la modification d'un des critères de création. Certaines œuvres d'art contemporain sont portées sur le langage de l'ère des nouveaux médias, bien qu'elles n'utilisent pas les technologies numériques.

Il existe une théorie selon laquelle les nouveaux médias ne devraient pas avoir cette dénomination, car ils ne sont pas si nouveaux. Du point de vue de Lapina, absolument tous les éléments, sauf peut-être le codage numérique, sont apparus avant 1991. En 1991, l'ère de l'Internet, à laquelle Lapina relie l'émergence des nouveaux médias, a débuté. Si nous nous tournons vers la définition d'O.Grau, nous verrons que l'auteur relie l'émergence des nouveaux médias à la période après 1968. Internet n'est pas le facteur décisif selon lui. Il semblerait que le facteur décisif fut le lancement de l'ère du Web 2.0, axée sur l'interaction active entre utilisateurs et la conscience collective d'un contenu informatif immense.

---

<sup>30</sup> Александр Кирютин, «Творчество Ольги Киселевой в 2000-2010 годах: интерактивные объекты в искусстве новых медиа», 2014 (<https://www.academia.edu/22420252/>, consulté le 15.12.18).



Nous nous associerons probablement à la conception d'Oliver Grau, qui a défini l'art numérique comme un ensemble technologique visant à impliquer un public à différents niveaux dans l'œuvre<sup>31</sup>, la deuxième partie de la définition nous paraît cruciale - l'implication d'un public à plusieurs niveaux. Les technologies ne constituent qu'un moyen pratique d'atteindre cet objectif.

Voici la définition d'Oliver Grau dans son intégralité : «New Media Art is a comprehensive term that encompasses art forms that are either produced, modified, and transmitted by means of new media/digital technologies or, in a broader sense, make use of “new” and emerging technologies that originate from a scientific, military, or industrial context. Along with its emphasis on the “new,” New Media Art signifies an explicit difference—or différence—with art practices that make use of traditional, in other words, “old,” visual media. Hence, much of New Media Art indicates a concern with and reflection of new media and its ever-changing, complex modes of expression.»<sup>32</sup>. Oliver Grau souligne non seulement l'importance des innovations technologiques dans l'art numérique, mais également la recherche d'autres moyens d'expression, la nécessité de réapprendre l'art visuel en général.

Chaque orientation de l'art au XXe siècle a été propice à la recherche de nouveaux moyens d'expression et montre une rupture avec les traditions artistiques antérieures. Quelles sont les spécificités de l'art numérique ? Suivons la pensée d'Oliver Grau. Le chercheur identifie les caractéristiques suivantes de l'art numérique : non-linéarité, immatérialité, éphémère, ainsi que des interactions complexes non triviales entre l'artiste, l'œuvre et le spectateur. Nous essayerons de suivre cette définition.

### **1.2.3. Le problème de la non-linéarité dans l'art numérique**

La non-linéarité est l'une des caractéristiques fondamentales de l'art de la deuxième moitié du vingtième siècle et du début du vingt et unième. La pensée déterministe du modernisme a été remplacée par un nouveau concept de développement de l'ensemble. En analysant cette caractéristique de l'art numérique, il est important d'analyser le système en usant d'une philosophie postmoderne. Puisque nous ne pouvons, dans cette section, aborder

---

<sup>31</sup> Oliver Grau, *Virtual Art: From Illusion to Immersion*, Cambridge MA, MIT Press, 2004.

<sup>32</sup> Oliver Grau, «New Media», 2016 (<http://www.oxfordbibliographies.com/view/document/obo-9780199920105/obo-9780199920105-0082.xml>, consulté le 22.06.18).

ces domaines en détail, nous noterons principalement que le concept de développement non linéaire est l'une des caractéristiques les plus importantes du nouveau mode de penser de l'essence du monde dans la seconde moitié du XXe siècle. Le concept de non-linéarité et d'auto-organisation apparaît dans la cybernétique, l'idée d'un système autoorganisant est utilisé par Ashby depuis 1947.

Dans la seconde moitié du vingtième siècle, le concept d'auto-organisation et d'adaptabilité allait bien au-delà de la cybernétique et était également utilisé dans les sciences sociales. L'auto-organisation a amené Ilya Prigogine à un nouveau niveau dans ses études sur les processus déséquilibrés. C'est le concept de structures dissipatives de Prigogine qui a été utilisé par les sciences humaines en tant que modèle permettant de décrire la société comme un système complexe ne pouvant être interprété dans une logique de linéarité déterministe, mais qui doit être considéré dans un contexte d'auto-organisation imprévisible. Lorsqu'il s'agit d'un système complexe, il faut prendre en compte la capacité de s'organiser.

Nous avons fait cette digression dans le domaine des structures auto-organisatrices complexes pour représenter une caractéristique spécifique de l'art numérique: c'est la non-linéarité que O.Grau a fait remarquer, il suppose que le spectateur peut avoir une réaction imprévisible au message de l'objet artistique. Cette caractéristique devient particulièrement évidente si, en ce qui concerne la non-linéarité, nous nous tournons vers l'analyse du système de Niklas Luhmann. Luhmann construit son concept sur le concept d'autopoïèses – l'auto développement d'un système à la suite de l'élaboration d'une réponse à des signaux extérieurs. Ainsi, l'interaction entre le spectateur et l'objet d'art crée la possibilité d'une croissance auto poïétique, c'est-à-dire d'un «rétablissement» de la représentation que se fait le spectateur du monde.

Notre mention à la fois des variantes de compréhension systémique du monde et des recherches post-modernes est due à la nécessité de montrer comment une caractéristique du non-linéarisme que l'on retrouve dans l'art numérique s'inscrit dans la vision du monde de ces dernières décennies. Les philosophies puissantes qui ont façonné la pensée d'une personne moderne règlent la conscience de nos contemporains à la nécessité d'abandonner les réponses toutes faites et de percevoir le monde dans un nouveau contexte dialectique - ce n'est pas un lieu où l'on trouve des réponses, mais un lieu de défis auxquels chaque individu doit répondre à sa manière.

#### **1.2.4. Les ouvertures et l'immatérialité de l'art numérique**

L'immatérialité et la fugacité se révèlent être l'inverse de la non-linéarité dans les caractéristiques de la pensée de l'homme moderne. Le contraste entre moderne et postmoderne se reflète également dans la perception des matériaux avec lesquels l'artiste travaille. L'installation moderne se base sur la compréhensibilité des lois de développement de la société par la raison, et la possibilité d'établir lien unique entre les événements oblige l'homme moderne à se concentrer sur l'éternel, l'immuable, l'incassable. Dans le paragraphe sur les pratiques modernes de commémoration, nous aborderons cette question plus en détail. Le postmodernisme, au contraire, affirme l'absence de la seule vérité établie depuis des siècles, il postule la variabilité du monde et le non-déterminisme de chaque moment de l'existence humaine. Si, le siècle des Lumières, tout en affirmant la relativité des vérités, était confiant dans la possibilité de trouver une vérité dans un flot d'opinions, le postmodernisme refuse de reconnaître la possibilité d'une unique vérité. D'où les installations sur l'éphémère et l'instabilité en tant que postulats éthiques du postmoderne. La confiance en l'existence de la vérité dans l'histoire coexiste et est à l'origine de la violence radicale (nous reviendrons sur cette thèse dans l'interprétation d'Aleida Assmann dans la partie sur les pratiques commémoratives actuelles), ce qui est incompatible avec l'existence de plus haute valeur de vie et de dignité humaines.

Dans le contexte de l'art, l'abandon du bronze se manifeste dans l'éphémère, soulignant l'instabilité et parfois l'immatérialité d'une œuvre d'art. Dans ce contexte, l'usage du numérique fournit le moyen d'expression correspondant le mieux aux valeurs des pensées décrites. La lumière, les images vidéo et les jeux sur Internet sont le matériel le plus approprié pour une recherche artistique dans le paradigme de cette valeur.

#### **1.2.5. L'art numérique comme outil d'évolution artistique mondial**

Ainsi, l'art numérique n'est pas une nouvelle forme d'art en tant que telle. C'est devenu un domaine de recherche de connaissance artistique dans le monde, qui use des moyens techniques fournies par les technologies modernes. Ces technologies représentent des moyens et non des fins. Si l'essence de l'art numérique repose uniquement sur la technologie, il suffirait au spectateur d'aller dans un musée des sciences et d'admirer les nouvelles avancées technologiques. L'art numérique cherche à représenter la non-fatalité des choses, le hasard et la nature créatrice de l'homme, l'absence de « vérités » universelles qui font persévérer les hommes dans leurs erreurs. La volonté de créer quelque chose ne

garantissant pas que le public comprenne « correctement » le message de l'artiste (telle que c'est énoncé dans l'encyclopédie) est la preuve d'une relation beaucoup plus éthique avec le respect de la vie, que la volonté des Lumières de faire du monde un meilleur endroit aux dépens de la violence. Si l'on perçoit le spectateur comme un cocréateur, on observe une appréciation de l'individu bien plus grande, que dans les descriptions modernes de l'Homme avec un grand «H», qui ne décrivent pas un individu vivant particulier.

Les technologies numériques modernes permettent à l'artiste de créer des œuvres d'art interactives, y compris des œuvres d'art connecté et des œuvres d'art virtuel, qui offrent au spectateur une liberté dans ces choix esthétiques. Les objets esthétiques dans la plupart des domaines de l'art numérique sont créés par le spectateur en tant qu'utilisateur. L'artiste d'art numérique définit le cadre et le contexte de l'action, ainsi que la participation du spectateur, créant une œuvre que le spectateur peut habiter, une certaine micro-utopie, où se différencient des connexions et des relations entre les personnes, entre l'homme et le monde qui l'entoure, etc... Dans l'art numérique, le domaine d'étude est très vaste et se concentrent principalement sur le côté technologique, en laissant de côté les contextes culturels et sociaux<sup>33</sup>. Les moyens désormais disponibles permettent aujourd'hui de créer des effets qui jusqu'alors ne pouvait exister que dans notre imagination - et libéraient ainsi de la place pour cette même imagination. En ce qui concerne les capacités techniques des nouveaux médias artistiques, il est important de se concentrer sur les nœuds sémantiques pouvant être détectés à l'aide d'un média. Nous oserons suggérer que le sérieux intérêt des artistes pour les moyens techniques provient à l'origine une certaine demande de l'art moderne, dont les progrès dictent le désir d'expérimenter des nouveaux moyens technologiques. Permettons-nous ici de rappeler les mots de McLuhan selon lesquelles l'artiste est aujourd'hui le seul à pouvoir faire face à la technologie, sans préjudice pour lui-même, précisément parce qu'il est conscient des modifications auxquelles sa perception sensorielle peut se prêter<sup>34</sup>. C'est-à-dire que les demandes de l'art prime sur son envie d'expérimenter de nouvelles technologies. Nous essayerons de répondre aux interrogations de l'art contemporain, en nous penchant sur les tendances de développement de la culture visuelle moderne.

---

<sup>33</sup> Edward Shanken, «*Contemporary Art and New Media: Digital Divide or Hybrid Discourse?*», *A Companion to Digital Art*, Wiley-Blackwell, 2016, p. 463-481.

<sup>34</sup> Herbert Marshall McLuhan, *Understanding Media: The Extensions of Man*, New York, McGraw Hill, 1964, chapter 1.

### **1.2.6. Science et Art Numérique**

L'art numérique offre des réponses aux questions posées par la civilisation moderne. Il n'est pas nécessaire de rappeler les nombreux sujets de crainte suscités par les nouvelles technologies pour les hommes. Il existe de nombreuses dystopies mettant en scène le soulèvement des machines. Si l'on quitte le domaine de la fiction, rappelons-nous les réflexions de Michel Houellebecq sur l'impuissance de l'homme dans le monde technologique qu'il aura lui-même créé. Le héros du roman «Platform» ressent ce sentiment d'impuissance en regardant des lunettes de soleil banales, il réalise qu'il ne sait même pas avec quels matériaux elles ont été fabriquées, comment ces matériaux ont-ils été obtenus, à l'aide de quelles technologies ? Le revers de cette impuissance se trouve dans l'augmentation de la violence (sous une forme presque grotesque décrite par J.Baudrillard dans l'essai « La ville et la violence ») et un pourcentage élevé de suicides dans des pays assez prospères. Ainsi, la question de la place de la science et de la technologie dans la vie de l'homme moderne s'avère être une question sociétale et plus uniquement technique. Le pathos des Lumières et les progrès générés au cours de la seconde moitié du XXe siècle ont évolué dans le doute, la peur, la confusion, et dans un sentiment d'abandon et de solitude.

Les premières typologies et classifications des genres de nouveaux médias prennent forme. Selon Oliver Grau il s'agit du virtual art, software art, Internet art, game art, glitch art, telematic art, software art, bio art, computer animation, interactive art, and computer graphics, as well as practices in the field of art and activism, such as hacktivism and tactical media.

### **1.3. IMAGE, COMMUNAUTÉS IMAGINAIRES ET IMAGINATION**

L'art moderne travaille sur les nouvelles qualités visuelles - et il semble que ce soit ce qui pousse les artistes à utiliser les nouveaux moyens techniques mis à leur disposition. Dans l'art contemporain, cela consiste en la recherche d'une réponse à la question du sens de l'image (et s'il y a un sens à utiliser des moyens traditionnels de création d'image), de ce que peut signifier l'absence d'image (ou de représentation visuelle), quelles sont les limites de ce que l'on peut représenter, etc. Dans le contexte de notre projet (la création d'un mémorial dédié aux victimes de la tragédie de Babi Yar), cet aspect de la recherche de l'art contemporain se révèle être l'un des plus importants. Bien entendu, l'aspect visuel de l'art contemporain est recherché non seulement par les artistes numériques, mais aussi par les

artistes en général. Ainsi la question de cet aspect de la recherche dans l'art contemporain est d'autant plus significative, pour tenter de comprendre la spécificité des enjeux de l'art numérique.

### 1.3.1 Le problème de la représentation dans l'Art Numérique

Il est important de percevoir la différence entre la vision traditionnelle de l'image et celle qui apparaît à l'ère du Web 2.0. Si nous retraçons l'histoire de la théorie de l'image à partir des dialogues de Platon, nous pouvons conclure que, par rapport à l'Antiquité, la communication a grandement changé. Pour Platon, «l'image fait toujours référence à un prototype original. À partir du XXI<sup>e</sup> siècle, l'image elle-même a acquis le statut de réalité. Elle ne sert plus de reflet à la réalité, mais la constitue elle-même: étant scellé dans une image, la réalité acquiert un sens spécifique»<sup>35</sup>.

Le renforcement de l'influence de l'image dans le monde moderne a amené les penseurs à affirmer que les images sont devenues des modèles définissant la réalité. Ils donnent lieu à un nouveau complexe de perception, de structures mentales et existentielles. L'analyse du «Sophiste» de Platon par G. Deleuze en est un bon exemple. Platon distingue l'image principale, qui reflète fidèlement l'original, des images secondaires, qui ne sont pas générées par le reflet de la réalité, mais créées arbitrairement par notre imagination. Deleuze soutient que Platon a utilisé le mot, «simulation», pour définir ces réflexions secondaires fausses. Dans la traduction en russe du dialogue «Sophiste», ce mot ne figure pas, mais aux endroits indiqués par Deleuze, on peut retrouver: «similitudes fantomatiques», «bavardages», «astuces», «tromperie», «délire», et «fausses notions sur les dieux»<sup>36</sup>. Dans «Platon et le simulacre», Deleuze pose la question: «Mais qu'est-ce que cela signifie: de bouleverser le platonisme?». Après tout, c'est ainsi que Nietzsche définit la tâche de la philosophie et, plus généralement, celle de la philosophie future<sup>37</sup>. Deleuze et Nietzsche sont unis par le désir de montrer les multiples facettes de la vérité, la multiplicité de leurs significations (ou son orientation vers de nombreuses interprétations du texte), qui ne peuvent être réduites à un seul dénominateur. Mais pour en arriver là, il faut, à son avis, se séparer du platonisme.

Deleuze clarifie le sens que met Platon dans le concept de «simulacre». Il trouve que le simulacre, c'est un signe qui nie à la fois l'original (la chose) et la copie (une image d'une

---

<sup>35</sup> Евгения Стрижак, «От истории искусства к Bildwissenschaft: немецкоязычные исследования визуальной культуры», *Философский журнал*, 8 (4), 2015, p.156.

<sup>36</sup> Анна Иванова, ««Эйкон» и «эйдолон» Платона и «симулякр» Делеза», 2011 ([http://kogni.narod.ru/eikondeleuze.htm#\\_ftn1](http://kogni.narod.ru/eikondeleuze.htm#_ftn1), consulté le 6.12.18).

<sup>37</sup> Gilles Deleuze, «Platon et les simulacres», *Logique du sens*, Paris, Les Éditions de Minuit, 1969, p. 226.

chose présentant des similitudes). Le simulacre – «l'image, dépourvue de similitudes ; image sans similitude»<sup>38</sup>. Selon Deleuze, dans le dialogue «Sophiste», Platon découvre que le simulacre n'est pas simplement une fausse copie, mais quelque chose qui remet en question toutes sortes de copies et de modèles. La réalisation par Platon de ce sens du simulacre pourrait marquer le début d'un changement du platonisme. Deleuze est convaincu que Platon lui-même a indiqué la direction vers laquelle le platonisme devrait «se retourner».

Le sujet porte sur les des deux types d'images introduites par Platon. La théorie des idées de Platon suggère que notre monde est un monde de représentations, c'est-à-dire où tous les «événements» de ce monde sont un quelconque reflet d'un «idéal», inaccessible à notre conscience. Une personne n'est capable de percevoir que des copies de cet « idéal », ses «reflets». Et, bien que, selon Platon, la vérité elle-même ne se trouve pas dans ces représentations, il est extrêmement important pour lui que les copies accessibles à l'homme apparaissent comme une incarnation visuelle d'une vérité non représentable, pour qu'il y en ait un échantillon.

### **1.3.2. Le «tournant iconique» et l'Art Numérique**

Le théoricien de l'art moderne, Gottfried Boehm, est à l'origine de l'expression « tournant iconique». Signifiant le changement de situation socioculturelle actuel dans lequel les questions ontologiques sont traduites en analyse d'images visuelles. Selon la théorie du «tournant iconique», l'image est considérée comme une alternative au dialogue. I. Inishev estime que le «tournant iconique» devrait plutôt être considéré comme un ajout supplémentaire au tournant linguistique<sup>39</sup> de l'époque. La dominance des nouveaux moyens de communication altère notre perception du monde, ce qui conduit à un changement du concept de réalité. L'excès de production visuelle qui nous entoure conduit à une restructuration des critères d'évaluation des événements: nous préférons nous fier à des images d'un événement qu'à sa description écrite. «Le tournant iconique implique le rôle de l'image qui influence l'éthique-politique et l'économie à la source de la formation de la réalité»<sup>40</sup>. La complexité du paysage observable, caractéristique de la culture moderne, conduit à une complication de la perception du monde. Cela complique et explique la diversité des théories esthétiques et artistiques actuelles. Les théoriciens utilisent de nombreuses expressions pour désigner les nombreux virages culturels actuels: virage iconique, virage imaginaire, virage visuel. Keith Moxey, historien de l'art américain et

---

<sup>38</sup> De même, p. 229

<sup>39</sup> Илья Инишев, ««Иконический поворот» в теориях культуры и общества», *Логос*, 85, 2012, p. 187.

<sup>40</sup> De même, p. 11

théoricien de l'expérience visuelle, décrit le rapport entre les différentes positions théoriques existant par rapport à cette question en opposant « présentation » et « représentation ». Les partisans de la tournure picturale/iconique, soutient-il, partent de l'idée qu'« une image est une présentation, une source de pouvoir, dont la nature, en tant qu'objet, exige qu'on accorde une attention particulière à la manière dont elle influence le spectateur ». Le tournant visuel comme la culture visuelle, consiste en l'interprétation d'une image comme une « représentation culturelle » dont la signification est liée au contenu de l'image<sup>41</sup>.

Dans le cadre des études sur la philosophie médiatique, il fut conclu que l'image serait perçue désormais comme une réalité indépendante, la seule accessible à l'homme et le touchant réellement, et non comme un modèle de réalité ou le reflet d'une réalité objective. L'aspect visuel n'est plus perçu comme secondaire ou subordonnée de la pratique culturelle. Elle est allée au-delà des musées, des temples et des ateliers d'artistes. La culture visuelle n'est plus une part de notre vie quotidienne, elle est notre vie quotidienne. Dans le cadre de cette culture, il est possible de visualiser une grande partie de ce que l'on percevait uniquement comme intelligible auparavant. « Le degré de manipulation du document visuel a augmenté. L'idée d'une image affichant la réalité a perdu son sens. Le référent d'image est discutable. L'idée d'adéquation au réel recule devant le choix de représenter la réalité ... Nous n'interprétons pas ce que nous voyons, nous voyons ce que nous représentons »<sup>42</sup>. « Donnez-moi une image et je transformerai le monde », telle est la maxime qui exprime l'essence du virage de la civilisation occidentale. A cela elle ajoute : « Dans l'esprit de nos contemporains, cette nouvelle image de la culture s'est intégrée à celle de l'intellectuelle, étant en partie à l'origine de l'intention du public »<sup>43</sup>.

Il semble que les chercheurs, revendiquant l'importance de l'image dans la culture moderne, en modifient certains accents. L'abondance d'images dans la vie quotidienne, par la publicité, etc. crée l'effet opposé dans l'art, qui s'oriente vers d'autres aspects de l'image. On peut comprendre l'incapacité de l'image à représenter les recherches esthétiques et ontologiques du XXe siècle chez Roland Barthes, qui critique cette hyper-réalité, où tout se transforme en images où nous vivons selon des lois imaginaires. « L'image sous le prétexte de les illustrer déforme complètement le monde des conflits et des désirs humains »<sup>44</sup>. Les années 1960 sont devenues le tournant entre l'ère de l'illusion et celle de l'anti-illusion<sup>45</sup>.

---

<sup>41</sup> Илья Инишев, « «Иконический поворот» в теориях культуры и общества », *Логос*, 85, 2012, p.188.

<sup>42</sup> Валерий Савчук, *Философия фотографии*, Санкт-Петербург, СПбГУ, 2005, с.11.

<sup>43</sup> De même.

<sup>44</sup> Roland Barthes, *La chambre claire: note sur la photographie*, Paris, Seuil, 1980, p.209.

<sup>45</sup> Peter Waibel, « Media Art: From Simulation to Stimulation », *Logos Journal*, 25, issue 4, 2015, p.137.



### 1.3.3. Le problème de la représentation dans l'Art Numérique

Les artistes contemporains sont confrontés à des problèmes liés à la représentativité de leurs œuvres. Cela est particulièrement important dans le cadre de notre projet, car le sujet de l'Holocauste (au centre de notre projet consacré à Babi Yar) soulève la question des limites de la représentation : Comment peut-on montrer, et rendre visible l'inexprimable ? N'altérons-nous pas la vérité historique et ne représentons-nous pas une image glamour et ménageant la tragédie? Les recherches opérées dans le cadre de l'art numérique indiquent l'importance du problème, la question des limites de la représentation et des nouvelles caractéristiques de l'image se pose aussi dans d'autres domaines de l'art. Une réponse radicale au problème est le geste de rejet du visible, pratiqué par certains artistes. La vacuité, le manque d'image, la dissimulation de l'image pour de nombreux artistes constituent la réponse à la question.

Paradoxalement, il existe d'étranges lacunes dans la recherche dans le domaine de la représentation. Citons les pensées de Virilio selon lesquelles les représentations mentales ne font plus l'objet d'une réflexion scientifique, «même lorsque l'émergence de la photographie et du cinéma a entraîné un déferlement de nouvelles images, contrastant avec le contenu habituel de notre imaginaire»<sup>46</sup>. Les images entrées dans notre conscience se sont mises en concurrence avec celle de l'imagination familière de l'homme. Dans l'art numérique, elle reprend progressivement sa place centrale dans la vie humaine<sup>47</sup>.

Lorsque l'on parle des pratiques visuelles de l'art numérique, il est nécessaire d'aborder le concept du point de vue postmoderne. La signification des expériences artistiques décrites plus loin dans ce travail devient particulièrement importante dans ce contexte. Dans le concept de « point de vue postmoderne » E.V.Bataeva, en particulier, a noté que le cycle postmoderne du «tournant iconique» a créé de nouvelles figures représentatives et de nouveaux modes de vision. Un concept essentiel dans la vision postmoderne est la notion de « regard », qui a renforcé des concepts tels que la vue, la vision et l'œil. Contrairement à l'œil, le regard n'appartient pas au corps humain: il transgresse le corps, le dépasse, il se confond avec les choses elles-mêmes, avec les personnes, avec les objets. Le regard n'appartient pas à l'œil, mais à ce qu'il regarde. L'œil est éloigné du monde,

---

<sup>46</sup> Paul Virilio, *La Machine de vision: essai sur les nouvelles techniques de représentation*, éd. Galilée, Paris, 1988, p.188.

<sup>47</sup> Екатерина Батаева, «Фланерство и видеомания: современные и постмодерные визуальные практики», *Вопросы философии*, 12, 2012, p.78-89.

tandis que la vue «sans distance» est limitée à la surface contemplée. L'expression populaire de Jacques Lacan dit, «regarde - du côté des choses»<sup>48</sup>.

Ce concept de «regard» permet de distinguer les visions modernes et postmodernes. Si la philosophie visuelle moderne repose sur les concepts de l'œil et de la vision, accompagnés d'instruments d'optiques (téléscope, jumelles, etc...), regardant de loin les objets du monde extérieur, le concept de regard dépasse la distance et rend le monde extérieur central. Le concept postmoderne de la vue implique l'élimination de la cassure entre sujet et objet, la fusion entre l'observateur et ce qu'il observe à travers son regard attentif et intéressé<sup>49</sup>.

L'homme moderne se transforme, acceptant tout, dirigé, ouvert à de nouvelles expériences, absorbant toute information visuelle. Réuni avec le monde, il cherche à saisir la réalité visuelle de ce qui l'entoure, à en comprendre le fonctionnement et la mécanique.

#### 1.3.4. La place de l'imaginaire et des pratiques sociales dans l'Art Numérique

Le problème de la représentation est important pour nous, et pas seulement dans le cadre du choix de notre langage d'expression artistique. Les réflexions sur les œuvres d'Olga Kisseleva, Jochen Gerz et Christian Boltanski, poussent à comprendre la manière dont se forment les relations sociales, à l'origine de la création d'œuvres d'art invisibles. Après Marion Hohlfeldt, citons les mots d'Arjun Appadurai à propos des spécificités de l'imaginaire social moderne : « The world we live in today is characterized by a new role for the imagination in social life. To grasp this new role, we need to bring together the old idea of images, especially mechanically produced images (in the Frankfurt School sense); the idea of the imagined community (in Anderson's sense); and the French idea of the imaginary as a constructed landscape of collective aspirations, which is no more and no less real than the collective representations... The image, the imagined, the imaginary—these are all terms that direct us to something critical and new in global cultural processes: the imagination as a social practice »<sup>50</sup>. Ainsi, la représentation n'est pas un problème purement artistique, mais sa recherche est une forme d'art en elle-même.

---

<sup>48</sup> De même, p. 83.

<sup>49</sup> Екатерина Батаева, «Фланерство и видеомания: современные и постмодерные визуальные практики», *Вопросы философии*, 12, 2012, p.78-89.

<sup>50</sup> Marion Hohlfeldt, «From Iconic Vacancy To Social Imagination Toward Jochen Gerz's The Square of the European Promise in Bochum», *Dyskurs: Pismo Naukowo-Artystyczne ASP we Wroclawiu*, 21, 2016, p. 160-161.

Ce courant revêt une importance fondamentale dans la réflexion sur notre propre projet. Car il ne se veut pas réduit à un caractère informatif, un moyen de rappeler aux gens ce qui s'est passé il y a de nombreuses années. Le projet devrait devenir un lieu de cocréation entre différentes personnes et le lieu de naissance de nouveaux projets. Les relations images-imaginaires, communauté-imagination sont aussi très importantes dans le développement du message principal de notre projet. Il ne doit pas devenir un «lieu de mémoire» (Pierre Nora), mais le berceau d'un nouveau projet à l'échelle européenne, le berceau des représentations mémorielles futures (stratégie de Jochen Gerz). L'interactivité maximale de ce lieu est obtenue grâce à l'art numérique. À partir de l'expérience d'artistes utilisant des moyens d'expression ex negativo assez classiques, interrogeons-nous sur les moyens de créer une impulsion positive dirigée directement vers le développement conjoint d'une image du futur pour les créateurs et les spectateurs de l'œuvre.

Le problème de la représentation dans l'art numérique est abordé par Lev Manovich, professeur à la City University de New York (États-Unis), et directeur du laboratoire de la Software Studies Initiative, ayant consacré plusieurs ses œuvres à la créativité d'Olga Kisseleva. La représentation/construction dans les nouveaux médias fait partie intégrante de la représentation culturelle en tant que telle et présente les mêmes caractéristiques, souligne Manovich - un biais inévitable, un parti pris (inévitavelmente biaisé). Il introduit également un certain nombre d'oppositions binaires du terme «représentation»: représentation/simulation ; représentation/contrôle (la formation d'un nouveau type d'image – les image/interface). «The opposition representation – control corresponds to an opposition of the depth and surface. A computer screen as window into illusionistic space versus computer space as flat control panel »<sup>51</sup>. Une autre opposition serait la représentation/action avec un type particulier d'image produit par les nouvelles technologies (*image/instrument*). L'opposition représentation/communication aborde le problème de la nature des moyens de télécommunication créés par la technologie. L'étymologie du mot «télé», signifiant en grec «loin».

Lev Manovich a introduit le terme «narration des nouveaux médias»<sup>52</sup>, en soulignant que cette narration explore les nouvelles possibilités de composition offerte par les banques de données informatique. Il a esquissé la base du principe des nouveaux médias : «modularity, automation, variability, transcoding».

---

<sup>51</sup> Lev Manovich, *The Language of New Media*, Cambridge MA, MIT Press, 2002, p. 17.

<sup>52</sup> De même, p.10.

\*\*\*

Pour résumer cette partie de notre étude, il convient de noter que les nouvelles exigences visuelles de l'art numérique sont liées entre elles par des doutes quant à leur potentiel artistique, comme des messages figés dans le bronze ou la pierre. Les doutes sur la possibilité même d'utiliser des images se matérialisent par le rejet de ces dernières, faisant appel aux sentiments et aux émotions d'une personne. Le rejet postmoderniste de vérité universelle oblige les artistes à se concentrer sur l'éternité du bronze et à se tourner vers des matériaux inutilisés depuis des siècles. D'où l'aspect éphémère de ces œuvres défini par Manovich comme une caractéristique visuelle de l'art numérique - parfois la lumière, par exemple, peut être le matériel utilisé pour une œuvre d'art. Parfois, c'est précisément l'absence d'image et l'absence d'objet artistique qui s'avère expressive. L'absence d'image fait appel à l'imagination du spectateur, à ses sentiments, ses expériences. L'artiste prend un risque en faisant du spectateur un co-auteur (nous le voyons dans l'exemple des œuvres de Jochen Gerz), mais c'est la seule façon pour que le mémorial existe dans le monde moderne, où l'artiste doit abandonner son monopole de la création de l'œuvre pour privilégier la vérité. Le lien entre cette activité du public et le refus d'utiliser des images par l'artiste paraît évident, c'est-à-dire que le problème de la visibilité s'avère non seulement être purement artistique, mais aussi un moyen d'analyser l'évolution des relations sociales. Le but d'un artiste utilisant un nouveau moyen d'expression est de faire appel à l'existence d'une nouvelle expérience pour le spectateur. Ces exemples montrent comment l'artiste crée des communautés imaginaires d'initiés - car même le mémorial invisible existe grâce au souvenir de tous ceux qui ont participé à sa création.

#### **1.4. LES NOUVEAUX MÉDIAS ET LA NOUVELLE ORGANISATION SPATIALE DES SENS**

Les opportunités offertes par les nouveaux médias et les mutations sociales qu'ils ont initiés nous amènent à nous demander comment la promesse d'interactivité, d'immersion, de non-hiérarchie et de cocréation peut aboutir. Le projet «Memory Garden» était basé sur le fait qu'une interactivité maximale est possible non pas dans une salle de musée fermée, mais dans un espace urbain ouvert où les personnes entraînées dans la conversation ne seront pas forcément celle venant volontairement au musée. En repoussant cette idée, nous avons inévitablement dû nous pencher sur les problèmes de la compréhension moderne de l'espace et des études urbaines.

En recherchant une réponse à la question sur l'essence de l'art médiatique, nous nous sommes appuyés sur les dires de Lev Manovich. Toutefois, le chercheur travaille principalement à l'aide de métaphores temporelles plutôt que spatiales. Il introduit une nouvelle temporalité<sup>53</sup>. En adoptant le terme de «structure spatiale», que l'on associe au concept de «nouvelle spatialité/localité» proposé par Olga Kisseleva, compte tenu de la complémentarité des deux termes. Nous prenons également en compte le potentiel heuristique des termes spatiaux de Manovich (montage spatial, espace d'information, espace informatique, distance-aura) (cette dernière fait référence à l'oeuvre de Walter Benjamin, «L'art à l'ère de sa reproductibilité technique»<sup>54</sup> et au travail du philosophe français Paul Virilio<sup>55</sup>.

L'objectif de cette partie sera de déterminer comment l'analyse de l'espace urbain et de ce que l'on appelle habituellement l'espace social (dont la partie mémorielle est cruciale pour notre propre projet), peuvent converger sous le même pavillon de recherche.

#### **1.4.1. Le tournant spatial de la pensée et de la pratique de l'Art Numérique**

En ce qui concerne le concept d'espace, nous devons prendre en compte le phénomène de «tournant spatial». Notre étude sera basée sur un vaste fond théorique de compréhension philosophique du « tournant spatial » et sur l'interprétation de l'espace selon l'urbanisme moderne.

Le terme «tournant spatial» s'est formé dans la science socio-humanitaire des années 1980-1990. Son origine est associée aux noms de M.Foucault, M. de Certeau, G.Deleuze, P. Bourdieu, A. Lefebvre. La philosophe ukrainienne Irina Denisenko souligne les fondements théoriques les plus importants du «tournant spatiale» : la théorie des champs de Kurt Lewin (qui considère l'espace de vie comme un type particulier de topologie), la théorie de la production spatiale de A. Lefebvre et la théorie de l'espace social de P. Bourdieu (problématisation de la relation entre l'espace social, physique, géographique, prise en compte de la relation entre espace et pouvoir dans sa dimension socioculturelle,

---

<sup>53</sup> Lev Manovich, «The New Temporality: Loop as a Narrative Engine», *The Language of New Media*, Cambridge MA, MIT Press, 2002, p.314-322.

<sup>54</sup> Walter Benjamin, «Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit», *Texte zur Medientheorie*, Helmes, Günter/Köster, Werner (Hrsg.), Stuttgart, Reclam, 2002, p.163-190.

<sup>55</sup> Paul Virilio, «Big Optics», *On Justifying The Hypothetical Nature Of Art And The Non-Identicality Within The Object World*, Köln, 1992.

conceptualisation des concepts d' «habitude» et de «pratique», y compris dans leur dimension spatiale, fonctionnement des champs sociaux, etc.)<sup>56</sup>.

La théorie la plus connue est sûrement celle de P. Bourdieu<sup>57</sup>. Il présente le monde social sous la forme d'un espace multidimensionnel, construit sur le principe de différenciation et de distribution, basé sur le rapport de force et de pouvoir dans la sphère sociale. Par conséquent, il est décrit comme un espace de positions multidimensionnelles dans lequel toute position existante peut être déterminée via un système de coordonnées, dont les valeurs sont corrélées en fonction de différentes variables sociales. Le concept de «champ social» est étroitement associé chez Bourdieu au concept de «capital social», «Capitale symbolique». Pour lui, l'idée de «pouvoir sur le terrain» est également importante. Les concepts de «champ social» et «d'habitus» sont étroitement liés, ce qu'il définit également dans le langage «spatial» comme un système de dispositions claires et persistantes, fonctionnant comme des structures, des principes utilisés pour générer et organiser des pratiques et des idées qui ne sont pas toujours conscientes et souvent automatiques. P. Bourdieu introduit également le concept d'«espace attribué» - un lieu où le pouvoir est établi et mis en œuvre par une force symbolique et imperceptible. On retrouve à son avis de tels espaces dans les constructions architecturales urbaines - ce sont les composants les plus importants du symbolisme du pouvoir, en raison de son invisibilité. L'idée d'un espace architectural urbain en tant qu'«espace attribué» dans lequel on retrouve le pouvoir symbolique des relations sociales, est extrêmement importante pour nos recherches. En outre, selon P. Bourdieu, l'espace social est fait de manière à pouvoir se représenter lui-même sous la forme de schémas spatiaux. N'étant pas un espace physique à proprement parlé, il essaye néanmoins d'y être représenté. L'espace physique s'avère alors être une construction et une projection de l'espace social, passant par l'objectivation et la naturalisation des relations sociales passées et présentes.

Abordons maintenant *l'hétérotopie* de M. Foucault, qui, à notre avis, peut expliquer la base de la présence de l'art numérique dans la culture et dans l'environnement urbain. Dans son travail «Des espaces autres»<sup>58</sup> il introduit le concept d'hétérotopie, qu'il désigne

---

<sup>56</sup> Ирина Денисенко, «Теорія соціального простору: евристичний потенціал щодо соціально-політичних досліджень», *Сучасне суспільство: політичні науки, соціологічні науки, культурологічні науки*, 2 (2), 2015, p. 29.

<sup>57</sup> Пьер Бурдьє, *Социальное пространство: поля и практики*, Санкт-Петербург, Алетейя, 2005.

<sup>58</sup> Michel Foucault, «Des espaces autres (conférence au Cercle d'études architecturales, 14 mars 1967)», *Architecture, Mouvement, Continuité journal*, 5, 1984, p. 46-49.

comme constant pour l'humanité. Produisant sa nouvelle structure théorique à partir de la tradition séculaire de l'utopie, il les distingue de la manière suivante : l'utopie – est un espace sans place, et l'hétérotopie peut placer plusieurs espaces en un seul endroit, plusieurs emplacements incompatibles entre eux. La structure de cet «autre espace» est multidimensionnelle et polysémantique. Il s'agit de la présence simultanée de topos, de lieux, «semblable à un arbre par ses structures en treillis». L'hétérotopie, contrairement à l'utopie, est un espace réel, démontrant des relations non triviales avec d'autres lieux, c'est un lieu qui est à la fois un «contre-lieu», une utopie réalisée, où des espaces réels sont à la fois présents et réfutés et inversés. Il est important pour nous de clarifier le concept de «contre-lieu», qui peut être associé avec un autre concept important de Foucault – «contre-mémoire»: la mémoire de contre-lieu. Et dans cet ensemble, il est également possible de comprendre la présence de nouveaux arts médiatiques en milieu urbain. Les présentations d'hétéro-utopies, selon Foucault, sont un miroir, un cinéma (sur un écran en deux dimensions, l'espace en trois dimensions est reproduit), un jardin, un cimetière.

Pour notre projet «Memory Garden», il est important de fixer l'interprétation des concepts de «jardin» et de «cimetière» dans le concept hétérotopique de Foucault. Un jardin est un coin de la terre, un fragment d'espace qui incorpore simultanément le modèle du monde dans sa «symbolique», c'est à la fois un morceau du monde et le monde entier. Le cimetière de Foucault est une hétérotopie, car il est associé à un ensemble de lieux de la ville et de la société.

G.Deleuze est à l'origine de l'expression : «Nous sommes dans une crise générale des espaces d'isolement»<sup>59</sup>. Une autre idée importante issue de l'antiquité et recevant une nouvelle attention est l'idée d'une hétérogénéité sémantique de la valeur de l'espace. Elle est notamment exprimée par le penseur français Gaston Bachelard dans son livre «La poétique de l'espace»<sup>60</sup>, lorsqu'il énonce le concept de «topophilie» - l'amour de l'espace, d'un espace spécial, habitable, précieux, aimé, protégé ou à protéger. La «topophilie» est étroitement liée à l'idée de «hiérarchie», un espace sacré, qui obtient également un nouveau sens. L'idée de hiérarchie sera pour nous l'une des clés de la partie appliquée de nos recherches pour la présentation du projet du complexe commémoratif de Babi Yar.

Le penseur français Henri Lefebvre, auteur du livre «*La production de l'espace*»<sup>61</sup> (1974) et du terme Spatiologie, ou théorie «unitaire de l'espace», permettant de prendre en

---

<sup>59</sup> Gilles Deleuze, «Post-scriptum sur les sociétés de contrôle», *L'autre journal*, n°1, Paris, mai 1990 ([http://aejcpp.free.fr/articles/contrôle\\_deleuze.htm](http://aejcpp.free.fr/articles/contrôle_deleuze.htm), consulté le 22.05.18).

<sup>60</sup> Gaston Bachelard, *La poétique de l'espace*, 3e édition, Paris, Les Presses universitaires de France, 1961.

<sup>61</sup> Henri Lefebvre, *La production de l'espace*, Anthropos, Paris, 1974.

compte les aspects physique, mental, social, etc ... L'espace dans son ensemble. Lefebvre identifie également la «*triade spatiale*» - *la représentation de l'espace, l'espace des représentations et les pratiques spatiales*. La *pratique spatiale*, consiste selon Lefebvre, à créer son espace, le produire, le dominer et se l'approprier. L'analyse théorique de cette pratique revient en réalité à déchiffrer l'espace. Ce décodage peut être réalisé par une voie scientifique mais également par le biais de l'art. Dans notre cas, nous pouvons envisager l'intervention de l'art numérique en milieu urbain pour décoder l'espace. Il est intéressant de noter que H.Lefebvre, lorsqu'il parle du concept de «pratique spatiale», parle en particulier de l'espace urbain. C'est une pratique du quotidien, de la réalité urbaine (itinéraires, réseaux, liens de travail, vie privée, loisirs). Cela implique une division rigide des loci se connectant.

*La représentation de l'espace*, selon Lefebvre, c'est un espace pensé, un espace scientifique, planifié, urbanisé, par des technocrates «organiseurs». Cet espace est dominant dans la société et est associé aux idées et aux concepts d'espace, exprimés par l'intellect humain. En interprétant cette description de la représentation de l'espace, nous redirigeons l'attention sur deux points de notre travail. Lefebvre introduit dans le cercle de ces «démurgeurs» les cultures qui «conçoivent», «adaptent», et «organisent» l'espace - les artistes, et principalement, ceux proches de la communauté scientifique. Cette caractéristique ne pourrait pas mieux convenir aux nouveaux artistes de l'art médiatique, étroitement lié aux tendances scientifiques de pointe et aux technologies les plus récentes. En parlant du concept d'espace, le philosophe néo-marxiste attire l'attention sur des «signes développés par l'intellect», mais nous pouvons compléter cette pensée avec les idées créées par l'art moderne, l'art numérique.

Ainsi se sont formés de nouvelles théories telle que la «géographie culturelle»<sup>62</sup> et la «géographie imaginative»<sup>63</sup>. Yi-Fu Tuan a proposé des catégories jumelées, la «topophobie» - la peur de certains lieux et le désir de les éviter, et la «topophilie», l'attachement à un lieu particulier<sup>64</sup>.

#### **1.4.2. L'organisation spatiale des sens dans les milieux urbains**

Dans le contexte de la recherche d'un moyen d'expression pour notre propre projet, nous devons nous tourner vers l'étude des espaces urbains. Dans la scène urbaine, il émerge

---

<sup>62</sup> David Harvey, «The Right to the City», *New Left Review*, 2008.

<sup>63</sup> Yi-Fu Tuan, *Topophilia: a study of environmental perception, attitudes, and values*, N.J., Prentice-Hall, Englewood Cliffs, 1974.

<sup>64</sup> De même



parfois des idées curieuses sur l'espace. Ainsi, pour les études sur le cadre urbain, des études sur les relations entre la rotation spatiale et l'émergence du concept de cyberspace ont été réalisées<sup>65</sup>. E. Soja part des idées de H. Lefebvre et de M. Foucault. Sur la base de ces éléments, le chercheur propose sa propre théorie de l'existence d'un «troisième espace». Le «premier espace» correspond au monde matériel réel, l'environnement régulé des sens qui peut être décrit et mesuré. Le «second espace» est imaginaire, virtuel, il peut être appris, réaliser, dépeint symboliquement. Le «troisième espace» hybride est créé par la présence simultanée des deux premiers espaces, physique et imaginaire, il est matériel et imaginaire. Le concept est curieux et nous le mentionnons bien que nous travaillions dans le cadre du concept de Lev Manovich, qui sépare clairement le cyberspace de l'espace des nouveaux médias.

Les études des dernières décennies sur le milieu urbain permettent de classer les moyens d'expression de l'espace urbain ou les «idéologies urbaines» (en utilisant la définition du sociologue urbain V. Vakhshstein). Le début du 21<sup>ème</sup> siècle a généré un nouveau langage dans l'espace urbain, important pour notre projet. L'histoire de la politique urbaine du XX<sup>e</sup> siècle est l'histoire de la confrontation entre les deux façons d'appréhender la ville (et des scénarios de développement qui y sont associés): urbanisme de droite et de gauche. Dans les années 1960 et 1970, les deux modèles avaient déjà transféré tout leur savoir l'un vers l'autre.

Ainsi, un troisième concept est apparu, la plus jeune idéologie urbaine a émergé: «l'urbanisme hipster»<sup>66</sup>. Nous utilisons ce dernier nom avec quelques réserves : comme l'a noté Vakhshstein lui-même, l'urbanisme hipster est apparu avant l'apparition du phénomène hipster. Le nom suggéré par Vakhshstein ne peut donc pas être considéré comme exact. Chacune des représentations du concept de la ville met en œuvre son propre projet futur, en fixant les valeurs fondamentales de cette société. Selon V. Vakhshstein, «les modernistes investissent dans les gratte-ciels et les autoroutes, la gauche dans les logements abordables et les transports en commun, les hipsters dans les pistes cyclables, les parcs et les zones piétonnes. L'urbanisme hipster transforme l'espace urbain en un échafaudage, la ville n'est plus une machine, mais une scène». Cette dernière remarque est importante dans le cadre de nos recherches. L'existence d'une ville scénique, espace représentant ces significations,

---

<sup>65</sup> Edward Soja, «Writing the city spatially», *City: analysis of urban trends, culture, theory, policy, action journal*, 7, 2003, p. 269-281.

<sup>66</sup> Виктор Вахштейн, «Пересборка города: между языком и пространством», *Социология власти*, 2, 2014, p. 14.

confirme notre hypothèse quant à la nécessité de transmettre les messages dans la nouvelle langue de l'espace urbain, en ne les enfermant pas dans des salles des musées.

Le nouveau langage de la ville est basé sur le remplissage des soi-disant espaces publics. L'espace public est différent de l'espace privée. L'espace public est généralement compris dans le sens décrit par Hannah Arendt: c'est un lieu s'étant fait approprier par la politique, un lieu où sont prises les décisions importantes, pour cette communauté c'est plutôt un espace de protestation. «En principe, l'espace public est envisagé différemment par l'urbanisme hipster. Ici, il s'agit uniquement d'un lieu public – un espace où les gens partagent, les uns aux autres, non pas en tant que membres d'une communauté, mais en tant qu'observateurs. Une telle conceptualisation de ces espaces suppose qu'ils permettent à tous de se retrouver en présence d'étrangers dans un lieu public, sans ressentir la nécessité de communiquer avec eux»<sup>67</sup>. Le chercheur explique sa pensée en se référant à Istanbul, qui est depuis longtemps devenue le centre des espaces publics – en utilisant le slogan simple mais accrocheur : «Stambul is cool». Dans le même temps, dans les moments de protestation sociale, «les espaces publics (Gezi Park et Taksim Square) se sont rapidement recodés en espaces sociaux - des lieux dans lesquels l'identité des communautés urbaines se forge»<sup>68</sup>.

En réalité, les origines de la troisième vague d'urbanisme, comme nous le voyons, remontent aux années 60, lorsque l'ère de Robert Moses, le créateur du look moderne de New York, Master Builder, s'est soldée à cause de son affrontement médiatique avec la journaliste Jane Jacobs. Jacobs s'est opposé au projet d'autoroute prévu par Moses, qui devait pratiquement démolir Greenwich Village. Il a mis en avant un argument nouveau: les communautés locales ne doivent être détruites, elles ne constituent pas une partie moins importante de la ville que les outils qui en font une «machine de croissance» (la thèse principale du grand urbanisme). Ici, nous ne parlons pas des espaces publics et de la scène de la ville. Mais ici, pour la première fois, un citoyen ordinaire, parvenant à unir ses concitoyens, résistant efficacement aux forces visant à détruire l'environnement dans lequel ils vivaient. Si jusque-là le droit incontestable des autorités de la ville de savoir «comment les gens seront le mieux» était reconnu, les gens affirment désormais leur droit de défendre leurs idées. Il convient de rappeler que Robert Moses a commencé son activité à New York en créant d'énormes parcs accessibles et dix piscines extérieures. Lorsque nous associons le nom de Moses à l'idéologie du «manhattanisme» (mobilité et densité), nous ne devrions pas

---

<sup>67</sup> Виктор Вахштейн, «Пересборка города: между языком и пространством», *Социология власти*, 2, 2014, p.15.

<sup>68</sup> De même, p.16.

oublier que c'est tout de même lui qui a mis en œuvre tout ce qu'il pouvait pour rendre la vie des newyorkais plus confortable.

### **1.4.3. Comprendre les espaces sociaux**

Pour nos recherches, l'affrontement idéologique opposant Moses et Jacobs marque un tournant fondamental dans la relation entre l'homme et le pouvoir (entendue ici dans la terminologie de Michel Foucault). Le droit de ne pas être d'accord avec l'expertise d'une autorité supérieure, de s'opposer à leur point de vue, se banalise dans les villes modernes. Il nous semble possible de sortir cette histoire du support de la conversation sur l'évolution de l'urbanisme et de ne pas la relier directement à l'urbanisme dit nouveau ou (selon les termes de V. Vakhshstein) à l'urbanisme de gauche. Le nouvel urbanisme concerne «Le développement explosif des bidonvilles, des systèmes de transport en commun et des communautés locales»<sup>69</sup>. En même temps, la position du nouvel urbanisme est celle d'un civilisateur exportant sa mission vers ceux qui ont été oublié par les modernistes se concentrant sur la croissance des profits. Nous ne sommes pas intéressés par l'évolution des «idéologies urbaines», mais par les points fixes de changement dans la relation entre le pouvoir et l'individu.

En quête de notre propre position dans le développement du projet proposé dans ce travail, nous nous sommes appuyés sur le concept d'espace social, qui possède la dimension d'espace mémoriel, ce qui est extrêmement important pour le projet «Memory Garden». L'utilisation du concept «d'espace» à la fois au sens topographique et métaphorique du terme (l'espace social et l'espace mémoriel sont précisément des espaces métaphoriques) nécessite une clarification. En aucun cas nous n'utiliserons ces concepts dans une même œuvre «par simple consonance» afin de ne pas ressembler au héros de Borges, qui classait les animaux de tel sorte qu'il obtint des listes très particulières : «appartenant à l'empereur», «embaumés», «apprivoisés», etc. et ce jusqu'au : «animal le mieux dessiné par des pinceaux en poils de chameaux » et « semblable à des mouches». L'utilisation du concept «d'espace» pour nous est en grande partie due à la théorie urbaine, et particulièrement aux recherches de V. Vakhshstein.

Pour V. Vakhshstein en tant que sociologue et urbaniste, il est important de définir une ville comme un objet à part entière. Pour nous, la recherche de la dichotomie des

---

<sup>69</sup> Виктор Вахштейн, «Пересборка города: между языком и пространством», *Социология власти*, 2, 2014, p.12.

caractéristiques spatiales de la ville (choses matérielles) et de la partie immatérielle (idéologie urbaine, mythes, sons, etc.) est significative. Vakhshstein voit dans cette dichotomie un moment d'inhibition des études urbaines, car s'il y a deux pôles de description, il commence inévitablement à rechercher lequel des deux est substantiel et lequel est accidentel.

Le point de départ de la recherche consiste en la caractérisation du problème par Vakhshstein : « la ville (...) n'est pas « dans » l'espace, mais est un objet topologique, dont la nature spatiale devrait être conceptualisée par l'ordre de ses relations avec d'autres objets et les relations entre les éléments la constituant»<sup>70</sup>. Il entreprend ensuite une étude des approches du concept d'espace existant dans la tradition philosophique européenne afin de déterminer comment définir le concept d'espace urbain. En ce qui concerne les concepts d'Aristote, Kant et Leibniz, Vakhshstein révèle le potentiel du concept de Leibniz : «L'espace est l'ordre des objets, les objets sont l'intersection des relations. Un changement de relation entraîne non seulement des modifications dans les objets eux-mêmes, mais également des modifications dans les formes de spatialité»<sup>71</sup>.

Dans le contexte de la définition de l'espace en tant qu'ordre d'objets, et d'objets - en tant qu'intersection de relations - Vakhshstein définit une ville comme un objet topologiquement multiple existant simultanément dans un espace en réseau et euclidien<sup>72</sup>. La ville est elle-même, tandis que le noyau stable des relations reste inchangé. En même temps, Vakhshstein attire l'attention sur le fait que la ville peut même définir et altérer ses limites dans un espace géographique, tout en maintenant un noyau stable relationnelles. Et l'essence de la ville peut changer, même si les contours de la ville sur la carte restent inchangés. Le sociologue a déclaré : «Le bombardement de Rotterdam a mis fin à l'existence de Rotterdam, détruisant le noyau des relations qui le constituent - un nouveau Rotterdam est apparu, qui ne fait que relier son nom à l'ancien Rotterdam. Autre exemple: les habitants d'une ville du nord de la Suède ont été obligés de migrer d'un endroit à l'autre, à la suite d'un effondrement du terrain (qui s'est déroulé directement sous les maisons des résidents, ce qui a obligé ceux-ci à déménager). Mais cette migration de la ville dans son entièreté et ses infrastructures n'a pas changé le noyau constitutif des relations. Mais si la mine avait été fermée et que les mineurs, qui constituent la majorité de la population urbaine, s'étaient vus

---

<sup>70</sup> Виктор Вахштейн, «Пересборка города: между языком и пространством», *Социология власти*, 2, 2014, p. 25.

<sup>71</sup> De même, p. 26.

<sup>72</sup> De même, p. 27

forcés de quitter leur pays d'origine, la ville, qui aurait officiellement conservé son nom et sa position dans l'espace géographique, aurait changé dans sa nature profonde»<sup>73</sup>.

En analysant les textes de John Law, Vakhshstein montre les facteurs qui permettent à la ville de conserver une essence constante lors de la modification de ses nombreuses composantes. Ils sont assez significatifs, abordons-les en détail.

Premièrement, aucune structure concrète de relation n'est privilégiée. Cela signifie que les objets fluides conservent leur identité dans le processus de formation de nouvelles relations: reconfiguration d'éléments existants ou ajoutent d'autres éléments. Cependant, une affirmation très forte en découle: dans l'espace des flux, un changement est nécessaire pour la préservation de l'homéomorphisme. Les objets qui sont fixes et stables, par exemple dans les réseaux, sont morcelés dans l'espace des flux<sup>74</sup>. Pour nous, il s'agit d'une confirmation sérieuse de la nécessité de changer la ville - y compris par l'introduction de particularités supplémentaires à travers des monuments commémoratifs et des objets d'art. Cette idée recoupe les conclusions de Zygmunt Bauman sur la nature fluide de la modernité (la modernité liquide). «Tout ce qui attire notre attention aujourd'hui est demain oublié et devient une partie du passé»<sup>75</sup>.

La deuxième conclusion de Vakhshstein concerne la confirmation du fait que les relations formant un objet dans l'espace des flux changent non seulement simultanément, mais progressivement. Des changements radicaux se produisent non seulement dans le cas du «gel» de l'objet, mais également dans le cas de changements trop importants.

La troisième conclusion est l'absence d'une limite fixe de l'objet mutable: ses parties peuvent être remplacées par d'autres. Dans ce cas, les limites de la frontière sont nécessaires à l'existence d'un objet dans l'espace des flux. Le principe du «tout est permis»<sup>76</sup> ne fonctionne dans ce cas.

---

<sup>73</sup> p. 27.

<sup>74</sup> De même, p. 29.

<sup>75</sup> Zygmunt Bauman, *Liquid Modernity*, Cambridge, [Polity](#), 2000.

<sup>76</sup> Виктор Вахштайн, «Пересборка города: между языком и пространством», *Социология власти*, 2, 2014, p. 29.

#### **1.4.4. La ville en tant qu'objet en réseaux dans les perspectives de l'Art Numérique**

Vakhshtein voit son objectif comme la définition la plus précise possible des composants du réseau, qu'est la ville. Se référant aux domaines de la théorie acteur-réseau, qui considèrent nécessaire de reconnaître les objets matériels comme des acteurs, le chercheur souligne le peu d'enthousiasme de leur théorie. «Latour, Law et Callon ont éliminé la distinction entre humains et non-humains, montrant que pétoncles, microbes, ferme-porte et pompe à manchon partagent avec les gens la propriété de l'espace, c'est-à-dire la possibilité d'être des acteurs du monde social »<sup>77</sup>. Vakhshtein voit dans ce tournant de la théorie de l'acteur-réseau non pas le « tournant vers le matériel », déclarée par les chercheurs sus-nommés, mais un changement théorique fondamental : l'existence d'actants matériels et immatériels<sup>78</sup>. Après tout, non seulement les microbes ou les ferme-portes agissent en tant qu'acteurs, mais aussi les idées – les «identités impériales» et formules agissant sur le marché des biens.

La construction du concept d'espace de la ville a conduit Vakhshtein à la conclusion suivante. «Ainsi, en tant qu'objet topologiquement multiple, une ville existe simultanément dans plusieurs espaces. Dans l'espace des réseaux, elle est fixe et relativement inchangée du fait de la présence d'un noyau stable constituant ses relations. Ces relations incluent la relation entre les objets matériels et non matériels»<sup>79</sup>. Dans le cadre de notre recherche, la conclusion du chercheur que l'espace urbain est littéralement constitué de métaphores, de concepts et d'images au même titre que de routes, de maisons et de voitures est très important. Tous ces éléments sont connectés par un espace en réseau (Leibniz). Ce sont les rapports et l'interaction d'actants tant matériels que non matériels qui constituent l'espace d'une ville. Les objets d'art de cette théorie sont des forces actives dans l'espace urbain. Les conclusions de Vakhshtein nous semblent convaincantes. Dans notre étude, le concept d'espace est utilisé précisément dans le sens trouvé par la recherche du sociologue urbain.

La vision de la ville en tant qu'objet en réseau (John Law, Viktor Vakhshtein) fournit les outils de recherche nécessaires à notre travail. Le projet «Memory Garden» est un objet topographique inscrit dans l'espace euclidien d'une ville particulière (Kyiv), tout en créant un espace sémantique en réseau actualisant l'essence de la ville.

En parlant d'espace dans le contexte de la théorie acteur-réseau de Vakhshtein, nous en arrivons aux caractéristiques de l'espace, pertinentes dans la mise en œuvre de notre

---

<sup>77</sup> De même, p.31.

<sup>78</sup> De même.

<sup>79</sup> De même, p.32.

projet. Ce que nous avons dit sur les particularités de la transformation des relations sociales dans le contexte de la diffusion de la culture Web 2.0 suggère que certains changements sont en train de se produire dans l'espace acteurs-réseau, ainsi, notre projet est conçu pour le soutenir et le consolider. Comme nous l'avons déjà noté, la troisième vague du développement urbain est relié à la représentation de la ville en tant qu'environnement scénique, mais pas au sens traditionnel du théâtre, où acteurs et spectateurs sont séparés par une barrière infranchissable. C'est une scène où chaque personne intervient, en apportant ses propres modifications à l'espace.

#### **1.4.5. L'interactivité, une caractéristique urbaine**

Ainsi, l'une des caractéristiques les plus importantes du nouvel espace urbain est l'interactivité. Dans ce contexte, les propos du chercheur russe E.G. Lapina-Kratasyuk<sup>80</sup> sont particulièrement intéressants. Dans la partie traitant de l'essence des nouveaux médias, nous avons déjà indiqué à quel point le rôle de l'utilisateur dans ce domaine évolue. La réorientation complète du contenu généré par l'utilisateur est ce qui distingue la culture Web 2.0. La frontière entre le consommateur et le média s'efface. Ainsi, l'espace métaphorique des nouveaux médias est construit sur l'absence de structures hiérarchiques et la formation de liens sur les réseaux.

On observe la même tendance dans l'art contemporain dans son ensemble: le rôle des spectateurs, qui deviennent complices de la création d'une œuvre, se développe de plus en plus. Dans la section précédente, nous avons parlé du rôle de l'imagination du spectateur dans les modèles d'art contemporain et de la paternité des artistes sur leurs spectateurs. Il n'y a aucune barrière entre Jochen Gerz et ses téléspectateurs - l'artiste devient dépendant du potentiel créatif de ses téléspectateurs/collaborateurs - s'ils ne se souviennent pas des monuments invisibles, ils ne deviendront pas seulement invisibles, mais inexistantes. Le concept de Roland Barthes sur la «mort de l'auteur» et sur la transformation de l'œuvre en texte a été perçu littéralement par Gerz et appliqué. Le projet Europe de Gerz aurait été impossible sans la collaboration de nombreuses personnes éloignées du milieu artistique.

Le travail de Henry Jenkins dans le domaine de *la culture participative*<sup>81</sup> est consacré précisément à cette tendance du développement de la culture moderne en général.

---

<sup>80</sup> Екатерина Лапина-Кратасюк, «Интерактивный город: сетевое общество и публичные пространства мегаполиса», *Микроурбанизм. Город в деталях*, Москва, Новое литературное обозрение, 2014, p.300-315.

<sup>81</sup> Henry Jenkins, *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*, Routledge, London/New York, 2013.

L'émergence des réseaux sociaux a complètement modifié le concept d'être humain dans notre culture. Le produit multimédia lui-même devrait être organisé de manière à ce que les participants, soient inscrits dans sa conception, qu'ils prennent part au concept, que les auditeurs et les spectateurs du messages y soient inscrits. Ils devraient être des participants actifs et ne devraient pas se voir attribuer un espace restreint, mais plutôt l'espace principal de création du contenu qu'ils consommeront.

L'approche acteur-fonctionnelle de l'espace nous permet de les inclure dans la recherche spatiale, dans le concept d'interactivité et, plus important encore, dans le concept d'expérience. Lorsqu'une localité classique se décompose sous nos yeux, la topologie matérielle-physique, d'une géographique habituelle est recréée sous une nouvelle forme dans un type particulier de localité sensitive - dans le «monde des actions basés sur l'expérience», et pas seulement visuelle. Toutes les capacités sensibles sont mises à jour - visuelles, tactiles, auditives, etc... et le résultat de cette actualisation et de la «reconfiguration globale des sens»<sup>82</sup> est à l'origine de synthèses étranges, à la limite du sur-sensitif et du post-sensitifs. Ainsi, l'ensemble «post-localité, post-sensitivité» s'affirme. Nous pouvons et devrions parler de «post-sensitivité» dans le contexte de l'idée de post-humain et de post-humanité (par exemple, dans le texte de F.Fukuyama «The Last Man»), dans le contexte de l'idée de transhumanisme. Nous nous permettons de ne pas aller plus sérieusement dans cette direction, car cela nous éloigne des objectifs de notre recherche. Dans le même temps, nous soulignons une fois encore que cela constitue la troisième vague de pratique urbaine centrée sur les espaces publics qui actualise le concept d'expérience - l'expérience qu'une personne développe librement dans un espace public (communication, observation, participation, etc.). Pour notre projet «Memory Garden», le concept d'expérience intégré dans un espace commémoratif se trouve être une des clés de notre projet.

\*\*\*

Si l'on résume le résultat de notre exploration des concepts spatiaux dans l'art numérique, nous pouvons affirmer que les moyens de la direction artistique que nous décrivons répondent au mieux aux exigences de l'espace urbain moderne, décrites dans la terminologie de la troisième vague d'organisation urbaine. Le potentiel de la théorie acteur-fonctionnel en urbanistique nous semble évident. Dans cette optique, une compréhension

---

<sup>82</sup> Kadobayashi Takeshi, «Tactility. This Superfluous Things», *Reading McLuhan through Trope of Sense*, Tokyo, 4, 2005, p. 26-35.



productive et non unilatérale de l'espace s'est développée, interprétée comme un ordre d'objets, les objets étant les intersections des relations. L'utilisation de la compréhension de l'espace de Leibniz permet de combiner des actants matériels et non matériels en un seul geste de recherche, ouvrant de nouvelles opportunités pour le développement du projet «Memory Garden». L'affirmation de la nécessité d'un mouvement du réseau de relations, qui constitue l'unité actant-fonctionnelle (la disparition de ce réseau est suivie de la mort de celui-ci), confirme la nécessité d'introduire constamment de nouvelles valeurs dans l'espace urbain, tout en mettant l'accent sur le changement constant des formes du réseau maintenant néanmoins en place son unité. Une des caractéristiques importantes de cet espace est l'interactivité et l'implication de personnes spécifiques dans le fonctionnement de l'espace public, devenant le lien central dans la reproduction de la langue urbaine parlée par cette troisième vague. Le langage de l'art numérique est le plus pertinent pour les besoins de l'espace urbain moderne. Il nous semble également significatif que cette compréhension de l'espace ait quelque chose en commun avec les recherches philosophiques et historiques du XXe siècle. Référons-nous dans ce contexte à la remarque de la chercheuse polonaise Ewa Domańska, qui a examiné le sens du concept *Assemblage* dans le cadre de son intégrité. Selon la métaphore de Deleuze, l'intégrité est créée par certains territoires. Comme le souligne Domańska, le territoire est identique à l'espace, mais il est séparé en fonction de certaines caractéristiques spécifiques. Le territoire, ainsi que son intégrité, changent constamment, dans un état évolutif de création, de reproduction et de transformation<sup>83</sup>. C'est précisément cette remarque de Domańska qui crée pour nous un pont entre la compréhension de l'espace dans les théories urbaines modernes et le sens philosophique et historique de l'espace, ce qui est significatif pour nous dans le contexte de notre projet.

### **1.5. L'IDENTITÉ DE L'HOMME CONTEMPORAIN DANS LE CONTEXTE DU DÉVELOPPEMENT DES MÉDIAS À L'ÉPOQUE DU WEB 2.0**

Sur la base des caractéristiques de l'unité acteur-fonctionnelle de l'espace urbain dans la troisième vague de planification urbaine que nous avons décrit, nous devons nous concentrer sur l'identité à l'ère de la mondialisation. Les acteurs de l'espace public sont les principaux acteurs de la métaphore de la ville. Jusqu'à présent, nous nous sommes concentrés sur la relation entre la culture à l'ère du Web 2.0 et son orientation vers la liberté, l'anonymat

---

<sup>83</sup> Ева Доманська, *Історія та сучасна гуманітаристика: дослідження з теорії знання про минуле*, Київ, Ніка-Центр, 2012, с.199.

de l'auteur dans la création d'un contenu multimédia qui ne peut qu'influencer les caractéristiques de l'identité moderne.

*L'identité* à l'ère de la mondialisation et de l'informatisation de la société est caractérisée par sa flexibilité, sa mobilité, sa multiplicité, son incomplétude, sa contextualité. La formation d'une identité, entraîne dans le contexte de l'ère de l'information, une multitude de contradictions internes entre l'individu et son environnement virtuel. La cause fondamentale de la crise d'identité est la découverte par une personne au fond de son être, des nouvelles possibilités qui lui sont offertes. Un point positif de ce contexte réside dans le fait que dans la réalité virtuelle, dans les conditions de la «vie en réseau», une personne est libre de construire sa propre identité. Le plus souvent, nous parlons de la formation d'une «identité mixte» dans les conditions de la réalité informatique.

Les nouveaux moyens de communication génèrent une *nouvelle configuration du sujet*, caractérisée par sa décentralisation. De nouvelles conditions pour l'existence de l'identité, la possibilité de passer par différents moyens d'affirmer son identité sur les réseaux, suscitent de nombreuses préoccupations chez de nombreux chercheurs quant à la possibilité d'une dégradation de l'identité, la remplaçant par une simple simulation. On peut rappeler les nombreux essais de J.Baudrillard sur l'impossibilité de distinguer la réalité des simulations et la mort du social à cet égard. Très clairement, les chercheurs de l'ère post-soviétique expriment leurs préoccupations face à l'érosion de l'identité. Ainsi, l'un des principaux chercheurs russes du réalisme médiatique, V.Savchuk (responsable du Centre de philosophie des médias de Saint-Petersbourg) craint que la même personne dans le cyberspace agisse sous des masques différents ; sa communication avec les autres est totalement simulée<sup>84</sup>. Ainsi, du point de vue de Savchuk, l'apparente liberté et le flux individuel dans l'espace médiatique conduisent à l'effondrement de la communication entre les hommes et, conduit, à une sorte d'infériorité de l'identité médiatique.

Le chercheur russe B.Markov se méfie également de la question de l'identité à l'ère des nouveaux médias. De son point de vue, la transformation des images à l'écran en une réalité autoévaluée a conduit au fait qu'une personne ne cherche plus de sens derrière un signe, ne cherche pas à comparer une image à «l'objet lui-même». «Le renouveau paradoxal de certaines techniques magiques, occultes et primitives de production de signes visuels, qui n'ont pas de sens et ne nécessitent pas de réflexion, mais appelle effectivement à des réactions

---

<sup>84</sup> Валерий Савчук, «Медиафилософия: формирование дисциплины», 2013 ([http://mediaphilosophy.ru/biblioteca/books/mediaphilosophy\\_1/](http://mediaphilosophy.ru/biblioteca/books/mediaphilosophy_1/), consulté le 5.02.19).

mentales. Un tournant fantastique vers les images, la culture figurative est en train de prendre une importance croissante grâce aux médias de masse, qui produisent des signaux visuels dans la publicité et la politique, signes qui ne veulent rien dire, qui ne valent rien et qui, malgré une théorie réaliste de la connaissance, ont un effet incompréhensible sur le comportement des gens»<sup>85</sup>. Les médias électroniques envahissent la vie des gens. Ils repoussent «l'empire des médias» basé sur l'écriture et la lecture. Les siècles derniers ont maîtrisé l'art d'influencer le comportement des gens via des concepts et des arguments rationnels. Désormais, on les influence grâce à une technique basée sur les images. La culture de l'interprétation et de la compréhension des textes écrits est en crise. B.V.Markov est inquiet à ce sujet: «Le livre vous apprend à penser et l'écran à manipuler. Les tutoriels modernes sont conçus pour la formation « vidéos ». La préoccupation la plus grave est également l'utilisation de ces nouveaux médias en politique. Auparavant, les journaux et les magazines étaient utilisés pour former l'opinion publique. Cependant, ces textes idéologiques écrits étaient soumis à de nombreuses critiques et à cause de cela, permettaient à leurs lecteurs de s'en éloigner. Les médias de masse modernes ne stimulent pas la discussion de problèmes théoriques»<sup>86</sup>.

Dans ce contexte, le concept de P. Virilio, qui affirme que le temps de la vision synthétique est arrivé, d'une automatisation de la perception, qui menace les capacités de compréhension humaine<sup>87</sup>. Le lien entre la perception et la pensée est brisé. On peut également noter que le processus de synthèse de sensations et de l'expérience personnelle devient de plus en plus compliqué et que la perception et l'attention involontaire se développent rapidement. La rapidité et la diversité des informations reçues provoquent une crise de leur sens; l'impossibilité d'établir des liens sémantiques entre des blocs d'informations pose des problèmes d'assimilation et d'analyse de ces informations approfondies.

L'expansion sans précédent de nos impressions sous l'influence des médias électroniques, menace d'une part nos capacités de compréhension, et, d'autre part, laisse entrevoir certaines nouvelles possibilités. Les problèmes que les philosophes ont énoncés, appellent d'urgence à des discussions sur la nouvelle culture médiatique. La principale

---

<sup>85</sup> Борис Марков, «Проблема человека в эпоху масс-медиа», *Перспективы человека в глобализирующемся мире*, Санкт-Петербург, Санкт-Петербургское философское общество 2003, p. 79.

<sup>86</sup> Борис Марков, «Проблема человека в эпоху масс-медиа», *Перспективы человека в глобализирующемся мире*, Санкт-Петербург, Санкт-Петербургское философское общество 2003, p. 62.

<sup>87</sup> Paul Virilio, *La Machine de vision: essai sur les nouvelles techniques de représentation*, éd. Galilée, Paris, 1988, p.137.

question étant de comprendre comment les gens ont-ils accordé une telle importance à l'image. Les réflexions traditionnelles elles-même sont sujettes au changement, basées sur l'image de l'homme en tant que porteur de l'esprit universel, qui a cessé d'être efficace dans ces nouvelles conditions. Le problème philosophique le plus important reste la spécificité de la pensée visuelle et l'analyse de nouvelles formes d'expérience sensorielle et textuelle, une nouvelle expérience de perception individuelle et sociale du temps et de l'espace, une nouvelle configuration des relations entre la corporalité et la technologie, etc...

Les penseurs critiquant les médias (S.Sontag, J.Baudrillard) estiment que la représentation d'un événement à travers les médias laisse le spectateur indifférent, dans la mesure où il n'affecte pas son corps. Ainsi, D.Kamper, par exemple, recherche une alternative au projet dominant de la modernité et à la violence qu'il génère. Il s'appuie sur les formes de perception antiques, mythiques, de l'art, car elles atteignent par leurs gestes radicaux les corps, plus ancien que l'homme en tant qu'être rationnel et agisse donc plus directement sur lui<sup>88</sup>. D'après cette approche, ils existent sous le nom de média des instances qui impliquent une distance par rapport aux expériences sensorielles et corporelles (langage, écriture et tout moyen de communication technique et culturel). De plus, le degré d'éloignement augmente d'un type de média à un autre.

### **1.5.1. Le potentiel identitaire à l'époque du Web 2.0**

Dans nos préoccupations sur la nature de la formation de l'identité à l'ère des nouveaux médias, il nous semble que plusieurs moments significatifs de l'existence d'un être humain dans le monde ne sont pas pris en compte. La critique de l'identité à l'ère du Web 2.0 repose sur la nécessité de séparer la «réalité» de la «réalité fictive» des médias, afin d'exposer la fausseté des identités émergeant dans l'espace des médias. La nécessité de «réfléchir» à la réalité de l'espace médiatique est motivée par les chercheurs dont nous avons cité les opinions. Notre objectif dans ce travail n'est pas de créer une image à part entière de l'identité moderne, mais nous voudrions faire référence aux caractéristiques de l'espace urbain décrites dans la section précédente dans le contexte de la compréhension de l'espace de Leibniz. Les actants intangibles sont aussi importants pour la formation d'un espace que le matériel le constituant : personnes, objets, bâtiments, etc... En conséquence, dans la construction de l'identité moderne, non seulement les caractéristiques matérielles, mais aussi les caractéristiques virtuelles sont importantes. Si une partie importante de la vie d'une personne moderne se passe dans l'espace virtuel, alors l'individualité se complète par les

---

<sup>88</sup> Дитмар Кампер, *Тело. Насилие. Боль*, Москва, РХГА, 2010.

caractéristiques du monde virtuel, qui ne sont pas forcément négatives (bien qu'elle puisse l'être). Dans l'espace virtuel, les activités de l'homme moderne, jusqu'à ces activités commerciales, prennent une énorme part. Voir un signe d'évasion dans l'utilisation d'Internet (une personne part jouer dans ce monde au lieu de vivre dans la «vraie vie») est désormais quelque peu naïf. L'émergence de la crypto-monnaie a finalement consolidé les caractéristiques du «réel» dans le monde virtuel. Peut-être que l'identité virtuelle est opaque pour les méthodes de recherche modernes, et lorsqu'il est proposé d'appliquer des méthodes qui fonctionnent pour la recherche dans d'autres environnements, l'image se déforme et s'éloigne de la réalité. Par conséquent, pour nous, les tentatives de prendre en compte les aspects productifs de l'identité des médias sont significatives. Ainsi, N.Sosna interprète la curiosité des médias de masse comme une appréciation directe de produits intellectuels, la vision corporelle de paradigmes scientifiques<sup>89</sup>.

La communication sociale, aujourd'hui, n'est pas définie par des objectifs prédéfinis. Cependant, ce n'est pas une raison pour la rapporter à une «vie non autorisée», comme l'a décrit M.Heidegger. W.Benjamin voit dans une telle existence des opportunités pour l'avenir : ainsi, le penseur décrit la «cupidité de la vue», soulignant qu'elle enrichit les possibilités de perception. «Les amateurs de médias sont dispersés - ils voient tout, en ne faisant quasiment rien. Il n'y a rien d'utopique à cela, il y a interaction: c'est un moyen d'accepter une expérience artificielle, conçue sur le plan technique, d'adopter une réalité abstraite, à savoir des concepts mis en œuvre par des technologies. Ce n'est pas un mélange de lointains et de proches, de personnages et d'arrière-plan, mais à chaque fois un plan variable, que regarder, que laisser dans le fond et que mettre en évidence? Donc, on peut intégrer du nouveau dans la vie quotidienne et ce malgré l'existence de la routine, et le contraire est vrai : le nouveau peut être considéré comme déjà connu»<sup>90</sup>.

La position de M.McLuhan, qui affirme que toute forme de perception est déjà médiane, attire notre attention, car elle est médiatisée par nos sens. Outre l'idée d'un compromis de V.Savchuk: les médias empêchent un contact direct, mais provoquent certains effets d'une manière nouvelle. En général, ils développent de nouvelles formes d'expérience, changeant et développant notre perception. Ce n'est pas un problème classique d'aliénation, mais une révolution existentielle sans précédent<sup>91</sup>.

---

<sup>89</sup> Нина Сосна, « Потенциально "человеческое": Вирно и медиальное », *Философский журнал*, 10, 2013, p. 64-75.

<sup>90</sup> Нина Сосна, « Потенциально "человеческое": Вирно и медиальное », *Философский журнал*, 10, 2013, p. 68.

<sup>91</sup> Vilem Flusser, *Towards a Philosophy of Photography*, London, Reaktion Books, 2000, p. 93.

### 1.5.2. Les caractéristiques de l'identité à l'époque du Web 2.0

À l'ère numérique, la liberté humaine fait partie des problèmes centraux de notre monde. Comme indiqué précédemment, la culture du Web 2.0 a fait de la liberté et de l'anonymat une condition de son existence. Cependant, de nombreux chercheurs y entrevoient des menaces à la liberté humaine dans le contexte des nouveaux médias. En réponse aux défis de la situation actuelle, une nouvelle pensée philosophique apparaît se concentrant sur l'étude de l'homme à l'ère numérique - la philosophie des médias. Pour notre étude, les conclusions de l'école de philosophie des médias établie à Saint-Pétersbourg sous la direction de V. Savchuk sont importantes.

Dans le même temps, nous voudrions nous écarter du concept de M. McLuhan, qui fait l'objet de nombreuses critiques, cherchant à se forger une place dans les relations sociales dans le monde évoluant sous l'influence de ressources techniques. C'est lui qui a déterminé le problème devenu central de la philosophie des médias : V. Savchuk formule ce problème comme le manque d'instructions sur la *libre* utilisation des médias<sup>92</sup>. McLuhan a déclaré: «Nous souhaitons retrouver notre propre culture et nous devons pour cela adopter une attitude détachée vis-à-vis des contraintes et de la pression exercées par toutes les techniques d'expression de l'homme ... L'avenir de la société moderne et la stabilité de son développement interne dépendent en grande partie du maintien d'un équilibre entre le pouvoir des moyens de communication et la capacité des personnes à réagir individuellement»<sup>93</sup>. La conclusion ici est classique - ne pas être indifférent, être responsable de chaque action que l'on fait. «À l'ère de l'électronique, notre système nerveux central, qui grâce à la technologie a pu émerger en dehors de notre cerveau, fait que nos actions impactent l'ensemble de l'humanité, nous sommes obligés d'assumer profondément les conséquences de chacune de nos actions. Il n'y a plus aucune possibilité d'accepter le rôle aliéné et dissocié de l'écrivain occidental»<sup>94</sup>. L'indifférence devient désormais impossible.

Les nouvelles technologies ont apporté une nouvelle dimension à notre projet. Les moyens de communication numériques ont augmenté de manière exponentielle la prise de conscience d'une personne, de sa responsabilité en transformant le monde en un «village global», en engageant un individu dans la vie de divers groupes sociaux, en l'encourageant

---

<sup>92</sup> Валерий Савчук, «Медиафилософия: формирование дисциплины», 2013 ([http://mediaphilosophy.ru/biblioteca/books/mediaphilosophy\\_1/](http://mediaphilosophy.ru/biblioteca/books/mediaphilosophy_1/), consulté le 5.02.19).

<sup>93</sup> Herbert Marshall McLuhan, *Understanding Media: The Extensions of Man*, New York, McGraw Hill, 1964, chapter 1.

<sup>94</sup> De même.

à participer. Chaque nouveau média modifie les coordonnées physiques et sociales de l'existence humaine en cherchant à dépasser les frontières et les normes culturelles. Si, comme McLuhan, nous examinons les nouveaux médias sous un angle nouveau et les envisageons comme la suite logique de notre projet, nous allons alors devoir éclaircir les principes des nouvelles technologies et devenir compétents dans le domaine des médias, pour nous permettre de comprendre leurs caractéristiques et les satisfaire.

De plus, l'art, selon les théoriciens des médias, est capable d'immuniser la société et la culture pour une adaptation plus simple aux défis des nouvelles technologies. Les artistes possèdent les moyens d'appréhender et d'éviter les conséquences des traumatismes technologiques, et c'est d'eux qu'il faut apprendre la liberté et la participation créative à la société. V.Flusser considère le photographe tel le Prométhée des temps modernes, un agent libre résistant à la programmation automatique. Nous parlons de ces photographes qui tentent de créer des images à caractère informatif, à savoir des photographies ne dépendant pas de matériel informatique, et tentent ainsi de libérer de la place pour la création humaine dans le monde embrassé par les dispositifs informatiques auxquelles ils ont accès<sup>95</sup>. En pensant à l'être moderne et futur de l'homme D.Kamper enseigne «le philosophe en tant qu'artiste». Il voyait dans la confiance des artistes dans l'expérience, dans une réflexion commune avec lui, l'occasion de dépasser le cadre étroit de l'approche rationaliste du concept de l'être humain.

\*\*\*

Nous pouvons résumer les principaux points de cette sous-section de la manière suivante. Internet et les technologies numériques ont non seulement modifié de manière significative tout le système des médias de masse, mais ont également profondément modifié la réalité sociale en général. Le phénomène des médias est injustement critiqué, en raison du contexte industriel. Les nouvelles critiques font l'objet de la réflexion, sur l'automatisme et l'autonomie des médias. Jusqu'à ce qu'une seule histoire des médias ait émergé, nous pouvons plutôt parler de projets complémentaires. Le résultat des diverses approches théoriques a été le développement du concept de «média». L'aspect prometteur des médias est le principal vecteur de réflexion, qui permet de voir dans les médias une réalité indépendante (se répliquant) (auto poétique). Une personne utilisant les médias cesse d'être indépendante et indifférente au monde qui l'entoure. C'est une nouvelle façon d'interpréter la nature du signe. On observe une tendance à systématiser les médias et à les incorporer dans un vaste champ de problèmes. Un rôle spécial est aujourd'hui confié à la philosophie.

---

<sup>95</sup> Vilém Flusser, *Towards a Philosophy of Photography*, London, Reaktion Books, 2000, p. 88.

Malgré les divergences dans l'interprétation des nouveaux médias, les chercheurs reconnaissent que leur diffusion a entraîné une transformation du traditionnel et l'émergence de nouvelles formes d'expérience sensorielle et textuelle, d'une nouvelle expérience de perception individuelle et sociale du temps et de l'espace, d'une nouvelle configuration des relations entre le matériel et la technologie. Dans un environnement qualitativement nouveau – le digital– cela devient le problème le plus important. La philosophie des médias a développé la théorie de la libre utilisation des médias et a identifié des conditions permettant aux hommes de ne pas devenir des agents de développement autonome des médias, mais leur sujet. Grâce à l'interaction de la philosophie des médias et de leur pratique, il est possible d'optimiser le processus de formation de l'identité d'une personne.

## **Partie 2 LE PROJET «MEMORY GARDEN» DANS LE CONTEXTE DU DÉVELOPPEMENT DE L'ART NUMÉRIQUE**

Le projet «Memory Garden» constitue le principal sujet d'analyse de notre travail. Il s'agit d'un projet pilote du Centre commémoratif de l'Holocauste «Babi Yar». Les recherches théoriques présentées dans les sections précédentes de l'ouvrage constituent un cadre nécessaire au développement pratique dans lequel nous allons essayer de définir le message conceptuel qui devrait être diffusé par le Centre commémoratif. Essayons d'identifier les positions fondamentalement importantes de notre concept pour le projet pilote du Centre commémoratif de l'Holocauste «Babi Yar». Les tâches, nous attendent dans notre travail, suggèrent la résolution des problèmes suivants: la création pour le projet «Memory Garden» d'un langage artistique capable de représenter un passé tragique comme une expérience vécu; la justification de la nécessité et de l'élaboration d'outils immersifs pour le projet «Memory Garden»; l'identification du potentiel impact social du projet; l'analyse des défis existants pour la mise en œuvre d'un projet représentant un passé traumatisant et le développement d'un concept et d'outils répondant à ces défis. Chacune de ces tâches sera présentée plus en détail dans les paragraphes correspondants.

### **2.1. LE PROJET «MEMORY GARDEN» DANS LE CADRE DES PRATIQUES ARTISTIQUES TRAITANT LES TRAUMATISMES SOCIAUX**

Si dans le premier chapitre nous avons abordé les possibilités et les tendances de l'art numérique, ce chapitre-ci sera consacré au projet «Memory Garden» développé par notre



laboratoire, dédié à la commémoration de la tragédie de Babi Yar (le lieu le plus tristement célèbre de l'Holocauste dans l'Ukraine moderne) et développé sur la base des arts numériques et du bio-art. La difficulté de notre tâche réside dans le fait que la recherche dans l'art numérique que nous avons décrite précédemment était toujours axée en premier lieu sur les limites de la compréhension des phénomènes humains, des phénomènes de la vie, sur les problèmes des relations sociales modernes découlant du développement de la technologie et de l'accélération du rythme de la vie. Nous proposons un projet axé sur la compréhension des événements tragiques du passé. Dans ce domaine, il existe déjà un langage bien développé permettant d'aborder des sujets sensibles, qui s'avère plutôt classique, en dépit du fait qu'il se soit modernisé au cours des 25 dernières années. Toutefois de nombreux aspects, de ce langage ne sont plus tout à fait adaptés au monde moderne, c'est ce que nous avons essayé de montrer dans la première partie - la culture Web 2.0 est en train de se former, suggérant une toute nouvelle manière d'aborder les relations entre les personnes, par la construction de messages publics. Il nous semble que l'espace commémoratif se doit également de développer un langage qui tienne compte des changements dans la perception de la représentation du monde par l'homme moderne.

Le principe du «many to many», la participation de tous, les pratiques immersives de l'art moderne - c'est ce cadre que toute personne cherchant à travailler dans la formation de grands messages pour la société doit prendre en compte. Pour le monde moderne, il est inacceptable d'utiliser des messages simples «d'experts» : les significations se doivent d'apparaître sous le regard direct du spectateur. Cela suggère la possibilité de transformer l'espace commémoratif - car nous ne savons pas aujourd'hui quelles demandes sémantiques spécifiques apparaîtront, même dans un proche avenir. Les espaces commémoratifs doivent être participatifs et tenir compte du principe de réversibilité. Les moyens à disposition de l'art numérique et du Bio-Art ouvrent devant nous des opportunités qui, à notre avis, font défaut à d'autres domaines artistiques. Par conséquent, nous avons imaginé notre propre projet commémoratif, réalisé dans le langage des nouveaux médias et fondé sur l'intelligence des pratiques de commémoration modernes qui ont fait un bond de géant au cours des 25 dernières années. D'une certaine manière, nous sommes confrontés à un travail de pionnier regroupant plusieurs domaines de recherche artistique qui se sont développés de manière relativement indépendante les uns des autres.

Sur la base de ces tâches assignées, nous tenterons dans cette section d'évoquer quelques moments cruciaux des pratiques commémoratives de notre époque, afin de décrire exactement les développements nécessaires de l'art numérique et du Bio Art, sur lesquels nous nous appuyons dans notre propre recherche, pour montrer par quels moyens ils

serviront notre cause. La spécificité de notre travail nous oblige à faire plusieurs écarts par rapport à l'art numérique lui-même dans l'espace de la pratique de la commémoration. Ici, nous couvrirons non seulement le travail d'artistes des nouveaux médias, mais également celui d'artistes d'autres domaines.

### **2.1.1. La réalisation d'une œuvre d'art située entre traumatisme et espoir**

La première question que se pose un artiste qui travaille sur le mémorial d'une tragédie est la suivante - que vais-je dire? Dans quel but est-ce que je crée mon œuvre ?

Lorsque nous abordons le sujet de l'Holocauste, il s'agit d'une question fondamentalement importante. Nous sommes convaincus que, dans le contexte de ce sujet, il est nécessaire de développer un langage résolvant les traumatismes du passé, les surmontant, qui ne conserve pas l'état de choc. Rappelons-nous du principe freudien de dépassement de la blessure comme moyen de trouver les ressources pour une nouvelle vie par la capacité à reconnaître et à mémoriser cette blessure, la faisant ainsi sortir de sa vie actuelle. Une blessure que l'on ne reconnaît pas ne peut être traitée, elle est réprimée et amène de la mélancolie, laissant une personne blessée pendant une période arbitrairement longue.

Avec les moyens artistiques d'étude du passé existants, nous voudrions rappeler la réception classique de l'architecte Moshe Safdie, auteur de l'idée du nouveau bâtiment du musée Yad Vashem, ouvert en 2005. Le bâtiment est construit de manière à ce que le visiteur quitte la vie juive européenne et entre dans une situation de puissance nazie passant par le point de destruction massive le plus profond et allant jusqu'à une projection du futur de l'État d'Israël, qui conserve et perpétue la mémoire de chaque personne tuée non pas sous la forme de données statistiques mais bien en conservant son nom. Un long couloir avec des arches en saillie, maintient le spectateur dans le sentiment de la fatalité de la catastrophe, se terminant avec des «ailes» déployées qui sortent des murs et un panorama ouvert sur la ville. En parcourant l'exposition du musée, le visiteur se dirige vers un message d'espoir. En même temps, pour tous ceux qui ont visité le musée Yad Vashem, il semble évident que cet espace d'espoir ne se forme pas à travers l'oubli, mais à travers la mémoire de la plus terrible expérience de l'histoire de l'humanité.

Dans le même temps, jusqu'aux années 80 du XXe siècle, le langage artistique de la représentation du passé s'est à peine développé. Osons nous référer à la toile du développement à grande échelle de la mémoire historique dans l'Europe de l'après-guerre, créée par Aleida Assmann dans son ouvrage «New Insatisfaction with Memorial Culture». La chercheuse allemande souligne que ce n'est que dans les années 80 que le sceau du silence

sur la tragédie de l'Holocauste a finalement été levé (soulignons que le silence ne signifiait pas le désir de faire taire la tragédie, mais l'absence de moyens, même artistiques, capable de transmettre cette mémoire). A. Assmann estime qu'il est possible de parler d'un changement idéologique survenu en Europe dans les années 80 : «Il est basé sur les droits de l'homme, qui sont reconnus depuis les années 1980 comme le fondement de la culture occidentale existant au-delà des frontières politiques et nationales. Avec la reconnaissance de valeurs telles que les droits de l'homme, la perspective politique a elle-même changé, centrée sur le fait qu'il existe bien plus de victimes civiles que de héros de guerre. Au centre de la vision politique du monde ne se trouvent désormais plus des utopies idéologiques reposant sur le «nouvel homme», mais la vulnérabilité même de la chair humaine, devenue la cible de violences politiques, racistes ou sexistes»<sup>96</sup>. Ainsi, dans les années 80, ce n'était pas seulement le langage de l'histoire de l'Holocauste qui s'est développé, mais la réaffirmation des droits de l'homme.

Aleida Assmann attire l'attention sur le fait que «l'attention du public est en train de passer des héros aux victimes des violences politiques, les témoignages de personnes ayant survécu à l'Holocauste sont devenus centraux; reconnus dans le monde entier, ces témoignages ont commencé à être systématiquement rassemblés et enregistrés»<sup>97</sup>. Dans les pays démocratiques, la construction d'une mémoire collective et sa visualisation est réalisée par les citoyens eux-mêmes, des personnalités culturelles et des artistes, des partis politiques et des médias.

Dans le même temps, la mémoire de l'Holocauste sert la stratégie d'immunisation des Européens dans la lutte contre la menace toujours présente de l'antisémitisme et du racisme. Pour que la mémoire du nazisme et de ses crimes ne se refroidisse pas en Europe centrale et orientale, la mémoire de l'Holocauste, et le lien du nazisme avec l'Holocauste, doivent être reflétés dans les récits nationaux.

Naturellement, une grande attention est accordée à la mémoire de l'Holocauste en Allemagne. Un point de vue relativement habituelle est que la politique mémorielle de l'Allemagne d'après-guerre est un tel succès car elle a été mise en place par les pays victorieux dotés d'une structure démocratique et de lois protégeant les droits de l'homme. Il nous semble plus logique de décrire le développement de la mémoire collective en Allemagne, tel qu'elle est présentée dans l'un des derniers ouvrages du célèbre spécialiste allemand de la mémoire historique Aleida Assmann, «New Insatisfaction with Memorial

---

<sup>96</sup> Aleida Assmann, *Das neue Unbehagen an der Erinnerungskultur: Eine Intervention*, München, C.H.Beck, 2013, p. 98.

<sup>97</sup> De même, p. 99.

Culture». A. Assmann analyse en détail dans ce livre les étapes du développement des politiques mémorielles en Allemagne. Sans rappeler le contenu du livre, on remarque que les projets de mémorisation de l'Holocauste les plus ambitieux se situent dans la période des années 90 du XXe siècle, lorsque l'Allemagne n'était plus sous le contrôle d'autres États, mais avait retrouvé son statut d'un des États les plus influents au monde.

Dans ce contexte, il nous semble important de nous tourner également vers les travaux de Giorgio Agamben, qui a présenté, sous une nouvelle perspective, l'essence même de l'Holocauste. Compte tenu des critiques adressées à Agamben dans le cadre de son utilisation du sublime<sup>98</sup>, nous considérons toujours comme significative la description du phénomène de la «nuda vita» attribué à Agamben.

La «nuda vita» (vie à nue), comprend l'existence d'un individu dans un camp de concentration, se voyant refuser la possibilité même d'être un individu, ce concept expose la situation où une personne est emmenée de force en dehors des limites de ce que l'on considère traditionnellement comme un humain. L'Holocauste s'est avéré être un phénomène limitatif, résistant à toute interprétation. L'Holocauste a conduit l'humanité à la limite de son existence, démontrant ainsi qu'il n'existe pas de frontières au mal, que l'homme et la société sont prêts à franchir. «L'aporie d'Auschwitz est essentiellement une contradiction du savoir historique en tant que tel: il s'agit d'un décalage fondamental entre les faits et la vérité, d'un décalage entre sa déclaration et sa compréhension»<sup>99</sup>. Et c'est précisément cette dimension du fait qu'un événement catastrophique est fondamentalement impossible à imaginer et, le raconter, le garder en mémoire, s'avère être le problème principal de la mémorisation de tout acte de l'Holocauste, en l'occurrence de la tragédie de Babi Yar.

Venons-en également à la thèse controversée de l'historien et philosophe contemporain bien connu Alexandre Etkind: toute l'histoire de l'Europe d'après-guerre avance en parallèle avec la mémoire de l'Holocauste, une volonté ardente de rendre absolument impossible la répétition de cette tragédie de la guerre. «Aujourd'hui, elle devient de plus en plus clair», note A. Etkind, selon lui la raison principale de la formation de l'Union européenne n'était pas l'économie du marché commun, mais la politique de la mémoire, l'horreur de la guerre, la faute de l'Holocauste. «Il était nécessaire de trouver une forme institutionnelle capable de garantir que cela ne se reproduise plus. Et déjà, la quatrième

---

<sup>98</sup> Ева Доманська, *Історія та сучасна гуманітаристика: дослідження з теорії знання про минуле*, Київ, Ніка-Центр, 2012.

<sup>99</sup> Giorgio Agamben, *Remnants of Auschwitz: The Witness and the Archive*, New York, Zone Books, 1999.

génération, réfléchissant avec recul, donne un autre sens à cette période difficile, en reliant les différentes orientations empruntées à la catastrophe qui l'a provoquée»<sup>100</sup>. Cette thèse prétend à une profondeur historico-philosophique, elle nous renvoie aux racines d'une «idée européenne», par la compréhension du concept de « telos » au sens qu'E.Husserl lui donne dans «La crise de l'humanité et de la philosophie européennes» (1935), écrite en prévision de la tragédie que sera la Seconde Guerre mondiale.

### **2.1.2. La recherche mondiale d'un nouveau langage artistique capable de représenter les tragédies du passé**

L'expérience mondiale en termes de transmission des tragédies, a été principalement acquise avec la tragédie de l'Holocauste. Tant sur le plan politique que sur le plan artistique, la compréhension de cette tragédie s'est avérée être un Rubicon, devant être transféré afin de voir simplement la perspective de l'avenir.

Initialement, l'inconcevabilité de l'incident a poussé à penser que pour mémoriser la tragédie de l'Holocauste, il était nécessaire de développer un langage fondamentalement nouveau. Dans ce contexte, je voudrais rappeler une initiative artistique plutôt choquante qui a provoqué un scandale dans la société allemande. En 1956, Joseph Beuys dépose un projet de commémoration de la tragédie d'Auschwitz. A cette époque, le projet ne fut ni soutenu ni préservé, mais on sait que Beuys tenta de transmettre la tragédie d'Auschwitz à travers l'image d'un dépotoir de déchets organiques. L'installation a provoqué un scandale. Beuys a expliqué qu'il devait trouver un nouveau langage de représentation de la tragédie de la guerre pouvant même toucher une personne indifférente aux récits sur les horreurs de la guerre occupant les médias à ce moment-là. La représentation envisagée par Beuys pourrait difficilement être utilisée dans la commémoration de la tragédie de l'Holocauste, mais nous avons jugé nécessaire de mentionner ce projet afin de montrer que l'on manquait désespérément de moyen capable de représenter la tragédie et donc la nécessité d'en trouver un.

Pour un homme moderne, la mémoire de l'Holocauste se transforme souvent en «post-mémoire» (concept introduit par Marianne Hirsch<sup>101</sup>). Cela peut s'appliquer également à d'autres mémoires, d'autres tragédies du XXe siècle, par exemple au sujet du

---

<sup>100</sup> Александр Эткин, «Как память о репрессиях влияет на нас сегодня», 2016 (<http://www.the-village.ru/village/city/city-interview/231735-repressii>, consulté le 16.12.18).

<sup>101</sup> Marianne Hirsch, «The Generation of Postmemory», *Poetics Today*, 29, 2008, p.103-128.

Goulag, qu'Ernst van Alphen, professeur au département de littérature de l'Université de Leiden, décrit dans une interview pour le magazine numérique «Gefter»<sup>102</sup>.

Parmi les expériences artistiques visant à trouver un nouveau langage capable d'exprimer la tragédie du passé, on peut citer le travail de Zbigniew Libera (né en 1959) «Lego. Camp de concentration». « L'œuvre appartient au genre de *l'art du jouet*, qui utilise des jouets ou des jeux pour enfants apparemment innocents, mais qui a un potentiel caché pour exposer les normes du monde adulte. Dans le travail «Lego. Camp de concentration» L'artiste dénonce le fonctionnalisme - un des idéaux de la modernité, montrant avec quelle facilité il peut renaître en perfectionnisme sans âme au service d'un crime »<sup>103</sup>. Après avoir montré son travail à *Mirroring Evil: Nazi Imagery/Recent Art* (2002) à New York, le «Lego. Camp de concentration» a été acquis par le musée juif de New York pour sa collection.

Dans le même contexte, je voudrais mentionner le point de vue critique de l'artiste polonais Mirosław Balka. En 2010, M.Balka a proposé le travail «Auschwitzwieliczka». Il s'agit d'un tunnel en béton à Cracovie, dans la rue menant au musée d'art moderne. C'est la réaction de l'artiste aux programmes de visites touristiques proposés par les agences de voyage : lors d'une journée, vous pouvez inspecter des lieux qui ne peuvent en aucun cas être associés ensemble: le camp de concentration d'Auschwitz et les mines de sel de Velichka, situées à proximité, «Les lettres gravées sur les murs et le plafond du tunnel, à travers lesquels la lumière pénètre, forment le mot « néologisme » présent dans le titre de l'œuvre, synonyme de consumérisme irréflecti et débridé de tout point de vue, où il n'y a pas de place pour une compréhension et une expérience authentique de ce que l'on voit»<sup>104</sup>. Le travail de *l'Audi HBE F144* est également plein de sarcasme: il s'agit d'une photographie tirée d'un film télévisé mettant en scène le pape Benoît XVI entrant dans une voiture allemande de luxe à la porte marquée *Arbeit macht frei* sur le territoire du camp de concentration d'Auschwitz.

Les projets artistiques mentionnés visent à mettre en évidence la commercialisation de la mémoire tragique, à protester contre le touriste qui visite les lieux les plus terribles de l'histoire humaine. Il convient de mentionner dans ce contexte un autre projet, un travail intégrant la compréhension de la collision entre la mémoire de l'Holocauste et son effet surprenant sur chaque individu. Nous parlons du projet «Kunst macht frei» (2008) d'Olga Kisseleva, mis en œuvre en collaboration avec Camilla Piazzini, qui a travaillé en tant que

---

<sup>102</sup> «Холокост и Гулаг: что остается после памяти?», 2016 (<http://gefter.ru/archive/17231>, consulté le 12.01.19)

<sup>103</sup> Анна Марковская, «Польское искусство после 1989 года», *Вестник Европы*, 42-43, 2015, p. 408-421.

<sup>104</sup> De même

restauration au centre commémoratif d'Auschwitz-Birkenau. Le projet s'inscrit dans le genre de l'art vidéo et fait partie de la collection du musée d'art contemporain de Cracovie (MOSAK). La restauratrice raconte son expérience au contact avec le camp: elle passe beaucoup de temps, au travail, pendant six mois de suite, 10 à 12 heures par jour, à réfléchir à ce qui s'est passé ici, aux contrastes étonnants de l'horreur du souvenir des innombrables vies détruites ici et du chant des oiseaux aux alentours. Les murs de la caserne sont parsemés d'inscriptions - comme des murs de musée ou les murs d'une caverne préhistorique. Émerveillée par les jeux de lumière sur les murs de la caserne, l'artiste se sentit honteuse. Après tout, elle est ici dans des conditions confortables et fait un travail qui la nourrit. Est-ce une réaction blasphématoire ? En même temps, l'artiste se souvient des paroles de Wanda Póltwaska, qui a survécu au camp de Ravensbrück: dans une interview, elle a fait remarquer que la beauté était la seule chose pour laquelle on pouvait se battre en ces heures les plus sombres de l'histoire de l'humanité. C'est une optique très importante de la maîtrise du souvenir du passé tragique, sur laquelle nous reviendrons certainement. Ici, j'aimerais construire un autre pont avec cet épisode, tiré des mémoires de Primo Levi, dans lequel il parle d'une courte conversation avec un autre prisonnier qui lui a demandé de lui apprendre l'italien. Dans des conditions inhumaines, où même la peur de la mort a cessé de dominer l'infiniment épuisé, Primo Levi a lu à son compagnon un texte de Dante - et s'est plongé complètement dans son infinie beauté. Ce n'était pas une minute d'évasion du camp - Primo Levi écrit qu'il était extrêmement important pour lui de transmettre les mots de Dante à une autre personne, car ces mots parlaient d'eux, prisonniers d'Auschwitz.

Il n'est pas surprenant que le thème d'Auschwitz soit particulièrement important dans l'art polonais. Il convient de souligner que beaucoup d'artistes polonais n'ont pas arrêté d'aborder des questions particulièrement difficiles de l'histoire de la Pologne: par exemple, le comportement des Polonais pendant la Seconde Guerre mondiale, en particulier vis-à-vis des Juifs. Le 4 avril 2004, Rafal Jakubowicz a projeté un mot hébreu signifiant «piscine» devant la piscine de la rue Vronskaya à Poznan. Auparavant, il y avait une synagogue, mais exactement 63 ans auparavant, les nazis l'ont détruite et y ont construit une piscine. Après la guerre, les Polonais n'ont pas restauré la synagogue, mais ont utilisé les lieux comme prévu par les nazis. Photographiant un enfant portant des lunettes de soleil pour nager dans une piscine-synagogue, Jakubowicz pose la question de la responsabilité des générations présentes et de l'innocence d'un enfant qui, un jour, comprendra certainement où ont pris place les moments les plus heureux de son enfance<sup>105</sup>.

---

<sup>105</sup> Анна Марковская, «Польское искусство после 1989 года», *Вестник Европы*, 42-43, 2015, p. 408-421.

Revenons à la quête artistique visant à comprendre le problème que pose la commémoration de l'Holocauste par rapport aux tâches mémorielles des tragédies plus usuelles. Avant les années 1980, les projets de commémoration de l'Holocauste cherchaient un moyen d'exprimer l'horreur de ce qui se passait principalement à travers l'image de personnes émaciées et de compositions à grande échelle dans l'espace conçu pour montrer l'énormité de ces événements de l'histoire du monde. Dans les années 80, sont apparus des exemples d'une manière complètement différente de parler de ce qui s'est passé pendant le cauchemar.

L'un des monuments de ce type est l'Homomonument créé par Karin Daan à Amsterdam en 1987, ce monument est dédié aux homosexuels tués par les nazis. Le monument est extrêmement laconique. L'auteur abandonne la traditionnelle verticalité des monuments et le place dans un plan horizontal. Ce monument représente une plate-forme, sous la forme d'un triangle (un signe servant à identifier les homosexuels dans les camps nazis), au bord de laquelle des arbres sont plantés. Elle est suspendue au-dessus de l'eau au niveau des sommets du triangle, créant un sentiment d'insécurité et un manque de fiabilité de la part des personnes s'aventurant sur cette plate-forme. L'un des points importants du langage du mémorial est que le spectateur n'est pas obligé de comprendre le travail de mémoire, il peut le comprendre seulement si il s'en sent capable. Ne sachant pas quel type d'objet se situe devant lui, il peut simplement passer devant. Le langage moderne de la commémoration vise la complicité du spectateur.

Extrêmement concis, le monument à la Shoah de Budapest, créé en 2005, est un des plus émouvant existant à ce jour. Le mémorial consiste en six douzaines de chaussures traînant sur le quai du Danube. Le mémorial fait référence à la pratique mis en œuvre par l'Holocauste à Budapest, des Juifs étaient ligotés entre eux et devait s'accrocher à la rive du Danube, on tirait alors sur certains d'entre eux – les morts entraînaient alors les vivants dans le courant. Avant l'exécution, les victimes recevaient l'ordre de retirer leurs chaussures. L'effet d'empathie très fort est obtenu ici par une création artistique très simple. Afin de comprendre ce que sont les vieux souliers de bronze sur le remblai, le passant doit s'arrêter pour trouver sa réponse - un petit panneau décrivant le sujet du mémorial est situé à côté du mémorial.

Le monument le plus ambitieux et le plus controversé de l'Holocauste est le « Juifs assassinés d'Europe » (Denkmal für ermordeten Juden Europas), conçu par le déconstructiviste américain Peter Eisenman et inauguré en 2005 à Berlin. L'idée du mémorial est née en 1988 et a été soutenue par de nombreux hommes politiques allemands influents, dont Willy Brandt. Le nom de Brandt est important en raison du geste mémorable qu'il fit



devant le mémorial du soulèvement du ghetto de Varsovie: Brandt s'est agenouillé à côté du monument, créant ainsi en Europe un vecteur de mémoire historique associé au repentir et à la reconnaissance de sa propre culpabilité.

La structure monumentale du mémorial (il s'agit d'un vaste espace dans lequel se trouvent plus de 2 700 blocs de béton de hauteurs différentes) n'emploie pas le langage des «grandes quantités» (l'État, la nation, le parti - quelle que soit la catégorie de généralisation que vous préférez), mais par la voix de l'individu. Le mémorial ne peut pas être «utilisé» (vu par un simple spectateur) il faut en faire l'expérience, il faut passer à travers.

Il n'y a pas d'inscription ni d'explication ici - le spectateur, selon la tradition européenne de la mémoire, sait très bien ce qui se trouve devant lui. L'effet psychologique du mémorial est décrit à de nombreuses reprises - en passant entre des blocs de béton, qui deviennent plus hauts au centre du mémorial, une personne se sent extrêmement isolée et dépendante de circonstances hostiles externes. La largeur des allées ne permet pas de marcher à côté de quelqu'un; les personnes passant dans d'autres allées ne créent pas un sentiment rassurant de présence: elles apparaissent pendant quelques secondes et disparaissent à nouveau.

Il est important de noter que le monument est situé dans le centre historique de Berlin, à proximité des symboles de l'État allemand - la porte de Brandebourg, le Bundestag. Pourquoi ici ? C'est une partie de l'espace habité de la capitale allemande, autour de laquelle la vie ordinaire bat son plein. C'est un symbole de reconnaissance du fait que l'Allemagne ne ferme pas un instant ses yeux sur son propre passé tragique, un symbole de la responsabilité et de la volonté de vivre et de construire un État dans lequel cela ne puisse jamais se reproduire. Il semble que les monuments commémoratifs de l'Holocauste devraient être placés à des endroits où des actes de destruction massive ont été commis. Mais si c'était le cas, il n'y aurait plus aucun monument en Allemagne.

L'emplacement du mémorial a été choisi dans le but de rappeler constamment le crime commis par l'État, dont le symbolisme est agréable à observer pour les touristes. En nous permettant d'oublier le crime, nous risquerions de lui laisser l'opportunité de se répéter. Le mémorial ne contient pas d'images de souffrances et de personnes mourantes, ni d'appels à condamner les régimes haineux. C'est un symbole de reconnaissance du crime que le pays a commis, sans essayer d'influencer le spectateur à l'aide d'une manipulation émotionnelle.

Le «Mémorial aux Juifs assassinés en Europe» a suscité beaucoup de débats, de disputes, de mécontentements et parfois même accusé d'être un complot (le mémorial est très exposé et représente un obstacle au déplacement d'équipement). Les officiels berlinois ont consciemment créé un gigantesque mémorial pour rappeler leurs propres crimes.

Un autre monument au cœur de la capitale allemande est destiné à d'autres victimes de l'Holocauste, les Roms et les Sintis, beaucoup moins connu. Il a été installé en 2012 dans le parc Tiergarten - à l'approche du monument, on observe la façade du Bundestag. Le monument a été créé par le sculpteur israélien Dani Karavan.

Après la reconnaissance par l'Allemagne en 1982 d'une politique génocidaire menée à l'égard des Roms et des Sintis, ces derniers ont également fait l'objet de commémorations. Le monument est un bol rond en granit noir rempli d'eau. Il semble que ce soit un lac d'une profondeur infinie, bien que la profondeur ne soit que de dix-sept centimètres.

Au centre se trouve une stèle triangulaire - c'est le triangle qui distinguait les Roms dans les camps de la mort. Le gardien place chaque jour une fleur fraîche sur la pierre triangulaire. Autour de la cuvette se trouvent des carreaux épars de formes variées, sur lesquels figurent les noms des camps de morts (Auschwitz, Berlin-Marzahn, Perdasdefogu, Dubnica nad Váhom, Lackenbach, Uckermark, Treblinka, Sachsenhausen, etc.), ainsi que des fragments de poème sur le génocide des Roms, les déclarations de politiciens. Le monument émet du son - pas une mélodie, le son d'un violon contrarié, qui rappelle la vie nomade.

Si l'on regarde le monument du dessus, il ressemble à un soleil noir émettant une lumière craquelée. Bien sûr, le spectateur au sol ne verra pas cette perspective impressionnante. Cependant, vaut-il vraiment la peine de voir se perpétuer les intentions d'architectes médiévaux, qui ont tourné leurs œuvres vers Dieu plutôt que vers les hommes ? Le décor le plus beau de la cathédrale médiévale se trouvait dans les étages supérieurs, inaccessibles à l'œil humain. Le sculpteur n'en parle pas. Dani Karavan a expliqué son idée du monument de la manière suivante : «J'ai accepté, j'ai choisi ce lieu, situé au centre de Berlin, mais qui a une signification symbolique, c'est un lieu silencieux. Je voulais être aussi proche que possible du Reichstag. Ses visiteurs ne peuvent pas échapper au mémorial. J'ai choisi une forme ronde. Elle doit créer un sens de l'égalité. De plus, je sais que les Sintis aiment s'asseoir en cercle»<sup>106</sup>.

En lisant les dires du sculpteur à propos du travail sur le monument, on réalise à quel point il fut compliqué à concevoir, à quel point il était difficile de se familiariser avec les interprétations habituelles des clichés de la tragédie de l'Holocauste sur le génocide des Roms et des Sintis. Des difficultés ont accompagné chaque étape du projet - des différends ont surgi même autour du nom, car les Européens avaient l'intention de dédier ce monument aux Tsiganes tués, ce à quoi les représentants de la communauté rom se sont vivement

---

<sup>106</sup> Цит. по: Елена Рождественская, «К истории мемориала Синти и Рома в Берлине», 2014 ([http://smxxi.ru/wp-content/uploads/Rozhdestvenskaya\\_Tartakovskaya.pdf](http://smxxi.ru/wp-content/uploads/Rozhdestvenskaya_Tartakovskaya.pdf), consulté le 16.01.19).

opposés - ils ont demandé que le nom de la population soit présent dans le nom du monument. La proportion des Juifs et des Roms qui ont péri dans l'Holocauste a également créé un sujet de discussion distinct. La création du mémorial a duré dix ans qui ont été occupés la plupart du temps à régler des différends entre le gouvernement fédéral et le Conseil central des Sintis et des Roms.

Les deux monuments démontrent les grandes lignes de la compréhension actuelle du problème de la commémoration de la tragédie de l'Holocauste, telle qu'elle est présente dans la culture européenne. Les deux monuments sont situés en plein centre de Berlin, à proximité des symboles de l'État allemand. Le mémorial des Juifs assassinés est visible directement depuis la porte de Brandebourg, le monument rom est juste devant le Bundestag. En même temps, l'un comme l'autre s'inscrivent dans l'espace urbain sans toutefois paraître obsessionnels - impossible de passer devant les monuments sans y faire attention, mais rien ne nous empêche d'admirer séparément le Bundestag, la porte de Brandebourg et le Tiergarten. Ce ne sont pas des pyramides de verre près du Louvre, qui sont insérées dans l'espace historique plutôt « impudemment ». Ainsi, les monuments ne sont pas un symbole de la punition et de la culpabilité allemande. Ils témoignent plutôt d'une conscience responsable, reconnaissant que, dans cette nouvelle vie, dans un État prospère, nous ne succombons pas à l'oubli complaisant de ces tragédies.

Il faut noter que les deux monuments soulignent une nouvelle interprétation de l'essence de l'Holocauste et de sa mémoire dans la conscience européenne. Dans les deux monuments, le langage des formes est clair. Les formes géométriques claires des blocs de béton du Mémorial aux Juifs décédés, un cercle et un triangle dans le monument aux Roms et aux Sintis. Le refus d'utiliser de mémoriels à caractère principalement informatifs (nous rappelons les inscriptions sur le mémorial des Roms et des Sintis était plus vraisemblablement une concession de Dani Karavan que l'idée originale) s'avère être une affirmation de la tragédie bien connue, un accord social sur l'interprétation de ce qui s'est passé.

L'Holocauste est également évoqué dans les œuvres d'artistes contemporains. Un tel message n'est possible que dans un lieu où la blessure est particulièrement profonde. Rappelons les réflexions d'Alexandre Etkind sur la raison de l'échec d'un effort mémoriel sur la répression politique dans la Russie moderne - une des raisons de l'absence de consensus social sur la répression, selon l'historien se trouve dans la solution minimaliste des « pierres de Solovetsky », et le manque de soutien informationnel permettant à une personne de passer devant le monument, sans même tenir compte de son objectif<sup>107</sup>. Cela

---

<sup>107</sup> Александр Эткинд, «Время сравнивать камни. Постреволюционная культура политической скорби в современной России», *Ab Imperio*, 2, 2004, p. 33-76.

illustre parfaitement l'argumentation concernant l'effet des monuments sur la mémoire collective: ce ne sont pas les monuments qui sont responsables de la qualité de la mémoire collective, bien que ce soient eux qui renforcent le travail mémoriel, réalisé sur différents supports.

Ces travaux marquent la fin d'une ère où l'on pensait qu'il était impossible de représenter la tragédie de l'Holocauste dans une dimension visuelle. Avant d'être un problème de représentation de la blessure, l'Holocauste, est devenu la tragédie que l'ensemble de l'humanité a dû accepter comme une partie intégrale de son histoire. Les deux monuments décrits ne représentent pas une tragédie, mais un traumatisme. Répétons la généralisation faite par E.Rozhdestvenskaja dans ce contexte: «Ruth Leys a noté un changement important dans le statut de blessure universelle de l'Holocauste: si auparavant, l'Holocauste était considéré comme un événement d'expérience, son ampleur n'était pas fondamentalement visualisée, c'est aujourd'hui le concept de blessure qui fonctionne largement et plutôt paradoxalement comme une traînée de valeurs complexes et de pertes, d'une part, et comme "un symbole de notre époque", de l'autre »<sup>108</sup>. E. Rozhdestvenskaja rend compte de ce changement de conception de l'Holocauste qui nous semble extrêmement important: «Nous pouvons parler de la mondialisation du discours sur l'Holocauste, de sa propagation à d'autres génocides ethniques. Ainsi, dans le mouvement transnational des discours sur la mémoire, l'Holocauste a perdu sa qualité d'indice d'un événement historique spécifique et sert de métaphore à d'autres histoires et souvenirs traumatiques»<sup>109</sup>.

Toutefois, afin de ne pas laisser au lecteur l'impression qu'il s'agit d'un problème exclusif à l'Allemagne et l'Europe de l'Est, remarquons qu'à l'été 2017, le concours pour les projets commémoratifs de l'Holocauste à Londres s'est terminé. Il n'est pas nécessaire de rappeler que le Royaume-Uni figure parmi les pays gagnants de la Seconde Guerre mondiale et qu'il ne devrait pas se sentir coupable de ce qui s'est passé. Dans le même temps, le pays estime qu'il est nécessaire de faire du centre commémoratif de l'Holocauste une partie intégrante de l'espace urbain de la capitale. Car un espace commémoratif lui est alloué dans le centre historique de Londres, à proximité immédiate de la Tour de Londres. La liste restreinte du concours comprend dix projets de grands sculpteurs et architectes du monde, dont le meilleur a été choisi par un vote en ligne - un monument commémorant un événement si important dans notre histoire ne peut être imposé aux résidents de Londres, il devait être issue d'une décision commune. À notre avis, il s'agit d'un point fondamental pour la

---

<sup>108</sup> Елена Рождественская, «К истории мемориала Синти и Рома в Берлине», 2014 ([http://smxxi.ru/wp-content/uploads/Rozhdestvenskaya\\_Tartakovskaya.pdf](http://smxxi.ru/wp-content/uploads/Rozhdestvenskaya_Tartakovskaya.pdf), consulté le 16.01.19).

<sup>109</sup> De même.

construction de la mémoire historique dans les pays européens d'aujourd'hui. Des responsables de projet britanniques ont également participé à la discussion sur le projet. Des membres de la communautés de l'architecture et du design, notamment Alice Greenwald (the president/CEO of the National September 11 Memorial and Museum in New York) and Holocaust organisations, as well as survivors of the Holocaust. En automne 2017 le concours arriva à sa fin «The ambitious project is the collaborative work of three architectural firms including that of Britain's Sir David Adjaye (who designed the Smithsonian National Museum of African American History & Culture in Washington DC - the only museum in America dedicated to African American art, history and culture - which opened last year), as well as London-based Israeli architect Ron Arad (the brains behind the striking Design Museum Holon - Israel's only museum dedicated to design art) and London-based firm Gustafson Porter + Bowman.»<sup>110</sup>.

Le mémorial de Londres devrait être achevé d'ici 2021. L'objectif désigné par les créateurs du monument est le suivant – le mémorial «aims to be “a living place, not just a monument to something of the past”, offering visitors an “immersive journey” and “sensory experience” throughout the site». Le mémorial sera une enfilade de fines structures de bronze symbolisant les 22 pays d'Europe où les communautés juives ont été détruites. Les auteurs du projet ont promis que le monument donnera une impression modern, minimaliste. Le centre commémoratif comprendra une bibliothèque et un centre éducatif dans lequel les visiteurs pourront se familiariser avec les documents, écouter des témoignages, ainsi que la «Cour de la contemplation» - un espace de réflexion paisible composé de 8 panneaux en bronze.

Les créateurs du mémorial sont confrontés à une tâche difficile: construire un espace commémoratif moderne sans susciter le mécontentement des Londoniens, pour qui le Victoria Tower Garden, où le mémorial sera créé, est un lieu de repos et de promenade.

Il nous paraît significatif que le Mémorial de Londres démontre clairement son aspiration à l'avenir, son désir de ne pas perturber le cours de la vie habituelle des Londoniens. Les lieux de mémoire ne doivent pas devenir des lieux morts, où il n'y a pas de place pour la vie quotidienne. Les gens ne devraient pas se sentir ici arrachés au cours ordinaire de leur vie, mais recevoir un moyen supplémentaire de se connecter à l'espace des valeurs que le mémorial cherche à transmettre.

---

<sup>110</sup>«First pictures of the UK's first Holocaust Memorial planned for London, 2017 (<http://www.telegraph.co.uk/travel/destinations/europe/united-kingdom/articles/britain-first-holocaust-memorial-to-open-in-london/>, consulté le 16.02.19).

Je voudrais rappeler un autre monument commémoratif, le Monument aux victimes du vélodrome d'hiver à Paris, monument commémorant cet événement dont le 75<sup>e</sup> anniversaire a été célébré en 2017<sup>111</sup>. Ce monument rappelle une page tragique de l'histoire de France: en juillet 1942, par ordre des autorités d'occupation allemandes, la police française arrêta 13 000 Juifs étrangers vivant à Paris. La plupart d'entre eux ont été gardés au vélodrome d'hiver avant de se rendre au camp de la mort. Le 16 juillet 1942, le Vel'd'Hiv reçoit des milliers de Juifs qui sont envoyés à Auschwitz une semaine plus tard. Pendant des années, la France a refusé d'admettre sa culpabilité dans cette tragédie. Ce n'est qu'en 1995 que le président Jacques Chirac a déclaré pour la première fois que le pays avait commis un péché impardonnable. Le monument est l'œuvre du sculpteur Walter Spitzer et de l'architecte Mario Azagury, il est composé de sept personnages assis et couchés sur la surface inclinée d'une piste cyclable. Trois femmes, deux hommes et deux enfants. Leurs visages sont tournés vers la Tour Eiffel, symbole de la ville, dont ils espéraient se protéger. Ce monument est un exemple de mémorial figuratif. Nous avons donné cet exemple afin de montrer que les moyens de commémoration de l'Holocauste, que nous avons décrit dans notre exemple du Mémorial aux Juifs assassinés d'Europe, n'est pas le seul dans les pratiques mémorielles des dernières décennies.

### **2.2.2. Le langage artistique de l'anti-monument, visant à comprendre les tragédies du passé**

Dans les années 80, nous pouvons observer l'apparition de la recherche d'un langage anti-monumental perpétuant la mémoire des événements tragiques du passé. Le chercheur américain James Young a suggéré d'appeler les projets créés dans ce cadre des contre-monuments (ou «anti-monuments»)<sup>112</sup>. L'idée principale, à l'aide de laquelle Young a confirmé ce concept alternatif de création d'un mémorial, était que les monuments traditionnels ne pouvaient véhiculer qu'une image artistique vivante, bien que limitée, et ne puissent pas donner lieu à une réflexion très profonde sur des événements historiques complexes. Young propose une théorie particulière du «potentiel révisionniste», dont le danger réside, selon lui, dans les monuments traditionnels: ils peuvent «réactiver» le passé à tout moment<sup>113</sup>. Ils le font selon la formule «la mémoire en tant que trésor passionné»

---

<sup>111</sup> Éric Conan, Henry Rousso, *Vichy, un passé qui ne passe pas*, Paris, éd. Fayard, 1994.

<sup>112</sup> Brandon Taylor, *Art today*, London, 2004.

<sup>113</sup> Александр Котломанов, «Антифашистские мемориалы Западной Германии 1980-х годов: к проблематике антимонумента в современной скульптуре», *Вестник Санкт-Петербургского гос. ун-та*, 3, 2011, p. 46.

développée par le célèbre historien de l'art et spécialiste de la culture, Aby Warburg. Nous avons déjà abordé cette recherche d'une expression visuelle différente dans la partie sur la visualité.

Notre projet repose en partie sur ce concept de «contre-monument», qui concentre deux aspects des nouvelles pratiques commémoratives: il revoit le sujet de la commémoration et déconstruit l'idée même d'un monument en tant que «navire du passé» capable de recréer ce passé à tout moment.

Les «contre-monuments» refusent l'illustration directe, l'abus de décoration, le pathétique rédempteur et la romantisation de la souffrance, ils ne doivent selon eux pas évoquer de plaisir esthétique ce qui serait une «hypocrisie» de la relation avec la mémoire. En outre, ces projets ont souvent une courte durée de vie, contrairement aux monuments traditionnels, car leur objectif est d'impacter directement les personnes, il n'y a pas de confort, mais plutôt une remise en question, un sentiment de malaise<sup>114</sup>. La déclaration de Kotlomanov sur le déconfort provoqué par ces anti-monuments ne nous semble pas tout à fait correcte. Les contre-monuments nous sortent du cours habituel de la vie, mais leurs auteurs ne visent pas l'inconfort, mais plutôt le développement d'une nouvelle expérience d'interrelations avec le monde (qui peut s'accompagner d'inconfort et d'émotions complètement différentes, voire de catharsis).

Le monument est conçu comme l'élément déclencheur du débat public, qui ne devrait jamais s'arrêter. Le «contre-monument» est quant à lui défini comme une sorte de mode critique d'existence de la sculpture, lorsque, contrairement à l'art «context art» (art spécifique au lieu), une interaction destructive avec le «lieu» est proposée. Le modèle de «l'intervention artistique» s'accorde avec ce concept, dont l'un des principaux représentants est Krzysztof Wodiczko. À son avis, le monument devrait «vivre aujourd'hui» et non pas devenir «un signe vide de notre histoire», mais un lieu de discussion des problèmes contemporains. Sa méthode consistait à poser un objet d'importance sociale et à projeter des images qui déplacent et détruisent son sens habituel, qu'il s'agisse d'un monument aux morts, d'un monument culturel ou d'un centre administratif<sup>115</sup>.

Nous nous sommes permis de relier les projets de Christian Boltanski, Jochen Gerz et les projets d'art numérique afin de démontrer la présence d'intersections dans différents espaces artistiques. L'utilisation de techniques similaires dans les pratiques mémorielles et dans les arts numériques nous incite à l'optimisme dans le cadre de notre propre projet -

---

<sup>114</sup> De même, p.46.

<sup>115</sup> Анна Ефимова, «Современные художественные практики в пространстве города как средство актуализации коллективной культурной памяти», *Культура*, 6, 2014, p. 113.

réalisant la productivité de l'art numérique, nous devons tester les possibilités d'utiliser le langage de l'art médiatique dans des domaines où nos propres moyens d'expression existent déjà.

Les monuments commémoratifs invisibles de Jochen Gerz s'inscrivent dans la continuité de la même tradition - ils n'existent que parce que les gens les gardent en mémoire. Pour Gerz, les mémoriaux ne sont ni des lieux ni des structures, ce sont des personnes.

Rappelons-nous du célèbre monument contre le nazisme, créé en 1986 à Hambourg qui fut le premier véritable contre-monument interactif. L'objectif du monument était que le public pouvait laisser ses pensées sur le nazisme avec un stylet spécial sur un pilier en métal, où chacun, remplissant son espace d'inscriptions, entrait dans la clandestinité. Le projet de l'artiste était précisément de créer un espace dont le sens est donné par les personnes ayant pris la décision de laisser leur marque ici. Comme toute œuvre d'art numérique, le Monument contre les nazis de Gerz ne dicte pas une certaine idée, mais crée un espace de conversation. C'est une expérience risquée qui permet au mieux de voir la véritable image de la situation donnée par la société. Il n'était pas garanti que le monument voie l'apparition d'inscriptions néo-nazies en son sein, faisant également partie de ce dialogue invisible. Désormais, il y a environ sept mille inscriptions sous le sol que personne ne peut lire. Le message du mémorial est qu'il ne sert à rien de créer des monuments qui dictent leur volonté aux personnes qui y viennent. Nous risquons de tomber dans l'auto-illusion, en nous concentrant sur la présence du monument « de droite », et nous risquons également d'oublier les événements survenus lors de la construction de ce monument. Les monuments immersifs de Gerz s'adressent à chaque personne spécifique - même sans laisser son inscription sur la colonne, la personne continue à réfléchir - à ce qu'il aurait pu écrire, et si cela aurait eu un sens. C'est en cette inclusion de chacun dans la réflexion sur des événements importants que consiste selon nous la tâche de l'art contemporain.

Horst Hoheisel avait lui aussi compris le pouvoir que pouvait avoir l'absence d'objet en tant que mémorial, pour le projet du concours commémoratif de l'Holocauste à Berlin (qui a entraîné la création du Mémorial aux Juifs assassinés d'Europe), il a proposé de détruire la porte de Brandebourg: un acte de destruction, selon Hoheisel, qui en soi créerait un effet mémorial représentant le mieux l'histoire de l'Holocauste.

Dans le même contexte, nous pouvons également rappeler le monument créé par Hoheisel, une fontaine détruite par les nazies à Cassel. Construit en 1908 avec l'argent d'un riche juif local, les nazis transformèrent la fontaine de 12 mètres de haut en 1937 en un lit de fleurs et la renommèrent « Tombe d'Ashroth ». Pendant longtemps, personne ne s'intéressa à l'histoire de cet objet de la ville. Dans les souvenirs de la ville, il y avait des



histoires sur une sorte de bombe qui avait frappé la fontaine. En 1987, le travail de l'artiste Horst Hoheisel ne figurait pas sur le site du parterre de fleurs. Il a créé une «forme négative» de la fontaine, une sorte d'image miroir de la fontaine qui ne s'élève pas mais reste cachée dans le sol et c'est seulement au son de l'eau qui coule que l'on peut en deviner la profondeur.

Nous pouvons aussi aborder le travail de l'artiste israélien Micha Ullman, qui a construit une bibliothèque souterraine sous l'une des places de Berlin, elle est totalement dénuée de livres, on y retrouve uniquement des étagères vides. Ceci est un mémorial aux livres brûlés en 1933.

Les œuvres que nous avons mentionnées sont extrêmement immersives. Dans le cas de Gerz, l'existence du mémorial lui-même n'a de sens que si les personnes impliquées dans sa création ou tout simplement ceux vivant à proximité ou intéressée par le projet, maintiennent la mémoire transmise par l'idée en vie. Un tel principe d'existence de monuments commémoratifs peut être interprété dans le contexte du langage Web 2.0, malgré qu'il ne s'agisse aucunement d'un phénomène en réseau. Dans ce cas-ci, le potentiel de création de contenu est poussé à son maxima par la volonté des personnes soutenant le projet.

Le Mémorial de Jochen Gerz, «La place des promesses européennes» situé à Bochum (Allemagne), revêt une importance fondamentale dans ce contexte. Ce mémorial est une tentative visant à surmonter un lourd passé et à construire une perspective future. Gerz a proposé de modifier le serment proféré dans la chapelle locale, où après la Première Guerre mondiale, non seulement les soldats allemands décédés ont été honorés, mais il a aussi été fait la promesse que les pays tenus pour responsables de leurs morts subiraient leur vengeance. La chapelle a été fermée pendant de nombreuses décennies, jusqu'à ce que Gerz propose le projet d'un espace public, dans lequel on afficherait des personnes partageant leurs projets de vie en Europe et leurs promesses envers l'Europe. Le projet existe depuis plusieurs années - la place autour de la chapelle a été transformée en un espace public pavé de dalles dans lequel sont gravés les noms des habitants de Bochum. De nombreux participants ont déclaré qu'il était important qu'ils voient leurs noms dans un endroit créé pour parler de l'avenir de l'Europe. L'éclairage mis au point par Gerz permet à la place, aux heures les plus sombres de la journée, de devenir un espace de méditation – pour l'artiste, il était important de pouvoir laisser la personne seule avec elle-même, afin qu'il puisse se joindre à l'action des nombreuses personnes ayant façonné le mémorial par leurs pensées envers ce dernier.

Il nous semble que «La place des promesses européennes» est réalisé dans un langage que l'on peut assimiler comme le langage de l'art des nouveaux médias, en dépit du fait qu'aucune innovation technique ne soit utilisée ici. On retrouve en réalité le principe de

contenu créé par les utilisateurs (si nous transférons le langage de la culture Web 2.0 à la description du mémorial).

En parlant des codes visuels de l'art contemporain, nous avons déjà évoqué le mémorial invisible de Sarrebruck, créé en 1990-1993. Avec ses assistants, Gerz s'intéressa aux cimetières juifs qui existaient en Allemagne avant la guerre et inscrivit des inscriptions issues de ces cimetières sur les parties inférieures invisibles des pierres des pavés de la place de Sarrebruck. Un total de 2146 pierres y ont été installées. Gerz lui-même a parlé de son idée : «Where there are people, there are burial places. When there are a lot of cemeteries and no people, it's an almost mathematical metaphor for saying that something is wrong». Le monument existe dans la mesure où les gens sont au fait de son existence et s'en rappellent. Le message du monument est très fort – bien qu'il soit transmis d'une manière totalement inhabituelle pour les citoyens européens.

Dans le contexte de la recherche artistique sur les manières de représenter la tragédie de l'Holocauste, il nous paraît réellement important de parler du travail de l'artiste Shimon Attie. Le projet d'Attie «The Writing on the Wall» s'avère être très proche du langage utilisé par l'art des nouveaux médias, bien qu'il ait été conçu à l'aide d'outils techniques correspondant en réalité plus à ce que nous appelons désormais les « anciens » médias. Le projet est une installation vidéo présentant des scènes de la vie quotidienne des quartiers juifs d'avant-guerre de Berlin dans la ville moderne. Attie a projeté des photographies de la vie des Juifs de Berlin sur les murs d'immeubles modernes situés près des lieux où les photographies avaient été prises : « For the Writing on the Wall project, I slide-projected portions of prewar photographs of Jewish street life in Berlin onto the same or nearby addresses today. By using slide projection on location, fragments of the past were introduced into the visual field of the present. Thus, parts of long-destroyed Jewish community life were visually simulated, momentarily recreated »<sup>116</sup>. L'artiste a choisi ces endroits pour les projections afin qu'elle puisse être vue de différentes façons – depuis les transports, des trottoirs, etc. Ainsi, une personne se déplaçant simplement dans la ville pour son travail, a l'occasion d'observer de manière totalement inattendue une fenêtre sur le passé, elle a eu l'occasion de ressentir les décalages provoqués par les crimes du nazisme entre différentes temporalités, celle d'époque et celle moderne. À la recherche de ces dernières, Attie a déclaré : «Memory has always been very important to me. I have also always responded very strongly to spaces and places. Therefore, it is no surprise that as an artist I am most interested in the relationship between place, memory, and identity and how this relationship might be

---

<sup>116</sup> Shimon Attie, «The Writing on the Wall, Berlin, 1992-93: Projections in Berlin's Jewish Quarter», *Art Journal*, 62 (3), 2003, p. 74-83.

distilled and articulated through visual and aesthetic means. I am particularly concerned with giving visual form to personal and collective memory and how histories of marginalized and forgotten communities may be visually introduced into the physical landscape of the present»<sup>117</sup>.

Ainsi, nous voyons le potentiel colossal de l'immersion des spectateurs dans la création d'œuvres mémorielles rappelant les tragédies du passé, dans des représentations anti-monumentales. Les expériences des artistes décrits dans cette partie, nous donne des raisons de faire de l'immersion un élément obligatoire de notre propre projet.

## **2.2. LES MÉCANISMES IMMERSIFS UTILISÉS DANS LA CRÉATION DU MESSAGE DU PROJET «MEMORY GARDEN»**

Le projet «Memory Garden» est créé au 21<sup>e</sup> siècle, il doit donc nécessairement prendre en compte les spécificités de la communication sociale, tel qu'elle est au moment de sa création. Nous partons de la conviction que les moyens utilisés pour transmettre un message dans un musée ou dans un mémorial dans le monde moderne ne peuvent pas fonctionner ici. La manière totalitaire de transmettre des informations s'est discréditée dans tous les contextes. Par conséquent, il est impératif que nous trouvions d'autres moyens de communiquer avec le spectateur. Dans ce contexte, il nous semble productif d'utiliser le potentiel de la culture Web 2.0 et son principe «many-to-many», dont nous avons évoqué la base dans les sections précédentes.

Quels sont les moyens artistiques qui correspondent à cette culture? Il semblerait, que l'un des moyens indispensables dans l'art contemporain reste l'immersion du spectateur dans l'œuvre. C'est par l'immersion que se crée un «effet d'espoir», c'est-à-dire l'acceptation cathartique de la responsabilité de la mémoire du passé. L'immersion se produit par le biais des opportunités d'interagir avec l'œuvre.

Notre projet «Memory Garden» doit développer un espace immersif dans lequel chaque spectateur formera sa propre expérience le guidant dans ces choix futurs. Pour développer notre propre stratégie, nous devons nous tourner vers les expériences déjà existantes de pratiques artistiques immersives. Le thème de l'étude immersive de la mémoire est central dans un domaine artistique aussi spécifique que celui des anti-monuments. Puisque le «Memory Garden» repose en partie sur une base anti-monumentalisme, il nous paraît productif de se tourner vers l'analyse de mémoriaux suivant cette logique qui sont devenus des tournants dans le milieu de la mémoire et de l'art commémoratifs au cours des

---

<sup>117</sup> De même

dernières décennies. Il est important pour nous que l'objet de la commémoration ait été revisité par une approche anti-monumentale et que l'idée même du monument ait été déconstruite dans une sorte de « navire du passé », pouvant ramener ce passé dans le présent à tout moment.

### **2.2.1. L'immersion en tant que mécanisme permettant de surmonter les blessures dans l'Art Numérique**

Dans le contexte de la recherche de moyens pour réaliser le projet «Memory Garden», examinons les conclusions de Weibel sur les principales caractéristiques des transformations vécues par l'art moderne : 1) la formation d'un paradigme de réseau (le principe du many-to-many constitue un type spécial de relations sociales caractérisé par l'absence de hiérarchie); 2) un nouveau tournant des performances (le rejet de la représentation classique de la réalité au privilège d'une représentation plus directe de la réalité); 3) un programme de réécriture (regarder des langues et des thèmes d'art antérieurs sous un prisme fondamentalement nouveaux). En fait, tous les points décrits par Weibel ne font que nous renvoyer aux caractéristiques principales des nouveaux médias. Or les nouveaux médias sont capables dans le cadre du many-to-many de créer un lieu d'espoir, né du résultat des tragédies passées.

Parmi les moyens de créer cet «effet d'espoir», l'acceptation cathartique de la responsabilité propre dans les événements passés devrait être appelée l'immersion. Elle est réalisée grâce aux possibilités d'interaction offertes par ces œuvres. Dans le contexte des nouveaux médias, les réflexions d'Oliver Grau sur le concept d'immersion sont importantes: par immersion, le chercheur entend l'effet d'immersion produit par les technologies fournissant une possibilité de présence, de pénétration dans l'environnement virtuel <sup>118</sup>. Le chercheur a recherché dans l'histoire des images immersives et des images-illusions une certaine relation entre de nouvelles techniques picturales suggestives et les efforts internes de l'observateur, à l'aide desquels il construit une distance par rapport à l'image. L'intensité de tels efforts dépend de l'expérience et des compétences que le spectateur a acquis en observant des images<sup>119</sup>. O.Grau considère les arts médiatiques comme un ensemble de technologies permettant une implication du spectateur à plusieurs niveaux émotionnelle.

---

<sup>118</sup> Oliver Grau, «Immersion & Emotion – zwei bildwissenschaftliche schlüsselbegriffe», *Mediale Emotionen. Zur Lenkung von Gefühlen durch Bild und Sound*, Fischer, Frankfurt am Main, 2005, p. 70-106.

<sup>119</sup> Oliver Grau, *Media Art Histories*, London/Cambridge MA, MIT Press, 2010.

Dans le contexte de la détermination de l'importance de l'immersion pour les œuvres d'art médiatiques, l'analyse de la vision dite «synthétique», comprise par certains chercheurs comme étant le résultat de l'automatisation de la perception, est importante. P. Virilio y voit une menace pour la compréhension. Il affirme que la vision synthétique résulte d'une rupture du lien entre la perception et la pensée<sup>120</sup>. La rapidité et la diversité des informations reçues provoquent une crise de leurs sens; l'impossibilité d'établir des liens sémantiques entre des blocs d'informations pose des problèmes pour de l'assimilation et de l'analyse approfondies de ces informations.

Les critiques des médias (S.Sontag, J.Baudrillard) estiment que la représentation d'un événement à travers les médias laisse le spectateur indifférent, dans la mesure où il n'affecte pas son corps directement. Différents chercheurs voient un moyen de s'affranchir de cette situation par différentes pratiques : par exemple, D.Kamper cherche du soutien dans les anciens, voire mythiques moyens de perception dans l'art, car selon lui à travers ces méthodes radicales elle affecte l'enveloppe humaine, et qui agit donc directement sur les êtres sensibles et est donc plus efficace<sup>121</sup>. Le philosophe russe V.A.Podoroga craint que le recours à des supports d'expérience virtuelle de plus en plus sophistiqués et complexes ne conduise à une dégradation complète de la sensibilité humaine («lorsque le corps se transforme en un réceptacle organique pour l'esprit «inorganique» et «inhumain», on obtient un Esprit électronique»<sup>122</sup>).

Ainsi, les pratiques immersives s'avèrent être l'un des moyens les plus employés de l'art contemporain, permettant d'influencer directement l'expérience du spectateur. Il nous semble essentiel de rendre le projet «Memory Garden» complètement immersif. Afin de présenter notre recherche le plus qualitativement possible, il semble nécessaire de porter notre attention vers des pratiques artistiques déjà développées, axées sur la représentation des tragédies du passé, en particulier sur celle de l'Holocauste.

### **2.2.3. Les concepts des initiatives artistiques immersives d'Olga Kisseleva devenues les fondements du projet «Memory Garden»**

---

<sup>120</sup> Paul Virilio, *La Machine de vision: essai sur les nouvelles techniques de représentation*, éd. Galilée, Paris, 1988, p. 137.

<sup>121</sup> Дитмар Кампер, *Тело. Насилие. Боль*, Москва, РХГА, 2010.

<sup>122</sup> Валерия Подорога, *Вопрос о вещи. Опыты по аналитической антропологии*, Москва, GRUNDRISSE, 2016, p.302.

Dans cette partie du travail, nous proposons de nous intéresser aux pratiques immersives des travaux d'Olga Kisseleva, non pas consacrés aux tragédies du passé, mais aux problèmes sociaux du monde moderne. Il nous paraît important de faire remarquer que les techniques immersives soient utilisées pour la résolution des divers problèmes de notre époque. Cela nous donne des raisons d'espérer que le message de notre projet «Memory Garden» sera compris par le public moderne, car le langage artistique que l'on propose ici n'est en aucun cas exclusif, il peut être employé pour débattre sur des thèmes concrets.

Tous les projets d'Olga Kisseleva sont reliés à l'idée d'interactivité, sous diverses formes, mais cherchant toujours à comprendre les multiples facettes du monde dans lequel vivent les hommes modernes. L'artiste ne permet pas au spectateur de comprendre directement ses œuvres, mais elle l'invite à l'accompagner dans le processus de création, à en faire une sorte de co-auteur. Les œuvres d'Olga Kisseleva «thématisent la jonction des espaces réels et virtuels, elles analysent le rôle de l'artiste dans la société moderne»<sup>123</sup>.

Pour O.Kisseleva, un des problèmes majeurs de ces recherches est celui de l'auto-identification: elle y trouve une forme de résolution dans le cadre de ses recherches sur les procédés d'identification. Ayant vécu une partie importante de sa vie en URSS, où les identités nationales individuelles ne valaient rien face à l'identité supranationale du peuple soviétique, O.Kisseleva s'est retrouvée mêler à des litiges sur l'identité dans le monde mondialisé. Les projets d'O.Kisseleva présentent diverses identités locales, se reflétant les unes dans les autres et irréductibles les unes par rapport aux autres. Parfois, l'artiste mélange des parties d'installations réalisées à différents moments de sa vie, ce qui nous fait ressentir de manière particulièrement aiguë les fissures identitaires créées par le temps. Par exemple, dans le projet «Life Plant» (2010), des extraits d'une vidéo sur la vie soviétique et le projet «Your Self-Portrait» ont été montrés en même temps sur des écrans. L'utopie soviétique soigneusement construite contraste avec la réalité industrielle moderne.

Dans le projet «A CLAIRVOYANT TOLD ME...», une tentative visant à surmonter l'aliénation entre les différents «mondes» humains à travers la création d'un «nouvel individu» est réalisé. L'idée de ce projet est apparue à Olga Kisseleva en 2000, quand à Excideuil dans le Périgord, une ville aux allures très traditionnelle du sud-ouest de la France, elle s'est sentie comme une étrangère en raison de son apparence slave, ses cheveux blonds et ses yeux bleus. Les habitants l'ont accueilli avec suspicion. Mais la tentative de l'artiste de faire découvrir son monde aux locaux suscita leur plus vif intérêt. L'une des habitantes a dit à l'artiste qu'elle souhaitait que sa fille ait les mêmes yeux bleus qu'elle. En octobre-

---

<sup>123</sup> Александр Кирютин, «Творчество Ольги Киселевой в 2000-2010 годах: интерактивные объекты в искусстве новых медиа», 2014 (<https://www.academia.edu/22420252/>, consulté le 15.12.18).

novembre 2001, lorsque O.Kisseleva était en résidence à Sanskriti, des affrontements sérieux entre hindou et pakistanais tenaient place. L'artiste a réagi à la situation en tentant de confronter les opposants face à face : lors de la manifestation pacifique à Delhi, la rencontre virtuelle entre les opposants a été très efficace, après tout, les Indiens et les Pakistanais sont très proches sur le plan anthropologique. En 2002, lors de la cinquième biennale de Dakar, O.Kisseleva a présenté un projet dans lequel les yeux bleus de l'artiste apparaissaient sur des portraits de locaux. Une vidéo de ces portraits fut diffusée sur des écrans dans la ville de Médine. La vidéo a créé un effet de surprise, les gens s'arrêtant pour se perdre dans cette étrange association. Créer une «nouvelle personne» en plaçant son propre «regard» dans le corps d'un autre est une manière très particulière de voir l'Autre, de l'attirer dans son propre degré de compréhension.

Dans le cadre de la recherche de moyens d'expression immersifs pour le projet «Memory Garden», nous nous sommes tournés vers les projets d'Olga Kisseleva, en particulier vers les projets «Doors», et «(an)other point of view». Nous avons déjà examiné ces projets, nous nous permettrons donc ici de nous concentrer spécifiquement sur les techniques d'immersion utilisées par l'artiste. Dans «Doors», nous assistons à une implication assez forte du spectateur (voire d'une certaine manière choquante) dans un dialogue artificiel entre différents espaces: les installations vidéo créent une «nouvelle intersection» dans une rue parisienne – elles ouvrent une fenêtre sur le boulevard Nevski de Saint-Pétersbourg, obligeant les conducteurs perplexes à freiner; un autre pont a été créé entre la mégapole européenne et une paisible cour afghane. Le message artistique créé en reliant des personnes ordinaires à ces rencontres inattendues est très fort.

Le projet «(an)other point of view» implique le spectateur dans un contexte assez troublant: le but du projet est de placer le spectateur dans un espace séparant deux écrans sur lesquels sont projetés d'une part une danse extatique africaine et d'autre part des détachements armés. Le spectateur est placé dans l'un ou dans l'autre, sans être libre de prendre connaissance du second. Les réflexions sur l'immersion dans les projets mentionnés et dans l'art contemporain en général sont importantes pour notre projet. Nous aimerions éviter l'effet d'une «thérapie de choc» tout en conservant le moment où le spectateur s'engage dans un dialogue interne avec notre exposition en s'arrêtant, et en ayant besoin de répondre à ses questions internes.

Pour notre projet, la créativité d'O.Kisseleva se caractérise par la variété de techniques et de technologies qu'elle emploie, l'idée d'une nature cyclique de l'art et le recours constant à des métaphores historiques, corroborant les théories des nouveaux médias à l'aide de méthode de communication classique. L'artiste expérimente l'avancement de

message lié à un point historique spécifique dans des environnements sémantiques différents. Olga Kisseleva, en particulier, repense la propagande politique de la guerre froide, suggérant ce à quoi elle pourrait ressembler de nos jours. La propagande soviétique et américaine, avec sa question fondamentale «Et vous... ?», est présentée à travers les images séduisantes des popstars Marilyn Monroe (1926-1962) et Lioubov Orlova (1902-1965). Ainsi les messages de propagandes peuvent parfois se cacher dans les lieux les plus inattendus de l'exposition, en travaillant sur le principe du 25ème cadre: les principes de la propagande idéologique sont parfois directement cités par l'artiste.

Le rôle particulier du spectateur dans les œuvres d'Olga Kisseleva est visible à travers ses différents projets. En particulier, dans le projet «Cross Worlds», l'artiste indique l'importance de l'identité du spectateur et partage avec lui son droit d'implication dans l'œuvre. Mais de la part du spectateur, comme de l'artiste, il faut faire preuve de vigilance et d'un certain sens des responsabilités, grâce auxquels on peut effectuer des jugements esthétiques et l'on peut créer une certaine forme de dialogue. Ces signes cessent d'exister sans la présence d'une personne, leur sens dépend de leur rapport avec les personnes. Il est donc important que l'artiste initie une sorte de dialogue entre le signe et la personne. Les exemples d'écran pouvant contenir n'importe quel dispositif mobile, ne contiennent le plus souvent qu'un seul mot de Olga Kisseleva, ce qui ajoute un niveau de signification supplémentaire aux informations déjà reçues dans le monde sous la forme d'un QR code superposé à une image. Ils se caractérisent par un effet impressionnant, créant un contraste entre le monde du code et le monde de l'image.

Le principe du dialogue, devenu le leitmotiv du travail de l'artiste, est particulièrement important pour nous. Le problème de l'irréductibilité réciproque de diverses représentations du monde est perçu par l'artiste comme une donnée et un défi et non comme un malentendu gênant dont il faut se débarrasser. Dans notre projet, différentes voix interviennent, cependant il serait historiquement incorrect, mais également criminel, de les «généraliser». Les projets développés par Olga Kisseleva, axés sur le problème de la multiplicité des langues et d'une empathie globale poussant à une certaine forme d'immersion, sont ce qui nous incite à développer notre propre langage artistique.

L'immersion est le noyau conceptuel de notre projet. Dans notre cas, nous suivons la tradition établie par O.Kisseleva. Ses œuvres se distinguent par «une approche tirant sa puissance de ces fondements scientifiques» qui, selon le conservateur Dmitriy Ozerkov, «met O.Kisseleva dans le rang des artistes de l'avant-garde russe, qui ont toujours estimé



leurs œuvres comme des expériences approfondies et détaillées au service de l'humanité»<sup>124</sup>. Le projet «Memory Garden» n'y fait pas exception.

#### **2.2.4. Le paradigme immersif du projet «Memory Garden»**

La tâche que nous nous sommes fixés consiste à impliquer chaque visiteur de manière à ce qu'il transforme sa propre expérience pour qu'elle touche celle du plus grand nombre, il est impliqué dans la tragédie de Babi Yar. L'objectif de notre travail n'est pas de faire de gros chiffres d'entrée (de même la tâche du Centre commémoratif de l'Holocauste de Babi Yar est le développement scientifique des problèmes liés à l'Holocauste en Ukraine et dans les territoires de l'ex-Union soviétique, où la tragédie de l'Holocauste a été dévoilée plus récemment) et de faire un travail d'une valeur surhumaine; pour nous, il est fondamentalement important de se mettre dans les chaussures des autres, qui nous ont amené à reconnaître Babi Yar comme nous le voyons aujourd'hui, en 1941, 1942, 1965, 1990 et vivre cette expérience. Réaliser que la tragédie qui s'est produite ici concerne autant la communauté ukrainienne que l'humanité dans son ensemble - surmontant ainsi les conflits de mémoire, où l'on honore uniquement la mémoire de «ses victimes». La possibilité de construire un tel «lieu d'apprentissage» mis en œuvre dans le modèle du «temps ouvert», permet l'utilisation des nouveaux médias. Comme il a été montré dans la première partie de notre travail, la culture Web 2.0, évoluant selon le principe du «many-to-many», est spécifiquement axée sur les nouvelles expériences, que l'on partage avec d'autres personnes.

Quel langage artistique devrions-nous choisir pour mener à bien notre tâche? Nous sommes confrontés à l'objectif de former un espace amenant plusieurs messages, basé sur le besoin de créer la possibilité de former sa propre expérience individuelle. Les paroles de Zygmunt Bauman, sociologue britannique d'origine polonaise, semble correspondre à nos intentions : «L'actualité de l'Holocauste» note à juste titre : «L'Holocauste n'est pas une peinture murale, mais une fenêtre sur le monde. Lorsque l'on regarde à travers cette fenêtre, on voit la lueur de nombreuses choses que l'on n'avait pas remarquées auparavant. Et la majorité de ce que l'on voit concerne non seulement les criminels, leurs victimes et les témoins du crime, mais également ceux qui vivent aujourd'hui et espèrent vivre demain»<sup>125</sup>.

À la recherche du langage artistique qui satisfera le mieux nos objectifs, nous avons collaboré avec l'artiste Olga Kisseleva. L'expérience d' O.Kisseleva avec le langage des

---

<sup>124</sup> Александр Кирютин, «Творчество Ольги Киселевой в 2000-2010 годах: интерактивные объекты в искусстве новых медиа», 2014 (<https://www.academia.edu/22420252/>, consulté le 15.12.18).

<sup>125</sup> Zygmunt Bauman, *Modernity and the Holocaust*, New York, Ithaca, Cornell University Press, 1989.

nouveaux médias crée le fond nécessaire à la réalisation de notre idée. C'est précisément pour cela que nous avons décidé de créer une installation interactive comme œuvre pilote de notre projet, le «Memory Garden».

C'est l'ensemble artistique du centre commémoratif qui permet d'obtenir cet effet immersif créant une expérience particulière pour le visiteur. Un genre particulier d'œuvre a été proposé à Olga Kisseleva – **une installation interactive combinant (art vidéo/visualisation de données/bio-art)**. Le musée est basé sur une perception sensitive plutôt que documentariste de la tragédie: il ne s'agit pas de transmettre une base de données, mais d'offrir une performance multimédia, à laquelle le spectateur prend part. L'exposition n'est pas «orientée sur les artefacts», nous disposons d'un très petit nombre d'objets historiques. La fonction principale émotionnelle de l'objet est déléguée à l'installation vidéo qui occupe la majorité de l'espace de notre salle monumentale, créant un véritable fossé entre la terre et les plis du tapis qui recouvre la salle.

Il serait intéressant d'utiliser des matériaux translucides pour construire le mémorial, ce qui permettrait de voir la projection à la fois de l'intérieur et de l'extérieur de l'œuvre. Un logiciel spécialement développé pour l'œuvre permet de générer de nouvelles façons d'interagir avec le milieu dans lequel l'œuvre se situe : le spectateur a la possibilité de participer et de contrôler la création d'images.

Le véritable jardin est complété par l'installation du New Media Art Garden, qui se transforme en réagissant à des personnes concrètes, présentes dans l'exposition. Les moyens d'arts numériques mis en place dans l'exposition permettent de varier pour la transformation du jardin en fonction du nombre/âge/genre des visiteurs, en créant des messages différents pour chaque personne.

L'installation multimédia participative crée un double effet: immersif et cathartique. Le double effet est une position de principe, il ne suffit pas seulement de se plonger complètement dans la catastrophe, sinon la blessure ressentie sera si forte que le visiteur du musée ne sera pas en mesure de faire face à ses conséquences. Sans la puissance purifiante, édifiante et transformatrice de l'âme et de la conscience de la catharsis, sans l'énergie sacrée de la métanoïa - la transformation radicale de son subconscient, l'énergie des cultures grecques et chrétiennes bien connues et anciennes, il ne sera pas possible de parler d'un «projet commun de l'avenir». Après tout, cette dimension immersion/catharsis permet de transformer une expérience traumatisante en expérience créatrice. Même la courte histoire de l'art numérique montre à quel point cette spécificité de l'art moderne et des pratiques socioculturelles est puissante et renforce le potentiel d'expériences humaines dont nous avons besoin.

Ainsi, l'utilisation des nouvelles technologiques dans notre projet n'est pas une fin en soi. Les outils technologiques sont utilisés exclusivement dans le but de créer un environnement immersif dans lequel le visiteur sera en mesure de créer sa propre expérience. Dans ce contexte, nous adhérons à la pensée de Kiryutin : «Dans l'art interactif (...), un dialogue se crée seulement lorsque l'artiste instaure les conditions nécessaires à cela, qui sont le produit de sa vision artistique», car seule une vision artistique peut faire de la technologie un art<sup>126</sup>.

Le deuxième effet nécessaire, qui peut être obtenu en usant de l'art numérique dans la commémoration de la tragédie de Babi Yar, est appelé l'effet *holistique*. Effet qui garantit l'intégrité de la perception, de surmonter la fragmentation existante, l'isolement, la mosaïque de l'ensemble disparate de monuments existant. De plus, au moyen de l'art numérique, ce mosaïsme chaotique, qui inquiète tant les scientifiques, les écrivains, les hommes politiques que le public, peut être surmonté sans détruire ni reconstruire des objets matériels commémoratifs physiques. Permettez-moi de vous rappeler qu'aujourd'hui, à Babi Yar, trente monuments illustrent le souvenir de «leurs» victimes dédiés à certain groupe de population. Cette topographie fragmentée est le résultat de nombreuses initiatives privées visant à perpétuer la mémoire des victimes: juifs, ukrainiens et roms séparément. Et les ressources numériques permettent, sans détruire la topographie physique existante de fragmentation et de désunion, de créer une topographie d'intégrité et d'unité, la topographie du «nouveau contrat social» bien nécessaire pour la commémoration de la tragédie que nous avons décrite dans le chapitre précédent. Grâce aux nouveaux médias, nous pouvons au moins créer un cadre commun, le cadre sémantique nécessaire pour tous les commémorés, voire la nature polyphonique de ces cadres, qui peuvent être facilement transformés. Cela peut être un caveau du ciel, un voile, si l'on poursuit la métaphore de notre projet principal, «Memory Garden».

Nous sommes impatients de créer un espace qui puisse s'adapter aux besoins des prochaines générations de visiteurs. Et les visiteurs sont déjà et continueront d'être nos contemporains et nos descendants, qui ont vécu et traversent la révolution des médias à ses différentes étapes. Ce sont des gens qui sont entourés des nouvelles technologies, l'apparition de modifications que nous ne pouvons qu'imaginer. Par conséquent, ni l'immersion, ni la catharsis, ni l'effet holistique ne peuvent survivre à de tels visiteurs sans faire appel à l'art des nouveaux médias.

---

<sup>126</sup> Александр Кирютин, «Творчество Ольги Киселевой в 2000-2010 годах: интерактивные объекты в искусстве новых медиа», 2014 (<https://www.academia.edu/22420252/>, consulté le 15.12.18).

Dans notre projet, nous prévoyons de mettre en œuvre les idées d'Olga Kisseleva, formulées dans son mémoire «L'art informatique en tant que forme de dialogue». Dans le contexte paneuropéen, la pratique de l'art contemporain en milieu urbain, se tournant vers les espaces publics, formule et résout de manière nouvelle les différents problèmes sociaux, politiques et économiques de la ville.

### **2.2.5. Le potentiel de la «vision synthétique» dans la formation d'un nouveau contrat social au moyen de l'Art Numérique**

Il est possible que ce soit justement la formation d'une vision synthétique qui permette à l'artiste de progresser vers une certaine forme de résolution des problèmes moraux d'une personne moderne, notamment par la résolution de traumatisme passé. Rappelons-nous l'analyse de la transformation des connaissances philosophiques et historiques modernes par Eva Doman: la philosophie historique non conventionnelle, comme elle la désigne, se réfère activement, dans ses recherches, à des modèles artistiques de compréhension du passé. Il est possible que ce soit justement la spécificité de la vision d'une personne moderne (la vision synthétique susmentionnée) qui permette de «saisir» les nœuds sémantiques ne pouvant pas être analysés par une technique méthodologique traditionnelle orientée vers une pensée linéaire des sens. L'impossibilité d'utiliser le modèle linéaire selon certains chercheurs (mentionnés par Virilio) est prise en compte comme la rupture du lien unissant perception et pensée. Nous nous permettrons de proposer la formation d'un certain mode d'apprentissage de la réalité, pour lequel les moyens artistiques mis en œuvre sont adéquats. Cette hypothèse nous permet d'affirmer que le projet «Memory Garden» peut devenir le point de formation du nouveau «contrat social» que nous avons déjà abordé.

D'autres possibilités de vision synthétique ont été suggérées par Walter Benjamin au cours de la première moitié du vingtième siècle. Pour le penseur, l'analyse de la soi-disant «cupidité de la vue» était importante. En analysant l'expérience de W. Benjamin, N. Sosna déclare: «Les amateurs de médias sont dispersés - ils regardent tout, sans toutefois prêter attention à quoi que ce soit. Il n'y a rien d'utopique à cela, il y a ici une interaction: c'est un moyen d'accepter une expérience artificielle, conçue sur le plan technique, d'adopter une réalité abstraite, c'est-à-dire des concepts mis en œuvre par des technologies. Ce n'est pas un mélange de figures proches et lointaines, de figures et de fond, mais à chaque nouvel arrangement de la forme, nous avons la chance de pouvoir observer d'un œil nouveau ce qui

fait partie de notre routine et de notre quotidien, mais l'inverse est vrai aussi: nous pouvons également voir de nouvelles choses comme si nous les connaissions déjà»<sup>127</sup>.

La position de V.Savchuk correspond en termes de philosophie des médias, à ce que nous estimons nous même, la réalité des médias est la réalité de tous, pas pour tous. C'est à ce titre qu'elle devient la condition ontologique de l'existence humaine<sup>128</sup>. C'est précisément à cet égard qu'il est désormais impossible d'y rester indifférent. Selon les théoriciens des médias, l'art est capable d'inculquer une forme d'immunité à notre société et notre culture, pour une adaptation en douceur aux défis des nouvelles technologies.

Encore une fois, ne réduisons pas les nouveaux médias aux nouvelles technologies. C'est un moyen utile d'établir des relations et de façonner l'environnement du «many-to-many». Dans ce contexte, nous voudrions revenir sur le concept de François Hartog, qui décrit les spécificités de la commémoration moderne, en analysant la manière typique du 21<sup>ème</sup> siècle de se référer à des dates. La commémoration se transforme en mémoire collective, organisée selon le principe du «many-to-many»: nous avons constaté ce besoin impérieux de préservation des souvenirs lors de la célébration du 60<sup>ème</sup> anniversaire du débarquement des forces alliées en Normandie en 2004. Les mémoires des anciens combattants n'étaient pas une seule des raisons de cette commémoration. Ils sont devenus du matériel de télévision - le produit idéal des médias. Les anciens combattants étaient à la fois des acteurs et des spectateurs de ce passé: le passé et le présent leur appartiennent. En 2005, les dirigeants de 45 États étaient présents parmi des milliers de survivants et de témoins à Auschwitz, pour célébrer le soixantième anniversaire de la libération du camp. Ces célébrations ont revêtu une certaine importance dans le paysage public. Les souvenirs (oubliés, restaurés ou ressuscités dans la mémoire) font désormais part d'événements politiques et sociaux. La création d'une «mémoire collective» passait par des émissions de télévision, des programmes de radio, dont les leçons morales sont incontestables<sup>129</sup>.

---

<sup>127</sup> Нина Сосна, «Потенциально "человеческое": Верно и медийное», *Философский журнал*, 10, 2013, p.68.

<sup>128</sup> Валерий Савчук, «Медиафилософия: формирование дисциплины», 2013 ([http://mediaphilosophy.ru/biblioteca/books/mediaphilosophy\\_1/](http://mediaphilosophy.ru/biblioteca/books/mediaphilosophy_1/), consulté le 5.02.19).

<sup>129</sup> Франсуа Артог, «Какова роль историка во все более «презентистском» мире?», 2013 ([http://gefter.ru/archive/8000?fb\\_action\\_ids=4334768062409&fb\\_action\\_types=og.likes&fb\\_source=other\\_multiline&action\\_object\\_map=%7B%224334768062409%22%3A471846539547231%7D&action\\_type\\_ma](http://gefter.ru/archive/8000?fb_action_ids=4334768062409&fb_action_types=og.likes&fb_source=other_multiline&action_object_map=%7B%224334768062409%22%3A471846539547231%7D&action_type_ma)

## 2.2.6. La « vision synthétique » comme médiatrice des pratiques artistiques dans le projet «Memory Garden»

En développant notre projet, il est important pour nous de rappeler la distinction entre les lieux de mémoire et les monuments commémoratifs, définie par Pierre Nora. Selon les chercheurs de la culture mémorielle, un monument traditionnel utilisé comme symbole représentatif de la mémoire peut détourner de manière significative l'attention du spectateur du «lieu mémoriel» sur le monument<sup>130</sup>. Notre objectif reste de concentrer l'attention du spectateur sur la tragédie en elle-même et non particulièrement sur l'œuvre, sur sa signification, comment peut-il exister malgré cela, comment l'inclure dans le monde d'aujourd'hui, afin que la tragédie du passé ne devienne pas une perspective de l'avenir. Dans ce contexte, nous voudrions rappeler le rôle de l'imagination du spectateur dans la compréhension des tragédies du passé, présentées dans le paragraphe sur les nœuds complexes de la représentation artistique de l'Holocauste. Le spectateur n'est pas un destinataire, dans ce cas, nous pourrions parler de la perception personnelle de ce qui s'est passé il y a de nombreuses années. En chemin, nous nous souviendrions des paroles d'Aleida Assmann concernant l'effet thérapeutique de la série «Nos mères, nos pères» en Allemagne. Étonnamment, note Assmann, dans une histoire fictive, les chances de reconnaître et de ressentir les événements du passé augmentent<sup>131</sup>.

Le message mémoriel suppose l'utilisation du langage anti-monumental, dans lequel la mémorisation est revue d'une autre façon, et l'idée même du monument est déconstruite dans une sorte de «navire avec le passé» pouvant le rappeler à tout moment. De notre point de vue, l'exposition du complexe commémoratif devrait être dénuée d'illustration directe, de décoration, de pathos rédempteur et de romantisation de la souffrance, elle ne devrait pas provoquer de plaisir esthétique, qui serait une «hypocrisie» vis-à-vis de la mémoire. Nous pouvons nous associer à la pensée de Kotlomanov, selon qui, les mémoriaux modernes ne doivent pas apaiser et reconforter les traumatismes du passé<sup>132</sup>. L'idée d'un «mémorial des

---

[p=%7B%224334768062409%22%3A%22og.likes%22%7D&action\\_ref\\_map=%5B%5D](https://www.facebook.com/224334768062409/?action_ref_map=%5B%5D), consulté le 16.11.2018).

<sup>130</sup> Aleida Assmann, *Der lange Schatten der Vergangenheit. Erinnerungskultur und Geschichtspolitik*, München, C.H. Beck, 2006, p. 343.

<sup>131</sup> Aleida Assmann, *Das neue Unbehagen an der Erinnerungskultur: Eine Intervention*, München, C.H.Beck, 2013.

<sup>132</sup> Александр Котломанов, «Антифашистские мемориалы Западной Германии 1980-х годов: к проблематике антимонумента в современной скульптуре», *Вестник Санкт-Петербургского гос. ун-та*, 3, 2011, p. 46.

siècle » ne sera pas présente dans notre exposition. Notre mémorial n'est pas conçu dans un but thérapeutique, mais pour créer un nouveau lieu d'expérience, ne pouvant qu'être associé à un sentiment de malaise et de conflit interne. Notre travail trouve également son inspiration dans l'expérience de Krzysztof Wodiczko, qui affirme que le monument doit « onctionner aujourd'hui » et ne pas être un « signe vide de l'histoire », mais un lieu où l'on peut discuter des problèmes contemporains. La méthode de superposition des sens des conflits utilisée par Krzysztof Wodiczko sera efficace pour l'exposition de notre propre centre commémoratif.

L'utilisation des techniques artistiques interactives que l'on retrouve dans les travaux d'O.Kisseleva, mais aussi chez J.Gertz, K.Wodiczko, C.Boltanski et d'autres auteurs anti-monumentaux, fait du projet « Memory Garden » le lieu d'une nouvelle opinion publique créée autour de la mémoire d'un événement tragique commun à tous et de la volonté de placer la vie et la dignité en figure de proue des valeurs humaines. En utilisant les expériences de construction d'une politique mémorielle autour de l'Holocauste, mais en y ajoutant les significations supplémentaires qui se sont formés dans l'ère post-soviétique, nous avons l'occasion de créer ce point sémantique, pouvant devenir le point de départ du paradigme de la valeur qui complétera la mémoire globale grâce à un nouveau message spécifique provenant du milieu ukrainien de cette mémoire.

Comment envisageons-nous de mettre au point une stratégie mémorielle pouvant tenir la route? Le mémorial combine l'art numérique et une capacité à faire plonger le spectateur dans des connaissances concrètes. Le contraste entre la beauté du jardin et le contenu que l'on retire de la vie quotidienne a un effet supplémentaire, il introduit tout d'abord le visiteur dans une « situation frontalière » à l'aide de la métaphore de l'hommage aux disparus (« effacé » - selon les mots d'Omer Bartov) dans l'espace réalisé par la structure architecturale du mémorial, et oblige à repenser les acquis de sa propre expérience quotidienne. La méthode permettant la « conversation avec les arbres » développée dans le cadre du projet Eden sera appliquée dans les jardins du mémorial.

Comme nous l'avons dit en expliquant l'objectif commémoratif du mémorial, notre tâche est de donner au visiteur l'occasion de se sentir « à la place » de quelqu'un d'autre, il ne doit pas se tourner vers le Big Data, mais vers l'expérience d'une personne se trouvant là au début du désastre et qui ignorait comment tout cela se terminerait. Cette tâche suppose que l'exposition n'est pas un déroulement linéaire, ce que nous prévoyons de résoudre en utilisant l'art numérique, en particulier grâce aux développements récents d'Olga Kisseleva dans ce domaine pour le projet *CrossWorlds*.

Rappelons les mots de P.Weibel, pouvant devenir une épigraphe de notre concept d'exposition : «C'est un art qui explore les problèmes contemporains dans la langue du présent. En d'autres termes, c'est un art qui reflète la réalité d'aujourd'hui par le langage audiovisuel actuelle»<sup>133</sup>. Weibel admet que toute narration linéaire est désormais inadéquate. «Nous traitons aujourd'hui de nombreuses narrations. Nous sommes ouverts à de nombreuses expériences et façons de penser, à de nombreuses *timeline* se développant dans des espaces différents. Nous avons à notre disposition divers espaces de mémoire et de culture ... La pluralité, semble être le nom de code de l'actualité»<sup>134</sup>. Ainsi, nous devrions être guidés par les différentes façons d'interpréter les expériences personnelles des visiteurs de notre centre. Mais comment exactement cette non-linéarité peut-elle être mise en œuvre?

Les capacités du contenu multimédia du centre commémoratif permettent au visiteur d'observer le mémorial sous différentes perspectives. Le contenu de l'exposition sera agencé de manière à ce qu'une personne puisse rejoindre à tout moment plusieurs cercles d'observation différents - un large éventail d'événements de l'Holocauste (pour notre mémorial, cette perspective n'a commencé à exister qu'au moment de la tragédie de Babi Yar) «l'Holocauste par balle» sur le territoire de l'union soviétique, et de même dans des régions de l'Ukraine avec toutes les spécificités que ces événements impliquent (révélant notamment la limite du terme «Holocauste par balle», avec par exemple à Odessa où l'Holocauste a été faite par le feu et le froid). Notre tâche est de permettre au visiteur de comprendre dans l'expérience de personnes du passé : en utilisant des preuves, tel que l'histoire orale. Il est important de démontrer le point de vue non seulement des victimes, mais également des soumissionnaires et des collaborateurs. Il est important de permettre à un passant de venir au Babi Yar de 1965 (au côté de témoignages de 1941 devant être accompagnés des preuves de ceux dont la première arrestation, par exemple, est associée à la décision de participer à des actes de commémoration illégaux en URSS). Nous considérons qu'il est important de permettre au visiteur de ressentir la tragédie et la pénibilité du choix de ceux qui pouvaient affirmer que le destin des Juifs n'était pas leur problème. Dans un quartier contrasté entre les preuves de tendresse et les gestes de masse des justes du monde entier, le visiteur se pose la question suivante – comment vais-je agir? Les questions posées sans l'influence d'une affiche ou de slogan sont les plus efficaces pour former son expérience personnelle. Une personne qui s'est trouvée physiquement, au commencement de l'Holocauste, dans sa vie actuelle, ne peut pas ignorer la question de savoir comment réagir

---

<sup>133</sup> Петер Вайбель, *10++ программных текстов для возможных миров*, Москва, Логос, 2011, p.274.

<sup>134</sup> De même, p. 275.



face aux manifestations contemporaines radicalistes et extrémistes. Ayant survécu à l'expérience de la victime et du passant ne s'y intéressant pas, il ne pourra plus se demander quand il lira la nouvelle, par exemple sur le pogrom des Roms, comment il devrait organiser sa vie aujourd'hui, afin que le cauchemar du génocide ne se répète pas.

Cette plénitude sémantique du projet «Memory Garden» a été développée au cours de nombreuses années de coopération avec les spécialistes de la Faculté de philosophie de l'Université nationale d'Odessa, nommée en l'honneur de I.I.Mechnikov, l'un des centres les plus importants pour l'étude des problèmes mémoriaux en Ukraine. Pour notre coopération, il est important que la Faculté de philosophie soit devenue un tremplin pour la formation du groupe «Hubs of History», qui met en œuvre des projets visant à réconcilier les mémoires historiques à Odessa et en Ukraine depuis 2016, en développant des méthodes et des outils permettant une histoire inclusive, par des initiatives locales. La mise en œuvre des projets du groupe sur les principales places de la société à Odessa ont fait de l'expérience accumulée un matériel extrêmement important pour former le message de notre propre projet pilote. En 2018, le centre commémoratif de l'Holocauste de Babi Yar, est devenu partenaire d'un projet visant à résoudre un conflit du passé, mis en œuvre par le groupe Hubs of History en coopération avec l'organisation berlinoise «Memorial».

L'utilisation du langage de l'art, conçue pour une inclusion participative dans la construction de notre propre expérience individuelle, semble être la plus efficace pour réaliser les tâches que nous nous sommes définies. Le modèle de «l'ouverture du temps» que nous proposons, dans lequel le point de vue actuel est transformé pour une personne par le biais du passé, ne peut être réalisé que par l'utilisation de l'art numérique. Ainsi, il nous semble que le projet pilote «Memory Garden» que nous avons proposé pour le Centre commémoratif de l'Holocauste de Babi Yar illustre un geste commémoratif novateur mis en œuvre à l'aide de l'art numérique. L'effort d'interdisciplinarité, réalisé en coopération avec des spécialistes de philosophie de l'histoire, d'architecture et d'art numérique, promet de créer des résultats sociaux tangibles, permettant d'enrichir l'expérience mondiale de compréhension des tragédies du passé à travers les moyens offerts par l'art.

### **2.3. LE PROJET «MEMORY GARDEN» A LA RECHERCHE DES DÉFIS RELEVANT DES PROCESSUS ARTISTIQUES DE LA RÉALITÉ TRAUMATIQUE DE L'HISTOIRE**

La réalisation des objectifs que nous nous sommes fixés dans le projet «Memory Garden» est associée à un certain nombre de défis à prendre en compte dès le début de nos travaux. En se concentrant non pas sur l'aspect descriptif et impératif de la mémoire, mais

sur la formation d'une expérience propre du spectateur allant à la rencontre des expériences d'autres personnes, nous devons tout de même tenir compte du fait que cette rencontre ne satisfera pas forcément nos attentes. Rappelons les pratiques décrites ci-dessus consistant à créer des anti-monuments qui, dans certains cas, ne se contentaient pas de stimuler les réflexions sur le caractère inacceptable de la guerre, mais fournissaient également des ouvertures pour des déclarations néo-nazies. Cette partie de la thèse sera consacré à l'analyse des éventuels défis et dangers que l'artiste qui a décidé de représenter certains moments tragiques du passé peut trouver sur son chemin. Nous tournerons notre attention vers l'analyse d'expériences déjà existante dans ce domaine. Si, dans les sections précédentes, nous nous concentrons principalement sur la commémoration de l'Holocauste, nous proposerons ici également une analyse des pratiques de commémoration de la répression politique en URSS, dont les possibilités de comparaison restent beaucoup plus réduites que celle des monuments commémoratifs de l'Holocauste. Ainsi, en raison de cette pauvreté de lieux d'expression artistique de la mémoire de ces tragédies, ceux existant acquièrent une certaine visibilité.

Les pratiques artistiques elles-mêmes cachent les défis associés aux possibilités de rendre esthétique et glamour les objets de représentation des tragédies. Dans cette section, nous ne nous contenterons pas d'analyser les pratiques artistiques liées à la transmission des événements tragiques, mais nous aborderons également les spécificités de la commémoration artistique dans l'espace post-soviétique. Ces défis-ci méritent qu'on leurs portent une attention particulière.

Le problème central de notre projet se trouve être en réalité le problème du médium, c'est-à-dire de la représentation artistique en elle-même. Le dilemme classique de l'Événement et de la Représentation s'avère être une tâche concrète du projet «Memory Garden», que l'on peut assimiler à l'aide d'approches et d'expériences existantes. Dans la mesure où l'art contribue à l'élaboration, plutôt qu'au remplacement du passé traumatique. Pour résoudre le problème du médium dans notre recherche, nous devons nous appuyer non seulement sur l'expérience de chercheurs dans le langage de l'art commémoratif, mais également sur les développements théoriques de philosophes existentialistes, de philosophie analytique de l'histoire et des spécialistes dans le domaine des études de la mémoire.

Dans cette section, nous nous sommes fixés pour tâche d'examiner le potentiel de l'art numérique dans la création d'une expérience fluide, axé sur une vision de l'avenir à chaque instant concret de sa rencontre avec le passé. Nous ne nous basons pas sur l'impossibilité de représenter le passé «tel qu'il était», mais sur la possibilité que nous avons

de représenter le passé malgré tout. Sur cette base, nous allons former notre propre langage artistique, grâce auquel nous transmettrons le message du projet «Memory Garden».

### **2.3.1. Les défis rencontrés dans la recherche du langage artistique de la représentation des tragédies du passé**

Le projet «Memory Garden» est basé sur des pratiques immersives utilisant les nouveaux médias. Il est toutefois important que nous soyons conscients des défis auxquels devra faire face un artiste décidé à mener à bien un tel projet. Ce projet artistique n'a pas pour objectif principal d'être une œuvre d'art, il est surtout orienté dans un but social, c'est pour cela qu'il est d'autant plus important d'en comprendre non seulement les avantages, mais aussi les risques et les défis auxquels il s'expose.

Il nous semble important de parler de toutes les problématiques rencontrées par les spécialistes modernes afin de créer un objet capable de répondre aux exigences du monde moderne.

Dans ce contexte, il nous semble important d'aborder le nœud sémantique qui est né autour des musées sur la répression politique au temps de l'URSS sur le territoire de la Russie moderne. L'ouverture des nouveaux locaux du musée d'histoire du goulag à Moscou (inauguré en 2001, déménagé et agrandi en 2015 dans un nouveau bâtiment, après avoir considérablement modifié les œuvres et l'équipe), a entraîné d'importantes discussions publiques sur le mode de fonctionnement des musées mémoriaux moderne en général. L'analyse des principaux points abordés par ces discussions apparaît comme primordiale pour le développement de notre propre projet.

L'un des sujets les plus marquants de ces discussions sur les musées mémoriaux, tient en leur capacité d'afficher un événement que nous avons mémorisé comme un événement passé qui s'est envolé et que nous pouvons désormais examiner de l'extérieur. La psychanalyste Asja Vlasik note ainsi: «Le leitmotiv de nombreuses interviews de Roman Romanov, directeur du musée et initiateur de son déménagement dans un nouveau bâtiment, consiste à faire de ce musée, un musée de mémoire. Mais les musées de mémoire doivent rappeler un événement passé qui n'existe plus»<sup>135</sup>. Autrement dit, les musées mémoriaux prétendent qu'ils sont à même d'introduire l'événement dans l'esprit du visiteur, mais enfermé dans une sorte de capsule: c'est quelque chose de localisé dans le passé qui ne me concerne pas personnellement, il est mis à part dans mon esprit.

---

<sup>135</sup> «Это музей, идеально функционирующий, привлекательный», 2016 (<https://www.colta.ru/articles/art/12980>, consulté le 15.02.19).

Nous avons déjà traité de la difficulté de témoigner de tragédie du passé, en particulier de l'Holocauste (dans ce contexte, le problème a été formulé pour dès le début). Haim Sokol se réfère dans ce contexte à Agamben et au phénomène de «mouzman» qu'il décrit de la manière suivante: «Tous les mouzmanns étant morts, ils ne peuvent témoigner de leur expérience. Mais au moment où quelqu'un essaie de témoigner pour eux, à la place d'eux ou en leur nom, ils sont également privés de leur voix, car quelqu'un d'autre parle de toute façon»<sup>136</sup>. Il nous semble utile de rappeler également les paroles de Lacan dans «Le discours de Rome»: «L'ambiguïté de la révélation hystérique du passé n'est nullement due à son contenu errant quelque part entre l'imaginaire et le réel, car il appartient aux deux à part égal. On ne peut pas plus l'accuser de mensongère. Le fait est que cela montre que la vérité issue de la parole nous confronte ainsi à la réalité que l'on ne peut ni qualifier de réelle, ni de fausse. En tout cas, c'est dans cette dimension que le problème nous fait du mal»<sup>137</sup>. Il est notable dans ce contexte que Haim Sokol remarque qu'il est aussi difficile de représenter l'expérience triomphale que l'expérience préjudiciable. Dans ce contexte, l'historien de l'art nous renvoie aux propos de Walter Benjamin au «Quotidien de Moscou», selon lequel dix ans seulement après la révolution de 1917, le souvenir de la révolution acquiert un certain sens artistique : «Ils tentent de préserver l'énergie révolutionnaire chez les jeunes comme de l'électricité dans une batterie. C'est impossible». Le critique d'art conclut de ces mots que, puisque l'événement dure dans le temps, il ne se prête pas à une représentation artistique<sup>138</sup>. Selon Sokol : «l'incident lorsqu'il est représenté devient un événement, qui s'arrête et se conserve»<sup>139</sup>. Ainsi, l'un des points inspirant une forme de méfiance vis-à-vis des musées modernes de la mémoire est l'impossibilité de reproduire avec *précision* l'expérience acquise par une catastrophe. Nous ne développerons pas plus cette pensée, mais nous la considérons d'ores et déjà comme très importante.

### **2.3.2. L'art et les moyens dont il dispose pour soigner les blessures sociales**

Un musée comme un mémorial nous renvoie inévitablement vers le problème des traumatismes. Et ils essayent de reproduire les techniques psychanalytiques pour surmonter le traumatisme. Ainsi, dans une conversation sur le concept du musée d'histoire du goulag,

---

<sup>136</sup> Хаим Сокол, «От критики музея к его эмансипации», 2016 (<https://www.colta.ru/articles/art/13056>, consulté le 20.02.19).

<sup>137</sup> Цит. по: «Это музей, идеально функционирующий, привлекательный», 2016 (<https://www.colta.ru/articles/art/12980>, consulté le 15.02.19).

<sup>138</sup> Хаим Сокол, «От критики музея к его эмансипации», 2016 (<https://www.colta.ru/articles/art/13056>, consulté le 20.02.19).

<sup>139</sup> De même

Asja Vlasik déclare: «Au début, nous nous trouvons dans une situation traumatisante: chacun s'imagine prisonnier, on nous montre des portes et des caméras, avec la musique correspondante ... Cela ressemblerait presque à une attraction. C'est ainsi qu'avance l'intrigue. Les salles suivantes ont pour but de créer une histoire – ou comme le dit le directeur, «créer des liens». Et à la fin, nous pouvons reprendre notre vie, après avoir fait face au passé, ayant découvert de nouvelles choses et acquis de nouvelles garanties»<sup>140</sup>. C'est-à-dire que la dernière étape du musée est totalement idéologique. L'historien de l'art Haim Sokol exprime les mêmes hypothèses dans sa réflexion sur le musée du goulag: «Le musée historique est toujours un instrument d'idéologie et dépendra toujours du contexte politique. Tout musée historique est engagé dans ce qu'on appelle communément «la mémoire collective». Sous l'appellation de «Mémoire collective» on désigne un certain récit historique sur lequel un consensus a été établi dans la société (ou dans d'autres groupes sociaux - ethnie, genre, professionnels, etc.)»<sup>141</sup>. Ainsi, les chercheurs se méfient de la fonction «idéologique» des musées de la mémoire et des monuments commémoratifs, suggérant qu'ils imposent un message purement politique.

Le deuxième point important à noter dans le contexte des préoccupations des musées en matière de mémoire est le risque de la perpétuation involontaire du traumatisme. N'est-il pas au fond vrai, qu'en nous accrochant à ces traumatismes, que nous plaçons au centre de la représentation, nous ne faisons que les perpétuer. C'est ce qu'estime le critique d'art Gleb Napreenko, qui voit dans l'exposition du Musée de l'histoire du goulag une compréhension biaisée du traumatisme, posant le problème de la perpétuation du mal. La blessure est localisée ici dans un intervalle de temps clair, donnant aux visiteurs un sentiment de sécurité et de non-participation par rapport à l'événement. Dans ce contexte, G.Napreenko suggère de rappeler les mots d'Agamben, qui «appelle les camps de concentration le paradigme politique de la modernité, montrant qu'il est toujours prêt à se produire n'importe où - comme aujourd'hui avec les camps de déportation réservés aux réfugiés et migrants...»<sup>142</sup>. Le raisonnement de Haim Sokol fait écho à ces craintes: «La philosophie des musées du génocide et du terrorisme de masse peut être simplifiée de la manière suivante: le mal, c'est le monde des bourreaux, de la violence et de la terreur. En conséquence, le monde du sacrifice est bon. Alain Badiou dans son «Ethics» montre de manière convaincante à quoi

---

<sup>140</sup> «Это музей, идеально функционирующий, привлекательный», 2016 (<https://www.colta.ru/articles/art/12980>, consulté le 15.02.19).

<sup>141</sup> Хаим Сокол, «От критики музея к его эмансипации», 2016 (<https://www.colta.ru/articles/art/13056>, consulté le 20.02.19).

<sup>142</sup> «Это музей, идеально функционирующий, привлекательный», 2016 (<https://www.colta.ru/articles/art/12980>, consulté le 15.02.19).

conduit cette compréhension du bien et du mal. Premièrement, il s'avère que le mal est toujours primordial et que le bien est un dérivé du mal, car le bourreau crée toujours une victime, et non l'inverse. Deuxièmement, le bien n'existe exclusivement que sous la forme de résistance, comme à travers «le droit à la non-violence», comme le dit Badiou, et non comme une lutte pour des idéaux et des valeurs alternatifs. Enfin, troisièmement, le mal et le bien sont rationalisés, c'est-à-dire perçu comme un excès incompréhensible et inexplicable de l'histoire du progrès, et non comme les outils d'une politique concrète, c'est-à-dire un certain nombre de décisions politiques spécifiques et de mesures, prises et mises en œuvre, par certaines personnes dans un endroit particulier à un moment donné. Ceci, à son tour, rend le mal total, commun, sans nuances, dans lequel le communisme est associé au nazisme, la Terreur avec l'Holocauste et Saddam Hussein avec Hitler. En conséquence, les activités de ces musées créent une ambiguïté étrange et inquiétante des notions de «mal» et de «bien». Que montrent-ils - l'histoire des victimes ou celle des crimes? Et la sacralisation des victimes ne perpétue-t-elle pas en même temps le souvenir du travail des bourreaux?»<sup>143</sup>.

### **2.3.3. Les moyens de surmonter les traumatismes du passé (d'un point de vue artistique)**

Il y a autre chose d'important à noter qui fait douter les chercheurs par rapport aux musées mémoriaux. Chaque musée, quand il essaye de surmonter des traumatismes historiques, cherche à montrer un moyen d'y parvenir et, pour résoudre ce problème, il existe de nombreuses méthodes.

On peut passer par une localisation du problème dans le temps, démontrant ainsi à nos contemporains que ces traumatismes ne les concernent pas - nous avons déjà évoqué ce point en rappelant l'affirmation d'Agamben selon laquelle le camp de concentration est le paradigme politique de la modernité (le fait d'écarter le traumatisme grâce au temps est donc un mensonge).

Il est possible d'exposer la perspective d'un État fort qui ne permettra pas aux événements de se répéter. Le musée d'histoire du goulag termine son exposition par la représentation des dirigeants de la Russie moderne, en montrant les personnes qui protégeront leurs contemporains des horreurs de la répression politique. C'est un moyen assez simple, qui provoque plutôt un sentiment de rejet de la part de nombreux Russes, qui voient dans ces portraits ,des dirigeants du pays ,des hommes se réservant le pouvoir, ce qui correspond en vérité plus à une continuité de la terreur des heures staliniennes. Les

---

<sup>143</sup> Хаим Сокол, «От критики музея к его эмансипации», 2016 (<https://www.colta.ru/articles/art/13056>, consulté le 20.02.19).

psychanalystes Asja Vlasik et Maria Esipchuk considèrent que, dans ce contexte, il est possible de soumettre le musée dans son ensemble à une analyse psychanalytique, révélant ainsi les mécanismes de réserve du pouvoir.

Le concept de montrer l'image d'un état fort protégeant ses citoyens, peut être vu à la fois comme simple et ambigu, comme c'est fait dans le musée de l'histoire du goulag. En nous intéressant au musée Yad Vashem, l'un des musées les plus célèbres du monde, nous pourrions voir comment il crée cette image d'un état d'Israël fort. L'exposition de Yad Vashem est construite de manière à ce que le visiteur la traverse, tout d'abord en descendant la pente, en s'enfonçant dans le cauchemar de la politique nazie, puis il se relève, et se dirige vers un meilleur futur. Nous nous rappelons de tous les noms, de toutes les personnes décédées, de la main, de la machine oppressive nazie, mais malgré cela nous nous orientons tout de même vers l'avenir. L'exposition de Yad Vashem s'achève non pas par des déclarations politiques fortes, mais par une vitre panoramique au-delà de laquelle le visiteur peut voir la Jérusalem moderne. Cette décision d'organiser ainsi l'exposition ne dissipe pas les craintes relatives à la charge idéologique du musée, il est aussi possible de rattacher de nombreuses autres revendications à l'exposition, en raison de sa décision de rester en quelque sorte transparente.

En parlant des musées rattachés à la répression politique (d'une réalité différente de celle de l'Holocauste), les psychanalystes Asja Vlasik et Maria Esipchuk font référence à la vieille exposition du musée de l'histoire du Goulag, ainsi qu'à celle du musée Perm-36 (jusqu'en 2014). Les chercheurs soulignent que, faute de conclusion directe, l'objectif des conservateurs des musées mentionnés ci-dessus était de mettre en face à face le spectateur avec un passé qu'il ne comprend pas, et sans instructions claires lui permettant de comprendre l'exposition. Et c'est précisément cette approche qui s'est avérée être la plus productive pour l'étude à un niveau individuelle du traumatisme. Au raisonnement des experts russes, nous pouvons ajouter les réflexions proposées par l'exposition du musée de Lviv « Prison on Lontskogo », qui aborde les crimes de divers régimes totalitaires. L'endroit n'a pas été aménagé d'une manière particulière, il a simplement été tenté de représenter de la manière la plus exacte la réalité des horreurs qui ont eu lieu dans cette prison. Le spectateur est capable de créer ses propres conclusions de manière indépendante.

Il nous semble important de retenir notre attention là-dessus. Ne perpétons-nous pas volontairement ou involontairement le mal? Rappelons le dilemme auquel sont confrontés les créateurs de tous les musées traitant de catastrophe. En règle générale, nous sommes obligés d'utiliser le matériel (photos, vidéos) qui a été créé par les criminels : les nazis ont enregistré leurs actes. Il restait en outre un nombre suffisant d'images d'amateurs réalisées

par des officiers de la Wehrmacht par curiosité ou par désir de conserver des souvenirs. Ces objets nous font voir le crime au travers des yeux des criminels. Après tout, il ne reste que quelques images, miraculeusement conservées des prisonniers de Birkenau. A part cela, tout ce qu'il nous reste d'archives a été réalisé par les nazis. Comment pouvons-nous sortir de cette vision? C'est un sérieux défi pour les conservateurs contemporains des musées de la mémoire et des monuments commémoratifs.

Un autre problème auxquels doivent faire face ces musées est le risque de «glamourisation» et «d'esthétisation» des catastrophes. Essayer de créer un musée plus divertissant, pour qu'il fasse plus d'effet, peut risquer d'amener à un résultat à l'opposé de ce qui est recherché par les conservateurs du musée. On peut obtenir un effet émotionnel maximum sur le spectateur en mettant en évidence des personnalités ou des cas connus du grand public dans l'exposition. Attirer l'attention du spectateur sur les victimes célèbres des systèmes totalitaires modifie la façon dont on appréhende ces événements - la tragédie est présentée sous la forme d'une bataille de la lumière contre les ténèbres. La véritable horreur de ces événements réside dans le fait qu'ils ont entraîné la mort de millions d'inconnus, dont personne ne gardera le souvenir. Gleb Napreenko fait remarquer dans ce contexte : «L'essentiel des victimes du Goulag n'était pas du tout l'intelligentsia, il s'agissait principalement de paysans et d'ouvriers, des personnes opprimées dans le sens où elles ont été privées de parole et de biographie pour l'historien»<sup>144</sup>. Ce manque total de mémoire est en réalité l'aspect le plus terrifiant de la tragédie : l'accent mis sur les célébrités s'avère être une manière de transférer le problème de la mémoire dans un autre registre, le registre du Sublime et l'image de la Dernière Bataille.

L'esthétique est un moyen extrêmement courant pour initier le visiteur à une expérience tragique. Mais (répétons que nous étudions spécialement les travaux et les arts mémoriaux réalisés dans le cadre de l'Holocauste), l'expérience de la tragédie ne peut pas être vécue par une personne née dans une autre époque. Gleb Napreenko attire l'attention sur les tentatives d'utilisation de certaines techniques de design de manière à «introduire» le visiteur à la situation du goulag - par exemple, des murs en briques, supposé ressembler à des murs de prison, des boîtes en métal dépeint pour poser son sac. Ce style «à la Goulag», devant créer une atmosphère propice à la compréhension du message. Est selon Gleb Napreenko choquant : «L'idée même de recréer un Goulag, si l'on y réfléchit, est choquante. Et c'est justement dans l'esprit du design que toutes ces techniques d'immersion du musée existent – collecter les tiques du canal de la mer Blanche, faire pivoter le rouleau de la liste

---

<sup>144</sup> «Это музей, идеально функционирующий, привлекательный», 2016 (<https://www.colta.ru/articles/art/12980>, consulté le 15.02.19).



des exécutés...»<sup>145</sup>. Ce sont ces innovations choquantes des techniques d'innovation, qui provoque l'admiration de nombreuses revues, car elles sont convaincues que les nouveaux musées ont toutes les chances de devenir élégant et à la mode. Gleb Nepreenko fait échos aux paroles de la psychanalyste Maria Epsichuk: «Je suis tombée amoureuse d'une pièce de la présentation du musée: une antenne faite avec des fils de cuivre fabriquée par un prisonnier du goulag. Ensemble avec d'autres artefacts, sous un bon éclairage, elle est magnifique! Et quelque chose est effrayant dans une œuvre aussi élégante»<sup>146</sup>. Si l'exposition du musée provoque un sentiment d'admiration de son esthétique, il est peu probable qu'elle atteigne son objectif. Mais dans cette optique, le musée ne risque-t-il pas de créer culte des objets qu'il recèle? Ce risque doit être rappelé en premier lieu à toute personne se lançant dans ce sujet.

Un autre point controversé dans la réalisation des musées de la mémoire est sa capacité à réconcilier les sociétés avec leurs passés. Citons encore une fois l'historien de l'art russe Napreenko, sceptique devant la déclaration de l'actuel directeur du Musée de l'histoire du Goulag à Moscou, selon laquelle le but du musée est de réconcilier toutes les différentes visions du passé. Du point de vue de Napreenko, «Cet idéal sonne très bien, mais il est en réalité faux. Parce que cela implique la possibilité de chasser complètement le mal, l'agression, et les conflits insolubles. Et cela ne peut être réalisé qu'à la condition d'omettre certaines choses»<sup>147</sup>. Un musée de la mémoire comme un mémorial s'étant fixé pour objectif la réconciliation des mémoires est inévitablement obligé de contourner les «points tendus», et de «réécrire» un récit historique complexe.

Si l'on évoque les fausses optiques de réconciliation des mémoires, il convient également de prêter attention à l'aspect fragmenté du sujet, caractéristique de l'espace post-soviétique. Notre mémorial est conçu pour perpétuer la mémoire des crimes commis non seulement par les nazis, mais également par le régime totalitaire soviétique. Nous ne pouvons donc pas ignorer cet aspect.

Si nous résumons les préoccupations des experts sur l'ensemble des musées de la mémoire, nous obtenons trois types de problèmes : l'impossibilité de représenter de manière adéquate l'expérience de blessure; l'esthétisation et l'aspect trop glamour de l'espace muséal; l'utilisation des musées de la mémoire comme des instruments du pouvoir utilisés pour former une mémoire politique propre.

---

<sup>145</sup> De même

<sup>146</sup> «Это музей, идеально функционирующий, привлекательный», 2016 (<https://www.colta.ru/articles/art/12980>, consulté le 15.02.19).

<sup>147</sup> De même

Comment pourrions-nous éviter ces dilemmes classiques dans notre projet «Memory Garden»? Pour les philosophes du XXe siècle, à commencer par les existentialistes, l'idée de l'impossibilité de vivre l'expérience de quelqu'un d'autre est quelque chose de commun. Non seulement les expériences tragiques, mais bien toutes les expériences ne peuvent être reproduites et réalisées. Par conséquent, les récentes découvertes quant à l'impossibilité de transmettre correctement les expériences sacrificielles nous semblent étranges. Oui, l'expérience des autres est impossible à revivre. C'est une vérité universelle.

#### **2.3.4. Des outils permettant de relever les défis de représentation de l'Holocauste dans le projet «Memory Garden»**

Dans notre projet «Memory Garden», nous nous basons sur la compréhension des changements radicaux dans le développement de la mémoire collective ne proviennent pas seulement d'impulsions de l'état. Rappelons au moins un tournant dans la mémoire collective de l'Allemagne, causé par l'apparition de «En Crabe» de Günter Grass. Le roman a ouvert une nouvelle page, très importante, dans le développement de la mémoire collective, non seulement en Allemagne, mais également en Europe. Et l'état n'avait aucun lien avec cela.

Pour nous, auteurs du projet «Memory Garden», dans ce contexte, la nécessité de répondre aux exigences changeantes des époques est importante. Il est impossible à l'heure actuelle de construire un mémorial répondant à des exigences «éternelles», ainsi notre mémorial sera plutôt orienté vers les possibles questions de «demain», et aura la possibilité de se transformer, pour garder d'autres options de réponses. C'est pourquoi le langage de l'art numérique, combiné au bio-art, nous semble le plus approprié pour résoudre de tels problèmes. Et les nouvelles significations de l'œuvre devraient se former ici en fonction des questions avec lesquelles les visiteurs entreront dans le «Memory Garden». C'est la différence fondamentale avec l'installation de H.Sokol. Les constructions ordonnées par l'état ne laissent pas la possibilité d'évolution, elle instaure un message clair et non ambigu. Il est fondamentalement important pour nous de ne pas envoyer de message, mais de créer un espace d'expérience - une expérience moderne, répondant aux questions contemporaines et participant au développement de notre avenir à partir du support du passé (en utilisant la définition de la conscience historique de Jörn Rüsen).

L'utilisation du numérique permet de créer un espace de questionnement plutôt que des réponses toutes faites. Rappelons-nous les projets d'Olga Kisseleva «How Are You?» Et «Where Are You?», construits précisément dans le but d'inclure le spectateur dans le travail

de questionnement et la construction de sa nouvelle expérience, dépassant les limites de l'orientation automatique dans le monde.

Dans la section sur les tentatives de la gestion d'un passé traumatique, nous avons dit que l'artiste prend souvent des risques dans ses recherches, laissant le spectateur entrer dans le champ de la formation des sens. Mais sans cet aspect, la création de notre projet moderne serait impossible. Notre tâche la plus importante est de former un espace de réflexion critique de la société civile dans le contexte de la mémoire. Ceci n'est possible que si l'œuvre en elle-même permet l'ouverture d'un champ de questionnement. Les réponses aux questions des visiteurs ne peuvent être trouvées que par ces personnes elle-même.

La mission du projet «Memory Garden» est centrée sur la formation d'un espace d'expérience de réflexion critique sur les tragédies du passé dans le contexte de la notion de droits de l'homme. Pour avoir une vision claire de l'ampleur de notre projet, nous devons être conscients de la place qu'un tel projet artistique peut occuper dans la formation de la mémoire collective. Quels autres outils existent pour former notre conscience historique, quels outils uniques sont disponibles pour le projet artistique, à quels besoins urgents correspond le potentiel de notre projet.

Considérez un espace muséal pouvant attirer le visiteur. L'attractivité n'implique pas la frivolité. Les critiques des musées modernes considèrent souvent l'espace d'un musée moderne comme un parc d'attractions conçu pour répondre aux besoins plus primitifs d'une personne moderne. «Il y aura bien quelque chose d'attirant» - les fonds prétendument interactifs des musées sont conçus exclusivement pour des enquêtes misérables sur les questions contemporaines.

Nous repoussons catégoriquement cette approche. S'appuyer sur les besoins primitifs attire seulement les personnes ayant précisément des besoins primitifs. La confiance dans le spectateur et la reconnaissance de son droit à sa propre expérience, dont nous ne comprendrons pas nécessairement la forme, se trouvent être l'idéal permettant de nouer des relations dans le cadre des exigences requises par la culture Web 2.0. Selon nous, le seul réel moyen d'atteindre cet objectif passe par une implication maximale du spectateur et de l'artiste dans notre projet. Et ce sont les moyens offerts par l'art numérique qui nous permettent d'atteindre cet objectif en nous adaptant au langage et à la perception du spectateur.

### **2.3.5. La pérennité des traditions consiste en un danger pour l'artiste travaillant dans le milieu post-soviétique**

Si l'on aborde les tâches qui incombent à un artiste ayant décidé de réaliser une œuvre traitant de la mémoire d'événements tragiques de la seconde guerre mondiale, il est essentiel de mentionner la «résistance matérielle», la tradition commémorative existant dans l'espace post-soviétique. Les événements de Babi Yar sont aussi une tragédie quant à la privation des voies d'expression artistique et par l'introduction d'un récit monumental et héroïque. Nous sommes donc à la fois la descendance de cette tradition immersive, privée de sa voix en 1965, et les créateurs du nouveau langage de la commémoration publique.

L'Ukraine est située dans la zone de commémoration post-soviétique, laissant ainsi une empreinte sur les détails de la mémoire de la tragédie. Si en Europe occidentale, la tragédie de l'Holocauste est devenue la pierre angulaire de la construction d'un projet européen d'après-guerre (dont nous avons parlé dans les sections précédentes), en Union soviétique, les événements de l'Holocauste ont été occultés. Officiellement, l'idéologie internationaliste de l'URSS et la politique antisioniste (en fait antisémite) du pays ont forcé à niveler l'essence même de la tragédie.

Pour replonger dans les contextes commémoratifs en Ukraine, nous sommes passés par la littérature ukrainienne moderne, où les problèmes liés au passé traumatisant de l'Holocauste sont de plus en plus abordés. Nous nous sommes tournés vers les travaux de la maison d'édition «Dukh i Litera»<sup>148</sup>, des spécialistes de la mémoire collective ukrainienne<sup>149</sup>.

En conséquence, il ne pouvait y avoir de commémoration spécifique de l'Holocauste en Union Soviétique, ainsi ses victimes se sont vues commémorées dans le registre général de la tragédie du peuple soviétique.

En 1991, l'État ukrainien a levé le voile sur l'interdiction de parler de la tragédie de l'Holocauste. Avant cela, personne n'avait compris l'importance de la tragédie de Babi Yar dans la mémoire collective ukrainienne.

Cependant, depuis que cette importance est connue de tous, le site de Babi Yar s'est vu apparaître plus d'une trentaine de monuments, installés par diverses communautés, créant

---

<sup>148</sup> Константин Сигов (сост.), *Память и история: на перекрестке культур*, Киев, Дух і Літера, 2009; Константин Сигов (сост.), *Память и надежда: горизонты и пути осмысления*, Киев, Дух і Літера, 2010; Константин Сигов (сост.), *Правда. Память. Примирение*, Киев, Дух і Літера, 2016.

<sup>149</sup> Мирослава Антонович, *Ідентичність і пам'ять в пострадянській Україні*, Київ, Дух і літера, 2009; В'ячеслав Артюх, «Зміст поняття історична пам'ять на тлі українських реалій», *Менеджмент за умов трансформаційних інновацій: виклики, реформи, досягнення: Матеріали міжнародної наукової конференції (10–12 травня 2007 року)*, II, 2007, р.113–117; Олександр Бойко, «Колективна пам'ять: природа, суть, структура», *Національна та історична пам'ять*, 3, 2012, р.93–105; Лариса Буряк (ред.), *Київ у національній пам'яті*, Київ, ДП «НВЦ «Пріоритети», 2013; Сергій Скульчик, *Імперія пам'яті. Російсько-українські стосунки в радянській історичній уяві*, Київ, Критика, 2008.

par là-même plus une atmosphère de concurrence, qu'une ambiance commémorative de ces différentes communautés.

La seule exception ayant échappé à la pratique de nivelage de la tragédie de l'Holocauste est le monument «The Pit» situé à Minsk, créé en 1947 et exprimant clairement la tragédie du peuple juif. Les mots du poète Haïm Maltinsky ont été écrits sur le monument en yiddish et en russe: «Que le souvenir des cinq mille Juifs qui sont morts aux mains des ennemis cruels de l'humanité - les fascistes-allemands du 2 mars 1942 – soit éternellement béni . Ce fut le premier monument sur le territoire de l'Union soviétique, qui mentionnait les massacres de Juifs. Le monument a probablement été créé au moment où la position officielle de non-divergence sur la tragédie de l'Holocauste n'avait pas encore été totalement décidé. Nos pensées sont probablement confirmées par le destin qu'ont connu Maltinsky et le sculpteur du monument «The Pit», Morduh Sprishen, qui ont été envoyés respectivement en 1949 et 1952 au Goulag pour cosmopolitisme et nationalisme bourgeois.

En 1965, un concours de projets a été annoncé. L'examen était prévu pour septembre 1965, de sorte que le monument fut déjà construit pour le 25e anniversaire de la fusillade. Des artistes célèbres ont soumis leurs projets pour le concours, dont beaucoup ont perçu la tragédie de Babi Yar comme la tragédie de leur propre famille.

Nous voudrions rappeler les paroles de Viktor Nekrasov, qui réfléchissait à cette époque à la signification du message commémoratif. Il peut s'agir d'un mémorial saturé émotionnellement, provoquant une tempête de protestations chez le public et le sentiment qu'il est impossible de laisser une telle tragédie se reproduire. Selon Viktor Nekrasov un tel message commémoratif serait le plus commun. Et dans le même temps, dit l'auteur, le spectateur peut ressentir un sentiment de protestation devant un tel mémorial: ne me criez pas dessus, dit Nekrasov, ne me dicte pas les émotions que je devrais ressentir en ce lieu, «... Les lieux des plus grandes tragédies n'exigent pas de mots pour être compris, note l'auteur, le symbolisme inattendu pâlit devant la gravité des événements, l'allégorie devient impuissante». Peut-être que ce devrait être un lieu où il faut simplement parvenir à se taire.

La compétition a provoqué une recrudescence considérable et des attentes pour tous ceux pour qui le manque de souvenir digne de l'ampleur de la tragédie représentait une douleur constante. Mais les résultats du concours ont été annulés, expliquant que le jury n'avait pu déterminer de gagnant. Le favori du concours était le projet du sculpteur Evgeniy Zhovnerovskiy et de l'architecte Joseph Karakis, qui représenté Babi Yar comme une tragédie de l'Holocauste. Les auteurs ont proposé d'adoucir la présence de l'Holocauste dans l'œuvre, mais le résultat ne satisfaisait toujours pas le jury.

Nous voudrions insister sur le ton général des projets soumis pour le concours de 1965.

Tout d'abord, arrêtons-nous sur le projet de Joseph Karakis, qui souhaité représenter les sept ravins symboliques de Babi Yar. Entre eux se trouvent des passerelles (la partie préservée de Babi Yar se transforme en un lieu réservé où le pied humain ne doit pas marcher), le fond du ravin est recouvert de fleurs rouges (coquelicots) et de pierres, pour rappeler tout le sang versé par les citoyens soviétiques. La partie centrale du mémorial a été pensée de trois façons différentes: soit une statue monumentale de chagrin pour les victimes avec de hauts reliefs, sur le thème de l'héroïsme, de la souffrance et de la mort (sculpteur Y.Rajba); ou bien une stèle en béton de dix mètres de haut poinçonnée avec la silhouette d'un homme, de feux éternels et des panneaux de mosaïque en granit sur le thème de Babi Yar; ou encore des groupes de corps humains pétrifiés sous la forme d'un arbre fendu, au centre desquels il était supposé placer un mémorial à deux niveaux avec des fresques représentant des scènes de chagrin et de célébration de la vie, écrit par Zinoviïy Tolkachev.

Le projet de monument, créé par le sculpteur Ada Rybachuk et l'architecte V.Melnichenko, intitulé « Quand le monde s'effondre » était particulièrement impressionnant. A.Rybachuk et V.Melnichenko ont imaginé un mur, haut et large, constitué de grands blocs de pierre, conservant le lieu de sépulture et, pour ainsi dire, le faisant revivre. Leur idée était que, en descendant les larges marches menant à l'urne contenant les « cendres » des morts, les visiteurs refont le chemin de ceux qui ont été jeté au fond de la rivière. Ils ont pensé à faire un mur, le long duquel se fait la descente: constitué de blocs de pierre de différentes tailles, disposés de différentes manières. Dans les pierres, il serait possible de voir des gens marcher à nos côtés. Les pierres se déplaçaient d'abord dans un rythme calme, puis le pas se perd, le rythme est déchiré, les pierres commençaient à craquer, s'effondrer, se poser. Cela représente la chute des gens abattu par la fusillade. Karl Kantor, philosophe et historien de l'art, exprime l'idée du projet en ces termes: « La pierre exerce une pression sur l'âme; on sent presque physiquement les coins pointus des pierres, s'enfonçant dans le corps, dans la tête. Cela rappelle la couronne d'épines du Christ, car ce mur est un semblant de couronne de pierre entourant la personne sacrifiée pour la souffrance du peuple »<sup>150</sup>.

Malheureusement, les restrictions idéologiques mises en place par l'État soviétique ne permettaient pas de commémorer la tragédie de l'Holocauste par celles de victimes

---

<sup>150</sup> Владислав Гриневич, Павло-Роберт Магочій (ред.), *Бабин Яр: Історія і пам'ять*, Дух і Літера, Київ, 2016, p.282.

d'origine différentes. Le seul thème commémoratif admissible était le suivant – la souffrance du peuple soviétique. C'est pourquoi, en juillet 1976, dans la partie sud de Babi Yar, un monument en bronze fut érigé: «Monument aux citoyens et soldats prisonniers de guerre et officiers de l'armée soviétique tués par les occupants allemands à Babi Yar» (par l'architecte Mikhail Lysenko).

Après avoir compris la situation du souvenir de la tragédie de Babi Yar en URSS, il est nécessaire de rappeler le changement de perception de l'Holocauste en Ukraine après 1991. L'interdiction de commémorer ayant été levée, bien que la tragédie de l'Holocauste ne fasse pas partie de la politique Ukrainienne des mémoires, contrairement au pays d'Europe occidentale. Nous avons tout de même constaté un mouvement vers la volonté de parler des moments difficiles du passé, de les maîtriser à travers des pratiques artistiques.

Dans le cadre de notre étude, la présence en Ukraine d'initiatives sociales pour la mise en œuvre de projets d'organisation de l'espace urbain, auxquels la communauté urbaine participe, est importante à noter. Des intentions similaires ont en partie été mises en œuvre dans le projet artistique «Contrat social», dont nous aborderons les détails ultérieurement. Pour la mise en œuvre de notre «Memory Garden», il est conséquent de s'intéresser aux expériences de participation à la création d'œuvres dans l'espace public. En déterminant la domination générale de la tradition commémorative post-soviétique en Ukraine, nous pouvons affirmer le développement d'un nouveau langage de commémoration.

La mémoire historique en Ukraine a été à plusieurs reprises au centre de la vision artistique. Rappelons-nous des projets de Nikita Kadan, qui résolvent le conflit de la mémoire historique et les possibilités de raviver des conflits modernes à travers des mensonges historiques. Par exemple, le projet «Bones Mixed» de Kadan est consacré à la politique de la mémoire en Ukraine sur la base de la documentation disponible des événements du pogrom de Lviv et de la tragédie de Volynie. N. Kadan a également abordé cette question dans les expositions «Vins» et «Répétition de l'oubli» sur la responsabilité historique du pays après la Seconde Guerre mondiale. L'artiste affirme que son objectif par ces initiatives est de révéler le potentiel de l'art pour résister à la tromperie. Kadan souligne la manipulation réalisée sur les photographies des tragédies du XXe siècle et sur des faits, conduisant au mécontentement et à l'agressivité de nos jours. Nikita Kadan montre dans ces expositions que des images similaires sont utilisées par les deux parties opposées pour se blâmer l'un et l'autre, ces images ne peuvent donc être totalement réelles. N. Kadan définit sa position de la manière suivante: «en tant qu'artiste, je veux m'éloigner de la manipulation, qui peut facilement me tromper en tant que citoyen. Je sens qu'ils essaient de me tromper en tant que personne construisant son propre avis politique. En tant qu'artiste, j'essaie de résister

à cette tromperie». Le slogan de N. Kadan est: **«Regardez l'histoire directement, et non à travers le prisme des mythes historiques conçue pour nous tromper»**<sup>151</sup>. Les mots suivants sont significatifs dans le contexte de notre projet: «Le travail de l'artiste n'est pas de remplacer celui de l'historien. Mais l'art peut rattraper et exprimer ces « sombres doutes » qui se situe entre les événements historiques et nous »<sup>152</sup>.

Il est symbolique que l'exposition de Nikita Kadan «Vins» se soit tenu au Pinchuk Art Center en 2016 en même temps que l'exposition de groupe internationale «La perte, de la Mémoire de Babi Yar» avec Christian Boltanski, Berlinda de Bruyckere et Jenny Holzer. Cela a créé une sorte de contrepoint des moments tragiques de la mémoire historique de l'Ukraine, qui se rencontrant simultanément de l'intérieur et de l'extérieur de l'Ukraine.

Il est important de noter que l'art ukrainien ne répond pas seulement aux problèmes de mémoire historique, qui ont déjà fait l'objet de réflexions (même si l'optique dans laquelle nous travaillons est fondamentalement nouvelle), mais qu'il essaye également de montrer la douleur de ces points de mémoire, dont la société et l'environnement universitaire n'ont pas encore pris conscience. Parmi les projets artistiques visant à comprendre les problèmes de la mémoire historique, il convient de noter en particulier le travail de la plate-forme d'initiatives artistiques « Isolation », installée à Kyiv depuis 2014 (les artistes ont commencé leur travail à Donetsk). Parmi les initiatives significatives d'Isolation, il convient de citer les projets « Restauration de la Mémoire » fait en 2016, ainsi que le projet «Contrat social» lancé en 2017. L'exposition «Restauration de la Mémoire» (organisée par A.Dostlev et L. Dostlev) est devenue une plate-forme de détection des projets ukrainiens traitant du sujet de la restructuration de la mémoire collective, comme la mémoire de l'immigration forcée, dont plus d'un demi-million se trouvait en fait chez les voisins de ukrainiens. Les conservateurs ont invité les artistes ukrainiens à coopérer, les exhortant à quitter leurs maisons en Crimée et à l'est du pays. Le souvenir de la maison perdue, a permis de concrétiser la création d'un espace de solidarité nécessaire au sein de la société ukrainienne face à des réalités difficiles à imaginer en 2013<sup>153</sup>. L'exposition «Restauration de la mémoire» peut être attribuée à l'art numérique, tant en termes de création de contenu que l'utilisation d'outils techniques pour la réalisation des idées des artistes. Ainsi, le projet « Airport » de Viktor Korvik mettait virtuellement en scène le spectateur dans l'aéroport de

---

<sup>151</sup> «Никита Кадан: Как художник я пытаюсь противостоять обману», 2016 (<https://life.pravda.com.ua/culture/2016/11/18/220231/>, consulté le 27.02.19).

<sup>152</sup> De même

<sup>153</sup> Оксана Довгополова, «Мануали зі звучання часу», *Достлева. Окупація. Альбом*, Turbiniarpus Books, 2017, p. 47-61.



Donetsk détruit à cette époque, le tout accompagné d'une composition musicale sur le thème de la musique de Prokofiev (rappelons que l'aéroport de Donetsk portait le nom de Prokofiev), en s'appuyant sur le slogan « Les Russes aiment les enfants aussi ». Ce palimpseste de significations crée un effet explosif quand il s'applique à l'exposition de Korvik.

Le principe des nouveaux médias dans la création de contenu a aussi été utilisé pour créer l'exposition «Beach», pour laquelle les auteurs ont réalisé sur les réseaux sociaux la demande d'apporter des cailloux typiques des plages de Crimée. Une telle demande constituait un défi de taille, car il était demandé aux personnes de partager la mémoire de leur propre famille, pouvant difficilement être restaurée au vu du contexte actuel. Cependant, l'exposition a eu lieu, ce que l'on pourrait qualifier de geste de solidarité sociale : les gens ont ressenti le besoin de sacrifier leur propre « trésor » afin de recréer un fragment du territoire occupé dans l'espace d'exposition. Les initiatives du projet «Restauration de la Mémoire» pourraient être examinées plus en profondeur, mais cela ne ferait que nous éloigner du sujet principal de notre recherche. Pour nous, dans ce cas, il est important que l'art réagisse en premier au nouveau problème de la mémoire historique en Ukraine, qu'il y réagisse avec beaucoup de sensibilité, révélant les points de tension sociale les plus douloureux dans le contexte de la délocalisation actuelle de certains territoires, révélant aux communautés hôtes l'expérience perdue de leurs nouveaux voisins, mémoire y compris. La perception de la philosophie non conventionnelle de l'histoire, selon laquelle l'art est un domaine unique de connaissance de la réalité sociale, nous est confirmée par l'expérience ukrainienne (dans ce cas, l'expérience est très traumatisante).

Ayant mentionné la plate-forme Isolation, nous ne pouvons en négliger le projet «Contrat social», supervisé par Ekaterina Filyuk, une ancienne résidente d'Odessa, qui travaille actuellement à Kyiv. L'idée de E. Filyuk consiste à «réinstaller» le piédestal du monument à Lénine tombé en 2014 à Kyiv. L'important dans cette proposition n'est pas de créer quelque chose de nouveau pour un autre lieu de mémoire, mais de créer un espace de communication axé sur la décommunisation du pays et la tradition de construire d'énormes monuments en Ukraine. Le «Contrat social» est une série d'installations autour du socle du monument, choisies par vote sur le site Web du projet. Ainsi, le projet n'est pas une décision venant du pouvoir, mais reflète le résultat du «Contrat social» relatif au nouveau sens de ce piédestal. Au moment où nous rédigeons ce texte, trois installations ont été réalisées, chacune provoquant une réaction non négligeable du public.

Ici, nous avons abordé un petit échantillon de projets artistiques qui traitent du problème de la mémoire collective en Ukraine. Notre brève excursion a pour but de

démontrer la présence en Ukraine d'un puissant potentiel artistique axé sur la question de la mémoire. Comme déjà mentionné, la réalité ukrainienne montre la présence d'un espace sémantique en pleine activité, sensible aux problèmes de la mémoire historique. Avec la préservation générale du langage commémoratifs monumentale soviétique, l'art ukrainien expose un nerf de tension sociale. La présence d'un tel potentiel et la volonté d'une partie de la société de répondre aux problèmes de mémoire émanant de l'espace artistique nous donnent l'opportunité de supposer que le projet «Memory Garden» présenté dans la forme de l'art numérique, sera compris de la manière souhaitée par le public ukrainien.

#### **2.4. LE BIO-ART, UNE COMPOSANTE ESSENTIELLE DU PROJET «MEMORY GARDEN»**

Une des composantes les plus importantes de notre projet est le bio-art, il faut se représenter un jardin «vivant», conçu de manière à entraîner la formation d'une nouvelle manière de comprendre le passé chez une personne se trouvant dans le «Memory Garden». Pour nous, la métaphore du jardin, est central dans le projet. Le jardin implique la germination des significations dans différents environnements futurs. Il ne peut exister un avenir qu'à travers la compréhension du sens du passé, en le transformant en un message, qui nous permettra d'envisager plus tard nos projets futurs. Le souvenir de la tragédie ne devrait pas être une collection de statistiques sèches, mais une partie intégrante du flux du vivant: c'est ce qui fait du jardin vivant une métaphore nécessaire à l'inclusion du spectateur dans le domaine immersif du mémorial.

Pour cela, nous proposons d'utiliser à la fois de vraies plantes vivantes et une installation vidéo qui transforme l'intérieur du complexe commémoratif en un jardin interactif. Nous conserverons les arbres déjà présents sur le terrain où se situera le mémorial. Mais avec les pins, bouleaux et chênes traditionnels qui poussent à Babi Yar, des arbres spéciaux seront ajoutés comme symbole de la renaissance : l'afarsimon reconstitué de ses cendres, le Sophora toromiro, expulsé de son territoire, et les anciens métushalas. Le contraste entre les arbres faisant références à des symboliques bibliques et ceux bien connus du paysage ukrainien crée une sorte de zone de conflits entre le présent et l'éternité, dans lequel on ne peut que comprendre le sens, dans lequel une personne peut faire un choix qui déterminera l'avenir. Le travail réalisé sur le symbolisme, associé à l'installation interactive, devient le médiateur des significations qui permettent au visiteur de s'accorder avec l'optique du complexe commémoratif.

La suite de cette partie de notre projet implique que nous développions l'aspect bio-art ainsi que les projets y faisant référence. Dans ce contexte, nous voudrions aborder les projets d'Olga Kisseleva dans lesquels la technique du bio-art est étroitement liée aux problèmes du temps et de traitement des lésions sociales. La combinaison de cette expérience et de notre travail sur l'étude de la mémoire crée un potentiel sérieux pour développer un projet utilisant un langage artistique fondamentalement nouveau pour maîtriser les tragédies du passé. En espérant que le langage que nous aurons développé sera adapté aux exigences du XXIème siècle. Rappelons que la plupart des monuments commémoratifs de l'Holocauste ont été créés au cours du siècle dernier. Pendant plusieurs décennies, de nouveaux moyens d'auto-organisation sociale sont apparus, ainsi que d'autres moyens de former des communautés et de communiquer au sein de ces communautés. Dans cette partie du travail, nous prévoyons d'explorer à la fois les recherches réalisées dans le domaine du bio-art, et de mettre en lumière notre proposition architecturale pour le projet «Memory Garden».

#### **2.4.1. Le Bio-Art en tant que direction artistique**

Le Bio-art est une tendance artistique basé sur un travail impliquant des tissus vivants, des bactéries, des organismes vivants et des processus de la vie. En utilisant des procédés scientifiques, tels que la biotechnologie (comprenant notamment des techniques telles que le génie génétique, la culture tissulaire et le clonage), le travail est effectué dans des laboratoires, des galeries ou des ateliers d'artistes. Selon certains artistes, le domaine du bio-art devrait être strictement limité aux «organismes vivants», tandis que d'autres artistes pensent que l'art utilisant des techniques de la médecine moderne et de la recherche biologique devrait également être inclus dans le bio-art, ou considère cette contradiction comme une conséquence de la nature même des sciences biologiques.

Bien que les artistes du bio-art travaillent avec de la matière vivante, il existe quelques désaccords sur la manière dont on peut considérer une matière comme «vivante». La création d'êtres vivants et le travail dans les sciences naturelles peuvent conduire à des controverses éthiques et sociales.

Même si les origines du bio-art remontent à la fin du XXe siècle avec le travail de pionniers tels que Joe Davis, Olga Kisseleva, Marta de Menezes et les artistes unis par SymbioticA, le bio-art est beaucoup plus largement pratiqué actuellement. L'un des premiers projets attribuables au bio-art est sûrement le projet «Time Capsule» (1997), dans lequel Eduardo Kac introduit un nouveau terme la «Biotelematic». L'objectif de ce projet était que

L'artiste se coude une puce, semblable à celle que l'on coud sur des animaux pour suivre leurs mouvements en temps réel. L'idée de Kac était de créer sa propre «capsule temporelle» - un endroit où toutes les informations relatives à sa vie serait transférée. Pour notre projet, la mention de la capsule temporelle est également importante dans le sens où la métaphore de la préservation de la mémoire est centrale pour nous. Nous sommes également capables de relier des ponts entre ce projet et nos propres idées. Selon Eduardo Kac: «Not coincidentally, documentation and identification have been one of the main thrusts of technological development, particularly in the area of imaging, from the first photograph to ubiquitous video surveillance. Throughout the nineteenth and the twentieth centuries photography and its adjacent imaging tools functioned as a social time capsule, enabling the collective preservation of memory of our social bodies. At the end of the twentieth century, however, we witness a global inflation of the image and the erasure by digital technologies of the sacred power of photography as truth. Today we can no longer trust the representational nature of the image as the key agent in the preservation of social or personal memory and identity. The present condition allows us to change the configuration of our skin through plastic surgery as easily as we can manipulate the representation of our skin through digital imaging, so that we can now embody the image of ourselves that we desire to become. With the ability to change flesh and image also comes the possibility of erasure of their memory»<sup>154</sup>. L'artiste explique en quelque sorte son raisonnement – dans un certain sens la puce représente la mémoire. À cet égard, les techniques de mémorisation sont anthropomorphisées par nous: nous voulons donner une humanité à des ordinateurs, des robots, etc. Après avoir introduit une puce dans son corps, Eduardo Kac a lui-même fait un pas vers la technologie, combinant biologique et technique.

Désormais on observe de nombreuses nouvelles ramifications dans le bio-art, comme l'Art Génétique, l'Art Biotechnologique, l'Art et la Culture du Tissue Cellulaire, l'Art Transgénique, les Pratiques Biologiques en milieu Humide, Art des Systèmes Vivants et l'Art Écologique.

La relation entre les directions empruntées par le bio-art et sa compréhension post-humaniste a été remarqué par Ihab Hassan. Dans le monde moderne, le concept d'homme ne semble plus tenir la route, l'ensemble du monde vivant est maintenant reconnu comme un

---

<sup>154</sup> [Eduardo Kac](https://www.ekac.org/timec.html), Time Capsule, 1997 (<https://www.ekac.org/timec.html>, consulté le 17.02.19)

sujet. Rappelons dans ce contexte qu'en 2013, le gouvernement indien a attribué le statut «*d'être non humain*»<sup>155</sup> aux dauphins.

Dans le cadre de notre projet, nous nous intéresserons en premier lieu au Dendro Art en tant que sous-catégorie d'éco-art. C'est sous ce pavillon qu'Olga Kisseleva travaille, nous poussant vers nos développements. Le laboratoire Art & Science de l'Université de la Sorbonne joue un rôle important dans le développement du bio-art. Les œuvres de **Dendro Art** «accumulent» en elles-mêmes tous les traits caractéristiques de la présence des arbres dans l'art au cours des siècles précédents.

Il existe désormais trois sous-catégories de Dendro Art. La première, la plus high-tech, concerne le travail de l'artiste sur l'ADN des plantes, la seconde explore les relations entre les différents acteurs de la chaîne technologique «homme-plante-modernité», enfin, dans la troisième les artistes établissant un nouveau type de relation avec la plante à un niveau quasiment dialectique. Les projets Art & Science de la Sorbonne, à commencer par le projet «Biopresence», sont considérés dans les deux premières catégories.

Dans le cadre du projet «Bioprésence» (2012-2013), Olga Kisseleva, en collaboration avec des scientifiques de l'INRIA<sup>156</sup>, a réussi à créer une nouvelle sous-espèce d'orme méditerranéen, capable de tolérer sans risque l'infection fongique qui a presque détruit les forêts d'ormes du sud de l'Europe.

Le projet «Biopresence» repose essentiellement sur le rétablissement d'espèce, biologiquement éteinte, mais d'une grande valeur culturelle pour la région donnée. Laissez-nous clarifier cela. Dans chaque petite ville de France, en particulier à Biscarrosse, où le projet a été mené, les organisations des villes sont à peu près identiques entre-elles. Au milieu de la ville il y a une place avec l'église, un café, un marché, des boulangeries. Le rythme de la vie sociale est donné par cette place – c'est ici que l'on va à l'église, puis de l'église – on se retrouve au café pour discuter des nouvelles, c'est aussi ici que l'on fait ses achats, etc. Dans ces zones, poussent de vieux arbres de grande taille, auxquels sont généralement associées des légendes et des histoires locales. À Biscarrosse, il y avait une légende sur l'amour entre un prince et une bergère, associée à un des ormes de la place. Chaque printemps, l'orme fleurissait avec des fleurs inhabituelles de la forme de la couronne

---

<sup>155</sup> [«Dolphins gain unprecedented protection in India», 2013 \(https://www.dw.com/en/dolphins-gain-unprecedented-protection-in-india/a-16834519](https://www.dw.com/en/dolphins-gain-unprecedented-protection-in-india/a-16834519), consulté le 17.02.19)

<sup>156</sup> «Biopresence», *official site of Olga Kisseleva* (<http://kisseleva.org/>, consulté le 25.02.19).

que portait cette bergère. On pense que l'orme de Biscarrosse est le plus vieil orme d'Europe. Il a été planté en 1350 et est décédé en 2010. Se sont ces maladies associées au changement climatique qui sont à l'origine du décès de l'arbre. La mort de cet arbre est devenue un événement triste que l'on ne pouvait pas réparer à l'aide de nouvelles plantations.

Les habitants de la ville n'étaient pas prêts à se séparer de cet arbre légendaire, ils ont donc avancé l'idée de perpétuer son existence à travers l'art. Olga Kisseleva a suggéré de ne pas suivre la proposition de la création d'une sculpture réaliste : un monument à l'arbre mort. L'idée a été proposée de restaurer un arbre vivant en utilisant l'ADN de celui qui était mort. En même temps, l'arbre devait résister aux maladies qui décimaient les populations d'ormes français. Avec l'aide d'un laboratoire de recherche, une espèce d'orme capable de résister à ces maladies. Au cours de cette étude, Olga Kisseleva et les biologistes du laboratoire INRIA ont mis au point une méthode permettant d'intégrer des fragments d'ADN d'orme de Sibérie à l'ADN d'un arbre mort. L'arbre nouvellement planté, contenant l'ADN de l'orme de Biscarrosse, était un symbole vivant restaurant la connexion perdue des habitants de la ville avec ce passé historique.

Pour nos propres recherches, le message transmis par le projet «Biopresence» est important - le projet, en fait, refuse de reconnaître l'impossibilité de la résurrection. En même temps, l'artiste envisage l'avenir d'une manière surprenante : le nouvel arbre qui a été planté n'est pas une copie exacte de l'ancien, mais en portant son ADN, il relie l'avenir au passé dont témoignait cet ancien orme. Selon Olga Kisseleva elle-même: «Le projet ne cherche pas à réaliser un retour impossible dans le passé, mais en s'appuyant sur ce passé, il nous invite à aller de l'avant»<sup>157</sup>. Il est facile de comprendre en quoi cette métaphore de la connexion entre un passé disparu et le futur, incarné par un être vivant - un arbre - est importante pour le projet «Memory Garden». Nous n'avons pas décrit les pratiques mémorielles développées au cours des deux dernières décennies pour aucune raison - rappeler un passé tragique a pour objectif de surmonter les traumatismes et de préserver la mémoire du passé. Il est impossible de ressusciter les morts, mais il est très important d'avoir une preuve visible que la vie continue, préservant ainsi en soi la connaissance d'un passé tragique.

Le projet de recherche «Eden» lancé par Olga Kisseleva en 2012 est particulièrement significatif pour nos recherches. Le projet comprend plusieurs aspects et a été mis en œuvre dans différents pays. Les travaux sont effectués par le laboratoire Art & Science (sous la direction de O.Kisseleva) en collaboration avec le soutien du Centre National de la

---

<sup>157</sup> «Biopresence», *official site of Olga Kisseleva* (<http://kisseleva.org/>, consulté le 25.02.19).

Recherche Scientifique (CNRS), de l'Université Tsinghua (Beijing) et de la société de télécommunications Orange (France). Le projet est stratifié et diversifié, il crée en son sein une sorte d'intelligence culturelle - un fantasme sur la réalisation des rêves des jardins d'Eden et d'Arcadia, ainsi qu'une recherche pratique pour la conservation de la biodiversité et la restauration d'espèces menacées. Le projet est unique en raison de la combinaison de recherche écologique, culturelle et anthropologique.

Eden poursuit l'idée du projet « Biopresence », axé sur la renaissance de l'orme européen. De nouveaux domaines de travail sont associés à la restauration de l'afarsimon (désert du Néguev - Israël et de la Jordanie), de la sophora toromiro (Chili), du Bodhi jiulian (Chine et de l'Inde), de variétés de pommes et de l'aport (Kazakhstan).

Comme nous l'avons déjà fait remarquer, le projet «Biopresence», outre la restauration des ormes d'Europe occidentale, il vise aussi à restaurer la communication sociale traditionnel dans les petites villes françaises. Son travail sur les afarsimons et les bodhi jiulian vise à restaurer des parties entières de la civilisation. Pour notre recherche, ce travail est important dans le contexte de la construction d'un message commémoratif, visant à recréer la conscience de la destruction du monde yiddish en Europe. C'est un message symbolique axé sur le thème d'un monde irrécupérable, dont la place est ravivée dans un paysage culturel sous une forme symbolique. L'effort de restauration d'un monde disparu, est un message symbolique important que nous voudrions reutiliser dans notre propre projet «Memory Garden».

Le projet «ophora toromiro» a été lancé en France et visait à visualiser la communication entre des plantes très éloignées les unes des autres. L'idée du projet a été provoquée par l'apparition d'un «herbier de plantes éteintes». O.Kisseleva a créé une sorte de «réseau biologique», fonctionnant à l'aide de capteurs d'éthylène installés sur des arbres, qui mesurent la température et contrôlent les données hydrométéorologiques. Les capteurs fournissent des informations sur l'arbre et son environnement. Les capteurs détectent et retransmettent les données brutes mesurées via des antennes de répéteur Orange. Le projet Eden donne aux arbres une «voix» et crée la possibilité d'observer numériquement un dialogue invisible - un flux particulier d'informations circulant entre les arbres comme s'ils étaient des objets interconnectés. Il couvre les problèmes environnementaux à grande échelle et donne vie à une «écologie numérique». Le projet connecte les réseaux électroniques et biologiques en temps réel, et crée également une vision poétique et originale des communications biologiques, laissant dans ce dialogue une place importante pour que le public puisse «écouter» la nature.

Pour Olga Kisseleva dans le projet, il est important que la nature ne soit pas exploitée ici, qu'elle ne soit pas utilisée comme du matériel permettant à l'artiste d'exprimer ses idées (dans une certaine mesure, de telles accusations peuvent être portées contre E.Kac). L'idée du projet permet à n'importe qui de devenir un observateur de la flore, de découvrir un monde qui lui est normalement inaccessible. Le message du projet s'avère extrêmement humain avec le rejet d'un monopole sur la vérité et l'idée que le royaume de la nature est son propre souverain. Pour nos propres recherches artistiques, il est important qu'O.Kisseleva donne vie à l'histoire en présentant au public des faits historiques bien connus, à travers le prisme de sa propre opinion artistique. Cette approche de la représentation du passé est importante pour nous dans le cadre du projet «Memory Garden».

Nous nous intéressons à la partie du projet «Eden», associée à la création d'installations audio basées sur les mouvements des plantes. Le laboratoire Art & Science, sous la direction d'O.Kisseleva, a entrepris d'étudier les peupliers parisiens, arbres aux propriétés multiples et longtemps utilisés par l'homme (croissance rapide, capacité de purification de l'air, absorption de la pollution, capacité de réduction de la température de l'air, etc.). Basé sur la métaphore du peuplier en tant que «machine à remonter le temps» (les racines de l'arbre absorbent l'humidité et les minéraux des couches de sol qui appartiennent désormais à un passé lointain et les remontent jusqu'aux branches), le personnel du laboratoire Art & Science a développé une série de capteurs permettant de mesurer et de transformer en un signal variant selon la vitesse et la direction du mouvement du fluide circulant à l'intérieur des plantes. Les scientifiques ont également mis au point un système de traitement électronique des données. L'analyse des informations réalisée par un groupe de scientifiques permet à l'installation de visualiser le biorythme des plantes avec le monde extérieur à travers le langage du son, de la lumière et de l'intensité des couleurs. Dans le parc, l'installation sonore de chaque arbre devient un orchestre. Les données atmosphériques du parc sont lues par l'installation. Les caractéristiques temporelles des données sur le vent, la pression atmosphérique et les réponses biologiques des arbres à ces changements sont transformées par une réorganisation énergétique en fréquences ultra-basses et en infrasons résonnant dans le corps des spectateurs.

Dans une certaine mesure, cet aspect du projet «Eden» recoupe les projets de Scott Draves décrits dans la première partie de cet ouvrage - dans «Electric Sheep», nous admirons la beauté des lois de la nature, transmises au travers d'un programme informatique. Dans le projet «Eden», l'énergie des plantes, le rythme du mouvement des fluides se mouvant à l'intérieur de l'arbre est converti en musique. Le principe du projet «Eden» est en quelque sorte une tentative d'obliger une machine à suivre le rythme biologique d'un être vivant,



plutôt que comme d'habitude de se faire dicter son rythme en fonction des machines. Les spectateurs entendent non seulement le son, mais peuvent également ressentir des vibrations lorsqu'ils touchent le tronc de l'arbre. Sensible à l'énergie électrostatique des organismes vivants, l'arbre réagit quand nous le touchons ou quand nous nous situons à proximité de lui. Les systèmes créés à l'aide des recherches scientifiques nous permettent de « réinitialiser » la perception que nous avons de la nature, de réorganiser les hiérarchies de valeurs de l'homme européen. Depuis les Lumières, la science a été perçue comme un moyen de sortir l'humanité du monde chaotique de l'État de Nature. Les arts numériques, en particulier le bio-art, font de la science un pont sur lequel une personne peut revenir dans la simplicité organisée du monde de la nature. Nous retrouvons les mêmes intentions dans les projets de Christa Sommerer et Laurent Mignonneau décrits dans la première partie de ce travail, axés sur la culture de plantes vivantes dans des espaces réels et virtuels. Permettons-nous ici de rappeler à la fois leur projet et leurs réflexions: «The contact that is established between man and plant is explained in depth in the invisible and impalpable passage of energy “in a relationship of grafting with the vegetal element,” according to the effective definition of Lorenzo Taiuti, who draws from agricultural practice this image to communicate the sense of how the contribution of the user is carried by the vegetable. From the unusual grafting between two such different realities is born a different vegetable life configuration that has in itself the complicity of botanical biology but also of man and technology, a conjunction interpreted by Piero Gilardi as “a sort of new cosmic communion,” since for the artist the poetic sense of the installation lies “in managing to establish an emotional and communicative continuity between the real dimension and the virtual dimension, and to humanize the virtual space by transforming it into the scenery of a communication of cosmic energy, more exactly, of a transduction of human energy into botanical energy, into natural energy»<sup>158</sup>. Dans les projets d'Olga Kisseleva, l'ordre dans lequel le monde naturel voit l'arbre lui confère un sens métaphysique supplémentaire: l'arbre se révèle être une métaphore de la connexion entre la terre et le ciel.

Pourquoi cette partie du projet «Eden» d'Olga Kisseleva est-elle intéressante dans le contexte du «Memory Garden»? La principale question que l'artiste se pose par son travail est la suivante: que signifie pour nous la disparition d'un être vivant? La composante philosophique du projet est basée sur le mystérieux aphorisme exprimé par Héraclite dans le

---

<sup>158</sup> «From The Technological Herbarium, by Gianna Maria Gatti» (<http://www.alan-shapiro.com/from-the-technological-herbarium-interactive-plant-growing-and-trans-plant-by-christa-sommerer-and-laurent-mignonneau/>, consulté le 17.02.19).

temple d'Artémis à Éphèse aux alentours de 500 avant JC. Olga Kisseleva interprète cette pensée de la manière suivante: l'extinction ou la mort est considéré par l'ancien philosophe comme une conséquence du fait que la nature «préfère se cacher». Pour l'artiste, cette affirmation est un stimulant pour interpréter les «secrets» de la nature et les signes qu'elle essaye d'envoyer à l'humanité. Cette interprétation d'Héraclite, l'artiste la tire du célèbre texte de l'historien français de la philosophie Pierre Hadot, utilisant la métaphore du «voile d'Isis» comme une image de la nature, que la science et l'art tentent de révéler.

Pour notre projet, la métaphore du «voile» semble dissimuler le secret de la vie. La mémoire «cachée», la vie des gens qui nous est «cachée», absorbés par la tragédie de l'Holocauste, est exactement ce que nous cherchons à montrer dans notre projet. La partie bio-art de notre projet vise à créer des moyens discrets, permettant le spectateur de vivre l'expérience de la perte, à acquérir des connaissances sur la vie qu'il ne pourra oublier, et que l'on peut lui transmettre à travers l'image métaphorique de la vie régénérée dans les plantes. Les arbres pouvant être utilisés comme des «capsules mémorielles», comme des images symboliques de la connexion entre la terre et le ciel - devraient constituer la trame du «dialogue» de notre projet.

Notre projet «Memory Garden» implique à la fois l'utilisation de la composante bio-art et l'inclusion du paysage de Babi Yar dans sa composition sémantique. Dans le paragraphe suivant, nous proposons notre propre vision de comment aménager le paysage pour le «Memory Garden»

#### **2.4.2. Le travail sur le paysage dans le projet «Memory Garden»**

Comme nous l'avons dit plus haut, la tragédie de l'Holocauste ne peut être commémorée par les techniques artistiques mis au point avant la Seconde Guerre mondiale. Ce n'est que dans les années 1980 que l'on a commencé à mettre au point un langage qui pourrait être utilisé pour raconter la tragédie de personnes qui, au fond, ne nous concerne pas directement, et qui ont été détruites uniquement car elles appartenaient à une certaine communauté sociétale.

En analysant les expériences de représentation artistique des tragédies du passé, nous avons abordé le développement du projet «Memory Garden» dans l'objectif de représenter précisément ces *expériences* tragiques du passé, réalisé de manière à ce que la mémoire du passé tragique soit construite dans le contexte de la construction d'une perspective future.

Pour cela, nous proposons une solution architecturale permettant de visualiser l'expérience tragique de Babi Yar sans utiliser les images traumatiques qu'elle a engendré. Le message conceptuel que nous avons élaboré devrait trouver un moyen d'expression qui

devrait faire de la voix du mémorial non pas une simple déclaration énoncée par un guide, mais un moyen efficace de transformer la perception intérieure d'un visiteur. Le lieu même de la tragédie que nous commémorons implique la nécessité de tenir compte dans notre œuvre des spécificités du paysage de Babi Yar. Cet aspect du projet fut le point de départ des projets de commémoration de la tragédie proposés depuis les années soixante. Nous héritons de cette idée qui n'a jamais abouti et partons de notre connaissance du paysage historique de Babi Yar et de son destin dans la seconde moitié du XXe siècle.

La référence au paysage de Babi Yar ne peut être réalisée que par l'intermédiaire d'une solution architecturale. La recherche d'un moyen d'expression architectural a donc été le point de départ de la formation de notre projet. Le projet a été créé sur plusieurs années. La partie architecturale préliminaire du projet a été proposée par M. Reva en 2010 et finalisée conjointement par J. Barinova et M. Reva en 2015.

Le lieu de la tragédie a été presque complètement transformé dans la période d'après-guerre - le relief a été totalement modifié par des bulldozers, les inondations boueuses de la tragédie de Kureniv ont achevé la transformation du relief. Une tentative de nivelassions du terrain (curieusement, cet aspect semble bien s'insérer dans le contexte de Babi Yar) dans notre interprétation, le lieu du crime fait perdurer le crime. La transformation du relief fut entamée par les nazis, qui tentaient de détruire les traces de la tragédie, et les autorités soviétiques l'ont poursuivi, littéralement avec les mêmes bulldozers qui avaient détruit tout l'espace du ravin. Nous ne connaissons pas (et il n'est pas possible de la restaurer) la liste exacte des personnes tuées ici. On peut dire que les restes de personnes ensevelies à Babi Yar se sont mêlés à la terre qui les a avalés.

Par conséquent, une des interrogations majeures de notre recherche a été comment recréer le paysage de Babi Yar de nos jours? La restauration du paysage naturel est impossible - et serait même immoral. En effet, la modification du paysage a forcé la création d'un mélange de reste humain et de terre, qui ne sont plus directement liés au lieu d'exécution. Par conséquent, tout travail portant sur une modification de la terre relèverait de la profanation - il suffit de rappeler comment, lors de la construction de la station de métro Drogozhichi, les bulldozers ont ramassé des restes humains.

Comment est-il possible de rendre hommage au territoire de Babi Yar, telle qu'il était avant la tragédie? Mikhail Reva a proposé une restauration métaphorique du paysage, à travers la forme que pourrait prendre le mémorial, en «élevant» la topographie, recréant le relief naturel au niveau du toit du musée, qui se transformerait en un élément esthétique et sculptural. Le mémorial lui-même prend la forme d'un ravin qui s'élève au-dessus du sol, se connectant au ciel. La terre s'est relevée et est devenue le ciel. Si dans le célèbre mémorial

Yad Vashem à Jérusalem, l'élément principal est la terre, dans le monument sculptural, Babi Yar c'est le ciel. Le ciel sera vu à travers les larmes du tissu, c'est l'un des éléments clés de l'installation vidéo, dont nous parlerons plus en détail plus tard.

La hauteur du bâtiment correspond à la profondeur naturelle du ravin - 9 mètres. Ainsi, le mémorial est un ravin élevé au-dessus du sol, un lieu qui n'était jadis qu'une banlieue paisible de Kyiv, mais qui s'est rempli d'un sens terrible au XXe siècle. L'homme moderne élève le Yar au ciel, dans ses paumes, en rendant hommage à la mémoire de ce qui s'y est passé et en connectant les gens enterrés ici avec l'éternité.

Le projet architectural introduit le spectateur dans un espace situé entre le passé et le futur, en concrétisant la responsabilité du présent pour la construction d'un avenir durable. La conception architecturale proposée dans notre projet prend la forme d'un miroir dans lequel il existerait différentes dimensions d'être. La profondeur et la hauteur changeant en fonction de l'endroit - le ravin surélevé au-dessus du sol s'avère être au-dessus de la tête des visiteurs. En même temps, le spectateur voit le ciel qui se reflète dans la surface de l'eau. Cette technique introduit le visiteur dans un espace « à la frontière », «à l'extérieur», ne lui permettant pas de se cacher dans le cocon protecteur du moment moderne («c'était il y a longtemps et ça n'a rien à voir avec moi»).

\*\*\*

En résumé, nous pouvons affirmer que la composante bio-art est une part importante du projet «Memory Garden». Nous avons l'intention de faire du jardin une partie intégrante du mémorial, ce qui permettra au spectateur de former de nouvelles expériences grâce au contact avec des plantes faisant partie du mémorial. Nous prévoyons de passer par l'utilisation de repères invisibles, pouvant être décryptées grâce à des outils de navigation et guidant le spectateur entre les différents points d'intérêt de l'œuvre.

Le projet utilisera le langage symbolique des arbres, spécialement installés dans l'espace commémoratif. Nous utilisons le symbolisme biblique de la plante, qui est commun à la fois dans la culture européenne et dans la tradition culturelle juive, que notre projet doit représenter. Ainsi, il est possible d'utiliser le cèdre comme le symbole des justes (les Justes fleurissent comme un palmier, il se lève comme un cèdre au Liban. Psaume 91:13). Le «Memory Garden» se concentre non seulement sur la mémoire des victimes, mais aussi sur la perpétuation de ceux qui, au prix de leurs vies, ont essayé de sauver la vie de ceux qui étaient condamnés à mort par l'Holocauste. Il est possible que nous utilisions un prunellier

dans le projet en raison de sa symbolique biblique du buisson d'épine qui sert «d'intermédiaire» à la parole divine («Et il vit (Moïse - Ya.B.), que le buisson d'épine brûlait, mais que le buisson ne brûlait pas ... et Dieu lui parla à travers ces buissons » (Ex. 3 : 2,4)), de plus les épines dans la Bible sont un symbole de la souffrance humaine dans sa vie terrestre - au moment de l'exil du paradis, Adam entend que la terre ne lui sera pas généreuse: «épines et chardons cela grandiront pour vous» (Genèse 3 : 17-18). Le chêne dans la tradition biblique est un symbole de la présence divine : des cérémonies religieuses ont eu lieu à l'ombre des chênes sacrés. Sous les chênes, le roi Saül et ses fils furent enterrés (Premier Livre des Chroniques 10:12) ; «Ils offrent des sacrifices sur le sommet des montagnes, ils font brûler de l'encens sur les collines, sous les chênes, les peupliers, les térébinthes dont l'ombrage est agréable» (Osée 4:13) ; L'ange de Dieu était assis sous un chêne qui poussait près de la ville d'Ofra (Livres des Juges 6:11). Nous avons l'intention d'utiliser un spectre symbolique relativement restreint, en ne prenant que quelques caractères du texte biblique, car nous croyons que les symboles confessionnels très prononcés (tels qu'une épine, faisant référence à la couronne épineuse du Christ) ne sont pas tout à fait appropriés, compte tenu du contexte particulier de l'Holocauste.

Nous prévoyons la possibilité d'un contact interactif avec les arbres en utilisant un équipement transformant le mouvement des fluides le long du tronc en une sorte de dialogue - la sensation de vibration lors d'un contact avec le tronc est prévue dans notre projet comme un moyen d'inviter le spectateur à découvrir les secrets de la vie, et la valeur humaine la plus élevée de toute, la capacité à reconnaître l'inacceptabilité de tout meurtre. La composante biologique de notre projet est contemplative, métaphorique. Utiliser la plante comme une «capsule temporelle» nous permet d'entraîner au moins métaphoriquement le spectateur dans un espace situé au-delà de ce moment particulier, lui donnant le sentiment de rencontrer le passé et de pouvoir prévoir l'avenir. La connexion entre la terre et le ciel à travers les racines et la cime de l'arbre crée en nous à la fois peine et espoir. Il nous semble utile d'inclure dans l'espace du projet des points d'information, permettant de se renseigner sur les projets de restauration de la vie menés par le Laboratoire Art & Science: cela crée un espoir supplémentaire utile pour surmonter les traumatismes du passé. Une révérence pour la vie, un exemple de renaissance de la vie et un sentiment d'espoir - c'est le message final que nous voudrions exprimer au visiteur de l'espace commémoratif «Memory Garden».

Pour notre œuvre, il est important de «donner la voix» aux plantes de l'espace de Babi Yar et au paysage qui existait ici avant 1941. La surélévation vers le ciel du relief de Babi Yar, reliant la profondeur du ravin à la hauteur du bâtiment, voilà tout ce qui permet au

spectateur de ressentir la présence du passé dans le présent. À ce niveau, notre recherche dans le domaine du bio-art se confond avec l'architecture de l'espace commémoratif.

La rencontre symbolique de la terre (plantes), de l'eau et de l'air (le ciel) s'avère être la combinaison permettant de vaincre le quatrième élément - le feu: soignant les traumatismes du passé, sans toutefois en délaisser leurs mémoires.

Dans un même espace, le passé, le présent et le futur coexistent. Invité dans cet espace, le spectateur ne se voit pas offrir de réponse immédiate aux questions que l'on pose, mais il doit la trouver lui-même, il se doit d'inclure dans sa vie l'expérience de la tragédie. En fait, le bio-art dans le projet crée cet espace dans lequel l'expérience acquise reçue peut être transformée en un effort d'actualisation et de correction de l'orientation des valeurs du spectateur.

## **CONCLUSION**

Au cours de ce travail, nous sommes parvenus aux conclusions suivantes.

Les nouveaux médias, apparus grâce aux nouvelles technologies, se caractérisent par leurs caractères immersifs et interactifs. Les nouveaux médias révolutionnaires exercent leur influence sur les relations sociales et la personnalité des personnes. En conséquence, lorsque nous parlons d'art numériques (New Media Art), nous ne nous concentrons pas sur l'utilisation des technologies numériques, mais sur les méthodes d'interaction sociale, qui se sont transformées avec l'émergence des nouveaux médias. Les nouvelles exigences visuelles de l'art numérique créent des doutes quant au pouvoir artistique suffisant des images, et des messages figés dans le bronze ou la pierre. Le rejet postmoderniste de la déclaration de vérité universelles incite les artistes à s'éloigner de l'éternité du bronze et à se tourner vers des matériaux délaissés depuis des siècles.

Les ressorts des nouveaux arts médiatiques répondent au mieux aux exigences de l'espace urbain moderne, décrites par la définition de la troisième vague de planification urbaine. Le potentiel de la théorie acteur-fonctionnel en urbanistique nous semble évident. Dans cette optique, on arrive à une compréhension productive et non unilatérale de l'espace, où il est interprété comme un ensemble d'objets, et ces objets représente les intersections des relations dans le milieu urbain. Une des caractéristiques importantes de cet espace est l'interactivité et l'implication de certaines personnes dans le fonctionnement de l'espace public, devenu le lien central de la reproduction de la langue urbaine de la troisième vague d'urbanisme. Le langage de l'art numérique semble être le plus pertinent pour répondre aux exigences de l'espace urbain moderne.

Malgré les divergences dans le degré d'interprétation de la nouveauté de ces médias, les chercheurs reconnaissent que leur diffusion a entraîné la transformation de la culture traditionnelle et l'émergence de nouvelles expériences sensorielles et textuelles, d'une nouvelle expérience de perception individuelle et sociale du temps et de l'espace, d'une nouvelle configuration des rapports entre le corps et la technologie, etc.

Dans le contexte des nouveaux médias, les problèmes de mémoire collective, qui sont à la base de notre projet «Memory Garden», acquièrent une nouvelle dimension. Issue d'une construction sociale, la mémoire collective répond dans son développement à la spécificité des défis sociaux, déterminés par la situation sociopolitique actuelle.

Notre projet est consacré au dépassement de ce passé tragique, le problème des traumatismes historiques se trouve donc être une partie essentielle de notre projet. L'élaboration du passé est extrêmement importante pour nous, car tout événement traumatisant doit être développé avec précision, et non laissé aux interprétations chaotiques de la société. Un passé non analysé peut s'avérer être une source de conflit social, une justification potentielle des crimes du passé ou la formation d'une mémoire agressive. Notre tâche dans le projet «Memory Garden» est de casser ce discours dans l'espace public.

L'événement de Babi Yar étant l'un des actes de l'Holocauste, la recherche d'un langage permettant de le commémorer revêt une grande importance dans nos travaux de recherche, événement qui est devenu central dans la formation de la conscience historique européenne moderne. Avec leur grande variété de moyens d'expression et de moyens de visualisation, les œuvres que nous avons décrites n'ont pas pour objectif d'imposer un message clair au spectateur, mais à l'engager à réfléchir. Les artistes contemporains se concentrent sur la création d'un *espace d'expérience*, et non pas sur la transmission d'un message puissant. Même si ce mémorial n'est pas un lieu de créativité collective (comme les mémoriaux de J.Gerz), il ne vise pas à «éduquer des modèles», mais à créer un dialogue individuel entre la personne et le message artistique, basé sur le fait que chaque personne puisse former sa propre vision. En principe, l'ouverture et l'incomplétude de tels mémoriaux, l'absence de message didactique, et la volonté d'impliquer les gens dans l'expérience, sont les caractéristiques des mémoriaux de la tragédie de l'Holocauste, créés depuis les années 80, permettant de mettre en parallèle le langage commémoratif avec le langage des arts des nouveaux médias de la culture Web 2.0.

Pour nous, créateurs du projet «Memory Garden», la nécessité de répondre aux exigences changeantes des époques est importante. Il est impossible de créer un mémorial adapté pour «l'éternité». Par conséquent, le mémorial devrait d'abord se concentrer sur les problèmes éventuels qui se poseront «demain», tout en restant apte à être transformés, et à

inclure des options supplémentaires. Pour nous, il est fondamentalement important de ne pas transmettre un message précis, mais de créer un espace d'expérience - une expérience du moderne, répondant aux questions contemporaines et créant un avenir par l'intermédiaire du passé (selon la définition de la conscience historique de Jörn Rüsen). L'utilisation de nouveaux médias nous permettra de créer un espace de questionnement plutôt que de donner des réponses toutes faites. La confiance que nous établissons avec le spectateur et la reconnaissance de son droit à la formation de son propre avis, dont la forme ne nous sera pas nécessairement claires et agréables, s'avèrent être les clés permettant de nouer des relations dans le contexte des exigences du monde moderne.

Après avoir étudié le problème des manières de représenter les tragédies du passé, nous ne souhaitons pas nous concentrer sur le problème de ne pas être en mesure de recréer la réalité du passé et de transmettre au spectateur l'expérience de revivre cette tragédie. Nous nous associons au concept de la nature des connaissances historiques d'Arthur Danto, qui démontre la différence entre la reconnaissance d'une expérience historique et de vivre cette expérience en tenant connaissance des liens sémantiques qui s'en sont développés ultérieurement. Tout ce qu'un artiste/historien moderne peut faire est de révéler le sens de l'expérience moderne de connaissance du passé.

Dans notre projet, nous utilisons le langage artistique développé par Olga Kisseleva, dont les projets sont imprégnés par la notion d'interactivité et mis en œuvre sous diverses formes. Pour notre projet, la créativité d'Olga Kisseleva se caractérise à travers une variété de techniques et de technologies, l'idée d'une nature cyclique de l'art et le recours constant à des métaphores historiques, corroborant la théorie des nouveaux médias à l'aide des moyens de communication classiques.

Le projet «Memory Garden» est consacré à la tragédie de Babi Yar dans toute sa complexité. La mémoire à plusieurs niveaux de cet événement (fusillade de l'Holocauste en septembre 1941 et des autres exécutions nazies de la tragédie de Kureniv et du mouvement dissident) attire notre attention sur la tragédie du mépris de la vie et de la dignité d'une personne – qui ne l'aurait pas effectué et qui n'en aurait pas été victime. C'est ce nœud sémantique qui nous semble être la clé pour définir notre propre vision de la méthode de commémoration du mémorial de Babi Yar.

Notre projet «Memory Garden» est centré sur l'idée d'un musée multimédia auquel tout le monde pourrait participer à sa manière, centré non seulement sur le spectateur d'aujourd'hui, mais également sur celui du futur. Le genre de projet proposé est une installation interactive (art vidéo/visualisation de data/bio-art). L'aspect du mémorial a été obtenu en « rehaussant » la topographie, en recréant le relief naturel au niveau du toit du



musée, qui se transforme ainsi en un élément esthétique, sculptural. Le musée se concentre sur une appréciation sensorielle de la tragédie, plutôt que sur une simple approche documentarisée: il ne s'agit pas d'abreuver le spectateur en information, mais de réaliser une performance multimédia, dont le spectateur fait lui-même partie. Les éléments fondamentaux de notre installation vidéo sont reliés avec l'architecture, avec la lumière et avec le miroir formé à la surface des eaux intérieures du bâtiment. La lumière structure les lignes spatiales qui se dissolvent dans l'espace et le limitent.

Dans le projet, nous adoptons une approche anti-monumentaliste. La pratique de la création d'anti-monuments nous semble être la base du langage artistique que nous utiliserons dans notre propre projet. Nous sommes proches de l'optique de K.Vodichko, selon laquelle le monument doit être «actif de lui-même» et non pas simplement «une empreinte vide de l'histoire», mais un lieu pour discuter de problèmes contemporains.

La composante bio-art est une partie importante du projet «Memory Garden». Nous avons l'intention de faire du jardin une partie intégrante dans la composition du mémorial, ce qui permettra au spectateur d'acquérir de nouvelles expériences à travers le contact avec des plantes faisant partie intégrante du mémorial. Nous prévoyons de passer par l'emploi de repères invisibles, décrypté par un appareil de navigation et guidant le spectateur entre les différents lieux d'intérêts.



**Yana Barinova**

**MEDIA ART AS A PART OF URBAN SPACE**

## Table of Contents

<b>Table of Contents .....</b>	<b>1</b>
<b>INTRODUCTION .....</b>	<b>124</b>
<b>1.1. WHAT IS NEW MEDIA?.....</b>	<b>131</b>
1.1.1. Practice of defining new media .....	131
1.1.2. Correlation of old and new media's basic social effect .....	143
1.1.3. Are there grounds to talk about Web 2.0 culture? .....	145
1.1.4. New media and virtual reality .....	151
<b>1.2. WHAT IS NEW MEDIA ART?.....</b>	<b>157</b>
1.2.1. Problem of definition of Media Art.....	157
1.2.2. New Media Art in the context of social transformations in recent decades.....	163
1.2.3. New Media Art and problematics of non-linearity .....	168
1.2.4. Openness and immateriality in New Media Art.....	170
1.2.5. New Media Art as a domain of exploration within artistic comprehension of the world 171	
1.2.6. Science and New Media Art .....	172
<b>1.3. IMAGE, IMAGINED COMMUNITIES, IMAGINATION.....</b>	<b>176</b>
1.3.1. Problems of Image in New Media Art.....	178
1.3.2. Iconic turn and New Media Art .....	179
1.3.3. Problem of representation and New Media Art.....	182
1.3.4. Social imagination and social practices in New Media Art.....	185
<b>2.1. NEW MEDIA ART AND SPATIAL ORGANISATION OF MEANINGS.....</b>	<b>187</b>
1.4.1. Concept of special turn in contemporary thought and New Media Art practice New Media Art .....	188
1.4.2. Spatial organization of meanings in urban concepts .....	192
2.1.3. Notion of social space .....	194
2.1.4. City as a network object and New Media Art prospects.....	197
3.1.3. Interactivity as urban feature .....	198
<b>3.2. IDENTITY OF CONTEMPORARY MAN IN THE CONTEXT OF DEVELOPMENT OF WEB 2.0 COMMUNICATION MEANS .....</b>	<b>201</b>
1.5.1. Web 2.0 era identity potential .....	204
1.5.2. Web 2.0 age identity characteristics.....	205
2.1.1. Art work at a point between trauma and hope .....	209
2.1.2. World practice of developing a new artistic language for representation of tragedies of the past .....	212
2.2.2. Artistic language of counter-monuments focused on comprehending tragedies of the past .....	221
<b>2.2. IMMERSIVE MECHANISMS OF BUILDING A MESSAGE OF THE MEMORY GARDEN PROJECT .....</b>	<b>227</b>
2.2.1. Immersion as a way to overcome trauma in New Media Art .....	228
2.2.3. Conceptual foundations of Olga Kisseleva's immersive art initiatives which formed the basis for the <i>Memory Garden</i> project.....	229
2.2.4. Immersive paradigm of the <i>Memory Garden</i> project.....	232
2.2.5. Potential of "synthetic vision" in the formation of a new social contract with the help of New Media Art.....	235
2.2.6. Synthetic vision as a medium of artistic practices in the <i>Memory Garden</i> project .....	236
<b>2.3. MEMORY GARDEN PROJECT IN SEARCH OF OVERCOMING CHALLENGES ARISING IN THE PROCESS OF THE ARTISTIC WORKING THROUGH OF TRAUMATIC REALITY.....</b>	<b>240</b>
2.3.1. Challenges in the search for artistic language to reflect on tragedies of the past.....	241

2.3.2. Art and means of working through a social trauma .....	243
2.3.3. Ways to overcome the trauma of the past (artistic experience) .....	244
2.3.4. Tools for dealing with the challenges of artistic representation of the Holocaust tragedy in the <i>Memory Garden</i> project.....	248
2.3.5. Resistance of traditions as a risk field for an artist working in the post-Soviet space.....	249
<b>2.4. BIOART AS A COMPONENT OF THE MEMORY GARDEN PROJECT .....</b>	<b>255</b>
2.4.1. BioArt is a direction in art.....	256
2.4.2. Memory Garden project and landscape.....	265
<b>CONCLUSION .....</b>	<b>270</b>
<b>Index .....</b>	<b>273</b>
<b>Glossary.....</b>	<b>281</b>
<b>Bibliography.....</b>	<b>284</b>

## INTRODUCTION

At the beginning of the 21st century, the humanity faces many challenges that are difficult to comprehend by relying on conventional ways of interpreting the world and one's role in this world. Threats unknown thus far, proliferation of terrorist danger, environmental disasters, shifts in centres of political influence, local conflicts... After World War 2, it seemed that from then on, the humanity would ultimately make sure to prevent homicidal practices. However, within less than a couple of decades, new conflict lines tore the world that had not yet recovered from the drama. German historian Aleida Assmann, quoting Graham Swift's novel *Waterland*, says that in the bright sixties, there was plenty of future on offer. At the beginning of the 21st century though, the future offers fear rather than space for dreams of happiness. The challenges that today's world is facing reveal most flagrant value-related conflicts, and there is no solution to those on offer. What seemed to be a clear guide as far back as in the mid 20th century, is now helplessly getting left aside. From environmental issues to the threat of a total political reconfiguring of the world under an unknown global conflict – all of that makes today's world not only a place that is seemingly unsafe, but also poorly interpretable within today's academic methodology. Economic, political and sociological forecasts collapse one after another.

In a situation where challenges of the contemporary world prove to be nontransparent for the optics of the academic methodology, sometimes, art turns out to be the only way of feeling for a solution to a crisis. The experience of the second half of the 20th century has shown that often, important breakthroughs in the humanistic knowledge were provoked by appearance of a piece of art touching upon a subject that had not been outspoken before. Thus, the release of a novel by Gunter Grass, *Crabwalk*, is now recognized as a turning point in the development of memory studies and social memory. Many similar examples can be quoted.

We base this work on the assumption that a focused attention to certain directions in art may be helpful not only in researching on conflict knots of relationships within a society, but also in establishing a language that will allow for a description of directions for solutions to those conflicts. The pre-assumption of this work is focused on the idea of an interconnection between the specificity of today's relationships and the nature of the so-called Web 2.0 space. We believe the New Media Art space to be the place of revelation of this interconnection that showcases the cross point between contemporary man's online and offline existence.

New Media Art objects prioritize social communications in recognizing every single person as an individual having his or her own perception of the world and set of references. By engaging a regular person – who may have been never going to reflect – with the field of its message, New Media Art interrupts the banal course of life and reveals to a passer-by new optics to view what had been taken for usual.

In its ideology, New Media Art leaves the right to perceive or not to perceive its message to a person. It uses the language of art that reveals opportunities and meanings while not forcing a person to perceive its message. In this dimension, New Media Art is capable of producing a serious impact on the development of the urban environment at large. By engaging people in their everyday life with the practice of understanding artistic content, the New Media Art message provokes transformation of social practices and gaining of new social experiences. In this respect, New Media Art's suggesting messages turns out to be a way of establishing a new quality of social relationships that seeks to respect ways of integration of every single person – with his or her individual interests, willingness or reluctance to become an actant within a social act – into the world.

The development of New Media Art gives grounds to speak about a certain experience already acquired that allows for generalization. In this work, an attempt will be made to draw that generalization in the context of a specific field: man's relationships with the past. We do not seek to make a generalizing research on New Media Art; instead, we set as our objective getting to know how social relationships are established in the context of New Media Art and how, with the help of New Media Art, ways could be found to work through traumas of the past.

When exploring the possibilities offered by New Media Art, the author of this work makes an assumption that it is possible to use this language to work through issues related to social communications in the space where the New Media Art language has been used extremely little: more specifically, the territory of contemporary Ukraine. The author's ambition is to attempt developing her own project intended to work through the social memory-related conflict knot in today's Ukraine. As the focus point, we have chosen the issue of memorializing the tragedy of Babyn Yar, the place of a multi-layer drama that started from the Holocaust act and included crimes of two totalitarian regimes.

The task set therefore makes the author engaged with several layers of artistic practices at once, including both exploring the language of New Media Art and issues related to the commemoration at large. The author considers the New Media Art language to be the best convenient to be used in implementing the idea of commemorating Babyn Yar victims because of the need to create not a mere conventional "place of memory" (with all negative

connotations of this notion that was so clearly described by Pierre Nora), but a place of individual reflection on the situation related to the tragedy that was developing here since 1941. It is the New Media Art language that is the most appropriate to engage a person in reflections on the sense of what happened and individual experiencing something that should not be repeated.

This being said, New Media Art seeks not to document what happened in the past, but to create a perspective on the future instead (as it will be shown further in our work). We assume that contemporary memorials need to offer an opportunity for a visitor to develop his or her own experience of integration of the knowledge on the past that turns out to be a way to choose a future. The situation of today shows us that mere *informing* a man is not sufficient, and he should develop his own case of experiencing this information instead. It is New Media Art – with its tendency for “immersiveness”, engagement in communication and referring to individual feelings and sensations of this specific person – that proves to be the most in-demand when developing a message for today’s man in a situation of choosing a future.

As a rule, New Media Art practices embrace urban spaces instead of museum premises. This draws affinity between our research on possibilities offered by New Media Art in commemorative practices and researches in the field of urbanism. In today’s urbanism that is a kind of a third wave after the classical modernist urbanism (city as a growth machine) and “left-wing” urbanism (city as an oppression machine), a kind of a new period is commencing that is sometimes referred to as “hipster urbanism” where a city is seen rather as a stage and a place to showcase urban ideologies. New Media Art – with its engaging people in reflection processes and with the potential of transforming a regular urban space into a stage – matches better than anything the demand of this third level of understanding of the urban essence.

What has been said above shows that the research presented turns out to be interdisciplinary out of necessity. The practical nature of this study imposes that we can not limit ourselves only to a description of the artistic language and experience of development of New Media Art. In our research, we employ investigations in the fields of urbanism, social philosophy and sociology, philosophy of history and memory studies. Each of these fields is a separate universe and a separate research experience. This imposes complexity and comprehensiveness of our research methodology that will be described in the main part of the work.

As a specific case here presented is a New Media Art project provisionally entitled *Memory Garden*, suggested as a pilot project for the Babyn Yar Holocaust Memorial Centre



(Kyiv, Ukraine). The project was developed based on theoretical and practical proposals of Professor Olga Kisseleva and the laboratory that she heads. This thesis research has a high level of practical importance.

**The Goal** of this thesis is exploration and implementation of the *Memory Garden* art project, created for the Babyn Yar memorial in Kyiv. The project is examined in the context of an interdisciplinary exploration into the New Media Art language, artistic practices of counter-monumentalism, trends in development of the contemporary urbanism and socio-philosophic analysis of communicative practices of the contemporary society.

**The objectives of the research** are determined by the goal set and the logic of presentation of the materials, and form together a set of interrelated consecutive research steps:

Identifying a transformation direction of an individual's place in social relationships that emerges in the context of development of the new media with their 'many-to-many' principle;

Identifying the most relevant visual tools in New Media Art that emerge in the context of an Iconic turn and at the same time, in a situation of acknowledgement of the impossibility to use the language of images in representation of the 21<sup>st</sup> century tragedies;

Revealing the potential of the notion of new spatiality/locality in the implementation of New Media Art projects in the context of contemporary urban studies transformation;

Revealing the potential of flexible identity of the post-modernism era for development of a shared experience in the interaction between an individual and New Media Art works;

Developing conceptual grounds for the *Memory Garden* project in the context of interpreting both artistic and social goals of the project.

**Research methodology:** our research is of a complex and interdisciplinary nature. It requires relevant methodological guides. The most common of those is the principle of synthetic theorizing aiming at combining in one problematic field approaches stemming from different disciplinary domains: both rather conventional ones that enjoy a long history of development and new ones that we are observing develop now. The problematic field in our case is the field of exploration of possibilities and prospects for New Media Art development, its integration into the global civilization process and transformation of the contemporary urban space with the help of New Media Art.

Urbanism-related researches on the spatial and communicative dimension (V.Vakhshayn) provide the optics within which the philosophical understanding of space proves to be a basis for a network analysis of urban spaces, including both tangible and

intangible elements. V.Vakhshtayn's approach allows analyzing rapidly transforming objects, which is extremely important to research on New Media Art.

In our research, we explored urban studies (Ash Amin, Alessandro Busa, Thomas Blom Hansen, Oskar Verkaaik, Setha Low, Dana Taplin, Suzanne Scheld, Kevin Lynch, Owen Lynch, Oksana Maslovskaja, Grigoriy Ignatov, Ivan Mitin, Oleg Pachenkov, Claire Pajaczkowska, Steve Pile, Jens Ruchatz, Oksana Zaporozhec), and philosophical ways of comprehending the urban issue (Jean Beaudrillard, Roman Lozinskiy, Sergey Smyrnov).

One of a New Media Art researcher's challenges is the changing research field. The idea of hybrid discourse<sup>159</sup>, developed by some specialists in the domain of the contemporary media art (E.Shanken) and criticized by some other (V.Miziano, M.Yampolsky), is our methodology guide. We also use as a guide works by Oliver Grau, a leading theorist of new media. Not only he gave a sound definition to New Media Art, but also, he was the first who summarize this discourse itself and suggested the key term, 'immersion'. Around which, whether accepting or opposing to acknowledge it as a key, a certain vocabulary and language are being established.

We examined the problematics of today's media and media art based on works by Anna Chernyh, Paul Christiane, Robert Clanton, Sergej Dacyuk, Anton Denikin, Mark Dery, John Dovey, Tony Feldman, Terry Flew, Matthew Fuller, Dmitriy Galkin, Boris Groys, Il'ya Gur'yanov, Andrew Hoskins, Erkki Huhtamo, Natalia Kirillova, Katerina Krtilova, Patrick Lichty, Olga Lishinska, Geert Lovink, Niklas Luhmann, Stephen Marmura, Scott Mcquire, Taewoo Nam, Chloé Pirson, Paschal Preston, Domenico Quaranta, Sheizaf Rafaeli, Anna Reading, Rebekka Richt, Birgit Stockmann, Angela Schorr, Michael Schenk, William Campbell, Konstantin Shevtsov, Olga Shishko, Andrey Sherbenok, Paul Slocum, Nina Sosna, Ksenia Fedorova, Jan Van Dijk, Gerard Wajcman, Bruce Wands, Herman Wasserman, Stephen Wilson, Svetlana Zhigalkina.

We also explored the social and communicative functions of contemporary art in the context of works by Oleg Aronson, Andrij Artemenko, Paul Arthur, Chris Atton, Nancy Baym, Boris Buden, Hanna Konshina, Victor Krutkin.

The intersection of urban and art problematics is developing in the context of addressing spatial metaphors. To us, important are works dealing with spatial metaphors in

---

<sup>159</sup> Edward Shanken, «Contemporary Art and New Media: Digital Divide or Hybrid Discourse?», *A Companion to Digital Art*, Wiley-Blackwell, 2016, p. 463-481.

contemporary art (Marc Auge, Mieke Bal, Yuliya Bedash, Piter Berk, Aleksei Lidov, Keith Moxey, Edward Relph, Aby Warburg) and humanitaristics (Paul Basu, Pierre Bourdieu, Thiemo Breyer, Gilles Fauconnier, Nelli Ivanova-Georgievs'ka, Eleonora Shestakova, Olena Skalatska, Benno Verlen, Georg Zimmer').

Dealing with the New Media Art problematics, it was important to us to analyse not only hopes related to new technologies, but also concerns<sup>160</sup>. We examined the technological side of New Media Art in the context of works by Roy Ascott, Walter Benjamin, Karin Bijsterveld, Jan Van Dijk, Norbert Bolz, Dmitriy Bulatov, Linda Candy, Manuel Castells, Jacques Ellul, Katherine Hayles, Douglas Kellner, Jaron Lanier.

To achieve our objectives in the development of the *Memory Garden* project, we had also to explore commemoration practices, and for that, we consulted works by Eric R. Kandel, Anita Kasabova, Emily Keightley, Alla Kiridon, Annette Kuhn, George Lakoff, Olena Lubovec, Evgeniy Malishkin, Vira Menok, Svetlana Mesyac, Barbara Misztal, Larisa Nagorna, Vitaliy Nahmanovich, Georgij Kasyanov, Victoria Poljakova, Susannah Radstone, Jörn Rüsen, Barry Schwartz, Victoria Sereda, Edward Shanken, Valeriy Soldatenko, Lidia Starodubceva, Elena Trubina, Vladimir V'yatrovich, Aleksej Vasil'ev, Ol'ga Volyanyuk, Frances Yates, Leonid Zashkil'nyak, Yuliya Zernij, Viktor Zhad'ko, Yaroslav Hrytsak. We consulted works by classics in the domain of working through the past: T. Adorno, F. Ankersmit, H. Arendt, J. and A. Assmann, P. Connerton, A. Danto, M. de Certeau, A. Erll, M. Halbwachs, P. Nora, P. Ricoeur, S. Friedlander, M. Foucault.

It was important to us to refer to European platforms exploring the problematics of memory and to have a use of their conclusions<sup>161</sup>.

The project *Memory Garden* is focused on commemoration of the Babyn Yar tragedy, having a long history that must not be ignored when addressing the subject. In this context, we used works by both Ukrainian and European researchers<sup>162</sup>.

---

<sup>160</sup> Irina Alekseeva, Vladimir Arshinov, Vadim Chekletsov, "Technologies" VS "Posthumans": NBICS-Revolution and Future of Man, *Voprosy Filosofii*, 4, 2013, p.12-22. Elena Petrikovskaya *Man-Technics Problem in the Context of Anthropological Approach*, *Kultura Narodov Prichernomoria*, 106, 2007, p. 92-96

<sup>161</sup> "Spatial Humanities. A Project of the Institute for Enabling Geospatial Scholarship" (<http://spatial.scholarslab.org/spatial-turn/what-is-the-spatial-turn/>, accessed 11.02.19); "The Frankfurt Memory Studies Platform" (<http://www.memorystudies-frankfurt.com>, accessed 15.12.18).

<sup>162</sup> *Text of the speech by Ivan DZYUBA on the 25<sup>th</sup> anniversary of Babyn Yar shootings (1966)* (<http://ju.org.ua/ru/cat/5.html>, requested on 20.02.19); Karel Berkhoff, *Babi Yar in Cinema*, Vladyslav Hrynevych, Pavlo-Robert Magochiy (ed.), *Babyn Yar: History and memory*, Kyiv, Dukh I Litera, 2016, p. 253-277; Oksana Dovgopolova, *Territory of Our Responsibility: Babyn Yar and Today's Historical Memory in Ukraine*, Iudaika v Odesse, 2017, p. 201-213; Iryna Klimova, *Babyn Yar in Sculpture and Painting, Babyn Yar: History and Memory*, Kyiv, Dukh I Litera, 2016, p. 277-295; Viktor Nekrasov, *Babyn Yar Defence*, 2016

**Research structure and logic.** This work is composed of two chapters focused on basic issues that are significant for the development of the *Memory Garden* project. The first chapter is focused on the New Media Art nature problematics through the lens of which our own project has been developed. As it is not merely a set of artistic means that provides for our choice of the project's artistic language, but also the understanding of relevance of New Media Art to the social relationship mode that we believe to be important in the implementation of our project, in the first chapter, we will focus on the substance of the new media and the social effect from their existence, and on specifics of the New Media Art development. We needed to describe the visual and space twist problematics in New Media Art, and to analyze the self-identity transformations in the Web 2.0 era. The second chapter is focused on the specifics of work on the *Memory Garden* project. In that chapter, we elaborate on immersive mechanisms of coping with social trauma in contemporary art and the specifics of artistic comprehension of the Holocaust tragedy in European countries; we analyse explorations in bioart and possibilities of using the language of bioart in *Memory Garden*; we analyze Olga Kisseleva's artistic experience seeking to comprehend social challenges of today; we describe the essence of the *Memory Garden* project.

---

(<http://argumentua.com/stati/viktor-nekrasov-oborona-babego-yara>, requested on 21.12.18); Natalia Semenenko, *Musical Memorialisation of Babyn Yar, Babyn Yar: History and Memory*, Vladyslav Hrynevych, Pavlo-Robert Magochiy (ed.), Kyiv, Dukh I Litera, 2016, p. 293-313 ; Iryna Zakharchuk, *Babyn Yar in Belles Lettres, Babyn Yar: History and Memory*, Kyiv, Dukh I Litera, 2016, p. 217-253.

## **Chapter 1.**

### **NEW MEDIA ART AS A LANGUAGE OF TODAY'S SOCIAL PRACTICES**

New Media Art requires theoretic evaluation, as it is a new notion, and it is constantly developing. In order to create the project that is at the essence of this work, we needed to understand, what is New Media Art, how is it connected with new media and some messages in contemporary art at large, what is new media, what social transformations are occurring in the context of the new media development, and how urban space transforms within the new civilization paradigm. In order to create a project that meets today's world's aspirations, one needs to understand the interrelation between cultural phenomena that belong to domains of a contemporary man's existence that are much different. This is why, in this chapter, we will present several separate insights into the domains that help understand the sense of what New Media Art is. In this context, it proves to be natural to start from the notion of new media that establishes the environment in which the field of art that we are focused on is being shaped.

In this chapter, we will attempt to cover the problematics of the new media substance at large, investigate on how the interaction between new media and art is made, and how the identity transformation is happening in the new media context. It is important to our research how the notion of space transforms and what the metaphorical space is (since one of the key notions in our research is the notion of space of memory). It is important to us also to refer ourselves to the media philosophy experience in order to avoid remaining on the descriptive level, and try realizing the essence of the phenomenon instead.

#### **1.1.WHAT IS NEW MEDIA?**

For the purposes of our work, it should be clearly defined what new media stands for, in order to describe the background for the establishment of New Media Art. We see it necessary to investigate on both technical and social sides of the new media development, because without such a comprehensive approach, New Media Art may seem to be an artist's mere experimentation in using computer effects. We think that new media should be examined in the context of development of new forms of sociality and new quality of communicativeness.

##### **1.1.1. Practice of defining new media**

Many researchers attempted to analyse new media, and as of now, there has not been an uncontroversial definition established yet. When exploring the early analysis on the shifts in

art that were provoked by new computer technologies, Marshal McLuhan noticed that considered should be the interconnection between media and technologies, and not only content of messages in media. The formula, “Medium is the message”, became the point of departure for the analysis of new phenomena in media. Important is the shift that occurred in the media in late 1980s, when personal computers started being part of everyday life and progressively expelled devices that had been designed to serve large organisations. The following decades drew a trend for shifting from analog data transmission forms to digital ones. The Internet and computer games became an important part of a contemporary man’s everyday life. The conventional media also started being impacted by computer technologies: not only new ways of computer-aided makeup, but also image editing methods appeared.

As far back as the 1990s, Andrew Shapiro and W. Russell Neuman analyzed the new trends in the development of media, noting drastic changes in perception of geographic distances, change in quality and speed of communication, development of the tendency for interactive communication and the possibility of crossing between communication spaces that had been isolated from each other before. In addition to the new media analysis, Douglas Kellner and James Bohman put forward an assumption about its provoking the emergence of a democratic post-modernist domain that is organized following a principle that is not hierarchical, and allows people who are well informed thanks to new media to take part in common debates. This positive forecast was shadowed by Ed Herman’s and Robert McChesney’s caution as for a potential development of power of translational corporations supported by new media. We find this concern, grown grotesque, in texts by J. Baudrillard. In fiction, the most spectacular example of such a vision are novels by Michel Houellebecq that show a globalised man finding himself lost under the control of transnational powers that are unknown to him. Some researchers (Terry Flew) are convinced that the new quality of the communication brought in by the new media has resulted in the globalization phenomenon.

Of extreme importance is the contribution of Lev Manovich to the definition of the new media. The researcher suggests making difference between cyber culture and new media. The cyber culture is indeed associated with internet activity, however, new media relates first of all to cultural objects and paradigms. Lev Manovich assumes that new media should be understood as cultural objects implying use of digital means to be diffused and exposed (at least, now: internet, computer-based multimedia, web-sites etc). The researcher stresses on the difficulty of defining multimedia, as the definition is subject to change every few years, and still, it has to capture the essence of the phenomenon. “New” media will not

always be new. New media cannot be reduced to exclusively digital data that may become an object of manipulation, as any other information. Now, media operations can create several versions of the same object. An example of this are everyday practices implying transformation of images with the use of additional tools: colour inversion, “ageing”, “sepia” etc.

Lev Manovich also suggests a new concept of cultural transcoding, emphasising that software serves for a base for today’s many cultural, symbolic and artistic products of any content. It has become possible to alter any content by modifying a software, and to appropriate culture that earlier had been accessible only in special places (museum masterpieces) by introducing one’s own understanding into it. This creates a totally different situation for culture’s functioning and dynamics. Manovich engages in controversy with M.McLuhan’s famous slogan – “medium is the message” – by suggesting his own variation: “software is the message”<sup>163</sup>. Therefore, our communication and the content of any messages that we share with the world depend on the software that we use. Indeed, McLuhan’s expression that has got the level of a paradigm and that was said in the pre-computer era, often gives grounds for interpreting, complementing or debating. We should quote another transformation important to us that was outlined by one of the new media art nunciates, Nam June Paik: *The Media is Media*.

These transformations in the understanding of the notion of media find feedback in art that explores new environments. In the late 90s, Software Art emerged that is experimenting with software as a piece of art. This new trend has been developing fast, which is evidenced by existence of a number of Software Art festivals, such as FILE (Festival Internacional de Linguagem Eletrônica), taking place in Brazil’s three major cities (Sao Paolo, Rio de Janeiro and Porto Alegre). Established in 2000 the festival featured 330 art and technology works in 2016. The Transmediale festival in Berlin has been traditionally held in late January and early February. In 2017, the festival marked its 30<sup>th</sup> anniversary. Initially it emerged as a Berlinale side event, and in 1998, it got re-orientated towards New Media Art, with an emphasis on Software Art.

In order to understand what digital art or software art is, we need to comprehend questions that the emergence of the new environment and new medium – the virtual space –

---

<sup>163</sup> Lev Manovich, «New Media From Borges to HTML», *The New Media Reader*, Cambridge, Massachusetts, 2003.

has imposed on art. According to Alexander R. Galloway, "...digitality in art today is, for the most part, not modernist. In contemporary art, digitality typically doesn't signal medium specificity or a reflection on art's conditions of possibility. Digitality today is usually understood in terms of the flexibility or inconstancy of the substrate (the so-called crisis of indexicality), or alternately in terms of network phenomena like circulation and dispersal..., or simply as a form of ambient environment, feeding and inflecting the kind of work being made»<sup>164</sup>.

Remarkable among Software Art works is, specifically, *Electric Sheep* by Scott Draves, 1999. The appearance of *Electric Sheep* actually imposed new questions on the theory of art and provoked the reloading of major questions in philosophy of culture. The work's idea is creation of space for distributing computing and processing of fractal flames, which are in turn distributed to all the networked computers. The computers display the fractals created as a screensaver.

*Electric Sheep* surprisingly combines a purely technical gesture (creation of a programmed product) and fractal visualization as one of the existing in nature forms of organization of multitudes that have the property of self-similarity. When contemplating a frond or a spiral shell, we are impressed by the perfect beauty of a natural object. Scott Draves' project enables observing an endless birth of the fractal beauty in the virtual space where ultimate discontinuity of multitudes having the self-similarity property may be used.

*Electric Sheep* raises the question of what art is, since in this case, the creator turns out to be a technical manipulator using the possibilities of programming. This being said, Scott Draves raises in an entirely new way the question of the nature of beauty, of the relationship between natural laws and art of creation of something that is non-existent in nature. On screens, we see the birth of an artificial life organized along the laws of a fractal. Even this one example of a software art work is revealing to us the emergence of a new art language that is elaborating on questions of human existence in the world with the help of technology.

*Electric Sheep* matters to our work because of its raising the question of the nature of the beautiful and the agent of the beautiful. Here, two classic aesthetic approaches converge: conventionally Aristotelian (art is mimicking the nature which, in itself, is not an agent of the beautiful: it is not capable of realizing its own beauty) and the Darwin's studies-inspired concept of any living beings' ability to perceive beauty: animals are not only capable of

---

164 Alexander R. Galloway, «Jodi's Infrastructure», 2016 (<https://www.e-flux.com/journal/74/59810/jodi-s-infrastructure/>), accessed 17.05.18).



perceiving beauty, but they also value it. Scott Draves' project allows approaching the question from a wider perspective: the digital space is able to produce the beautiful by itself. It "dreams" about the beautiful: it is not by chance that the project's name was inspired by Philip K. Dick's book, *Do Androids Dream of Electric Sheep?* Taking into account our focus on New Media Art and BioArt, we consider read attentively the questions that Draves has raised: for our project *Memory Garden*, speaking out general messages using the language of BioArt and technological solutions turns out to be an extremely important semantic knot.

New Media Art explores spaces that emerge in the course of technical development. The emergence of computer games has brought in art projections in the field of the so-called "Art Games". We are especially interested in the explorations of the Jodi duo (Joan Heemskerk and Dirk Paesmans). Since the mid 90s, Jodi started creating works on the global network, evolving towards Software Art and a artistic computer game modification. In analyzing this current of art, we rely much on conclusions of Phillipa Jane Stalker made in her work, *Gaming in Art: a Case Study of two examples of the Artistic Appropriation of Computer Games and the Mapping of Historical Trajectories of 'Art Games' Versus Mainstream Computer Games* (University of the Witwatersrand, Johannesburg, 2005). The study offers a classification of game art types that allows identifying the works by Jodi as Art Modes. According to Rembecca Cannon's definition, "Art mods... always modify or reuse an existing computer game. They rarely result in a playable game... Many art mods are not interactive, and those that are often employ interactivity for non-competitive means... [they] employ game media attributes, such as game engines, maps, code, hardware, interfaces, etc, for a very broad range of artistic expressions – abstract, formal and narrative, as well as cultural, political and social. Art mods do not necessarily have anything to do with the competitive theme of games"<sup>165</sup>.

Jodi creates an artistic space where the core is a computer error, a virus, random series or software failures.

Jodi started with the practice of modifying old computer games. In 1999, they were awarded Webby Awards in the Net Art category. The essence of Jodi's experiments consists in the process of a game deconstruction, i.e. its decomposing into elements and then recombining the fragments in a new order, often random. In the project *Screen Grab* (2002), the artists imitated a software failure on a computer screen: endless error reports appear on the screen, continually replicating. The viewer gets a feeling of an uncontrollable chaotic process, undistinguishable from irrational actions of a mad person. Jodi emphasise the

---

<sup>165</sup> Rebecca Cannon, *Introduction to Game Art*, Playthings Conference, october 8-9, 2003.

internal uncontrollability of the online medium. Probably A. Galloway should be quoted here: “Jodi are thus stubbornly out of step with the dominant rhythms of contemporary art”<sup>166</sup>.

In their various works, the artists are guiding the visitor through an irrational online space. The Jodi webpage which is their major work now invites to open the gate to this trip. On the project’s page, the viewer sees its initial code composed of green symbols. The code is a link leading to other pages. The artists’ novelty is a trick where the initial link, when inserted in the browser, leads to images of an H-bomb, a re-entry vehicle or nuclear chain reaction. The page is playing various odd games with the viewer, making raising the question to him of whether it makes any sense or it is a collection of network bugs. Some parts of the web site offer the visitor a weird nonsense game, and on some pages, curious ones may pick up a virus prepared by Jodi. The space of computer interfering signals, network failures and the green code blinking on the screen remind of the *Matrix*. If *Electric Sheep* described above introduces us to a space of fractal harmony endlessly deploying on the screen, Jodi’s stunts immerse us into a flow of errors, bugs, and failures as an anarchic realm of an online medium.

According to Alexander R. Galloway, the artists make us face the question: “Do you think of yourself as primarily working “on” the digital or primarily “within” it? Is the computer incidental to your work, a tool like any other? Or is the computer at the heart of what you do? Shall art orient itself toward the digital? Or shall art merely live inside the digital, while concerning itself with other topics entirely?”<sup>167</sup>

One of the interesting digital art examples is Olga Kisseleva’s installation, *Power Struggle*. The work visualises struggle between four antivirus programs shown on the screen with lines of different colours: red, green, blue and yellow. The installation features comments by an actor reporting, mimicking intonations of a football match commentator. The fight shown to the viewer may be a metaphor of any form of confrontation: in politics, in family, in sports, just any kind. The installation’s message was also seen as a reference to the capitalist confrontation between software developers. Every antivirus program is fighting the other three, while consistently destroying everything installed on the computer: ultimately, only one of them remains. This show makes us think about the destructiveness of any form of political struggle: an actor destroys anything for the sake of which it is

---

<sup>166</sup> Alexander R. Galloway, *Jodi’s Infrastructure*, 2016 (<https://www.e-flux.com/journal/74/59810/jodi-s-infrastructure/>, accessed 17.05.18).

<sup>167</sup> Alexander R. Galloway, *Jodi’s Infrastructure*, 2016 (<https://www.e-flux.com/journal/74/59810/jodi-s-infrastructure/>, accessed 17.05.18).

actually struggling. The fight is visualized by the spaces of different colours moving across the screen. In our opinion, it is important that in Kisseleva's project, those are not the viruses that turn out to be the destructive power, as it is in the Jodi case, but ANTI-viruses, the good guys in the computer realm.

The performance was shown several times in different contexts. In 2011, Olga Kisseleva, together with Elena Kovylyina and Blue Noses presented *Power Struggle* as part of an exhibition on Russian art history, *The Red Cavalry: Creation and Power in Soviet Russia* in Madrid. In that context, *Power Struggle* served as a metaphor for the fight for power in the 1920-1960s. The colours of the struggling forces make reference to Kazimir Malevich's *Red Cavalry*.

In 2013, at the Stanford Museum Centre, *Power Struggle* was on show along four events. It was Jean-Marie Apostolidès' satirical lecture on confrontation of theoretic schools at the Stanford University's Department of Literatures. In continuation, choreographer Mélanie Perrier, her back turned to the viewers, was moving in response to changes on the screen. Physicist Mandeep Gill was explaining how the lines on the screen were mocking the struggle of natural forces. In conclusion, composer Julien Toulze presented his original computer based music piece. Starting as a harmonious combination of the four music elements, the piece then went into an industrial dissonance culminating in deafening noise.

The performance shows at the State Hermitage and the Erarta Museum of Contemporary Art in St. Petersburg turned out to be especially interesting. The artist was invited to present her performance as part of the Igrys Klassikoy festival in 2013. Musicians of the St. Petersburg State Philharmonic Orchestra were invited by the festival and the Hermitage as commentators on the virus battle. For each of the four battles, a quartet of the orchestra's musicians was picked, in line with the classical music laws. The musicians were using the virus battle visualization projected on a big screen as their scores. Each of them was interpreting the colour, the tempo and the form of the continually transforming image along the laws of interpretation, set ahead by the artist in consultation with the quartet members. At the end of each of the four sessions of the performance, one of the viruses defeated all the other. This means, one of the musicians became the winner in that virtual fight. The fifth performance session was played by a quartet formed of the four previous session winners. Taking into account the different character of the four initial quartets, the composition of the final quartet turned out to be rather surprising. Nevertheless, the musicians, guided by the artist, were finding an expressive harmony, inspired by the living score shown on the screen in realtime. Therefore, the work became not only part of the history of art, but also part of the contemporary classical music.

Another Olga Kisseleva's impressive project in Digital Art is *Arctic Conquistadors*. The project is implemented between art and science, just as other projects by Kisseleva are. To bring *Arctic Conquistadors* to life, the artist cooperated with the Departments of Economics and Political Sciences of Sorbonne, the Business and Industry Advisory Committee of the OECD, the Norwegian Barents Secretariat, and the International Barents Secretariat and Platform (London). The project is an example of digital animation. The project's essence consists in showing "arctic conquistadors" intrude into the arctic map. Logos of commercial companies fill the space within the Polar Circle. Kisseleva's map is getting filled with colourful logos of Norwegian and international oil companies and technology providers. Signs of Esso, ABB, Intel, Shell and Statoil fill the whole surface of the map, visualizing thus the danger of globalization and commercial distribution of the world among the companies.

The arctic landscape turns out to be re-drawn/re-written/re-distributed by conventional stakeholders and new consumers. Kisseleva's project seeks to reveal an inextricable connection between commercial and political power. The companies filling the arctic space include both state-owned and private, international and local. The colliding interests of commercial and geopolitical forces acting within the arctic space make reference to the issue of global confrontation.

*Arctic Conquistadors* refers to the issue of re-drawing borders nowadays. It is in this context that Olga Kisseleva was invited as one of participants of the Norwegian project, *Pikene på Broen*. The project emerged in a situation of differing attitudes to the issue of specifying borders: following the marine delimitation between Norway and Russia in 2010, a number of measures was launched, providing for the cross-border cooperation, at the same time as the tensions on the border between the two Korean states grew. In 2011, *Arctic Conquistadors* became part of the 1st Arctic Biennale, *Mind the Map!*. Her Majesty Queen Sonja bought the work for her collection.

Russian researcher E. Lapina-Kratasjuk<sup>168</sup>, summarising the content of most definitions existing today, stresses that New Media is mainly defined through three key categories: *digital code, interactivity and integration*. The notion of *digital code* is central

---

<sup>168</sup> Ekaterina Lapina-Kratasjuk, *Osobennosti novykh media*, (<https://postnauka.ru/video/38005>, accessed 20.01.19).

here: it is the code that provides for the latter two. In a new media situation, all other media are undistinguishable: television, radio, internet, newspapers etc are virtually separate elements of one same phenomenon. And what is especially important: each of the traditional media starts acquiring features of all other ones based on the digital content. In the situation of traditional media, the content was created and diffused by social institutions for large undifferentiated groups of people. Thanks to the new type of interactivity that is typical of new media, a user becomes a full-fledged creator of a message/peace of art. The distinction between a creator and a customer is erased. Referring to Lev Manovich's ideas, E.Lapina Kratasjuk underlines that computer culture plays a special role in new media. The logic of software that a user does not notice anymore has a substantial impact on the content in new media. Any content, including the one related to art, artistic or symbolic culture, in a new situation, takes the form of software, and then has a particular impact on the content itself. All forms of communication and any symbolic products perception are dramatically changing, whether it is about a piece of art or news.

Art responds to such challenges immediately and in varied ways. Let us try to illustrate this thought with some examples.

Slovenian artist Vuc Cosic works in the field of net.art. Active in a number of domains, from politics to art, Cosic creates canon-breaking projects. In 1999-2001, the artist undertook a serious academic investigation on correlation of text and computer code and on the fluent nature of information: all of that on the level of low-tech aesthetics, economics, environment and media archeology. Cosic experiments with media from various stages of civilization development, converting messages from one way of media presentation to another. The artist uses the symbols of American Standard Code for Information Interchange (ASCII) to create images and videos. Cosic has developed his own software in order to convert pixel images to the ASCII code. Cosic used this process to re-interpret famous pop culture images (Warhol's *Campbell's Soup* and entire scenes from Hitchcock's *Psycho* or the 1972 porn film, *Deep Throat*). According to Cosic, his interest for net.art had to do with his aspiration to escape the world he rejects, finding shelter in the domain of art. Net.art enables leaving gallery premises and existing online.

For our purposes, it is important to quote Cosic's project *War*, using a series of images from a TV screen, showing the NATO bombing of the territory of former Yugoslavia.

For our purposes, it is important that Vuc Cosic was at the origin of net.art that emerged in 1994, the time when to most people, the notion of the Internet by itself meant little. As Lili Lynch notes, "Net.art", a term widely attributed to Belgrade-born artist Vuk

Cosic, refers to a group of artists active during the second half of the 1990s that used the Internet as both a tool and a subject, the medium and the message”<sup>169</sup>.

Cosic is a co-founder of Ljubljana Digital Media Lab (“Ljudmila”), focused on creation of a space where art and technology converge.

One of the important benchmarks in NetArt is *Silence* by Olga Kisseleva who is also referred to as one of the founders of the NetArt movement. *Silence* is a website featuring a video introducing us to the surrealistic assertion, “Noise = absence of language = silence”. The image suggested to the viewer refers to Bunuel’s film, *An Andalusian Dog*: we see a hand on which, unlike the film scene, letters are scurrying around instead of ants. The letters are tending to combine into a message, but they fail. The project is a sort of a deconstruction of the surrealism language: surrealism sought to introduce into the realm of transparency and communication what had been remaining unrevealed: dreams and the unconscious. Surrealism sought to dismiss the viewing of the human nature as the one that is obscure and could not be rationalized. However, by the end of the 20<sup>th</sup> century, after World War 2, the Cold War, the start of a new clash of civilisations (Huntington), Bunuel’s language turns out to be failing again: the communication is not possible again. The ants turned into letters, but they are not capable to form words. The illusion of communication has been unravelled again. “Why?”, - Lev Manovich asks himself when analyzing Olga Kisseleva’s work. “To remind us that it is only the dream, that all we can have are some rare moments when the signal does get through, the moments than the letters do gather into words, soon to become noise once again”<sup>170</sup>. The work reveals to the viewer the utopian nature of the new media’s claims to be launching some new forms of communication: abundance of messages may mean an absolute absence of communication.

Loris Greaud, contemporary French conceptual artist, also attempts to wash out the boundary between reality and “fiction”. Greaud seeks to create works using all possible forms of media: sculpture, painting, installation, video, performance. Loris prefers projects over exhibitions. Greaud compares his approach with creation of an “empirical machine”, and his own role, with the role of an orchestra conductor, combining efforts of architects, historians, engineers, musicians and scientists in creation of multi-level sensual experiences.

---

<sup>169</sup> Lili Lynch, *Vuk Cosic: the origins of net.art*, April 25, 2012 (<http://bturn.com/8131/vuk-cosic-the-origins-of-net-ar>), accessed 17.05.18).

<sup>170</sup> *Silence* (<http://www.kisseleva.org/project/projectsilence.htm>, accessed 14.06.18).

In this respect, illustrative is the 2008 installation presented in the Palais de Tokyo, *Cellar Door*. The installation resembles a gigantic organism that is vibrating along the show visitors' movements. There are sounds and videos living in light and in shadow, and the place is transforming along every step of the visitor. The visitor is travelling within a magic world, walking from one room to another. Everyone who has got in here will see different pictures. Animation is triggered randomly here, an installation may be revealed behind the glass wall, and the visitor is offered treating with "the sweet taste of illusion". The installation space is rather a container that has no fixed meanings: every viewer reveals his or her own individuality. The alternation of light and shadow makes the viewer slow down and linger, in order to correctly read the message. Endless neon lights are multiplied in the space, reflected in the mirrors and on the floor. The installation space breaks our linear and horizontal perspective of the place, and space deconstruction occurs. Video fragments may be seen in holes in the walls: abstract flashes of mystic fiction that are not seen in the daylight. At a certain point, the viewer gets to a fairytale space reminiscent of Tim Burton's *The Nightmare Before Christmas*. At the same time, the projection stand remains silent all the time: the film stops exactly at the moment when the visitor enters. We have to write the script by ourselves, the way as we see it.

Sometimes, these projects make the visitor feel rather uncomfortable. Logan Bradley<sup>171</sup> notes that staying in the space of Loris Greaud's work made him feel physically bad: a small black room lined with screens of pulsating and spiraling kaleidoscopic patterns, making feel sick. In his review of Loris Greaud's *The Unplayed Notes Museum* in the huge premises of Dallas Contemporary, Logan Bradley describes a giant installation that presents in a strange way a concept of a new natural history museum. The artist seems to have decided to play with science fiction by morphing elements of botany, sexuality, chemistry and zoology into a weird 'other' order compared to what we know in nature. In one hall, we see unrecognizable animals gaze upwards towards a Vietnamese tree on a central plinth. In another room, there is a copulating pair of humans on show, but viewed from through the x-ray machine. The show is filled with some familiar images, presented from a dark and frightening perspective. On the eve of the show opening, a bunch of aggressive anarchist groups broke into the premises, one of which was coordinated by Loris himself, and smashed

---

<sup>171</sup> «The Unplayed Notes Museum» (<https://wearethefrontier.com/blog/inspiration/the-unplayed-notes-museum/>, accessed 15.12.18)

all the installations. This act in itself became a documentation of human nature, a visual record of man's fear of the unexpected, human desire to join and to destroy.

A curious project was presented by the artist at the 57<sup>th</sup> Venice Biennale in 2017: *The Unplayed Noted Factory*. The project implies a specific metaphor of time crystallising through the legend of the Murano glass making. According to the legend, in 1291, the Venice Senate made all Venetian glass blowers move to Murano in order to preserve the secret of the glassmaking. Since then, the glass making art has been surrounded by a virtually alchemic aura of secret knowledge. The same ambiance dominated a glass making factory shut in the 1960s, Campolieto della Pescheria: the abandoned building preserved the threatening image of a ghost from the past where voices of the alchemic mystery lived.

Loris Greaud's project implied a temporary return of the ghost life to the abandoned factory where crystallised time would be made. The factory "dances" in a weird rhythm of flashes, smoke and blinking light weird glass vessels: the resuscitated factory is having dreams that occasionally turn into nightmares. The viewer has a chance to have an insight into those dreams where time condenses into glass. The project is described as an immersive one and requiring the viewer to make his or her best to use creativity. *The Unplayed Noted Factory* dominates the lagoon like a ghost ship, with the ship's shadow melting together time and space.

Olga Kisseleva's work *(an)other point of view* (2003) in the genre of interactive installation refers us to the problematics of ambiguousness of interpretation of what we see. Two projectors are set to one same screen: one projecting an African dance where the dancers are gradually reaching ecstasy, and the other, police's repressive actions. By choosing which side of the screen to watch, the viewer has an opportunity to see one image or the other. Here, we see a metaphor of the impossibility to single out a certain shared message of the world, even if we are looking at the same image: people's outward appearances in different situations may be much similar, and therefore our interpreting capacity turns out to be extremely dubious.

In her project, *(In)visible* (2007), Olga Kisseleva is a mediator of the protest wave that rolled across different countries in the early 2000s: the artist presents us images of protest actions in such a way that we do not see specific slogans and political symbols, but we can feel the energy of protest. In these actions, the artist sees a manifestation of resistance to the world repartition by supranational commercial empires. Seventy images have been made in 20 countries over a decade.

Important to us is Manovich's statement that new media is a result of mixing between old cultural conventions of representation, data diffusion and use, and new conventions.



Manovich draws one's attention to the similarity between strategies of modernist avant-garde and new media (as a post-modernist phenomenon): both the cultural phenomena are more oriented towards recycling old legacy rather than inventing new one. The researcher believes it possible to identify new media as Meta-Media: the new media phenomenon shows how quantity may be transformed into quality. Through media technology and technologic manipulations, the avant-garde aesthetics is recoded into a very specific postmodernist aesthetics.

Thus, Web 2.0 was virtually created by Net-Art artists (Aleksey Shulgin, Heath Bunting, Olga Kisseleva, Vuc Cosic, Jenny Marketou, Olya Lyalina).

Manovich also stresses that in new media, we see common points with searches of the post-war art. It is about the so-called combinatorics where an image transforms through a systemic change of a single parameter. This results in creation of serial images and spatial structures. This illustrates that algorithms that are an essential part of new media do not depend on technology: these can be carried out by humans. This is of a principal importance to our understanding not only new media, but also New Media Art.

In this context, we would like to remind of Olga Kisseleva's project *Power Struggle* already mentioned above, where the battle of the four antiviruses developing on the screen could be accompanied by the same metaphor through battles in rather conventional arts: music, dance etc.

New Media is defined from the perspective of both technology and social effect. We shall begin by conventions on what old and new media are, since the conventional part of the new media interpretation is rather not large. There is much more controversy, as this phenomenon is being established and cannot be captured in its integrity. Therefore, old media is understood as printed media, television and radio.

### **1.1.2. Correlation of old and new media's basic social effect**

In order to initially avoid getting caught by identifying technical characteristics of one media or another (analog or digital etc), the social effect of the so-called old media should be outlined. In this context, we should remind Benedict Anderson's thoughts on mechanisms of establishment of modern "imagined societies". When, at the dawn of the modern age, first newspapers appeared, this triggered the emergence of the massively shared knowledge: daily newspapers shaped the realm of actuality that could become the area of discussion and general concern or excitement. B. Anderson notes, 'The newspaper reader, observing exact replicas of his own paper being consumed by his subway, barbershop or residential neighbours, is continually reassured that the imagined world is visibly rooted in everyday

life”<sup>172</sup>. When reading newspapers, we share the knowledge, we undergo the establishment of the realm of actuality, and this knowledge is shared not due to a direct communication practice, but due to acceding a mass source of information. Availability of various newspapers provides the area of the so-called democratic dissensus (quoting Paul Ricoeur’s idea): by choosing a daily newspaper, we choose our stance within the society. Availability of a number of quality daily newspapers becomes not only an everyday element, but also a way of identification and declaration of one’s own political stance. The mockery of the British over Napoleonic era French newspapers may be quoted in this context: those were despisingly labeled handkerchiefs, as their function was exclusively to inform the French about the sovereign’s solely right will.

This being said, old media establish a corporate-, or even a party-based (in a very broad meaning of the word, providing for not only specific political parties but a community that recognizes availability of value-based grounds for its existence and ready to recognize existence of a certain core that defines the general movement) dissensus, an area for public demonstration of party postures, rather than an indeed democratic discussion platform. Old media communicate to customers information that is necessary for reproduction of a given political stance, but they are closed for a real involvement of its customers. New media generate the phenomenon of virtual communities. Virtual communities are self-organising communities (self-defined network), that are structured along the same principles as social communities in real life. In virtual communities, one can carry out any social actions that are possible in the real world: from conclusion of commercial deals to establishment of individual human relations.

Important to our research are conclusions of L.Manovich and M.Castells that it is impossible to state that technology determines development of the society or it is the society provokes technical innovations: there is a complex set of interaction. “Indeed the dilemma of technological determinism is probably a false problem, since technology is society and society cannot be understood without its technological tools.”<sup>173</sup>. L. Manovich and M.Castells say that if the mass media follow the logic of development of a mass society that values

---

<sup>172</sup> Benedict Anderson, *Imagined Communities: Reflections on the Origin and Spread of Nationalism*, London, Verso, 1991, p. 55.

<sup>173</sup> Manuel Castells, «Rise of the Network Society», *The Information Age: Economy, Society and Culture*, 1, Blackwell Publishing, Massachusetts, 1996, p. 5.

conformity over individuality <sup>174</sup>, new media follows the logic of the globalised postmodernist world where each individual establishes his own lifestyle. Marketing now tries to target each individual separately <sup>175</sup>.

### **1.1.3. Are there grounds to talk about Web 2.0 culture?**

Now, describing the extremely important aspect in the understanding of today's media – the development of the so-called Web 2.0 culture – we would start by saying that in this case, it is evident that the new culture of media was started by specifically Net.Art artists. Anticipating the description of the new culture, we shall note that one of the first experiences of inviting users to contribute to the content was Olga Kisseleva's project *How are you?* (1998). The project idea was inspired by the varied nuances of the question "How are you?" in English and Russian. In English, the question is a mere form of politeness, not requiring an answer. In Russian, this question is asked only when an interlocutor wants indeed an informative answer. The project, launched by Olga Kisseleva in 1998, existed only on the Internet: the answer from Yugoslavia turned out to be apparently inappropriate – "I am afraid of NATO bombarding". Now, it is known what happened later. The artist has not abandoned the project idea since then: now, it exists as video answers of different people, taped on three different sites: the 48<sup>th</sup> Venice Biennale, Tashilhumpo monastery in Tibet and Silicon Valley. Reactions depend on circumstances under which the question is asked: entirely different reactions are coming from the monks deprived of their rights in today's China and from California employees who have perceived the question as an interference. It is to reiterate that in this case, the mentioning of the project is important to us in the context of the significance of art in revealing a new quality of the media: when a media is created as a result of active involvement of the users.

The appearance of the Web 2.0 internet system designing template that is intended to provide people with tools for creation and communication is an important moment for support and modelling of new social processes. The notion of Web 2.0 was suggested by Tim O'Reilly<sup>176</sup>, and we rely on his definition, as these are not a web-page's architecture features or technical aspects, but the transformation of the role of a user in the process of establishment of a resource that are of primary importance for the purposes of our research. We are aware of the criticism towards O'Reilly's view, specifically, from the part of Tim

---

<sup>174</sup> Lev Manovich, *The Language of New Media*, Cambridge MA, MIT Press, 2002, p. 41.

<sup>175</sup> Lev Manovich, *The Language of New Media*, Cambridge MA, MIT Press, 2002, p. 42.

<sup>176</sup> Tim O'reilly, «What is Web 2.0? Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software», 2009 (<http://www.oreilly.com/pub/a/web2/archive/what-is-web-20.html>, accessed 14.02.19).

Berners-Lee<sup>177</sup> and Belarusian-American researcher Evgeny Morozov. Web 2.0 is about web sites the content of which is generated by users themselves. A research made in 2015 on the role of Twitter and Facebook in life of today's man, states the rapidly growing role of new media. "The new study, conducted by Pew Research Center in association with the John S. and James L. Knight Foundation, finds that clear majorities of Twitter (63%) and Facebook users (63%) now say each platform serves as a source for news about events and issues outside the realm of friends and family. That share has increased substantially from 2013, when about half of users (52% of Twitter users, 47% of Facebook users) said they got news from the social platforms"<sup>178</sup>. Media reality is a reality of everybody, and not for everybody. It is in this quality that it becomes an ontological condition for existence of the man<sup>179</sup>.

It is now impossible to ignore the real impact of new media on real social processes. Thus, major social movements of the beginning of the 21<sup>st</sup> century became possible thanks to the possibilities of communication and social self-organisation in new media, from anti-WTO actions to the Turkish revolution in Taksim square.

New media offer game changing possibilities to access information. It is worth noting the action of Independent Media Center (also known as Indymedia or IMC), a global journalist organization offering access to information on political and social issues. As far back in 1999, Indymedia organized mass anti-WTO protests. The platform's focus is criticism of neo-liberalism, and it uses the so-called democratic media, materials of which are available for everybody's discussing. Indymedia oppose themselves to the so-called corporate media that represent interests of a separate group of individuals. Information platforms such as Indymedia are part of a specific field of social activity that, by its principle, is self-organised and not controlled from some kind of a centre. Such an activity is technically possible only thanks to new media. This being said, it is not provoked by new media. In the nature of social protests, there is nothing related to media, but media offer the necessary tool. Douglas Kellner, Paschal Preston, Chanelle Adams, Herman Wasserman, Spethen Mammura etc reflect on the nature of interconnection between new media and social movements. Not all of the authors mentioned are convinced about the truly democratic effect

---

<sup>177</sup> Nate Anderson, «Tim Berners-Lee on Web 2.0: «nobody even knows what it means»», 2006 (<https://arstechnica.com/information-technology/2006/09/7650/>, accessed 14.06.18).

<sup>178</sup> Michael Barthel, Elisa Shearer, Jeffrey Gottfried, Amy Mitchell, «The Evolving Role of News on Twitter and Facebook», 2015 (<http://www.journalism.org/2015/07/14/the-evolving-role-of-news-on-twitter-and-facebook/>, accessed 27.06.18).

<sup>179</sup> Valerij Savchuk, *Mediafilosofija: formirovanie discipliny*, 2013 ([http://mediaphilosophy.ru/biblioteka/books/mediaphilosophy\\_1/](http://mediaphilosophy.ru/biblioteka/books/mediaphilosophy_1/), accessed 5.02.19).

of social movements channelled via new media, while noting the incontestable effectiveness of the alliance between new media and social movements.

New Media Art is part of the movement we have described. Especially meaningful in this respect are several examples that we will attempt to analyse. Chinese artist, architect and curator Ai Weiwei, in particular, is a prominent example of fusion of the artistic, social and media gestures. Ai Weiwei's figure turns out to be in the centre of human rights activism around the globe, as he turns out to be a permanent target of China's repressive machinery, fighting Ai Weiwei's artistic experiments and at the same time, banning him from leaving the country. One of Ai Weiwei's most surprising artistic and social projects is *Fairytale*, made in 2007 for *Documenta* in Kassel. Weiwei funded the trip from China to Kassel for 1001 readers of his blog, assuming all costs, from travel bags to an improvised hostel. The trip of Ai Weiwei's poor fellow countrymen to Europe was documented in photographs and videos. In addition, Weiwei bought 1001 Qing dynasty chairs – these chairs could be found in different places within *Documenta*.

Ai Weiwei's project *Worldmap* is a map of the world accurately cut out two thousand layers of clothes. The implementation of the project took hand labour of a huge number of workers, which became the core message of the artist, seeking to emphasise China's role in the world as a place of cheap manpower in clothes and textile production. A similar message was behind *Sunflower Seeds*, opened in October 2010 in the Turbine Hall at London's Tate Modern. The project is 100 000 000 handmade sunflower seeds, painted by 1600 Chinese workers. The seeds were poured into the interior of the hall as an entire layer. It was allowed to walk on the seeds. The metaphorical meaning of this work needs no comment.

In this very context, we would like to quote Olga Kisseleva's *Imagemakers* (The New Gallery, Calgary, Canada, 2005). The project is made as a video installation: two screens are placed facing each other, one of which featuring Chechen terrorists as depicted by Russian propaganda reality shows. The other screen features a crowd of Japanese with photo cameras. One could think that these are journalists, but the camera shows us the object of their focus: it is Leonardo's *Mona Lisa*. The problem of political manipulations and the produced media reality is revealed with ultimate clarity.

Olga Kisseleva's sharp social and critical stance is revealed also in *Conquistadors*. The project is made in the genre of digital animation, sculpture and graphics. The project idea is to demonstrate the process of re-conquering of Russia's territories and resources in the post-Soviet time by foreign and domestic representatives of the global capital. The era of privatization has opened a possibility for powerful companies to enter the territory of Russia to exploit its resources and manpower. The post-communist capitalism has its own face,

which Olga Kisseleva demonstrates to us in her project. We have described earlier Kisseleva's related project, *Arctic Conquistadors*, in which, using a similar artistic gesture, commercial exploration of the Arctic is shown. The theme of artistic reflection on the commercial conquering of the world was also raised by Olga Kisseleva in *Power Struggle*, where struggle between four forces is visualized, which could be a metaphor for both political and capitalist confrontation. We have touched upon this project earlier, and therefore, we do not describe it in detail here.

Interactiveness is one of the most significant effects of new media functioning. A. Schorr, M. Shrenk, W. Campbell, V. Crosbie note the breaking shift in the principle of work of media: from one-to-many to many-to-many. Everybody, in the situation of new media, gets an opportunity to produce one's own product, finding one's own audience. The blogging phenomenon turns out to be an apparent part of this shift. Famous bloggers who are not perceived to have corporate affiliations become renowned opinion leaders in their domains. We do not tend to consider this phenomenon as a mark of a certain simplification and lowering of requirements to expert knowledge. This is a mark of a social aspiration for non-partisan knowledge (to identify the need, it is not important how the product delivered is impartial indeed). In his 1988 research, Sheizaf Rafaeli notes a tendency in the media space to move from media towards communication. The internet proliferation enabled the implementation of this tendency in full.

In contemporary art, Roy Ascott is among those who deal with the theme of communicative exploration of the world in the realm of new technologies. The artist was among the first to raise the issue of digital technologies' and telecommunications' impact on consciousness. Roy Ascott explores technoetics, having essentially made a revolution in Europe's, China's and US educational domain. Roy Ascott is credited for raising the question of correlation between art and technology in a new way, challenging the competitive perspective that had been existing since the first half of the 20<sup>th</sup> century when, namely, M. Heidegger proclaimed art (poetic) as the only alternative to technology that kills human consciousness. Edward A. Shanken underlines in his study R. Ascott's role in overcoming this duality and development of a utopian and dystopian perspective on productive relationships between art and technologies<sup>180</sup>.

For Ascott's theory and practice of Telematic Art, characteristic is viewing art as a space in constant motion, incapable of remaining static. This non-static character of art is explained

---

<sup>180</sup> Edward Shanken, «Telematic Embrace: A Love Story? Roy Ascott's Theories of Telematic Art» ([http://telematic.walkerart.org/timeline/timeline\\_shanken.html](http://telematic.walkerart.org/timeline/timeline_shanken.html), accessed 14.12.18)

by the viewer's involvement in creation of a work. In his 1990 essay, *Is There Love in the Telematic Embrace?*, Ascott says that the fear that technologies would absorb art which is the last humanity's shelter, may be overcome through demonstration of the fact that telematics art is capable of showing incarnation of love. The artist is building his artistic gesture upon synonymising the electronic network and the human nervous system, dismissing thus the contraposition of technics and humanity. Ascott is referring to the notion of humanity's universal consciousness, showing the dismissal of this contraposition. According to Edward Shanken, "The integration of technology and intuition in Ascott's early work also emphasized the idea that the computer offered a means for enhancing intuition and that the use of telecommunications could enable non-local creative interaction"<sup>181</sup>. It is astonishing that Ascott, ten years ahead of the appearance of the first personal computer and quarter-century before the appearance of the web reality, predicted the appearance of an art connected to interaction with the computer and artistic communication in the virtual space. At the moment in history where many talk about vanishing of the human values and decline of the humanistics, Ascott suggests to make love the telematics culture's basic principle. Telematics art reproduces the physical world, while intensifying and dematerializing it.

For Ascott, art is inevitably a space of common gesture: in this respect, unique is his 1982 project, *La Plissure du Texte*. It was a telematics project, brought to life by artists from eight countries, resulting in a joint printed product.

We also reveal the shift from "one for many" to "many for many" principle in many projects by Olga Kisseleva: both the ones we have already described and other. We would like to quote again *How are you?* That was a result of communication of entirely different people in different countries within a frame set by the artist. In this context, we would like also to remind of Olga Kisseleva's bio art projects the possibility of realization of which depends on an extensive cross-disciplinary communication and reaction from both the external environment and people and who happen to find themselves in the project space. We will be examining these projects in more detail in the third chapter of our work, and therefore, we will just allow ourselves to mention their existence here. The principle "many for many" is also used in Kisseleva's project *Power Struggle* which is extremely meaningful to our work.

A specific domain of interactivity is established by online games that generate specific communities with their specific demands and ways of going offline. Rather common is the

---

<sup>181</sup>Edward Shanken, «Telematic Embrace: A Love Story? Roy Ascott's Theories of Telematic Art» ([http://telematic.walkerart.org/timeline/timeline\\_shanken.html](http://telematic.walkerart.org/timeline/timeline_shanken.html), accessed 14.12.18)

opinion that online games create a substitute for sociality and outline aspiration to escape the real world. We would prefer to avoid going deep into argument about the nature of reality. We refer to J. Baudrillard's famous texts on the nature of simulacra that are not rooted in the nature of real things while being real and having impact on our life. Reality is not synonymous to materiality. A specific form of interactiveness in new media is a result of emergence of networks such as Facebook and YouTube, Instagram, Twitter and Telegram.

Work of American artist Laurie Anderson is an artistic response to the question of the nature of reality and simulacrum in the context of appearance of the virtual space. In 1984-85, she took part in exhibition *Immaterials*, staged by Jean-Francois Lyotard. Laurie Anderson presented her project, *CD-ROM*, at the third contemporary art biennale in Lyon (1995). It offers a new form, resonating with the nature of works using new technologies. The user interface is transparent and has no usual navigation and control tools signs. The navigation is made through the computer database, interacting with the viewer's request. Interacting with the viewer, the device suggests an algorithm for interaction.

In this respect, we can not help mentioning Olga Kisseleva's *DG Cabin*, where virtual reality starts impacting physical reality in a surprising way. The project is a performance, an interactive installation and a video in situ. The essence of the project is in linking virtual and beyond-virtual realities within a single game space. In this interactive video game, the player (or his avatar) finds himself locked in or thrown out of the cabin during the game. The game is a battle space where one needs to destroy his adversary. At the same time, the player is deprived of any conventional computer game controllers: buttons, keyboard etc. The game is controlled by the player's body moves. This being said, the player has no guide for movements within the cabin: his previous game experience turns out to be absolutely useless here. Training implies mastering the skills in a situation of a combat simulation, which makes the player reload his ethical ideas and face the choice that a person at war is facing.

The project ties together the game and mythological spaces. In the virtual part project, it is the image of the chicken-legged hut that works: Baba Yaga's habitation. The chicken-legged hut is a special folklore character, it is not a mere residency of a weird fairytale being. The Hut is interactive: it asks questions to a random wanderer, determining his fate. The Hut turns out to be useful for the one who knows the "magic word", and dangerous for a random person. The chicken legs enable the hut to move and turn to the one having requests with its back or front. The Hut is able to see: it's got eye windows for that. The hut inhabitant, Baba Yaga, is not less interesting: she is a dangerous and dreadful witch who loves flying around in a mortar. The interaction between the Hut, its inhabitant and a random traveller whose fate, when meeting the Hut (Baba Yaga is often off), depends on his inventive power or



initiation with a secret knowledge, becomes the game domain that Olga Kisseleva uses in her project *DG Cabin*. The artist uses an indeed original method: the viewer who has already got familiar with interaction in the virtual space turns out to be unprepared for a virtual fairytale plot's ability to impact on the offline reality.

*DG Cabin* was on show at the 2<sup>nd</sup> Tirana Contemporary Art Biennale (Albania) in 2003, at the Instrument Flying Contemporary Art Centre in France in 2004, and at the Biennale Villette Numérique (Paris, France, 2004).

Interactiveness and the many-to-many principle become a foundation for new channels of access to information. More specifically, the emergence of such a popular resource as Wikipedia is an evidence of people's willingness to develop the information space in joint efforts.

Another perspective on the development of new media is shifting of the commercial field to the internet space, but we will not go deeper into this domain, as the focus of our interest is the transformation of the cultural domain.

Apparently, in order to present a full picture of social transformations in the new media era, the emergence of the management evolution theory based on the value approach should also be taken into account. The theory of spiral dynamics developed by Clare William Graves links together principles of development of economy and value orientations that are shared by various societies. It is Valerij Pekar who develops that direction in Ukraine. The levels of society development are highlighted in different colours here. Without going deep into detail of the spiral dynamics theory – because it is beyond the focus of our direct research interest – we have to note that the paradigms that are being established now (turquoise on Graves' concept, and green in Pekar's) are oriented towards individualization, establishment of non-hierarchical connections, responsibility for the existing world (including the environmental one), and rejecting to recognize income as the top motivational value (as it is happening in best economically developed countries of the orange paradigm). This way of integration into the world turns out to be a response to the opportunities that are offered, inter alia, by new media.

#### **1.1.4. New media and virtual reality**

In this context, let us focus for a while on virtual space, the understanding of its essence being also important for the interpretation of new media. The appearance of the term “virtual reality” in relation to today's communication domain and media is often referred to the name of Jaron Lanier, inventor, philosopher and visual artist. It was a group of specialists lead by J.Lanier in late 1980s that developed and implemented a virtual reality system that could be

connected to several people simultaneously. The author of the term himself explained its appearance by the need to outline a new connection between man and the world that surrounds him. J.Lanier describes the work to create such a domain, such a space where none of its elements have a single projection on the geographical map of the world, as being in a specific point: “the most interesting room in the world”, amidst messed wires, programmers and people who have immersed for their first time into a space that had never existed before. And this property of creating on the edge between real and virtual – “*the space that had never existed before*” – is what makes New Media Art different. Thus, since 1980s, the word combination “virtual reality” has become widely used in both everyday and academic language, becoming the field of hot discussions for the latter. In one of the fullest, as of today, overviews of philosophic grounds of the virtual reality issue – E.Taratuta’s book *Virtual Reality Philosophy*<sup>182</sup> – it is stressed that the meaning of the term “virtual reality” consists not in outlining a certain substantial content, but rather it serves to refer to a whole field of contents<sup>183</sup>. In the academic discourse and in everyday usage alike, virtual reality is outlined not so much through an explanation of this notion, but rather through indicating that this notion has content as such <sup>184</sup>. E.Taratuta calls this a situation of “articulation fragmentation”, explaining that various approaches highlight various fragments of the content in the virtual <sup>185</sup>

Let us illustrate the artistic explorations in the area of virtual reality with works by Christa Sommerer & Laurent Mignonneau. The symbiosis of different areas of knowledge (from botany to programming languages) has produced a surprising result in art. Christa Sommerer graduated from the Vienna University’s Biology and Botany Department. She got an idea of developing a nature exploration method based on the plant classification, in order to reveal systemic specifics. While developing that direction, Christa Sommerer was making art. In that way, her own version of connection between biology, art and botany appeared. And in the early 90s, at Stäedelschule, the Institute for New Media in Frankfurt, directed by Peter Weibel, Christa could channel her exploration in the domain of art. Teaming up with computer graphics specialist Laurent Mignonneau enabled her to create a unique artistic space where explorations of the both researcher artists were realized. Since 1992, the artists

---

<sup>182</sup> Ekaterina Taratuta, *Fylosofyja vyrtualnoj realnosti*, Yzd-vo S.-Peterb. un-ta, Saint Petersburg, 2007..

<sup>183</sup> Ibid, p. 11.

<sup>184</sup> Ibid, p.77.

<sup>185</sup> Ekaterina Taratuta, *Fylosofyja vyrtualnoj realnosti*, Yzd-vo S.-Peterb. un-ta, Saint Petersburg, 2007, p. 13.

have been making projects focused on genetic research and artificial life explorations, which enables them to develop a new approach to both art, nature and life.

In their installations, the artists develop the idea of “Art as a Living System” that they define as “a complex interrelation and interaction of real and virtual entities that engage in a dialogue, which causes and effects the appearance of a different space of matter and mind”. The artists convert botanic data to a computer code in the context of genetic algorithms. In that way, they create a unique virtual micro-world populated by beings created based on evolution guidances inside the program. Launched by the artists, a virtual world lives its life, developing along its own laws.

In the 1997-99 project, *Life Spacies*, Sommerer and Mignonneau included an element of interactiveness, enabling the viewers to get involved in the process of establishing conditions for biological diversity. Complexity of a virtual world directly depends on complexity of descriptions that a viewer provides: when encoded, the character of the text determines the virtual beings’ texture, their number of extremities etc. Inside the world, an eco-system develops that lives along offline eco-system laws, with the natural selection and impact from the environment implied. Occasional mutations take place here, new species develop etc. This being said, the user may intervene into the virtual world life: for instance, protect a weak specimen from a predator or even clone a being captured. The virtual animals have different tempers, to the point that they decide whether man is to be avoided or trusted.

Unknown users on the Internet may launch creation of elements of the world that will be shown on screens in two separate rooms at the ICC (NTT Inter Communication Center) Museum of Tokyo. In those rooms, visitors may observe the development of the virtual world in three dimensions.

The artists have made several projects of virtual worlds, with a stress in each of them on a specific element: thus, in *A-Volve*, the main element is water; in *Protopropy*, it is light, in *Life Spacies*, these are plants. Their debut work, *Interactive Plant Growing* (1992-93), was based on botany only. Only real plants created an interface for development of virtual copies here. Following a research of the correlation between shape of a plant and specificity of its growth, the artists developed an algorithm for creation of virtual plants of more than 25 species, belonging to different families, including spruce, moss, vine, cactus etc. In our opinion, it is important that the artists engage all dimensions of the existing world in their explorations. Illustrative are the words said at the opening of *Interactive Plant Growing*: “The rate of growth deserves to be studied as a necessary preliminary to the theoretical study of form, and organic form itself is found, mathematically speaking, to be a function of time...

We might call the form of an organism an event in space-time, and not merely a configuration in space”<sup>186</sup>

The project visualization on the screens is combined with a possibility of contact with five real plants located within the exhibition space. The pots with plants are arranged in a semi-circle, and are the first thing the viewers entering the dark room see. The viewer is invited to touch the plants, and the touch is reflected on the screen: the viewer watches development of a plant resembling the one he has touched. The character of the touch with the plant also affects the development on the screen.

It is important that the artists, when creating their virtual world, took also into account the different tempers of the plants intended to live there. Sommerer tells about the sensitivity of the plants that are even able to react to human presence in the room: “Everything is based on the sensitivity of the plants, and we have studied, measured and decodified this sensitivity. For each plant we must make a different setup: for example, we know that the fern is very sensitive while the cactus is not. Therefore, in the case of the cactus, we have had to increase the values of the setup to obtain the desired reactions.”<sup>187</sup> Surprisingly, through the creation of a virtual world of plants, artists come to rethink the phenomenon of Life at large: “In our work,” the two artists declare, “we have been most interested in the invention of Natural Interfaces, as they transport the content of life, variation and personality. For example, using living plants as interface not only provides a new and unusual connection between computers and a living being, but also poses the question of what a plant is, how we perceive it, and how we interact with it. Natural Interfaces allow us to transcend our personality into virtual space. They also avoid the fear that one has when putting on unpleasant devices for entering virtual space.”<sup>188</sup>

In their work *Trans Plant* (1995), the artists enable the viewer to enter the virtual space and get in contact with the artificial plants growing there. The project was created for the Metropolitan Museum of Photography of Tokyo, and is part of its permanent collection. In a dark room, the screen is arranged in a semi-circle, so that the viewer is located inside that space. Specially for the project, the artists created and patented a new system, “3D Video Key”, enabling the viewer to enter 3D-spaces without using additional devices: in visual

---

<sup>186</sup>From *The Technological Herbarium*, by Gianna Maria Gatti (<http://www.alan-shapiro.com/from-the-technological-herbarium-interactive-plant-growing-and-trans-plant-by-christa-sommerer-and-laurent-mignonneau/>, accessed 17.02.18).

<sup>187</sup> Ibid.

<sup>188</sup> From *The Technological Herbarium*, by Gianna Maria Gatti (<http://www.alan-shapiro.com/from-the-technological-herbarium-interactive-plant-growing-and-trans-plant-by-christa-sommerer-and-laurent-mignonneau/>, accessed 17.02.18).

terms, he gets a possibility to feel himself being present within the project's 3-D space. It is a non-immersive virtual reality installation. Sommerer underlines the idea of *Trans Plant* as follows: "We wanted to enter the forest without having to touch anything, without having to interact with any media, on the contrary physically, with our body as the only interface!". The viewer's body becomes the major tool for transformations of the virtual world and the only means of communication. This makes man comprehend his body in a different way.

In their project *Interactive*, Sommerer and Mignonneau break the conventional scheme of relationship "viewer-piece of art". The project's essential idea is that one needs to touch a piece of art: this lifts the centuries-old barrier between the viewer and art which is not allowed to touch, and can be only contemplated instead. Five living plants are put on pedestals as a proud piece of art deserves, and the essence of the artists' message is a) that wildlife is placed within an art space, and b) that it is contact with a piece of art that triggers an interactive process of bringing a piece of art to life. Thanks to the contact with a living plant, the viewer gets an opportunity to enjoy the beauty of the artificial world. Unlike *Trans Plant*, the viewer is engaged here in the existence of the virtual world in an immersive way, and is able to change the reality.

In this context, we would like to quote Olga Kisseleva's project *Fitness Art Centre*, made as an interactive video installation. The project idea is three screens connected to three gym machines that the viewers are proposed to use. The gym machine triggers the screens to show protesters who are then replaced with logos of big brands. The project focuses attention on political and economic manipulations that are usually behind all conflicts in which masses of people across the world are gradually getting involved.

The faster the viewer is spinning the gym machine pedals, the faster are moving the figures of the protesters, submitting to somebody's will. At a certain point, as the viewer slows down, the 25<sup>th</sup> frame is revealed in the video, seen by the unassisted eye. It is in this frame that some parts of the image get replaced with logos of companies and transnational corporations directly or indirectly involved in the conflict featuring on the screen.

It is to point out that in the version featuring three projections, the rallies were shot in three different cities, for example, in Berlin, Kyiv and New York. The matters behind the rallies were entirely different too. However, the artist applies the pixilation method used by TV channels, to mask the protesters' slogans or any indicator of the place or the reason for the event. Abstracting away from specific facts, the viewer ultimately sees three fully identical rallies that are clearly part of one same process: the new world repartition under economic globalization. The project was on show in 2007-2008 as part of the artist's solo

exhibition, *Douce France*, hosted at the Contemporary Art Centre, Abbaye de Maubuisson in France. The work is in the collection of the Contemporary Art Centre in Prato, Italy.

\*\*\*

Summarizing the section focused on the essence of the new media phenomenon, we believe it necessary to insist that an exclusively technical characterizing of the phenomenon would mean simplifying the notion. Important features of new media are immersion and interactiveness, unlimited range of the content and global character of the communication<sup>189</sup>. New media emerge thanks to digital technology. This being said, the revolutionary character of the technology consists in the social effect that is generated due to its appearance. It is of principal importance that in late 1980s, computer technology developers started targeting individual users, contrary to production of devices for big organisations. Man is involved in the new media space not as part of the community, but as an individual user. The extended possibilities of communication have also extended the traditional boundaries of identity. Access to information has enabled a user to individually establish the domain of his or her competence, which may contribute to both development of critical thinking and creation of some parallel universes. Our task here is not to give assessment to positive or negative effects of new media creation (which would be a strain in any case), but to explore trends in transformations of social relations: user individualization, possibility of connection to transnational social groups, possibility to create an information field (Wikipedia, Facebook etc) and to generate a visible feedback to an event (the possibility to comment on messages in media visualizes not only the information field, but also the field of a community's feedbacks to a news). Personalization, interactiveness, and pace of life – these are the features that are inherent in a new media era man's life. Therefore, it is not in argument on the level of novelty of the digital signal transmission versus the analog one that new media should be defined. It is new media's impact on social relations and man's individuality that make it revolutionary. These are the features that become, in our view, defining for new media. Likewise, when we talk of New Media Art, we focus not on the use of digital technology, but on the ways of social interaction that are provoked by emergence of new media. Art that responds to these changes, out of necessity, takes into consideration both the user personalization, the impossibility of fitting in the frame of specific state borders, the

---

<sup>189</sup> Natalia Sokolova, *Populjarnaja kultura Web 2.0: k kartografyy sovremennogo medyalandshafta*, Samarskiy unyversitet, Samara, 2009, p. 22.

willingness to contribute own meanings to the public space that has emerged over the recent decades, and orientation for interactiveness. In this context, the notion of New Media Art may embrace works that were created without the use of specifically digital technology. L.Manovich's statement that methods typical of New Media Art may be implemented even without digital technology (which is evidenced by artistic explorations of the second half of the 20<sup>th</sup> century) is of principal importance to us in our analysis of New Media Art practices and in development of our own project.

## **1.2. WHAT IS NEW MEDIA ART?**

The purpose of this section is to present New Media Art as an object of theoretical and philosophical analysis, and to identify conceptual and methodological grounds for exploration of this field of contemporary art and form of social and cultural practice. It is through this double dimension that we will be further examining the phenomenon of new media. This phenomenon is being emerging, shaped and transforming against the backdrop of a global media revolution (that was described earlier in the section above) and establishment of a new visual culture (iconic turn). It proves to be a major element of these global civilisational and aesthetic trends, and initiates the establishment of a special aesthetic and technology field.

### **1.2.1. Problem of definition of Media Art**

Important to our work are researches by R.Arnhem, O.Grau, L.Manovich, E. Huhtamo. O.Grau, one of the leaders of the New Media discourse, rightly emphasizes that this discourse itself is flexible, dynamic, and it is being established<sup>190</sup>. In his opinion, the starting point of the new discourse in art, realizing its specificity and diversity, is the period after 1968, when debates around major ideas of the new field and separate specific works on New Media Art, digital art and electronic art started being published in *Leonardo Journal/International Society for the Arts, Sciences and Technology*. This influential publication became a genuine forum for professional artists where they could present their works and make them object of discussions. Texts by theorists (Ernst Gombrich, Rudolf Arnheim, and William Gibson) were also published there, raising more common questions: "vision, perception, optics, colour, creativity, art, and psychology"<sup>191</sup>.

---

<sup>190</sup> Oliver Grau, «New Media», 2016 (<http://www.oxfordbibliographies.com/view/document/obo-9780199920105/obo-9780199920105-0082.xml>, accessed 22.06.18).

<sup>191</sup> Oliver Grau, «New Media», 2016 (<http://www.oxfordbibliographies.com/view/document/obo-9780199920105/obo-9780199920105-0082.xml>, accessed 22.06.18)

In the context, it is important to mention the first artists who started working in the New Media Art domain.

Korean-American artist Nam June Paik (1932-2006) who, as far back in the 1960s, started experimenting with video images and sound effects in video, video image distortions, TV sets embedded in sculptures etc., was the founder of video art. Paik was the first artist to start using a portable video camera for creation of his works (since 1965): performances using video and music (collaboration with cello player Charlotte Moorman). Paik's innovative work gives grounds to some art historians to call him "grandfather of video art".

In addition to technical novations, Nam June Paik fills his works with a pronounced social content. Thus, his first work with WGBH was a video collage intended to demonstrate who is in control of TV conveyings. A voiceover was used to show that it is not the viewer who chooses what to watch and how to react to that. At the same time, one may deem Paik an optimistic artist: while demonstrating penetration of media in the structures of power, he thinks the world has not reached the Orwell level. In his project *Good Morning, Mr. Orwell* (live TV link between New York, Paris and South Korea on New Year's Day, 1984), Paik showed up with the message, "Big Brother has not come". We see a post-colonial message in Paik's 1986 work, *Bye Bye Kipling*: the video installation mixed tapes from events in Seoul, Tokyo and New York. Kipling's ideas of the "white man's burden" did not withstand the time test. This being said, the omnipresent power of the media turns out to be a subject that is important to Paik in comprehension of today's world: e.g., the tower of three thousand screens created for the 1988 Olympic Games in Seoul (*The more the better*) is an example of cultural criticism.

We reveal vibrant cultural criticism also in *Something Pacific* (1986), Paik's first permanent open-air installation. The installation was created in the space of California University, San Diego. The artist is using broken TV sets to create several installations of couples TV set-viewer. The viewers in the installations vary: Buddha, a copy of Rodin's *Thinker*, a miniature Sony Watchman. To this part of the installation contraposed is an installation inside the university's media centre, where the viewer may engage in an interactive game to control the video content. The indoors and the outdoors parts of the installation were intended to be contraposed to each other as something that is routine and something that is high-tech. over the years, this level of contraposition has obviously ceased to be read, as the indoor part got an aspect that was as inadequate to the reality as were the broken TV-sets with Buddha viewers. Since 2015, the project's high-tech part has been regularly updated, in order to match today's requirements.



Paik's *TV Garden* is an example of search for new aesthetics in the context of the technological development. The project is an installation of colour TV-sets and live plants. The installation was created in 1974. In 2000, it was updated by the Guggenheim Museum.

There is something in common between Paik's work and the explorations of another video artist, Bill Viola. His most prominent projects include *Five Angels for the Millennium* (2001). It is a video installation featuring five videos projected directly onto the walls in a dark gallery space. The videos are individually titled *Departing Angel*, *Birth Angel*, *Fire Angel*, *Ascending Angel* and *Creation Angel*. These are five monochrome videos featuring clothed male figures rising from and plunging into water, presented in slow motion. The colour of videos ranges from blue and green to blood red, accompanied by an audio track: starting with underwater noise and then developing up to a culmination in a sound explosion as the figure emerges from the water. The five figures symbolize five angels having a specific relationship to the new millennium. These are specific religious aspirations emerging at the dawn of the new era. The artist himself describes his personal feelings when creating a work as an enveloping emotional experience like that of a church.

It is also in the genre of video art that American artist Dan Graham, who has experimented with widely ranging fields of art since the mid 1960s, created some of his most prominent works. His works include performances, videos, sculpture and photography. In video art, important is *Sunset to Sunrise* (1969) – a film where the camera is moving in a direction that is opposite to the movement of the sun, thus reversing the course of the time. The medium is Super 8mm film transferred to 16mm film (colour, silent). This film is Graham's emblematic example of an artistic language where the camera is a continuation of the artist's body, producing an effect of entering the subjective space. Another Graham's favourite theme is filming a man's reflection in the mirror (film *Body Press*, 1970-1972). Graham explored the problem of representation boundaries, relying on the structural linguistics theories, and especially Jacques Lacan's work. Many of Graham's video art works seek to comprehend new phenomena of culture and counter-culture of the second half of the 20<sup>th</sup> century. Thus, he tries to draw parallels between rock culture and America's 18<sup>th</sup> century Shaker cult (*Rock my Religion, Minor Threat*).

In the context of development of video art, we would like to mention also Cosic's and Kisseleva's Net-Art works created in the 1990s. We have described those works in the sections above, and therefore, we would just limit ourselves by mentioning those here.

However, most publications were released already in the new millennium. To better understand the trend in the development of contemporary art that turns out to be resonating with our search and productive for creation of our own project, Oliver Grau's outlining of

such a notion as immersion is important. O. Grau examines it in the context of the notion “illusion”, and reconstructs the connection between immersion and illusion in relation to the development of technology. Grau also problematises the existence of the “triad”: artist – piece of art – viewer, in a situation of emergence of digital art<sup>192</sup>. This is explored in texts focusing on digital art and digital technologies’ impact on the development of art<sup>193</sup> and researches where the introduction to new media technology goes along with a presentation of artists involved in this domain<sup>194</sup>. In M. Rush’s research, *New Media in Art*, the history of new media gets longer, and the origins of this field are traced back to the early 19<sup>th</sup> century, to classic avant-garde, video art and performance art<sup>195</sup>.

The immersive practices start playing paramount role especially with the coming of the new millennium. We will focus specifically on immersive practices in the part of our work describing our own project. However, here, we need to put a stress on the development of such practices. In this respect, it is worth mentioning Antonio Muntadas, a multi-media artist using in his practice performances, photo and video, and engaging the viewer in an interplay of meanings around his projects. For instance, in *Between the Frames: The Forum*, the viewer finds himself at a point of meanings within the work where it is unlikely that he would want to be. However, this role emerges if he reads a certain level of meanings. So, the project is the artist’s perspective on the art system in the 1980s (Museu d’Art Contemporani de Barcelona). The work includes eight “chapters”, varying in length (15 to 45 minutes): video interviews taped by Muntadas with gallery owners, art dealers, collectors, guides and critics. The last chapter is an epilogue comprising thoughts of a number of artists, reflecting on today’s situation of art. The artist created a radical show with a central space, with seven niches with monitors arranged around. Those are presented in different colours. The central

---

<sup>192</sup> Christiane Paul, *Digital Art*, New York, Thames & Hudson, 2003. And Oliver Grau, *Virtual Art: From Illusion to Immersion*, Cambridge MA, MIT Press, 2004.

<sup>193</sup> Cat Hope, John Charles Ryan, *Digital Arts: An Introduction to New Media*, New York/London, Bloomsbury, 2014; Bruce Wands, *Art of the Digital Age*, Thames & Hudson, New York, 2006.

<sup>194</sup> Stephen Wilson, *Art + Science Now*, London, Thames & Hudson, 2010; Edward Shanken, *Art and Electronic Media*, London, UK, Phaidon Press Ltd., 2009; Mark Tribe, Jana Reena, Uta Grosenick, *New Media Art*, Cologne, Taschen, 2006.

<sup>195</sup> Michael Rush, *New Media in Art*, London, Thames & Hudson, 2005.

space (where the viewer is) turns out to be the place where the meanings converge. The circular arrangement refers to the Panopticum described by Michel Foucault: an utopia of an ideal prison intended to educate prisoners. In this constellation of meanings, the viewer gets the role of a supervisor, making his or her own conclusion about the behaviour of the public enemies. At the same time, the viewer is interacting with the material in a rather weird way. When we talk about an interview, we imagine a conventional record of an interviewee speaking, but Muntadas represents answers to questions in different ways that are visual metaphors for the interviewee's role in the art system. The challenge of the installation is also in the fact that every voice keeps sounding in its own language: English, Spanish, Catalan, Portuguese, Italian, French. In 1994, the artist dropped the circular arrangement of this installation and "ripped" it: when on show in Musée d'art contemporain, Bordeaux, the monitors were dispersed across the museum's entire space. In 2010, he went back to the circular form.

Muntadas seeks to underline subjectiveness by engaging the viewers in revealing their own subjectivity. In this context, it is worth quoting his project, *On Subjectivity (About TV)* (1978). The artist offers random viewers a portrait from *The Best of Life Magazine* and videotapes their reflections on who is the person pictured. Muntadas' installation focuses on co-presence of the portrait and the video interviews with the viewers, which enables the countering between the subjectivity of the artist featured and that of the viewers. Thus, the essence of the work is embedded not in the artist's message, but in the viewers' interpretation of an impulse that the artist has suggested. This is an important aspect in the media art philosophy.

In this context, it is worth mentioning also Muntadas' famous installation, *This is not an Advertisement* (1985) at Times Square in New York. Every twenty minutes in between commercial pictures, a text appeared on an electronic advertising lightboard: "This is not an advertisement... subliminal... speed... fragmentation". Featuring alongside a dense advertisement space provides a context in which Muntadas' work "strikes" in the emotions of the viewer, a random passer-by within New York's popular space. In this context, the peace of art is not what the artist has created, but the reaction of the viewer who stops, pulled out of the messages expected in this point of space. Changing registers of existence is the artist's goal.

Jenny Holzer, an American neo-conceptual artist and feminist, also was among those who introduced idea projections to the public space. Holzer's first works of that kind were *Truisms* (1977—1979). The "truisms" appeared on streets as anonymous broadsheets wheat-pasted to fences and buildings. One-liners from a reading list from the Whitney Independent

Study Program where printed in black italic on white paper: “abuse of power comes as no surprise”, “any surplus is immoral” and “freedom is a luxury not a necessity”. These same one-liners were printed on t-shirts as well as stickers, posters and carved onto benches.

In 1981, Jenny Holzer’s *Living* appeared. Expressions on man’s daily life were printed on metal plaques. The surprise effect was achieved here because of the mismatch between form (the plaques resemble those wearing names of governmental buildings) and content that referred to man’s everyday life. The impossibility to read the text on the level of automated world perception (as we usually read the world, according to phenomenologists) expulses a person out of semiunconscious orientation in life and makes him or her concentrate and ask themselves the question: what is it, before me? In this situation, what matters is not the phrases that we can read, but the situation of leaving everyday automatism by itself, and the possibility to have a conscious look around at such a moment. This turns out to be a much needed practice for the era of mass society.

The above examples do not embrace the entire field of new media art – our goal was to outline general trends in the development of the phenomenon.

The first anthologies where texts are selected, debates and discussions are summarized and major directions are identified are evidence that the new domain is relatively developed<sup>196</sup>.

So, we are dealing with a phenomenon that is being established and developing in a dynamic and unpredictable way, the methods of exploration of which imply an approach that takes into account the dynamic nature of the object, as we already stressed earlier in the methodological introduction. There are several terms – each of them emphasizing one important aspect or other – that are used as synonyms or allied terms: new media art, digital art, electronic art, screen art, virtual art, software art etc. A.Kirjutin, specifically, believes that it is too early to speak of an integral notion to study the phenomenon: “The history of new media art is so far a set of opinions and approaches rather than an established system”<sup>197</sup>. Some researchers’ referring to specifically the technical side of New Media Art leads them to false, as we assess it, conclusions. Russian researcher E.Lapina-Kratasjuk explores the place of New Media Art among other contemporary phenomena. The researcher is convinced

---

<sup>196</sup> Rudolf Frieeling, Dieter Daniels, *Media Art Net 1: Survey of Media Art*, Springer, New York/Vienna, 2004.

<sup>197</sup> Aleksandr Kirjutin, *Tvorchestvo Olgi Kisselevoj v 2000-2010 godah: interaktivnye objekty v iskusstve novyh media*, 2014 (<https://www.academia.edu/22420252/>, accessed 15.12.18).

that, taking into account New Media Art's initial tendency for performance, the line is erased between a piece of art and a news report, or news as an event. Responding to the established opinion that in a situation of new media, creativity grows, the researcher notes that creativity of the new type is like assembling a puzzle out of readymade elements: creation of one's own new combination, since all digital elements are already available online readymade. Overall, generators of any media messages, including art messages, create their pieces of art out of a content that has been already programmed for them.

### **1.2.2. New Media Art in the context of social transformations in recent decades**

It may be assumed that often, researchers are seeking to reveal a system-important factor elsewhere than where it could be found. We will attempt to cope with this task in our research. As it has been already noted in the section focusing on the nature of new media, the essence of the phenomenon is not only in using technology, but also in the transformation of contemporary man's demands to the contemporary world. Let us quote L. Manovich's statement that in the second half of the 20<sup>th</sup> century, art experimented with expression methods that seem to be particular to specifically new media: creation of serial images, for instance, where a new meaning is generated due to a serial transformation of one criterion. Some pieces of contemporary art are pronounced using the language of the new media era, although they do not use digital technology.

We deem it productive to illustrate our thoughts with an example of Olga Kisseleva's project, *Cross Worlds Conspire* – an installation using a mobile application. Paradoxically, the project built upon not revealing some important content, but on the opposite, its disguising. It was important to Olga Kisseleva to create for the viewer an experience of "decoding". To some extent, this has to do with the experience of the artist's Soviet period of life, since disguising or covert communicating was part of the practice of the Soviet dissident movement. Kisseleva's suggestion to conspire means an invitation to decode the propaganda constructs in real time. The project is intended to help the viewer to convert subconscious information into text mode. Electronic tags are located across the museum space, and those can be read only using an application on a regular cell phone. The visitor walks across the exhibition as a labyrinth, questing for the tags. Consistency of the tags enables the viewer to read most surprising messages hidden in the building's architecture. The artist was inspired by the architecture of Berlin's House of World Cultures, and these were the hidden meanings encoded in the building that she was seeking to make decodable with her project. What are the types of messages that the viewer decodes in the process of exploring the exhibition? Those are hidden propaganda messages: promotion of the

American way of life, Soviet slogans such as “life has improved, life has become more joyous” etc. The project draws parallels between the USSR propaganda slogans (“life has improved, life has become more joyous” etc.) and the American promotion of the consumerist society. Seven American and soviet slogans are used. Every tag has a white and a black sides, and may be decoded thanks to this contrast. The slogans are organized into groups of “dangers” and “promises”. The installation’s interactive part was developed in cooperation with Sylvain Reynal.

According to Olga Kisseleva, “By analysing scientific theories since the second world war, it appeared to me that the theory of information was probably the most disturbing, stimulating, shocking and destabilising to have appeared in the 20<sup>th</sup> century. In the ultradigitalised information and knowledge-based society, in which the desire for hypercommunication is the rule, it seemed essential to us to propose that one reflect on the significance of this communication and on the structuring of the information implied within it. For the researcher, there is, naturally, a quest for meaning related to the societal implications of his or her work”<sup>198</sup>. In a situation of the information space’s overstock, arises also the issue of staying safe in this space. Quoting Olga Kisseleva again: “CrossWorlds has quite naturally given rise to the concept of informational resilience: resistance to censure, propaganda or truncated information, the fundamental role played by the redundancy in this resistance, multiplicity of channels of access to the information, intransigence to error or to jamming.”

*CrossWorlds Conspire* was on show at the Western China Contemporary Art Biennale (2010), the 11<sup>th</sup> Istanbul Biennale (2009), and as part of exhibitions *Hypotheses verification* (Laboratoria ART&SCIENCE space, Moscow, Russia, 2010), *Transmediale\_Conspire* (HKW, Berlin, Germany, curated by Natasa Petresin, 2008) and other.

There is a point of view that new media can not be called such, as these are not new. In Lapina’s opinion, absolutely all elements – probably, with the exception of digital coding – appeared before 1991. Since 1991, the Internet era has started, to which Lapina relates the emergence of new media. If we refer to O.Grau already mentioned above, we will see that the author links the emergence of the new media discourse to the post-1968 time. The Internet is not determinative in his opinion. We assume that it is not the fact of appearance of the Internet that is important, but the start of the Web 2.0 era aiming at an active interaction of users and collective generation of content in information domains.

---

<sup>198</sup> Olga Kisseleva, «Crossworlds», 2011 (<https://isea2011.sabanciuniv.edu/paper/crossworlds>, accessed 14.12.18).

We rejoin O.Grau who defined New Media Art as a combination of techniques aiming at a multi-level involvement of observers<sup>199</sup>. This being said, the second part of the definition – the multi-level involvement of observers – is of principal importance to us. Technology merely offers convenient means to achieve that goal. If, for instance, an object has been created using most advanced technology and is available online, but it lets a viewer remain a passive recipient of its message, it has nothing to do with New Media Art. This is the approach (technology and participation) used by O.Kisseleva whose experience proves to be a background for our project.

To illustrate our statements, let us quote such Olga Kisseleva's projects as, for instance, *Custom Made*. In the late 2000s, the "smart home" ideas started growing incredibly popular. Its advantages were presented as follows: it is able, without human intervention, firstly, to carry out the entire range of basic everyday operations (from switching on the light to washing the floor) and secondly, to fully adapt the interior to the landlord's needs. Those are the very independent living systems that Kisseleva problematized in her work by engaging them in a dialogue in her interactive pieces. Starting from *Where are you?*, in as far back as the early 1990s, she humanized the environment by empowering it with a responsive, absolutely human behaviour.

In *Custom Made*, it was suggested to the viewers to look into a device built in cooperation with scientists. With the help of nano-sensors, the interactive sculpture identified the colour of their eyes. The data were transferred to a computer that, using special light units, set a specific item to the respective colour: from a big globe at ZKM in 2011 to the famous Centre George Pompidou façade in 2013.

In this work, Kisseleva criticizes the way a man uses the newest technologies. Despite the possibilities that the nanotechnologies offer to each of us, a person gets captive twice: first, to the machine, and then, to the next viewer. On the one hand, the sculpture becomes actually the person's slave, ready to perform any order. On the other hand, how much is it controlled by him specifically? Once he has left it, it then carries out somebody else's orders. The viewer has nothing left to do but to remember, memorise, that once, the famous Centre Pompidou took the colour of his eyes. It would seem that the man should feel some kind of his own importance and dominance, as many people become simultaneously dependent on him and his own desires. However, this feeling is entirely cancelled out when the next visitor engages with the sculpture.

---

<sup>199</sup> Oliver Grau, *Virtual Art: From Illusion to Immersion*, Cambridge MA, MIT Press, 2004.

*Custom Made* enables a member of society to briefly feel the power, but soon, he will have to accept somebody else's preferences. The imperfection of this interactive sculpture that consisted in its functionality limited to a mere identification of the eye colour played to its benefit, as it became a strong metaphor of modern life, full of unrealized possibilities.

The project is a reflection on then subject of nano technologies' power. On the one hand, nanotechnologies enable us to change the outline of our world to the better, and on the other hand, they provide a fertile soil for generation of collective norms. Reflection on these issues focuses on the questions relating to the need of public debating and evaluation of collective norms. The public work with the nature of collective norms turns out to be a mechanism of democracy. The major question of the project is whether the new technologies generate new forms of alienation. Is not there a situation emerging where a man becomes an alien to his own reality?

In 2013, the project was presented at the Centre Georges Pompidou, and in 2011, at the Moscow Biennale of Contemporary Art and in Neues Museum (Weimar, Germany). Various versions of the work are part of collections of the ZKM in Germany and Van Abbemuseum in the Netherlands.

In that same context, it is worth mentioning interactive installation *It's Time* created by Olga Kisseleva in 2010 and exposed at a number of museums in France, Russia and Germany.

*It's Time* is a clock display showing the so-called "objective time", emanating from the condition of a local society. The interaction arising between a man and the society with the agency of this clock represents the modern world's living mechanisms. Depending on the visitors emotional state at the moment where they interact with the work, the real time on the clock accelerates or slows down.

Their results are summed over the exhibition duration, and becomes clear at what pace members of a local society live. In addition to the time calculations, the medical device, in response to the viewer's touch, engages in an almost paternal role of a mentor by defining based on the person's state what would be better now: to have rest or to work, and gives respective advice.

*It's Time* was presented for the first time at the gatehouse of the Uralmash plant in Ekaterinburg, during the 1st Ural Industrial Biennial of Contemporary Art in 2010. To Kisseleva, it was important that time was passing differently for every worker, and the enterprise's and the city's life could adapt to people's biological rhythm, after calculation of the overall time. The scrolling text on the electronic display was initially in Russian, giving



the workers psychological advice on what it is better to do at the moment: to mobilise for a high-powered work or to take care of oneself, have tea or go to baths ...

As a result of the following shows, it was experimentally proven that the pace of life of Uralians is much different from that of Parisians. The clock was on display at the Louvre that bought the work after the Ural Biennale. At the end of the working day, the French clock was fast by many hours, unlike the clock in Ekaterinburg, slow compared to the real pace of time.

The project concentrates around the theme of acceleration of the pace of life in today's world and an attempt to investigate on whether the human behaviour affects the acceleration of the pace of life or vice versa. How does the amount of frustration change with the acceleration of time flow? What affects the perception of time flow? The project seeks to identify how the emotional state (the level of anxiety and stress) affects the perception of the flow of time when the viewers are inside the installation. The work is based on the quantum information theory and its connection with statistical physics, error correcting codes and Monte Carlo markov chain methods.

It is also important to examine Olga Kisseleva's project *Geo Quick Response*, presented at the Gassendi Museum - Geopark de Haute-Provence, Dignes-les-Bains, France, 2012. The project offers demonstration of a geopark to the viewers, while making them aware of the global challenges. The viewers are invited to interact with the project and provoked to reflect on critical problems of today's world. An interactive representation model was created as a tool to demonstrate visible and invisible agents: geological, temporal, human, political and economic. The project makes it possible to explore a variety of plastic languages and try different ways of interaction between nature and unnatural things. In this sense, the project is a hybrid device spanning across material, invisible, and virtual landscapes. The project uses QR codes as a communication tool, creating links between various parts of the installation and various temporalities. The project is made in the genre of "social sculpture", involving a multiplicity of actors. Triggering a collective thought is the project's cornerstone.

Let us quote Oliver Grau's definition in full: "New Media Art is a comprehensive term that encompasses art forms that are either produced, modified, and transmitted by means of new media/digital technologies or, in a broader sense, make use of "new" and emerging technologies that originate from a scientific, military, or industrial context. Along with its emphasis on the "new," New Media Art signifies an explicit difference—or différence—with art practices that make use of traditional, in other words, "old," visual media. Hence, much of New Media Art indicates a concern with and reflection of new media and its ever-

changing, complex modes of expression.”<sup>200</sup>. O.Grau underlines that it is not technology innovation that is important to New Media Art, but also search for new modes of expression and the need to reload the visual art at large.

Every field of art in the 20<sup>th</sup> century searches for new modes of expression and claims rupture with a previous tradition in art. What is the specificity of precisely New Media Art? We follow Oliver Grau’s thought. The researcher highlights the following features of New Media Art: non-linearity, immateriality, transience and complex and uncommon interactions between an artist, a piece of art and a viewer. Let us try to follow these definitions.

### **1.2.3. New Media Art and problematics of non-linearity**

Non-linearity turns out to be one of the basic features of thought of the second half of the 20<sup>th</sup> and early 21<sup>st</sup> century. The determinist thought of modernism gives place to a new perception of development of the whole. When analyzing this feature of New Media Art, it is important to us to refer to the methodology of system analysis and post-modernist philosophy. Being unable to refer to these practices in detail in this section, we will note however that the notion of non-linear development turns out to have been one of the paradigmatic features in the interpretation of the essence of the world since the second half of the 20<sup>th</sup> century. The notion of non-linearity and self-organisation appeared in cybernetics: the notion of a self-organising system has been used by Ashby since 1947. In the second half of the 20<sup>th</sup> century, the notion of self-organisation went far beyond cybernetics, and is also used in social sciences. It was Ilya Prigogine who explored the notion of self-organisation on an upper level in his studies on non-equilibrium processes. It was Prigogine’s concept of dissipative structures that was taken in the humanitaristics as a model to describe the society as a complex system that is impossible to interpret within the logic of determinist linearity, but which should be examined in the context of a probability of unpredictable self-organisation processes. When dealing with a complex system, the capacity of self-organisation should be taken into account.

We have made this excursus into the field of complex self-organising structures to demonstrate a specific particularity of New Media Art: it is the non-linearity highlighted by O.Grau that implies awareness of unpredictability of response to an art object message. This

---

<sup>200</sup> Oliver Grau, «New Media», 2016 (<http://www.oxfordbibliographies.com/view/document/obo-9780199920105/obo-9780199920105-0082.xml>, accessed 22.06.18).

particularity is especially evident if we, thinking of non-linearity, refer to Niklas Luhman's system analysis. Luhman builds his concept upon the notion of autopoiesis: self-proliferation of a system as a result of elaborating a response to signals coming from outside. Hence, in the system of interaction between the viewer and an art object, emerges a possibility of autopoietic growth of complexity, i.e., "reload" of the viewer's world perception.

Let us refer to Olga Kisseleva's *How are you?* conceived in 1998. We have already touched upon this project earlier, and therefore, will not describe it here. The idea of that project resonates with Luhmann's setting for autopoietic reloading of the worldview in the context of reactions to signals from the outer world.

Non-linearity also proves to be an important feature of the post-modernist thought. If we refer to explorations of Richard Rorty, for instance, we will see a deep reflection on the issue of indeterminacy of human and social behaviour. In this context, it is worth mentioning Rorty's essay *Another Possible World*, where the philosopher describes an imaginary biography of M.Heidegger in which, under circumstances of a life situation, the phenomenologist develops a project of his life in a manner that makes it totally different from what happened in reality. It is worth referring to the famous *Rizoma* by Deleuze and Guattari where development of complex structures (individual, society) is interpreted via the biological metaphor of a rhizome as opposed to the metaphor of a trunk. The post-modernism thought (if we are allowed to make such a weird generalization) contains a clear message of non-linearity.

We find the message of a non-linear city in Olga Kisseleva's urban space interactive installation, *Urban Quick Response* (2013). With the help of QR codes placed on walls of buildings in the urban space, a passer-by engages with the virtual world and gets direct access to the artwork. The tags have a substantial symbolic value, and at the same time, they become an element of daily life. The idea behind the code is to enable a bounce from a schematic image on a building wall towards a full-fledged virtual message decipherable at a distance. The project was realised in St. Petersburg and Nanning (China).

Our quoting of variations of both systemic understanding of the world and post-modernist explorations is explained by the need to show how such a New Media Art's feature as non-linearity (according to O.Grau) turns out to be integrated in the worldview of the recent decades. The powerful philosophic trends that have been shaping the mode of man's thought prepare our contemporary's mind for the need to abandon readymade answers, and to perceive the world in a context of dialogue: this is not a domain of answers, but a domain of challenges to which an individual has to respond by himself, in a creative way. The non-linearity of New Media makes reference to basic features of thought of a nominal post-

modernist man. In fact, this dialogue-related nature also turns out to serve as a base for unconventional relationships between an artist and a viewer that O.Grau brings into focus.

#### **1.2.4. Openness and immateriality in Mew Media Art**

Immateriality and transience turn out to be the other side of non-linearity described above as a feature of a contemporary man's thought. Opposing of modernism and postmodernism is also expressed in the perception of materials with which an artist works. Modernism's being set to comprehend laws of development of the society with the mind and a possibility of identifying the solely right connection between events makes modernism focus on something eternal, firm and inviolable. In the section on contemporary practices of commemoration, we will touch upon this in more detail in the context of our subject. Postmodernism assumes that there is no sole truth established for ages, it postulates the world's mutability and non-determination of every point of human existence. If Enlightenment, when postulating relativity of truths, was convinced of the possibility to find the Truth under a load of doubts, postmodernism denies recognizing a possibility of a sole Truth. This gives grounds for the presumption of transience and instability as ethic postulates of postmodernism. Certitude of existence of the Truth in the real history is adjacent to radical violence (we will return to this point in the interpretation of Aleida Assmann in the sections focusing on commemorative practices of today), which is incompatible with the idea of human life and dignity as the highest value.

In the context of art, the abandonment of use of forms petrified in bronze reveals itself in a pronounced transience, unsustainability and occasional immateriality of a piece of art. In this context, use of new media offers the very expression modes that match in the best way the value setting of the described type of thought. Light, video image or an internet game turn out to be the most appropriate materials in an artistic search within this value paradigm.

In this context, it is appropriate the mention Olga Kisseleva's interactive installation, *Perfume Organ* (2011), the idea of which was inspired by such an ephemeral phenomenon as the smell. The installation was created by Olga Kisseleva in collaboration with perfume creator François Demachy. The installation uses the sensual and sensory universe of perfumes. The project explores a certain frontier between the material and invisible world, thus revealing the magic within. With the help of video, Kisseleva creates a labyrinth of feelings and senses, using symbols from the domain of pure aesthetics. We will allow ourselves to mention the already mentioned project by Kisseleva, *Custom Made*, drawing the ephemeral line between the "real" world and the world of nanotechnologies.

### **1.2.5. New Media Art as a domain of exploration within artistic comprehension of the world**

Hence, New Media Art is a substantially new type of art. It is one of the domains of exploration within artistic comprehension of the world that uses technical capacity offered by the contemporary technology. Technology is only a means, and is not the essence of this artistic method. If the essence of New Media Art resided only in technology, it would suffice that a viewer visits a museum of science and contemplates new achievements. New Media Art is exactly a new artistic domain seeking modes of representation of the idea of non-fatality, randomness and a creative nature of the human existence, the idea of non-existence of everlasting and unchanging human 'truths' that keep a man captive of his fallacy. The willingness to create something that does not guarantee a "right" understanding of an artist's idea by viewers (the way it would be described in an encyclopaedia) is a manifestation of a much more articulate ethic attitude to life than the Enlightenment's willingness to make the world a better place at the cost of violence. In the perception of a viewer as a co-creator, we see a much higher estimation of man than in modernist descriptions of Man, capitalized, that inevitably fail to describe a concrete living individual.

Contemporary digital technologies enable an artist to create interactive pieces of art, including Internet art or virtual art, that provide a viewer with a specific freedom of aesthetic choice. In most domains of New Media Art, aesthetic objects are created by a viewer as a "user". A New Media Art artist sets a frame and a specific context for a viewer's action and participation. He or she creates a situation in which a viewer finds himself: a certain micro-utopia where connections and relations between people, between man and the surrounding world etc. are structured differently from reality. In the discourse of new media, researches are widely present that concentrate mainly on the technology side, leaving the cultural and social contexts beyond the focus<sup>201</sup>. The means of contemporary media allow achieving an effect that would have implied only imagination before, and hence, they allow revealing new realms for the imagination. Speaking of technical capacity of New Media Art, it is important to concentrate on semantic knots that may be revealed with the help of media. We will dare to assume that artists' strong interest for technology reveals indeed a certain aspiration of contemporary art, moving towards which imposes willingness to experiment with technical tools. We will allow ourselves to quote McLuhan's opinion that today, an artist is the only person able to encounter technology with impunity, just because he is an expert aware of the

---

<sup>201</sup> Edward Shanken, «Contemporary Art and New Media: Digital Divide or Hybrid Discourse?», *A Companion to Digital Art*, Wiley-Blackwell, 2016, p. 463-481.

changes in sense perception<sup>202</sup>. Hence, primary here are the immediate aspirations of art, and not an actual involvement of some technologies that are curious to experiment with. Let us try to answer the question of contemporary art's aspiration by examining trends in development of today's visual culture.

#### **1.2.6. Science and New Media Art**

New Media Art is emerging in a situation of man's search for an answer to questions that today's civilization imposes on him. It is worthless to remind the numerous plots where man's fear of sophisticated technologies that he has created is explored and numerous novels describing machine rebellion or power of robots or artificial intellect over the weak and imperfect man. If we leave the science fiction's field of explorations, Michel Houellebecq's thoughts can be quoted as for man's helplessness in the world of the technology that he created. The character of *Platform* feels this helplessness when he examines banal sunglasses and realizes that he does not even know what material these are made of, nor how and using which technology these materials were obtained. The other side of this helplessness is the growth of uncontrollable violence (J. Baudrillard describes this in an almost grotesque way in his *City and Hatred*) and the high rate of suicides in rather successful countries. Hence, the question of the place of science and technology in today's man's life turns out to be of social, and not solely technical nature. The pathos of Enlightenment and its resulting narrative of Progress transformed in the second half of the 20<sup>th</sup> century into doubt, fear, confusion and the feeling of abandonment and loneliness.

First typologies and classifications of "new media" genres emerge. According to Oliver Grau, these are virtual art, software art, Internet art, game art, glitch art, telematic art, software art, bio art, computer animation, interactive art, and computer graphics, as well as practices in the field of art and activism, such as hacktivism and tactical media.

In technology, New Media Art finds a resource rather than something frightening. Quoted here may be Stelarc's experiments that allow experimenting with a reality that may become soon a background of our life: how does it feel, to be a cyborg. The Cyprian-Australian author of performances has made out his own body a field for artistic experiments. After a series of rather shocking experiments with suspensions on hooks (1976-1988), as the artist was exploring the capabilities of the human body, Stelarc moved towards

---

<sup>202</sup> Herbert Marshall McLuhan, *Understanding Media: The Extensions of Man*, New York, McGraw Hill, 1964, chapter 1.

“cyborgisation”: adding implants and using prosthetics. In 1980, he realized project *Third Hand*: he developed a prosthetic of his third hand controlled by the signals from abdominal and leg muscles. Stelarc’s other experiment was an artificial ear surgically attached to his arm.

Orlan is the artist who approaches experimenting with her own self in an entirely different from Stelarc way. She makes out of her own body an art item, working in a wide range of visual arts, from fashion and perfumery to social practices of body development. In 1990-93, Orlan demonstrated the capabilities of plastic surgery as an artistic tool (*The Reincarnation of Saint Orlan*). Orlan rather radically criticizes the standardized beauty, using plastic surgery not to create an attractive image, but to deconstruct her own body. The artist commented on this: “Beauty is the product of the dominant ideology. One can see it by encountering my works where plastic surgery was used, or with the hybrid works that I made with various examples from non-Western cultures: Precolombian America, Africa, China. It is remarkable that the beauty standards that I question are all dominant ideologies, ruling on both geographical and historical level. For instance, I have worked with women having giraffe necks and huge piercings in their lips. As we see these women on photographs, we see beings who are very confident of their ability to seduce and of their beauty. Obviously, if we make such holes in our lips, we will have a hard time: everybody will run away screaming, horrified with such a nastiness”<sup>203</sup>. When Orlan had two bumps implanted on her forehead in 1983, she shifted quite a bit from the conventional female image. Orlan refuses to be a human living within the physical reality of her body – she wants to be a self-created being, making the classical characteristics of gender, age and race inapplicable to herself.

Physical pain during a performance is unacceptable for the artist (unlike Stelarc). All Orlan’s surgeries are made with ultimate anesthetization, allowing her to explore her body, without being distracted by physical problems. According to Orlan herself, “In today’s world, there is a universal misconception that individuality is built only around body. I stand for originality and continuously changing identity. In my works, I speak of liberation from clichés and standards of beauty imposed by our society. In order to reach the mysteries of the human mind, nothing but pure perception is needed. Every person is not a mere

---

<sup>203</sup> *Ya hochu zhit dolgo*, 2014 ([http://www.arterritory.com/ru/teksti/intervjju/4184-ja\\_hochu\\_zhitj\\_dolgo/](http://www.arterritory.com/ru/teksti/intervjju/4184-ja_hochu_zhitj_dolgo/), accessed 22.02.19).

individuality, but a collection of individualities, once chosen and appropriated”<sup>204</sup>. Orlan becomes a cyborg in a sense that is entirely different from what Stelarc suggest.

Ideologically, Orlan’s experiments resonate with Donna Haraway’s text, *A Cyborg Manifesto* (1985). For Haraway, a cyborg is a metaphor of a new man that develops not within the ideological clichés of power and submission, but along the principle of network interaction. The figure of a cyborg has no sex or gender.

Orlan’s cyborgisation experiments resulted in the 2007 project *The Harlequin's Coat*, realized in cooperation with Australian science-art group SymbioticA. In a specially designed bioreactor, Orlan’s skin cells are cultivated in fusion with cells of a swan and a number of marsupial and ruminant animals. The video projection of the process of the cell growth is the artistic material of the project.

We see that Stelarc’s and Orlan’s “cyborgisation” projects are possible exclusively thanks to the emergence of new technologies that the artists use as means to bring their artistic ideas to life.

Experiments with biotechnology raise the question of limits of human existence. We will allow ourselves quoting Polish researcher Ewa Domanska who described challenges facing the conventional understanding of memorializing processes that emerge in the context of technology development. One of the ways to preserve memory of a man turn out to be, for instance, generation of the so-called LifeGem: a synthetic diamond made out of a dead man’s ashes. It is called memory stones in Poland. Also known are cases of creation of a kind of ‘clones’ of a man, where human DNA is introduced into a plant<sup>205</sup>. Combination of organic and non-organic is a weird memorializing form that is possible only as a result of technology development.

Such “living memorials” turn out to be a form of art that is possible thanks to a creative use of scientific achievements.

Specific domains of art emerge that are connected with biotechnologies. It makes sense to quote here experiments of Eduardo Kac, American artist who has created not only new domains of artistic exploration, but also started such neologisms as holoart, transgenic art (the integration of human genes in an artwork) and plantimal: integration of a plant’s gene into a human gene.

---

<sup>204</sup> Quote *Orlan: telo kak predmet iskusstva*, 2010 (<http://www.lookatme.ru/flow/posts/art-radar/85861-estestvennoe-iskusstvo-Orlan>, accessed 22.08.18).

<sup>205</sup> Ewa Domanska, *Istoria ta suchasna humanitarystyka: doslidzhennia z teorii znannia pro mynule*, Kyiv, Nika-Centr, 2012, p.156.



Eduardo Kac started his experiments in 1988 when he declared his willingness to create a being that does not exist in nature, by adding green fluorescent protein isolated from *Aequorea Victoria* jellyfish, to a dog's gene material. The artist was going to create a fluorescent dog in his laboratory. On April 29, 2000 the project resulted in success: fluorescent bunny Alba was created. Part of *GFP Bunny project* was integration of the animal in the artist's social family relations, however, Alba was not allowed to leave the laboratory where she was created. This interdiction triggered the artist's activity to "free" the bunny: he put across Paris posters that resembling political advertising. Surfers around the globe were watching the events, wishing Alba a long life and expressing themselves on the subject of animal welfare. In fact, creation of such a community was part of Eduardo Kac's project: launch of a debate on bioethical subjects and rights of living beings.

In continuation of his explorations in transgenic art, Eduardo Kac touched upon Biblical metaphors by making *Creation Trilogy*, the final part of which was entitled *The Eighth Day*. The latter project demonstrates us a whole ecosystem, where plants, amebae, fish and mice lived together. These beings were created at a number of laboratories, using the same fluorescent gene that had been used in *GFP Bunny*.

In this context, Olga Kisseleva's projects *Biopresence* and *EDEN* should be mentioned.

*EDEN* is a new kind of organic network based on vegetal medium. As we know, vegetal species can "communicate" with its environment. However, instead of words, they use different kinds of molecular emission. This being said, the communication can be established between specimens of the same species, but also with different organisms: insects, animals, or even humans. This aptitude helps trees to optimize their vital mechanisms and to protect themselves from potentials aggressors. *EDEN*, created by Kisseleva in cooperation with Orange Telecom, transforms this encrypted communication into a comprehensive and open network. The trees included into the network can communicate with humans via the Internet and alarm about any potential danger before we get to know about it.

Olga Kisseleva's *Biopresence* is based on the story of the elm of Biscarrosse, which is in reality related to all the French elms that virtually disappeared because of a disease. This extinction has heavily weakened France's ecosystem and led to the spreading of some subspecies that are harmful for it.

In cooperation with biologists of INRIA, the artist has developed a method of integrating in the DNA of a tree a fragment of its dead parent. The tree planted that way became a kind of a memorial. This directly relates to the Biscarrosse inhabitants who feel their connection with their "roots" and history.

In this sense, the work of Kisseleva creates a links between the past and the present, illustrating this necessity of renewal, which allows to make durable the history of the city and, at the same time, to find a place in today's reality for the Elm. The artist doesn't insist on the impossibility to return to the past, but based on it, invites to see into the future.

Now, *EDEN* includes historic plants: Balm of Gilead, Methuselah Tree and restored Elms. However, this network may be developed and adapted for any species of trees: for instance, very similar trees are found at the entrance of the Negev Museum of Art in Be'er Sheva and in front of the Jordan National Gallery of Fine Arts in Amman.

We will not go deep into detail describing these projects, as we will touch upon later in the sections of our work relative to our own project. However, we could not help mentioning them in the context of description of experiments with biotechnologies.

Thus, art, combined with science, allows raising questions that are not possible to be addressed in a different aspect. Technologies serve here as a means for creation of a reality that makes a man reflect on subjects that are far from being obvious in his daily life, and to realise new facets of exploration of the phenomenon of life, to discover a possibility for a new definition of life, of the living, and of the rights and dignity of a living being. Referring to the projects that we have described enables us to conclude that for art, integration with new technologies is not playing with technics, but a way to ask new questions about the meaning of life, about impossibility to shift the boundaries of what is pre-established by nature, and about boundaries and nature of one's own body.

### **1.3. IMAGE, IMAGINED COMMUNITIES, IMAGINATION**

Contemporary art seeks an answer to the question of a new quality of visuality, and seemingly, this is what motivates an artist to use technology. We see in contemporary art a search for an answer to the question what is the image (and does it make sense to use traditional means of image creation), what does absence of the image mean to us, what are the boundaries of representation etc. This is the side of contemporary art explorations that proves to be the most meaningful in the context of the subject of our project (creation of a memorial commemorating the Babyn Yar tragedy victims). These are obviously not only New Media Art artists who seek to comprehend the visual side of contemporary art, but also do artists who use means that are far from being media-related. It is therefore important to take a closer look to this side of contemporary art explorations, in order to try to reveal the specificity of challenges generated by New Media Art.

In order to introduce the reader to the problematics of this section, we will allow ourselves to remind of several projects where the problem of image turns out to be the point

of questioning on which an artist's attention is focused. We have already quoted Olga Kisseleva's *Custom Made* that was offering the viewers an opportunity to observe the process of colour space modelling using nanotechnologies. What is art in this context, and where is the image that the viewers can interpret? The project asks questions, and does not give clear answers to those. New media art has the technical capacity to ask the traditional question about the imagery of art in a new dimension. In this context, it would be appropriate to mention the notion of Information Aesthetics formulated by Lev Manovich<sup>206</sup>. In this respect, Serena Cangiano notes: "On the basis of this concept, quantitative and qualitative data have become the main interest and desire of artists and designers, who have already begun to experiment new techniques and ways to generate shapes and fabulous software"<sup>207</sup>. Although at present, information aesthetics is a field of academic search that is being established and often serves identification of specifics of the information society nature and of today's man being overloaded with information, we can state that this notion has already proven its right to exist. In this context, let us quote the already described project by Olga Kisseleva, *It's Time*, focused specifically on the artistic comprehension of information overload on today's man.

Probably the most illustrative artist in this context is Aaron Koblin, an American media artist. Koblin's fascination with digital reality made him go into aesthetic exploration of visualizing of data through live generation processes. In several of his projects, he resorted to creation of art products with the help of software enabling many people online to get involved in the project creation without realizing its ultimate goal. Everybody makes voluntarily his or her contribution, and a shared project is developed out of these gestures: for instance, *Bicycle Built for 2.000*, during which numerous users' voices were recorded to synthesise the final product. In every of the projects, the artist uses different approaches, guided by his curiosity. According to him, "I started off more on the side of the technical experimentation: I'm interested in how to create systems that were like emergent software visualizations and eventually I became more interested in visualizing systems that were abstract or just simulations. During the design process, the project leads me to more and relevant questions and in to a more engaging dialogue"<sup>208</sup>. In *Flight Traffic*, Koblin, using

---

<sup>206</sup> Serena Cangiano, *Aaron Koblin: aesthetic evolution of data visualization* (<http://digicult.it/digimag/issue-054/aaron-koblin-aesthetic-evolution-of-data-visualization/>, accessed 22.06.18).

<sup>207</sup> Ibid

<sup>208</sup> Serena Cangiano, *Aaron Koblin: aesthetic evolution of data visualization* (<http://digicult.it/digimag/issue-054/aaron-koblin-aesthetic-evolution-of-data-visualization/>, accessed 22.06.18).

software, visualized in colour and shape the data on air traffic over North America. Some fragments of the work are visualisations of certain areas.

Thus, the problem of image in contemporary art reveals its new aspects in the context of emergence of new technologies.

### 1.3.1. Problems of Image in New Media Art

It is important to see the difference between the conventional understanding of *Image* and its understanding that is emerging in the Web 2.0 era. If we retrace the history of image theory, starting from Plato's dialogues, it may be concluded that compared to the ancient world, connections have been fully inverted. If according to Plato, "an image always makes reference to a certain original, a prototype, in the 21<sup>st</sup> century, image itself has acquired the status of reality. It no longer serves to reflect a reality, but constructs it by itself: it is by being reflected in an image that reality acquires a concrete value."<sup>209</sup>

The growing impact of images in the contemporary world leads thinkers to a statement that images, out of copies, have transformed into models that contribute to reality. They generate a new set of perception, thinking and existential structures. J. Deleuze's analysis of Plato's dialogue *Sophist* may serve as a good example here. Plato distinguishes a primary image that accurately reflects an original from secondary images that are generated not by reflecting reality, but by arbitrary creation of images, using only words and imagination. Deleuze states that to define secondary, false reflections, Plato used the word that, in French translation, read as "simulacrum". In the Russian translation of *Sophist*, such a word is not found. But in the passages indicated by Deleuze, it is written: "illusive semblances", "chatter", "tricks", "deception", "fallacy", and even "false concept of gods"<sup>210</sup>. In his work, *Plato and the Simulacrum*, Deleuze asks: "What is meant by the "overthrow of Platonism"? Nietzsche thus defines the task of his philosophy, or more generally, the task of the philosophy of the future."<sup>211</sup>. Common between Deleuze and Nietzsche is the willingness to show diversity of the truth and multiplicity of its senses (or orientation towards multiple text interpretations) that are impossible to reduce to one value. But, in order to come to this, in his opinion, European philosophy should get rid of Platonism.

---

<sup>209</sup> Evgenia Strizhak, *Ot istorii k Bildwissenschaft: nemetskoyazychnye issledovania vizualnoy kultury*, *Filosofskiy Zhurnal*, 8 (4), 2015, p. 156.

<sup>210</sup> Anna Ivanova, "Ehikon" i "ehjdolon" Platona i "simulyakr" Deleza, 2011 ([http://kogni.narod.ru/eikondeleuze.htm#\\_ftn1](http://kogni.narod.ru/eikondeleuze.htm#_ftn1), дата обращения 6.12.18).

<sup>211</sup> Gilles Deleuze, *Platon et les simulacres*, *Logique du sens*, Paris, Les Éditions de Minuit, 1969, p. 226.

Deleuze specifies what Plato means by the notion “simulacrum”. He finds that the simulacrum is a value that denies both the original (the “thing”) and the copy (an image of the thing that has resemblance). The simulacrum is “an image without resemblance.”<sup>212</sup> According to Deleuze, in *Sophist*, Plato reveals that the simulacrum is not a mere false copy, but it is something that questions any pictures of the copy and the model in general. Plato’s reaching this point of thought could have become a start for transformation of Platonism. Deleuze is convinced that Plato indicated himself the direction in which Platonism should be “overthrown”.

The matter here is the two types of images introduced by Plato. The theory of Plato’s ideas suggests that our world is a world of representations, i.e. all “events” of this world are some reflection of an “ideal” Idea that is not accessible for our comprehension. One is capable of perceiving only copies of the Idea, its “reflections”. And although, according to Plato, the Truth itself is beyond representation, it is extremely important to him that copies that are accessible to a man appear as an image, a visual incarnation of the non-representable Truth, and that they are backed by a Model.

After mentioning Plato’s worlds, we unintentionally turn to one of Olga Kisseleva’s projects, *Doors*. It is a video installation comprising a screen, the two sides of which feature life scenes from an Afghan village and from the European Parliament (Strasbourg). The shadow of a viewer caught by the projector light serves as a “portal” to the other world. The shadow creates an “opening” between the worlds.

Hence, contemporary philosophy refers us to the problem of an image matching an original, the issue of an image’s acquiring an independent value in the contemporary world, the problem of representation. This being said, the apparent filling of the world with images that we described here has a reverse side: crisis of the notion of Image in contemporary art. This gape in senses is of practical importance to us. Below, we will touch upon methods of work with the image and abandonment of images in contemporary art. The seeming contradiction of the role of the Image in contemporary philosophy and contemporary art makes us outline a general background of the so-called “iconic turn” described in contemporary humanitaristics.

### **1.3.2. Iconic turn and New Media Art**

The term “iconic turn” was suggested by contemporary art theorist Gottfrid Bohm. It is understood today as a turn in a socio-cultural situation where ontological problematics is

---

<sup>212</sup> Ibid, p. 229

transposed on the visual image analysis plan. In theories that are part of “iconic turn”, the image is considered as a specific medium possessing its own – i.e. alternative to the linguistic one – logic of generating a meaning. I. Inishev believes that “iconic turn” should be considered rather as a supplement to the linguistic turn<sup>213</sup>. The domination of new communications technology changes the essence of perception, which ultimately results in changing of reality understanding. The abundance of visual products that surround us results in the restructuring of criteria to evaluate events: more often, we trust a visual image rather than a word. “Iconic turn” implies that at the origin of establishment of actual reality, exclusive is the role of an image that has an impact on ethic-political and economic components of life<sup>214</sup>. The visual landscape getting more complex – which is typical of contemporary culture – results in a more complex perception. Theory gets more complex as well, which is manifested in the diversity of the theories existing today in aesthetics and art studies. Theorists use synonymic terms for changes that are occurring in culture: iconic turn, pictorial turn, imagic turn, visual turn. “American art historian and visual experience theorist Keith Moxey describes the correlation between theoretical views in this question by opposing “presentation” and “representation”. According to him, adherents of pictorial/iconic turn presume that “image is a presentation, a source of power whose nature as an object endowed with being requires that its analysts pay careful attention to the way in which it works its magic on its viewer”. Proponents of visual turn, or visual culture, interpret image as a “cultural representation” the meaning of which is mostly connected to the content of an image<sup>215</sup>.

A conclusion is drawn within media philosophy studies that image is now seen as an independent reality (super-significant in postmodernism), the one that is solely accessible to man and that has indeed an impact on him, and not as a model of reality or a reflection of objective reality. Visuality is no longer perceived as a secondary or subordinate dimension of cultural practice. It has left museums, temples and artist studios. Visual culture is now not just a part of our everyday life, but it is everyday life. Within this culture, it has become possible to visualize much of what had been considered to be noumenal only. “The level of visual document manipulation has grown. The reality reflection or depiction structure has lost its foundation. An image referent turns out to be questioned. The idea of adequacy

---

<sup>213</sup> Il'ya Inishev, “*Ikonicheskiy povорот*” v teoriiyah kul'tury i obshchestva, in Logos, [85], 2012, p. 187.

<sup>214</sup> Ibid, p. 11

<sup>215</sup> Il'ya Inishev, “*Ikonicheskiy povорот*” v teoriiyah kul'tury i obshchestva, in Logos, [85], 2012, p. 188.

retreats in the face of the free choice in perception of one same reality... We do not interpret what we see, but we see what we imagine instead”<sup>216</sup>. “Give me an image, and I will overthrow the world”, - this is the maxim expressing the substance of the iconic turn of the western civilization. It also says that “the figure of an intellectual who sways minds of his contemporaries is joined by the figure of a cultural who successfully claims to (gain) sway (of) observers’ views.”<sup>217</sup>.

It seems to us that researchers who insist on primacy of the image in contemporary culture somewhat distort the focus. Visuality is not reduced to mere images, which will be shown below. The abundance of images in everyday life, advertising etc produces an opposite effect in art that shifts to different visuality modes. We can point out such an understanding of the inability of an image to represent ethical and ontological explorations of the 21<sup>st</sup> century in assessments by Roland Barthes who criticizes the hyper-reality (or reality of images that substitute for (simulate) the actual reality) where everything transforms into images, and where we live along laws of a generalized imaginary. “Image, when generalized, completely de-realizes the human world of conflicts and desires, under cover of illustrating it”<sup>218</sup>. “The 1960s thus formed a watershed between the epoch and practice of illusion and the epoch and practice of anti-illusion.”<sup>219</sup>.

We have already touched upon media art’s new visuality that focuses the viewer’s attention not on images and “resemblance” to what is real, but on visualizing of data or software reality, as Aaron Koblin or Scott Draves do for instance. In this same context, one may refer to the artistic effect of works by Stelarc who rather visualizes the capacity of the body and symbiosis of body and technologies. It makes sense also to mention here Oron Catts’ experiments in “growing victimless leather”: synthesizing a miniature leather jacket out of a cell material. The artist reflects on the aesthetics of clothes from the ethics perspective, and sets a new dimension for questioning: it is immoral to not only wear parts of killed animals, but to some extent, also to use inventions like the victimless leather – these

---

<sup>216</sup> Valeriy Savchuk, *Fylosofyja fotografyy*, Yzd-vo SPbGU, Saint Petersburg, 2005, p. 11.

<sup>217</sup> Ibid.

<sup>218</sup> Roland Barthes, *La chambre claire: note sur la photographie*, Paris, Seuil, 1980, p.209.

<sup>219</sup> Peter Weibel, *Media Art: From Simulation to Stimulation*, Logos Journal, 25, issue 4, 2015, p.137.

semi-living specimens confront a man with the question of how normal it is to manipulate any form of life.

Oliver Grau suggests the following definition of media art that highlights the major issue in his opinion: “First of all, media art is a combination of images and sounds, impressions, feedback and a multitude of various elements that, by the means of visibility, make out of media art an independent language”. Hence, it is specifically the New Media Art language that should be in the centre of researchers’ focus. Oliver Grau continues, “In media art, there are some word combinations, but the media art language itself is not a combination of words. Media art description and image-based art are two different things. But obviously, the language of the future should be getting enriched with new vocabulary as the image world grows”<sup>220</sup>.

### **1.3.3. Problem of representation and New Media Art**

Contemporary artists prove to be facing challenges connected with the problem of representability. It is especially important to our research, as the Holocaust tragedy theme (the core theme in our project dedicated to Babyn Yar) was the one that raised the issue of representation boundaries especially sharp: how inexpressible can be shown and made visible? Do not we thus violate the truth, and do not we present a glamorised and sparing image of the tragedy? Explorations within Media Art indicate the importance of this problematic in a very articulate way, however, the question of representation boundary and new capacities of the image is raised and answers to it are sought also in other domains of art. The gesture of renouncing the visible that is practiced by some artists is a radical answer to the problem of an image capacity. Emptiness, missing image, hidden images turn out to be for many artists the answer that they give to the question of a possibility of depicting or implementing something inexpressible in an image.

Peculiar lacunae in the researches on imagery are revealed here in a paradoxical way. It is worth quoting here Virilio’s thoughts about the fact that mental images remained for a long time beyond the focus of academic comprehension, “despite the fact that the huge spread of photography and film meant an unprecedented proliferation of new images in competition with the usual array”<sup>221</sup>. The images that came into our conscience entered in

---

<sup>220</sup> Oliver Grau, *Mediaiskusstvo kak klyuch k ponimaniyu mira*, Interv'yu v Kieve s Asej Bazdiyarovoj, <http://artukraine.com.ua/a/oliver-grau--mediaiskusstvo-kak-klyuch-k-ponimaniyu-mira/#.WIHCStKLTmw>, accessed 7.12.18).

<sup>221</sup> Paul Virilio, *La Machine de vision: essai sur les nouvelles techniques de représentation*, éd. Galilée, Paris, 1988, p.188.



competition with the man's usual imagination realm. In New Media Art, the imagination realm gradually wins its place in a man's life<sup>222</sup>.

Speaking of visual practices in New Media Art, the postmodernist gaze concept should be mentioned. It is in this context that the messages of the artistic experiments described below become especially pronounced. In E. Bataeva's concept of "postmodernist gaze", it is specifically pointed out that the postmodern loop in the "iconic turn" brought in new figures and new modes of vision. The notion of "gaze" becomes a much appreciated concept in the postmodern visualistics. It somewhat outshines visual concepts such as sight, vision, eye. Unlike an eye, a gaze no longer belongs to a human body – it transgresses the body and goes beyond its limits – it with things, faces, objects of vision. A gaze belongs not to an eye, but to the world that the eye observes. An eye is distanced from the world, while a gaze, "bypassing distance" is deployed on the surface of what is contemplated. As Jacques Lacan rightly said, the 'gaze is on the side of the object'.<sup>223</sup>

The concept of "gaze" mentioned here allows distinguishing the substance of the modern and postmodern visualistics. Unlike the modern visual philosophy that is based on the notions of eye and sight boosted with optic devices (a telescope, a binocular or an eyeglass), contemplating objects of the outer world at a distance, in the postmodern visualistics, central becomes the concept of gaze that overcomes the distance between instance I and the outer world. The postmodern vision practice presumes dismissing of the rupture between the subject and the object, and fusion between the observer and the interested gaze<sup>224</sup>.

Contemporary man turns into a strained, all-capturing, omnidirectional Gaze, wide open to any video experience, absorbing any visual information. The Gaze Man, reconciled with the world, attempts to understand the visual reality, and comprehend its anatomy and mechanics.

In this context, we would like to quote Christian Boltanski's experiences, especially his work *Missing House* in Berlin, where void becomes a monument in itself. The absence of a material building turns out to be a memorial to people living here before World War 2. The refraining from using a visible image and acknowledgement of the impossibility of representation within images is also showcased by Jochen Gerz whose several works are

---

<sup>222</sup> Ekaterina Bataeva. *Flanerstvo i videomaniya: modernye i postmodernye vizual'nye praktiki*, in *Voprosy filosofii*, vol. 12, 2012, p. 78-89.

<sup>223</sup> Ibid, p. 83.

<sup>224</sup> Ekaterina Bataeva. *Flanerstvo i videomaniya: modernye i postmodernye vizual'nye praktiki*, in *Voprosy filosofii*, vol. 12, 2012, p. 78-89.

evidence that a memorial may assume its function without being presented in a visible space. We are not describing in detail the space in which Gerz's works are present, as we will focus on the nature of space in specific sections of our work. Here, we will only touch upon the side of Gerz's art that relates to his questioning the functions and the capacity of the image.

“How can we understand this religious interdiction of iconic representation – this imperative of the invisible? The image can, first of all, be refused in its mimetic quality, as it perpetuates the absence of what it pictures; in a platonic tradition, it keeps us in a distance of what is, in reality. The image, here, is simply understood as a copy, as a copy of a copy even, turning its back twice on the real, on the world of ideas. The image can, secondly, be refused in a biblical reading, as an incarnation through which the image fixes the presence of whom man should keep in distance, as he cannot face God”<sup>225</sup>. Lyotard should be quoted here who said that when telling about Auschwitz using images and words, we embark on the path of oblivion of the non-representable. Reflecting on film *Shoah* by Lanzmann, Lyotard notes that no image can represent reality of a camp. No monument can represent suffering of people stretched. The paradox is that *Shoah* turned out to be the first film on the Holocaust. However, it was this film that proved to be an example of a certain falsehood, as the director could not show the real horror, and he was constrained to soften the impact on the viewer. By no means we seek to criticize the director who succeeded to break the world's ossified silence about the Holocaust tragedy, but we just touch upon the fundamental problem of contemporary art: if an image is not capable of representing what it is supposed to depict, or it unwillingly glamourises the horror of reality for the sake of provoking the viewer for catharsis, then do we have the right to recur to images at all? Jochen Gerz solves the problem in a radical way, by making his works invisible, but present in the commemorative space. We will analyze Gerz's works in the relevant section, but here, we should point out that invisible art works turn out to be a kind of an answer to the demand to build a new visuality experience.

In this context, we will quote also Olga's Kisseleva's work, *Perfume Organ* of the Fondation Louis Vuitton's collection, where the artist operates sensory perception, tactile and olfactory sensations rather than images. In this large-scale installation exploring the sensual universe of perfumes and created specially for an exhibition at the Pushkin Museum

---

<sup>225</sup> Marion Hohlfeldt, «From Iconic Vacancy To Social Imagination Toward Jochen Gerz's The Square of the European Promise in Bochum», *Dyskurs: Pismo Naukowo-Artystyczne ASP we Wrocławiu*, 21, 2016, p. 163.

(Moscow), the artist-researcher paid a particular attention to the natural materials that compose the perfume. Kisseleva used this opportunity to explore the frontier between the visible, and the invisible, and reveal secrets of the perfume “magic”. In her video series, using very aesthetic and symbolic objects, she creates a veritable labyrinth of senses.

#### **1.3.4. Social imagination and social practices in New Media Art**

The issue of visibility is important to the subject of our research not only because of the need to opt for an expression language for our project. Reflection on works, in particular, those by Olga Kisseleva, Jochen Gerz, Christian Boltanski, provokes a revelation of a specific mode of establishment of social relations emerging in the practice of creation of invisible works of art. We rejoin Marion Hohlfeldt in her quoting Arjun Appadurai’s words on the specificity of contemporary social imagination: “The world we live in today is characterized by a new role for the imagination in social life. To grasp this new role, we need to bring together the old idea of images, especially mechanically produced images (in the Frankfurt School sense); the idea of the imagined community (in Anderson’s sense); and the French idea of the imaginary (*imaginaire*) as a constructed landscape of collective aspirations, which is no more and no less real than the collective representations... The image, the imagined, the imaginary—these are all terms that direct us to something critical and new in global cultural processes: the imagination as a social practice”<sup>226</sup>. Hence, representation modes prove to be not a purely artistic issue, but a way of art’s responding to the emergence of a new quality of social relations, including co-creation, co-authorship, co-participation in a reflection.

In this context, we would like to mention several examples of such a reaction from art to the transformation of the boundaries of the social world. Olga Kisseleva’s *Landstream* (2006-2007) seeks to visualize the changed technologic load’s impact on the society that most often, we do not notice. The project visualizes the flux produced by communication technologies, the invisible signals of which we ignore. A programme monitors the flux and visualizes the movement, thus revealing to us the increasing electromagnetic pollution around us. The project was on display at the San Jose Museum of Art (Stanford University, Palo Alto, USA, 2006), the Tech Innovation Museum, San Jose (San Francisco / University

---

<sup>226</sup> Marion Hohlfeldt, «From Iconic Vacancy To Social Imagination Toward Jochen Gerz’s The Square of the European Promise in Bochum», *Dyskurs: Pismo Naukowo-Artystyczne ASP we Wrocławiu*, 21, 2016, p. 160-161.

of California Berkeley, USA, 2006), the Netherlands Media Art Institut (Amsterdam, Holland, 2007), and at the Espace d'art concret (Mouans-Sartoux, France, 2007). We observe these same impulses in Kisseleva's project *It's Time*: a visualisation of the acceleration of a contemporary man's pace of life and the impact of that overload on the society. We have touched upon this project earlier, therefore we would limit ourselves to its quoting here.

It is this point that is essential to us in thinking on our own project. Our project is intended to become not a mere information facility, but a way to remind people of what happened many years ago. The project is to become a place of co-creation for a whole variety of people, and a place of generation of new meanings. The combination image-imagine and communities-imagination proves to be essential to us in development of the core message of our project. It should not become a "lieu de mémoire" (according to Pierre Nora), instead, it should become a place of birth of a new European project, a place of birth of an image of the future (Jochen Gerz's strategy). The best interactivity of this place may be achieved by using New Media Art means. Relying on the experience of artists using quite conventional ex negatio expression modes, we ask ourselves about modes of generation of a head-on positive impulse contributing to a joint elaboration of an image of the future by both creators and visitors of an object.

The representation issue within the New Media Art context is touched upon in works by Lev Manovich, professor at City University of New York (USA), director of Software Studies Initiative, who dedicated a number of his works to creation of Olga Kisseleva. *New Media representation/construct* is an integral part of the cultural representation as such, and it has the same essential features, among which, Manovich especially emphasizes the inevitable bias. He also introduces a number of binary oppositions featuring the key term of "representation": representation-simulation; representation-control (emergence of a new image type: image-interface). The opposition "representation – control" corresponds to an opposition of the depth and surface: a computer screen as window into illusionistic space versus computer space as flat control panel<sup>227</sup>. Another opposition is representation-action, with a particular type of image generated by new technology (*image-instrument*). The opposition "representation-communication" raises the issue of the nature of technology-generated forms - *telecommunication, telecultural forms* - in general. Let us remind the etymology of word "tele" which means "far" in Greek. The technologic "tele" is capable of

---

<sup>227</sup> Lev Manovich, *The Language of New Media*, Cambridge MA, MIT Press, 2002, p. 17.

making something distant closer. Let us quote the title of one of Olga Kisseleva's projects, *So far, so close*.

Lev Manovich introduces a new term, "new media narrative"<sup>228</sup>, stressing that this narrative can explore the new compositional possibilities offered by computer database. He outlined the basic principles of new media: modularity, automation, variability, transcoding.

\*\*\*

2. Summarizing this part of our research, it should be noted that the new requirements to visuality in New Media Art question sufficiency of artistic power of images along with messages in bronze or in stone. The doubt of the very possibility to use images is reflected in the abandonment of images and in use of signals having an impact on feelings and emotions of a specific individual. The postmodernist rejection to promote the solely right truths makes artists abstract away from eternity in bronze and use materials that are not meant for ages. This results in the ephemerality as a feature of visual practices in New Media Art that Manovich points out: for instance, sometimes, light may turn out to be the material of an art work. Sometimes, it is the absence of an image and absence of an art object as such that may prove to be the power of expression. The abandonment of image appeals to an observer's imagination, his feelings and sensations. An artist assumes quite a risk when making an observer his co-author (we see it in Jochen Gerz's works), but it is the only way to exist in the contemporary world where an artist has to renounce the monopoly over the tribune to pontificate truths. This interconnection between activity of observers and an artist's abandonment of use of images is evident, which means that the visuality issue turns out to be not only an artistic problem, but also a way to analyze transformations of social relations. The goal of an artist using the new expression language is appealing to a possibility of an observer's acquiring a new experience. The examples of creation quoted, including works by Jochen Gerz, show how an artist creates imagined communities of initiates, as even an invisible memorial exists thanks to the awareness of those who were involved in its creation.

### **2.1. NEW MEDIA ART AND SPATIAL ORGANISATION OF MEANINGS**

The possibilities offered by new media and the social shifts that are activated in the context of new media lead us to the question of where exactly interactivity, immersiveness, non-hierarchy and co-creation may be implemented to the fullest extent? The *Memory Garden* project that we have developed was based on the understanding that the best

---

<sup>228</sup> Ibid, p.10.

interactivity is possible not in museum premises, but in an open urban space where people who would not go to a museum on purpose will be engaged in a conversation. Relying on this idea, we inevitably had to have a deeper insight into the problematics of understanding of space and urban studies.

In our search for an answer to the question of the essence of New Media Art we relied much on Lev Manovich's conclusions. The researcher works primarily with temporal, and not spatial metaphors. He introduces the term "new temporality"<sup>229</sup>. Employing the term "spatial construction" we relate it to the concept suggested by Olga Kisseleva, "new spatiality/locality", taking into account the inevitable complementarity between the two terms. We will also take into account the heuristic potential of Manovich's space-related terms (spatial montage, information space, computer space, distance-aura, the latter referring to the much respected by the author Walter Benjamin's *Art in the Age of Mechanical Reproduction*<sup>230</sup> and work by French philosopher Paul Virilio<sup>231</sup>.

In this section, we seek to identify how one researcher's gesture may combine analysis of urban material space and what has started to be routinely called social space (part of which is the space of memory, essential to our own project).

#### **1.4.1. Concept of special turn in contemporary thought and New Media Art practice New Media Art**

When referring to the concept of space, we needed to take into account the phenomenon that is conventionally called "spatial turn". Our investigation will rely on the vast theoretic background of philosophic comprehension of spatial turn and on the interpretation of space in contemporary urbanism.

Overall, the term "spatial turn" emerged in social and humanitarian sciences in the 1980s and 1990s. Its origin is believed to be linked with works of M.Foucault, M. de Certeau, G.Deleuze, P.Bourdieu, H.Lefebvre. Ukrainian philosopher Irina Denisenko highlights the

---

<sup>229</sup> Lev Manovich, *The New Temporality: Loop as a Narrative Engine*, The Language of New Media, Cambridge MA, MIT Press, 2002, p.314-322.

<sup>230</sup> Walter Benjamin, *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*, Texte zur Medientheorie, Helmes, Günter/Köster, Werner (Hrsg.), Stuttgart, Reclam, 2002, p.163-190.

<sup>231</sup> Paul Virilio, *Big Optics, On Justifying The Hypothetical Nature Of Art And The Non-Identicality Within The Object World*, Köln, 1992.

most important theoretic bases for “spatial turn”: Kurt Lewin’s theory (who considers life space as a certain type of topology), H.Lefebvre’s theory of the production of space and P.Bourdieu’s theory of social space (problematisation of correlation between social, physic and geographic space, examination of relations between space and power in the socio-cultural dimension, conceptualizing of the notions “habitus” and “practice”, and specifically, in the spatial dimension, functioning of social fields etc)<sup>232</sup>.

P. Bourdieu's theory is probably the most influential spatial theory<sup>233</sup>. He presents the social world as a multidimensional space built along the principle of differentiation and distribution, relying on relations of power and force in the social universe. Therefore, the social field is described as a multidimensional space of positions in which any existing position may be identified based on an existing system of coordinates, the values of which correlate in accordance with social variables. Bourdieu tightly links the notions “social field” and “symbolic capital”. The idea of “power over the field” is also important to him. The notions “habitus” and “social field” prove to be tightly linked, which he also defines in the “spatial” language as a system of strict and net *dispositions* that function as *structure-forming structures*: principles by the force of which practices and presentations are established and organized, not always intended and often automatic. P.Bourdieu also introduces the notion “*appropriated space*”: a place where power is established and exercised as a symbolic unnoticed violence. According to him, such spaces turn to be urban architectural spaces: these are essential elements of power symbolism, due to their quality of being unnoticed. *The idea of the urban architectural space as an “appropriated space”* where symbolic power-relevant social relations are incorporated is of extreme importance to our research. Also, according to P.Bourdieu, the social space is predisposed to allow representing it as spatial schemes. While not being a physical space as such, it still seeks to be enacted in it. The physical space then turns out to be a social construction and a projection of the social space, objectification and naturalization of past and present social relations.

---

<sup>232</sup> Irina Denisenko, *Teoriya social'nogo prostoru: evristichnij potencial shchodo social'no-politichnih doslidzhen'*, in *Suchasne suspil'stvo: politichni nauki, sociologichni nauki, kul'turologichni nauki*, vol. 2(2), 2015, p. 29.

<sup>233</sup> Pierre Bourdieu, *Social'noe prostranstvo: polya i praktiki*, ed. Shmatko N., Institut ehksperimental'noj sociologii, Aletejya, Moscow, St. Petersburg, 2005.

Let us now examine M.Foucault's idea of "heterotopia" which, in our view, could explain the spatial basics of new media art presence in culture in general, and in urban environment in particular. In his short work, *Of Other Spaces: Utopias and Heterotopias*<sup>234</sup>, the thinker introduces the concept "heterotopia" which he calls a constant for the whole mankind. He derives his new theoretic construction from the centuries-long tradition of utopia, and differentiates it in the following way: "Utopias are sites with no real place, and the heterotopia is capable of juxtaposing in a single real place several spaces, several sites that are in themselves incompatible." The structure of this "other space" is multidimensional and polysemantic. This means co-presence of topoi, sites, "tree" and "grid" structures. The heterotopia, unlike utopias, is a real space revealing nontrivial relations with other sites, it is a place that is a "counter-site", a kind of effectively enacted utopia in which the real sites are simultaneously represented contested and inverted. It is important to us to take a note of the notion "counter-site, which can form a linkage with Foucault's another important notion, the "counter-memory": *counter-site-counter-memory*. And this linkage also may contribute to understanding of presence of new media art presentations in the urban environment. According to Foucault, heterotopia presentations are a mirror, a cinema theatre (a 3-d space is reproduced on a 2-d screen), a garden, a cemetery.

For our project, *Memory Garden*, it is important to take a note of the interpretation of the notions "garden" and "cemetery" in Foucault's concept of heterotopia. A *Garden* is a piece of soil, a fragment of a space that integrates a model of the world in general in its "symbolic perfection", it is simultaneously a piece of the world and the world in its integrity. A *Cemetery*, according to Foucault, is a heterotopia, because it is connected to all the sites in a city and in a society.

G.Deleuze expressed the opinion that is often quoted in relation to this subject: "We are in a generalized crisis in relation to all the environments of enclosure"<sup>235</sup>. Another important idea that has its origins in the ancient time and has acquired a new expression is the one of the value-semantic heterogeneity of space. It is expressed specifically by French thinker Gaston Bachelard in his book *The Poetics of Space*<sup>236</sup>, formulating the concept of "topophilia": love of place, a particular space, habitable, valuable, marked, beloved, protected or requiring protection. "*Topophilia*" is closely connected with the idea that has a deep history, "*hierotopia*": a sacred space that also gets a new

---

<sup>234</sup> Michel Foucault, *Des espaces autres (conférence au Cercle d'études architecturales, 14 mars 1967)*, Architecture, *Mouvement, Continuité journal*, 5, 1984, p. 46-49.

<sup>235</sup> Gilles Deleuze, «Post-scriptum sur les sociétés de contrôle», *L 'autre journal*, n°1, Paris, mai 1990 ([http://aejcpp.free.fr/articles/controle\\_deleuze.htm](http://aejcpp.free.fr/articles/controle_deleuze.htm), accessed 22.05.18).

<sup>236</sup> Gaston Bachelard, *La poétique d l'espace*, 3e édition, Paris, Les Presses universitaires de France, 1961.



understanding. The idea of hierotopia will be one of our keys in the practical part of our research for the presentation of the project of the Babyn Yar memorial.

One of the most influential authors for the spatial studies is French thinker Henri Lefebvre, author of *The Production of Space*<sup>237</sup> (1974) and term “spatiality” or “unitary theory of space” that allows considering physical, mental, social etc space as indivisibly linked. Also, Lefebvre highlights the “*spatial triad*”: *representation of space, spaces of representation and spatial practices*. The *spatial practice*, according to Lefebvre, produces its space, masters and appropriates it. The theoretic analysis of such a practice actually means *deciphering of the space*. We believe that such a deciphering may be carried out not only within the academic discourse, but also by means of art. In our case, we can entirely consider new media art’s intervention into the urban environment as space deciphering. It is noteworthy that H.Lefebvre, when explaining the notion “spatial practice”, refers specifically to urban space. Such a practice is the practice of everyday reality, urban reality (itineraries and networks connecting places of work, private life, leisure). It implies strict delimitation between locuses that it connects.

*Representations of space*, according to Lefebvre, is a *conceptualized* space, the space of scientists, planners, urbanists, technocratic subdividers and social engineers, as of a certain type of artist with a scientific bent – all of whom identify what is lived and what is perceived with what is conceived. This is the dominant space in a given society, connected with dominant canons and concepts of the space expressed by means of intellectually worked out signs. Let us focus in our interpretation of this description on two aspects relating to our work. Among the “demiurges” of culture who “conceive”, “cut” and “organize” space, Lefebvre mentions artists – first of all, artists with a scientific bent. This characteristic best describes creators in new media art that is closely linked with the most advanced currents in science and the newest technology. Speaking of the fact that conceptions of space tend to be expressed in semiotic signs, the neo-Marxist philosopher points out the “intellectually worked out signs”. We can develop this aspect, complementing it with “signs generated by contemporary art, new media art”.

---

<sup>237</sup> Henri Lefebvre, *La production de l'espace*, Anthropos, Paris, 1974.

Such fields as “cultural geography”<sup>238</sup> and “imaginative geographies”<sup>239</sup> emerge. Yi-Fu Tuan suggested the coupled categories of “topophobia” – fear of some places and tendency to avoid those – and “topophilia” as affection for particular places<sup>240</sup>.

#### **1.4.2. Spatial organization of meanings in urban concepts**

In the context of the search for a language for our own project, we had to refer to urban space studies. In the context of urban studies, curious turns in perceptions of space arise at times. Hence, researches on spatial turn’s connection with the appearance of cyberspace are proposed in urbanistics<sup>241</sup>. H.Lefebvre’s and M.Foucault’s ideas became the starting point for E.Soja. Based on those, the researcher suggests his own theory of “*third space*”. “*First space*” is the real material world, the surroundings that are perceivable by sense organs and may be depicted or measured. “*Second space*” is imagined, virtual, something that may be conceived, apprehended and depicted in a symbolic way. The hybrid “*third space*” is generated by simultaneous presence of the former two spaces – physical and imagined – and it is both *material-and-imagined*. We find this concept curious, and we quote it despite the fact that we work within the frame of Lev Manovich who clearly distinguishes cyberspace from new media space.

In this context, let us remind of Olga Kisseleva’s *Urban Quick Response*, where connection points between material and virtual spaces are created in an urban environment – we have described this project above.

Urban studies of the recent decades enable us to classify urban space languages or the so-called “urban ideologies” (quoting the definition by urban sociologist V.Vakhshtayn). The beginning of the 21<sup>st</sup> century generates a new urban space language that is important to our project. “The history of urban policies of the 21<sup>st</sup> century is a story of opposition between two languages of city description (and related development scenarios): high and leftist urbanism. By the 1960s–1970s, these two models had already told each other all they could... Hence, the third – youngest as of now – urban ideology came to the forefront, let us

---

<sup>238</sup> David Harvey, «The Right to the City», *New Left Review*, 2008.

<sup>239</sup> Yi-Fu Tuan, *Topophilia: a study of environmental perception, attitudes, and values*, N.J., Prentice-Hall, Englewood Cliffs, 1974.

<sup>240</sup> Ibid

<sup>241</sup> Edward Soja, «Writing the city spatially», *City: analysis of urban trends, culture, theory, policy, action journal*, 7, 2003, p. 269-281.

call it hipster urbanism”<sup>242</sup>. We use the latter term with some disclaimers: according to Vakhshayn himself, hipster urbanism emerged before the emergence of the hipsterism phenomenon, and therefore, it is doubtful that the name suggested by Vakhshayn may be deemed appropriate. Every urban language implements its own project of the future, reflecting basic values of a given society. According to V.Vakhshayn, “modernists invest into skyscrapers and highways, leftists do into affordable housing and public transport, and hipsters, in bikeways, parks and pedestrian areas. Hipster urbanism transforms an urban space into a stage. The city is no longer a machine, but a stage.” The latter comment is important to our search. The request for a city as a stage or a space to represent meanings, confirms our assumption that there is a need to introduce into the urban space messages told in a new language, preventing them from remaining enclosed in museum premises.

A new urban language relies on the filling of so-called public spaces. Public space is different from common space. Common space is conventionally understood in the meaning described by Hannah Arendt: as a place of political exercise and adoption of decisions that are of importance to a given community, it is rather a space of protest. “*Public space is coded in an entirely different way in the hipster urbanism language. Here, it is public indeed: a space where people are given to each other not as members of a community, but as observers. Such a conceptualization implies that it is made public by the possibility of being in a situation of co-presence with strangers, without engaging in communication with them*”.<sup>243</sup> The researcher explains his thought by referring to the experience of Istanbul that for some time, became a concentration of public spaces, using the slogan ‘Cool Istanbul’ (pic. 4). This being said, when a social protest started, “*public spaces (Gezi park and Taksim square) rapidly recoded into spaces that are common: places where urban communities’ identity is forged*”<sup>244</sup>.

Actually, sprouts of the third wave of urbanism may be revealed, as we see, in the 1960s, when the era of Robert Moses, the creator of the modern look of New York, the Master Builder, came to its end with the confrontation with journalist Jane Jacobs . Jacobs opposed the construction of an expressway planned by Moses, because in order to implement the project, Greenwich Village had to be virtually demolished. Jacobs put forward a

---

<sup>242</sup> Victor Vakhshayn, *Peresborka goroda: mezhd u yazykom I prostranstvom*, Sociologia Vlasti, 2, 2014, p. 14.

<sup>243</sup> VAHSHTAJN (Viktor), *Peresborka goroda: mezhd u yazykom i prostranstvom*, in *Sociologiyavlasti*, vol. 2, 2014, p.15

<sup>244</sup> Ibid, p. 16.

revolutionary argument: local communities may not be destroyed, as they are an as important part of a city as the tools that transform a city into a “growth machine” (major idea of the high urbanism). The matter here is not about public spaces and city as a stage. But here, for the first time, a regular citizen who managed to unite her co-citizens, effectively opposed forces seeking to destroy a world that they had made habitable. If before that moment, the city government’s right to know better “what is best for the people” had been recognized incontestable, now, people claimed their right to defend their ideas. This being said, it is worth remembering that Robert Moses started his activity in New York by creating huge accessible parks and ten open swimming pools. When we link Moses’ name with the ideology of “manhattanism” (mobility and density), we should not forget the fact that it was him who did a lot to make New Yorkers’ life comfortable.

Art responds to the developing third wave of urbanism, reminding of the dangers, often invisible, that enter life of today’s man along with the phenomenal paces of technology development. Specifically, Olga Kisseleva’s aforementioned *Lanstream* and *It’s Time* seek to demonstrate the uniqueness of existence of today’s man in the urban environment. As an anticipation, we would like to mention Kisseleva’s project *Biopresence* that we will examine in more detail in the part of our work describing conceptual grounds for our own projects. The project deals with regeneration of trees especially importing to the existence of a local community. This is the next step after Jacobs’ rebellion against Moses: not a mere defence of what is existing or preserving memory of something that got destroyed, but with the help of science art, restoring part of the world that got lost.

### **2.1.3. Notion of social space**

It is important to our research that the moment of confrontation between Moses and Jacobs marks the inflection point in the relations between man and power (understood here in the terms of Michel Foucault). The right to disagree with expert knowledge from above and to oppose it with one’s own ideas becomes from now on a normal stance in contemporary cities. We think we can leave aside this story when talking of the evolution of urbanism, and refrain from linking it directly with the so-called new or (in the terms of V.Vakhshayn) leftist urbanism. New urbanism is preoccupied with “electrification of slum areas, systems of public transport and development of local communities”.<sup>245</sup>. That said, the new urbanism

---

<sup>245</sup> Victor Vakhshayn, *Peresborka goroda: mezhdru yazykom I prostranstvom*, Sociologia Vlasti, 2, 2014, p. 12.

posture is the one of a civilizer who seeks to reach in his mission those who were overlooked by modernists who aimed at growth of profits. It is not even the evolution of “urban ideologies” that is at the core of our interest, but precisely the benchmarks in the transformation of relations between power and individual.

In the search for our own posture within development of the project proposed in this work, we relied on the understanding of social space that includes the dimension of memory space, utterly important to the project *Memory Garden*. The use of the notion “space” simultaneously in topographic and metaphoric sense (social space and memory space are precisely metaphoric spaces) requires explanation. By no means do we use these notions within one work based on the “phonic” principle, unlike Borges’ character who classified animals such as “those that belong to the emperor”, “those embalmed”, “those that are trained” etc down to “those drawn with a very fine camel hair brush” and “those that, at a distance, resemble flies”. Our use of the notion “space” is grounded on exploration into urban theory, and in particular, into V.Vakhshtayn’s research.

Contemporary urban space is a notion that is fully relying on easily readable codes. Sometimes those are readable too much: we will remind here Olga Kisseleva’s *Where Are you?* That is a game with that kind of codes that are easy to read. The project is a series of photographs and videos that are read as the ones belonging to a clearly identifiable space: we will see the Eiffel Tower, a Paris apartment interior, specific Indian food etc. However, the viewer is mistaken in this recognition: he or she is offered a photo of the Eiffel Tower in Las Vegas, scenes from Paris’ China Town etc. The frames flashing before one’s eyes refer our imagination to a completely different environment. Series of recognisable labels are dispersed across today’s cities, making it possible to have a stationary trip, referring us to the consumer society with its laws of space coding.

To V.Vakhshtayn as a sociologist and urbanist, it is important to identify the city as a certain integral object. To us, important is the researcher’s outlining the dichotomy of spatial characteristics of a city (material things) and immaterial part (city’s ideology, myths, sounds etc). In this dichotomy, Vakhshtayn sees the retarding torque of urban studies, as in a situation of two description poles, the questioning of which of those is substantial and which is accidental inevitably starts.

As the research initial point, Vakhshtayn takes a problem characteristic: “city of (...) is not “in” a space, but is a topological object the spatiality of which should be conceptualized

as an order of relations with its other objects and an order of relations of its composing elements”<sup>246</sup>. Then, he undertakes a research into the approaches to the notion of space existing in the European philosophic tradition, in order to find out how the notion of urban space can be defined. Exploring concepts by Aristotle, Kant, Leibniz, Vakhshayn reveals the potential of Leibniz’s concept: “Space (thanks to Leibniz) is an order of objects, and the objects are nothing other than crossings of relations. Transformation of relations results not only in transformations of the objects themselves, but also in transformations of spatiality forms”<sup>247</sup>.

In the context of the definition of space as an order of objects, and objects as crossing of relations, Vakhshayn defines city as a topologically multiple object existing in network and Euclidean space simultaneously<sup>248</sup>. A city remains itself as long as the sustainable core of relations remains unchanged. This being said, Vakhshayn points out that a city may even change its lineament within geographic space while preserving its sustainable core of relations. And on the contrary, a city’s substance may change even though its lineament on the map remains unchanged. The sociologist notes, “The bombing of Rotterdam ceased Rotterdam’s existence by destroying the core of its constitutive relations – new Rotterdam emerged that was connected with old Rotterdam only by name. Another example: a town in the North of Sweden has to migrate from one place to another by following the exploitation of a natural resource deposit (which took place directly under the inhabitants’ houses and as a result, the houses had to be moved). However, this migration of the whole town and its infrastructure has not changed its constitutive core of relations. On the other hand, if the mine had been closed and the miners who are major part of the town population had to leave their comfort zone, the town, while formally preserving its name and location within geographic space, would have become something else.”<sup>249</sup>.

In his analysis of John Law’s texts, Vakhshayn outlines factors that allow a city to preserve its constant substance while many components change. These are quite important so that we allow ourselves to focus on them in detail.

---

<sup>246</sup> Victor Vakhshayn, *Peresborka goroda: mezhdru yazykom I prostranstvom*, Sociologia Vlasti, 2, 2014, p. 25.

<sup>247</sup> Ibid, p. 26.

<sup>248</sup> Ibid, p. 27

<sup>249</sup> Victor Vakhshayn, *Peresborka goroda: mezhdru yazykom I prostranstvom*, Sociologia Vlasti, 2, 2014, p. 27.

First, no particular structure of relations is privileged. This means that fluid objects preserve their identity in the process of establishing new relations: these are reconfigurations of existing elements, or they include new ones. But this suggests a strong statement: in fluid space, change is necessary if homeomorphism is to be preserved. Objects that get fixed in (for instance) network space get broken in fluid space<sup>250</sup>. To us, this is a sound affirmation of the need to transform city, *inter alia*, by introducing additional meanings through memorials and art objects. This thought meets Zygmunt Bauman's conclusions as for the liquid character of the modernity (*liquid modernity*). Everything that catches our attention today gets forgotten tomorrow and becomes part of the past. Vakhshayn's second conclusion is that relations that constitute an object in fluid space change, but not all at once, and rather bit by bit. Radical changes occur not only in case of an object being "frozen", but also in case of excessive large-scale changes. The third conclusion is that there is no fixed boundary around a fluid object: its bits may be substituted by new bits. At the same time, boundaries are needed for an object to exist within fluid space. The principle "anything goes" is not applicable here<sup>251</sup>.

#### **2.1.4. City as a network object and New Media Art prospects**

Vakhshayn sees his goal in the best possible definition of elements of a network that is a city. While referring to the fields of the actor-network theory that deem it necessary to acknowledge material objects as actors, the researcher points out its inconsistency. "Latour, Law and Callon have eliminated the differentiation between humans and non-humans, thus showing that scallops, microbes, a door closer and a liner pump share with humans the property of agency, i.e. the ability of being actants, actors, constituents of the social world."<sup>252</sup> In this turn of the actor-network theory, Vakhshayn sees not the "material turn" declared by the above researchers, but a fundamental theoretic shift: juxtaposition of material and immaterial actants<sup>253</sup>. Indeed, actants turn out to be not only microbes or door closers, but also ideas ("imperial identity") or formulas applicable on commodity markets.

The development of the concept of space leads Vakhshayn to the following conclusion. "Thus, as a topologically multiple object, a city exists simultaneously in several spaces. In network space, it is still and relatively unchanging due to the availability of the sustainable

---

<sup>250</sup> Ibid, p. 29.

<sup>251</sup> Victor Vakhshayn, *Peresborka goroda: mezhdru yazykom I prostranstvom*, Sociologia Vlasti, 2, 2014, p. 29.

<sup>252</sup> Ibid, p. 31.

<sup>253</sup> Ibid.

core of its constitutive relations. These relations include relations between material and immaterial objects.”<sup>254</sup> To our exploration important is the researcher’s conclusion that an urban space is literally composed of metaphors, concepts and images as much as of roads, houses and cars. All these elements are connected by network (Leibniz’s) space. It is the correlation and the interplay between material and immaterial actants that constitutes an urban space. In this theory, art objects prove to be active actors within an urban space. We find Vakhshayn’s conclusions convincing. In our research, the notion of space is used exactly in the sense drawn in the urban sociologist’s research.

Viewing a city as a network object (John Law, Victor Vakhshayn) offers the necessary research tools for our work. *Memory Garden* is a topographic object incorporated into the Euclidean space of a specific city (Kyiv), that enacts at the same time a complex network space of meanings actualizing the substance of the city.

3. Speaking of space in the context of the actor-network theory in Vakhshayn’s version, we approach the characteristics of space that are important to implementation of our project. What has been said about the aspects of social relations transformation in the context of proliferation of Web 2.0 culture, allows assuming that certain transformations are occurring in the actor-network space that our project is meant to support and comfort. As we have already mentioned, the third wave of urban culture is connected with the presentation of a city as a stage, and not in the conventional meaning of a theatre where actors and audience are separated by an insurmountable barrier. It is a stage where every actor plays, introducing his own meanings to the space.

### **3.1.3. Interactivity as urban feature**

Hence, one of the major features of a new urban space is interactivity. In this context, we are specifically interested by ideas of Russian researcher E.Lapina-Krasatjuk <sup>255</sup>. We have already touched in the section on new media essence on how the user’s role changes in this field. Full refocusing on the content created by users is what distinguishes Web 2.0 culture. The line between user and media is being erased. Hence, the metaphoric space of new media is built upon the absence of hierarchical structures and establishment of network connections.

We observe the same trend in Contemporary Art in general: the role of observers who become co-participants in creation of an art work grows and extends. In the previous section,

---

<sup>254</sup> Ibid, p. 32.

<sup>255</sup> Ekaterina Lapina-Kratasjuk, *Interaktivnyi gorod: setevoe obschestvo I publichnye prostrantva megapolisa, Mikrourbanizm. Gorod v detaliakh*, Moskva, Novoye literaturnoye obozrenie, 2014, p. 300-315.



we examined the role of observer's imagination in contemporary art paradigms and collective authorship that contemporary artists practice. There is no barrier between Jochen Gerz and his audience. The artist makes himself a hostage of the creative potential of his viewers/co-authors: if they do not preserve their awareness of invisible memorials, those will get not merely invisible, but missing. Gerz perceived literally and brought into being Roland Barthes' concept of "the Death of the Author" and transformation of a piece of art into a text. Gerz's Project of Europe would have been impossible without co-authorship of a multitude of people having nothing in common with art.

Works by Henry Jenkins in the field of *Participatory Culture*<sup>256</sup> are focused specifically on this trend in the development of contemporary culture at large. The emergence of social networks completely changed the notion of man's existence in culture. The media project itself has to be set up in such a way that participants, listeners and viewers of messages are integrated in it and its concept. They should be active participants, and it is not a mere bit of space, but actually the major space that should be reserved for them in the generation of the content that they will be consuming.

The approach of actor-functional interpretation space enables us to include both the notion of interactivity and, most importantly, the notion of experience into precisely the spatial research. The rapidly disintegrating conventional locality, the habitual material, physical and geographical topology is recreated in a transformed way in a specific sensuous locality – "world of acts of experience" – and not necessarily visual only. All sensuous abilities are actualized – visual, tactile, hearing etc – and this actualization and "global reconfiguring of senses"<sup>257</sup> results in fancy syntheses on the verge of super-sensuous and post-sensuous. Hence, the "postlocality-postsensuousness" link is established. "Postsensuousness" may and should be examined in the context of the idea of posthuman and postmankind (for instance, last man in F.Fukuyama's version) and in the context of the idea of transhumanism. We will take the liberty not to focus more on this direction, as it is taking us away from the goals of our research. However, it is to stress again that it is the third wave of urban practice with a focus on public spaces that actualizes the notion of

---

<sup>256</sup> Henry Jenkins, *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*, Routledge, London/New York, 2013.

<sup>257</sup> Kadobayashi Takeshi, «Tactility. This Superfluous Things», *Reading McLuhan through Trope of Sense*, Tokyo, 4, 2005, p. 26-35.

experience: the experience acquired by a person in free attending of public spaces (communication, observation, co-participation etc). To our project *Memory Garden*, the notion of experience built in commemorative space turns out to be a key aspect.

\*\*\*

In conclusion of our investigation into the domain of understanding space in New Media Art, we can state that the means employed in the field of art that we describe meet in the best way the demands of contemporary urban space described in terms of the third wave of urban studies. We believe that the potential of the actor-functional theory in urban studies is obvious. Within this line, a productive and non-unilateral understanding of space interpreted as an order of objects is developed, where objects are crossings of relations. The use of Leibniz's understanding of space allows combining in one researcher's gesture material and immaterial actants, which opens additional possibilities for the development of the *Memory Garden* project. The affirmation of the need for movement of a network of relations that constitutes an actant-functional unity (in case of this network dying-out, death of the whole follows) highlights the need for a continuous introduction of new meanings into urban space, the ones aiming at a continuous changing of the form while preserving the network unity. One of the meaningful features of this space is interactivity and involvement of concrete people in the functioning of public space that becomes a central element in the reproduction of the third wave urban language. The New Media Art language proves to be the one that is best matching the requirements of a contemporary urban space. We also find meaningful the fact that this understanding of space correlates with philosophic and historical explorations of the 20<sup>th</sup> century. We shall quote in this context the observation of Polish researcher Ewa Domanska who pointed out the importance of the notion of *Assemblage* to this field. According to Deleuze's metaphor, assemblages compose territories. Territory, emphasizes Domanska, is the same as space, but it is outlined based on consideration of certain features. A territory, in the same way as an assemblage, is subject to continuous changes, it is all the time in the process of creation, reproduction and transformation<sup>258</sup>. It is this Domanska's observation that sets for us a bridge between the understanding of space in contemporary urban theories and the philosophic and historic comprehension of space, which is meaningful to us in the context of our project.

---

<sup>258</sup>Ewa Domanska, *Istoriya ta suchasna gumanitaristika: doslidzhennya z teoriyiznannya pro minule*, Nika-Centr, Kiev, 2012, p.199.

### 3.2. IDENTITY OF CONTEMPORARY MAN IN THE CONTEXT OF DEVELOPMENT OF WEB 2.0 COMMUNICATION MEANS

Based on the features of the described actor-functional unity of urban space under the third wave of urban language, we need to focus on identity in globalised age. Public space actants prove to be key characters within the metaphor of stage city. Until now, we have been focusing on the Web 2.0 culture relationships with its tendency for freedom, anonymity and co-authorship in creation of media content which cannot help impacting the character of contemporary identity.

*Identity* in the age of society globalization and informatization is characterized by flexibility, mobility, plurality, incompleteness and contextuality. In the situation of the information society, identity formation results in a multitude of inner contradictions between personality and virtual environment. A fundamental reason for the identity crisis is man's revealing new possibilities within his existence. There is a certain positive aspect in the fact that in virtual reality, in a situation of "network life", man is free to design his own identity. Most often, we talk about development of a "mixed identity" in a situation of information and computer based reality.

New communication technologies bring in a *new subject configuration*, the distinctive feature of which is decentering. The new conditions of existence of identity and the possibility of connecting to various modes of existence provoke a major concern among many researchers as for the likelihood of identity disintegration and its substitution with simulative structures. We can refer here to Baudrillard's essay on the impossibility of distinguishing reality from simulative structures and on death of the social in this respect. Researchers in the post-soviet space express this concern about the identity erosion very clearly. Thus, one of the prominent Russian media reality researchers V.Savchuk (head of St. Petersburg Media Philosophy Centre) expresses his concerns about the fact that one same person may act in the cyberspace wearing different masks. His or her communication with the Other is totally simulative<sup>259</sup>. Hence, in Savchuk's opinion, the apparent freedom and individual presentation in the media space result in collapse of communication with the Other, and thus, in impairment of the media identity.

Contemporary art reflects on these challenges using the artistic language. In Olga Kisseleva's project *Your Self Portrait* (2002), a way of reflecting on the subject of self-

---

<sup>259</sup> Valerij Savchuk, *Mediafilosofija: formirovanie discipliny*, 2013 ([http://mediaphilosophy.ru/biblioteka/books/mediaphilosophy\\_1/](http://mediaphilosophy.ru/biblioteka/books/mediaphilosophy_1/), accessed 5.02.19).

representation in a social space is revealed where, in order to develop his or her own image, a person uses socially established clichés, and thus engages in processes of mass manipulation with meanings. The project is based on interaction between the viewer and the artist: the viewers are exposed to a camera, and the artist films them at a moment when they get relaxed before the camera. This enables people to see their own image at that moment. Orlan referred to social manipulations in her projects that used images of beauty cultivated in various cultural spaces. Earlier, we have already quoted the artist telling about the confidence of African women having discs incorporated in their lower lip, of their own sexual attractiveness and aesthetic irresistibility. The manipulations with images are set on the level of self-representation. We have already mentioned Olga Kisseleva's *How are you?*, where perception of one same question in different social environments is dealt with.

Russian researcher B.Markov is no less wary about identity in the new media age. In his view, the screen images' becoming an inherently valued reality has resulted in the fact that man no longer seeks a value behind a sign, nor he seeks to compare the image with the "subject matter itself". "Striking is the paradoxical revival of the magic, occult, magnetopathic technique of production of visual signs that make no sense and require no reflection, but instead, effectively provoke some mental responses or other. The fantastic revert to images and image culture is becoming today possible indeed, thanks to mass media that produce visual signs in the field of advertising and politics – signs that signify nothing, that have nothing behind and that, contrary to the realist theory of knowledge, have an inconceivable impact on human behavior ." <sup>260</sup>. Digital mass media intrude commandingly in people's life. They are expulsing the "media empire" founded on writing and reading. The latter have been mastering the art of impacting the human behavior with notions and rational arguments for ages. Now, a new technique has been established, founded on images. The culture of interpretation and understanding of written texts is now in crisis. B.Markov is alarming about that: "Book trains thinking, and screen trains manipulating. Contemporary training programmes are intended to train "vidiots". The political usage of new media is most disturbing. In the past, newspapers and magazines were also used to shape the public opinion. However, written ideology texts were becoming targets of criticism, and in that

---

<sup>260</sup> Boris Markov, *Problema cheloveka v epokhu mass-media, Prespectivy cheloveka v globaliziruyuschemisia mire*, Sankt-Peterburg, Sankt-Peterburgskoye filosofskoje obschestvo 2003, p. 79.

way, one could distance himself from those. Today's mass media are far from stimulating debate on conceptual problems."<sup>261</sup>.

P.P. Virilio's investigations are also important in this context. He affirmed that now, it is the time of synthetic vision, the time of automated perception that is threatening our understanding<sup>262</sup>. The connection between perception and thinking is being interrupted. It may be also observed that the process of synthesizing sensations and one's experience is getting more complex, and it is involuntary perception and attention that is mainly developing. The immediacy and diversity of the information received provoke a cognitive crisis, and the impossibility of establishing cognitive links between information blocks results in an impeded digestion and analysis of in-depth information.

The unprecedented extension of our senses that is an effect of digital media, on the one hand, threatens the ability to understand, and on the other hand, promises some potential. The problems raised by philosophers urge for a debate on the new medial culture. The core issue is now how people find orientations with regard to images. Subject to change is the conventional reflection postulate that is relying on the image of man as a bearer of universal reason that has ceased to be effective in the new situation. The specificity of the visual thinking and analysis of new forms of sensuous and textual experience, new experience of individual and social perception of time and space, new configuration of relations between corporeality and technology etc become a major philosophical problem.

Critics of media (S. Sontag, J. Baudrillard) believe that depicting an event using media leaves the viewer indifferent, as it has no physical affect. Therefore, D. Kamper, for instance, seeks an alternative to the ruling project of modernism and its generated media violence. He seeks a foothold in ancient, pre-mythic modes of perception; in art, because in its radical gestures, it engages strategies of the body that is older than the human as a reasonable being, and therefore, the impact is immediate<sup>263</sup>. In this approach, media are understood as the instances that imply detaching from the sensuous and corporeal experience (language,

---

<sup>261</sup> Boris Markov, *Problema cheloveka v epokhu mass-media, Prespectivy cheloveka v globaliziruyuschemsia mire*, Sankt-Peterburg, Sankt-Peterburgskoye filosofskoje obschestvo 2003, p. 62.

<sup>262</sup> Paul Virilio, *La Machine de vision: essai sur les nouvelles techniques de représentation*, éd. Galilée, Paris, 1988, p.137.

<sup>263</sup> Dietmar Kamper, *Telo. Nasilie. Bol*, Moskva, RHGA, 2010.

writing and all technical and cultural means of communication). This being said, the level of detachment grows from one type of mediality to other.

### **1.5.1. Web 2.0 era identity potential**

The concerns as for the character of identity development in the new media age that we have mentioned do not take into account several significant aspects of man's existence in the world. The criticism of the Web 2.0 age identity is based on the need to separate "reality" and "fictitious reality" of media, and to denounce the fake essence of identities generated in media space. The need to "think reality away" from media space is what guides the researchers whom we have quoted. Establishment of a full-fledged image of contemporary identity is not our goal in this work, but we would like to refer to the features of an urban space described in the previous section in the context of Leibniz's understanding of space. Immaterial actants turn out to be as significant in the formation of a shared space as material ones: people, things, buildings etc. Hence, in the contemporary identity's architecture, significant are not only material characteristics, but also virtual ones. If a significant part of contemporary man's life takes place in virtual space, then individuality is completed with characteristics of the virtual world, which is not necessarily negative (although it may be also negative). A major part of today's man's activities, including commercial ones, takes place in virtual space. It is now somewhat naïve to see today a mark of escapism in the departure towards the Internet (man withdraws to play instead of living a "real life"). The appearance of crypto currencies has definitely assigned characteristics of the "real" world to the virtual one. Perhaps, virtual identity turns out to be non-transparent for today's methods of research, and when, in order to explore it, methods applicable to other environments are suggested, the output proves to be distorted and remote from reality. Therefore, we find meaningful the attempts to examine productive sides of media identity. Thus, N.Sosna interprets mass media curiosity as an immediate perception of intellectual products and a corporeal vision of academic paradigms<sup>264</sup>.

In this context, we would like to quote Olga Kisseleva's video installation *Double Life*. The installation includes several video diptychs, showing that every person's life has two dimensions: in their professional life, people often represent to the world an image that is different from their true intentions and capabilities. A contemporary man's everyday life is often schizophrenic in his permanent shifting between desire and need. In the video

---

<sup>264</sup> Nina Sosna, *Potencialno "chelovecheskoye": Vyrno i medialnoye*, Fikosofskiy zhurnal, 10, 2013, p. 64-75.

installation, we see a human science student earning his living in a fast food restaurant, an artist on a supermarket check-out etc. Specific circumstances of their life have been alienated from their true life. Such images demonstrate the danger of alienation in social life. Double life turns out to be a normal mode of existence of many of our contemporaries.

The social communication today is not defined along goals preliminarily set. However, it does not serve as an excuse for qualifying it as “unauthentic life”, as it was described by M.Heidegger. W.Benjamin saw opportunities for the future in such an existence: thus, the thinker described “avidity for vision” by stressing that it enriches the possibilities of perception. “Mass media lovers are scattered: they watch everything while paying attention to virtually nothing. There is nothing utopian in it, there is an interaction: it is a mode of perceiving artificial, technically designed experience, and appropriating abstract reality, i.e. notions brought to life via technology. It is not confusion between the far and the near or figures and background, but a setting that is made every time: what is to be watched, what is to be kept in the background area and what is to be put in the foreground. In that way, something new may be seen in what is most regular and routine, albeit the opposite is true too: the new may be overlooked being taken for the known.”<sup>265</sup>.

We find noteworthy M.McLuhan’s point that any form of perception is already medial, as it mediated by our sensory organs. We also value V.Savchuk’s compromise view: media impede immediate contact, but provoke in a new way a certain implication. Overall, media develop new forms of experience, they transform and develop our perception. It is not about the classical problem of alienation, but about an *unprecedented existential revolution*<sup>266</sup>.

### **1.5.2. Web 2.0 age identity characteristics**

In the digital era, the array of central problems comprises the problem of human freedom. As it has been already noted, Web 2.0 culture makes freedom and anonymity a condition of its existence. At the same time, many researchers see threats to human freedom exactly in the context of new media. A branch of philosophy focused on studying man in the digital age is emerging as a response to today’s situation challenges: media philosophy. Meaningful to our research are the conclusions of the media philosophy school that emerged in St. Petersburg under the leadership of V.Savchuk.

---

<sup>265</sup> Nina Sosna, *Potencialno “chelovecheskoye”*: *Vyrno i medialnoye*, Fikosofskiy zhurnal, 10, 2013, p. 68.

<sup>266</sup> Vilem Flusser, *Towards a Philosophy of Photography*, London, Reaktion Books, 2000, p. 93.

At the same time, we would like to start from the now often criticized provisions of M. McLuhan's concept who was groping for the place of social relationships in the world that is changing under the impact of technology. It was him who outlined the problem that is becoming central in the media philosophy: V. Savchuk formulates this problem as a request for a guideline regarding *free* use of media<sup>267</sup>. McLuhan notes: "We want to get our bearings in our own culture, and have need to stand aside from the bias and pressure exerted by any technical form of human expression... the future of modern society and the stability of its inner life depend in large part on the maintenance of an equilibrium between the strength of the techniques of communication and the capacity of the individual's own reaction."<sup>268</sup>. The solution here is – classic – not to remain indifferent, and assume responsibility of one's every step. "In the electric age, when our central nervous system is technologically extended to whole of mankind and to incorporate the whole of mankind in us, we necessarily participate, in depth, in the consequences of our every action. It is no longer possible to adopt the aloof and dissociated role of the literate Westerner."<sup>269</sup>. Indifference is no longer possible.

New technologies have brought new scale into our actions. Digital communication technology has unprecedentedly boosted man's comprehension of his responsibility by the mere fact that it has transformed the world into a "global village", and involved an individual in life of various social groups, calling to participate. Every new medium changes physical and social coordinates of men's existence, seeking to overcome boundaries and preceding standards of culture. If we, like McLuhan, look at new media differently and explore those as an extension of ourselves, if we find a principle of intelligibility in every technology and become media competent, this will allow making its use regularized.

Moreover, art, in media theorists' view, is capable of immunizing society and culture for a painless adaptation to challenges of new technologies. Artists master the means of apprehending and preventing implications of a technologic trauma, and it is from them that freedom and creative engagement in the society should be learned. V. Flusser sees a photographer as Prometheus, as a free actor struggling against automatic programming. It is about photographers who attempt to produce informative images, i.e. photographs that are not part of the program of apparatus, and thus they attempt to create a space for human

---

<sup>267</sup> Valerij Savchuk, *Mediafilosofija: formirovanie discipliny*, 2013 ([http://mediaphilosophy.ru/biblioteca/books/mediaphilosophy\\_1/](http://mediaphilosophy.ru/biblioteca/books/mediaphilosophy_1/), accessed 5.02.19).

<sup>268</sup> Herbert Marshall McLuhan, *Understanding Media: The Extensions of Man*, New York, McGraw Hill, 1964, chapter 1.

<sup>269</sup> Ibid.



intention in a world dominated by apparatuses<sup>270</sup>. D.Kamper commissions “the philosopher as an artist” to think over modern and forthcoming man’s existence. In trust to artists’ experience and joint thinking with them, he saw a chance to surmount the narrow frame of the rationalist approach to the notion of man’s substance.

\*\*\*

Let us summarize the key points of this subsection. The Internet and digital technologies have not only substantially transformed the whole mass media system, but they are heavily changing social reality at large. The traditional criticism stemming from the industrial context is not pertinent to the new media phenomenon. New criticism makes automaticity and autonomy of media its object matter. So far, no mainstream media theory has been established. One can rather talk about projects complementing each other. Various theoretic approaches have resulted in the details of the concept “media”. Promising is the thinking vector that allows seeing media as an autonomous and autopoietic reality. A person using media is ceasing to be autonomous and independent. This is a new page in the understanding of the nature of the sign. A trend is emerging to systematize media and include them into an extended problem field. A particular role is laid today on philosophy.

Despite divergences in interpretation of the novelty of new media, researchers admit that their proliferation has resulted in transformation of traditional and emergence of new forms of sensuous and textual experience, new experience of individual and social perception of time and space, new configuration of relations between corporeality and technologies etc. Achieving freedom in a qualitatively new – digital – environment is becoming a substantial problem. Media philosophy develops the theory of free use of media and reveals conditions enabling to be not an agent of media self-development, but their subject. Through interaction of media philosophy and media practice, the process of personal identity formation can be optimized.

---

<sup>270</sup> Vilem Flusser, *Towards a Philosophy of Photography*, London, Reaktion Books, 2000, p. 88.

## Chapter 2

### PROJECT MEMORY GARDEN IN THE CONTEXT OF DEVELOPMENT OF ARTISTIC EXPLORATION IN NEW MEDIA ART

*Memory Garden* that we present as the Babyn Yar Holocaust Memorial Centre's pilot project is the core subject for analysis in our work. The theoretic explorations presented in the previous sections of this work are the necessary background for the practical investigation where we have attempted to concentrate the conceptual message that is to be projected by the Memorial Centre. Here, we will attempt to outline the points of the concept of the Babyn Yar Holocaust Memorial Centre's pilot project that are of principal importance. Our tasks set in this work involve addressing the following problems: developing for the *Memory Garden* project a language of representation of the tragic past in the context of the existing experience; providing grounds for the need and working through immersive tools for the *Memory Garden* project; identifying the project's social impact potential; analyzing of existing challenges related to implementation of traumatic past representation projects and development of a concept and of tools to respond to the challenges. Each of these tasks will be examined in more detail in the respective sections.

#### 2.1. MEMORY GARDEN IN THE CONTEXT OF ARTISTIC PRACTICES TO WORK THROUGH SOCIAL TRAUMAS

If in the first chapter, we were elaborating on possibilities and trends in the development of new media art, this chapter will be focused on the project conceived by our laboratory, *Memory Garden*, focused on commemoration of the Babyn Yar tragedy (the most famous place of the Holocaust on the territory of today's Ukraine), implying use of new media art and bio art. The challenge of our task is that the new media art explorations described above have been thus far focused first of all on the boundary of understanding of the phenomenon of the man, on the phenomenon of life, on pressing problems of today's social relationships resulting from the development of technologies and the from acceleration of the pace of life. Here however, we are suggesting a project that concentrates on comprehension of a tragic event in the past. In this field, there already is a rather developed language for talking through complex subjects that is classic to some extent, despite the fact that in its today's form, it has developed over the last quarter-century. This being said, in many aspects, this language turns out to be no longer relevant to today's world, which we have tried to show in the first chapter: today, the Web 2.0 culture is developing,

implying entirely new relation modes between people and new ways to build public messages. We find that the commemorative space also requires development of a language that would take into account the evolution in contemporary man's world perception.

The principle of "many for many", participativeness and contemporary art's immersive practices set the frame that should be taken into account by anybody who attempts to work in the field of development of big messages for the society. For today's world, it is unacceptable to use forthright "expert" messages: meanings have to emerge along with the observer's view. This implies a possibility for transformation of the memorial space, since we do not know precisely today what requests for meanings would appear even in the near future. The commemorative space should necessarily be participative and take into account the principle of conversion. The means of new media art and bio art offer us possibilities that, in our opinion, other fields of art are deprived of. Therefore, we propose our own commemorative project, spoken through the new media language, and relying at the same time on the explorations in today's commemoration practices that have progressed immensely over the last quarter-century. To some extent, a pioneering work awaits us, combining several fields of artistic exploration that have been developing relatively independently on each other.

Based on the tasks set, we will try in this chapter to touch upon several principally important aspects in today's commemorative practices, describe the specific practices in media art and bio art on which we rely in our own exploration, and show how specifically those will be contributing to our idea. The specificity of our work implies that we make some deviations from media art per se to commemoration practice areas. Here, we will be examining not only new media art works, but also works by artists from other fields.

### **2.1.1. Art work at a point between trauma and hope**

The first question an artist working with a tragedy memorial asks himself is "what do I want to tell? Why am I creating my work?"

When we deal with the theme of the Holocaust, this is a question of principal importance. We are convinced that in the context of this theme, there is a need to develop a language to work through the past and to deal with the trauma, instead of conserving the state of shock. It is to remind here the Freudian description of trauma overcoming as a way to find a resource for a new life in the ability to acknowledge and remember the trauma, thus placing it outside the boundaries of one's actual life. A trauma that has not been acknowledged cannot be worked through; it is expelled and provokes melancholia that keeps a person in the state of trauma for any duration of time.

In the context of the artistic language of working through the past, we would like to quote the now classic approach of Moshe Safdie, the author of the idea of the new Yad Vashem building, unveiled in 2005. The building is set in such a way that a visitor makes a way from a blind corner of European Jewery's living in a situation of the Nazi power, through the lowest point of mass destruction, up to the future of the State of Israel, preserving memory of every specific person killed, instead of statistic data. A long gallery with low vaulting, keeping a viewer feeling an inevitable catastrophe, is crowned with wide-open "wings", growing out of the walls, and an open panorama of the city. After letting through himself the museum exhibition, the viewer is getting up to the open space of hope. At the same time, it is clear to everybody who has happened to visit Yad Vashem that this space of hope is built not upon oblivion, but upon talking through the most terrifying experience in the history of mankind.

This being said, up until the 1980s, the artistic language of representation was only being felt for. Let us refer to the large-scale canvas of development of the historical memory in post-war Europe drawn by Aleida Assmann in her work *The New Unease towards the Culture of Remembrance*. The German researcher stresses that it was only in the 1980s that the seal of silence was ultimately lifted from the Holocaust tragedy (it is to stress that the silence meant not a tendency to mute the tragedy, but the lack of a language, including artistic one, to talk through the memory). Assmann believes it possible to talk about the change of the ideology that occurred in Europe in the 1980s: "It is based on human rights, acknowledged since the 1980s as the Western culture's foundation, existing beyond political and national borders. Along with the acknowledgement of such a value as human rights, the political worldview by itself has changed, less and less centered on heroic warriors, and more and more on civil victims. Now, these are not ideological utopias relying on the "new man" that are at the centre of the political worldview, but the vulnerability of the human flesh that has become a target for political, racist or sexist violence"<sup>271</sup>. Hence, by the 1980s, it was not merely a language to tell about the Holocaust, but the language of human rights that was developed.

Aleida Assmann draws attention to the fact that "the public focus shifts from heroes to victims of political violence, based on testimonies of the Holocaust survivors; these testimonies got globally acclaimed, and started to be systemically collected and recorded"<sup>272</sup>.

---

<sup>271</sup> Aleida Assmann, *Das neue Unbehagen an der Erinnerungskultur: Eine Intervention*, München, C.H.Beck, 2013, p. 98.

<sup>272</sup> Ibid, p. 99.

In democratic states, these are citizens, culture and art figures, political parties and media who design and visualize the collective memory.

This being said, for Europeans, the Holocaust memory is an immunizing strategy to counter the continuously growing threat of anti-Semitism and racism. In order to prevent the memory of the National Socialism and its crimes from fading in Eastern Europe, the Holocaust memory and connection with it should be reflected in national narratives.

Naturally, it is in Germany that the Holocaust gets in the focus the most. Rather spread is the opinion that post-war Germany's memorial policy is so successful because it was imposed by the victorious powers enjoying democratic systems and defending human rights. We find more logical the description of the development of collective memory in Germany as it is presented in one of the last works by German specialist in historical memory Aleida Assmann, *The New Unease Towards the Culture of Remembrance*. In this book, A.Assmann analyses in detail the stages of development of remembrance in Germany. Without reciting the book, it is to note that the most impressive projects in the Holocaust memorialization were implemented in the 1990s, when Germany not only was not controlled by other powers, but was itself one of the most influential powers in the world.

We find it important in this context to refer to the work of Giorgio Agamben who presented a principally new perspective on the Holocaust essence. While aware of the criticism on Agamben in the context of his using the category of the Sovereign<sup>273</sup>, his description of the phenomenon of "nuda vita" is still what we think meaningful.

The «Nuda Vita» is, among other, a man's existence in a concentration camp where he is deprived of the very possibility to remain human, and where a man is forcedly placed beyond what has been traditionally believed to be human. The Holocaust turned out to be a boundary phenomenon that resists any interpretation. The Holocaust has lead humanity to the limit of its existence, demonstrating, that in principle, there is not such a boundary of evil that the man and the society would not be prepared to step over. "The aporia of Auschwitz is indeed the very aporia of historical knowledge: a non coincidence between facts and truth, between verification and comprehension"<sup>274</sup>. This is the gap between the

---

<sup>273</sup> <sup>273</sup>Ewa Domanska, *Istoriya ta suchasna humanitaristika: doslidzhennya z teoriyiznannya pro minule*, Nika-Centr, Kiev, 2012.

<sup>274</sup> Giorgio Agamben, *Remnants of Auschwitz: The Witness and the Archive*, New York, Zone Books, 1999.

actual impossibility to imagine the catastrophic event and ways to tell about it and to preserve its memory that turns out to be the substantial problem of memorialization of any acts of the Holocaust, and the tragedy of Babyn Yar in this case.

Let us also refer to the seemingly excessively strong point expressed by famous contemporary historian and philosopher Alexander Etkind: the entire history of post-war Europe is driven mainly by the memory and the urge to make the repetition of the tragedy of war absolutely impossible. “Today, it is becoming clear, - A. Etkind says, - that the main reason for the establishment of the European Union was not single market economy, but policy of memory, the horror of the war, and the guilt of the Holocaust. There was a need to figure out an institution form that would be able to guarantee that similar things are not repeated. And it is the fourth generation now, thinking in retrospective, that is attributing an opposite sense to this complex period, by linking its multidirectionality with the initial catastrophe that had led to it”<sup>275</sup>. This point claims historical insight, and it is referring us to the beginnings of the “European idea”, to the spritual “telos”, in the understanding meant by E.Husserl in his work *Philosophy and the Crisis of European Man* (1935), written in anticipation of the tragedy of World War 2.

### **2.1.2. World practice of developing a new artistic language for representation of tragedies of the past**

The word’s artistic experience of exploring tragedies relates first of all to the Holocaust tragedy. Both in political and artistic respect, reflection on this tragedy has become a milestone that had to be passed in order to see the future prospective.

Initially, the unthinkable nature of what happened implied that a brand new language is needed for the Holocaust memorializing, one that had not been figured out yet. In this context, we would like to remind of a striking art initiative that provoked shock and scandal in the German society. In 1956, Joseph Beuys submitted his project to the competition for an Auschwitz-Birkenau memorial. The project did not get support then, and it was not preserved, but it is known that Beuys used the image of deposit of waste and organic debris to express the tragedy of Auschwitz. The installation provoked a scandal, and in response, Beuys explained that he needed to find a new language to represent the tragedy of war that

---

<sup>275</sup> Alexander Etkind, *Kak pamiat o repressiakh vliayet nan as segodnia*, 2016 (<http://www.the-village.ru/village/city/city-interview/231735-repressii>, accessed 16.12.18).

would be able to move a person remaining indifferent to stories about atrocities of the war that were omnipresent in the media at the time. It is unlikely that Beuys' language could be used to memorialise the Holocaust tragedy, but we deemed it necessary to quote that project in order to state the understanding of the lack of a language to represent the things that had happened in reality.

For today's man, memory of the Holocaust transforms in many cases into "post-memory" (notion introduced by Marianne Hirsch<sup>276</sup>). In the same way, works memory of other tragedies of the 20<sup>th</sup> century, for example, about Gulag, which is wonderfully described by professor of Literary Studies at the Leiden University Ernst van Alphen in his interview for Gefter internet publication<sup>277</sup>.

Zbigniew Libera's *Lego Concentration Camp* may be quoted among artistic statements seeking a new language to talk through a tragedy of the past. "The work is part of the so called *toy art*, using seemingly innocent children's toys or games, but having an implicit potential of denouncing the world of grown-ups and its standards. In his work *Lego Concentration Camp*, the artist blames functionalism, one of the ideals of modernity, by showing how easily it may transform into inanimate perfectionism serving a crime"<sup>278</sup>. After featuring in *Mirroring Evil: Nazi Imagery/Recent Art* (2002) in New York, *Lego Concentration Camp* was purchased for the collection of New York's Jewish Museum.

In that same context, it is worth mentioning the critical view of Polish artist Mirosław Bałka. In 2010 M. Bałka proposed his work *Auschwitzwieliczka*. It is a concrete tunnel in Krakow, on a street leading to the Museum of Contemporary Art. This was the artist's reaction to the tourist visiting tour programmes offered by travel agencies, where within one day, there are visits to places that should never be combined: the concentration camp of Auschwitz-Birkenau and the salt mines of Wieliczka located not far. "The letters cut in the walls and the ceiling, and letting the light inside, form the new word featuring in the title, a synonym for thoughtless and rampant consumption by tourists of any places of interest, leaving no place for authentic understanding and experiencing of the things seen"<sup>279</sup>. Bałka's *Audi HBE F144* is also full of deep sarcasm: it is a photograph taken from a German film, featuring Pope Benedict XVI riding in a luxurious German car that enters

---

<sup>276</sup> Marianne Hirsch, «The Generation of Postmemory», *Poetics Today*, 29, 2008, p.103-128.

<sup>277</sup> *Holokost i Gulag, chto ostayetsia posle pamiati?*, 2016 (<http://gefter.ru/archive/17231>, accessed 12.01.19)

<sup>278</sup> Anna Markovskaya, *Polskoye iskusstvo posle 1989*, *Vestnik Evropy*, 42-43, 2015, p. 408-421.

<sup>279</sup> *Ibid*

through the gate with inscription “*Arbeit macht frei*” to the territory of the concentration camp of Auschwitz-Birkenau.

The aforementioned art projects seek to comprehend the commercialization of tragic memory and to protest against the touristic exploration of the most terrifying places in human history. There is another project that is worth mentioning in this context and that works with the reflection on individual encountering with the Holocaust memory, producing a surprising effect. We mean Olga Kisseleva’s *Kunst Macht Frei* (2008), realized in cooperation with Camilla Piazzi who worked as a conservator at the Auschwitz-Birkenau Memorial Centre. It is a video art project, and it is part of collection of the Krakow Museum of Contemporary Art (MOC AK). The conservator tells her experience of encountering the camp: she spends a lot of time at work, 10 to 12 hours per day, reflecting on what happened here, or the astonishing contrast between the terrifying memory of countless lives destroyed here and loud bird singing around. The barrack walls are all covered with writing, like museum walls or walls of a prehistoric cave. Having admired effects of the light on the barrack wall, the artist feels an acute attack of shame, because here, she is in comfort and does the job that feeds her. Is not such a reaction a blasphemy? Immediately, the artist recalls the words of Wanda Póltwaska who survived in the camp of Ravensbruck: she said in an interview that the only thing worth struggling for in this world is beauty. These are very important optics for exploration of memory about the tragic past to which we will come back for sure. We would like to make a connection here to the episode from Primo Levi’s memories where he tells about a short talk with another prisoner who asked Levi to teach him Italian. In inhuman conditions, where even the fear of death ceased to dominate over the exhausted man, Primo Levi reads Dante for his companion, and he gets caught by the infinite beauty of the text. This was not a momentary escape from the severities of the camp: Primo Levi writes that it was especially important to him to make Dante’s words reach the other man, as those words were about them, the Auschwitz prisoners.

It is no wonder that the theme of Auschwitz turns out to be especially important in the artistic space of Poland. It is to stress that especially challenging questions in representing the Polish history are not a restraint for many Polish artists: for example, the attitude of Poles during World War 2. Especially, with regards to Jews. On the 4<sup>th</sup> of April 2004, Rafał Jakubowicz projected on the fronton of a swimming pool on Wronska street in Poznan the Hebrew word meaning “swimming pool”. There once used to be a synagogue, but 63 years before, the Nazis destroyed it and deployed a swimming pool there. After the war, the Polish never restored the synagogue, and instead, they used the facility as planned by the Nazis. By photographing a kid with dark swimming glasses in the nonfunctioning



synagogue swimming pool, Jakubowicz raises the question of responsibility of generations and innocence of the kid who will understand one day *where* he spent some of the happiest moments in his childhood”<sup>280</sup> .

Let us return from the artistic explorations in comprehending the Holocaust memory to the problem of memorialization of the tragedy. Before the 1980s, the Holocaust memorialization projects searched for a way to express the horror of what had happened through depicting exhausted people and large-scale compositions in space intended to show the immensity of the event in the world history. In the 1980s, appeared examples of an entirely different way to talk through the nightmare of what had happened.

The homomonument, a monument to killed homosexuals created by Karin Daam in 1987 in Amsterdam became one of such works. The piece is very laconic. The author avoids the traditional vertical alignment of the monument and deploys it in a horizontal plane. We see a site organized as a triangle (a symbol used to mark homosexuals in the Nazi camps), with trees planted alongside. One of the triangle vexes overhangs the water, producing thus an effect of danger and fragility of the state of the one who dares to enter here. One of the important aspects of the language used in the memorial is that the viewer engages with the memory work not forcedly, but to the extent of his preparedness. Without knowing what that object is, one may just pass by. The contemporary memorialization language aims at the viewer’s engagement.

Extremely laconic, and at the same time, ultimately emotional is the monument to the Holocaust in Budapest, created in 2005. The memorial is sixty pairs of shoes left on the bank of the Danube river. The memorial refers to the Holocaust practice in Budapest where the Jews, tied together, were put on the edge, and every second was shot: the ones shot pulled along with themselves those who were still alive into the water. Before the execution, the victims were told to take off their shoes. The effect of the ultimate joint experience is achieved here by extremely simple means. In order to understand what these old bronze shoes on the quay mean, a passer-by needs to stop and have some time to find the answer: a small plate describing the theme of the memorial is located near it.

Maybe the largest scale and the most talked about Holocaust memorial is the Monument to the Murdered Jews of Europe (Denkmal für die ermordeten Juden Europas), designed by US sculptor Peter Eisenman and unveiled in 2005 in Berlin. The idea of the

---

<sup>280</sup> Anna Markovskaya, *Polskoye iskusstvo posle 1989*, Vestnik Evropy, 42-43, 2015, p. 408-421.

memorial came up in 1988, and it was supported by many influential German politicians, including Willy Brandt. In this respect, Brandt's name is important due to the pivotal gesture made by the politician by the Warsaw Ghetto Uprising monument: Brandt dropped to his knees in front of the monument, setting thus a vector of historical memory in Europe, based on penance and acknowledgement of guilt.

The monumental ensemble (it is a vast surface with more than 2 700 concrete slabs of different height) speaks not in a voice of "big quantities" (states, nations, parties or any generalizing category), but in a voice of an individual. The memorial can not be "consumed" (observer viewed), it should be experienced and walked through instead.

There are no texts or explanatory materials: a viewer familiar with the European tradition of remembrance perfectly understands what he sees. The effect that the memorial produces has been described many times: when walking between the concrete slabs that are getting higher as one approaches the centre, a visitor acutely feels loneliness and exposed to outer hostile circumstances. The width of the passages does not allow walking along with somebody, and the people glimpsing in other passages seem not to produce the feeling of presence: they appear for a second and then disappear again.

Meaningful is the fact that the monument is located in the centre of Berlin, in close proximity to the symbols of the German statehood: Brandenburg Gate and Bundestag. Why here? It is part of the capital's inhabited area where daily life is happening around. This is a symbol that acknowledges that Germany remains caring about its own tragic past, and a symbol of responsibility and willingness to live and build a state where nothing of the kind could be repeated. One could think that the Holocaust memorials should be set in places where acts of mass execution took place. But in such a case, there would have been no monuments in Germany at all.

A memorial's location may be chosen with the intention to make it serve as a permanent reminder about a crime committed by the state, the symbols of which today's tourists are delighted to admire. By letting ourselves forget about the crime, we would provide for a possibility for it to repeat again. The memorial does not feature images of people suffering or dying, and there is no appeal to condemn misanthropic regimes.

The Monument to the Murdered Jews of Europe provoked a lot of debate, arguments, discontent and even sometimes conspiracy speculations (allegedly, the memorial is a good shooting space, and it is an absolute obstacle for advancing vehicles). Official Berlin deliberately opted for creation of such a loud reminder of its own crimes.

Lass famous is another memorial located in the heart of Germany's capital commemorating the other Holocaust victims: Roma and Sinti. It was established in 2012 in

Tiergarten park: when approaching the monument, we see the façade of Bundestag in front of us. The Monument is based on the design by Israeli sculptor Dani Karavan.

After Germany's 1982 recognition of its policy on Roma and Sinti as a genocide, the latter became an object for commemoration too. The monument is a round basin made of black granite and filled with water. It looks like an infinitely deep lake, although its depth is only 17 centimeters.

There is a triangular stele in the centre: this triangle represent the shape of the badges that Roma wore in death camps. A fresh flower is placed upon the triangle stone daily. The basin is surrounded by tiles of different shapes, "fragments" of which wear names of camps where Roma died (Auschwitz-Birkenau, Berlin-Marzahn, Perdasdefogu, Dubnica nad Vahom, Lackenbach, Uckermark, Treblinka, Sachsenhausen etc.), parts of a poem on destruction of Roma and statements by politicians. The monument has its sound accompaniment: not even a melody, but the sound of an untuned violin, reminding of vagrant life.

Viewed from above, the monument resembles a black sun with cracked light. Obviously, a viewer standing next to it will not see that impressive perspective. Should it be seen as a continuation of the medieval architects' intention who addressed their works rather to God than people? The most accomplished décor in a medieval cathedral would be found on its upper levels, inaccessible to human eyes. This is the association of the author of these lines. The sculptor does not admit this. Dani Karavan explained his idea of the monument as follows: "I accepted, and chose this place which, albeit located in the centre of Berlin, has a symbolic meaning, as it is a place of silence. I wanted to be the closer possible to Reichstag. Its visitors cannot avoid the memorial. I opted for the circular shape. It is intended to produce the feeling of equality. I know that Sinti like to sit in a circle"<sup>281</sup>.

When reading the sculptor's story about working on the monument, you understand how challenging it was, and how difficult it is for the Roma and Sinti genocide to match in the habitual clichés within the Holocaust tragedy interpretation. Difficulties were arising along every step of the project: there were arguments even around the title, because the Europeans intended to dedicate the monument to murdered Gypsies, which was objected by the Roma community. They claimed that the monument denomination contains the people's self-designation. The correlation between the numbers of Jews and Roma killed during the Holocaust provoked a separate theme for debate. The creation of the memorial lasted ten

---

<sup>281</sup> Quote from: Elena Rozhdestvenskaya, *K istorii memorial Sinti I Roma v Berline*, 2014 ([http://smxxi.ru/wp-content/uploads/Rozhdestvenskaya\\_Tartakovskaya.pdf](http://smxxi.ru/wp-content/uploads/Rozhdestvenskaya_Tartakovskaya.pdf), accessed 16.01.19).

years, and most of the time was taken by controversy between the Federal Government and the Central Council of German Sinti and Roma.

The two monuments described here underline the outlines of the current understanding of the problem of the Holocaust tragedy memorialization, as it is present in the European experience. Both monuments are located in the very centre of Berlin, near the symbols of Germany's statehood. The Monument to the Murdered Jews of Europe is seen from Brandenburg Gate, and the Roma monument is right in front of the Bundestag facade. This being said, both of them are integrated in the urban space in such a way that it looks like a haunting cutting of the regular perspective: one could not ignore the monuments, but at the same time, nothing prevents contemplating both Bundestag, Brandenburg Gate and Tiergarten specifically. This is different from the glass pyramids near the Louvre that were implanted in the historic space in a rather "insolent" way. Hence, the monuments do not turn out to be symbols to emphasise culpability. Both of them are evidence of the responsible remembrance and acknowledgement that in this new life, in a prosperous country, we do not lend ourselves to euphoric obliviousness.

It is also to note that these two monuments outline a new understanding of the essence of the Holocaust and the contours of its memory in the European consciousness. There is a clear language of shapes in both monuments: distinct geometric shapes of the concrete slabs in the monument to the murdered Jews and a circle and a triangle in the monument to Roma and Sinti. The abandonment of informativeness of the materials (it is to remind that the few pieces of text on the Roma memorial was rather Dani Karavan's compromise than his initial idea) turns out to be a statement of notoriousness of the tragedy and a social harmony on the interpretation of what happened.

The theme of the Holocaust is also explored in museum works of contemporary artists. Such a message is possible only in a space where a trauma has been talked through. Let us quote Alexander Etkind's thought on reasons for the collapse of remembrance of political repressions in today's Russia. The historian believes that one of the reasons for the lack of social harmony on repressions is the minimalist concept of the "Solovetsky Stones", where the lack of supporting information lets people pass by without engaging their consciousness<sup>282</sup>. Apparently, this example perfectly illustrates the debate about memorials' impact on the collective memory: these are not memorials that are responsible for the

---

<sup>282</sup> Alexander Etkind, *Vremia sravnivat kamni. Postrevoluzionnaya cultura skorbi v sovremennoy Rossii*, Ab Imperio, 2, 2004, p. 33-76.

collective memory quality, although these are the memorials that fix the effect of the remembrance policy implemented in various materials.

These works are an evidence of the end of the era of confidence about the impossibility to represent the Holocaust in visual dimension. The Holocaust has become the global trauma that humanity spent half a post-war century working through, in order to ultimately result in the trauma representation. Both monuments described here represent not the tragedy, but the trauma. Let us quote the fair generalization made by E. Rozhdestvenskaya in this context: “Ruth Leys has pointed out an important shift in the status of the Holocaust as a universal trauma: if earlier, the Holocaust was considered to be an event in experience that due to its scale is not possible to visualize in principle, today, it is a notion of a trauma that widely functions in a rather paradoxical way as a figure of complex meanings and losses on the one hand, and as a “sign of our time” on the other”<sup>283</sup>. E. Rozhdestvenskaya points out the shift in the notion of the Holocaust that we find particularly important: “There are grounds to speak of the Holocaust discourse getting globalized and its extension to other ethnic genocides. Hence, in the transnational movement of memory discourses, the Holocaust has lost its quality of an index of a specific historic event, and is functioning as a metaphor for other traumatic stories and memoirs”<sup>284</sup>.

However, in order to avoid making the reader feel that this problem is relevant only to Germany and Eastern Europe, it is to point out that in the summer 2017, a competition for the Holocaust memorial projects in London completed. It is needless to remind that Great Britain is among the victorious powers in World War 2, and it is not supposed to feel guilty for the things that happened. Yet, the country believes it necessary to make the Holocaust memorial centre an integral part of the capital’s urban space. An area in the historic centre of London has been allotted, in close proximity to the Tower. Ten projects submitted by world’s leading sculptors and architects were shortlisted, and the winner was chosen through online voting: a monument to an event of common importance cannot be imposed on Londoners, it should be a collective decision. In our view, this is a substantial aspect in building up the historical memory in European countries nowadays. The debate on the project involved also UK’s officials, members of the design and architectural community including Alice Greenwald (the president/CEO of the National September 11 Memorial and Museum in New York) and Holocaust organisations, as well as survivors of the Holocaust.

---

<sup>283</sup> Elena Rozhdestvenskaya, *K istorii memorial Sinti I Roma v Berline*, 2014 ([http://smxxi.ru/wp-content/uploads/Rozhdestvenskaya\\_Tartakovskaya.pdf](http://smxxi.ru/wp-content/uploads/Rozhdestvenskaya_Tartakovskaya.pdf), accessed 16.01.19)

<sup>284</sup> Ibid.

In the autumn 2017, the competition was completed. “The ambitious project is the collaborative work of three architectural firms including that of Britain’s Sir David Adjaye (who designed the Smithsonian National Museum of African American History & Culture in Washington DC - the only museum in America dedicated to African American art, history and culture - which opened last year), as well as London-based Israeli architect Ron Arad (the brains behind the striking Design Museum Holon - Israel’s only museum dedicated to design art) and London-based firm Gustafson Porter + Bowman.”<sup>285</sup>

The memorial in London is planned to be completed in 2021. Important are the goals announced by the creators of the monument: this place of memory “aims to be “a living place, not just a monument to something of the past”, offering visitors an “immersive journey” and “sensory experience” throughout the site”. The memorial will feature a series of bronze fin structures, symbolizing the 22 countries where Jewish communities were destroyed. The authors of the project promise that the striking memorial will have a modern, minimalist feel. The memorial centre will include a library and an educational hub where visitors will have a chance to access documents and listen to testimonies, and there will be a “Contemplation Court” - a quiet reflective space made with eight bronze panels.

The memorial creators face a difficult challenge: to build a contemporary memorial space without provoking discontent of Londoners to whom the Victoria Tower Garden, where the memorial is planned to be deployed, is a regular place for leisure and walking.

We find it important that the London memorial clearly demonstrates its determination for the future and its willingness not to break the habitual course of Londoners’ life. The places of memory must not become dead places leaving no space for life and daily routine. People must feel here not pulled out of their normal course of life, but having got an additional way to access the space of meanings.

It is worth mentioning here another memorial, the Monument to the Victims of the Deportation to the Velodrome d’Hiver (Vel’ d’Hiv) in Paris, dedicated to an event the 75th anniversary of which was marked in 2017<sup>286</sup>. This monument reminds of the tragic page in history of France: in July 1942, ordered by the occupation authorities, the French police arrested 13 thousand foreign Jews residing in Paris. Most of them, before being sent to death camps, were confined in the Winter Velodrome. On 16 July, 1942, Vel’ d’Hiv hosted

---

<sup>285</sup> *First pictures of the UK's first Holocaust Memorial planned for London*, 2017 (<http://www.telegraph.co.uk/travel/destinations/europe/united-kingdom/articles/britain-first-holocaust-memorial-to-open-in-london/>, accessed 16.02.19).

<sup>286</sup> Éric Conan, Henry Rousso, *Vichy, un passé qui ne passe pas*, Paris, éd. Fayard, 1994.

thousands of Jews who were sent to Auschwitz-Birkenau a week later. For years, France remained reluctant to recognize its guilt for this tragedy. It was not until 1995 that President Jacques Chirac admitted for the first time that the country had committed an unpardonable sin. The monument by sculptor Walter Spitzer and architect Mario Azagury comprises seven figures, sitting and lying on the inclined plane of the cycle track. Three women, two men and two kids. Their faces are turned towards the Eiffel Tower – the symbol of the city where they sought to be protected. This monument is an example of a figurative memorial. We are quoting this example to show that the language of Holocaust memorials that we have described in the example of the Monument to Murdered Jews of Europe and some other is not the only one used in memorial practices of the recent decades.

### **2.2.2. Artistic language of counter-monuments focused on comprehending tragedies of the past**

It is to point out that in the 1980s, explorations of the antimemorial language for memorialization of tragic events of the past started. American researcher James Young suggested to call projects created in that context “counter-monuments”<sup>287</sup>. The main idea Young put forth to ground the alternative concept for creation of a memorial was that the conventional monuments were able to translate only a vivid albeit limited artistic image, and could not embody a truly deep reflection on complex historic events. Young suggested a particular theory of “revisionist potential”, a danger that, in his opinion, conventional monuments imply: those are likely to “reactivate” the past at any moment<sup>288</sup>. They do that along the formula “memory as a treasure of woe”, developed by renowned art historian and cultural scientist Aby Warburg. We have already touched upon this quest for a different visual expression in the section on visuality.

We base our project partly on the “counter-monument” concept, concentrating two specificities of new memorial practices: the subject of memorialization is revised there, and deconstructed is the very idea of a monument as a “container of the past”, capable of reactivating this past at any moment.

“Counter-monuments” ignore direct illustrativeness, decorativeness, expiatory pathos and romanticisation of suffering. They are not supposed to provoke aesthetic

---

<sup>287</sup> Brandon Taylor, *Art today*, London, 2004.

<sup>288</sup> Aleksandr Kotlomanov, *Antifashistskie materialy Zapadnoy Germanii 1980-h godov: k problematike antimonumenta v sovremennoy skulpture*, Vestnik Sankt-Peterburgskogo gosudarstvennogo universiteta, 3, 2011, p. 46.

enjoyment, which would be “hypocritical” with regards to memory. In addition, such projects are often non-durable, unlike conventional monuments, as their aim is direct impact on people – not consolation, but rather provoking malaise<sup>289</sup>. We find Kotlomanov’s referring to malaise not quite appropriate. Counter-monuments pull you out of the habitual course of life, however, it is not malaise that is sought by its authors, but development of a new experience of relationships with the world (that might imply malaise, as it may imply entirely different emotions, all the way to catharsis).

A monument is conceived as a trigger for public debate that should never end. The “counter-monument” is also defined as a sort of a critical mode of existence of a sculpture where, unlike “site-specific” art, destructive interaction with the “place” (of memory) is suggested. This concept is matching the model of “artistic intervention”, one of the prominent practitioners of which is Krzysztof Wodiczko. In his opinion, a monument needs to “work today”, and to be not a “void sign of history”, but a place for debate on today’s challenges. His method consists in using a public facility in order to project on it an image that dismisses and destroys its habitual semantic charge, be it a memorial to people killed or a cultural monument or an administrative centre<sup>290</sup>.

It is worth reminding here of Rafal Jakubowicz’s project *Swimming-Pool* mentioned earlier, which functions along the same principles as Krzysztof Wodiczko’s works.

In the section on New Media Art, we examined the paradoxical method of contemporary artists who use the figure of the missing as a means of expression. In this section, we would like to refer again to works by Olga Kisseleva, Christian Boltanski and Jochen Gerz. Boltanski’s *Missing House* started a new line in the language of talking through the Holocaust trauma. It is important to remind here of the circumstances of life of Boltanski himself and his family: Boltanski’s father had to hide from the Nazis during the war – his wife was hiding him literally under the floor. The figure of “hidden” (invisible) father features in the work of Boltanski as a figure of the missing that becomes a specific artistic method.

Here, we would like to make a bridge between the artistic explorations of the figure of the missing and new media art practices. There is also speaking missing in Olga Kisseleva’s projects such as *Silence* and *How are you?.* Project *Silence* (web-page, video),

---

<sup>289</sup> Ibid, p.46.

<sup>290</sup> Anna Efimova, *Sovremennye hudozhestvennye praktiki v prostranstve goroda kak sredstvo aktualizacii kollektivnoy pamiati*, Kultura, 6, 2014, p. 113.



mentioned earlier, features an allusion to film *An Andalusian Dog*: instead of ants in the famous scene with the open hand, there are letters scurrying around, failing to compose words. There is also invisible information present in *How are you?* (we are examining it in the section analyzing the establishment of net-art): invisible information is revealed to us behind the records on the web page, answering the question “How are you?”. The record “I’m afraid the NATO bomb attack!” works with missing information that the viewer is aware of. The effect is achieved specifically via the missing information. The missing information about contexts of the things happening produces the work’s main artistic effect. The viewer sees only people’s reaction to one same question in different countries. We have allowed ourselves to make this bridge between the projects of Christian Boltanski, Jochen Gerz and new media art projects in order to demonstrate the existence of intersections in various artistic spaces. The use of similar methods in memorial practices and media art projects make us feel optimistic in the context of our own project. Realizing the productiveness of media art, we should feel out possibilities for using the media art language in the areas where their own expressive means are already being established.

Jochen Gerz’s invisible memorials continue the same tradition: memorials exist only because people preserve memory. For Gerz, places of memory are not sites or facilities, but those are people.

It is worth mentioning the widely known monument against Nazism created in 1986 in Hamburg that is indeed the first interactive counter-monument. The idea of the monument was that observers could write down their thoughts on Nazism with a special stylus on a metal stele that was going down underground as the surfaces were filled with inscriptions. The artist’s project consisted precisely in creating a space, the meaning of which is set by the people who have decided to leave their note here. As any other New Media Art work, Gerz’s *Monument Against Fascism* does not impose a certain thought, but provides a space for the debate. This is a risky experiment that allows the best way to see the true picture of the situation as viewed by the society: the monument was not guaranteed from appearance of neo-nazi inscriptions that also became part of this invisible dialogue. Now, there are about seven thousand inscriptions underground that nobody will be able to read. The memorial’s message is that it makes no sense to create monuments that allegedly impose their will on people living here. We risk to illusion ourselves by fixing on availability of “the right” monument, and in the same way, we are likely to forget about events that monument is set to. Gerz’s immersive monuments appeal to every specific person: even without leaving an inscription on the stele, the person still engages in a reflection on what would he write and

whether it makes sense. It is in this everybody's engagement in reflection on events that are important to us that the goal of contemporary art consists.

It was also the expressive figure of the missing that Horst Hoheisel was intending to use when he proposed demolishing Brandenburg Gate as a project for the Berlin Holocaust Memorial competition (as a result of which, the Monument to Murdered Jews of Europe was chosen): according to Hoheisel, the act of destruction in itself would produce the memorial effect that would best represent memory of the Holocaust.

In this context, we will allow ourselves to remind also of Hoheisel's monument to the Aschrott Fountain in Kassel destroyed by the Nazis. The 12-meters high fountain built in 1908 and funded by local rich Jew Aschrott was turned by the Nazis into a flowerbed in 1937, and renamed "Aschrott's Grave". For a long time, nobody took interest in the story of this urban site, and the city memories speculated about some English bomb that had hit the fountain. It was not until 1987 that on the place of the flowerbed, Horst Hoheisel's work appeared. He created the "negative form" of the fountain, a kind of a mirrored picture that instead of rising upwards, was hidden into the ground, and it is only by the sound of water streaming down that one could guess its depth.

In this same context, let us remind of the work by Israeli artist Micha Ullman who built an underground library on one of Berlin's squares, containing no books, but only empty shelves. This is a memorial to books burned in 1933.

The art works that we have mentioned are ultimately immersive. In the case of Gerz, the very existence of the memorial works only in a situation where the memory is preserved by the community of people involved in its creation, or just living in the neighbourhood or taking interest in the project. This principle of existence of the materials may be interpreted in the context of the Web 2.0 language, although the matter here is not at all a web phenomenon. In this case, the potential for development of the content by the will of those who support the project is used to the full extent.

Essential is in this context Jochen Gerz's memorial *Square of the European Promise* in Bochum (Germany). This memorial turns out to be a gesture of overcoming the heavy past and development of a prospect for the future. Gerz proposed to redefine the message of the local church where, after World War 1, listed were not only the names of dead soldiers, but also the countries on which Germany would revenge for their deaths. The church remained closed for many decades until Gerz suggested a project of a public space where listed would be the names of people who have shared with the artist their plans for living in Europe and their promises to Europe. The implementation of the project took several years: the square surrounding the chapel is transformed into a public space paved with plates with

engraved names of people living in Bochum. Many of participants of the action said that it was important to them to see their names in a place that was created for a discussion on the future of Europe. During the night-time, the light installation developed by Gerz transforms the square into a space for meditation: for the artist, it was important to leave a person alone with himself, so that he may mentally engage with the action of a multitude of people who create this memorial with their thoughts.

We find that *Square of the European Promise* is talked though in a language that may be described as the New Media Art language, despite the fact, that no novation is used here. It is the principle of the users' creating the content that matters (if extrapolating the Web 2.0 culture language on the description of the memorial).

Speaking of the contemporary art visuals codes, we have already examined the invisible memorial in Saarbrücken, created in 1990-1993. Together with his assistants, Gerz made a research on the Jewish cemeteries that had existed in Germany before the war, and placed inscriptions from those cemeteries on the lower, invisible part of the stones in the pavement of a square in Saarbrücken. Overall, 2146 stones were installed. Gerz himself said about his idea: "Where there are people, there are burial places. When there are a lot of cemeteries and no people, it's an almost mathematical metaphor for saying that something is wrong". The monument exists as long as people are aware of it and remember it. The monument's message is very strong, although it was pronounced in a language that is very unusual to a European inhabitant.

In the context of artistic explorations within the Holocaust representation, we would like to say a few words about works by Shimon Attie. Attie's project *The Writing on the Wall* turns out to be ultimately close to the language of New Media Art, although it was realized using technical means that are available also in the so-called old media. The project is a series of video installations with life scenes of the pre-war Jewish quarters of Berlin embedded in today's city life. Attie projected photographs of scenes of Berlin's Jewish life onto the walls of modern buildings located in the places where the photographs had been made: "For the Writing on the Wall project, I slide-projected portions of prewar photographs of Jewish street life in Berlin onto the same or nearby addresses today. By using slide projection on location, fragments of the past were introduced into the visual field of the present. Thus, parts of long-destroyed Jewish community life were visually simulated, momentarily recreated."<sup>291</sup>. The artist opted for such projection locations that those could be seen from different points: from the transport, from the sidewalks etc. In that way, a person

---

<sup>291</sup> Shimon Attie, *The Writing on the Wall, Berlin, 1992-93: Projections in Berlin's Jewish Quarter*, Art Journal, 62 (3), 2003, p. 74-83.

just moving around the city in business obtained an unexpected window into the past, having an opportunity to feel the shifts in today's layers that had been provoked by the Nazi crimes. Attie comments on his explorations: "Memory has always been very important to me. I have also always responded very strongly to spaces and places. Therefore, it is no surprise that as an artist I am most interested in the relationship between place, memory, and identity and how this relationship might be distilled and articulated through visual and aesthetic means. I am particularly concerned with giving visual form to personal and collective memory and how histories of marginalized and forgotten communities may be visually introduced into the physical landscape of the present"<sup>292</sup>

Hence, we see a colossal potential in the viewers' immersive engagement with the artistic exploration of the tragedies of the past represented in counter-monuments. The experience of the artists quoted in this section gives us grounds to make immersiveness a necessary part of our own project.

In the immersive practices of the projects that we have described, we see a serious potential to involve the new media art language. It is to remind that one of the first experiences in interactive art was Olga Kisseleva's project *How are you ?*, where the artistic effect was achieved by engaging people in daily situations into a conversation that followed after the question "How are you?". The daily communication becomes here part of the artistic gesture. It is to note that O.Kisseleva transposed into the everyday life space a gesture that had been used in an installation by Canadian artist Luc Courchesne *Portrait One* (1990), where the viewer could engage in interaction with a projection of a young lady on the screen (now the work is at the Zentrum für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe). In Courchesne's project, the viewer was invited to choose some questions and answers out of a pre-prepared set, and that created an illusion of a dialogue. Olga Kisseleva brought the communication into the real space of daily life, where correspondents were indeed not limited by a set of answers. The immersive component of new media art projects becomes evident even when examining this precise project. The development of demand for immersiveness in memorial artistic explorations makes us confident of the productiveness of the new media art means in elaboration of our own project *Memory Garden*. Our assumption about the need to use the immersive potential of new media in *Memory Garden* incites us to explore in more detail the immersive component in Olga Kisseleva's projects.

---

<sup>292</sup> Ibid.

## 2.2. IMMERSIVE MECHANISMS OF BUILDING A MESSAGE OF THE MEMORY GARDEN PROJECT

The *Memory Garden* project is being carried out in the 21st century and must take into consideration the specifics of social communication being formed at the moment. We are convinced that the imperative means of delivering the message of a museum or memorial cannot be effective in the modern world. The totalitarian way of delivering information has discredited itself in all contexts. Correspondingly, we are in need of other means of communication with the viewer. The use of the web 2.0 culture potential with its principle "many to many", the essence of which we have analysed in the previous chapters, seems productive in this context.

What art media would be relevant to this culture? The way we see it, immersion is a necessary tool befitting modern art. It is with the help of immersion that one can achieve an "effect of hope", a cathartic acceptance of responsibility for the memory of the past. Immersion emerges where there is an opportunity for interaction.

An immersive environment needs to be designed for our *Memory Garden* project, in which every viewer could find themselves in a situation where they build their own life experience to sketch a draft of their future. To develop our own strategy, we need to look back at the existing immersive art practices. The topic of immersive working through takes a central role in such a specific art domain as counter-monuments. Since the *Memory Garden* project is partly based on counter-monumentalism strategies, we believe that it will be productive for this chapter of our study to analyse counter-monuments which became a turning point in the domains of memory and art of recent decades. It is important for us to review the object of memorialisation in counter-monuments and to deconstruct the very concept of a monument being some sort of a "vessel holding the past" which can reactivate this past at any given moment.

We need to look at those immersive techniques that are used not in specifically commemorative objects but in the works aimed at understanding the place people have in the modern world they are creating. To do this, we turn to the works of Olga Kisseleva to analyse the immersive techniques she has been developing in her art practices. The principle of dialogue, which has become the leitmotif of the artist's work, is of fundamental importance for us. Intense dialogue between people of different cultures must become part of the *Memory Garden* project: our task is to stretch the thread of lively conversation between people of the past and people of the present. For this, the modern viewer should become a no less significant part of the life of the memorial than people of the past whose tragic story we are trying to tell.

### 2.2.1. Immersion as a way to overcome trauma in New Media Art

Searching for means to achieve the goals of the *Memory Garden* project, let us quote Weibel's conclusions on the basic features of transformations experienced by contemporary art: 1) the formation of a network paradigm (the principle of "many to many" forms a special type of social relations characterized by the absence of hierarchy); 2) a performative turn (the classical art concept of representing reality gets rejected in favour of representing with the help of reality); 3) a rewriting programme (languages and art themes that are gone are viewed through the prism of fundamentally new contexts). In fact, all the points described by Weibel refer us to the essential characteristics of the new media. And the means of the new media are capable, as part of the effort of many to many, of creating the space of hope that is born as a result of working through the tragic past.

Immersion should be named among the means of achieving the "effect of hope", the cathartic acceptance of responsibility for the memory of the past. It is achieved by providing an opportunity for interaction. Oliver Grau's thoughts on the definition of immersion are important: the way he sees it, the effect of immersion is produced by technologies ensuring the effect of full presence, involvement in the virtual environment<sup>293</sup>. Having tracked down the history of immersive and illusionary images, the researcher saw a "certain connection and a certain dependence between new suggestive artistic techniques and these internal efforts of the observer with the help of which he builds a distance with regard to an image. The intensity of such efforts depends on experience and competence which the viewer receives while consuming an image"<sup>294</sup>. Grau sees media art as a set of technologies used to ensure the multi-level emotional involvement of the viewer.

The analysis of so-called synthetic vision, which is understood by some researchers as a result of the automation of perception, is important for registering the significance of immersion for New Media Art objects. P. Virilio sees it as a threat to understanding, insisting that synthetic vision is a result of a broken connection between reception and cognition<sup>295</sup>. The speed and versatility of the information received cause a crisis of meaning, and the inability to establish semantic links between messages cause problems with the processing and analysis of in-depth information.

---

<sup>293</sup> Oliver Grau, «Immersion & Emotion – zwei bildwissenschaftliche schlüsselbegriffe», *Mediale Emotionen. Zur Lenkung von Gefühlen durch Bild und Sound*, Fischer, Frankfurt am Main, 2005, p. 70-106.

<sup>294</sup> Oliver Grau, *Media Art Histories*, London/Cambridge MA, MIT Press, 2010.

<sup>295</sup> Paul Virilio, *La Machine de vision: essai sur les nouvelles techniques de représentation*, éd. Galilée, Paris, 1988, p. 137.

Media critics (S. Sontag, J. Baudrillard) believe that depicting an event through media leaves the viewer indifferent because it does not affect the body. Various researchers see a way out of the situation in different practices: for example, D. Kamper looks for a foothold in ancient, pre-mythical ways of perception, in art, because its radical gestures deliver the strategies of a body that is older than a man as a rational being, and therefore has a direct effect<sup>296</sup>. Russian philosopher V.A. Podoroga is concerned that the use of increasingly more sophisticated and complex carriers of virtual experience may completely destroy human sensuality ("when the body turns into an organic appendage to the "non-organic" and "non-human" electronic Mind")<sup>297</sup>.

Thus, immersive practices turn out to be among the most sought-after means of modern art, enabling the viewer's experience to be influenced directly. We consider it necessary to make the *Memory Garden* an immersive project. To present our search in the best possible way in terms of quality, we consider it necessary to tap into the already developed artistic practices designed to represent the tragedies of the past, including the Holocaust.

### **2.2.3. Conceptual foundations of Olga Kisseleva's immersive art initiatives which formed the basis for the *Memory Garden* project**

In this part of our study, we suggest focusing on the immersive practices in Olga Kisseleva's works dedicated to modern social problems rather than the tragedies of the past. It is significant for us that the immersive language turns out to be in demand in the working through of various problems of our time. This gives us reason to hope that the message of our *Memory Garden* project will be read by the modern viewer because the artistic language offered here is not sealed or conserved for a conversation on a specific topic.

All of Olga Kisseleva's projects are imbued with the idea of interactivity manifested in various forms but looking for ways to understand the multiple world in which modern people live. The artist does not restrict the ways in which the viewer can perceive her works, instead she makes them an ally and a sort of a co-author. Kisseleva's works "thematise the junction of the real and virtual spaces and analyse the role of an artist in modern society"<sup>298</sup>.

---

<sup>296</sup> Dietmar Kamper, *Telo.Nasilie.Bol*, Moscow, RCHA, 2010.

<sup>297</sup> Valery Podoroga, *Vopros o veschi. Opyty po analiticheskoy antropologii*, Moscow, GRUNDRISSE, 2016, p. 302.

<sup>298</sup> Aleksandr Kiryutin, *Tvorchestvo Olgi Kiselevoy v 2000-2010 godakh: interaktivnye obyekty v iskusstve novykh media*, 2014 (<https://www.academia.edu/22420252/>, accessed 15.12.18).

The problem of self-identification is a significant one for Kisseleva: she tackles it in the context of her own identification pursuit. Having lived a notable part of her life in the USSR, where national identities were replaced by the value of the supranational Soviet people, Kisseleva found itself involved in disputes about globalisation identification. Kisseleva's projects feature various local identities which reflect one another but cannot be reduced to one. Sometimes the artist mixes parts of various installations made in different years, which exposes the cracks between the identities in an especially sharp manner. For example, as part of her *Life-Plant* project (2010) fragments of video clips about Soviet life and the *Your Self-Portrait* project were played on parallel screens. A carefully constructed Soviet utopia was juxtaposed with modern industrial reality.

Her project *A clairvoyant told me* attempts to overcome the total estrangement of various human "worlds" through the virtual creation of a "new person". Kisseleva came up with the idea for the project in 2000 when she felt absolutely out of place with her Slavic look, fair hair and blue eyes in Excideuil en Perigord, a very traditional town in southwestern France. Local residents treated her with suspicion. When the artists attempted to show her own world to local residents, they got interested. One of the local residents told the artist that she wished her daughter could have the same blue eyes. In October-November 2001, when Kisseleva had a residency at Sanskriti, there was a serious risk of confrontation between Indians and Pakistanis. The artist responded to the situation by trying to put the opposed people face to face: a virtual meeting of the opposite sides during a peaceful rally in Delhi was very effective. After all, Indians and Pakistanis are anthropologically very close. At the 5th Dakar Biennale in 2002, Kisseleva presented a project featuring the portraits of local residents with her blue eyes. The video showing these portraits was played in the streets of Medina. The clip created an effect of uncertainty and surprise, leaving people wonder about this weird mix. The creation of a "new person" by inserting her own "vision" into the body of another person is an original search for ways to see the Other and involve them in her own cognition space.

In the context of searching for immersive expressive means for the *Memory Garden* project, we referred to Olga Kisseleva's designs, including such projects as *Doors* and *Another point of view*. We have already touched upon these projects, therefore we would only focus on the immersive tools the artist used. In *Doors*, we see a rather strong (if not shocking) involvement in artificial dialogue between various spaces: video installations create a "new intersection" in a street in Paris – a window to Nevsky Avenue in St Petersburg, forcing perplexed drivers to slow down; another bridge is built between the space of a



European megapolis and a quiet Afghan yard. A strong artistic statement is born at the point of engaging people in an unexpected encounter.

The *(An)other point of view* project involves the viewer in a rather disturbing context: the project is about placing the viewer in a space between the two screens on which an ecstatic African dance and armed internal troops are projected. The viewer gets involved in one or another context without being free from the knowledge about the other one. Reflections about the immersiveness of the mentioned projects and of contemporary art in general were important for our project. We would like to avoid the effect of "shock therapy" while maintaining the moment of involving the viewer in internal dialogue with our exhibition by making them stop, wonder and prompting them to answer questions.

Such a feature of Kisseleva's works as a variety of techniques and technologies, the idea of the cyclical nature of art and constant references to historical metaphors, while substantiating the theory of new media with the help of classical means of communication, are important for our project. The artist experiments with the transfer of messages connected to a specific historical moment to a different semantic environment. In particular, Kisseleva rethinks political propaganda of the Cold War era, fantasizing how it might look today. Soviet and US propaganda with its typical campaign question "Do you...?" is presented through the seductive images of pop divas Marilyn Monroe (1926-1962) and Lyubov Orlova (1902-1965). A coded message can sometimes be hidden in the most unexpected place of the exhibition, working as the 25<sup>th</sup> frame: the artist sometimes directly quotes the principles of ideological propaganda.

Various projects by Olga Kisseleva highlight the special role the viewer plays in her works. In particular, in her *CrossWorlds* project the artist marks the importance of the viewer's identity and shares the right to be involved with him. However, both the artist and the viewer need to be vigilant and responsible to a certain degree, thanks to which aesthetic judgments and various forms of dialogue become possible. Signs cease to exist without a person, their meaning depends on connection to people. Therefore, it is important for the artist to initiate a dialogue between a sign and a person. In Kisseleva's case, the examples of screen reality which any mobile device can easily receive usually contain a single word adding an additional semantic level to the information already received in the physical world in the form of a graphic code superimposed on an image. They are characterised by an impressive effect creating a contrast between the world of the code and the world of the image.

The dialogics principle, which has become the leitmotif of the artist's work, is of principle significance to us. The artist perceives the problem of irreducibility of various

world views as a given and a challenge rather than as an annoying misunderstanding that we want to remove. Our project has various voices and it would be not just historically incorrect but criminally wrong to reduce them to a common denominator. The projects designed by Olga Kisseleva and focusing on the problem of language diversity and immersive empathy give us an impulse to develop our own artistic language.

Immersion is the conceptual core of our project. In this context, we follow up on the tradition established by Kisseleva. Her works stand out thanks to a "strong, scientifically substantiated approach" which, according to curator Dmitry Ozerkov, "place Kisseleva alongside Russian avant-garde artists who always saw their works as a deep and detailed experiment for the benefit of the human future"<sup>299</sup>. The *Memory Garden* project is no exception.

#### **2.2.4. Immersive paradigm of the *Memory Garden* project**

The task we have set for ourselves is to involve each visitor into the space of transforming their own experience by letting them get a sense of the experience that many people affected by the Babyn Yar tragedy had. What we care about is not large numbers (while the task of the Babyn Yar Holocaust Memorial Centre is to work out deeply and in detail the problems of the Holocaust in Ukraine and the former Soviet Union, where the tragedy of the "Holocaust by bullets" took place) and ultra-human values. For us, it is fundamentally important to be able to put ourselves in the shoes of another person who walked the entire way to Babyn Yar in 1941, 1942, 1965 and 1990. To experience this. To realise that the tragedy that happened here is a common tragedy of the Ukrainian society and humanity as a whole – and thus to overcome the war of memories which is unfolding around the protection of memory of "one's own" victims only. The language of new media gives us an opportunity to build such an "experience space" using the "open time" model. As we have shown in Chapter 1 of this study, the Web 2.0 culture, which is formed according to the principle of "many to many", focuses specifically on the space of a new experience shared with other people.

What artistic language should we choose to accomplish our task? We are faced with the task of forming a space with a multi-tiered message, if we are to create an opportunity of building individual experience. The words of a British sociologist of Polish origin, Zygmunt Bauman, seem consonant with our intentions. In *"Modernity and the Holocaust"* he rightly

---

<sup>299</sup> Aleksandr Kiryutin, *Tvorchestvo Olgi Kiselevoy v 2000-2010 godakh: interaktivnye obyekty v iskusstve novykh media*, 2014 (<https://www.academia.edu/22420252/>, accessed 15.12.18).

says: "Holocaust is a window rather than a picture on the wall. Looking through the window, one can catch a rare glimpse of many things otherwise invisible. And the things one can see are of the utmost importance not just for the perpetrators, victims and witnesses of the crime, but for all those who are alive today and hope to be alive tomorrow"<sup>300</sup>.

In search of an artistic language that best matches our goals, we chose to cooperate with Olga Kisseleva. Her long-term experience with the New Media Art language creates the necessary background to the implementation of our idea. That is why we suggested that an interactive installation could be created as a component of our *Memory Garden* pilot project.

It is the artistic content of a memorial centre that provides for an immersive effect creating visitors' special individual experience. Olga Kisseleva came up with the genre for a future project: *Interactive installation (video art/data visualisation/bio art)*. The museum is based on a sensual rather than documentary perception of the tragedy: it is not a database but a media performance a part of which is the viewer. The exhibition is not "artefact-oriented" as we have a very limited number of historical objects at our disposal. The function of the main object of emotional impact is assigned to a total video installation taking the inner space of this monumental hall, a space between the ground and the folds of a carpet covering it.

The idea is to use modern semi-transparent materials to create the architectural part of the memorial, making it possible to see the projection both from the inside and the outside. A specially developed software can generate the new principles of interaction with the environment: the viewer will be able to take an active part and control the creation of images.

The real garden is complemented by a New Media Art garden installation which transforms in reaction to specific people present at the exhibition. Media art tools make it possible for the installation to transform depending on the number/age/gender of the visitors and send various messages even to one person.

The participatory multimedia installation will create a double effect, immersive and cathartic, immersion and catharsis. The double effect is of fundamental importance because full immersion in the catastrophe would not be enough, otherwise the immersive trauma would be so strong that museum visitors would not be able to cope with its consequences on their own. Without the purifying and uplifting power of catharsis, which transforms the soul and consciousness, without the sacred energy of metanoia – radical inner transformation –

---

<sup>300</sup> Zygmunt Bauman, *Modernity and the Holocaust*, New York, Ithaca, Cornell University Press, 1989.

which was well-known in both the ancient Greek and Christian cultures, it will not be possible to talk about a "common project of the future". After all, this *immersion-catharsis* energy allows for traumatic experience to be transformed into a creative one. Even the brief history of New Media Art shows us what a strong effect this direction in modern art and socio-cultural practice could have on amplifying the potential for human emotional experience we are after.

Thus, the use of technological solutions in our project is not an end in itself. Technological solutions are used exclusively in the context of creating an immersive environment in which the visitors can form their own experience. In this regard, we agree with Kiryutin's statement: "In interactive art (...) dialogue happens when the artist creates the necessary conditions, which are the product of artistic vision", since only an artistic vision can turn a technological reality into art<sup>301</sup>.

The second necessary effect that can be achieved by using New Media Art in memorializing the tragedy of Babyn Yar could be called a *holistic* effect. This is the effect of ensuring the integrity of perception, overcoming the current fragmentation and patchiness of the existing uncoordinated variety of monuments. Moreover, New Media Art tools can be used to overcome this chaotic patchiness, which scientists, writers, politicians and members of the public find so disturbing, without destroying or radically reconstructing physical, material monuments. Let me remind you that there are 30 monuments in Babyn Yar, eternalising the memory of "their own" victims belonging to a certain group of the population. This fragmentary topography is a result of many private initiatives to perpetuate the memory of the victims: Jews, Ukrainians and Russians separately from each other. Without destroying the existing physical topography of fragmentation and disunity, the new media resource allows us to create a media topography of integrity and unity, the topography of the much-needed "new social contract" about the commemoration of the tragedy, which we wrote about in the previous chapter. Using the new media, we can at least create a common framework, a necessary semantic frame for all of them or even the polyphony of such frames which can easily be transformed without serious investment. This can be a common vault of the heaven, a common veil, if we are to continue with metaphors for our main project, the *Memory Garden*.

We look forward to creating a space that can transform in response to the demands of new generations of visitors. The visitors are and will be our compatriots and descendants

---

<sup>301</sup> Aleksandr Kiryutin, *Tvorchestvo Olgi Kiselevoy v 2000-2010 godakh: interaktivnye obyekty v iskusstve novykh media*, 2014 (<https://www.academia.edu/22420252/>, accessed 15.12.18).

who have experienced and are experiencing a media revolution in its various stages and forms. These are people living in the midst of new media the emergence of modern modifications of which we can only hypothetically imagine. Therefore, without the involvement of new media these people are unlikely to experience immersion, catharsis or a holistic effect.

In our project, we plan to implement Olga Kisseleva's ideas formulated in her PhD thesis entitled "Computer art as a form of dialogue". In a pan-European context, urban modern art practices addressing public spaces formulate and solve different social, political and economic problems of the city in a new way.

#### **2.2.5. Potential of "synthetic vision" in the formation of a new social contract with the help of New Media Art**

Perhaps, it is the formation of a special synthetic vision that creates additional opportunities for the artistic way of solving meaning-of-life tasks of a modern person, including the working through of traumas of the past. Let us recall Ewa Domanska's analysis of the transformation of modern philosophical and historical knowledge: the so-called unconventional philosophy of history makes active references in its studies to artistic models of understanding of the past. Perhaps, it is a specific vision of a modern person (the aforementioned synthetic vision) that makes it possible to "grasp" those semantic nodes that cannot be analysed using the traditional methodology based on linear thinking. Some researchers (aforementioned Virilio) interpret the impossibility of using a linear model as a disconnection between perception and thinking. We will take the liberty of suggesting the formation of a certain way of learning the reality to which artistic means are relevant. This gives us a reason to assert that the *Memory Garden* project can become a point for the formation of a new "social contract" which we have mentioned above.

Back in the first half of the 20th century Walter Benjamin suggested that synthetic vision might offer additional opportunities. The analysis of the so-called "greed of vision" was important for the thinker. Analysing Benjamin's experience, N. Sosna says: "Media fans are scattered, they watch everything, paying almost no attention to anything. There is nothing utopian in this, there is interaction: it is a way to accept artificial experience, which was technically designed, to adopt abstract reality, that is, concepts introduced with the use of technology. This is not a blend of distant and close, shapes and background, but a recurring

precept that you can see something new in the most mundane and routine things, although the opposite is also true: and you can see new things as if they were well-known"<sup>302</sup>.

We also share the opinion of media philosophy expert V. Savchuk. Media reality is a reality of all, not for all. It is because of this quality that it becomes an ontological condition of human existence<sup>303</sup>. Indifference is no longer possible namely because of this. According to media theory analysts, art can make society and culture immune to ensure their smooth adaptation to new technology challenges.

Once again, we do not reduce the culture of new media to new technologies. This is a particular way of building interpersonal relations and forming the "many-to-many" environment. In this regard, we would like to revisit François Hartog's concept describing the specifics of modern commemoration, analysing the way to refer to memorable dates typical of the early 21<sup>st</sup> century. Commemoration turns into a collective memory organised by the principle of "many to many". We saw this craving for preserving the memories during the celebration of the 60<sup>th</sup> anniversary of the Normandy Landings. Veterans' recollections were more than a reason to congratulate them. They became TV material, an ideal media product. Veterans were characters from the past and the audience at once: the past and present belonged to them. In 2005, the heads of 45 states were there with thousands of survivors and witnesses in Auschwitz, marking the 60<sup>th</sup> anniversary of the liberation of the concentration camp. These events proved important for public life. Memories (forgotten, restored or reawakened) became part of political and social events. The making of "collective memory" included TV broadcasts, radio programmes, whose moral lesson is beyond doubt<sup>304</sup>.

#### **2.2.6. Synthetic vision as a medium of artistic practices in the *Memory Garden* project**

While developing this project, it is important for us to remember Pierre Nora's distinction between sites of memory and memorials. According to the researchers of memorial culture, a traditional monument as a representative can significantly steal attention

---

<sup>302</sup> Nina Sosna, *Potentsial "chelovecheskoye": Virno i medialnoye*, *Filosofskiy jurnal*, 10, 2013, p. 68.

<sup>303</sup> Valeriy Savchuk, *Mediafilosofiya: formirovaniye distsipliny*, 2013 ([http://mediaphilosophy.ru/biblioteka/books/mediaphilosophy\\_1/](http://mediaphilosophy.ru/biblioteka/books/mediaphilosophy_1/), accessed 5.02.19).

<sup>304</sup> François Hartog, *Kakova rol' istorika vo vse bolee "prezentistskom" mire?*, 2013 ([http://gefter.ru/archive/8000?fb\\_action\\_ids=4334768062409&fb\\_action\\_types=og.likes&fb\\_source=other\\_multiline&action\\_object\\_map=%7B%224334768062409%22%3A471846539547231%7D&action\\_type\\_map=%7B%224334768062409%22%3A%22og.likes%22%7D&action\\_ref\\_map=%5B%5D](http://gefter.ru/archive/8000?fb_action_ids=4334768062409&fb_action_types=og.likes&fb_source=other_multiline&action_object_map=%7B%224334768062409%22%3A471846539547231%7D&action_type_map=%7B%224334768062409%22%3A%22og.likes%22%7D&action_ref_map=%5B%5D), accessed 16.11.2018).

from the "site" as such<sup>305</sup>. We must focus the viewers' attention on the tragedy, on their thoughts about how to live with this knowledge, how they can interact with the world today to prevent the tragedy from becoming a prospect for the future. In this regard, we would like to recall our reflections on the role of the viewer's imagination in processing the tragedy of the past, which we have outlined in the chapter dealing with the complex nodes of the artistic representation of the Holocaust. The viewer is not a recipient, only in this case can we be talking about individual perception of what happened many years ago. Let us also recall what Aleida Assmann said about the therapeutic effect of the *Our Mothers, Our Fathers* TV show in Germany. Surprisingly, she says, in case of a fictional story, the chances of recognising yourself in it and personally experiencing a past event increase<sup>306</sup>.

The message of the memorial suggests the use of the language of counter-memorials in which the subject of memorialisation is revised and the very idea of a monument as a certain "vessel with the past", which is capable of reactivating this past in any given moment, is deconstructed. From our point of view, the exposition of a memorial complex should not be directly illustrative or decorative, it should not be full of atonement dramatics or romanticization of suffering, it should not evoke a sense of aesthetic pleasure, which would be "hypocritical" in relation to memory. We share Kotlomanov's idea that a modern memorial is designed not to offer comfort or consolation<sup>307</sup>. The idea of a "memorial for century" is not about our exposition. Our memorial does not seek to create a therapeutic effect, instead it focuses on creating a space for a new experience which cannot but be associated with a certain feeling of discomfort or internal conflict. In our work, we are also inspired by the experience of Krzysztof Wodiczko who says that a monument must "work today" and be a platform for discussion on actual problems instead of an "empty sign of history". The method of overlapping the conflicting senses practised by Wodiczko will be effective in the exposition of our memorial centre too.

The use of interactive artistic techniques that we find in the works of Olga Kisseleva, Jochen Gerz, Krzysztof Wodiczko, Christian Boltanski and other authors of counter-

---

<sup>305</sup> Aleida Assmann, *Der lange Schatten der Vergangenheit. Erinnerungskultur und Geschichtspolitik*, München, C.H. Beck, 2006, p. 343.

<sup>306</sup> Aleida Assmann, *Das neue Unbehagen an der Erinnerungskultur: Eine Intervention*, München, C.H.Beck, 2013.

<sup>307</sup> Aleksandr Kotlomanov, *Antifashistskiye memorialy Zapadnoy Germanii 1980-h godov: k problematike antimonumenta v sovremennoy skulpture*, Vestnik St-Peterburgskogo gos. un-ta, 3, 2011, p. 46.

monuments enables us to make the *Memory Garden* project a site of a new social contract created around the memory of a *common* tragedy and readiness to make human life and dignity a key pillar of the hierarchy of values. Using the experience in building the Holocaust memory policy but complementing it with additional senses which form in the post-Soviet space, we have a chance to create that semantic point which can become the starting point of the value paradigm that will complement the global memory space with a specific message from Ukrainian contexts.

How are we planning to build a meaningful strategy of the memorial? The memorial combines a media art installation and an opportunity to get immersed in specific knowledge. The contrast between the beauty of the garden and the content that pulls you out of your everyday life has an additional effect, first taking the visitors to the "border situation" space with the help of a metaphor of homage to the space that is gone (or was "erased", as Omer Bartov puts it), which is materialised in the architectural solution of the memorial, and then making them realize they need to reboot their everyday experience. The "conversation with the trees" methodology developed as part of the *Eden* project will also be used in the memorial garden.

As we said above when we were describing the commemorative message of the memorial, our goal is to give the visitor a chance to feel "in the shoes" of another person by appealing not to big data but to the experience of a particular living person who finds himself at the beginning of a catastrophe without knowing how it is going to end. Given this objective, the exposition should not be linear, which we plan to achieve by using the language of new media, in particular the latest developments of Olga Kisevela from her *CrossWorlds* project.

Let us quote Peter Weibel whose words could be used as an epigraph to our exposition concept: "That art is actual which analyses the problems of the present using the language of the present. In other words, it is the art which reflects today's reality using today's audio-visual language"<sup>308</sup>. Weibel agrees that any linear narrative is now irrelevant. Numerous narratives are what we are dealing with today. Available to us are numerous experiences and paths, numerous epochs developing in various spaces. In front of us are various spaces of memory and culture... Variety, it seems, is a password to relevance "<sup>309</sup>.

---

<sup>308</sup> Peter Weibel, *10++ programmnykh tekstov dlya vozmozhnykh mirov*, Moscow, Logos, 2011, p. 274.

<sup>309</sup> The same, p. 275.



Thus, we should be guided by numerous ways of interpreting the personal experience of people visiting our space. So how exactly should this non-linear aspect be expressed?

The memorial centre can be fleshed out with media to give visitors a chance to see several perspectives of the events. The content of the exposition will be structured in such a way that at any point a person can join in several concentric circles of vision: a wide range of events of the Holocaust as a whole (for our memorial this perspective has just begun to be realised at the time of the Babyn Yar tragedy), "events of the Holocaust by bullets" in the Soviet territory, "events of the Holocaust by bullets" in particular regions of Ukraine with all the specifics of these events (in particular, explaining the limitations of the term "Holocaust by bullets" because, for example, in Odesa Region it was the Holocaust by fire and cold). Our task is to give visitors a chance to live through the experience of specific people of the past by using written records and oral history. It is important to show the perspective of not only the victims but also bystanders and collaborationists. It is important to give visitors a chance to find themselves in the shoes of an odd passer-by in Babyn Yar in 1965 (the records from 1941 should be complemented by the records of those who, for example, were first arrested for participation in unauthorised commemorative events in the USSR). We believe that it is important to let the visitor feel the tragedy and the painful choice of those who could say that Jews' fate is not their problem. When evidence of massive cases of bystanders stands in close contrast to gestures of the righteous of the world, the visitor finds himself asking a very straightforward question – what will I do? The questions asked without poster-like directness or slogans are the most effective for the formation of one's own experience. A person who found himself essentially and physically at the starting point of the Holocaust cannot in his present life omit the question of how he should react to current manifestations of right-wing radicalism or extremism. Having experienced what it is like to be a victim or a bystander, this person cannot but ask himself upon reading the news about, say, an attack on a Roma camp how he should plan his life now to prevent the nightmare of the genocide from repeating (in any form or shape).

We developed this semantic content of the *Memory Garden* project as a result of many years of cooperation with specialists of the Faculty of Philosophy at the Odesa I. Mechnikov National University, one of the most important centres for the study of problems of historical memory in Ukraine. For our cooperation, it is important that the Faculty of Philosophy served as a launchpad for an informal education group, *Hubs of History*, which since 2016 has been implementing projects in Odesa and Ukraine aimed at reconciling historical memories, developing methods and tools for the inclusive vision of history, grass-roots initiatives. The implementation of the group's projects on the main platforms for the

formation of civil society in Odesa makes the accumulated experience an extremely significant working material for forming the message of our own pilot project. In 2018, the Babyn Yar Holocaust Memorial Centre became a partner in a project working through the conflict past, which is carried out by the Hubs of History group in cooperation with the Berlin office of the Memorial historical society.

The use of the language of art designed for a participatory inclusion in building one's own individual experience appears most productive in the context of the tasks we have set. The model of "open time" we have offered, in which the optics of today is transformed for a person through the medium of touching the past, can only be materialised using the means of new media art. Thus, it seems to us that the Memory Garden pilot project, which we offered the Babyn Yar Holocaust Memorial Centre, demonstrates an innovative memorial gesture based on the use of new media art. An interdisciplinary effort taken jointly by specialists in the philosophy of history, architecture and new media art promises tangible social results aimed at enriching the global experience of working through the tragedies of the past with the help of art.

### **2.3. MEMORY GARDEN PROJECT IN SEARCH OF OVERCOMING CHALLENGES ARISING IN THE PROCESS OF THE ARTISTIC WORKING THROUGH OF TRAUMATIC REALITY**

Reaching the goals we have set for the *Memory Garden* project is associated with a number of challenges which must be taken into account when we take off. Looking forward not to sending any declarative or imperative message but to forming the viewer's own experience in the context of his meeting with other experience, we should be aware that the effect produced by this meeting may be not what we expect for. Let us recall the above-mentioned practices of creating the counter-monuments which in some cases not only stimulated reflections on the unacceptability of war but also left space for the pronouncement of neo-Nazi statements. This chapter of our study will be devoted to the analysis of possible challenges and risks which the artist who decided to reflect on a certain tragic moment of the past can meet on his way. We will touch upon the existing experience of analysing the mentioned challenges. While the previous chapters focused primarily on the commemoration of the Holocaust, here we would also like to offer an analysis of the commemoration of political repression in the USSR, which has a much smaller range for comparison than Holocaust memorials. Therefore the "narrow" places of artistic reflection on the memory of tragedies become extremely obvious here.

Artistic practices as such conceal the challenges associated with possible aestheticization and glamorisation of representation objects. In this chapter, we need to analyse not only the challenges existing in artistic practices of working through the tragic experience but also the specifics of the post-Soviet space of artistic commemoration. The challenges which exist here deserve special attention.

The so-called problem of the medium, that is the very form of artistic representation, is central to our project. The classic dilemma of event representation is a practical task of the *Memory Garden* project which we need to digest using the existing approaches and experience. As far as artistic tools help us to work through rather than replace the traumatic past. To solve the problem of a medium, in our search we rely not only on the experience of those who researched the commemorative language of art but also on theoretical studies of existentialist philosophers, the analytical philosophy of history and specialists in memory studies.

In this chapter, we set ourselves a task of examining the potential of new media art for creating a fluid experience space focused on forming the vision of the future at any given moment of time in conditions of a meeting with the past. We believe that it is impossible to recreate the past "as is" but we are confident that the past can be reflected upon. Based on this, we are building our own artistic language which we use to send the message of the *Memory Garden* project.

### **2.3.1. Challenges in the search for artistic language to reflect on tragedies of the past**

The *Memory Garden* project focuses on immersive practices using the language of new media. We should be aware of the challenges that stand in the way of an artist who has decided to carry out such a project. This project is not a piece of art for art, it is socially oriented, therefore it is important for us to see not only the benefits but also the risks and challenges of this path.

It seems important to us to speak through all the problem nodes that modern specialists see to create an object that will meet the requirements of the modern world.

In this regard, it seems important to us to touch upon the semantic node around the museums of political repression in the territory of modern Russia. After the opening of the new building of the GULAG History Museum in Moscow (the museum was opened in 2001; in 2015, it opened in a new building, having significantly changed the concept and the team), there were hot public discussions that largely exposed the problems of the functioning of

modern museums of memory in general. We will try to outline the main points of these discussions because they are important to our own project.

One of the key concerns about museums of memory is a possibility to recognize a memorialized event as an event of the past which has passed, gone and now we are looking at it from the outside. In particular, psychoanalyst Asya Vlasik says: "The leitmotif of many interviews by Roman Romanov, the director of the museum and initiator of its move to a new building, is to organize exactly a museum of memory. But museums of memory are museums that memorialise a certain event which has passed and gone"<sup>310</sup>. So, the issue with the museum is that it can push visitors to capsule the event in their mind as something that is localised in the past, something that does not concern them personally.

We have already touched upon the problem of being unable to testify about the tragedy of the past, in particular about the Holocaust (the problem was first formulated in this context). Haim Sokol quoted Agamben in this context and the phenomenon of Muselmann he described: "Because all Muselmans are dead, they cannot testify about their experience. But when someone tries to testify for them or on their behalf, they are also deprived of their voice because someone else is speaking for them"<sup>311</sup>. It would not be out of place to use a quote from Lacan's *Rome Discourse*: "The ambiguity of the hysterical exposure of the past is not explained at all by its content soaring between the imaginary and the real for it equally applies to both. It cannot be called false either. The point is that it shows how truth is born in speech and thus confronts us with the reality of what is neither true nor false. In any case, this is where the problem cuts us to the quick"<sup>312</sup>. Important in this context is Haim Sokol's remark that it is equally difficult to represent the experience of triumph as that of trauma. Here the art critic quotes Walter Benjamin as saying in his "Moscow Diary" that short 10 years after the 1917 revolution the memory of it adds a certain artificial meaning: "They try to preserve revolutionary energy in young people as if it were electricity in a battery. This is impossible." The art critic concludes that because any event unfolds in time, it cannot be represented<sup>313</sup>. Sokol says: "An event being represented

---

<sup>310</sup> *Eto muzey, idealno funktsioniruyuschiy, privlekatelny*, 2016 (<https://www.colta.ru/articles/art/12980>, accessed 15.02.19).

<sup>311</sup> Haim Sokol, *Ot kritiki muzeya k ego emansipatsii*, 2016 (<https://www.colta.ru/articles/art/13056>, accessed 20.02.19).

<sup>312</sup> Quote from *Eto muzey, idealno funktsioniruyuschiy, privlekatelny*, 2016 (<https://www.colta.ru/articles/art/12980>, accessed 15.02.19).

<sup>313</sup> Haim Sokol, *Ot kritiki muzeya k ego emansipatsii*, 2016 (<https://www.colta.ru/articles/art/13056>, accessed 20.02.19).

becomes an event, it stops and gets preserved"<sup>314</sup>. So, one of the points of distrust in modern museums is the impossibility of accurately reproducing the experience of a catastrophe. Let us not pay too much attention to this yet but remember it as an important issue.

### **2.3.2. Art and means of working through a social trauma**

A museum or memorial of memory inevitably refers us to the problem of trauma. In many respects it reproduces a psychoanalytic gesture of working through the trauma. Talking about the concept of the GULAG History Museum, Anya Vlasik says: "First, we find ourselves in the situation of a trauma: everyone can imagine themselves a prisoner, we are being shown the doors and sizes of cells, corresponding music is playing... This even looks like an amusement. And so the plot thickens. The next rooms are already designed with a view to creating a history or, as the director puts it, "to establishing connections". And in the end, we can come to life, having coped with the burden of the past, having acquired some new meaning and guarantees"<sup>315</sup>. Thus, the main part of the museum visit is ideological. Haim Sokol shares the sentiment in his reflections on the GULAG museum: "A historical museum is always an instrument of ideology and it will always depend on the political situation. Any historical museum is engaged in what is called "collective memory". "Collective memory" denotes a certain historical narrative regarding which a consensus has been reached in society (or other – ethnic, gender, professional and so on – social group"<sup>316</sup>. Thus, researchers lack trust in the so-called "ideological" function of museums and memorials, apprehending the function of imposing a politically opportunistic message.

The second important concern about museums of memory is the problem of object perpetuation. Is there a risk of focusing on evil and making it central to perpetuation? This is what bothers art critic Gleb Napreyenko who sees a tilted understanding of trauma in the exposition of the GULAG History Museum, thus leading to the problem of the perpetuation of evil. Here evil is localized in a specific time period, prompting visitors to feel safe and uninvolved. Napreyenko refers to Agamben in this context, who "calls a concentration camp a political paradigm of our time, showing that a concentration camp is always ready to arise

---

<sup>314</sup> The same

<sup>315</sup> *Eto muzey, idealno funkcioniruyuschiy, privilekatelny*, 2016 (<https://www.colta.ru/articles/art/12980>, accessed 15.02.19).

<sup>316</sup> Haim Sokol, *Ot kritiki muzeya k ego emansipatsii*, 2016 (<https://www.colta.ru/articles/art/13056>, accessed 20.02.19).

anywhere, like it happens today in deportation camps for refugees and migrants..."<sup>317</sup>. Haim Sokol's thoughts echo these concerns: "The philosophy of the museums of genocide and mass terror can be formulated in a somewhat simplified manner as follows: evil is a world of executioners, violence and terror. Correspondingly, the world of victims is good. Alain Badiou in his "Ethics" demonstrates convincingly where this understanding of good and evil leads to. First, it turns out that evil is always primary while good is a derivative of evil because the executioner always produces a victim and not the other way around. Second, good is understood exclusively in terms of resistance as the "right to nonviolence", according to Badiou, and not as a struggle for alternative ideas and values. And finally, third, evil (just like good) is irrationalized, that is, it is perceived as an incomprehensible and inexplicable excess in the history of progress, not as a specific policy, that is, a number of specific political decisions and measures for their implementation which were taken and carried out by specific people in a particular place at a particular time. This, in turn, makes evil total, general and without fine details, in it communism is mixed with Nazism, terror with the Holocaust, and Saddam Hussein with Hitler. As a result, the activities of such museums become strange and disturbingly ambivalent. What do they show – the history of victims or the history of crimes? And do they not sacralise the victims and perpetuate the executioners at the same time."<sup>318</sup>

### **2.3.3. Ways to overcome the trauma of the past (artistic experience)**

It is worth mentioning another concern researchers have with regard to museums of memory. Each museum reflecting on a historical trauma seeks to show a way to overcome it, and there can be many ways towards solving this problem.

It is possible to localise the problem in time by convincing a modern person that it does not concern him. We have already touched upon this when we quoted Agamben's statement that a concentration camp is a political paradigm of our time (encapsulation in time is thus a lie).

It is possible to demonstrate a perspective of a strong state which will prevent a repetition. The GULAG History Museum follows this path, ending the exposition with the pictures of modern Russian leaders and thus demonstrating those who will protect their contemporaries from the horrors of political repression. This is a fairly straightforward path

---

<sup>317</sup> *Eto muzey, idealno funktsioniruyuschiy, privilekatelny*, 2016 (<https://www.colta.ru/articles/art/12980>, accessed 15.02.19).

<sup>318</sup> Haim Sokol, *Ot kritiki muzeya k ego emansipatsii*, 2016 (<https://www.colta.ru/articles/art/13056>, accessed 20.02.19).

which causes rejection on the part of many modern Russians who tend to see the portraits of the country's leadership as a caveat of the authorities which are a logical continuation of the Stalin-era terror machine. Psychoanalysts Asya Vlasik and Maria Yesipchuk consider it possible in this context to subject the museum as a whole to psychoanalytic analysis to reveal the mechanisms of the authorities' caveats.

The concept of focusing on the idea of a strong state that protects its citizens can be articulated in a less direct and ambiguous manner than in the GULAG History Museum. If we look at one of the world's best-known museums, Yad Vashem, we will see precisely a representation of overcoming the trauma of the past by focusing on the creation of a strong state of Israel. The exposition of Yad Vashem is structured in such a way that the visitor first goes downhill, through the nightmare of Nazi policy coming to life, and then goes up, to the future. We will name all the names, we remember everyone who was killed by the terrible Nazi machine, but we are looking to the future. The Yad Vashem exposition ends not with loud political statements but with a panoramic window through which the visitor can see modern Jerusalem. This solution does not remove concerns about the ideological content of the museum exposition, it can be criticised in a variety of ways, but the logic of its implementation is absolutely transparent.

Speaking about the museums of political repression (whose reality differs from that of the Holocaust), psychoanalysts Asya Vlasik and Maria Yesipchuk recall the old exposition of the GULAG History Museum, as well as the exposition of the Perm-36 Museum (before 2014). The researchers emphasise that the lack of a straightforward conclusion, a well-formulated optics of museum's creators in the mentioned museums facilitated the viewer's willingness to confront the obscure past face to face, being at a loss and without clear instructions for comprehending the exposition. And this approach turns out to be the most productive one as far as the individual working through of a trauma is concerned. We can complement the Russian specialists' thoughts with reflections on the exposition of the Prison in Lontsky museum in Lviv which represents the crimes of various totalitarian regimes. There is no specially created space, the museum simply reproduces the reality of the moments when the most terrible crimes were committed there. The viewers can draw conclusions on their own.

It seems important to us to focus attention on this aspect. Is there a risk that we willingly or unwillingly perpetuate evil? Let us recall a dilemma facing the creators of any museum of catastrophes. As a rule, we are forced to use those materials (photo, video) that were created by criminals: the Nazis recorded their actions, in addition, there are many amateur photos taken by Wehrmacht officers out of curiosity or because they wanted to mail

them home in a letter. These materials make us look at the crime through the eyes of the criminals. After all, there are only a few shots miraculously made in Birkenau. Other materials are the Nazi optics. How do we get rid of these optics? It seems important to us to highlight this moment. This is a serious challenge to the modern authors of memory museums and memorials.

A parallel problem is the so-called "glamorization" or "aestheticization" of the catastrophe by a museum exposition. An attempt to create an attractive museum, to achieve a greater expressive effect may produce results that are directly opposite to the creators' expectations. The maximum effect is expected from bringing to the front some well-known persons or cases that cause the greatest emotional response. Focusing on the famous victims of totalitarian systems shifts the emphasis of perception, and the tragedy appears in the form of a struggle between the Light and the Dark, a clash of the great. The situation is particularly horrible because the millstones of totalitarian regimes ground an inconceivable number of unknown people who left no memory behind. Gleb Napreyenko said in this regard: "But the main part of the GULAG population was not made of intelligentsia at all, these were mostly peasants and workers, people who were oppressed in the sense that they had no say or biography to leave to historians"<sup>319</sup>. This complete lack of memory turns out to be the most terrible thing: the emphasis on well-known people turns out to be an element of transferring the problem of remembering to another register, the register of the Exalted with the picture of the Last Battle.

Aestheticization is an extremely common way to introduce the visitor to the experience of being in a tragedy. However (for the thousandth time we will repeat what the experts in memory studies and artists working with the Holocaust said) the experience of a catastrophe cannot be experienced by someone born at another time. Gleb Napreyenko draws attention to attempts to use some design techniques to "introduce" the visitor to the GULAG situation - for example, brick walls, which should resemble prison walls, backpack lockers made of unpainted metal. The style a la GULAG which should create the mood for the perception of the material. Gleb Napreyenko finds this shocking: "The very idea of making the GULAG style, if you think about it, is shocking. And all these immersive museum technologies are presented in the designer spirit: piece together Belomorkanal out of tags, rotate the roll with the list of those who were gunned down"<sup>320</sup>. These innovations which

---

<sup>319</sup> *Eto muzey, idealno funktsioniruyuschiy, privilekatelny*, 2016 (<https://www.colta.ru/articles/art/12980>, accessed 15.02.19).

<sup>320</sup> The same



shocked the art critic are subject of admiration in many reviews seeking to say that a new museum has every chance of becoming stylish and fashionable. Psychoanalyst Maria Yesipchuk agrees with Napreyenko: "A ready-made thing exhibited in the museum caught my eye: an antenna with copper wires made by a GULAG prisoner. Together with other artefacts, it looks gorgeous in good lighting! And there is something creepy about this stylish form of representation"<sup>321</sup>. If the museum exposition causes aesthetic admiration in the first place, it is unlikely that it will achieve its goal. Will the museum turn into a cargo cult in such optics? Everyone who broaches this topic must remember about this danger in the first place.

Another controversial point in achieving the goals of memory museums is the way to reconcile society in the context of the past. Let us once again quote Russian art critic Napreyenko who is sceptical of the statement made by the current director of the GULAG History Museum in Moscow that the purpose of the museum is to reconcile all visions of the past. From Napreyenko's point of view, "this, of course, sounds very good but is a false ideal. Because it involves the ability to completely expel evil, aggression, insoluble conflicts. And this can only be done at the cost of forgetting something"<sup>322</sup>. A museum of memory or a memorial that aims at reconciliation of this kind will inevitably be forced to cut "sharp corners" and "straighten" a complex historical narrative.

Speaking about the false optics of external reconciliation, it is also necessary to pay attention to the aspect of the splitting of the subject, which is characteristic of the post-Soviet space. Our memorial is being designed to perpetuate the memory of crimes committed not only by the Nazis, but also by the Soviet totalitarian regimes, therefore we cannot ignore this aspect.

If we summarise the concerns expressed by experts with regard to memory museums as such, we will have three groups of problems: the impossibility to adequately represent the experience of trauma; aestheticization and glamorization of museum space; interpretation of museums of memory as an instrument used by the authorities to construct a political identity of a certain kind.

What could we pit against this classic dilemma in our *Memory Garden* project? The statement that it is impossible to relive any *alien* experience is common for the philosophy of the 20th century, starting with existentialism. Not only tragic but *any* experience cannot

---

<sup>321</sup> The same

<sup>322</sup> *Eto muzey, idealno funkcioniruyuschiy, privilekatelny*, 2016 (<https://www.colta.ru/articles/art/12980>, accessed 15.02.19).

be reproduced or realised. Therefore, the occasional discoveries of the impossibility of an adequate transfer of victim experience seem strange to us. Yes, it is impossible to relive the experience of others. This is a simple truth.

#### **2.3.4. Tools for dealing with the challenges of artistic representation of the Holocaust tragedy in the *Memory Garden* project**

In our *Memory Garden* project, we are aware that often radical turns in the development of collective memory happen as a result of impulses that were sent by someone other than the state. Let us recall a turn in the collective memory of Germany caused by Günther Grass's *Crabwalk*. The novel turned a fundamentally new page in the development of collective memory not only in Germany but also in Europe. And the state has nothing to do with this.

For us as the authors of the *Memory Garden* project, it is important to respond to the changing demand of time. It is impossible to create a memorial "for all times", therefore the memorial should initially take into account all possible issues that may arise "tomorrow" and be able to transform and offer additional options. That is why the language of New Media Art combined with BioArt seems most appropriate for solving these tasks. Additional meaning should form here in the context of the issues with which the visitors will come to the Memory Garden. This is where we and Haim Sokol differ notably. The construct set by the state leaves no room for variation but sends a clear and unambiguous message. For us, it is fundamentally important not to send a message but to create a space for experience which would be modern, answering modern questions and creating a prospect for the future in the medium of the past (using Jörn Rüsen's definition of historical consciousness).

The use of new media allows us to form a space for questions, not for ready-made answers. Let us recall Olga Kisseleva's projects *How are you?* and *Where are you?* focusing specifically on including the viewer in the work on questioning and building new experiences, going beyond the limits of automatic orientation in the world.

In the chapter on the experience of addressing the traumatic past, we said that artists often take risks in their search when they let the viewer in the field of forming senses. But without this admission, it would be impossible to achieve the modern goals of our project. Our super task is to create a space for critical thinking of civil society in the context of historical memory. This can only be achieved if we focus on creating the space for questioning. Only a man can answer his or her own questions.

The *Memory Garden* project is focused on creating a space for experiencing the critical understanding of tragedies of the past in the context of human rights ideas. To have

a clear vision of the scope of our activities, we must be aware of the place such an art project may take in the general space of forming collective memory; what other tools for forming historical consciousness are available, what unique tools are available for an art project; what pressing needs of the present moment match the potential of our project.

Let us take a look at a museum space that can be attractive to visitors. Attractive does not mean frivolous. Critics often see a modern museum as an amusement park designed with a view to a modern person's allegedly primitive needs. "To grab attention at any cost", as if interactive tools in museums were designed for the sole purpose of satisfying contemporaries' meagre interests.

We flatly reject this approach. Focus on primitive needs attracts people with primitive needs. Confidence in the viewer and recognition of their right to have their own experience, whose forms will not necessarily be understandable and pleasant to us, form a paradigm that allows us to build relationships in the context of requirements of the Web 2.0 culture we are after. We see the only chance to achieve our goals namely in the context of the deepest possible involvement of both the artist and the viewer in a joint project. Namely with the help of New Media Art tools we can reach our goal by adapting to the language and perception of the viewer.

### **2.3.5. Resistance of traditions as a risk field for an artist working in the post-Soviet space**

Speaking about the tasks facing the artist who decided to create a project dedicated to the tragic events of World War II, we must also mention "resistance of material", that is the tradition of mastering the artistic language of commemoration which exists in the post-Soviet space. The Babyn Yar tragedy includes the tragedy of depriving the lively artistic tradition of its voice and introducing a monumental and heroic narrative. Therefore, we continue that lively immersive tradition, which was deprived of its voice in 1965, and at the same time create a new language of public commemoration.

Ukraine is in the post-Soviet zone of commemoration, which reflects on the way the tragedy is remembered. Whereas for Western Europe the Holocaust tragedy became the cornerstone of building the post-war project of Europe (as we have said in the relevant chapters), the Soviet Union blurred the fact of the Holocaust. The USSR's officially internationalist ideology and anti-Zionist (in fact, anti-Semitic) policy devalued the essence of the tragedy.

To gain a better understanding of the contexts of commemoration in Ukraine, we used modern Ukrainian literature which actively deals with the problems of the traumatic

past connected to the Holocaust. We used the publications of the Dukh i Litera publishing house and expert studies on collective memory in Ukraine<sup>323</sup>.

Therefore, there could be no commemoration of the Holocaust in the Soviet Union, while victims of the Holocaust were embedded in the common framework of the tragedy of the Soviet people.

After 1991, the Ukrainian state lifted the ban on the discussion about the Holocaust tragedy in the country. However, the place of the Babyn Yar in the historical memory of Ukraine has not been comprehended.

As a result of the lack of this comprehension, around 30 monuments have been erected in Babyn Yar by various communities, creating a competition among victims rather than facilitating the understanding of the common pain among various social groups.

The only exception to the practice of devaluing the Holocaust tragedy is the Pit (Yama) monument erected in Minsk in 1947, which clearly articulates the tragedy of the Jewish people. The monument has poet Chaim Maltinski's quote in Yiddish and Russian: "In loving eternal memory of 5,000 Jews killed by the fierce enemies of mankind, the fascist German criminals on 2 March 1942". This was the first monument in the Soviet Union to mention a massacre of Jews. The monument may have been created when the official position of shunning the Holocaust tragedy has not been finalized yet. The fates of Maltinski and Pit sculptor Morduch Sprishen, who were convicted of cosmopolitanism and bourgeois nationalism and sent to prison camps in 1949 and 1952 respectively, only prove our idea.

A competition of designs was announced in 1965. They were to be considered in September 1965 to have the monument ready in a year, by the 25th anniversary of the massacre. Well-known masters many of whom took the Babyn Yar tragedy as that of their own family submitted their designs.

We would like to recall the words of Viktor Nekrasov, who was pondering the meaning of the message to be sent by the memorial at the time. This could be an emotionally rich memorial evoking a storm of protest among the viewers and a feeling that the tragedy must be prevented from repeating. Nekrasov calls this the most anticipated message of the

---

<sup>323</sup> Myroslava Antonovych, *Identychnist' i pamyat' v postradyanskiy Ukrayini*, Kyiv, Dukh i litera, 2009; Vyacheslav Artyukh, *Zmist ponyattya istorychna pamyat' na tli ukrayinskykh realiy, Menedzhment za umov transformatsiynykh innovatsiy: vyklyky, reform, dosyagnennya: Materialy mizhnarodnoyi naukovoyi konferentsiyi (10-12 May 2007, II, 2007, p. 113–117; Oleksandr Boyko, Kolektyvna pamyat': pryroda, sut', struktura, Natsionalna ta istorychna pamyat'*, 3, 2012, p. 93–105; Larysa Buryak (ed.), *Kyiv u natsionalniy pamyati*, Kyiv, DP NVTs Priorityety, 2013; Sergiy Yekelchuk, *Imperiya pamyati. Rosiysko-ukrayinski stosunky v radyanskiy istorychniy uyavi*, Kyiv, Krytyka, 2008.

memorial. At the same time, the writer says that the viewer may also experience a feeling of protest against such a memorial: do not shout at me, Nekrasov says. Do not dictate the emotions that I should feel. "...Places of great tragedies require no words," he says. "Literal symbolism fades in comparison with the events as such, allegory is powerless." Perhaps, this should be a place where you can just be silent.

The competition of designs enormously lifted the spirit and expectations of those who were hurt by the lack of a decent commemoration of the tragedy. However, the results of the competition were cancelled on the pretext that the board could not determine the winner. The competition favourite was the design by sculptor Yevgeniy Zhovnerovsky and architect Iosif Karakis who presented Babyn Yar as the Holocaust tragedy. The authors were asked to soften the role of the Holocaust but the board were not happy anyway.

We would like to touch upon the general mood of the designs submitted for the 1965 competition.

First of all, let us have a look at Iosif Karakis's design consisting of seven symbolic ravines in Babyn Yar. They are linked by bridges (the remaining part of Babyn Yar was to be turned into a reserve closed to visitors), the bottom of the ravine is covered with red flowers (poppies) and stones as a reminder about the blood shed by Soviet people here. There were three versions of the central part of the memorial: a monumental statue of grief for the dead with high reliefs depicting heroism, suffering and death (sculptor Yakov Razhba); a 10-metre high concrete stela with a human silhouette carved in it, eternal flame and Babyn Yar-themed granite mosaic panels; groups of petrified human bodies shaped like a split tree the middle of which was planned as a two-level memorial with frescoes showing the scenes of grief and triumph painted by Zinoviy Tolkachev.

The project designed by sculptor Ada Rybachuk and architect Vladimir Melnichenko, entitled "When the world collapses", was also impressive. Rybachuk and Melnichenko came up with the idea of a tall and wide wall made of big stone blocks, which protects the burial site and revives the muddied ravine. The way they saw it, by going down a wide staircase to the Urn containing the "ashes" of the dead, the visitors would follow the path of those who were once thrown to the bottom of the ravine. They designed a wall along which the visitors would go down: it consisted of stone blocks of different sizes laid out in different rhythms. The stones created an impression that you could see people walking next to you. The stones first moved to a quiet rhythm, then they would lose the pace, the rhythm would make a break, stones would start cracking, crumbling and falling down. These were the shot people falling. Philosopher and art critic Karl Kantor describes the idea of the project as follows: "The stone presses on the soul; almost physically you feel the sharp corners of

the stones that dig into your body, into your head. It reminds you of Christ's crown of thorns because this wall is like a stone crown around the face of the people chosen to suffer."<sup>324</sup>.

Unfortunately, the ideological restrictions put by the Soviet authorities did not allow memorialising the tragedy of the Holocaust and the tragedy of victims with different names. The victim had one name only, the Soviet people. Therefore, a bronze monument entitled "Monument to Soviet citizens and prisoners of war and officers of the Soviet army shot by German occupiers in Babyn Yar" was erected in the southern part of Babyn Yar (author Mikhail Lysenko) in July 1976.

Having recalled the situation with the commemoration of the Babyn Yar tragedy in the USSR, we should say about the change in the perception of the Holocaust in Ukraine after 1991. The ban on its commemoration was lifted although the Holocaust tragedy did not become part of Ukraine's historical policy the way it happened in Western Europe. At the same time, we see some movement towards willingness to discuss the difficult moments of the past and process them in artistic practices.

It is important in the context of our study that in Ukraine there are social initiatives working on urban space organisation projects in which the city community is involved. To a certain extent, such intentions were also implemented in the art project *Social Contract*, which will be discussed later. The experience of participating in the creation and reproduction of public spaces is extremely important for the implementation of our project. Registering the dominance of the generally post-Soviet tradition of memorialization in Ukraine, we can attest to the development of a new language of commemoration.

Ukraine's historical memory has been the focus of artistic vision on more than one occasion. Let us recall Nikita Kadan's projects that capture the conflict nature of the historical memory and the ways in which modern conflicts can be fuelled by historical lies. For example, Kadan's project *Bones shuffled* was dedicated to the remembrance policy in Ukraine based on the documentation of events during the Lviv pogrom and the Volyn tragedy. Kadan also addressed this issue in his exhibitions *Guilt* and *Repeating forgetting* about historical responsibility after World War II. The artist sees his role in these initiatives in unlocking the potential of art in countering deception. Kadan draws attention to photos of the tragedies of the 20th century being used for manipulation and falsification of facts, causing hatred and aggression today. Kadan's exhibitions show that the same images were

---

<sup>324</sup> Vladyslav Grynevych, Pavlo Robert-Magochiy (ed.), *Babyn Yar: Istoriya i pamyat'*, Dukh i litera, Kyiv, 2016, p. 282.

used by different sides of the conflict to put the blame on the opponent. Kadan describes his own position as follows: "As an artist, I want to avoid deception where I can be easily deceived as a citizen. I feel that there are attempts to deceive me as a person who builds his system of political views. As an artist, I try to counter the deception." The motto of Kadan's quest is "**Look at history directly, not through the lens of historical myth-making**"<sup>325</sup>. The following remarks of the artist are significant to us in this context: "The work of an artist cannot replace the work of a historian. But art can capture that 'dark air of doubt' between historical events and us"<sup>326</sup>.

It is symbolic that Kadan's *Guilt* exhibition was held at the Pinchuk Art Centre in 2016 simultaneously with the international group exhibition *Loss. In memory of Babyn Yar* featuring Christian Boltanski, Berlinde de Bruyckere and Jenny Holzer. This created a kind of counterpoint to the tragic moments of Ukraine's historical memory, which is seen simultaneously from within Ukraine and from the outside.

It is important to note that art in Ukraine not only responds to the problems of historical memory which have already become a subject of comprehension (although in fundamentally new optics), but also registers those painful memory points whose existence has not even been noticed by society or the academic environment. Among the art projects aimed at understanding the problems of historical memory, the work of the Isolation artistic initiative platform, which has been functioning in Kyiv (the artists initially launched it in Donetsk), deserves a special mention. Some of the significant initiatives of Isolation are the *Memory Recovery* project in 2016 and the *Social Contract* project in 2017. The *Memory Recovery* exhibition (curated by A. Dostlev and L. Dostleva) became a platform for the Ukrainian society to discover such an element of restructuring collective memory as the memory of internally displaced persons 1.5 million of whom became Ukrainians' new neighbours. The curators invited Ukrainian artists who were forced to leave their homes in Crimea and in the east to cooperate. The memory of their lost homes actualized the space of necessary solidarity within the Ukrainian society in those realities that were difficult to imagine back in 2013. The *Memory Recovery* exhibition can justifiably be attributed to New Media Art both by the principle of content creation and by the use of technical means for the implementation of the artists' ideas. Viktor Korvik's *Airport* project placed the viewer in the virtual reality of the destroyed Donetsk airport to the tune based on a theme by Sergei

---

<sup>325</sup> *Nikita Kadan: Kak khudozhnik ya pytayus' protivostoyat' obmanu*, 2016 (<https://life.pravda.com.ua/culture/2016/11/18/220231/>, accessed 27.02.19).

<sup>326</sup> The same

Prokofiev (Donetsk airport was named after Prokofiev) used by Sting in his "*The Russians Love Their Children Too*". The palimpsest of meanings creates an explosive effect from touching Korvik's exhibit .

The principle of new media in the creation of content was used for the *Beach* exhibit whose authors called on social network users to bring pebbles they once collected on Crimean beaches for the purposes of an exhibition. This request was a serious challenge because people were offered to share their own family memory which can hardly be restored in the current circumstances. However, the exhibit saw the life of the day, which could be regarded as a genuine gesture of social solidarity as people felt the need to sacrifice their own "treasure" to recreate a fragment of the occupied territory in the exhibition space. We could spend more time discussing the initiatives of the *Memory Recovery* project but this would take us off the main point of our study. For us it is important in this case that art is the first to react to a new problem of Ukraine's historical memory and does so in a very sensitive way, revealing the sorest spots of social tension in the context of displacement, letting the host communities realise that the traumatic experience of their new neighbours includes their lost memory too. The general premise of the unconventional philosophy of history that art is a unique field for comprehension of social reality is confirmed by the Ukrainian experience (in this case, this experience is very traumatic).

Having mentioned the Isolation platform, we cannot ignore the *Social Contract* project, which is curated by Kateryna Filyuk, a former Odessa resident currently working in Kyiv. Filyuk's idea is to "give a new life" to the pedestal of the Lenin monument in Kyiv, which was demolished in 2014. The main idea here is not to offer some new content for this place of memory but to create a space for social communication about decommunization and the tradition of monumental monuments in Ukraine. The *Social Contract* is a series of installations around the pedestal of the monument which are selected by open voting on the project website. This way, the project is not a gesture of Power but a reflection of the result of the *Social Contract* regarding the redefinition of the pedestal. By the time of writing this text, three installations have been completed, each of which has caused serious public outcry.

Here we have mentioned a limited selection of art projects addressing the problem of collective memory. Our short overview is intended to demonstrate the presence of strong artistic potential focusing on the problem of memory in Ukraine. As we have said above, Ukrainian reality demonstrates the existence of a living meaningful space that is highly responsive to the problem of historical memory. While generally preserving the language of Soviet-style monumental commemoration, Ukrainian art is a naked nerve of social tension. The presence of this potential and the willingness of a part of society to respond to impulses



to discuss memory problems emanating from the art space allow us to assume that the *Memory Garden* project set out in the New Media Art categories will be properly comprehended by the Ukrainian viewer.

#### **2.4. BIOART AS A COMPONENT OF THE MEMORY GARDEN PROJECT**

The most important component of our project is a BioArt project, which is a living garden designed to provoke the formation of a new experience of understanding the past among the visitors of the *Memory Garden* space. The metaphor of the garden, which is central to this project, is important to us. The garden is about meanings growing through different mediums into the future. The future is possible only through the gesture of holding on to the message of the past and turning it into the message that allows us to articulate the project of the future. The memory of the tragedy is not a set of dry statistics, it becomes part of a live/living stream - this is what makes a living garden a necessary metaphor included in the immersive space of the memorial.

To achieve this, we plan to use both real plants and a video installation that transforms the interior of the memorial into an interactive garden. The existing living trees in the area assigned to the memorial will be preserved. Traditional pines, birches and oaks growing in Babyn Yar will be complemented by special trees symbolizing revival: an afarsimon restored from the ashes, a sophora toromiro exiled from its land, and an ancient methuselah. An exchange between the biblical symbols of plants and trees familiar to the Ukrainian landscape creates a space of tension between eternity and the present, the only space where the meanings can be realized, in which a person needs to make choices that determine the future. Symbolic meanings embedded in the media installation become mediators of meanings that adjust the visitors' optics before they see the exposition of the memorial centre.

The development of this part of our project involves going deep into the space of BioArt and advancing already existing developments in this field. In this context, we would like to pay closer attention to those projects by Olga Kisseleva, in which BioArt and the problems of time and treatment of social injuries are closely intertwined. Combining this experience with our memory studies creates serious potential for the development of a project that uses a fundamentally new artistic language to comprehend the tragedies of the past. We hope that the language we have designed will meet the requirements of the 21st century. Let us recall that most of the Holocaust memorials were created in the 20th century. New means of social self-organisation, as well as other ways of forming social communities and communicating within them, have emerged over the decades. In this part of our study,

we plan to delve deeper into the BioArt search as well as to highlight the architectural solution of the *Memory Garden* project we are offering.

#### **2.4.1. BioArt is a direction in art**

BioArt is an art practice where people work with live tissues, bacteria, living organisms and life processes. Using scientific processes such as biotechnology (including technologies such as genetic engineering, tissue culture and cloning), the artworks are produced in laboratories, galleries or artists' studios. The scope of BioArt is considered by some artists to be strictly limited to "living forms", while other artists would include art that uses the imagery of contemporary medicine and biological research, or consider this controversy a result of the very character of the life sciences.

Although BioArtists work with living matter, there is some debate as to the stages at which matter can be considered to be alive or living. Creating living beings and practicing in the life sciences bring about ethical, social and aesthetic inquiry.

Although BioArt originated at the end of the 20th century through the works of pioneers like Joe Davis, Olga Kisseleva, Marta de Menezes and the artists brought together by the Symbiotica laboratory, BioArt is more widely practiced now. One of the first projects that may be considered BioArt is *Time Capsule* (1997) in which Eduardo Kac coins a new term "Biotelematic". As part of the project, the artist implanted himself with a chip originally designed to track pets. Thus Kac wanted to create a kind of a "time capsule", a place where the entire information about his life would be sent to. For the purposes of our project, the mention of a time capsule is also important because the metaphor of preserving memory is central to us. We are also prepared to build connections from it to our own ideas. Eduardo Kac says: "Not coincidentally, documentation and identification have been one of the main thrusts of technological development, particularly in the area of imaging, from the first photograph to ubiquitous video surveillance. Throughout the nineteenth and the twentieth centuries photography and its adjacent imaging tools functioned as a social time capsule, enabling the collective preservation of memory of our social bodies. At the end of the twentieth century, however, we witness a global inflation of the image and the erasure by digital technologies of the sacred power of photography as truth. Today we can no longer trust the representational nature of the image as the key agent in the preservation of social or personal memory and identity. The present condition allows us to change the configuration of our skin through plastic surgery as easily as we can manipulate the representation of our skin through digital imaging, so that we can now embody the image of ourselves that we desire to become. With the ability to change flesh and image also comes the possibility of

erasure of their memory"<sup>327</sup>. The artist sums up his thoughts: memory is now a chip. In this respect, memory storage devices become anthropomorphized by us as we want to empower computers, robots, etc. with human features. Having implanted himself with a chip, Eduardo Kac himself made a step towards technology, having combined biological and technical.

Over the time of its existence, BioArt has branched out into Genetic Art, Biotechnology Art, Art and Culture of Tissue Cells, Transgenic Art, Wet Biology Practices, Art of Living Systems and Eco Art.

The link between the mentioned areas of BioArt and the concept of posthumanism presented by Ihab Hassan is important. In the modern world, the concept of man has exhausted itself, the entire living world as a whole is now recognised as the subject. In the context of this statement, we would recall that in 2013 the Indian government recognised dolphins as "*non-human persons*"<sup>328</sup>.

In the context of our project, we are primarily interested in Dendro Art as a subcategory of Eco Art. It is the focus area of Olga Kisseleva, who has prompted us to come up with these developments. The Art & Science Laboratory of Sorbonne University plays an important role in the development of BioArt. **Dendro Art** works "accumulate" all the characteristic features of the display of trees in the art of previous centuries.

There are currently three categories of Dendro Art. The first and most science-intensive one involves artists working with the DNA of plants, while in the second one artists explore the relationship of parts in the chain "plant - man - modern technology", and in the third one artists build a new type of relationship with plants at the level of equal dialogue. Art & Science projects at Sorbonne University, starting with the Biopresence project, fall into the first two categories.

As part of the *Biopresence* project (2012-13), Olga Kisseleva in collaboration with **INRIA** scientists<sup>329</sup> managed to create a new subspecies of Mediterranean elm tolerant to a fungal infection which has almost destroyed the elm forests in southern Europe by now.

---

<sup>327</sup> Eduardo Kac, Time Capsule, 1997 (<https://www.ekac.org/timec.html>, accessed 17.02.19)

<sup>328</sup> *Dolphins gain unprecedented protection in India*, 2013 (<https://www.dw.com/en/dolphins-gain-unprecedented-protection-in-india/a-16834519>, accessed 17.02.19)

<sup>329</sup> *Biopresence*, official website of Olga Kisseleva (<http://kisseleva.org/>, accessed 25.02.19).

The *Biopresence* project focuses on restoring life that is biologically extinct but of great value to the culture of a particular area. Let us explain our thought. Public space is organised in a nearly similar manner across small towns in France, including in Biscarrosse, where the project was carried out. In the middle of the town there is a square with a church, a cafe, a market and bakeries. The square sets the rhythm of social life: people go to church here, then to a cafe to discuss the news, here they do shopping and so on. Such squares have big old trees, which are usually associated with local legends and stories. Biscarrosse also had a legend about a prince in love with a shepherdess, which is connected to the elm in the square. Every spring the blooming elm had unusual flowers in the form of a wreath worn by this shepherdess. The Biscarrosse elm is considered to be the oldest elm in Europe. Planted in 1350, it died in 2010. The death was caused by diseases related to climate change. The tree's death was not just a sad development, which can be easily mitigated with the help of new plantings.

Local residents were not ready to part with the legendary tree, so they put forward the idea of perpetuating it with art. Olga Kisseleva advised them against creating a realistic sculpture, practically a monument to the dead tree. Instead she suggested resurrecting it using the dead tree's DNA. The tree had to be resistant to diseases which kill French elms. A species of elm resistant to the disease was found with the help of a research laboratory. In the course of the research, Kisseleva and biologists at INRIA developed a method for integrating the fragments of the Siberian elm DNA into the DNA of the dead tree. The replanted tree, which contained the DNA of the Biscarrosse elm, was a living symbol which restored the lost connection between the city residents and their historical memory.

For our own search, the message of the Biopresence project is important: in fact, it refuses to recognise that life cannot be restored. At the same time, the artist looks to the future in an amazing way because a new tree is not the exact copy of the dead tree but it carries its DNA, thus linking the future to its life and the memory of the past centuries which the old elm represented. As Kisseleva put it: "The project does not seek an impossible return to the past. Based on this past, it invites us to move towards the future"<sup>330</sup>. It is easy to see how important this metaphor for connecting the irrevocable past to the future embodied in the living being - the tree - is important and significant for the *Memory Garden* project. It is for a reason that we described the memorial practices of the last two decades: the purpose of remembering the tragic past is to overcome the trauma of the past while preserving the

---

<sup>330</sup> *Biopresence*, official website of Olga Kisseleva (<http://kisseleva.org/>, accessed 25.02.19).

memory of the past. It is impossible to resurrect the dead but the visible presence of a continuing life that has preserved the knowledge of the tragic past is very important.

Olga Kisseleva's *Eden* project launched in 2012 is especially significant for our searches. The project consists of several areas and is being implemented in different countries. The work is carried out by the Art & Science Laboratory (under Kisseleva's guidance) with the support of the Institute of Plant Molecular Biology (CNRS), Tsinghua University (Beijing) and the Orange telecommunications company (France). The project is multi-layered and diverse, combining cultural exploration - a fantasy of the gardens of Eden and Arcadia becoming a reality - as well as a practical search for biodiversity conservation and restoration of endangered species. The project is a unique combination of ecological, cultural and anthropological research.

*Eden* continues the idea of the *Biopresence* project aimed at reviving the West European elm. New areas of work are related to the restoration of afarsimon (Negev Desert, Israel and Jordan), sophora toromiro (Chile), bodhi jiulian (China and India), and apple trees of the apor variety (Kazakhstan).

As we have already noted, in addition to the recovery of the West European elm, the *Biopresence* project aims to restore the traditional way of social communication in small French towns. The efforts focused on afarsimon and bodhi jiulian aim at restoring the entire layers of civilizations. For our searches, this work is significant in the context of building a commemorative message aimed at creating an experience of remembering the destroyed Yiddishland world in Europe. It is a symbolic appeal to the theme of an irrevocable world, a place that has been reborn in the cultural landscape in a symbolic form. The effort to restore a lost life is an important symbolic message that we would like to use in our own *Memory Garden* project.

The sophora toromiro project was initially launched in France to visualise communication between plants located far from each other.

Kisseleva has created a kind of a "biological network" that works with the help of ethylene sensors installed on the trees, measuring their temperature and monitoring the meteorological data. The sensors provide information about the tree and its environment. The sensors pick up and relay raw data measured using Orange relay antennas. The *Eden* project gives trees a "voice" and creates digital visualization of invisible dialogue, a special flow of information circulating between trees as interconnected objects. It raises large-scale environmental issues and gives life to "digital ecology". The project connects electronic and biological networks in real time, and forms an original poetic and visual vision of biological communications, leaving a significant space in the dialogue for the viewer to listen to nature.

It is important for Olga Kisseleva that nature is not exploited in the project, it is not used as a material for expressing the creative impulses of the artist herself (to a large extent Kac may be accused of this). The idea used in the project allows a person to become an observer of plant life, to discover a world inaccessible to him. The project's message turns out to be utterly human through the rejection of human monopoly on truth and of the idea of elitism in the kingdom of nature. For our own artistic pursuits, it is important that Kisseleva makes history "alive", presenting known historical facts to the audience through the lens of her own artistic perception. It is this approach to the representation of the past that is significant to us in the context of the *Memory Garden* project.

The part of the *Eden* project, which is related to the creation of audio installations based on the vital movements of plants, is also of interest to us. Under Kisseleva's direction, the Art & Science Laboratory studied Parisian poplars, trees which have many properties which were long used by people (rapid growth, ability to clean air by absorbing pollution, ability to lower air temperature, etc.). Based on the metaphor of the poplar as a "time machine" (tree roots absorb moisture and minerals from those layers of soil that belong to the distant past and transport them upstairs to the branches), the Art & Science Laboratory has developed a series of sensors that measure and transform to signal the velocity and direction of the fluid circulating inside the plants. Scientists have also developed a system for the electronic processing of this data. Based on the information analysed by a team of scientists, an installation can be made to visualize the connection of plant biorhythms with the surrounding world through the expressive language of sound, light and colour intensity. In the park space, the sound installation of each individual tree turns into an orchestra. Atmospheric data of the park space is read by the installation. The temporal data on wind, atmospheric pressure and biological response of a tree is transformed, by means of reorganising energy, into ultra-low frequencies and infrasound which resonate in the bodies of viewers.

To a certain extent, this moment in the *Eden* project overlaps with Scott Draves's projects we have described in the first chapter of this study: in his *Electric Sheep*, we see the admiration for the beauty of the laws of nature expressed by computer software. In *Eden*, the energy of plants, the rhythm of the movement of liquids inside a tree are transformed into music. *Eden* is a kind of attempt to introduce a rational biological rhythm into the structure of the machine instead of imposing a rhythm constructed by the machine on the organisms. Not only does the audience hear the sound, but they can also feel vibrations when they touch the trunk. Sensitive to the electrostatic energy of a living organism, the tree responds to our touch and our proximity. The systems created with the help of scientific developments allow

us to "reload" the human perception of nature, reorient the value hierarchies of European people. Since the Enlightenment, Science has been perceived as leading humanity out of the chaotic world of Nature. New media art, in particular, BioArt, makes science a bridge using which one can return to the orderly world of nature. We see the same intentions in Christa Sommerer & Laurent Mignonneau's projects described in the first chapter of this study, which focus on the parallel cultivation of living plants in real and virtual space. Let us remind you both about their project and some reflections on it: "The contact that is established between man and plant is explained in depth in the invisible and impalpable passage of energy "in a relationship of grafting with the vegetal element," according to the effective definition by Lorenzo Taiuti, who draws from agricultural practice this image to communicate the sense of how the contribution of the user is carried by the vegetable. From the unusual grafting between two such different realities is born a different vegetable life configuration that has in itself the complicity of botanical biology but also of man and technology, a conjunction interpreted by Piero Gilardi as "a sort of new cosmic communion," since for the artist the poetic sense of the installation lies "in managing to establish an emotional and communicative continuity between the real dimension and the virtual dimension, and to humanize the virtual space by transforming it into the scenery of a communication of cosmic energy, more exactly, of a transduction of human energy into botanical energy, into natural energy."<sup>331</sup> In Olga Kisseleva's projects, the orderliness of the world of nature during the look at a tree takes on an additional metaphysical meaning: the tree is a metaphor for the connection between the earth and the sky.

Another important option for the implementation of BioArt intentions in conjunction with socio-anthropological searches is Kisseleva's project aimed at spreading the so-called "tree of freedom", a cedar tree planted by François-René, vicomte de Chateaubriand, in Paris in 1823. In 1994, French architect Jean Nouvel conceived the design of a building for the Cartier Foundation for Contemporary in Paris, which included a tree planted by Chateaubriand: the building became a showcase for a tree. Kisseleva's idea was to let Chateaubriand's tree be heard in other parts of the world.

---

<sup>331</sup> *From The Technological Herbarium*, by Gianna Maria Gatti (<http://www.alan-shapiro.com/from-the-technological-herbarium-interactive-plant-growing-and-trans-plant-by-christa-sommerer-and-laurent-mignonneau/>, accessed 17.02.19).

The artist's reflections on the subject were presented at the 2018 Echigo-Tsumari Art Field Triennial<sup>332</sup> at Yazawa House. Chateaubriand's cedar tree was paired with the famous Japanese Cedars. A light signal was established between the Chateaubriand cedar tree and its Japanese "relative" despite the fact that they were separated by a distance of 9,000 kilometres. The interactive panels connecting the trees were stylized to the traditional panels of old Japanese houses. Thus, a symbolic dialogue took place between the two continents. The main idea of the artist is the implementation of a scientific and artistic utopia capable of minimizing the damage caused to nature by time and people.

Kisseleva also used the idea of a tree as a "time capsule" in a project related to the Wollemi Pine, a relict tree growing in Australia. It is the oldest of the famous coniferous trees. Trees of this species could be found throughout eastern Australia some 40 million years ago. Today, the tree is listed as extinct on the IUCN's Red List and is legally and practically protected by local authorities. The project involved methods already tested in projects with Western European elm. Olga Kisseleva asks the question of how to find a single conservation strategy for endangered species in the *Sophora toromiro* project. This tree was widespread on Easter Island, but disappeared as a result of deforestation in the 18th century. Now, in the course of a scientific project partly accompanied by the Royal Botanic Gardens in Kew and the Gothenburg Botanical Garden, the tree is being reintroduced into the Easter Island soil. But today *Sophora toromiro* is still growing only in European gardens. Attempts to bring the tree home were made by Thor Heyerdahl in 1960, but they were unsuccessful. Today, a tree growing in Europe is unable to survive in its homeland. Efforts are being made to transform the genetic properties of the plant to restore the historical landscape of Easter Island.

Why is this part of Kisseleva's *Eden* project turns out to be interesting in the context of our *Memory Garden* project? The main question the artist poses to herself in the process of work is: what does the disappearance of a living being mean to us? The philosophical component of the project is based on an appeal to the mysterious aphorism expressed by Heraclitus at the Temple of Artemis in Ephesus around 500 BC. Kisseleva interprets this

---

332 Official site of Echigo-Tsumari Art Field (<http://www.echigo-tsumari.jp/eng/>, accessed 20.02.19).



aphorism as follows: the ancient philosopher considers the effect of extinction or dying to be a consequence of the fact that nature "decides to hide". For the artist, this statement is an incentive to interpret the "mysteries" of nature and the signs it sends to humanity. To interpret Heraclitus, the artist refers to the famous text of French philosophy historian Pierre Hadot, who uses the metaphor of "the veil of Isis" as an image of nature, whose secret science and art are trying to uncover.

For our project, the metaphor of a "veil" concealing the secret of life seems to be a very productive one. The "hidden" memory, the life of people absorbed by the Holocaust tragedy "hiding" from us, is exactly what we need to show in our project. The BioArt component of our project is focused on creating non-flashy, quiet ways of involving the viewer in experiencing the loss, the knowledge of a life that cannot be returned and is present in our world in the form of a metaphorical image of reborn life in plants. Trees as "memory capsules", as symbolic images of the earth-sky connection should form the fabric of the "text" of our project.

The significance of this part of Kisseleva's BioArt pursuits for our explorations is also confirmed by the internal dialogue that takes place between Kisseleva and botanist Marc Jeanson. The biologist says that the project is an anchor thrown into the future because those who launched the project will not be able to see its results. He believes that the changes that the project team is working on now will become part of nature once. This position of hope that the wounds of the past will be healed someday corresponds to the essence of our project, although we are working with other material. Our thoughts also match the position of the authors of this part of the *Eden* project as far the affirmation of the guilt of humanity, which allowed for the destruction of the living, is concerned. Seeing the world as a "workshop" in which we forge a new world for the sake of leaving the natural "chaos" has repeatedly led to catastrophic consequences. Not without reason, when describing the crimes of the Nazis, sociologist Zygmunt Bauman compares the self-awareness of the Nazi with the self-awareness of the gardener: for the sake of creating a perfect world, I dig in the dirt, remove weeds and destroy parasites. The creepy logic of social "garden art" leads to the reduction of large groups of people to the level of parasites that are worth being killed, and pathological criminals or monsters are not required to make this happen. The logic of the European Modernist project, which has been brought to the point of absurdity, transforms both humans and nature into consumables, while the executors of the "final solution" turn out to be lawless impersonal officials who bring the thesis about the banality of evil to life.

In our study, we refer to those BioArt projects which actualise the problem of Time because it turns out to be a medium for a memorial project. From this point of view, the

*Eden: Being Time* project is important to us. The project continues Olga Kisseleva's explorations in the field of human perception of time, turning the problem of time towards its cyclical nature. Cyclicism is a natural way of plant staying in time. It is the cyclical nature of the existence of the world that proves to be a way of reconciling a person with his or her nature and natural identity. The image of a tree as a "time machine" can also be seen in this project. The *Being time* project, which Kisseleva started in 2018, is an integral part of the *Eden* project and is a continuation of the large-scale *Counter-Time* project (2008–2016), dedicated to the problem and research of the concept of time. This project will be implemented in collaboration with Urszula Zajaczkowska, Doctor of Habilitatus in Forestry, Faculty of Forestry at the Warsaw University of Life Sciences. For Kisseleva, the main question of the project is the question of confrontation between the artificial and the natural. The artist says: "The interaction between culture and nature is really a tale of two civilizations at war. One of them – humans – allows us to live better (according to the definition of quality of life, considered, at some point in the development of humanity as the most successful, what rarely meant the best in history) and the second – the civilization of trees – that allows us to LIVE – to survive." *Being time* brings together artists and researchers from France, Poland and Ukraine. With her project, Kisseleva would like to show the direction of movement from anthropocentrism to posthumanism, which is reflected in the concept of ecological humanism.

Ideas of environmental humanism seem to be important, though they do not directly overlap with the issues of commemorative practices. We intend to show that the language of the *Eden* project is very close to the objectives of the memorial composition. The terrible crimes and genocidal practices of World War II were embedded, as we have already noted, in the European Modernist project with its belief in the idea of Progress leading to a bright future. Since the Enlightenment, the concept of man as the Subject of history has become the central link of ideological constructions. The point of this idea is that a person who is aware of the direction and pattern of history not only can but also must make every effort to accelerate the course of History to lead humanity out of the gloom of the chaotic ignorant condition inherent in past centuries. The totalitarian regimes of the 20th century reduced this idea to absurdity (or brought it to its logical end), having offered the most comprehensible way to construct an ideologically correct world. Thus, totalitarianism builds an ARTIFICIAL project that opposes the NATURAL course of history. In this artificial project, time is accelerated to the maximum, and everything that does not fit into the project must be destroyed as quickly as possible. Reducing Life to the level of consumables leads to the most horrible crimes of the 20th century. The task of the memorial composition is not just to

inform about crimes (alas, in such a situation a person very easily gets disengaged and recognizes events as distant and unrelated), but to facilitate reverence for Life, the unity of all life forms, including non-human ones. The reorientation of a person from the clearly linear and unidirectional (the idea of Progress) movement of time to the natural cyclic movement introduces the viewer into a state of resistance to the forcible formation of the channel in which time can move (resistance to "cutting the bushes" in the context of the "gardener" metaphor by Zygmunt Bauman). Thus, our idea of BioArt as a component of our project is more likely to make the viewer inclined towards focusing on the phenomenon of life, the internal resistance to the subordination of the Living to standardizing operations to "improve" the material. We do not suggest looking at History as a cyclical process, our task is to shift the viewer's focus from the seemingly only possible optics of the unidirectional Progress, for the sake of acceleration of which human lives are justified. The BioArt component of our project includes a person in the process of thinking about deficiencies in a look at the past in the big data optics, prepares for the perception of memory in the optics of an individual person, the diversity of experience, the need to remember everyone in his uniqueness and imperfection. In our opinion, serious attention to the BioArt component of our project works to overcome the widespread post-Soviet readiness to support the memory of only dead heroes who lost their lives in the battle for certain values. The language of compassion, sympathy for those who could not defend themselves amid the horror of the Holocaust, becomes more natural when you feel a plant responding to your presence. And the efforts to restore life, which were taken in some of Kisseleva's projects we have described, create a space of hope that is so important in the study of trauma. In the meantime, hope turns out to be directly related to responsibility and an imperceptible everyday effort to resist death.

Our *Memory Garden* project involves both the use of a BioArt component and the inclusion of the Babyn Yar landscape in a semantic composition. In the next chapter, we would like to present our vision of the landscape solution for the *Memory Garden* project.

#### **2.4.2. Memory Garden project and landscape**

As we have said above, the tragedy of the Holocaust cannot be memorialized by the artistic means that were developed before World War II. And it was only in the 1980s that a language began to be developed that could tell about the unthinkable tragedy of people who were destroyed only because they belonged to a certain group.

Comprehending the experience of artistic representation of the tragedies of the past, we approached the development of the *Memory Garden* project from the point of view of

the possibility of representing precisely the tragic *experience* by processing it so that the memory of the tragic past would appear processed in the context of building a future perspective.

With this in mind, we offer an architectural solution that visualizes the tragic experience of Babyn Yar without exploiting traumatic images. The conceptual message we have developed should find those means of expression which will make the memorial's voice not a bare declaration written in the guidebook, but an effective means of transforming the visitor's inner world. The very place of the tragedy that we are memorializing dictates the need to take into account the specifics of the Babyn Yar landscape. This moment was the starting point for the 1960s projects of memorialization of the tragedy that we have described. We inherit this unrealized tradition and build on knowledge of the historical landscape of Babyn Yar and its fate in the second half of the 20th century.

Before we start developing methods for working with the landscape in our project, we should take into account Kisseleva's experience of the *CrossWorlds* projects. The landscape reading tools proposed by the artist seem to us to be extremely productive and applicable in our project. The idea of a meaningful labyrinth in which the viewer is directed along a certain route by a system of bar codes seems very productive to us. In Kisseleva's *Good Old France* project (Douce France, 2007-2008) carried out in Abbey Maboussion, the viewer walked through the abbey with a telephone which had an app that could read tags hiding art messages. The labyrinth inside the abbey building led the viewer into rooms with interactive installations. *CrossWorlds* echo our own searches for they are attempting to put a person at the junction of unconnected worlds: in the case of Kisseleva's project, the real and virtual ones, while in our world, those of the modern man and the man of the past. It is crucial to us that in *CrossWorlds* the artist concentrates on the personality of the viewer (reading codes with a mobile phone, which is part of the person's intimate, personal life, creates this feeling of concentration on the personality of its owner). This balancing on the verge of personal and public creates the effect of being in a dialogue, which Olga Kisseleva skilfully uses. In the space of the memorial centre, the techniques tested by Olga Kisseleva in *CrossWorlds* give an additional effect because we refer to the no longer existent landscape which was destroyed during the years of Soviet rule.

A reference to the Babyn Yar landscape can only be made with the help of an architectural solution, which is why the search for an architectural language was the starting point for the formation of our project. The project was created in the course of several years. The preliminary architectural part of the project in general was proposed by M. Reva in 2010 and was finalized jointly by Yana Barinova and Mikhail Reva in 2015.

The scene of the tragedy was almost completely transformed in the post-war period: the terrain was bulldozed, while a mudflow completed the transformation of the relief during the Kurenivka tragedy. We interpret an attempt to have the crime scene razed to the ground (no matter how odd this definition sounds in the context of Babyn Yar) as a continuation of the crime. These were the Nazis who started to change the relief when they tried to destroy any evidence of tragedy. They were followed by the Soviet authorities which literally bulldozed the entire space of the ravine. The scene of the tragedy was almost completely transformed in the post-war period: the terrain was bulldozed, while a mudflow completed the transformation of the relief during the Kurenivka tragedy. We do not know the exact lists of people killed here (and it seems impossible to restore them). We can say that the remains of the people buried in Babyn Yar were literally mixed with the soil that swallowed them up.

Therefore, the starting point of our search was the return of Babyn Yar's contours to the space of today. Restoring the natural landscape is impossible, and it would even be immoral. The change in the landscape entailed, in essence, the mixing of the soil and human remains which are now not tied directly to the place of execution. Therefore, any work on changing the terrain turns out to be criminal: it is enough to recall how bulldozers dug up human remains during the construction of the Dorogozhychy metro station.

So how can we pay tribute to Babyn Yar the way it was before the tragedy? Mikhail Reva proposed a metaphorical restoration of the landscape by designing the shape of the memorial by "lifting" the topography and restoring the natural relief at the level of the museum roof, thus turning it into an aesthetic, sculptural element. The memorial itself thus takes the form of a ravine raised above the earth and connecting with the sky. The earth rose and became heaven. Whereas the main element of the famous Yad Vashem memorial in Jerusalem is the earth, for the sculptural monument Babyn Yar it is the sky. The sky can be seen through the gaps in fabric, it is one of the key elements of a video installation which will be discussed later on below.

The height of the building corresponds to the natural depth of the ravine, that is 9 m. Thus, the memorial is a ravine raised above the ground, a place that was once a peaceful suburban neighbourhood of Kyiv, but gained terrible significance in the 20th century. The modern man raises the ravine to the sky, as if on the palms of his hands, paying tribute to the memory of what happened here and connecting people who ended up here with eternity.

The architectural project introduces the viewer into the space between the past and the future, actualizing the point of responsibility for the future in the present. The architectural design proposed in our project involves a metaphor for a mirror in which the

various dimensions of being meet each other. The depth and height swap places - the ravine raised above the ground turns out to be above visitors' heads. At the same time, the viewer meets the sky reflected in the surface of the water. This technique introduces the visitor into the space "on the verge", "beyond", preventing him from hiding in the protective cocoon of the modern moment ("it was a long time ago and has nothing to do with me").

\*\*\*

Summing up this chapter of our study, we must state that the BioArt component is a significant and productive part of the *Memory Garden* project. We intend to make the living garden a part of the memorial composition, which will allow the viewer to be included in the situation of gaining a new experience by contacting living plants that are part of the memorial. We plan to use a toolkit of invisible indicators that can be read using a navigation device and guide the viewer from one semantic site to another.

The project will use the symbolic language of trees specially placed in the environment of memorial space. We use the biblical symbolism of plants, which is common both for the European space and for the Jewish cultural tradition which should be taken into account in our project. Thus, it is possible to use cedar as a symbol of the righteous (The righteous flourish like the palm tree and grow like a cedar in Lebanon. Psalm 91:12). The *Memory Garden* project focuses not only on the memory of the victims, but also on the perpetuation of those who, often at the cost of their own lives, tried to save those doomed to death in the Holocaust. Blackthorn can be used in the project because in the Bible it symbolises the "medium" of the Divine Word ("And he saw (Moses – Barinova's note) that the thorn bush was burning with fire, but the thorn bush was not being consumed... and the Lord called to him from within the thorn bush" (Exodus 3: 2,4)), and because thorns are a symbol of human suffering in earthly life in the Bible: at the moment of the expulsion from paradise, Adam hears that the earth will not be generous to him: "thorns and thistles it shall bring forth for you"(Genesis 3: 17-18). Oak in the biblical tradition is a symbol of divine presence: religious ceremonies took place under the canopy of sacred oaks. King Saul and his sons were buried under the oaks (First Book of Chronicles 10:12); "They sacrifice on the tops of the mountains and burn offerings on the hills, under oak, poplar and terebinth, because the shade is good" (Hosea 4:13); An angel of the Lord sat under an oak tree that grew near the city of Ophrah (Judges 6:11). We intend to use a relatively small symbolic range, taking only a few symbols from the biblical text, for we believe that pronounced confessional symbolism (such as the thorns as referring to the thorns wreath of Christ) is not quite appropriate, given the specifics of the Holocaust theme.

We plan an option of interactive contact with trees using equipment that allows us to transform the movement of fluids along the trunk – the vibrating sensation when in contact with the trunk is included in the idea of our project as a way to invite the viewer to experience the secrets of life, the highest value of any life, willingness to admit the impossibility of justifying any murder. The biological component of our project is contemplative, metaphorical. Using a plant as a "time capsule" enables us to metaphorically usher the viewers to the space outside this particular moment, let them feel as if they were meeting the past and foreseeing the future. Having the earth and sky connected through the roots and crown of the tree creates for us a message of both grief and hope. It seems productive to us to include information points in the project space to tell about life restoration projects carried out by the Art & Science Laboratory: this creates an additional space of hope necessary to overcome the trauma of the past. Reverence for life, a message about the revival of life and a sense of hope - this is the final message that we would like to send to the person visiting the *Memory Garden* memorial space.

For our solution, it is important to "give a voice" both to the plants that already exist in Babyn Yar and the landscape that had existed here before 1941. Raising the relief of Babyn Yar to the sky and extrapolating the depth of the ravine to the height of the building, all of these will allow the viewer to feel the presence of the past in the present. Here our BioArt pursuits match the architectural solution of the memorial space.

The symbolic meeting of the earth (plants), water and air (sky) turns out to be the means that defeats the fourth element, which is fire: it heals the trauma of the past without depriving us of clear memory.

The past, present and future coexist in a single space. Invited to this space, the viewer gets the opportunity not to get a ready answer, but to work it out on his own, to include the experience of tragedy in his life experience. Actually, the BioArt component of the project creates the space in which the experience of the information received can be transformed into an effort to update and correct the viewer's values.

## CONCLUSION

The following conclusions were obtained in the process of the work.

New media that emerged thanks to new technologies are characterized by immersiveness and interactiveness. It is new media's impact on social relationships and man's individuality that makes them game changing. Respectively, when we speak of New Media Art, we focus not on the use of digital technologies, but on the modes of social interaction that are provoked by the emergence of new media. The new requirements to visuality in New Media Art question sufficiency of artistic power of images along with messages in bronze or in stone. The post-modernist departure from asserting solely right truths makes artists shift away from the bronze eternity and turn to materials that are not meant for ages.

The means of New Media Art meet in the best way the requirements of a contemporary urban space described in the terminology of the third wave of urbanism. We find obvious the potential of the actor-functional theory in urbanism. Within this field, a productive and non-unilateral understanding of space interpreted as an order of objects is developed, where objects are intersections of relations. One of the meaningful features of this space is interactivity and involvement of concrete people in the functioning of public space that becomes a central element in the reproduction of the third wave urban language. The New Media Art language turns out to be meeting today's urban space requirements in the best way.

Despite divergences in interpretation of the novelty of new media, researchers admit that their proliferation has resulted in transformation of traditional and emergence of new forms of sensuous and textual experience, new experience of individual and social perception of time and space, new configuration of relations between corporeality and technologies etc.

In the context of new media, the problematics of collective memory sewing for the base for our project *Memory Garden* gains new connotations. Being a social construct, collective memory responds in its development to specific social challenges resulting from the actual socio-political situation.

Our project is focused on the problem of addressing the tragic past, and therefore, the problematics of historic trauma turns out to be a necessary part of our research. Ultimately meaningful to us is the notion of working through the past, as any traumatic event should be specifically worked through, and not left for chaotic circulation within the social space. The past that has not been worked through turns out to be a source for a social conflict, a potential



justification of crimes of the past or for development of an aggressive “memory archive”. Our task in the *Memory Garden* project is to unlatch this discourse in the public space.

Since the Babyn Yar events were among the acts of the Holocaust, the search for the language of expression for the memorialization of this event, which has become the central link in the formation of modern European historical consciousness, is significant for our study. With a huge variety of expressive means and methods of visualization, the works we have described seek not to impose a certain clearly spoken message on the viewer, but to engage in reflection. A contemporary artist focuses on creating a space of *experience* and not on broadcasting a power signal. Even if the memorial is not a field of joint creativity of people (like the memorials of Jochen Gerz), it is aimed not at "upbringing according to the template", but at the individual dialogue of a person with the message of the artist, designed to ensure that each person forms his own vision. The fundamental openness and incompleteness of such memorials, the lack of a didactic message, and the focus on involving people in the space of experience - all these characteristics of the Holocaust memorials created since the 1980s allow us to parallelize this memorialization language with the language New Media Art inscribed in the Web 2.0 culture.

For us as the authors of the *Memory Garden* project, the need to respond to a changing demand of time is significant. It is impossible to create a memorial "for all times", therefore the memorial should initially focus on the issues that may arise "tomorrow", as well as be able to transform and offer additional options. For us, it is fundamentally important not to send a message, but to create a space of experience - the experience that is modern as well as answering modern questions and creating a future perspective in the medium of the past (using Jörn Rüsen's definition of the historical consciousness). Using new media allows us to create a space of questioning, rather than of ready-made answers. Confidence in the viewer and recognition of his right to his own experience, the forms of which will not necessarily be clear and pleasant to us, turns out to be the paradigm that allows us to build relationships in the context of the requirements of the modern world.

Having studied the problem of the possibility of representing the tragedies of the past, we are not inclined to focus on the problem of the inability to recreate the realities of the past and convey to the viewer the experience of being inside the tragedy. We share the concept of the nature of historical knowledge offered by Arthur Danto, which demonstrates the difference between historical experience and one's own experience in the presence of semantic connections arising from the knowledge of subsequent events. All that a contemporary artist/historian can do is to uncover the meaning of a modern experience of knowledge of the past.

In our project, we use the artistic language developed by Olga Kisseleva, whose projects are imbued with the idea of interactivity expressed in various forms. Such features of Kisseleva's art as the variety of techniques and technologies are the idea of the cyclical nature of art are important for our project, as it constantly appeals to historical metaphors, substantiating the theory of new media using classical means of communication.

The *Memory Garden* project is dedicated to the tragedy of Babyn Yar in all its complexity. The multi-layered memory of Babyn Yar (from the acts of the Holocaust from bullets in September 1941 and other Nazi executions to the Kurenivka tragedy and the dissident movement) focuses our attention on the tragedy of contempt for the value of human life and dignity, regardless of perpetrators and victims. We see this semantic knot to be key to the formation of our own vision of the Babyn Yar commemoration method.

Our *Memory Garden* project focuses on the idea of a participatory multimedia museum targeting today's as well as future audiences. The genre of the proposed project is interactive installation (video art/data visualization/BioArt. The memorial is shaped by "raising" the topography, restoring the natural relief at the level of the museum roof, thus turning it into an aesthetic, sculptural element. The museum is based on a sensual rather than documentary perception of the tragedy: it is not a database but a multimedia performance, of which the viewer becomes a part. The conceptual elements of the video installation interact with architecture, light and the reflecting surface of inner pools water. Light structures the space with the help of lines which dissolve in space and limit it.

In the project we use the language of counter-monuments. We see the practice of creating counter-monuments as the basis of the artistic language that we will use in our project. We are close to the optics of Krzysztof Wodiczko, according to which the monument should "work today" and be not an "empty sign of history" but a place for discussing contemporary problems.

The BioArt component is a significant and productive part of the *Memory Garden* project. We intend to make the living garden a part of the memorial composition, which will allow the viewer to be included in the situation of gaining a new experience by contacting living plants that are part of the memorial. We plan to use a toolkit of invisible indicators that can be read using a navigation device and guide the viewer from one semantic site to another.

## Index

ADAMS Chanelle, 36  
ADJAYE David, 140  
ADORNO Theodor, 12, 220  
AGAMBEN Giorgio, 128, 173, 175, 176  
ALIGHIERI Dante, 132  
AMIN Ash, 9  
ANDERSON Benedict, 32  
ANDERSON Lori, 41, 42  
ANKERSMIT Frank Rudolf, 12  
APOSTLIDES Jean-Marie, 23  
APPADURAI Arjun, 89  
ARAD Ron, 140  
ARENDT Hannah, 12, 101  
ARISTOTLE, 105  
ARNHEIM Rudolf, 52, 53, 249, 250  
ARONSON Oleg, 10  
ARTEMENKO Andrij, 10  
ARTHUR Paul, 10  
ASCOTT Roy, 11, 39, 40, 237, 249  
ASSMANN Aleida, 4, 12, 69, 126, 127, 128, 165  
ASSMANN Jan, 12  
ATTIE Shimon, 148, 149  
ATTON Chris, 10  
AUGE Marc, 11  
AZAGURY Mario, 142

BACHELARD Gaston, 97  
BADIOU Alain, 175  
BAL Mieke, 11  
BAŁKA Mirosław, 131  
BARTHES Roland, 84, 109  
BARTOV Omer, 167  
BARYNOVA Yana, 208, 210  
BASU Paul, 11  
BATAEVA Ekaterina, 86  
BAUDRILLARD Jean, 9, 16, 41, 72, 113, 116, 153  
BAUMAN Zygmunt, 106, 159, 203, 206  
BAYM Nancy, 10  
BEDASH Yuliya, 11  
BENJAMIN Walter, 11, 93, 118, 163, 173  
BERK Piter, 11  
BERNERS-LEE Tim, 35  
BEUYS Joseph, 130  
BIJSTERVELD Karin, 11  
BLOM HANSEN Thomas, 9  
BOHMAN James, 15  
BOISSY Jean-Louis, 42  
BOLTANSKI Christian, 87, 89, 144, 145, 166, 189  
BOLZ Norbert, 11  
BORGES Jorge Luis, 104

BOURDIEU Pierre, 11, 94, 95, 96, 220, 221, 265  
BRADLEY Logan, 27, 28  
BRANDT Willy, 134  
BREYER Thimo, 11  
BRUYCKERE Berlinda de, 189  
BUDEN Boris, 10  
BULATOV Dmitrij, 11  
BUNTING Heath, 31  
BUSA Alessandro, 9  
BÖHM Gottfried, 82, 221

CAGOL Stefano, 24  
CALLON Michel, 107  
CAMPBELL William, 10, 38  
CANDY Linda, 11  
CANGIANO Serena, 78  
CANNON Rebecca, 20  
CASTELLS Manuel, 11, 33  
CATTS Oron, 84  
CHATEAUBRIAND Francois-Rene vicomte de, 201  
CHERNYH Anna, 10  
CHIRAC Jacques, 142  
CHIRAC Jacques Rene, 142  
CHRISTIANE Paul, 10  
CLANTON Robert, 10  
CONNERTON Paul, 12  
COSIC Vuc, 25, 26, 31, 56  
COURCHESNE Lucas, 150  
CROSBIE Veronica, 38

DAAN Karin, 133  
DACYUK Sergej, 10  
DANTO Arthur, 12  
DARVIN Charles, 19  
DE CERTEAU Michel, 12, 94, 220  
DELEUZE Gilles, 67, 80, 81, 94, 97, 111, 220, 254, 266  
DENIKIN Anton, 10  
DENISENKO Irina, 94  
DERY Mark, 10  
DICK Philip, 19  
DOMANSKA Eva, 75, 111, 112, 163, 267  
DOSTLEV Andrej, 189  
DOSTLEVA Lija, 189  
DOVEY John, 10  
DRAVES Scott, 18, 19, 84, 199

EISENMAN Peter, 134  
ELLUL Jacques, 11  
ERL A\*\*\*, 12  
ESIPCHUK Marija, 176, 177, 179  
ETKIND Aleksandr, 129, 138

FAUCONNIER Gilles, 11  
FEDOROVA Ksenia, 10  
FELDMAN Tony, 10  
FILJUK Ekaterina, 190, 191  
FLEW Terry, 10, 16, 251  
FLUSSER Vilem, 120  
FOUCAULT Paul-Michel, 12, 57, 94, 96, 97, 99, 103, 219, 220, 221  
FRIEDLÄNDER Saul, 12  
FUKUYAMA Francis, 110  
FULLER Matthew, 10

GALKIN Dmitrij, 10  
GALLOWAY Alexander, 18, 21  
GERZ Jochen, 87, 88, 89, 91, 92, 109, 144, 145, 146, 147, 148, 166, 214  
GIBSON William, 53  
GILARDI Piero, 200  
GILL Mandeep, 23  
GRAHAM Dan, 55, 56  
GRASS Günter, 4, 181  
GRAU Oliver, 10, 52, 56, 63, 65, 66, 67, 68, 72, 85, 152, 153, 218, 265  
GRAVES Clare, 44  
GREAUD Loris, 26, 27, 28, 29  
GREENWALD Alice, 140  
GRICAK Jaroslav, 11  
GROMBRICH Ernst, 53  
GROYS Boris, 10  
GUATTARI Pierre-Félix, 67, 258  
GUR'YANOV Il'ya, 10

HADOT Pierre, 203  
HALBWACHS Maurice, 12  
HARAWAY Donna, 74  
HARTOG François, 164  
HASSAN Ihab, 194  
HAYLES Katherine, 11  
HEEMSKERK Joan, 20  
HEIDEGGER Martin, 39, 67, 118  
HERACLITUS, 202, 203  
HEYERDAHL Thor, 202  
HIRSCH Marianne, 130, 220  
HITLER Adolf, 176  
HOHEISEL Horst, 146, 147  
HOHLFELDT Marion, 88, 89, 243  
HOLZER Jenny, 59, 189  
HOSKINS Andrew, 10  
HOUELLEBECQ Michel, 16, 72  
HUHTAMO Erkki, 10, 52  
HUSSEIN Saddam, 176  
HUSSERL Edmund, 129

IGNATOV Grigoriy, 9  
INISHEV Il'ya, 82

IVANOVA-GEORGIEVS'KA Nelli, 11  
 JACOBS Jane, 102, 103  
 JAKUBOWICZ Rafał, 133  
 JAKUBOWICZ Rafał, 144  
 JAMPOL'SKIJ Mihail, 10  
 JEANSON Marc, 203  
 JENKINS Henry, 109, 220, 239  
 KAC Eduardo, 76, 193, 194, 198, 236  
 KADAN Nikita, 188, 189, 231  
 KAMPER Ditmar, 116, 121, 153  
 KANDEL R. Eric, 11  
 KANT Immanuel, 105  
 KANTOR Karl, 186  
 KARAKIS Joseph, 185, 186  
 KARAVAN Dani, 136, 137, 138  
 KASABOVA Anita, 11  
 KASYANOV Georgij, 11  
 KEIGHTLEY Emily, 11  
 KELLNER Douglas, 11, 15, 36, 236, 244  
 KIRIDON Alla, 11  
 KIRILLOVA Natalia, 10  
 KIRJUTIN Aleksandr, 161  
 KISSELEVA Olga, 2, 8, 13, 22, 23, 24, 29, 30, 31, 34, 37, 38, 40, 42, 43, 50, 56, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 67, 68, 69, 70, 76, 78, 81, 89, 90, 91, 93, 100, 102, 104, 113, 114, 117, 132, 144, 149, 150, 151, 154, 155, 156, 157, 158, 159, 160, 161, 162, 166, 167, 182, 192, 194, 196, 197, 198, 199, 200, 201, 202, 203, 204, 205, 206, 207, 208, 215, 216, 252, 254, 256, 266  
 KOBLIN Aaron, 78, 79, 84, 250  
 KONSHINA Hanna, 10  
 KORVIK Viktor, 190  
 KOTLOMANOV Aleksandr, 143, 166  
 KOVYLINA Elena, 22  
 KRILLOVA Katerina, 10  
 KRUTKIN Victor, 10  
 KUHN Annette, 11  
  
 LACAN Jacques-Marie-Émile, 56, 87  
 LAFARGU Jean-Noel, 41  
 LAKOFF George, 11  
 LANIER Jaron, 11, 44, 45, 219  
 LANZMANN Claude, 88  
 LAPINA- KRATASYUK Ekaterina, 24, 25, 60, 63, 109, 258, 259, 264  
 LATOUR Bruno, 107  
 LAW John, 106, 107, 108  
 LEFEBVRE Henri, 94, 97, 98, 99, 220  
 LEIBNIZ Gottfried, 105  
 LEVI Primo, 132  
 LEWIN Kurt, 94  
 LIALINA Olia, 31  
 LIBERA Zbigniew, 130  
 LICHTY Patrick, 10  
 LIDOV Aleksei, 11

LISHINSKA Olga, 10  
LOVINK Geert, 10  
LOW Seta, 9  
LOZINSKIY Roman, 9  
LYUBOVETS Olena, 11  
LUHMANN Niklas, 10, 67  
LYNCH Kevin, 9  
LYNCH Lili, 26, 242  
LYNCH Owen, 9  
LYOTARD Jean-François, 41, 88  
LYSENKO Michail, 187

MALEVICH Kazemir, 23  
MALISHKIN Evgeniy, 11  
MALTINSKI Chaim, 184, 185  
MAMMURA Spethen, 36  
MANOVICH Lev, 16, 17, 25, 29, 30, 31, 33, 52, 61, 78, 91, 92, 93, 100, 218  
MARKETOU Jenny, 31  
MARKOV Boris, 114, 115  
MARMURA Stephen, 10  
MASLOVSKAJA Oksana, 9  
MCCHESENEY Robert, 16  
MCLUHAN Marshall, 15, 17, 71, 118, 119, 120  
MCQUIRE Scott, 10  
MEL'NICHENKO Vladimir, 186  
MENOK Vira, 11  
MESYAC Svetlana, 11  
MIGNONNEAU Laurent, 46, 47, 49, 200  
MISZTAL Barbara, 11  
MITIN Ivan, 9  
MIZIANO Victor, 10  
MOORMAN Charlotte, 53  
MOROZOV Evgeny, 35  
MOSES Robert, 102, 103  
MOXEY Keith, 11, 83  
MUNTADAS Antonio, 57  
MUTANDAS Antonio, 57, 58

NAGORNA Larisa, 11  
NAHMANOVICH Vitaliy, 11  
NAM Taewoo, 10  
NAPREENKO Gleb, 175, 178, 179, 180  
NEKRASOV Victor, 12, 185, 256  
NEUMAN W. Russell, 15  
NIETZSCHE Fredrich Wilhelm, 80  
NORA Pierre, 6, 12, 90, 165, 220, 259  
NOUVEL Jean, 201

O'REILLY Tim, 35  
Orlan, 73, 74, 75, 114, 231  
OZERKOV Dmitriy, 158

PACHENKOV Oleg, 9  
PAESMANS Dirk, 20  
PAIK Nam June, 17, 53, 54, 55  
PAJACZKOWSKA Claire, 9  
PEKAR Valerij, 44  
PERRIER Mélanie, 23  
PIAZZA Camille, 132  
PILE Steve, 9  
PIRSON Chloé, 10  
PLATO, 79, 80, 81, 254

PODOROGA Valeriy, 154  
POLJAKOVA Victoria, 11  
PRESTON Paschal, 10, 36, 247  
PRIGOGINE Ilya, 66  
QUARANTA Domenico, 10  
RADSTONE Susannah, 11  
RAFAELI Sheizaf, 10  
RALPH Edward, 221  
RAZHBA Yakov, 186  
READING Anna, 10  
RELPH Edward, 11  
REVA Mykhayl, 208, 209, 210  
REY Jean-François, 41  
REYNAL Sylvain, 62  
RICHT Rebekka, 10  
RICŒUR Paul, 12, 32  
ROMANOV Roman, 172  
RORTY Richard McKay, 67  
ROZHDESTVENSKAJA Elena, 139  
RUCHATZ Jens, 9  
RUSH Michael, 56, 218  
RYBACHUK Ada, 186  
RÜSEN Jörn, 11, 182, 215, 219

SAFDIE Moshe, 126  
SAVCHUK Valerij, 113, 118, 119, 164  
SCHELD Suzanne, 9  
SCHENK Michael, 10, 38  
SCHORR Angela, 10, 38  
SCHWARTZ Barry, 11  
SEREDA Victoria, 11  
SHANKEN Edward, 10, 11, 39  
SHAPIRO Andrew, 15  
SHERBENOK Andrey, 10  
SHESTAKOVA Eleonora, 11  
SHEVTSOV Konstantin, 10  
SHISHKO Olga, 10  
SHULGIN Alexei, 31  
SKALATSKA Olena, 11  
SLOCUM Paul, 10  
SMYRNOV Sergey, 9



SOJA Edward, 99  
SOKOL Haim, 173, 174, 175, 176, 181, 267  
SOLDATENKO Valeriy, 11  
SOMMERER Christa, 46, 47, 48, 49, 200  
SONTAG Susan, 116, 153  
SOSNA Nina, 10, 117, 163  
SPITZER Walter, 142  
SPRISHEN Morduh, 185  
STALKER Phillipa Jane, 20  
STARODUBCEVA Lidia, 11, 219  
STELARC, 73, 74, 75, 84  
STOCKMANN Birgit, 10

TAIUTI Lorenzo, 200  
TAPLIN Dana, 9  
TARATUTA Ekaterina, 45  
TOLKACHEV Zinovij, 186  
TOULZE Julien, 23  
TRAAVIK Morten, 24  
TRUBINA Elena, 11  
TUAN Yi-Fu, 99

ULLMAN Micha, 147

VAKHSHTAYN Viktor, 9, 100, 101, 103, 104, 105, 106, 107, 108, 255  
VAN ALPHEN Ernst, 130  
VAN DIJK Jan, 10, 11  
VASIL'EV Aleksej, 11  
VERKAAIK Oskar, 9  
VERLEN Benno, 11  
VIOLA Bill, 55  
VIRILIO Paul, 86, 94, 115, 153, 163  
VLASIK Asja, 172, 174, 176, 177  
VOLYANYUK Ol'ga, 11  
V'YATROVICH Vladimir, 11

WAJCMAN Gerard, 10  
WANDS Bruce, 10  
WARBURG Abraham Moritz, 11, 143  
WASSERMAN Herman, 10, 36, 240  
WEIBEL Peter, 46, 152, 167, 265  
WEIWEI Ai, 36, 37  
WILSON Stephen, 10  
WODICZKO Krzysztof, 144, 166, 216

YATES Frances, 11, 238  
YOUNG James, 142, 218  
ZAJACZKOWSKA Urszula, 204  
ZAPOROZHEC Oksana, 9  
ZASHKIL'NYAK Leonid, 11  
ZERNIJ Yuliya, 11

ZHAD'KO Viktor, 11  
ZHIGALKINA Svetlana, 10  
ZHOVNEROVSKIY Evgeniy, 185  
ZIMMEL' Georg, 11

## Glossary

- Appropriated space.** According to Bourdieu, it is a place where power is established and exercised as a symbolic unnoticed violence. Such spaces turn out to be urban architectural spaces: these are essential elements of power symbolism, due to their quality of being unnoticed.
- Cultural transcoding,** a notion introduced by L.Manovich as one of the principles of new media culture used to describe urban space in the web era. This notion describes the emergence of the new computer culture: a combination of human and computer values, conventional ways of modelling of the world in culture and computer means of its representation.
- Counter-memory** is a notion introduced by Michel Foucault to designate traditions of collective remembrance that were repressed by authorities and that deliberately are not presented through major historical knowledge representation channels: education, memorialisation and ceremonialisation.
- Counter-monuments,** a term by James Young, describing art objects that appeared in the 1980s, and that use an expressly alternative memorialization language: the memorialisation subject is reviewed there, and deconstructed is the very idea of a monument as a “container of the past” that is capable of reactivating that past at any moment. “Counter-monuments” give up direct illustrativity and decorativeness, expiatory pathos and romanticisation of suffering. The goal of creating counter-monuments is development of new experiences if a viewer’s relationships with the world. The idea of counter-monuments is matching the model of “artistic intervention”. Sometimes, counter-monuments use the figure of the missing.
- Culture Mneme** is a concept suggested by Kharkiv-based researcher L.Starodubtseva, seeking to describe relationships of a society with the knowledge of the past that this society reproduces. Cultures vary in the context of Mneme from the so-called old-age ones that are laden with the past, to those suffering from cultural amnesia. A culture’s mneme-model inevitably turns out to be connected with theory and practice of art.
- Heterotopia** is a notion introduced by M.Foucault to designate a metaphorical space that is opposite to utopias. If utopia is a space with no real place, heterotopia is capable of hosting in a single place several spaces and several sites that are in themselves incompatible. The structure of this “other space” turns out to be multidimensional and polysemantic. This is co-presence of topoi, sites, “tree and grid structures”. The heterotopia, unlike utopias, is a real space revealing nontrivial relations with other sites, it is a place that is a “counter-site”, an enacted utopia in which the real sites are simultaneously represented contested and inverted.
- Historical consciousness,** according to Jörn Rüsen's definition, is the quintessence of the mental (emotional or cognitive, aesthetic, moral, conscious or unconscious) operations by which the experience of time is processed through the medium of memory into an operation for life practice.
- Iconic turn** is a term proposed by art theorist Gottfrid Bohm. It is understood today as a turn in a socio-cultural situation where ontological problematics is transposed on the visual image analysis plan. In theories that are part of “iconic turn”, image is considered as a specific medium possessing its own – i.e. alternative to the linguistic one – logic of generating a meaning. Synonymic for the notion of iconic turn are pictorial turn, imagic turn, visual turn. The post-modern visualistics are characterized by a transgressive glance turned to the outside of the human subjectiveness, combined with the practice of *videophilia* (love for

images) and *videomania* (prepossession and absorption by images), social voyeurism (mass aspiration to watch not only what is on the surface, but also what is hidden behind the visible) and social exhibitionism (mass aspiration to “get exposed” and “collect” others’ glances).

**Immersion:** the effect of immersion produced by technologies generating the effect of full presence and getting into a virtual environment. The immersion is achieved by provision of possibilities for interaction

**New Media Art** is a movement in art that has been developing, according to some researchers (O.Grau) since 1968, but that has acquired distinct forms in the late 20<sup>th</sup> and early 21<sup>st</sup> century. Some researchers (M. Rush) tend to link New Media Art with classic avant-garde, video art, and performance art. It is partly synonymic with the notions of digital art, electronic art or software art. It is characterized by the use of digital media, a pronounced immersiveness, and engagement of the viewer as an actor in an art installation. The triad artist-artwork-viewer in New Media is seen as a dialogue between equally active participants. As of now, there is no fixed definition of New Media Art. In this work, the author relies on the definition by O.Grau: it is a set of technologies aiming at a multi-level involvement of the viewers. The New Media Art genres are virtual art, software art, Internet art, game art, glitch art, telematic art, software art, bio art, computer animation, interactive art, and computer graphics, as well as practices in the field of art and activism, such as hacktivism and tactical media. Speaking of the socio-philosophical perspective in the analysis of the New Media Art phenomenon, one needs to consider it as a socio-cultural communicative interactive space of a new type, a new aesthetic and technologic field, and an area of intangible labor and intangible artistic sensitivity (“complemented sensitivity”).

**Landscape of memory** is a system of images or signs and symbols in a geographical space that form memory fixation points. The landscape of memory engages reference points, and sets guides within a space of memory, which makes it possible to deal in a certain way with getting lost in a space without guides.

**Lieu de mémoire, “place of memory”** is a notion introduced by French researcher Pierre Nora. It describes material sites that possess at the same time symbolic and functional meanings and are intended to serve as anchors for reproduction of collective self-consciousness around the knowledge of the past events. P. Nora underlines the distinction between history and memory that is carried by certain social groups. The following dimensions of places of memory are distinguished: material, symbolic, functional.

**Memory turn** is a notion describing a re-orientation of human studies towards the collective memory problematics since the late 1980s and early 1990s.

**Participatory Culture** is a notion introduced by Henry Jenkins, describing the growing and extending role of users, viewers and listeners in creation of media content, and physical erosion of the line between the ones who create information (an art work) and those who consume it.

**Placelessness** is a notion introduced by cultural geography specialist Edward Relph to describe urban spaces that do not possess authenticity and provoke anxiety. This notion may be used in the negative sense (Relph), however, in the context of development of media art in urban environment, the term “placeless” may re-acquire a neutral or even positive aspect, meaning “omnipresence” or “omniplaceness”.

**Postmemory** is a notion introduced by Marianne Hirsch to designate the mental construct developed following a rupture in the historical memory: descendants of people who were repressed or who survived the catastrophe do not get information on

their ancestors' experience, and as a result, they develop phantom memories based on information from other sources. According to M.Hirsch, postmemory is not a variety of collective memory.

**Space of memory** is a structured and fixed space, attributed with memory-meanings. The development lines of space turn and memory turn join in the concept of space of memory. This space is perceived as unhomogenous, it is filled with sign and symbol hierarchies and boundary mental markers (this said, possible are also mental "gaps", "cavities", "splits", "scissures").

**Space turn** Overall, the term "spatial turn" comes to life in socio-human sciences in the 1980s and 1990s. Its origin is believed to be linked with works of M.Foucault, M. de Certeau, G.Deleuze, P.Bourdieu, H.Lefebvre. According to Bourdieu, the social world may be presented as a multidimensional space built along the principle of differentiation and distribution, relying on relations of power and force in the social universe. Therefore, the social field is described as a multidimensional space of positions in which any existing position may be identified based on an existing system of coordinates, the values of which correlate in accordance with social variables.

**Trauma** is one of the most important notions in today's memory studies, referring to the tragic or criminal past that has not been worked through. The notion of trauma became ingrained in the human discourse starting from the 1980s. The notion of trauma may be worked through both on individual and civilisational levels.

**Virtual reality** is a notion, appearance of which in human sciences is linked to the of Jaron Lanier. It was under his leadership that in the late 1980s, a system was created to which a number of people may connect simultaneously. Since the 1980s, the term "virtual reality" has become widely used.

**Working through the past** is a notion introduced by T.Adorno to designate the process of search for a way to remember the tragic or criminal past so that this knowledge serves as a warning against a tragedy repeating in future.

**Urban memories studies** is a field of studies within **memory studies**, focused on analysis of the phenomenon of places of memory in the context of social space. According to Bourdieu, any symbolic spatial structures tend to physically self-represent in space. Hence, urban memory becomes a spatial representation of historical memory.

## Bibliography

Agamben Giorgio, *Remnants of Auschwitz: The Witness and the Archive*, New York, Zone Books, 1999.

Amin Ash, *Re-thinking of the Urban Social*, City, 11(1), 2007, p. 110-114.

Amin Ash, *Re-imagining of Urban*, Cambridge, Polity, 2002.

Anderson Benedict, *Imagined Communities: Reflections on the Origin and Spread of Nationalism*, London, Verso, 1991.

Anderson Nate, *Tim Berners-Lee on Web 2.0: "nobody even knows what it means"*, 2006 (<https://arstechnica.com/information-technology/2006/09/7650/>, accessed 14.06.18).

Ankersmit Frank, *History and tropology. The rise and fall of metaphor*, Berkeley, Univ. of California Press, 1994.

Ankersmit Frank, *Sublime Historical experience*, Stanford/Cambridge, 2005.

Arendt Hannah, *Die Verborgene Tradition: Acht Essays*, Frankfurt, Suhrkamp, 1976.

Arnheim Rudolf, *The Coming and Going of Images*, Media Art Histories, London/Cambridge, MIT Press, 2010, p. 15-17.

Arnheim Rudolf, *Art and Visual Perception: A Psychology of the Creative Eye*, Berkeley and Los Angeles, University of California Press, 1954/1974.

Arnheim Rudolf, *New Essays on the Psychology of Art*, Berkeley, University of California Press, 1986.

Aronson Oleg, *Kommunikativnyj obraz: kino, literatura, filosofiya*, Moscow, Novoe literaturnoe obozrenie, 2007.

Arthur Paul, *Participating in the past: recording lives in digital environments*, History Experiments, special issue, 1, 2008, p. 187–202.

Ascott Roy, *Art and Telematics: towards of the network consciessness*, Art+Telecommunication, Vancouver, The Western Front, 1984, p. 25-67.

Assmann Aleida, *The Holocaust – a Global Memory? Extensions and Limits of a New Memory Community*, Memory in a Global Age. Discourses, Practices and Trajectories, Aleida Assmann, Sebastian Conrad (ed.), Palgrave Macmillan, 2010, p. 97-117.

Assmann Aleida, *Transformations of the Modern Time Regime, Breaking up time: negotiating the borders between present, past and future*, Göttingen, Vandenhoeck & Ruprecht, 2013, p. 39-56.

Assmann Aleida, *Das neue Unbehagen an der Erinnerungskultur: Eine Intervention*, München, C.H.Beck, 2013.

Assmann Aleida, *Der lange Schatten der Vergangenheit. Erinnerungskultur und Geschichtspolitik*, München, C.H. Beck, 2006.

Assmann Aleida, *Erinnerungsräume. Formen und Wandlungen des kulturellen Gedächtnisses*, München, Beck, 1999, (3rd edition, 2006).

Assmann Aleida, *Ist die Zeit aus den Fugen? Aufstieg und Fall des Zeitregimes der Moderne*, München, Hanser, 2013.

Assmann Jan, *Communicative and Cultural Memory, Cultural memory studies: an international and interdisciplinary handbook*, Walterde Gruyter, 2008, p. 109–118.

Assmann Jan, *Das kulturelle Gedächtnis: Schrift, Erinnerung und politische Identität in frühen Hochkulturen*, München, 1992.

Attie Shimon, *The Writing on the Wall, Berlin, 1992-93: Projections in Berlin's Jewish Quarter*, Art Journal, 62 (3), 2003, p. 74-83.

Auge Marc, *Non-places: Introduction to an Anthropology of Supermodernity*, London/New York, Verso, 1995.

Aurelius Augustinus Hipponensis, *Les confessions*, traduction M. Moreau 1864, Samizdat, édition numérique réalisée par l'abbaye Saint Benoit de Port-Valais (Suisse), août 2013.

Bachelard Gaston, *La poétique de l'espace*, 3e édition, Paris, Les Presses universitaires de France, 1961.

Bal Mieke, *Visual essentialism and the object of visual culture*, *Journal of Visual Culture*, 2 (1), 2003, p. 5–32.

Barthel Michael, Shearer Elisa, Gottfried Jeffrey, Mitchell Amy, *The Evolving Role of News on Twitter and Facebook*, 2015 (<http://www.journalism.org/2015/07/14/the-evolving-role-of-news-on-twitter-and-facebook/>, accessed 27.06.18).

Barthes Roland, *Le système de la mode essais de sémiologie de la culture*, Paris, Seuil, 1966.

Barthes Roland, *La chambre claire: note sur la photographie*, Paris, Seuil, 1980.

Basu Paul, *Memoryscapes and Multi-Sited Methods, Research Methods for Memory Studies*, Edinburgh, Edinburgh University Press, 2013.

Baudrillard Jean, *Requiem pour les Médias*, in *Baudrillard J. Pour une Critique de L'économie Politique du Signe*, Paris, Editions Gallimard, 1972.

Bauman Zygmunt, *Modernity and the Holocaust*, New York, Ithaca, Cornell University Press, 1989.

Baym Nancy, *The Emergence of On-line Community*, *Cybersociety: communication and community*, Newbury Park, 2006, p. 35-68.

Bedash Yuliya, *Prostranstvo kak problema postmetafizicheskoj filosofii*, *Topos: Filosofsko-kul'turologicheskij zhurnal*, 1 (21), 2009, p. 94-113.

Benjamin Walter, *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*, *Texte zur Medientheorie*, Helmes, Günter/Köster, Werner (Hrsg.), Stuttgart, Reclam, 2002, p.163-190.

Benjamin Walter, *The Work of Art in the Age of the Mechanical Reproduction*, New York, Schocken Books, 1969.

Berger John, *Ways of Seeing*, London, Penguin Books, 1972.



Bijsterveld Karin, Dijck Jan Van, *Sound Souvenirs. Audio Technologies, Memory and Cultural Practices*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2009.

Bobro Marc, *Self and Substance in Leibniz*, Dordrecht/Boston/London, Kluwer Academic Publishers, VII, 2004.

Bolz Norbert, *Your inside is out and your outside is in — die mythische Welt der elektronischen Medien*, Mediendämmerung. Zur Archäologie der Medien, P. Klier, J.-L. Evard (Hg), Tiamat, Berlin, 1989, p. 81–89.

Bolz Norbert, *Das ABC der Medien*, Paderborn u. a., Wilhelm Fink, 2007.

Breitborde Lawrence, *Urban Anthropology in 1990s. Whither the City? An Introduction*, *City&Society*, 7(1), 1994, p. 3-10.

Breyer Thimo, *On the topology of cultural memory. Different modality of inscription and transmission*, Neumann, 2006.

Bryson Norman, *Vision and painting. The Logic of the Gaze*, New Haven/London, Yale University Press, 1986.

Buden Boris, *Art after the End of Societ*, *Maska*, 121-122, 2009.

Busa Alessandro, *City of Memory*, *Encyclopedia of Urban Studies*, Los Angeles-New Delhi, Sage, 2005, p.158-160.

Candy Linda, *Exploration in Art and Technology*, London, Springer-Verlag, 2002.

Cangiano Serena, *Aaron Koblin: aesthetic evolution of data visualization* (<http://digicult.it/digimag/issue-054/aaron-koblin-aesthetic-evolution-of-data-visualization/>, accessed 22.06.18).

Cannon Rebecca, *Introduction to Game Art*, Playthings Conference, October 8-9, 2003.

Castells Manuel, *Rise of the Network Society, The Information Age: Economy, Society and Culture*, 1, Blackwell Publishing, Massachusetts, 1996.

Castells Manuel, *La Galaxia Internet. Reflexiones sobre Internet, empresa y sociedad*, Madrid, Areté, 2001.

Clanton Robert, *A touch of code: Interactive installation and experience*, Berlin, Gestalten, 2011.

Clowes Robert William, *The Cognitive Integration of E-Memory*, *Review of Philosophy and Psychology*, Springer, 3(4), 2012.

Conan Éric, Rousso Henry, *Vichy, un passé qui ne passe pas*, Paris, éd. Fayard, 1994.

Connerton Paul, *How modernity forgets*, Cambridge, Cambridge University Press, 2009.

Connerton Paul, *How Societies Remember*, Cambridge, Cambridge University Press, 1989.

Danto Arthur, *Analytical Philosophy of History*, Cambridge, Cambridge University Press, 1965.

Degot Ekaterina, *Lecture at the Opening of the Exhibition "So far, so close..." by Olga Kisseleva, Passage d'Europe: exhibition catalogue*, Saint-Etienne, 2004, p. 155-156.

Deleuze Gilles, *Platon et les simulacres, Logique du sens*, Paris, Les Éditions de Minuit, 1969.

Deleuze Gilles, *Post-scriptum sur les sociétés de contrôle, L'autre journal*, n°1, Paris, mai 1990 ([http://aejcpp.free.fr/articles/controle\\_deleuze.htm](http://aejcpp.free.fr/articles/controle_deleuze.htm), accessed 22.05.18).

Deleuze Gilles, *Cinema, Cinema 1 l'image-mouvement. Cinema 2 l'image-temps*, Paris, Les Editions de Minuit, 1983, 1985.

Deleuze Gilles, *Différence et répétition*, Paris, ed. PUF, 1968.

Dery Mark, *Escape Velocity: Cyberculture at the End of the Century*, New York City, Grove Press, 1996.

Didi-Huberman Georges, *Images malgré tout*, Paris, Editions de Minuit, 2003.

Dijk Jan Van, *The Network Society. Social Aspects of New Media*, Sage Publications, 2006.

Dovey John, *New Media: A Critical Introduction*, London / New York, Routledge, 2009.

Doyon Maxime, Breyer Thiemo, *Normativity in Perception*, Palgrave Macmillan, 2015.

Duranti Luciana, Shaffer Elizabeth, *The Memory of the World in the Digital Age: Digitization and Preservation, UNESCO Memory of the World Programme*, Knowledge Societies Division, British Columbia, Canada (26–28 September 2012).

Durham Meenakshi, Kellner Douglas, *Media and Cultural Studies Keywords*, UK, Blackwell Publishing Malden, Ma and Oxford, 2001.

Eco Umberto, *From Internet to Gutenberg*,  
([http://joevans.pbworks.com/f/eco\\_internet\\_gutenberg.pdf](http://joevans.pbworks.com/f/eco_internet_gutenberg.pdf), accessed 17.06.18).

Eliade Mircea, *Mephistopheles and the Androgyne: Studies in religious myth and symbol*, London, 1965.

Ellul Jacques, *The Technological Order*, Detroit, Wayne State Univ. Press, 1963.

Erlil Astrid, *Travelling Memory, Parallax*, 17, 2011, p. 4-18.

Erlil Astrid, *Media and Cultural Memory*, Berlin/New York, Walter de Gruyter, 2008.

Fabian Johannes, *Memory against Culture. Arguments and reminders*, Durham/London, Duke University press, 2007.

Fauconnier Gilles, *Mappings in Thought and Language*, Cambridge University Press, 1997.

Fauconnier Gilles, *Mental Spaces. Aspects of Meaning Construction in Natural Language*, Cambridge University Press, 1994.

Fauconnier Gilles, *Mental Spaces. Conceptual Integration Networks, Cognitive Linguistics: Basic Readings*, KG, Walter de Gruy-ter GmbH & Co, 2006, p. 303-371.

Feldman Tony, *An Introduction to Digital Media*, London, Routledge, 1997.

Flew Terry, *New Media: An Introduction*, UK, Oxford University Press, 2002.

Flusser Vilem, *Towards a Philosophy of Photography*, London, Reaktion Books, 2000.

Foucault Michel, *Des espaces autres (conférence au Cercle d'études architecturales, 14 mars 1967)*, *Architecture, Mouvement, Continuité journal*, 5, 1984, p. 46-49.

- Foucault Michel, *Ceci n'est pas une pipe*, Fontfroide-le-Haut, Fata Morgana, 1973.
- Foucault Michel, *Folie et Dérison. Histoire de la folie à l'âge Classique*, Paris, Librairie Plon, 1961.
- Foucault Michel, *L'Archéologie du savoir*, Paris, 1969.
- Foucault Michel, *Surveiller et punir. Naissance de la prison*, Paris, Gallimard, 1975.
- Freeman Lindsey, Nienass Benjamin, Daniell Rachel (ed.), *Silence, Screen, And Spectacle: Rethinking Social Memory in the Age of Information and New Media*, Berghahn, N.Y., Oxford, 2014.
- Frieling Rudolf, Daniels Dieter (ed.), *Media Art Net 1: Survey of Media Art*, New York/Vienna, Springer, 2004.
- Fuller Matthew, *Behind the blip: Essays on the culture of software*, New York, Autonomedia, 2003.
- Galloway Alexander R., *Jodi's Infrastructure*, 2016 (<https://www.e-flux.com/journal/74/59810/jodi-s-infrastructure/>, accessed 17.05.18).
- Gere Charlie, *Digital Culture*, London, Redaction, 2008.
- Goldberg RoseLee, *Performance Art. From Futurism to the Present*, London, 2001.
- Grau Oliver, *Immersion & Emotion – zwei bildwissenschaftliche schlüsselbegriffe, Mediale Emotionen. Zur Lenkung von Gefühlen durch Bild und Sound*, Fischer, Frankfurt am Main, 2005, p. 70-106.
- Grau Oliver, *New Media*, 2016  
(<http://www.oxfordbibliographies.com/view/document/obo-9780199920105/obo-9780199920105-0082.xml>, accessed 22.06.18)
- Grau Oliver, *Media Art Histories*, London/Cambridge MA, MIT Press, 2010.
- Grau Oliver, *Virtual Art: From Illusion to Immersion*, Cambridge MA, MIT Press, 2004.
- Groys Boris, *Das Thema des Mülls in der Arbeit von Ilya Kabakov, Zeitgenössische Kunst aus Moskau: Von der Neo-Avantgarde zum Post-Stalinismus*, München, 1991, p. 163-172.

Groys Boris, *Ilya Kabakow: The Man Who Flew into Space from his Apartment*, London, MIT Press, 2006.

Groys Boris, *Unter Verdacht. Eine Phänomenologie der Medien*, München-Wien, Hanser Verlag, 2000.

Groys Borys, Kabakow Ilya, *Die Kunst des Fliehens, Dialoge über Angst, das heilige Weiß und den sowjetischen Mull*, München, 1991.

Halbwachs Maurice, *Les cadres sociaux de la mémoire*, Paris, Félix Alcan, 1925.

Hansen Thomas Blom, Verkaaik Oskar, *Urban Charisma: Everyday Mythologies in the Cities*, *Critics of Anthropology*, 29 (1), 2009, p. 5-26.

Harvey David, *The Right to the City*, *New Left Review*, 2008.

Hayles Katherine, *How we became posthuman: Virtual bodies in cybernetics, literature, and informatics*, Chicago, The University of Chicago Press, 1999.

Hirsch Marianne, *The Generation of Postmemory*, *Poetics Today*, 29, 2008, p.103-128.

Hohlfeldt Marion, *From Iconic Vacancy To Social Imagination Toward Jochen Gerz's The Square of the European Promise in Bochum*, *Dyskurs: Pismo Naukowo-Artystyczne ASP we Wrocławiu*, 21, 2016, p. 154-172.

Hollier Denis, *Le Collège de Sociologie (1937-1939)*, Paris, ed. Gallimard, 1995.

Hope Cat, Ryan John Charles, *Digital Arts: An Introduction to New Media*, New York/London, Bloomsbury, 2014.

Hoskins Andrew, *The Digital Distribution of Memory*,  
(<http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.473.3811&rep=rep1&type=pdf>,  
accessed 17.06.18).

Huhtamo Erkki, *From Cybernation to Interaction: A Contribution to Archeology of Interactivity. The Digital Dialectics, New Essay of New Media*, Cambridge MA, MIT Press, 1999, p. 96-110.

Huhtamo Erkki, *Twin touch redux: media archeological approach to art, interactivity and tactility*, *MediaArtHistories*, London/Cambridge MA, MIT Press, 2010, p. 71-103.

Huhtamo Erkki (ed.), *Media Archaeology. Approaches, Applications, and Implications*, CA, University of California Press, 2011.

Hutton Patrick H., *History as an Art of Memory*, Hanover, New Hampshire, 1993, p. 73-90.

Huyssen Andreas, *Presented Pasts. Urban Palimpsests and the Politics of Memory*, Stanford University Press, 2003.

Huyssen Andreas, *Other Cities. Other World. Urban Imaginaries in the Globalizing World*, Durham NC, Duke University Press, 2009.

Jenkins Henry, *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*, Routledge, London/New York, 2013.

Jenkins Henry, Puroshotma Ravi, Clinton Katherine, Weigel Margaret, Robison Alice J., *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century*, (<http://www.newmedialiteracies.org/wp-content/uploads/pdfs/NMLWhitePaper.pdf>, accessed 19.06.18)

Kac Eduardo , *Time Capsule*, 1997 (<https://www.ekac.org/timec.html>, accessed 17.02.19).

Kadobayashi Takeshi, *Tactility. This Superfluous Things, Reading McLuhan through Trope of Sense*, Tokyo, 4, 2005, p. 26-35.

Kandel Eric R., *The Age of Insight: The Quest to Understand the Unconscious, Art, Mind, and Brain, from Vienna 1900 to the Present*, New York, Random House, 2012.

Kandel Eric R., *In Search of Memory: The Emergence of a New Science of Mind*, New York, W. W. Norton & Company, 2007.

Kasabova Anita, *Memory, Memorials and Commemoration, History and Theory*, 47, 2008, p. 331-350.

Keightley Emily, *Remembering research: memory and methodology in the social sciences*, *International Journal of Social Research Methodology*, 13 (1), 2010, p. 55-70.

- Kellner Douglas, *Globalization and Technopolitics*,  
(<https://pages.gseis.ucla.edu/faculty/kellner/essays/globalizationtechnopolitics.pdf>,  
accessed 14.12.19)
- Kellner Douglas, *New Technologies, TechnoCities, and the Prospects for Democratization*  
(<https://pages.gseis.ucla.edu/faculty/kellner/essays/newtechnologiestechnocities.pdf>,  
accessed 14.12.18)
- Kisseleva Olga, *Art et biodiversité*, *Plastik Art&Science*, 4, 2013.
- Kisseleva Olga, *Art in Virtual Worlds, Cyberart*, Perseus Books Massachusets, 1998, p.  
229-257.
- Kisseleva Olga, *Communication <--> Identification*, *Galerie Jorge Alyskewycz*, avec le  
concours de la Direction des Affaires Culturelles de la ville de Paris, Departament des Arts  
plastiques, Paris, 1997.
- Kisseleva Olga, *In vivo, l'artiste en l'œuvre?*, *Plastik Art&Science*, 2, 2011.
- Kisseleva Olga, *Nano*, *Plastik Art&Science*, 3, 2012.
- Kisseleva Olga, *Crossworlds*, 2011 (<https://isea2011.sabanciuniv.edu/paper/crossworlds>,  
accessed 14.12.18).
- Kisseleva Olga, *Art et territoire*, Paris, Publications de la Sorbonne, 2018.
- Kisseleva Olga, *Contre Temps*, Publications de la Sorbonne - Louvre Lens, 2017.
- Kisseleva Olga, *Custom Made*, KT Press, London, 2014.
- Kisseleva Olga, *Cyberart, un essai sur l'art du dialogue*, Paris, Ouverture Philosophique  
BEAUX ARTS, 1998.
- Kisseleva Olga, *Plastik Art&Science*, publications de la Sorbonne, Paris, 2010-2017.
- Kisseleva Olga, *Reg'art des sciences*, Paris, ed. Jean-Michel Place, 2016.
- Kisseleva Olga, *Sensitive Worlds/Mondes Sensibles*, CDA,  
Enghien, 2014.

Kisseleva Olga, *Travail collectif à l'oeuvre*, Jean-Michel Place, 2017.

Kisseleva Olga, *Where are you?*, Onestar Press, 2006.

Kisseleva Olga, *Etre ici et là: la relativité générale et la physique quantique*, *Plastik Art&Science*, 1, 2010.

Kitchin Rob, Dodge Martin, *Code/space: Software and everyday life*, Cambridge MA, MIT Press, 2011.

Kittler Friedrich, *Optische Medien*, Berlin, Merve, 2002.

Kuhn Annette, *Photography and cultural memory: a methodological exploration*, *Visual Studies*, 22 (3), 2007, p. 283 – 292.

Lakoff George, Johnson Mark, *Metaphors We Live By*, University of Chicago Press, Chicago, 2003.

Lanier Jaron, *Who Owns the Future*, New York, Simon & Schuster, 2013.

Lanier Jaron, *You Are Not a Gadget: A Manifesto*, New York, Alfred A. Knopf, 2010.

Leboe Jason, Ansons Tamara, «On misattributing good remembering to a happy past: An investigation into the cognitive roots of nostalgia», *Emotion*, 6(4), 2006, p.596-610.

Lefebvre Henri, *La production de l'espace*, Anthropos, Paris, 1974.

Lichty Patrick, *A Disjointed Conversation – Claire Bishop, The Digital Divide, and the State of New Media Contemporary Art*, 2013.

Lovink Geert, *New Media, Art and Science: Explorations beyond the Official Discourse, Empires, Ruins + Networks: The Transcultural Agenda in Art*, Melbourne, University of Melbourne Press, 2005.

Low Setha, *The Anthropology of City: Imagining and Theorizing of City*, *Annual Review of Anthropology*, 25, 1996, p. 383-409.

Low Setha, Taplin Dana, Scheld Suzanne, *Rethinking Urban Parks: Public Space and Cultural Diversity*, USA, University of Texas, 2005.



- Löwith Karl, *Von Hegel zu Nietzsche*, Zürich/New York, Europa Verlag, 1941.
- Luhmann Niklas, *Die Realität der Massenmedien*, Westdeutscher Verlag, Opladen, 1996.
- Lynch Kevin, *The Image of the City*, Cambridge MA, MIT Press, 1960.
- Lynch Lili, *Vuk Cosic: the origins of net.art*, April 25, 2012 (<http://bturn.com/8131/vuk-cosic-the-origins-of-net-ar>, accessed 17.05.18).
- Lynch Owen, *Urban Anthropology, Postmodernism and Perspectives*, *City & Society*, 7(1), 1994, p. 35-52.
- Manovich Lev, *New Media From Borges to HTML*, *The New Media Reader*, Cambridge, Massachusetts, 2003.
- Manovich Lev, *The New Temporality: Loop as a Narrative Engine*, *The Language of New Media*, Cambridge MA, MIT Press, 2002, p.314-322.
- Manovich Lev, *The Possibility of Communication, Sensitive Worlds/ Mondes Sensibles*, CDA, Enghien, 2014, p. 6-10.
- Manovich Lev, *How to Follow Global Digital Cultures, or Cultural Analytics for Beginners*, New-York, Berg 3PL, 2003.
- Manovich Lev, *Software takes command*, 5, A&C Black, 2013.
- Manovich Lev, *The Language of New Media*, Cambridge MA, MIT Press, 2002.
- Marguerin Mathieu, *The wrong city: an immersive installation by Olga Kisseleva*, ([https://www.digitalartarchive.at/fileadmin/user\\_upload/Virtualart/PDF/498\\_Mathieu%20Marguerin%20the%20wrong%20city.pdf](https://www.digitalartarchive.at/fileadmin/user_upload/Virtualart/PDF/498_Mathieu%20Marguerin%20the%20wrong%20city.pdf), accessed 22.12.18).
- Marmur Stephen, *A net advantage? The Internet, grassroots activism and American Middle-Eastern Policy*, *New Media Society*, 10, 2008, p. 247-271.
- Mcluhan Herbert Marshall, *The Gutenberg Galaxy: The Making of Typographic Man*, Toronto, University of Toronto Press, 1962.
- Mcluhan Herbert Marshall, *Understanding Media: The Extensions of Man*, New York, McGraw Hill, 1964.

- Mcquire Scott, *The Media City: Media, Architecture and Urban Space*, London, SAGE Publications Ltd, 2010.
- Merleau-Ponty Maurice, *La Phénoménologie de la perception*, Paris, Gallimard, 1945.
- Merleau-Ponty Maurice, *Le Visible et l'invisible*, Paris, Gallimard, 1964.
- Millet Catherine, *Contemporary Art in France*, Paris, Flammarion, 2006.
- Misztal Barbara, *Theories of social remembering*, Philadelphia, Open University Press, 2003.
- Mitchell William John Thomas, *Image, Space, Revolution: The Arts of Occupation*, *Critical Inquiry*, 39 (1), 2012, p. 8-32.
- Mitchell William John Thomas, *Picture theory: Essays on verbal and visual representation*, University of Chicago, 1994.
- Moxey Keith, *Visual Studies and the Iconic Turn*, *Journal of visual culture*, 7 (2), p. 131-146.
- Nam Taewoo, *Dual effects on the internet on political activism: Reinforcing and mobilizing*, *Government Information Quarterly*, 29, 2012, p. 90–97.
- Noah Kalina, *Everyday* (<http://noahkalina.com/508#1>, accessed 22.02.19)
- Nora Pierre, *Between Memory and History: Les Lieux de Mémoire*, *Representations*, 26, 1989, p. 7-24.
- Nora Pierre, *Pour une histoire au second degré*, *Le Débat*, 5, 3, 2002, p. 24-31.
- Nora Pierre (ed.), *Les Lieux de memoire*, Paris, Gallimard, 1-7, 1986-1993.
- O'reilly Tim, *What is Web 2.0? Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software*, 2009 (<http://www.oreilly.com/pub/a/web2/archive/what-is-web-20.html>, accessed 14.02.19)
- Ozerkov Dmitry, *New Russian avant-garde, Double vie: catalogue, less presses du reel*, Dijon, 2011, p. 16-17.

Pajczkowska Claire , *Urban Memory/suburban oblivion, Urban Memory. History and Amnesia in modern city*, NY Abingdon, 2005, p. 23-33.

Paul Christiane, *Digital Art*, New York, Thames & Hudson, 2003.

Pile Steve, *Real Cities: Modernity, Space and Phantasmagories of City Life*, London, Sage Publication, 2005.

Pirson Chloé, *Nano-Monde "Sur Mesure". "Made to Measure" Nano-world, Sensitive Worlds*, CDA, Enhgien, France, 2014, p. 10-19.

Preston Paschal, *Reshaping Communications: Technology, Information and Social Change*, London, Sage, 2001.

Quaranta Domenico, *Beyond New Media Art*, Brescia, LINK Editions, 2013.

Radstone Susannah, *Memory and Methodology*, Berg Publishers, 2000.

Rafaeli Sheizaf, *Interactivity: From new media to communication*, CA, Beverly Hills, 1988.

Reading Anna, *Memobilia: Mobile Phones Making New Memory Forms, Save As...Digital Memories*, London, 2009, p. 81-95.

Reading Anna, *The Dynamics of Zero: On Digital Memories of Mars and the Human Fœtus in the Global Memory Field*, *Journal for Communication Studies*, 5, №10, 2012, p. 22-44.

Relph Edward, *Place and Placelessness*, London, Pion Limited, 1976.

Rendell Jane, *Art&Architecture: a Place Between*, London, I.B. Tauris 2006.

Richardson Tanya, *Kaleidoscopic Odessa: History and Place in Contemporary Ukraine*, University of Toronto, Toronto, 2005.

Richt Rebekka, Stockmann Birgit, *Are our eyes target? Media Art History*, Prestel-Verlag, Munchen, 1997.

Ricœur Paul, *The Metaphorical Process as Cognition, Imagination, and Feeling*, *Critical Inquiry journal*, 5, 1978, p.143-159.

- Ricœur Paul, *La Mémoire, l'histoire, l'oubli*, Paris, Le Seuil, 2003.
- Ricœur Paul, *Le Juste*, Paris, Esprim 1995.
- Ruchatz Jens, *The Photograph as Externalization and Trace, Media and Cultural Memory*, Walter de Gruyter, Berlin New York, 2008, p. 367 – 379.
- Rüsen Jörn, *Zeit und Sinn. Strategien historischen Denkens*, Frankfurt, Fischer TB, 1990.
- Rush Michael, *New Media in Art*, London, Thames & Hudson, 2005.
- Schorr Angela, Schenk Michael, Campbell William (ed.), *Communication Research and Media Science in Europe*, Berlin, Mouton de Gruyter, 2003.
- Schwartz Barry, *The Social Context of Commemoration: A Study in Collective Memory*, *Social Forces*, 61, no. 2, 1982, pp. 374-402.
- Sers Philippe, *Totalitarisme et avant-gardes, Falsification et vérité en art*, Paris, Les Belles Lettres, 2001.
- Shanken Edward, *Contemporary Art and New Media: Digital Divide or Hybrid Discourse?*, *A Companion to Digital Art*, Wiley-Blackwell, 2016, p. 463-481.
- Shanken Edward, *Response to Is New Media Accepted in the Art World?*, *Media, New Media, Postmedia*, 2011.
- Shanken Edward, *Telematic Embrace: A Love Story? Roy Ascott's Theories of Telematic Art* ([http://telematic.walkerart.org/timeline/timeline\\_shanken.html](http://telematic.walkerart.org/timeline/timeline_shanken.html), accessed 14.12.18).
- Shanken Edward, *Alternative Nows and Thens to Be: Re-imagining History to (Re)View the Future – Photography, New Media, and Art Historical Revision*, 2011.
- Shanken Edward, *Art and Electronic Media*, London, UK, Phaidon Press Ltd., 2009.
- Slocum Paul, *New Media and the Art Gallery*, 2010.
- Soja Edward, *Writing the city spatially, City: analysis of urban trends, culture, theory, policy, action journal*, 7, 2003, p. 269-281.
- Taylor Brandon, *Art today*, London, 2004.

- Taylor Charles, *Sources of the Self: The Making of the Modern Identity*, Harvard University Press, 1989.
- Tramble Nichelle, *Double life, Ist Rennes Contemporary art: exhibition catalogue*, Rennes, 2008.
- Tribe Mark, Reena Jana, Grosenick Uta (ed.), *New Media Art*, Cologne, Taschen, 2006.
- Tuan Yi-Fu, *Topophilia: a study of environmental perception, attitudes, and values*, N.J., Prentice-Hall, Englewood Cliffs, 1974.
- Turkina Olesya, *Olga Kisseleva's Psychopathological Trainer "Powerbik", OPEN 2003: exhibition catalogue*, Venice, 2003.
- Verlen Benno, *Society, Action and Space*, London, Routledge, 1993.
- Virilio Paul, *Big Optics, On Justifying The Hypothetical Nature Of Art And The Non-Identity Within The Object World*, Köln, 1992.
- Virilio Paul, *La Machine de vision: essai sur les nouvelles techniques de représentation*, Paris, éd. Galilée, 1988.
- Virno Paolo, *Grammatica della moltitudine. Per una analisi delle forme di vita contemporanee*, Roma, ed. DeriveApprodi, 2003.
- Wajcman Gerard, *De la croyance photographique, Les Temps modernes*, LVI, 613, 2001, p. 76—77.
- Walter Benjamin, *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit* (1936), *Texte zur Medientheorie*, Helmes, Günter/Köster, Werner (Hrsg.), Stuttgart, Reclam, 2002, p.163-190.
- Wands Bruce (ed.), *Art of the Digital Age*, Thames & Hudson, New York, 2006.
- Warburg Aby, "Mnemosyne"-Atlas, *id. Gesammelte Schriften*, abt. 2, bd. 1, Berlin, 2003, s. 100–101.

Wasserman Herman, *Is a New Worldwide Web Possible? An Explorative Comparison of the Use of ICTs by Two South African Social Movements*, *African Studies Review*, 50, № 1, 2007, p. 109–131.

Weber Max, *Wissenschaft als Beruf, Max Weber: Gesammelte Aufsätze zur Wissenschaftslehre*, Mohr (3. Auflage), Tübingen, 1968, s. 582-613.

Weibel Peter, *Media Art: From Simulation to Stimulation*, *Logos Journal*, 25, issue 4, 2015, p.135-162.

Wilson Stephen, *Art + Science Now*, London, Thames & Hudson, 2010.

Wilson Stephen, *Information Arts: Intersections of Art, Science and Technology*, Cambridge, MA, MIT, 2002.

Wright Sewall, *Erewon et son double, Where are you?*, Moscow, 2000.

Wuttke Dieter, *Aby M. Warburg. Bibliographie 1866 bis 1995. Werk und Wirkung; mit Annotationen*, Baden-Baden, Koerner, 1998.

Yates Frances, *The Art of Memory*, London, Routledge and Kegan Paul, 1966.

Atton Chris, *Reshaping Social Movement Media for a New Millennium*, *Social Movement Studies*, 2, 2003.

Bauman Zygmunt, *City of fears, city of hopes*, London, Goldsmith's College, 2003.

Bauman Zygmunt, *Liquid Modernity*, Cambridge, Polity, 2000.

Bauman Zygmunt, *The Individualized Society*, Polity, Cambridge, 2001.

Алексеева Ирина, Аршинов Владимир, Чеклецов Вадим, ««Технолюди» против «постлюдей»: НБИКС-революция и будущее человека», *Вопросы философии*, 4, 2013, с.12-22.

Антонович Мирослава, *Ідентичність і пам'ять в пострадянській Україні*, Київ, Дух і літера, 2009.

Артог Франсуа, «Времена мира, история, историческое письмо», *Новое литературное обозрение*, 83, 2007, с.22-36.

Артог Франсуа, «Какова роль историка во все более «презентистском» мире?», 2013 ([http://gefter.ru/archive/8000?fb\\_action\\_ids=4334768062409&fb\\_action\\_types=og.likes&fb\\_source=other\\_multiline&action\\_object\\_map=%7B%224334768062409%22%3A471846539547231%7D&action\\_type\\_map=%7B%224334768062409%22%3A%22og.likes%22%7D&action\\_ref\\_map=%5B%5D](http://gefter.ru/archive/8000?fb_action_ids=4334768062409&fb_action_types=og.likes&fb_source=other_multiline&action_object_map=%7B%224334768062409%22%3A471846539547231%7D&action_type_map=%7B%224334768062409%22%3A%22og.likes%22%7D&action_ref_map=%5B%5D), дата обращения 16.11.2018).

Артюх В'ячеслав, «Зміст поняття історична пам'ять на тлі українських реалій», *Менеджмент за умов трансформаційних інновацій: виклики, реформи, досягнення: Матеріали міжнародної наукової конференції (10–12 травня 2007 року)*, II, 2007, с. 113–117.

Батаева Екатерина, «Фланерство и видеомания: современные и постмодерные визуальные практики», *Вопросы философии*, 12, 2012, с. 78-89.

Берк Питер, ««Перформативный поворот» в современной историографии», *Одиссей. Человек в истории: Script/Oralia: взаимодействие устной и письменной традиции в Средние века и раннее Новое время*, 2008, с. 337–354.

Беркгоф Карел, «Бабин Яр у кино», Владислав Гриневич, Павло-Роберт Магочій (ред.), *Бабин Яр: Історія і пам'ять*, Київ, Дух і Літера, 2016, с. 253-277.

Бодрийяр Жан, *Город и ненависть*, ([http://www.ruthenia.ru/logos/number/1997\\_09/06.htm](http://www.ruthenia.ru/logos/number/1997_09/06.htm), дата обращения 14.09.18)

Бойко Олександр, «Колективна пам'ять: природа, суть, структура», *Національна та історична пам'ять*, 3, 2012, с. 93–105.

Боровский Александр, *Не тот это город: проект Ольги Киселевой*, каталог выставки, Санкт-Петербург, 2001.

Булатов Дмитрий, *По ту сторону медиума: искусство, наука и воображаемое технокультуры*, Калининград, КФ ГЦСИ, 2016.

Булатов Дмитрий, *Эволюция от Кутюр: искусство и наука в эпоху постбиологии*, ч. 1, Калининград, КФ ГЦСИ, 2009.

Булатов Дмитрий, *Эволюция от Кутюр: искусство и наука в эпоху постбиологии*, ч. 2, Калининград, КФ ГЦСИ, 2013.

- Бурдьє Пьер, *Социальное пространство: поля и практики*, Санкт-Петербург, Алетейя, 2005.
- Бурдьє Пьер, *Социология социального пространства*, Санкт-Петербург, Алетейя, 2007.
- Буряк Лариса (ред.), *Київ у національній пам'яті*, Київ, ДП «НВЦ «Пріоритети», 2013.
- Буряк Лариса, «Пам'ять у культурному просторі міста (київський контекст)», *Національна та історична пам'ять. Політика пам'яті у культурному просторі*, 8, 2013, с.94-103.
- В'ятрович Владимир, *Історія з грифом «Секретно»*, Центр досліджень визвольного руху, Львів, 2011.
- Вайбель Петер , *10++ программных текстов для возможных миров*, Москва, Логос, 2011.
- Васильев Алексей, «Современные memory studies и трансформация классического наследия», *Диалоги со временем. Память о прошлом в контексте истории*, Москва, 2008, с. 19-49.
- Вахштейн Виктор, «Пересборка города: между языком и пространством», *Социология власти*, 2, 2014, с. 9-38.
- Гаврилов Александр, «Основные подходы к определению категории «виртуальная реальность» в современном философском дискурсе», *Молодой ученый*, 9, 2012, с. 162-166.
- Галкин Дмитрий, «Кибернетическое искусство 1950-60-х годов: роботизированная скульптура», *Эволюция от Кутюр: искусство и наука в эпоху постбиологии*, ч.1, 2009, с. 188-209.
- Голубович Инна, «Европейский словарь философий. Лексикон непереводаемостей» (французский оригинал и украинская версия: универсум, мультиверсум, картография), *Идеи и Идеалы*, 3 (5), 2010, с. 92-104.



Грау Оливер, «Медиаискусство как ключ к пониманию мира. Интервью в Киеве с Асей Баздияровой», 2011 (<http://artukraine.com.ua/a/oliver-grau--mediaiskusstvo-kak-klyuch-k-ponimaniyu-mira/#.WIHCStKLTmw>, дата обращения 7.12.18).

Григорьева Надежда, *Эволюция антропологических идей в европейской культуре второй половины 1920-1940-х гг. (Россия, Германия, Франция)*, Москва, ИООО "Книжный дом", 2008.

Гриневич Владислав, Магочій Павло-Роберт (ред.), *Бабин Яр: Історія і пам'ять*, Дух і Літера, Київ, 2016.

Грінченко Гелінада, «Колективна (соціальна) пам'ять: критика теорії та методу дослідження», *Схід-Захід: Історико-культурологічний збірник*, 13-14, 2009, с.11-24.

Гройс Борис, «Дефикционализация фиктивного: искусство и литература в интернете», *Логос*, 4, 2015, с. 1-16.

Гройс Борис, «Искусство в XXI веке: от объекта к событию», 2008 ([https://www.youtube.com/watch?v=g\\_uhHu8CIMI](https://www.youtube.com/watch?v=g_uhHu8CIMI) / дата обращения 10.12.18).

Гройс Борис, *Публичное пространство: от пустоты к парадоксу*, Москва, Стрелка Пресс, 2014.

Гурьянов Илья, «Городская память как метафора и область исследований», 2015 (<https://cyberleninka.ru/article/v/gorodskaya-pamyat-kak-metafora-i-kak-oblast-issledovaniy>, дата обращения 1.02.19).

Дацюк Сергей, «Теория виртуальности: Интернет-книга», 2008 ([http://lit.lib.ru/d/dacjuk\\_s\\_a/text\\_0010.shtml](http://lit.lib.ru/d/dacjuk_s_a/text_0010.shtml), дата обращения 20.12.18).

Деникин Антон, «Мультимедиа и искусство: от мифов к реалиям», 2014 (<http://artculturestudies.sias.ru/2014-3/yazyki/843.html/>, дата обращения 12.09.18).

Денисенко Ирина, «Теорія соціального простору: евристичний потенціал щодо соціально-політичних досліджень», *Сучасне суспільство: політичні науки, соціологічні науки, культурологічні науки*, 2 (2), 2015, с. 27-37.

Довгополова Оксана (ред.), *Эсхатос-II: философия истории в контексте идеи «предела»*, Одесса, ФЛП «Фридман А.С.», 2012.

Довгополова Оксана, «Мануали зі звучання часу», *Достлева. Окупація. Альбом*, Turbiniarpus Books, 2017, с. 47-61.

Довгополова Оксана, «Територія нашої відповідальності: Бабин яр та сучасна історична пам'ять в Україні», *Иудаика в Одессе*, 2017, с. 201-213.

Доманска Эва, *Философия истории после постмодернизма*, Москва, Канон, 2010.

Доманська Ева, *Історія та сучасна гуманітаристика: дослідження з теорії знання про минуле*, Київ, Ніка-Центр, 2012.

Дубин Борис, «Память и образ. К вопросу о визуализации исторической травмы», 2013 (<http://stengazeta.net/?p=10009228> / дата обращения 15.02.19).

Ефимова Анна, «Современные художественные практики в пространстве города как средство актуализации коллективной культурной памяти», *Культура*, 6, 2014, с. 107-117.

Скельчик Сергій, *Імперія пам'яті. Російсько-українські стосунки в радянській історичній уяві*, Київ, Критика, 2008.

Жадько Віктор, *Історична пам'ять в розвитку духовності особистості (соціально-філософський аспект)*, Київ, Ніка-Принт, 2006.

Жигалкина Светлана, «Природа и специфика кино в философской концепции Ж.Делёза», *Перспективи*, 1 (33), 2006, с. 61–65.

Жигалкіна Світлана, «Роль кінематографу у формуванні культурної реальності у ХХ столітті», *Філософські пошуки*, ХХХ, 2009, с. 196–204.

Запорожец Оксана, Лапина-Кратасюк Екатерина, «Антропология цифрового города: к вопросу о выборе метода», *Этнографическое обозрение*, 4, 2015, с. 41-54.

Запорожец Оксана, Лапина-Кратасюк Екатерина, «Люди в сетевых пространствах города: о предварительных результатах проекта «Медиа и технологии в современном городе»», *ШАГИ*, 1, 2015, с. 232-241.

Запорожец Оксана, *Микроурбанизм. Город в деталях*, Москва, Новое литературное обозрение, 2014.

Захарчук Ірина, «Бабин Яр в художній літературі», *Бабин Яр: Історія і пам'ять*, Дух і Літера, Київ, 2016, с. 217-253.

Зашкільняк Леонід, «Історична пам'ять та історіографія як дослідницьке поле для інтелектуальної історії», *Україна: культурна спадщина, національна свідомість, державність*, 15, 2006-2007, с.855-862.

Зиммель Георг, «Большие города и духовная жизнь», *Логос*, 3-4, 2002, с. 25-38.

Иванова Анна, ««Эйкон» и «эйдолон» Платона и «симулякр» Делеза», 2011 ([http://kogni.narod.ru/eikondeleuze.htm#\\_ftn1](http://kogni.narod.ru/eikondeleuze.htm#_ftn1), дата обращения 6.12.18).

Инишев Илья, ««Иконический поворот» в теориях культуры и общества», *Логос*, 85, 2012, с. 184 – 211.

Иванова-Георгієвська Неллі, «Седиментації смислів в культурі та відповідальність пам'яті», *Філософська думка*, 1, 2009, с. 27-42.

Кампер Дитмар, *Тело. Насилие. Боль*, Москва, РХГА, 2010.

Каплан Юрий, «Гобелен плача», 2002 ([http://www.jewukr.org/observer/jo21\\_40/p1201\\_r.html](http://www.jewukr.org/observer/jo21_40/p1201_r.html), дата обращения 10.12.18).

Кива Наталія, «Атлас образів Mnemosyne Абі Варбурга: в напрямі візуальної історії мистецтва», *Наукові записки*, 75, 2008, с. 62-70.

Киридон Алла, «Ментальне картографування як інструмент досліджень усної історії», *Національна пам'ять: соціокультурний та духовний виміри*, 4, 2012, с. 198-204.

Киридон Алла, «Простір пам'яті: інструменталізація поняття», *Україна-Європа-Світ*, 12, 2013, с. 203–208.

Киридон Алла, «Студії пам'яті в Україні: основні тенденції становлення», *Україна-Європа-Світ*, 14, 2014, с. 265-273.

Киридон Алла, *Національна та історична пам'ять: словник ключових термінів*, Київ, НВЦ «Пріоритети», 2013.

- Кириллова Наталия, *Медиакультура: от модерна к постмодерну*, Москва, Академический проект, 2006.
- Кирютин Александр, «Творчество Ольги Киселевой в 2000-2010 годах: интерактивные объекты в искусстве новых медиа», 2014 (<https://www.academia.edu/22420252/>, дата обращения 15.12.18).
- Климова Ирина, «Бабин Яр у скульптурі та живописі», *Бабин Яр: Історія і пам'ять*, Київ, Дух і Літера, 2016, с. 277-295.
- Костина Дарья, «Жизнь-завод», *Урок истории*, каталог выставки, Москва-Париж-Пермь, 2010-2011.
- Котломанов Александр, «Антифашистские мемориалы Западной Германии 1980-х годов: к проблематике антимонумента в современной скульптуре», *Вестник Санкт-Петербургского гос. ун-та*, 3, 2011, с. 44-49.
- Кртилова Катерина, «Медиатеория», ([http://mediaphilosophy.ru/biblioteca/articles/krtilova\\_mediatheory/](http://mediaphilosophy.ru/biblioteca/articles/krtilova_mediatheory/), дата обращения 17.01.19).
- Круткин Виктор, «Техногенные изображения в социальном познании», *Журнал социологии и социальной антропологии*, 2, 2012, с. 114–128.
- Круткин Виктор, «Техногенные образы и зрение человека», *Вестник Удмуртского университета*, 3, 2012, с. 109-117.
- Лапина-Кратасюк Екатерина, «Интерактивный город: сетевое общество и публичные пространства мегаполиса», *Микроурбанизм. Город в деталях*, Москва, Новое литературное обозрение, 2014, с. 300-315.
- Лапина-Кратасюк Екатерина, «Особенности новых медиа», (<https://postnauka.ru/video/38005>, дата обращения 20.01.19).
- Лапина-Кратасюк Екатерина, «Проблема городского пространства в теориях сетевого общества и культуре новых медиа», *Вестник РГГУ*, 7, 2013, с. 97-104.

Лидов Алексей, «Иеротопия: создание сакральных пространств как вид творчества и предмет исторического исследования», *Иеротопия. Создание сакральных пространств в Византии и Древней Руси*, 2006, с. 32–58.

Ліщинська Ольга, «Медіа-арт в українському візуальному мистецтві: філософсько-естетичні ідеї та вияви», *Гілея: науковий вісник*, 78, 2013, с. 256-259.

Лозинський Роман, «Від традиційної до нової культурної географії або історія появи географії як гуманітарної науки», *Науковий часопис Національного педагогічного університету імені М. П. Драгоманова*, 25, 2011, с. 59-67.

Лотман Юрий, «Внутри мыслящих миров», *Семиосфера*, Санкт-Петербург, 2001, с.150-390.

Любовець Олена, «Місця пам'яті: інструменталізація поняття», *Національна та історична пам'ять: Зб. наук. Праць*, 5, 2012. - с. 107-112.

Малышкин Евгений, «Виртуальное сущее и лабиринт свободы», *Логико-философские штудии*, 3, 2014, с.151-159.

Малышкин Евгений, «Нрав как память и как машина: Аристотель и Гваттари», *Докса: Зб. наук. праць з філософії та філології*, 8, 2005, с.212–219.

Малышкин Евгений, *Две метафоры памяти*, Санкт-Петербург, Издательский дом СПбГУ, 2011.

Марков Борис, «Проблема человека в эпоху масс-медиа», *Перспективы человека в глобализирующемся мире*, Санкт-Петербург, Санкт-Петербургское философское общество 2003, с. 62–84.

Марковская Анна, «Польское искусство после 1989 года», *Вестник Европы*, 42-43, 2015, с. 408-421.

Масловская Оксана, Игнатов Григорий, «Горизонты проектного сознания и новая архитектура современного города», *Социология города*, 2, 2010, с. 19-26.

Меньок Віра, «Пам'ять і обітниця: феноменологія пам'яті за Полем Рікером», *Людинознавчі студії: Зб. Наук. праць ДДПУ ім. Івана Франка*, 26, 2012, с. 43-58.

Мизиано Виктор, «Ольга Киселева: «Вижу, следовательно, существую»», *Ольга Киселева*, каталог выставки, Париж, Isthme, 2007, с. 19-23.

Мизиано Виктор, *Пять лекций о кураторстве*, Москва, Ад. Маргинем Пресс, 2015.

Митин Иван, «Новая Москва: конструирование нового локального дискурса», *Лабиринт*, 2, 2015, с. 71-82.

Набоков Владимир, *Другие берега*, Санкт-Петербург, Азбука, 2013.

Нагорна Лариса, *Исторична пам'ять: теорії, дискурси, рефлексії*, Київ, ІПіЕНД ім. І.Ф. Кураса НАН України, 2012.

Нахманович Виталий, «Бабий яр: проблема памяти», 2016  
(<http://www.kby.kiev.ua/komitet/ua/polemics/art00161.html>, дата обращения 25.06.18).

Нахманович Виталий, «Голокост: у пошуках парадигми пам'яті», 2014  
(<http://www.forumn.kiev.ua/newspaper/archive/140/holokost-u-poshukakh-paradygmy-ram%E2%80%99yati.html>, дата обращения 25.06.18).

Некрасов Виктор, *Оборона Бабьего Яра, 2016* (<http://argumentua.com/stati/viktor-nekrasov-oborona-babego-yara>, дата обращения 21.12.18).

Некрасов Виктор, *По обе стороны океана. Записки зеваки*, Москва, «Художественная литература», 1991.

Озерков Дмитрий, «Двойная жизнь», *Футурология: современные русские художники и наследие авангарда*, каталог выставки, Москва, Гараж, 2010, с. 58-59.

Пауль Кристина, «Измеряя ощущения: как медиа смотрят на мир», *Дайджест интеллектуальной платформы 2-й Уральской Индустриальной Биеннале Современного искусства*, Екатеринбург, 2012, с. 56-60.

Петриковская Елена, «Проблема «человек - техника» в контексте антропологического подхода», *Культура народов Причерноморья*, 106, 2007, с. 92-96.

Петровская Елена, «Материя и память в фотографии: новая документальность Б.Михайлова», *Новое литературное обозрение*, 5, 2012, с.186-203.

Подорога Валерия, *Вопрос о вещи. Опыты по аналитической антропологии*, Москва, GRUNDRISSE, 2016.

Подорога Валерия, *Выражение и смысл. Ландшафтные миры философии*, Москва, Ad Marginem, 1995.

Полякова Вікторія, «Сучасний художник у світі цифрових технологій: філософсько-антропологічний погляд на проблему (український контекст)», *Митець і музей: шляхи взаємодії*, Одеса, 2013.

Ричардсон Таня, «По следам «городского форума»», *Антропологический форум*, 13, с. 173-182.

Рождественская Елена, «К истории мемориала Синти и Рома в Берлине», 2014 ([http://smxxi.ru/wp-content/uploads/Rozhdestvenskaya\\_Tartakovskaya.pdf](http://smxxi.ru/wp-content/uploads/Rozhdestvenskaya_Tartakovskaya.pdf), дата обращения 16.01.19).

Савчук Валерий (ред.), *Антология медиафилософии*, Санкт-Петербург, РХГА, 2013.

Савчук Валерий (ред.), Степанов Михаил (ред.), *Медиафилософия III. Границы дисциплины*, Санкт-Петербург, Санкт-Петербургское Философское общество, 2009.

Савчук Валерий, «Медиафилософия: формирование дисциплины», 2013 ([http://mediaphilosophy.ru/biblioteca/books/mediaphilosophy\\_1/](http://mediaphilosophy.ru/biblioteca/books/mediaphilosophy_1/), дата обращения 5.02.19).

Савчук Валерий, *Философия фотографии*, Санкт-Петербург, СПбГУ, 2005.

Семененко Наталія, «Музична меморіалізація Бабиного Яру», *Бабин Яр: Історія і пам'ять*, Владислав Гриневич, Павло-Роберт Магочій (ред), Київ, Дух і Літера, 2016, с. 293-313.

Середа Вікторія, «Місто як lieu de memoire: спільна чи поділена пам'ять? Приклад Львова», *Вісник Львівського ун-ту*, 2, 2008, с. 73–99.

Серто Мишель де, «По городу пешком», 2005 ([http://ecsocman.hse.ru/data/259/440/1218/6-Communitas\\_2\\_2005\\_Certeau.pdf](http://ecsocman.hse.ru/data/259/440/1218/6-Communitas_2_2005_Certeau.pdf) / дата обращения 18.10.18).

- Серто Мишель де, «Практики повседневной жизни. Часть III. Пространственные практики», 2010 ([http://www.intelros.ru/pdf/Prognosis/1\(20\)\\_2010/7.pdf](http://www.intelros.ru/pdf/Prognosis/1(20)_2010/7.pdf), дата обращения 16.10.18).
- Сигов Константин (сост.), *Память и история: на перекрестке культур*, Киев, Дух і Літера, 2009.
- Сигов Константин (сост.), *Память и надежда: горизонты и пути осмысления*, Киев, Дух і Літера, 2010.
- Сигов Константин (сост.), *Правда. Память. Примирение*, Киев, Дух і Літера, 2016.
- Скалацька Олена, «Перформативний аспект концепту «гетеротопія», *Вісник Черкаського університету*, 1, 2016, с. 53-59.
- Смирнов Сергей, *Антропологический навигатор. К событийной онтологии человека*, Новосибирск, Офсет-ТМ, 2006.
- Сокол Хаим, «От критики музея к его эмансипации», 2016 (<https://www.colta.ru/articles/art/13056>, дата обращения 20.02.19).
- Соколова Наталия, *Популярная культура Web 2.0: к картографии современного медиаландшафта*, Самара, Самарский университет, 2009.
- Солдатенко Валерій, *Національна пам'ять: соціокультурний та духовний виміри*, Київ, ДП «НВЦ «Пріоритети», 2012.
- Сосна Нина, «Потенциально "человеческое": Верно и медиальное», *Философский журнал*, 10, 2013, с. 64-75.
- Сосна Нина, Федорова Ксения (сост.), *Медиа: между магией и технологией*, Екатеринбург, Кабинетный ученый, 2014.
- Стародубцева Лидия, *Лики памяти. Культура эпохи «пост»*, Харьков, ХГАК, 1999.
- Стародубцева Лидия, *Метафизика лабиринта*, Москва, Весть-Вимо, 1998.
- Стародубцева Лидия, *Мнемозина и Лета. Память и забвение в истории культуры*, Харьков, ХГАК, 2003.



Стародубцева Лидия, *Память и забвение. Древо истории идей*, Харьков, Контакт, 2000.

Стародубцева Лідія, *Архітектура постмодернізму: історія, теорія, практика*, Київ, Спалах, 1998.

Стрижак Евгения, «От истории искусства к Bildwissenschaft: немецкоязычные исследования визуальной культуры», *Философский журнал*, 8 (4), 2015, с. 150–163.

Сурина Татьяна, «Поэзис как архетип культуры», *Вестник Томского государственного университета*, 316, 2008, с. 67-70.

Табачковський Віталій, *Полісутнісне Ното: філософсько-мистецька думка в пошуках неевклідової рефлексивності*, Київ, Парапан, 2005.

Таратута Екатерина, *Философия виртуальной реальности*, Санкт-Петербург, издательство Санкт-Петербургского ун-та, 2007.

Таяд Франсуа, «Восток – Запад. Диалог», *Ольга Киселева: каталог*, Париж, Isthme, 2008, с. 83-95.

Тихомирова Фарида, «Экология и культура: мысли о будущем «эксцентрических» городов юга Украины», *Лабиринт*, 1, 2013, с. 29-49.

Тлостанова Мадина, «Эстетика vs эстетизм: телесная политика ощущения, знания и бытия», 2013 (<http://moscowartmagazine.com/issue/6/article/48>, дата обращения 22.02.19)

Торопыгина Марина, «Атлас "Мнемозина". Non finito в истории искусства», *Актуальные проблемы теории и истории искусства*, 2, 2012, с. 314–320.

Трубина Елена, «Феномен вторичного свидетельства: между безразличием и «отказом от недоверчивости»», *Топос*, 1(15), 2007, с. 105-129.

Трубина Елена, *Город в теории: опыты осмысления пространства*, Москва, Новое литературное обозрение, 2011.

Трубина Елена, *Учебно-методический комплекс дисциплины «Современная урбанистика»*, Екатеринбург, 2008.

Филиппова Елена, «История и память в эпоху господства идентичностей: беседа с действительным членом Французской академии историком Пьером Нора», *Этнографическое обозрение*, 4, 2011, с.75-84.

Хальбвакс Морис, «Коллективная и историческая память», *Неприкосновенный запас*, 40–41, 2005, с. 8–27.

Черных Анна, *Мир современных медиа*, Москва, Территория будущего, 2007.

Шевцов Константин, «Медиаархив как форма присутствия прошлого», *Докса: Зб. наук. прац з філософії та філології*, 15, 2010, с. 205-214.

Шевцов Константин, *Продолжение в другом. (Реконструкция медиа-пространства)*, Санкт-Петербург, Санкт-Петербургское философское общество, 2009.

Шестакова Элеонора, «Гетеротопия – рабочее понятие современной гуманитаристики: литературоведческий аспект», *Критика и семиотика*, 20, 2014, с.58-72.

Шишко Ольга, Щербенок Андрей (ред.), *Расщепление визуального: значение новых медиа*, Москва, 2015.

Штейнер Арсений, «Ольга Киселева: «Сегодня зритель не умеет смотреть живопись»», 2011 (<http://artchronika.ru/persona/ольга-киселева-«сегодня-зритель-не-ум/>, дата обращения 2.12.18).

Эпштейн Михаил, «Книга книг», ([http://www.emory.edu/INTELNET/kniga\\_knig.html](http://www.emory.edu/INTELNET/kniga_knig.html)/дата обращения 17.01.19).

Эткинд Александр, «Время сравнивать камни. Постреволюционная культура политической скорби в современной России», *Ab Imperio*, 2, 2004, с. 33-76.

Эткинд Александр, «Как память о репрессиях влияет на нас сегодня», 2016 (<http://www.the-village.ru/village/city/city-interview/231735-repressii>, дата обращения 16.12.18).

Эткинд Александр, *Кривое горе: Память о непогребенных*, Москва, Новое литературное обозрение, 2018.

Ярская-Смирнова Елена, *Визуальная антропология. Новые взгляды на социальную реальность*, Саратов, Научная книга, 2007.

Ярская-Смирнова Елена, Романов Петр, Круткин Виктор (ред.), *Визуальная антропология: новые взгляды на социальную реальность*, Москва, Научная книга, 2007.

«ADA. Archive of Digital Art» (<http://www.virtualart.at/nc/home.html>, accessed 11.01.19).

«Biopresence», *official site of Olga Kisseleva* (<http://kisseleva.org/>, accessed 25.02.19).

«From The Technological Herbarium, by Gianna Maria Gatti» (<http://www.alan-shapiro.com/from-the-technological-herbarium-interactive-plant-growing-and-trans-plant-by-christa-sommerer-and-laurent-mignonneau/>, accessed 17.02.19).

«Leonardo Journal, ISAST (International Society for the Arts, Sciences and Technology)», (<http://www.mitpressjournals.org/loi/leon>, accessed 14.12.18).

«Official site of Echigo-Tsumari Art Field» (<http://www.echigo-tsumari.jp/eng/>, accessed 20.02.19).

«Planform of European Memory and Conscience» (<http://www.memoryandconscience.eu/>, accessed 14.12.18).

«Silence» (<http://www.kisseleva.org/project/projectsilence.htm>, accessed 14.06.18).

«Spatial Humanities. A Project of the Institute for Enabling Geospatial Scholarship» (<http://spatial.scholarslab.org/spatial-turn/what-is-the-spatial-turn/>, accessed 11.02.19).

«The Frankfurt Memory Studies Platform» (<http://www.memorystudies-frankfurt.com>, accessed 15.12.18).

«The Unplayed Notes Museum» (<https://wearethefrontier.com/blog/inspiration/the-unplayed-notes-museum/>, accessed 15.12.18).

«Власти подписали декларацию о создании мемориала "Бабий Яр"»  
([https://lb.ua/news/2016/09/29/346507\\_vlasti\\_podpisali\\_deklaratsiyu.html](https://lb.ua/news/2016/09/29/346507_vlasti_podpisali_deklaratsiyu.html), дата обращения 12.11.18).»

«Національний музей «Меморіал жертв Голодомору»»  
(<http://memorialholodomor.org.ua/>, дата звернення 12.06.18).

«Никита Кадан: Как художник я пытаюсь противостоять обману», 2016  
(<https://life.pravda.com.ua/culture/2016/11/18/220231/>, дата обращения 27.02.19).

«Орлан: тело как предмет искусства», 2010 (<http://www.lookatme.ru/flow/posts/art-radar/85861-estestvennoe-iskusstvo-Orlan>, дата обращения 22.08.18)

««Пространственный поворот» в современных социальных и гуманитарных науках», журнал Топос, вып. 1, 2011  
([https://www.hse.ru/data/2011/12/17/1213935169/Inishev\\_Topos\\_1\\_2011.pdf](https://www.hse.ru/data/2011/12/17/1213935169/Inishev_Topos_1_2011.pdf), дата обращения 25.02.19).

«Создан набсовет киевского мемориального центра Холокоста «Бабий Яр»»  
([https://lb.ua/society/2017/03/19/361619\\_sozdan\\_nabsovet\\_kievskogo.html](https://lb.ua/society/2017/03/19/361619_sozdan_nabsovet_kievskogo.html), дата обращения 20.12.18).

«Текст виступу Івана ДЗЮБИ у 25-ті роковини розстрілів у Бабиному Яру (1966 р.)»  
(<http://ju.org.ua/ru/cat/5.html>, дата звернення 20.02.19).

«Фонд збереження історії Майдану» (<https://www.facebook.com/Fond.Maidan/>, дата звернення 22.02.19).

«Холокост и ГУЛАГ: что остается после памяти?», 2016 (<http://gefter.ru/archive/17231>, дата обращения 12.01.19).

«Это музей, идеально функционирующий, привлекательный», 2016  
(<https://www.colta.ru/articles/art/12980>, дата обращения 15.02.19).

«Я хочу жить долго», 2014 ([http://www.artterritory.com/ru/teksti/intervjju/4184-ja\\_hochu\\_zhitj\\_dolgo/](http://www.artterritory.com/ru/teksti/intervjju/4184-ja_hochu_zhitj_dolgo/), дата обращения 22.02.19).

