

Гончаренко Катерина Сергіївна,
*кандидат філософських наук, доцент,
доцент кафедри філософії
Навчально-наукового інституту філософії
та освітньої політики
Українського державного університету
імені Михайла Драгоманова
orcid.org/0000-0003-1162-9464
agneshka13@gmail.com*

ВИДОВИЩНІСТЬ, ІРОНІЯ ТА НОСТАЛЬГІЯ В СТРУКТУРІ ПОСТМОДЕРНОГО МИСТЕЦЬКОГО КОДУ

Базовою комплектуючою «культурного коду» повсякчас виступають специфічні складові (до прикладу, мистецькі практики) та способи їх створення / функціонування, що втиснені в специфічну знаково-символічну мовну форму. Завдяки останній можна характеризувати окрему епоху, період, вид мистецтва тощо. Поряд із культурним кодом «мистецький код» виявляється логічно вужчим поняттям, адже вбирає в себе насамперед засоби й інструменти, завдяки яким формується та чи інша мистецька практика. Об'єднувальною ж ланкою як культурного, так і мистецького коду виступатиме наявність у них «подвійного кодування», що передбачається самим процесом закладених смислів, який завжди залишає неоднозначність тлумачень того чи іншого явища або процесу. Отже, процеси кодування та декодування «подвійного коду» мистецтва полягають у співавторській роботі кодуючого та розкодовуючого. Тут варто розуміти, що йдеться не про класичний герменевтичний підхід пошуків закладеним автором смислів і змістів, а радше про те, яким чином зняти нашарування засобів створеної форми, а потім віднайти сам зміст.

Тож, якщо погодитися з дослідниками сучасної культури, то кодування є найбільш характерним для постмодерних мистецьких практик, а отже, і постмодерної культури, оскільки саме вони формуються завдяки засобам, які максимально передбачають маскування, вуальованість і нашарування лаштунків, які вимагають подальшого тлумачення. Отже, до засобів кодування постмодерних мистецьких практик можна віднести гру, пародіювання, міфологізацію / деміфологізацію, лабіринтність, кітч etc. А також видовищність, іронію та ностальгію, які ми і спробуємо більш детально розглянути в нашому *petite recherche*.

Ключові слова: культурний код, мистецький код, декодування, видовищність, ностальгія, іронія, ритуал, обряд, карнавал.

Honcharenko Kateryna,
*Ph.D., Associate Professor,
Associate Professor at the Department of Philosophy
Educational and Scientific Institute
of Philosophy and Educational Policy
Dragomanov Ukrainian State University
orcid.org/0000-0003-1162-9464
agneshka13@gmail.com*

SPECTACULARITY, IRONY AND NOSTALGIA IN THE STRUCTURE OF THE POSTMODERN ART CODE

The specificity of postmodern artistic practices is the “double code” embedded in them. Coding is most characteristic of postmodern artistic practices, and therefore of postmodern culture, because they are formed through means that maximally involve masking, veiling, and layering of scenes that require further interpretation. Thus, the means of encoding postmodern artistic practices can include play, parody, mythologizing/demythologizing, labyrinthineness, kitsch, etc. And also, spectacle, irony and nostalgia, which we will try to consider in more detail in our *petite recherche*.

The semantic load of the concept of spectacle today is too close to its understanding and meaning even in the times of Ancient Rome. After all, it was there that spectacle functioned as a means of satisfying “consumer needs”. If we

talk more concretely about the artistic practices of Postmodernism, then it is worth noting that for them, supremacy is primarily a means of attracting attention and captivating the audience. Which, in turn, allows you to hide nostalgia for the lost true meaning of art, and on the other hand, expresses irony in relation to the deceived viewer/consumer, who does not notice the lack of certainty of content and meaning behind the external deception of the action.

Key words: cultural code, artistic code, decoupage, spectacularity, nostalgia, irony, ritual, rite, carnival.

Вступ. Конотативно-сміслових визначень того, що таке постмодерн, постмодернізм і постмодерне мистецтво, існує незліченна кількість. Наразі ми будемо ґрунтувати думку навколо умовного визначення, а саме уявлення про те, що під спільним знаменником постмодерного виступає експериментально-пошукове, предметно-орієнтоване, концептуальне й actually art XX–XXI ст., що не піддається хронологічній послідовності (навпаки, хронологія є геть чужою йому), а за ситуативний синонім має так званий contemporary art (Сидор-Гобелінда, 2008). Якщо взяти до уваги той факт, що культурна традиція етапу формування постмодернізму супроводжувалася кризою ідентифікації, то варто погодитися, що її потрібно було якимось чином долати. У літературі, соціальній теорії чи в мистецтві ми знаходимо чимало засобів, яким чином це відбувалося та що це давало в кінцевому підсумку. Наразі ж нас цікавий той факт, що окремим дослідникам спадає на думку, що для постмодерних мистецьких практик таким засобом, який був націлений на подолання кризи ідентифікації людини (її дезорієнтації в системі цінностей, неспроможності моделювання власної, втрати відчуття належності до традиції тощо), стала саме видовищність, «...адже через ту чи іншу мистецько-видовищну форму людина отримує можливість уявити себе в певному історичному контексті, відчутти належність до однієї з соціальних груп, усвідомити себе частиною тієї чи іншої культурної традиції» (Станіславська, 2016, с. 31). Таким чином, будучи засобом не лише вираження змістів і смислів тієї чи іншої мистецької практики, видовищність відіграє ще й значну соціальну функцію, а отже, і антропологічну.

Варто наголосити, що в цій розвідці поняття видовищності ми застосовуватимемо як усереднену характеристику, яка була б прийнятна і до видовищного мистецтва, і до самого видовища. Слід нагадати, що між цими крайніми поняттями існує відмінність, що зосереджена на постановності або ж безпосередньому розігруванні дійства (видовищні мистецтва

є запланованими, постановочними, а отже, потребують попереднього вивчення «матеріалу»). Також наша розвідка більше стосується філософсько-культурних узагальнень, без надмірного занурення в аналіз тієї чи іншої мистецької події. Зрозуміти та схопити багатоходівку того ж таки культурного кодування можна лише з позиції філософії культури. Адже саме вона дає змогу безпристрасно та незаангажовано дивитися як на культуру, так і на мистецтво. Філософія є засобом, за допомогою якого кожна культура виправдовує свої цінності, переконання та світогляд, а також слугує катализатором прогресу. Філософія критично ставить під сумнів усталені переконання, звичаї, практики й інститути суспільства та протистоїть їм. Філософія, як здатність до критичного мислення, загострює і розширює інтелектуальний кругозір, ретельно перевіряє припущення та прояснює переконання та цінності, за якими рухається культура. Філософія допомагає звільнитися від невігластва, упереджень, забобонів, обмеженості й деспотизму звичаїв. Культура ж сама по собі оперує «необробленими даними», лабораторією, з якої філософи проводять свої аналітичні експерименти (Tosam, Takov, 2016).

Отже, **метою розвідки** буде виступати аналіз таких концептів: «видовищність», «іронія» і «ностальгія», які виступають засобами постмодерної мистецької творчості та впливають на формування як мистецького, так і культурного коду. Завдяки **завданням дослідження**, що полягають у викритті специфіки видовища, іронії та ностальгії, ми спробуємо окреслити поле ефектів, які вони спричиняють у мистецьких практиках, а отже, і горизонт перспектив декодування. **Методологія дослідження** виведена завдяки теорії трансдискурсивності Мішеля Фуко, яка є прийнятною для аналізу мистецько-видовищних форм сучасної культури та дає змогу вивчити гетерегоренні за своєю природою явища; а також на підставі аналітики матеріалів, відповідних заданій темі, та їх розуміння в ключі філософії культури.

Видовищність: від похоронних обрядів до *Panem et circenses!* У тих дослідників, які звертаються до з'ясування сутності питання видовищності, можна знайти твердження, що це явище з доісторичних часів проростає в культуру завдяки мисливським іграм і похоронним обрядам. Процеси виникнення змісту і форми видовища, а також їх трансформація в культуру, відбувається завдяки тому, що людина намагається сформувати таку модель організації простору, дій, уявлень *etc.*, яка б відповідала розігруванню якогось процесу чи явища, але в спрощеній формі та з певною метою. Як мисливські ігри, так і похоронні обряди ще в давнину передбачали, що є як «актор», так і «глядацька аудиторія». Так, демонстраційна видовищна гра ловлі здобичі була спрямована насамперед на глядача, щоб передати йому через дійство ту емоцію, стан, який переживають самі «актори». І, відповідно, донести меседж, до прикладу, про важливість ловлі звіра, складність процесу тощо. *«...ця діалектична роздвоєність виконавства буде властива для всіх видовищ і особливого розвитку набуде у структурі професіонального театру»* (Станіславська, 2016, с. 8). Гра, яка розігрується під час мисливського обряду, була не лише *демонстративним*, але й *повчальним* актом, завдяки якому глядачі могли засвоїти способи поведінки як мисливця, так і звіра. *«...у доісторичні часи мисливські ігри виникають як абсолютно природний наслідок перших кроків соціалізації людини і мають виразну тенденцію до перетворення в естетичну діяльність»* (Станіславська, 2016, с. 9).

Іншим джерелом походження видовища та видовищної культури можна вважати похоронні обряди. Якщо мисливські ігри були звернені більше на увиразнення, акцентування уваги, унаочнення та повчальність (такий собі урок полювання), то похоронний обряд виражає все більше духовну складову, яка наявна в людині, а сам процес має сакральний характер. Театралізованість похоронного обряду ще в доісторичні часи ділилася на різні видовищні акти (прощання, поховання, поминки тощо), а з розвитком культури переросла в « постано- вочний канон». Поховальні обряди ще в давнину набули різних форм свого вираження: залежно від віри, типу світосприйняття та домінуючої картини світу. Але будь то ритуал спалювання чи жертвоприношення, поховання

в стовбурі дерева чи залишення тіла померлого в трупі тотемної тварини з подальшим підвішуванням на дереві для «перенесення душі» птахами в царство мертвих, сплавляння мерця по ріці тощо, кожен із них супроводжувався видовищним дійством. Це дійство набуло довершених форм уже за часів свого культурного вираження, оскільки кожна з культурних форм набуває сталого вираження прийняттого культури способу поховання та лише вдосконалює його ритуалізовано видовищну складову. Так, у трипільській культурі, яка гуртувалася на культурі землі, крім самого ритуалу дійства поховання, вводиться додатковий «інвентар», а саме створення домовин із дерева. Також саме трипільці увиразнюють атрибутику поховального видовища: спорудження курганів (могила), прикрашання їх квітами тощо. Зрозуміло, що вже в релігійних концепціях цей ритуал набуває видозмін, але в будь-якому випадку саме вираження процесу та дійство, яке його супроводжує, будь то християнізований чи язичницький акт, у будь-якому випадку, супроводжується видовищем. Так, недарма з-поміж забобонів є один, який говорить про те, що не можна дивитися, коли несуть труну з покійником, особливо крізь шибку вікна. З одного боку, цей забобон має сакральну складову, адже вивівся з уявлення про те, що душа від моменту смерті перебуває поряд із тілом і може відобразитися в дзеркальній поверхні. Саме із цим пов'язаний обряд завішування дзеркал на час похорон. А з іншого боку, цей забобон засвідчує цікавість і «глядацьку» долученість до подібних дійств. Недарма ж у людей виникає бажання подивитися, «висунутися у вікно», подивитися з-за фіранки тощо (характерно для сільської місцевості).

У Стародавній Греції видовища стають сакральною складовою святкових дійств. Театральні та спортивні видовища стародавніх греків були присвячені певній події (на честь богів, окремих свят тощо). А щодо римлян, то саме завдяки їх ставленню до видовищ дослідники виводять домінуючу і в сучасності форму: видовище як акт отримання задоволення його учасників і масовість. «Саме римляни одними з перших передбачили основний ефект видовища – отримання задоволення, визначивши для глядача роль «споживача». Римляни зрежисували видовище майже до довершеності, де було

все: постійне удосконалення самих принципів видовищного дійства, ефективність антуражу, швидка зміна вражень, задоволення глядацьких амбіцій, створення комфортного середовища для глядачів» (Станіславська, 2016, с. 10).

З історичним поступом видовищні форми набували розвитку та вдосконалення, однак закладені ще римлянами смислові конотації в них лише набирали увиразненої форми. Так, дослідники доходять висновку, що такі видовищні форми, як бенкети, лицарські турніри чи карнавали, лише посилювали масовий характер видовищних дійств, адже зливали людей у спільну невіддільну масу, яка піддавалася загальній атмосфері. Адже, якщо взяти видовища стародавніх греків, то там все ж присутня була хоч якась відокремленість кожного індивіда, оскільки видовищні дійства мали дещо сакральний характер, а отже, і ефект справляли на кожну окрему особистість. Звісно, це губиться.

Той же таки карнавал, як форма видовища, посилив складову гри і тим самим вивів карнавальне дійство на рівень мистецтва (критики вважають, що на момент формування карнавальна форма межувала між мистецтвом і самим життям). Так, карнавал не знає поділу між виконавцем і глядачем, між грою та реальністю. «Карнавал не споглядають – в ньому живуть: поки карнавал відбувається, ні для кого немає іншого життя, крім карнавального; від нього нікуди піти, бо карнавал не знає просторових кордонів; під час карнавалу можна жити лише за його законами, тобто за законами карнавальної свободи; карнавал носить вселенський характер, це особливий стан усього світу, його відродження та оновлення, до якого всі причетні» (Станіславська, 2016, с. 12).

У подальшому, виражаючись через ті чи інші форми (до прикладу, фехтувальні турніри тощо), видовище набуло не лише мистецького, але й соціального значення. Так, стимулювання функціонування видовищ, яке характерне для сучасності, та гіпертрофована увага до них є наслідком соціальної ситуації, «... коли суспільство входить у динамічний етап розвитку, руйнує сакральні цінності і пропонує народу видовища як спосіб тримати публіку в напрузі, розряджаючи його спрагу до змін» (Станіславська, 2016, с. 13).

Якщо пригадати ще слова давньоримського поета Ювенала з його крилатим висловом

«Хліба та видовищ!», то можемо побачити, що на сьогодні цей вислів залишається актуальним, як і за часів імператора Августа. Відмінність лише полягає в тому, що від імператора римські плебеї вимагали хліба та видовищ і не заспокоювалися, поки цього не отримували, а зараз достатньо самих видовищ, які вже не потрібно й просити: їх завчасно передбачають і пропонують масам для того, щоб вони задовольнили свої бажання. Як із «центральною» новорічною ялинкою та передноворічними ярмарками, які попри всі обставини та ситуацію в країні все ж запропонували спраглому споживачеві. Звісно, це має і ідеологічну складову і якимось чином має підтримати дух, але все ж подібні акти більше спрямовані та розраховані на ту «глядацьку аудиторію», яка долучиться до дійства через селфі на фоні ялинки, передноворічні сувеніри чи келих глінтвейну біля однієї з ярмаркових яток.

Видовищність у номіналістичній системі координат мистецтва постмодерну. У мистецтвознавчому часописі *Flash Art* 1989 року професор Фордхемського університету Джон Райхман зазначає, що постмодерне мистецтво – це насамперед гібрид стилю та ідеології (Reichman, 1989, с. 50). Щодо стилю, то тут відкидаються будь-які техніки, формалізовані та канонізовані підходи, руйнується їх значимість тощо. З ідеологією все геть просто: жоден матеріал не є «безперечно чистим», а отже, має своє джерело. Тому постмодерні митці і не претендують на те, щоб доводити, що вони створили щось геть кардинально нове та відмінне.

Завдяки видовищності постмодерне мистецтво, з одного боку, намагається приховати *відсутність будь-якого достеменного смислу*, а з іншого – виражає *ностальгію за втраченим*. Так, Катрін Мілле, редакторка часопису *Flash Art*, попри те, що визнає мистецтво постмодерну «позачасовим», ще й визнає його таким, що «повертається назад». Але не в сенсі прагнення «високого» та занурення в класичну структуру мистецтва з його естетичною складовою, а радше в прагненні дістати щось змістовне та смислове. Саме тому можна стверджувати, що постмодерні мистецькі копання та ностальгія за втраченою достеменністю гарно вуалюються видовищністю, яка виконує свою функцію і провокує глядацький інтерес. А також «зовнішня привабливість виступає як

самодостатня цінність, здатна виправдовувати зміст і мету видовища» (Вишеславський, 2020, с. 28). Утім слід додати, що самодостатність є характерною для будь-якого видовища, оскільки дійство відіграє не лише культурну, але й соціальну функцію, що гарантує колективну, масову залученість до події, а отже, і причетність.

«Експерименти з поетикою й естетикою у річищі постмодернізму вважалися гарним тоном. Впроваджувалася візуальність замість логоцентризму, іронія замість дидактики, хаотична колажність замість системності, залучення до співтворчості глядачів замість запрограмованого автором керування ними» (Вишеславський, 2020, с. 30). Постмодерні твори повсякчас сповнені «багатством асоціацій, метафор, алегорій, троп... колажність, алогізм, абсурдизм, іронічне чи саркастичне дистанціювання, постмодерністський пастиш, полістилізм, мультижанровість, поєднання класичної та масової культур» (Вишеславський, 2020, с. 31). Кожен із цих вищезазначених засобів виступає для постмодерних мистецьких практик важливим способом вираження. То що ж виражає видовищність?

Постмодерні мистецькі практики за своєю суттю є надто орієнтованими на комунікативну складову. Йдеться про те, що, будучи відкритим до діалогу з будь-якою культурою, традицією чи складовою суспільства та позиціонуючи себе як безпретензійне явище, постмодерне мистецтво не гребує жодними художніми засобами та прийомами. Ба, навіть більше. Воно навпаки підтягує до себе все те, що дає змогу максимально заміксувати різноманітні форми (звернення до бридкого, потворного, масового etc.) завдяки еклектизму, фрагментарності та застосуванню на свою користь. Тому й виходить досить часто у своїх пошуках далеко за межі площини культури (слід згадати про плюралізм і міждисциплінарність).

Оскільки постмодерне мистецтво переважно орієнтоване на глядача та є спільною творчістю (у процесі створення чи сприйняття твору), то й ігровий (розігравальний) формат з його складовими виноситься на перший план. Видовищність є найбільш зручною формою такої гри, оскільки навіть у своїй постановочній формі завжди може відходити від заданого сценарію, експериментувати, а отже, знаходити нові способи захоплення аудиторії. Ще Жан Бодрійяр

вказував, що сучасна людина є тим споживачем, який постійно прагне потрапити в Disneyland. Крайній же виступає ідеальною моделлю співбуття всіх типів симулякрів: переплетіння симулякрів, що не допускає навіть думки про те, що в ньому є хибним, а що – істинним. Саме цю потребу задовольняють постмодерні мистецькі практики. Маючи досвід розігрувати дійства та влаштовувати діснеєвські атракціони, воно створює ефект наявності в ньому переконливих і достеменних стратегій, які цілком можуть бути відсутніми.

За видовищністю причаївся деталізований ряд знаків і символів, які й формують з неї своєрідний код. «Незважаючи на різноманітність мистецько-видовищних форм, їхній код (сукупність знаків, символів, елементів) фактично є одним, обов'язково включаючи до своєї структури *дійовість, масовість, експресивність, ігрову стихію, підвищений рівень емоційності, розгорнення на глядача, двонаправленість комунікаційних зв'язків*» (Станіславська, 2016, с. 31). Будучи включеними в кодовану структуру, вони допускають можливість множинних потенційних культурних інтерпретацій.

Саме тут ми приходимо ще до одного ключового моменту, а саме місця ностальгії та іронії в коді видовищності. Беззаперечним є той факт, що постмодерне мистецтво просотане ностальгійною біллю за втраченим та бажанням повернення (Dodman, 2017). Туга та жаль за втраченою достеменністю та неможливістю її відтворення в постмодерні вуальюється безкінечною вервечкою розіграних дійств та постійною іронією / самоіронією. Дослідники вважають, що візуальний дискурс, а видовищність належить сфері візуального, слугує зв'язною ланкою наступності та тягlosti культурного процесу, його нерозривності. Отже, мистецтво постмодерну завдяки ностальгії самій по собі засвідчує відданість тому кращому (ефективному), що було в культурі, а у зв'язці з видовищними дійствами ще й долучає до «спогадів» широкий загаль. Адже має чимало засобів, зокрема, ті ж таки практики цифрової ностальгії, що спираються на множину локальних наративів цифрової пам'яті.

Для того щоб не бути викритим у своїй розгубленості (відсутності стратегій, цінностей, переживанні кризи тощо), постмодерне видовищне мистецтво вдається до іронічної мови

самовираження. Будучи «фундаментальною універсалиєю» для постмодерних митців, іронія дає змогу свідомо загострювати або нівелювати ті чи інші цінності завдяки висміюванню як окремих явищ, так і самих себе. Іронія посилює видовищність ще й завдяки тому, що здатна формувати контексти для розумових ігор. Саме тому іронія є як терапією, так і отрутою, здатною жартома зробити з глядача жертву обставин / ситуації (навіть, якщо людина відчуває себе задоволеним ідеальним споживачем).

Висновок. У 1991 році у музеї Лейпцига відбувалася «Нова хвиля». «Раз на тиждень до ангару приходив директор галереї щоб виконати досить цинічне дійство, з якого він, судячи з усього, отримував величезне задоволення. Атрибутами були комин і крісло перед ним. Ані з ким не розмовляючи, він мовчки наливав собі коньяк, розпалював вогонь. А потім

спалював усі листи та бандеролі з каталогами, навіть не відкриваючи конверти. А за наступний тиждень на підвіконні виростала нова гора сподівань від наївних художників. Мізансцена повторювалася» (Вишеславський, 2020, с. 45). Дехто з учасників називав це перформативне видовище актом постмодерністського цинізму та вираженням його жорстокості. Для когось це було виявом тієї ж таки постмодерністської екстравагантності чи крайнього невігластва. У будь-якому випадку цей демонстративний виступ на публіці справив своє враження та не просто привернув увагу учасників, але ще й викликав шквал емоцій. А для видовищності це найголовніше – утягнути, захопити, спровокувати etc. І насамкінець розплистися в умовній іронічній посмішці, за якою ховається притлумлений ностальгійний погляд в бік втраченої достеменності.

Список використаних джерел:

1. Вишеславський, Г. (2020). Contemporary art України – від андеграунду до мейнстріму / Г. А. Вишеславський; Ін-т проблем сучас. мистец. НАМ України. Київ: ІПСМ НАМ України. 256 с.
2. Єрмоленко, В. (2011). Оповідач і філософ. Вальтер Беньямін і його час / Володимир Єрмоленко. Київ: Критика. 280 с.
3. Сидор-Гібелінда, О. (2008). Українці на Венеційській бієнале: сто років присутності. Київ: Наш Формат. 306 с.
4. Станіславська, К. І. (2016). Мистецько-видовищні форми сучасної культури: монографія / Катерина Станіславська. Київ: НАКККіМ. 352 с.
5. Berger, D. (2019). Neil Young and Philosophy (The Philosophy of Popular Culture). Chicago: Lexington books. 206 p.
6. Dodman, T. (2017). What Nostalgia Was: War, Empire, and the Time of a Deadly Emotion. Chicago: University of Chicago Press. 304 p.
7. Reichman, D. (1989). Postmodernism in nominalist coordinates. Flash Art. No. 1. P. 50–53.
8. Tosam, M., Takov, P. (2016). Philosophy in Culture: A Cross-Cultural Perspective. Africa: Langaa RPCID, 352 p.

References:

1. Vysheslavskiy, H. (2020). Contemporary art Ukraine – vid andehraundu do meinstrimu. [Contemporary art of Ukraine - from the Underground to the Mainstream] / H. A. Vysheslavskiy ; In-t problem suchas. mystets. NAM Ukrainy. Kyiv: IPSM NAM Ukrainy. 256 s.
2. Yermolenko, V. (2011). Opovidach i filosof. Valter Benjamin i yoho chas. [Narrator and Philosopher. Walter Benjamin and His Time]. / Volodymyr Yermolenko. Kyiv: Krytyka. 280 s.
3. Sydor-Hibelynda, O. (2008). Ukraintsi na Venetsiiskii biennale: sto rokiv prysutnosti. [Ukrainians at the Venice Biennale: One Hundred Years of Presence]. Kyiv: Nash Format. 306 s.
4. Stanislavska, K. I. (2016). Mystetsko-vydovyshchni formy suchasnoi kultury: monohrafiia. [Artistic and Performing Forms of Modern Culture: Monograph] / Kateryna Stanislavska. Kyiv: NAKKKiM. 352 s.
5. Berger, D. (2019). Neil Young and Philosophy (The Philosophy of Popular Culture). Chicago: Lexington books. 206 p.
6. Dodman, T. (2017). What Nostalgia Was: War, Empire, and the Time of a Deadly Emotion. Chicago: University of Chicago Press. 304 p.
7. Reichman, D. (1989). Postmodernism in nominalist coordinates. Flash Art. No. 1. P. 50–53.
8. Tosam, M., Takov, P. (2016). Philosophy in Culture: A Cross-Cultural Perspective. Africa: Langaa RPCID, 352 p.