

А. В. Дамницкая

Эволюция интертекстуальных стратегий в современных медиа на примере фотографии

Статья исследует интертекстуальность, представляющую собой ключевую стратегию в современной фотографии. Автор показывает, как смена медиатехнологий от аналоговой фотографии к цифровому коллажу и генеративному ИИ трансформирует саму природу интертекстуального жеста. В статье рассматривается эволюция интертекстуальных стратегий в визуальном искусстве через призму смены доминирующих медиа каждой эпохи в соответствии с медиаархеологическим подходом Фридриха Киттлера; демонстрируется, как аналоговая фотография, цифровые технологии и нейросети формируют различные типы интертекстуальности от телесного перевоплощения до алгоритмической генерации.

Ключевые слова: интертекстуальность; медиаархеология; аллюзия; реминисценция; пастиш; гипертекст; современная фотография; цифровое искусство; постмодернизм; фотомонтаж; генеративное искусство (ИИ-арт); художественная цитата; российское современное искусство; современная российская фотография

Дамницкая Анастасия Васильевна

Санкт-Петербургская академия художеств имени Ильи Репина.

Аспирант кафедры русского искусства (научный руководитель –

доцент кафедры русского искусства, кандидат искусствоведения, доцент О. И. Томсон)

Россия, 199034, Санкт-Петербург, Университетская наб., 17.

E-mail: ndamnitskaia@gmail.com

ORCID: 0009-0000-8450-3040

Anastasia Damnitskaya

Evolution of Intertextual Strategies in Contemporary Media: The Case of Photography

The article explores intertextuality as a key strategy in contemporary photography. The author shows how the shift in media technologies from analog photography to digital collage and generative AI transforms the very nature of intertextual gesture. The article examines the evolution of intertextual strategies in visual art through the prism of the changing dominant media of each era drawing on Friedrich Kittler's media archaeological approach; showing how analog photography, digital technologies and artificial intelligence form various types of intertextuality from bodily transformation to algorithmic generation.

Keywords: intertextuality; media archeology; allusion; reminiscence; pastiche; hyper-text; contemporary photography; digital art; postmodernism; photomontage; generative art (AI-art); artistic quotation; Russian contemporary art; contemporary Russian photography

Damnitskaya Anastasia

St Petersburg Repin Academy of Fine Arts.

Post-graduate student of the Department of Russian Art
(academic advisor – Associate Professor of the Department

of Russian Art, PhD in Art History, Associate Professor O. I. Thomson).

Russia, 199034, St Petersburg, Universitetskaya nab., 17.

E-mail: ndamnitskaia@gmail.com

ORCID: 0009-0000-8450-3040

Термин интертекстуальность, изначально введенный французской исследовательницей литературы и языка Юлией Кристевой как литературоведческое понятие, постулирует, что любой текст существует за счет множества предшествующих, являясь частью единого культурного пространства [5, с. 429]. Изучаемая в поле визуальных искусств интертекстуальность стала ключевой характеристикой искусства постмодерна и последующих периодов. Однако, как отмечают исследователи, анализ интертекстуальности зачастую ограничивается констатацией факта цитирования без глубокого проникновения в логику этого явления [2, с. 11–16].

В пространстве современного искусства, и в частности фотографии, обращение к цитированию и переосмыслению произведений прошлого приобрело тотальный характер. Фотография, сам механизм которой заключается в фиксации и, следовательно, потенциальном повторении видимого, оказывается идеальной средой для диалога с уже существующими образами. Это дает основание для классификации интертекстуальных стратегий, а также для постановки более фундаментального вопроса: как смена технологических платформ определяет эволюцию способов интертекстуального подхода?

Для ответа на этот вопрос в качестве методологической основы предлагается теория медиа немецкого философа и теоретика Фридриха Киттлера, развивающая и конкретизирующая знаменитый тезис Маршалла Маклюэна «средство и есть сообщение» (the medium is the message) [6, с. 6]. Если Маклюэн указывал на определяющую роль медиа в формировании восприятия, то Киттлер в своей концепции дискурсивных практик [10, р. 17] переводит анализ на уровень материальных структур. Согласно Киттлеру, медиа – это сложные системы, определяющие, какое

знание и как именно можно создать, сохранить и передать в ту или иную эпоху [9, с. 13]. Смена доминирующих медиа меняет сам способ существования человека в культуре. Киттлер называл это «дискурсивными сетями». Например, в эпоху доминирования письменности все знания (даже про звуки и изображения) должны были быть переведены в текст. С появлением фонографа появилась возможность записать звук напрямую, и это изменило всю культуру, возникли новые науки, новое искусство, новая методология. Этот подход, известный как медиаархеология, позволяет анализировать историю и логику культурных форм с позиции их технической обусловленности. В настоящем исследовании мы применяем данную медиаархеологическую модель Киттлера для анализа эволюции художественных практик.

Исходя из этого можно предположить, что эволюция интертекстуальных стратегий в современной фотографии и смежных медиа (видеоарт, ИИ-искусство) может быть адекватно описана и классифицирована именно через призму смены медиапарадигм, выделяемых Киттлером. Таким образом можно проследить, как три последовательные медиапарадигмы формируют три стратегии интертекстуальности:

1. Аналоговая фотография презентует стратегию физического перевоплощения, где жест цитирования совершается физически в реальном пространстве, запечатлеваясь на материальном носителе.

2. Цифровые технологии открывают эру тотального цифрового коллажа, основанного на компьютерном монтаже, где стираются границы между техниками, визуальный язык приобретает характеристику гиперреального и заимствуются бесчисленные пласты искусства, причем не только отдельные образы и сюжеты, но и стили.

3. В случае с искусственным интеллектом интертекстуальность становится встроенной в самую основу инструмента, является его сутью. Это меняет роль художника, теперь он уже не выступает как создатель образов, а скорее управляет и направляет работу алгоритма.

Таким образом, для глубокого понимания и анализа приема интертекстуальности недостаточно лишь выявлять цитаты. Предполагается, что инструменты, которые есть в распоряжении художника в ту или иную эпоху, напрямую влияют на те способы, которыми он будет использовать прием интертекстуальности в своей практике, то есть в основе искусства всегда лежит принцип технической обусловленности художественных практик.

Эпоха аналоговой фотографии, с ее технической необходимостью физического присутствия объекта перед камерой, диктует главную интертекстуальную стратегию – физическое перевоплощение. Автопортрет же на протяжении веков оставался для художника ключевым инструментом саморефлексии, изучения внутреннего мира и оттачивания мастерства. С появлением фотографии этот метод не только сохранил свою актуальность, но и претерпел радикальную трансформацию. Если живописный автопортрет требовал долгого труда и фиксировал относительно стабильный образ, то фотография сделала процесс самопознания и экспериментов с идентичностью мгновенным, вариативным и массово доступным. Именно эта технологическая возможность легла в основу новой интертекстуальной стратегии перевоплощения, где художник использует собственное тело как универсальный медиум для диалога с образами культуры. Однако мировая практика показывает, что для разных художников из разных стран эта стратегия раскрывает разные проблемы и, соответственно, принимает разные формы, хотя и является по сути единой.

Для американской художницы Синди Шерман автопортрет является деконструкцией медийных стереотипов [11, р. 72]. Она использует перевоплощение для критики готовых клише, а не для цитирования конкретных произведений [1, с. 94]. Ее целью является разоблачение механизмов конструирования женственности в массовой культуре и истории искусства. В сериях «Безымянные кадры из фильмов» (1977–1980) и «Исторические портреты» (1989–1990) она создает не просто портреты, а образы-архетипы (ил. 1). Зритель узнает не конкретную картину, а коды, общие для европейской живописной традиции, массмедиа и визуальной

культуры кинематографа. Интертекстуальность у Шерман работает на уровне коллективного бессознательного.

Деконструкцией политических мифов в своей практике занимался советский и российский художник Владислав Мамышев-Монро, он также применял прием перевоплощения, но уже для работы с образами политических и исторических фигур для ироничной, китчевой деконструкции советских и западных идеологем [8, с. 583]. Например, в серии «Жизнь замечательных Монро» (1995) он не просто пародирует Ленина, а создает гибридный миф, где история сталкивается с постсоветской реальностью и гламуром (*ил. 2*). Его тело становится полем для столкновения разных идеологий.

Японский художник Ясумаса Моримура также начал художественную практику с аналоговых фотографических автопортретов для деконструкции культурной идентичности. Моримура фокусируется на проблеме культурного диалога и колониализма. Его перевоплощение в западных героев – это жест апроприации и вопроса о собственной национальной идентичности. Совершая акт физико-художественного замещения, при котором его собственные черты наслаиваются на иконографию героев знаменитых живописных полотен, он захватывает чужой культурный код [4, р. 182]. Его стратегия проявляется в визуальной провокации, заставляющей пересмотреть иерархическую систему: «западный шедевр» – «восточное подражание» (*ил. 3*).

Таким образом, аналоговая фотография как медиум обусловила единый метод перевоплощения, порождающий разнообразие художественных высказываний: критика гендерных стереотипов у Шерман как ответ на развивающееся феминистическое искусство Америки 1980-х, деконструкция политических мифов Мамышева-Монро в условиях постсоветской России и исследование культурной идентичности японца Моримур в обществе, насыщенном западными ценностями и культурным влиянием после завершения американской оккупации Японии. Несмотря на вариативность формальных характеристик и смысловых акцентов, в основе их художественного метода лежит общий принцип, вытекающий из

самой природы аналоговой фотографии. Интертекстуальность здесь выражена физическим актом.

Если эпоха аналоговой фотографии в рамках приема интертекстуальности диктовала стратегию физического перевоплощения, совершаемого в реальном пространстве перед камерой, то с наступлением цифровой эры принципиально меняется сама природа интертекстуального жеста. Компьютерные технологии, и в первую очередь графические редакторы, переносят работу художника из области телесного опыта в сферу манипуляции с пикселем. Это открывает возможность не просто цитировать отдельные образы, а проводить их сложную гибридизацию, создавая на стыке заимствованных элементов принципиально новые визуальные миры, своего рода гиперреальности [7, с. 130] и гипертексты, собранные из фрагментов разновременных культурных кодов. Интертекстуальность становится методом проектирования виртуальных пространств, где могут встретиться Ренессанс и научная фантастика, античный миф и эстетика глянца.

Ярким примером такой стратегии является творчество российской группы AES+F, которая конструирует новую гибридную реальность на стыке высокого и низкого, прошлого и будущего, используя тотальный цифровой коллаж как основной метод, где интертекстуальность становится инструментом диагностики глобальных проблем современности.

Группа использует фотографию как основу, которая затем подвергается сложной компьютерной обработке. Это позволяет художникам соединять в одном кадре элементы, разделенные веками и культурными контекстами, создавая эффект гиперреальности, реальности, собранной из симулякров [3, с. 20]. Можно даже утверждать, что на приеме интертекстуальности в разных его видах в принципе базируется их метод создания искусства. Ссылаясь на огромное количество образов, в том числе библейских, мифов и произведений изобразительного искусства, художники создают гипертекст, характеризующийся нелинейной структурой связей множества диалогов, образуя несколько смысловых уровней. Также язык группы отличается использованием визуальных

кодов модной рекламной фотографии и голливудской эстетики, что, в свою очередь, можно рассматривать как интертекстуальную стратегию. Метод создания работ тоже интертекстуален. Используя цифровую фотографию, художники возвращаются к самому принципу построения подвижного изображения: покадрово запечатлевают движения и соединяют затем снимки в анимированные видеоработы, нарочно и даже утрированно подчеркивая их фотографическую основу. Разные объекты снимаются в разное время, потом объединяются цифровым коллажем в одну картину, можно сказать, что с помощью фотографической и компьютерной технологии воспроизводится и технология создания классической картины и кинофильма одновременно.

В проекте *Last Riot* (2005–2008) приемом интертекстуальности выступает ремикс из отсылок к классической живописи барокко и Ренессанса (освещение отовсюду и ниоткуда, классические композиции (Юдифь и Олоферн, миф о Нарциссе)), частично кинематографичные позы, и все вышеописанное объединено эстетикой видеоигр начала века, создавая зацикленные, несовершенные движения персонажей. Все эти приемы формируют новый миф о вечном конфликте, где формальный язык, цитирующий классическую живопись, служит для легитимации насилия, которое выглядит как бессмысленная игра. Акцент ставится на столкновении высокого (классические композиции и сюжеты) и низкого (эстетика гейминга).

Само название их другого проекта *Allegoria Sacra* (2011–2013) – отсылка к картине живописца XV в. Джованни Беллини, являющейся визуальной метафорой чистилища. У AES+F идея современного чистилища переносится в глобализованное пространство, в международный аэропорт – место, где постоянно встречаются люди из совершенно разных миров. Среди многофигурных композиций и христианский мученик святой Себастьян в окружении каннибалов, и рождение волшебного младенца-мутанта с хвостом, которому помогают ангелы-стюардессы из фильма Стэнли Кубрика «Космическая одиссея» 2001 г., и еще огромное число отсылок к самым разнообразным историям. Ключевым приемом здесь является

гибридизация священного и профанного, что отражает смешение культур и ценностей в современности.

Таким образом, стратегия AES+F заключается в использовании цифрового коллажа для конструирования критических гиперреальностей. Их интертекстуальность – это метод анализа, позволяющий увидеть в сопоставлении культурных архетипов и визуальных шаблонов массовой культуры абсурд и противоречия глобального мира.

В том же поле работает и французский художник Жерар Рансинан, который, как и AES+F, использует цифровой коллаж и апроприацию классических образов, но придерживается социально-политической сатиры. Его творчество является ярким примером того, как стратегия сложного синтеза служит не созданию утопий, а критическому осмыслению актуальных катастроф и противоречий.

Рансинан заимствует композиционные схемы и иконографию знаковых произведений европейской живописи (например, «Тайная вечеря» Леонардо да Винчи, «Танец» Матисса, «Свобода, ведущая народ» Делакруа и т. д.), чтобы наполнить их современным содержанием. С помощью компьютерного монтажа он помещает в классические композиции атрибуты сегодняшнего дня (беженцев, протестующих, предметы массового потребления). В своих сериях он трансформирует религиозные и исторические сюжеты в притчи о войне, неравенстве и духовном кризисе современного общества. Это производит эффект шока от узнавания: зритель видит знакомый шедевр, но его смысл кардинально пересматривается в контексте новостной повестки.

Если AES+F создают обобщенные, почти мифологические гиперреальности, то Рансинан использует ту же логику цифрового коллажа для более прямого публицистического высказывания. Это доказывает универсальность стратегии гибридизации: она может служить как для философских размышлений, так и для острой социальной критики.

Логика цифрового коллажа, основанного на сознательном отборе и комбинации художником готовых элементов, представляет собой очередную ступень в эволюции интертекстуальности.

Однако современный этап развития технологий, отличающийся повсеместным внедрением генеративного искусственного интеллекта, знаменует качественный скачок. Если раньше художник работал как редактор визуальной культуры, то сегодня он все чаще оказывается в роли соавтора или куратора алгоритма, внутренняя работа которого изначально построена на анализе и рекомбинации миллионов существующих изображений.

Необходимо подчеркнуть, что искусственный интеллект как художественный медиум находится на начальном этапе своего развития, и его языки и стратегии только формируются. Однако уже сейчас очевидно, что он вырастает из самой логики развития фотографии и цифрового коллажа, превращая возможность копирования в бесконечный процесс. Анализ первых опытов работы с ИИ позволяет наметить контуры той роли, которую он будет играть в современном искусстве ближайшего будущего. В этом контексте показательными представляются практики таких художников и арт-групп, как Рефик Анадол, ГрОМ и Obvious.

Творчество современной российской группы ГрОМ представляет собой реакцию на новый этап интертекстуальности, когда заимствование превращается в предзаданное свойство медиума, генеративного ИИ. Практика этой группы, целиком основанная на работе с нейросетями, предлагает критический взгляд на эстетику цифрового изобилия и новые условия творчества в эпоху искусственного интеллекта.

Визуальный язык ГрОМ сознательно строится на эстетике гипертрофированного, почти китчевого фигуратива. Нарочито упрощенный художественный язык, характеризующийся утрированной цветностью и перегруженными многофигурными композициями, отсылает к эстетике массового цифрового производства. Этот художественный прием ставит под сомнение идеал безупречности, предлагаемый коммерческими ИИ-генераторами, и служит инструментом его критики. Интертекстуальность в работах группы проявляется на принципиально ином, алгоритмическом уровне. Художники работают не с конкретными цитатами, как это делали предыдущие поколения, а с целыми архивами стилей и образов,

проанализированными нейросетью. Обращение к античным и библейским сюжетам («Последний день Гелиоса», «Изгнание из рая») обретает здесь новое звучание: возвышенные мифы интерпретируются алгоритмом как какофония гламурных, обесцененных образов, порождая эффект антиутопии (*ил. 4*).

Ключевые символы в их работах, такие как многократно повторяющаяся искаженная башня Татлина, являющаяся символом рухнувшей утопии, или роботизированные псы как аллюзия на технологии слежки, усиливают ощущение тревоги. Через утрирование масштаба и создание апокалиптических фантазий ГрОМ визуализирует страх и феномен «новой креативности», сформированный вокруг технологий искусственного интеллекта.

Таким образом, группа ГрОМ использует генеративные технологии для деконструкции безупречных изображений. Художники в этом процессе выступают в роли кураторов-критиков, которые не создают образы, а ставят под сомнение результаты работы алгоритма, указывая на угрозу обесценивания культурных кодов в условиях их тотального машинного воспроизводства.

Чтобы лучше понять место группы ГрОМ в современном искусстве, их практику необходимо рассмотреть в одном ряду с ключевыми представителями мирового ИИ-искусства, такими, например, как турецкий медиахудожник Рефик Анадол, который работает в противоположном группе ГрОМ ключе, используя ИИ для создания иммерсивных, эстетически безупречных инсталляций.

Анадол использует в качестве материала для нейросети огромные архивы баз данных. Это могут быть тысячи фотографий архитектуры конкретного города, оцифрованные архивы музеев или даже данные о регистрации мозговой активности. Нейросеть анализирует эти массивы визуальной информации и генерирует на их основе абстрактные, динамичные и бесконечно меняющиеся видеопотоки.

Его инсталляции – это гипнотические, похожие на сновидения ландшафты, которые проецируются на гигантские экраны или фасады зданий. Анадол не создает фигуративных сцен, а визуализирует память места, превращая данные в новую форму «машинного

возвышенного». Творчество Анадола носит скорее техно-утопический характер, воспевая возможность с помощью ИИ увидеть скрытую красоту в информационных потоках и создать новый вид созерцательного опыта.

Французская художественная группа Obvious привлекла внимание критиков, когда в 2018 г. на аукционе Christie's был продан их «Портрет Эдмонда де Белами» (ил. 5), созданный с помощью GAN-алгоритма. Художники обучили алгоритм генеративно-сопоставительной сети на наборе данных из 15 000 портретов, созданных между XIV и XX вв. Алгоритм сгенерировал новое изображение, основанное на усредненных признаках «портрета старых мастеров».

Портрет производит «эффект зловещей долины», он одновременно узнаваем как произведение классического искусства и тревожит своей безличностью, легкими искажениями и явной «ненастоящестью». Кажется, что на зрителя смотрит не человек и не картина, а сама алгоритмическая модель, понятия не имеющая о личности вымышленного персонажа Эдмонда де Белами.

Их практика акцентирует вопрос авторства в эпоху ИИ [12, р. 4]. Если ГрОМ интересуется эстетика и критика, то Obvious делает объектом своего искусства сам процесс генерации, ставя под сомнение традиционные категории «творца» и «произведения».

Таким образом, на примере группы ГрОМ и современных художников из других стран мы видим, что интертекстуальность в эпоху ИИ радикально меняется. Роль художника смещается от создателя образов к субъекту, осуществляющему критическую рефлексию по поводу результатов работы алгоритмов. А ответом на этот вызов становится появление множества художественных стратегий.

Проведенное исследование подтверждает предположение о том, что эволюция интертекстуальных стратегий в визуальном искусстве, и в частности в фотографии, напрямую обусловлена сменой доминирующих медиапарадигм. Теория «дискурсивных сетей» Фридриха Китлера стала эффективным инструментом для анализа этой эволюции, позволившим выявить системную связь между технологическими возможностями эпохи и художественными методами.

Анализ теории Киттлера позволил выстроить модель этой эволюции, демонстрирующую фундаментальный сдвиг в природе интертекстуального жеста. На смену аналоговому перевоплощению, где цитирование было физическим актом в реальном пространстве, пришла эра цифровой гибридизации, перенесшая работу художника в область манипуляции с пикселем и создания сложных гипертекстуальных реальностей. Современный этап, характеризующийся распространением генеративного ИИ, знаменует качественный скачок: переход к имманентной интертекстуальности, где заимствование становится предпосылкой творческого акта, а не результатом, как до этого. Художник в этой парадигме эволюционирует от создателя образов к рефлекслирующему куратору и критику алгоритмических процессов.

Таким образом, предложенный в статье анализ, основанный на медиаархеологической модели Ф. Киттлера, показывает, что эволюцию интертекстуальных практик можно рассматривать как следствие смены доминирующих медиапарадигм. Продемонстрировано, что за видимым разнообразием цитат и образов лежит глубинная логика развития медиасреды, которая определяет не только то, что может быть заимствовано, но и то, как этот акт заимствования может быть технически и концептуально осуществлен. Данный подход открывает перспективы для дальнейших исследований, в частности анализа формирующихся интертекстуальных стратегий в таких областях, как виртуальная и дополненная реальность, где диалог с культурным наследием обретает новые, иммерсивные формы.

БИБЛИОГРАФИЯ

1. *Антонян К. Г.* Перформанс идентичности // Международный журнал исследований культуры. 2021. № 3 (44). С. 91–102.
2. *Барт Р.* Избранные работы: Семиотика. Поэтика : пер. с фр. / сост., общ. ред. и вступ. ст. Г. К. Косикова. М. : Прогресс, 1989. 616 с.
3. *Бодрийяр Ж.* Симулякры и симуляци / пер. с фр. А. Качалова. М. : ПОСТУМ, 2015. 240 с.
4. *Дианова В. М.* Автопортреты в творчестве Ясумаса Моримурэ – повод для актуализации постмодернистской и пост-постмодернистской теории // *Studia Culturae*. 2017. № 33. С. 180–188.

5. Косиков Г. Французская семиотика. От структурализма к постструктурализму / пер. с франц., сост., вступ. ст. Г. К. Косикова. М. : ИГ Прогресс, 2000. 545 с.
6. Маклюэн М. Понимание медиа: Внешние расширения человека / пер. с англ. В. Николаева ; закл. ст. М. Вавилова. М. : Кучково поле, 2003. 464 с.
7. Манович Л. Язык новых медиа. М. : Ад Маргинем Пресс, 2018. 400 с.
8. Мусьянкова Н. Китч в изобразительном искусстве последней четверти XX века // Искусствознание. 2012. № 3–4. С. 564–591.
9. Флюссер В. За философию фотографии / пер. с нем. Г. Хайдаровой. СПб. : Изд-во С.-Петерб. ун-та. 2008. 146 с.
10. Kittler F. *Gramophone, Film, Typewriter*. Berlin : Brinkmann & Bose, 1986. 315 p.
11. Owens C. *The Anti-Aesthetic: Essays on Postmodern Culture*. Seattle : Bay Press. 1987. 159 p.
12. Stephenson J. L. *Towards a Philosophy of Post-creative Practices? – Reading Obvious' "Portrait of Edmond de Bellamy" (2019)*. URL: https://www.researchgate.net/publication/337891233_Towards_a_Philosophy_of_Post-creative_Practices_-_Reading_Obvious'_Portrait_of_Edmond_de_Belamy (дата обращения: 05.05.2025).

REFERENCES

1. Antonyan, K. G. *Performance of Identity* // International Journal of Cultural Studies. 2021. No. 3 (44). P. 91–102. (In Russian).
2. Bart, R. *Selected Works: Semiotics. Poetics*. Moscow, Progress, 1989, 616 p. (In Russian).
3. Bodriar, Zh. *Simulacra and Simulation*. Moscow, POSTUM, 2015, 240 p. (In Russian).
4. Dianova, V. M. *Self-portraits in the works of Yasumasa Morimura – a reason for updating postmodernist and post-postmodernist theory* // Studia Culturae. 2017. No. 33. P. 180–188.
5. Kosikov, G. *French Semiotics: From Structuralism to Post-Structuralism*. Moscow, Progress, 2000, 545 p. (In Russian).
6. Makliuen, M. *Understanding Media: The Extensions of Man*. Moscow, Kuchkovo pole, 2003, 464 p. (In Russian).
7. Manovich, L. *The Language of New Media*. Moscow, Ad Marginem Press, 2018, 400 p. (In Russian).
8. Musyankova, N. *Kitsch in the fine arts of the last quarter of the 20th century* // Art Studies. 2012. No. 3–4. P. 564–591. (In Russian).
9. Flusser, V. *For a Philosophy of Photography*. St. Petersburg, S.-Peterb. un-t, 2008, 146 p. (In Russian).
10. Kittler, F. *Gramophone, Film, Typewriter*. Berlin, Brinkmann & Bose, 1986, 315 p.

11. Owens, C. *The Anti-Aesthetic: Essays on Postmodern Culture*. Seattle, Bay Press, 1987, 159 p.

12. Stephenson, J. L. *Towards a Philosophy of Post-creative Practices?* – Reading Obvious’ “Portrait of Edmond de Bellamy” (2019). URL: https://www.researchgate.net/publication/337891233_Towards_a_Philosophy_of_Post-creative_Practices_-_Reading_Obvious'_Portrait_of_Edmond_de_Belamy (accessed: 05.05.2025).



1. С. Шерман. Безымянный кадр из фильмов #21.
Безымянные кадры из фильмов. 1978. Фотография



2. В. Мамышев-Монро. Ленин. Серия «Жизнь замечательных Монро». 1995.
Фотография



3. Я. Моримура. Внутренний диалог с Фридой Кало (Серьга в форме ладони). 2001. Фотография



4. Арт-группа ГрОМ. Изгнание из рая. 2021–2023. Цифровой коллаж



5. Арт-группа Obvious. Портрет Эдмонда де Белами. 2018.
Печать чернилами