

Прокина Елизавета Павловна

аспирант

Уральский федеральный университет
(Екатеринбург, Россия)

E-mail: eeeeeprok@yandex.ru

НОВЫЕ АСПЕКТЫ ИЗУЧЕНИЯ ВИДЕОАРТА В ЭПОХУ ПОСТМЕДИАЛЬНОСТИ

Статья исследует видеоарт как художественную практику, отражающую смену культурных парадигм во второй половине XX — начале XXI века. На основе сравнительного анализа концепций медиаспецифичности (Гринберг), интермедиальности (Хиггинс, Капроу) и постмедиальной теории (Вайбель, Краусс, Ким) автор обосновывает, что развитие видеоарта становится точкой перехода от постмодернизма к постмедиа. Видеоарт рассматривается в триаде «модернизм — постмодернизм — постмедиа»: если модернизм культивировал чистоту медиума, то видеоарт возник на постмодернистском этапе как критика медиа и поле интермедиа, а в ситуации постмедиа становится воплощением «дифференциального медиума».

Ключевые слова: видеоарт, постмедиальность, постмедиа, постмодернизм, интермедиальность, интермедиа, медиаспецифичность

Для цитирования: Прокина, Е. П. Новые аспекты изучения видеоарта в эпоху постмедиальности / Е. П. Прокина // Вестник культуры и искусств. — 2026. — № 3 (87). — С. 116–122.

Prokina Elizaveta P.

Post-graduate student

Ural Federal University
(Yekaterinburg, Russia)

E-mail: eeeeeprok@yandex.ru

New Aspects of Video Art Studies in the Postmediality Era

This article examines video art as an artistic practice reflecting the shift in cultural paradigms in the second half of the 20th and early 21st centuries. Based on a comparative analysis of the concepts of media specificity (Greenberg), intermediality (Higgins, Kaprow), and postmedial theory (Weibel, Krauss, Kim), the author argues that the development of video art marks the transition from postmodernism to postmedia. Video art is considered within the triad of “modernism, postmodernism, and postmedia”: while modernism cultivated the purity of the medium, video art emerged in the postmodern era as a critique of media and an intermedia field, and in the postmedia era, it becomes the embodiment of a “differential medium.”

Keywords: video art, postmediality, postmedia, postmodernism, intermediality, intermedia, media specificity

For citing: Prokina E. P. 2026. New Aspects of Video Art Studies in the Postmediality Era. *Vestnik kul'tury i iskusstv [Culture and Arts Herald]*. No 3 (87): 116–122. (In Russ.).

Современное состояние искусства и культуры все чаще определяется через понятие «постмедиа», которое фиксирует новый этап развития медиа и ху-

дожественных практик: как отмечает теоретик медиа П. Вайбель, каждое искусство достигло предела своей выразительности, что привело к смешиванию

их символических миров [3, с. 151]. Сегодня пространство культуры информационной эпохи можно обозначить как постмедийное, что открывает возможности для его рассмотрения в дискурсе других культурных парадигм. В этом контексте видео оказывается тем материалом, который наиболее чутко отражает происходящие изменения.

Между тем существует необходимость концептуального различения постмодернистских и постмедиаальных стратегий в видеоарте. Зачастую их смешение не позволяет адекватно оценить тот переход, который сейчас совершает искусство движущихся изображений. В центре внимания данной работы находится направление видеоискусства, возникшее как художественная практика второй половины XX века. Основной интерес представляет эволюция статуса видеоарта: от «постмодернистского жеста» до репрезентации медиального состояния. Собственно цель статьи состоит в том, чтобы выявить специфику этой эволюции, обосновав роль видеоарта как ключевого медиума, отражающего переход от парадигмы постмодерна к парадигме постмедиа.

Для адекватного понимания специфики постмедиаального состояния культуры необходимо обратиться к архитектонике понятий модернизма, постмодернизма и постмедиа, которые можно выстроить в диалектическую триаду. Модернизм, достигший своего пика в первой половине XX века, культивировал принцип медиаспецифичности. С конца 1930-х годов американский искусствовед, критик и теоретик абстрактного экспрессионизма К. Гринберг разрабатывал концепцию «медиальной специфичности» (или «медиаспецифичности») [5]. Ее суть заключается в том, что каждый вид искусства должен опираться исключительно на те выразительные средства, которые присущи только ему и не могут быть заимствованы у других искусств. Иначе говоря, живопись должна сохранять и исследовать природу плоскости, цвета и мазка и не пытаться имитировать, например, скульптурный объем.

Таким образом, Гринберг утверждал, что подлинное искусство стремится к «чистоте», достигаемой через принятие ограничений медиума. В рамках этой концепции каждый вид искусства должен был «очиститься» от всего, что не является его сущностной природой, стремясь к автономии и самодостаточности формы. Медиум в этих обстоятельствах понимался как материальная основа (холст, краска, глина, киноплёнка), которая задает границы и определяет специфику художественного высказывания.

Однако к 1960-м годам главенствующей в философии, науке и искусстве становится постмодернистская парадигма, изменившая контекст дискурса о медиуме. Если модернизм ожидал от искусства «чистоты», то постмодернизм, напротив,

начинает нарушать эти границы. Так, в 1965 году было опубликовано эссе американского художника, скульптора и теоретика искусства Д. Джадда «Специфические объекты», где предлагался термин «трехмерное искусство». Этот термин описывал ряд художественных практик, развивавшихся в 1960-х годах и противопоставлявших себя традиционной живописи и скульптуре. Под ним Джадд подразумевал широкий спектр направлений, включая минимализм, энвайронменты, ассамбляжи и другие практики, ориентированные на объемные формы и пространство [19]. Другой американский художник и теоретик А. Капроу продолжал развивать идею «трехмерного искусства»: в 1966 году он опубликовал текст «Ассамбляжи, энвайронменты, хэппенинги», где указал, что новые художественные практики в своей основе направлены на размывание границ между искусством и жизнью [20]. В основе двух этих текстов прослеживается единый интерес к гибридным формам и межвидовым взаимодействиям в искусстве и в культуре.

Постмодернизм в целом возникает как реакция на неподвижность модернистских границ. Он декларирует «смерть автора» (Р. Барт), тотальную интертекстуальность (Ю. Кристева) и отказ от «больших нарративов» (Ж.-Ф. Лиотар). Искусствовед и теоретик современного искусства Р. Краусс, проводя различия между модернизмом и постмодернизмом, указывает, что постмодернизм оказывается связанным с такими формами, как видеоинсталляция и интермедиа. Она рассматривает их как выражение капиталистической культуры, работающей с цитатами, коллажем и стиранием иерархии [9].

В этом теоретическом контексте закономерно возникает направление видеоарта. Его появление в середине 1960-х годов становится прямым отражением тех культурных сдвигов, которые были обоснованы названными авторами. Видеоарт заявил о себе как о радикальной практике, подрывающей модернистскую «чистоту»: он не имел собственного «специфического» материала и с самого начала заимствовал языки кино, телевидения и перформанса.

В этот период видео становится инструментом критики телевидения. Художники, которые начали работать с видео (Н. Д. Пайк, Б. Науман, Э. Уорхол), сознательно выбрали медиум, не обладающей собственной художественной традицией (в отличие от живописи, скульптуры или даже кино). Благодаря видео они сумели совершить своеобразный «постмодернистский жест», который выражался в стирании границы между массовым и элитарным искусством, деконструкции авторитета киноязыка и исследовании влияния медиа на сознание зрителей. Видеоарт оказался тем художественным полем, где теоретические постулаты обрели материальное воплощение.

В рамках постмодернизма видеоарт можно отнести к форме «интермедиа». Это сближение связано с деятельностью европейского арт-движения Флюксус (лат. fluxus — «поток жизни») — участников Й. Бойса, Н. Д. Пайка, Д. Мациюнаса, Д. Кейджа, Й. Оно и других. Характерно, что в основе философии Флюксус не было различий между искусством и жизнью: рутинные и каждодневные действия рассматривались как самоценные художественные события. Ключевыми жанрами стали хэппенинг, декорация, уличные акции и антитئاتр. Эти «события», устраиваемые Флюксус, Д. Хиггинс (теоретик искусства и участник движения) определил как «интермедиа» — концептуальное слияние нескольких видов искусств-медиумов, образующее так называемую медиа-гибридность и/или медиа-сплав [18].

Тем не менее, если в художественной практике термин «интермедиа» активно использовался уже в конце 1960-х годов, то в научном дискурсе понятие медиума и связанные с ним концепции интермедиаальности и постмедиаальности закрепились позднее. Это связано, во-первых, с многозначностью самих терминов, из-за чего возникает понятийная путанность; во-вторых, с тем, что полями осмысления этих понятий стали самые разные области гуманитарного знания — от искусствоведения до теории медиа [8]. Для того чтобы внести ясность в эти понятия, стоит обратиться к классической теории М. Маклюэна, согласно которой медиа — это средства коммуникации, а средство коммуникации есть и само сообщение [11, с. 9]. Иными словами, медиа выступает не только как носитель информации, но и как специфическая знаковая система, которая определяет характер сообщения как такового. Это понимание медиума как активной, смыслообразующей силы является отправной точкой для дальнейшего различения понятий интермедиаальности и постмедиаальности.

В этом случае интермедиаальность — это сочетание разных медиумов, комбинация различных форм кодирования. Однако основная проблема заключалась в том, что в гуманитарной науке за подобным определением уже закрепилось литературоведческое понятие интертекстуальности. Появление более широкого понятия интермедиаальности связано со сменой культурных парадигм: литературоцентризм сменился искусствоведением [10, с. 23]. Интермедиаальность расширила границы понятия интертекстуальности, указывая на диалог целых видов искусств как комбинацию разных способов кодирования. Важную роль в процессе отделения интермедиаальности от литературоведческих категорий стали исследования О. А. Ханзин-Леве, который окончательно разграничил смежные понятия, ограничив интертекстуальные связи литературой, а полем интермедиаальных взаимоотношений сделав искусство во всех его проявлениях [16, с. 299].

Дискурс постмедиаальности возникает с конца 1980-х годов. Ключевой вклад в разработку этой теории внесла Р. Краусс. В работе «Путешествие по Северному морю: искусство в эпоху постмедиаальности» она вводит понятие «дифференциального медиума» (или «дифференциальной специфики»). Опираясь на практики бельгийского художника М. Бротарса, Р. Краусс утверждает, что в эпоху постмедиаальности художник уже не следует предзаданным правилам того или иного вида искусства, а изобретает медиум заново, конструируя уникальный набор правил, условий и отношений [9]. Согласно этому подходу, медиум перестает быть первоначальным материалом и превращается в результат концептуальной операции. Следовательно, постмедиаальность, по Р. Краусс, понимается как состояние современного искусства, в котором традиционные медиумы утрачивают доминирующее значение, уступая место концептуальным стратегиям, перекодирующим художественные практики. Иными словами, в условиях постмедиаальности произведение искусства освобождается от жесткой привязки к материальному носителю и начинает функционировать через модели и структуры восприятия.

Сходные идеи, но в иной теоретической перспективе, развивал теоретик медиа П. Вайбель. В работе «Медиаискусство: от симуляции к стимуляции» он обосновывал ситуацию «постмедиа», утверждая, что цифровые медиа преобразовали саму структуру медиаальности: «Как и в случае старых технических медиа — фотографии и кино, основные успехи новых, включая видео и компьютеры, не только породили целые движения в искусстве и средства выражения, но и оказали решающее влияние на такие исторические медиа, как живопись и скульптура. <...> Компьютер — это универсальная машина эпохи постмедиа, которая позволяет реализовать все многообразие возможностей, проистекающих из характеристик медиа» [3, с. 151]. Таким образом, если Краусс делает акцент на концептуальном конструировании медиума художником, то Вайбель подчеркивает технологические условия, которые делают такое конструирование возможным и необходимым.

Следствием этого становится, что дигитальное из отдельного вида искусства становится универсальной технологией, дополнительной возможностью выражения для традиционных искусств, меняющую сам способ существования медиаальности. Как уточняет Д. П. Козолупенко, значение приставки «пост» в понятии «постмедиа» сближается с понятием «транс», означая стирание границ — не в плане неразличности, а в плане несамостоятельности медиа [7, с. 44]. Следовательно, современное состояние художественной практики — это ситуация постмедиа, где ни один медиум не доминирует, а все они взаимно определяют друг друга, фор-

миру универсальную автономную среду. Анализ показывает, что ситуация постмедиа возникает как результат двух процессов: во-первых, исчезновения специфики модернистского медиума, во-вторых, распространения электронных и цифровых технологий, которые стали универсальной технологией выражения для традиционных искусств.

Так, например, видеоарт благодаря своей технологической гибкости оказывается тесно связан с этой постмедиаальной ситуацией. Особую значимость для понимания видеоарта в постмедиаальном контексте приобретает концепция «расширенного кино» (*expanded cinema*), введенная Д. Янгбладом в 1970 году. Книга «Расширенное кино» стала первым исследованием, которое систематически связало видео и кино, показав, что отказ от нарратива, характерный для американского авангардного кинематографа 1960-х годов, открывает путь к принципиально новым формам [21]. Янгблад утверждал, что «расширенное кино» выходит за пределы традиционного кинозала, экрана и проекционной будки, вторгаясь в пространство зрителя, в перформанс, в окружающую среду. Оно перестает быть просто последовательным рассказом и превращается в мультисенсорное, интерактивное, многомерное событие.

В России видеоарт возникает примерно на три десятилетия позже, чем в Европе, поэтому хронологически отечественные исследования видеоискусства и теории интермедиаальности начинают формироваться лишь к концу XX века. Несмотря на это запаздывание, в российской гуманитарной науке сложились самостоятельные исследовательские линии, опирающиеся на предшествующие разработки и развивающие их применительно к реалиям цифровой эпохи.

Важно, что искусствовед М. А. Баландина отмечает проблему отсутствия в российском искусствоведении единого дискурсивно-конвенционального знания о видеоарте. Это обстоятельство формируется за счет того, что теоретические работы, касающиеся изучения видеоискусства, оказываются разрозненными и часто являются авторским продуктом исследования других феноменов на материале видеоарта [1, С. 5]. Трудности в разработке методологического инструментария связаны с тем, что общепринятого и актуального определения самого понятия «видеоарт» не выработано. В существующем гуманитарном дискурсе можно выделить несколько подходов. Например, с точки зрения постмодернистской концепции видеоарт рассматривается как художественная практика культуры постмодерна [4, с. 34], или как один из ее видов [12, с. 34]. А уже в исследованиях культурных коммуникаций видеоарт представляет собой коммуникационную систему, где зритель выступает как соавтор произведения [6]. Рассуждение о видеоарте из плоскости формального соединения разных

медиумов в область индивидуальных художественных решений и рефлексии художника о границах и свойствах разных видов искусства мы можем перевести на основе работ теоретика А. Ю. Тимашкова, который анализирует интермедиаальность как авторскую стратегию в художественной культуре XX–XXI веков [15].

Особое значение для теоретического осмысления условий и специфических черт постмедиа имеет деятельность некоммерческой исследовательской платформы «МедиаАртЛаб». Основанная в 2000 году художником А. Исаевым и искусствоведом О. Шишко, эта платформа первой в России начала системно изучать, выставлять и пропагандировать медиаискусство во всех его формах: видео- и саунд-арт, сетевое и интерактивное искусство, полиэкранный кинематограф и видеоигры [22]. Среди ключевых результатов работы платформы — издание каталога «Антология российского видеоарта. Границы определения» и серии «Расширенное кино» (I, II, III), которые представляют собой актуальный срез современного искусства на стыке кино, видео- и медиаарта.

Эволюция видеоарта неразрывно связана с технологическими инновациями. От первых портативных видеокамер до алгоритмических систем искусственного интеллекта художники осваивали новые медиа не только как инструментарий, но и как объект рефлексии, в том числе о природе информации и способах ее репрезентации. Закономерным этапом этого процесса стали 2010-е годы, когда внедрение AI-алгоритмов не только трансформировало производство массового визуального контента, но и существенно расширило выразительный диапазон видеоарта, изменив его формальные и нарративные возможности. Как отмечает К. Ю. Бохоров, инструментализация искусственного интеллекта знаменует собой новый виток технологической обусловленности художественного медиума [2]. Поэтому в современных реалиях цифровые технологии позволили видеоарту выйти за пределы экрана: использовать множественные проекции, создавать интерактивные среды, задействовать звук, движение. Видео во многом преодолевает кинематографическое воображение, рассказывая историю не с одной, а с разных точек зрения одновременно, а часто отказываясь от линейного повествования в пользу пространственного опыта зрителя. Исследованию этих механизмов посвящена работа «Видеоарт. Монтаж зрителя» А. Д. Першевой, где автор через разные монтажные стратегии показывает изменения природы экранного образа и зрительского восприятия [14].

Эволюция видеоарта в XX–XXI веках все в большей степени определяется технологическими, коммуникационными и антропологическими факторами. Вследствие этого видеоарт выступает не

столько как самостоятельное художественное направление, сколько как подвижное и синтезирующее поле, в рамках которого обостряются проблемы кризиса новых медиа, пересмотра границ искусства и формирования способов восприятия, адекватных цифровой среде. Движение видеоарта от постмодернистской парадигмы к постмедиаальной гибкости отражает культурный сдвиг, а именно переход от «искусства как медиа» к «искусству как медиации»: произведение существует не в качестве завершеного объекта, а как процессуальная структура.

Если рассмотреть этот сдвиг в более широкой культурологической перспективе, то постмедиаальное состояние видеоарта обнажает ряд фундаментальных трансформаций, выходящих за пределы собственно художественного дискурса. Во-первых, меняется характер чувственного опыта: экран становится средой, вовлекающей тело зрителя, что стирает классическую дистанцию между субъектом и объектом. Этому способствуют современные технологии: например, датчики

движения, реагирующие на жесты зрителя, VR и AR погружающие его в изображение; алгоритмы машинного обучения в реальном времени, адаптирующие видеоряд — смена композиции, цвета или сюжета в зависимости от движений и даже мимики. Во-вторых, трансформируется категория темпоральности: цифровая видеозапись лишается функции документа прошлого и становится процессуальным и бесконечно перемонтируемым ресурсом, что ставит под сомнение традиционные модели памяти и институционального сохранения. В-третьих, пересматриваются границы между реальным и виртуальным: видеоарт все чаще работает не с репрезентацией, а с конструированием возможных миров, актуализируя вопросы достоверности и критической грамотности в условиях тотальной медиатизации. Сегодня каждая из перечисленных проблем требует междисциплинарного культурологического осмысления, выстроенного на пересечении эстетики, философии, медиатеории, социологии и антропологии.

Список литературы

1. Баландина, М. А. Методология исследований видеоарта в российском искусствоведении / М. А. Баландина // *Артикульт*. — 2024. — № 2 (54). — С. 5–16.
2. Бохоров, К. Ю. Трансформации видеоарта в контексте внедрения алгоритмов искусственного интеллекта / К. Ю. Бохоров // *Медиаискусство — XXI век. Генезис, художественные программы, вопросы образования*. — Москва : Российский государственный художественно-промышленный университет им. С. Г. Строганова, 2023. — С. 138–144.
3. Вайбель, П. Медиаискусство: от симуляции к стимуляции / П. Вайбель // *Логос*. — 2015. — Т. 25, № 4 (106). — С. 135–162.
4. Воеводина, Л. Н. Видео-арт как актуальный феномен «визуального поворота» в современной художественной культуре / Л. Н. Воеводина, В. В. Мурзаева // *Культура и образование: научно-информационный журнал вузов культуры и искусств*. — 2019. — № 1 (32). — С. 31–37.
5. Гринберг, К. К новейшему Лаокоону / К. Гринберг // *Логос*. — 2015. — Т. 25, № 4. — С. 75–92.
6. Деникин, А. А. Американское и европейское видеоискусство 1960–2005 : автореф. дис. ... канд. культурологии : 24.00.01 / А. А. Деникин. — Москва, 2008. — 26 с.
7. Козолупенко, Д. П. Искусство в эпоху постмедиа / Д. П. Козолупенко // *Медиаискусство — XXI век. Генезис, художественные программы, вопросы образования : Междунар. науч.-практ. конф.* — Москва : РГХПУ им. С. Г. Строганова, 2023. — С. 41–52.
8. Колчанов, Н. С. Медиаальность, интермедиаальность и постмедиаальность: к вопросу о терминологических границах / Н. С. Колчанов // *ДИСК-2024 : сборник материалов Всероссийской научно-практической конференции*. — Москва : РГУ им. А. Н. Косыгина, 2024. — С. 74–77.
9. Краусс, Р. «Путешествие по Северному морю»: искусство в эпоху постмедиаальности / Р. Краусс ; пер. с англ. А. Шестакова. — Москва : Ад Маргинем Пресс, 2017. — 104 с.
10. Кулькина, В. М. Проблема становления и формирования концепта интермедиаальности (обзор) / В. М. Кулькина // *Социальные и гуманитарные науки. Серия 7: Литературоведение*. — 2018. — № 1. — С. 22–28.
11. Маклюэн, М. Понимание медиа: внешние расширения человека / М. Маклюэн ; пер. с англ. В. Николаева. — Москва : Кучково поле, 2003. — 464 с.
12. Маньковская, Н. Б. Современное искусство как феномен технологической цивилизации / Н. Б. Маньковская, В. В. Бычков. — Москва : ВГИК, 2011. — 208 с.
13. Марченкова, В. Expanded Cinema Джина Янгблада как опыт прослеживания эволюции видеоарта из кино / В. Марченкова // *Артикульт*. — 2011. — № 2 (2). — С. 92–99.
14. Першеева, А. Видеоарт. Монтаж зрителя / А. Першеева. — Москва ; Санкт-Петербург : Издательские технологии : Пальмира, 2020. — 419 с.

15. Тимашков, А. Ю. Интермедиаальность как авторская стратегия в европейской художественной культуре рубежа XIX–XX веков : дис. ... канд. искусствоведения : 17.00.09 / А. Ю. Тимашков. — Санкт-Петербург, 2012. — 174 с.
16. Тимашков, А. Ю. «Все» и «Ничто»: интермедиаальная стратегия творчества К. С. Малевича / А. Ю. Тимашков // Вестник ОмГУ. — 2012. — № 1 (63). — С. 299–304.
17. Тишунина, Н. В. Методология интермедиаального анализа в свете междисциплинарных исследований / Н. В. Тишунина // Методология гуманитарного знания в перспективе XXI века. — 2020. — № 12. — С. 154.
18. Higgins, D. Intermedia / D. Higgins // Something Else Newsletter. — 1966.
19. Judd, D. Specific Objects / D. Judd // Arts Yearbook. — 1965. — No. 8. — P. 181–189.
20. Kaprow, A. Assemblages, Environments and Happenings / A. Kaprow // Art in Theory 1900–2000: An Anthology of Changing Ideas / C. Harrison, P. Wood (eds.). — Oxford : Blackwell Publ., 1999. — P. 703–709.
21. Youngblood, G. Expanded Cinema / G. Youngblood. — New York : E. P. Dutton & Co., 1970. — 444 p.
22. МедиАртЛаб : офиц. сайт. — Москва, 1999–2024. — URL: <https://mediaartlab.ru> (дата обращения: 24.05.2026).

Получено 24.06.2026

References

1. Balandina M. A. 2024. Methodology of Video Art Research in Russian Art Criticism. *Artikult.* No 2 (54): 5–16. (In Russ.).
2. Bokhorov K. Yu. 2023. Transformations of Video Art in the Context of the Introduction of Artificial Intelligence Algorithms. In: *Mediaiskusstvo — XXI vek. Genezis, khudozhestvennye programmy, voprosy obrazovaniya* [Media Art — 21st Century. Genesis, Artistic Programs, Issues of Education]. Moscow: Rossiiskii gosudarstvennyi khudozhestvenno-promyshlennii universitet im. S. G. Stroganova. Pp. 138–144. (In Russ.).
3. Weibel P. 2015. Media Art: From Simulation to Stimulation. *Logos.* Vol. 25. No 4 (106): 135–162. (In Russ.).
4. Voevodina L. N., Murzaeva V. V. 2019. Video Art as a Current Phenomenon of the “Visual Turn” in Contemporary Artistic Culture. *Kul'tura i obrazovanie: nauchno-informatsionnyi zhurnal vuzov kul'tury i iskusstv* [Culture and Education: Scientific and Informational Journal of Universities of Culture and Arts]. No 1 (32): 31–37. (In Russ.).
5. Greenberg C. 2015. Towards a Newer Laocoön. *Logos.* Vol. 25. No 4: 75–92. (In Russ.).
6. Denikin A. A. 2008. Amerikanskoe i evropeiskoe videoiskusstvo 1960–2005 [American and European video art 1960–2005]. Abstract of thesis. Moscow. (In Russ.).
7. Kozolupenko D. P. 2023. Art in the Era of Post-Media. *Mediaiskusstvo — XXI vek. Genezis, khudozhestvennye programmy, voprosy obrazovaniya* [Media Art — 21st Century. Genesis, Artistic Programs, Issues of Education]. Moscow: RGKhpU im. S. G. Stroganova. P. 41–52. (In Russ.).
8. Kolchanov N. S. 2024. Mediality, Intermediality and Postmediality: On the Question of Terminological Boundaries. *DISK-2024.* Moscow: RGU im. A. N. Kosygina. P. 74–77. (In Russ.).
9. Krauss R.; trans. from English by Shestakov A. 2017. «Puteshestvie po Severnomu moryu»: iskusstvo v epokhu postmedial'nosti [“A Voyage on the North Sea”: Art in the Age of Postmediality]. Moscow: Ad Marginem Press. (In Russ.).
10. Kul'kina V. M. 2018. The Problem of the Formation and Development of the Concept of Intermediality (A Review). *Sotsial'nye i gumanitarnye nauki. Seriya 7: Literaturovedenie* [Social and Humanitarian Sciences. Series 7: Literary Studies]. No 1: 22–28. (In Russ.).
11. McLuhan M. 2003. Ponimanie media: vneshnie rasshireniya cheloveka [Understanding Media: The Extensions of Man]. Moscow: Kuchkovo pole. (In Russ.).
12. Man'kovskaya N. B., Bychkov V. V. 2011. Sovremennoe iskusstvo kak fenomen tekhnologicheskoi tsivilizatsii [Contemporary art as a phenomenon of technological civilization]. Moscow: VGIK. (In Russ.).
13. Marchenkova V. 2011. Gene Youngblood's Expanded Cinema as an Experience of Tracing the Evolution of Video Art from Cinema. *Artikult.* No 2 (2): 92–99. (In Russ.).
14. Persheeva A. 2020. Videoart. Montazh zritel'ya [Videoart. Montage of the viewer]. Moscow; Saint-Petersburg: Izdatel'skie tekhnologii, Pal'mira. (In Russ.).

15. Timashkov A. Yu. 2012. Intermedial'nost' kak avtorskaya strategiya v evropeiskoi khudozhestvennoi kul'ture rubezha XIX–XX vekov [Intermediality as an authorial strategy in European artistic culture at the turn of the 19th–20th centuries]. Thesis. Saint-Petersburg. (In Russ.).
16. Timashkov A. Yu. 2012. "All" and "Nothing": The Intermedial Strategy of K. S. Malevich's Creativity. *Vestnik OmGU [Bulletin of Omsk State University]*. No 1 (63): 299–304. (In Russ.).
17. Tishunina N. V. 2020. The Methodology of Intermedial Analysis in the Light of Interdisciplinary Research. *Metodologiya gumanitarnogo znaniya v perspektive XXI veka [Methodology of Humanitarian Knowledge in the Perspective of the 21st Century]*. No 12: 154. (In Russ.).
18. Higgins D. 1966. Intermedia. Something Else Newsletter.
19. Judd D. 1965. Specific Objects. *Arts Yearbook*. No 8: 181–189.
20. Kaprow A. 1999. Assemblages, Environments and Happenings. *Art in Theory 1900–2000: An Anthology of Changing Ideas*. Oxford: Blackwell Publ. P. 703–709.
21. Youngblood G. 1970. Expanded Cinema. New York: E. P. Dutton & Co.
22. MediaArtLab [official website]. Moscow, 1999–2024. Available from: <https://mediaartlab.ru> (accessed: 24.05.2026) (In Russ.).

Received 24.06.2026