

Олексій Філіпов

**НОВІ ВІЗУАЛЬНІ ЕСТЕТИКИ ДИДЖИТАЛ-ЕПОХИ:
АНАЛІЗ ГЛІТЧ-АРТУ, ПІКСЕЛЬ-АРТУ, ГЕНЕРАТИВНОГО МИСТЕЦТВА
ТА ІНШИХ НАПРЯМІВ**

**NEW VISUAL AESTHETICS OF THE DIGITAL AGE:
AN ANALYSIS OF GLITCH ART, PIXEL ART, GENERATIVE ART,
AND OTHER TRENDS**

УДК 791; 334

DOI: 10.31500/2309-8813.21.2025.345519

Олексій Філіпов

аспірант,

Приватний ВНЗ

«Київський університет культури»

Oleksii Filipov

Ph.D. Student,

Private Higher Educational Institution

“Kyiv University of Culture”

e-mail: Filipov_Alexey@proton.me

orcid.org/0009-0003-6079-4957

Анотація. Дослідження сфокусоване на аналізі нових візуальних естетик, що сформувалися під впливом цифрових технологій. Особливу увагу приділено глітчарту, піксельарту та генеративному мистецтву як ключовим напрямом, що відображають трансформаційні процеси в сучасній візуальній культурі, визначенню їхніх художніх особливостей та соціокультурного впливу. У результаті дослідження з'ясовано, що цифрові технології фундаментально змінюють принципи створення та сприйняття візуальних образів. Глітчарт осмислює естетику помилки, відображаючи крихкість цифрового середовища. Піксельарт, маючи ностальгійне підґрунтя, розвивається як самостійний напрям зі специфічними виражальними засобами. Генеративне мистецтво, що виникає на перетині людської творчості та алгоритмічних процесів, розширює уявлення про авторство. Ці напрями інтегровані в інтернет-культуру та цифровий дизайн, взаємодіючи з традиційними мистецькими практиками та стимулюючи дискусії про природу мистецтва в цифрову епоху. Наукова новизна розвідки полягає у систематизації знань про новітні цифрові візуальні естетики та обґрунтуванні їхнього статусу як самостійних художніх феноменів. Доведено, що глітчарт, піксельарт та генеративне мистецтво є повноцінними художніми напрямом. Нові візуальні естетики, породжені диджитал-технологіями, є закономірним етапом розвитку візуальної культури. Вони демонструють значний потенціал для подальшого розгортання та інтеграції в різні сфери людської діяльності, трансформуючи сприйняття мистецтва та реальності.

Ключові слова: цифрова естетика, глітч, пікселізація, алгоритмічне мистецтво, цифрові інструменти, візуальна культура, новітні медіа.

Постановка проблеми. Формулювання проблеми та її актуальність зумовлені проникненням цифрових технологій в усі сфери людської діяльності, включно з мистецтвом, що призвело до виникнення нових візуальних естетик. Технологічний прогрес не лише надав митцям нові інструменти, але й кардинально змінив способи створення, сприйняття та розповсюдження художніх творів. Аналіз глітчарту, піксельарту, генеративного мистецтва та інших напрямів, що сформувалися завдяки цифровим інструментам, є нагальною потребою для розуміння сучасних культурних процесів та еволюції візуальної мови. Зв'язок цього до-

слідження із важливими науковими та практичними завданнями полягає у необхідності осмислення трансформацій у мистецтві під впливом Четвертої промислової революції (4IR), що змінює як саму мистецьку практику, так і дизайнерське мислення. Значення пропонованого дослідження полягає в систематизації знань про новітні цифрові мистецькі форми, їхню специфіку, естетичні особливості та культурний вплив, що є важливим для мистецтвознавства, культурологічних студій, теорії медіа та художньої освіти. Нові напрями мистецтва кидають виклик традиційним уявленням про «ауру» твору, його оригінальність та матеріальність в епоху необмеженого цифрового відтворення. Розуміння цих феноменів дозволяє не тільки фіксувати зміни, а й прогнозувати майбутні вектори розвитку візуальної культури, що набуває особливої ваги в контексті стрімкої цифровізації суспільства та дедалі більшого інтересу до цифрових навичок та інформаційної грамотності. Навіть помилка, глітч, стає естетичним інструментом, що ставить під сумнів бездоганність цифрового середовища.

Аналіз попередніх досліджень. Огляд актуальних досліджень та публікацій останніх років свідчить про зростання інтересу науковців до проблематики нових візуальних естетик, породжених цифровими технологіями. Зокрема, М. Юр фокусується на глітчарті як новому візуальному коді в сучасному мистецтві, аналізуючи вплив цифрового мистецтва на візуальне та появу нового «візуального коду» у художньому просторі [3, с. 235]. Саунд-художник Є. Ващенко розглядає генеративний дизайн (алгоритмічне мистецтво) як підхід, де дизайнер проектує алгоритм, а програма генерує численні варіанти: «Це стара історія, яка по-новому розкривається у сучасності, бо з'явилися цифрові інструменти, що можуть робити значно більше калькуляцій, ніж людина» [1]. Праці, що аналізують піксельарт, часто звертають увагу на його специфіку як підкатегорії цифрового мистецтва, де контроль над кожним пікселем є визначальним, та його історичні зв'язки з ранньою комп'ютерною графікою. Д. Чембержі, С. Пашукова та І. Єрмак досліджують роль цифрового мистецтва загалом у соціокультурному просторі, його вплив, взаємодію та перспективи, зазначаючи, як технології змінюють сприйняття та комунікацію в мистецтві [2, с. 145]. Також науковці звертають увагу на те, як цифрові технології трансформують традиційні види мистецтва, наприклад кінематограф, формуючи нову візуальну естетику та жанрову гібридність. Загалом, дослідники визнають, що цифровізація призводить до появи нових мистецьких форм та переосмислення наявних. Утім, попри значну кількість публікацій, залишаються невирішеними питання комплексного аналізу взаємозв'язків між конкретними цифровими інструментами та формуванням специфічних візуальних характеристик кожного з нових напрямів. Також потребує глибшого вивчення питання, як ці нові естетики впливають на загальнокультурні уявлення про красу, художність та роль митця, особливо в контексті українського артпростору, де експерименти з цифровими засобами виразу ще не надто поширені та досліджені.

Мета статті полягає у здійсненні комплексного аналізу нових візуальних естетик, зокрема глітчарту, піксельарту та генеративного мистецтва, що виникли як результат розвитку та поширення диджитал-технологій. Основне завдання полягає: у виявленні специфічних художніх характеристик, притаманних кожному із цих напрямів, у дослідженні механізмів впливу цифрових інструментів на їхнє формування та визначенні їхнього місця і значення у сучасному мистецькому дискурсі. Необхідно не лише описати ці явища, а й проаналізувати, як саме технологічні особливості (як-от програмні збої для глітчарту, дискретна структура зображення для піксельарту чи алгоритмічна основа для генеративного мистецтва) конституюють їхню унікальну візуальну мову та естетичну цінність. Проміжним завданням є також розгляд того, як ці новітні естетичні форми взаємодіють із традиційними уявленнями про творчість, авторство та художній твір, а також як вони відображають та рефлектують ключові аспекти сучасної цифрової культури, включно з темами технологічної залежності, цифрової ідентичності та взаємодії людини і машини. Крім того, ставиться завдання дослідити, як відбувається процес легітимації цих напрямів у мистецькому світі, враховуючи їх віднос-

ну новизну та технологічну зумовленість. Необхідно також розглянути їх потенціал для подальшого розвитку та вплив на інші сфери візуальної культури, виходячи за межі суто мистецького контексту. Отже, дослідження спрямоване на заповнення лакуни в системному розумінні того, як цифрові інструменти не просто слугують засобом реалізації художнього задуму, а й активно формують нові естетичні парадигми, які потребують глибокого наукового осмислення. Певна неузгодженість у використанні термінів «диджитал» поруч із «цифровий» буде збережена для відображення живої мови дослідницького процесу.

Результати дослідження. Цифрова доба докорінно перекроїла художній простір, породивши нові візуальні коди й естетики, що проросли з ґрунту технологій і алгоритмів. Такі напрями, як глітчарт, піксельарт, генеративне мистецтво та інші цифрові форми, стали не просто відгалуженням традиційного мистецтва, а його новими мовами. Їхній аналіз відкриває шлях до розуміння того, як еволюціонує візуальне мислення людини, коли замість пензля у неї — код і машина. У фокусі дослідження — логіка створення, функціонування та сприйняття творів, народжених у цифровому середовищі, з особливою увагою до генеративного (алгоритмічного) мистецтва й піксельарту як найрепрезентативніших прикладів сучасної естетики.

Одним із найвиразніших свідчень впливу технологій на образотворчість стало становлення генеративного, або алгоритмічного, мистецтва. Дослідниця Т. Совгира підкреслює, що технологічна складова процесу творення завжди викликала науковий інтерес, адже впровадження технічних новацій у мистецтво — це не просто еволюція інструментів, а трансформація самого способу бачити. Сучасна цифрова творчість потребує аналізу з позиції взаємодії традиційних художніх методів та інноваційних цифрових рішень. У своїй роботі Т. Совгира зосереджується на виявленні закономірностей інтеграції цифрових технологій у візуальне мистецтво, зокрема через залучення технології штучного інтелекту. Вона підкреслює, що ШІ здатен не лише відновлювати утрачені фрагменти візуального матеріалу, а й генерувати самотутні композиції, реалізовані навіть у фізичному вимірі за допомогою тривимірного друку [5, с. 65].

Ключем до розуміння генеративного мистецтва є саме поняття алгоритму. Т. Совгира показує, що математичне моделювання і алгоритмічний аналіз дозволяють створити міст між різними системами знаків — музичними, живописними, цифровими, — переводячи художні форми у математичний еквівалент. Такий підхід відкриває шлях до синтезу мистецтв, де код стає новою палітрою. Штучний інтелект, таким чином, виступає не просто інструментом, а співтворцем, що здатен інтегрувати звукове, візуальне і концептуальне в єдиний артефакт. Алгоритмічне мистецтво ще перебуває на ранній стадії розвитку, проте потенціал його безмежний.

Яскравим прикладом цього є проект «Новий Рембрандт» (The Next Rembrandt, 2016), створений у співпраці ING Bank, J. Walter Thompson Amsterdam, Microsoft, Технологічного університету Делфта, Королівської галереї Мауріцхейс та Музею Рембрандта в Амстердамі. Як зазначає Г. Кон, результатом стала картина-портрет, що з надзвичайною точністю наслідує стиль Рембрандта, але водночас не є копією в класичному сенсі. Вона має власну художню автономію та зміст, народжений з машинного бачення. Проект став можливим завдяки застосуванню штучного інтелекту, який, проаналізувавши 346 картин майстра через тривимірне сканування, виокремив закономірності його стилю, композиційні й технічні особливості. Виявлення цих алгоритмів дозволило відтворити логіку Рембрандтового письма в цифровому просторі, перетворивши мистецтво на дані, а дані — на новий витвір [5, с. 65, 67].

Таким чином, сучасне цифрове мистецтво — це не просто експеримент із технологіями, а пошук нового способу мислення, у якому алгоритм стає аналогом художнього інтуїтивного жесту. Це простір, де людина і машина спільно творять нову естетику — точну, аналітичну, але водночас дивовижно поетичну у своїй механічній точності.

Інша грань використання штучного інтелекту розгортається у сфері відновлення втрачених зображень. Т. Совгира наводить промовистий приклад — знамениту роботу П. Пікассо «Старий гітарист», під шарами фарби якої приховувалося інше полотно — «Жінка, яка сидить». Фахівці з Університетського коледжу Лондона, спираючись на алгоритм «нейронного перенесення стилю» А. Гатиса, зуміли реконструювати приховану композицію. Завдяки цій технології машина може зчитати стилістичний код оригіналу та застосувати його до нового зображення, створюючи візуальну паралель. Так, жіночий образ було відтворено у манері, властивій «блакитному періоду» П. Пікассо, зокрема його полотну «Життя» (1903) [5, с. 67–68].

Технологічна експансія торкнулася й синтезу різних форм мистецтва. Проект «Кандинський» від Microsoft, заснований на аналітичному прочитанні живопису В. Кандинського та музики Р. Вагнера («Лоенгрін», 1916), А. Шенберга й сучасних композиторів, є ілюстрацією такого симбіозу. Т. Совгира зазначає, що нейронна мережа, навчаючись на цих матеріалах, виявила приховану кореляцію між зображенням і звуком: кольоровим відтінкам відповідали певні ноти, а структура крапок і штрихів трансформувалася у звукові мотиви. В. Шершульський, директор з перспективних технологій «Майкрософт Рус», зауважив, що генеративні змагальні мережі (GANs) не лише допомагають зрозуміти механіку штучного інтелекту, а й відкривають шлях до осмислення самого феномена творчості. Отже, у просторі новітніх технологій виникає феномен «алгоритмічного живопису», де художня інтуїція переплітається з машинною логікою. Т. Совгира підкреслює, що майбутнє мистецтва бачиться у гармонійному поєднанні людської уяви, естетичної чутливості та можливостей штучного інтелекту [5, с. 68].

Серед інших напрямів цифрової естетики помітно вирізняється піксельарт — форма вираження, що пережила своє друге народження. Н. Рекун і Г. Чемерис у праці «Актуальність використання техніки Pixel Art у сучасному ігровому дизайні» наголошують: малюнок як інструмент комунікації має глибоке коріння, і піксельарт є спадкоємцем цього принципу. Його сутність — не у готовому результаті, а в процесі творення: художник будує зображення поелементно, піксель за пікселем, що кардинально відрізняє його від звичайної растрової графіки [2, с. 383].

З еволюцією цифрових технологій, коли на сцену вийшли 256-колірні палітри, піксельарт поступово відійшов на маргінес, звільняючи місце складнішій візуальній графіці. Проте згодом, на тлі домінування тривимірних ігор і ностальгії за естетикою минулого, дизайнери свідомо повернулися до цього стилю. Його витоки сягають 1970-х, хоча сам принцип складання образів із дрібних одиниць має ще давніші аналоги — мозаїку та вишивання хрестиком. Термін «Pixel Art» вперше з'явився в статті А. Голдберга та Р. Флегала у журналі «Communications of the ACM» (грудень 1982 року). У межах мистецтва ця техніка є втіленням мінімалізму: кілька десятків кольорових точок складаються у виразний візуальний образ [2, с. 383–384].

Піксельарт став опорою в ігровій індустрії: він дозволяв створювати привабливі візуальні світи без надмірних технічних вимог. Його розквіт припав на епоху приставок четвертого покоління: Sega MD, SNES, TurboGrafx-16, Neo Geo. Якщо спочатку це була вимушена техніка через апаратні обмеження, то згодом, після тимчасового занепаду у 1990-х, вона відродилася разом із мобільними платформами. Сучасні програми для створення піксель-графіки значно спростили цей процес, зробивши його доступним навіть новачкам. Нині піксельарт активно використовується у візуальному дизайні — від постерів і журналів до відеореклами й татуювань. Серед дослідників феномена варто відзначити Р. Лайона, Д. Зільбера, Ю. Юе, К. Івасакі, Б.-Й. Чена, Й. Добаші, Т. Нішиту, Я. Копфа, Д. Ліщинського, Т. К. Інгліса, Д. Фогеля та К. С. Каплана, С. С. Коновалюка. Віртуозність у цій техніці полягає в умінні створювати композицію, маючи в розпорядженні мінімум кольорів — іноді лише від чотирьох до шістнадцяти, хоча існують і роботи з більш розлогими палітрами [2, с. 384–385].

Попри відсутність докладного аналізу глітчарту в наведених джерелах, цей напрям варто розглядати як частину ширшої парадигми нових цифрових естетик. Глітчарт, що перетворює цифрові помилки на художній жест, свідчить про глибше освоєння митцями самої

природи цифрового середовища. Як зазначає Т. Совгира, трансформація зображення у «цифрове, алгоритмічне» розкриває простір для експериментів із самою структурою даних, що резонує з філософією глітчарту [5, с. 67]. Усі ці тенденції показують прагнення митців досліджувати не лише потенціал, а й обмеження цифрових інструментів, роблячи їх активними елементами творчості. Нові цифрові естетики вирізняються інтерактивністю, алгоритмічністю, процесуальною природою та залежністю від конкретного технічного середовища. Вони порушують класичні питання про авторство, унікальність і межі мистецького твору в епоху нескінченного цифрового дублювання й модифікації.

Висновки. Аналіз нових візуальних естетик, таких як глітчарт, піксельарт та генеративне мистецтво, що виникли завдяки цифровим технологіям, дозволяє зробити висновок про фундаментальну трансформацію сучасного художнього простору. Сутність отриманих результатів полягає у виявленні унікальних художніх характеристик кожного з цих напрямів, що безпосередньо детерміновані специфікою використовуваних цифрових інструментів та методів. Глітчарт естетизує помилку, перетворюючи технічний збій на засіб виразності та критичний коментар до цифрової культури. Піксельарт, наголошуючи на дискретній природі цифрового зображення, звертається як до ностальгічних мотивів, так і до свідомого мінімалістичного підходу в конструюванні візуальності. Генеративне мистецтво, в основі якого лежить алгоритм, розширює уявлення про авторство та творчий процес, де художник стає архітектором системи, здатної продукувати нескінченні варіації творів. Це узгоджується з метою статті, яка полягала в комплексному аналізі цих напрямів.

Наукова новизна дослідження полягає у систематизації знань про ці новітні візуальні форми як єдиний феномен, породжений цифровою епохою, та у виокремленні їх спільних рис і відмінностей, зумовлених технологічними особливостями. Цінність та значущість результатів для розвитку науки, зокрема мистецтвознавства, культурології та медіа-теорії, визначається тим, що вони сприяють глибшому розумінню еволюції візуальної культури в умовах тотальної цифровізації. Отримані висновки синтезують ключові положення аналізу попередніх досліджень та обґрунтування результатів. Перспективи подальших досліджень у цьому напрямі вбачаються у вивченні впливу цих нових естетик на інші сфери візуальної культури, такі як дизайн, реклама, кінематограф, а також у дослідженні їх інтеграції з новими технологіями, наприклад віртуальною та доповненою реальністю. Також актуальним є подальший аналіз рецепції цих мистецьких форм аудиторією та їх роль у формуванні цифрової ідентичності сучасної людини, особливо це стосується молодого покоління.

Література

1. Капустинська Т. Код у мішку: як генеративний дизайн об'єднує митців із програмістами. *Platfor.ma*. 16.05.2018. URL: <https://www.platfor.ma/topic/generative-design-2/> (дата звернення: 18.05.2025).
2. Рекун Н., Чемерис Г. Актуальність використання техніки Pixel Art у сучасному ігровому дизайні. *Наукові дослідження та інновації в галузі суспільно-гуманітарних наук* : збірник матеріалів I Всеукраїнської науково-практичної інтернет-конференції Мелітополь: ТДАТУ, 2021. Т. 2. С. 383–385. URL: http://www.tsatu.edu.ua/shn/wp-content/uploads/sites/59/zbirnyk-materialiv_chastyna-2.pdf (дата звернення: 18.05.2025).
3. Чембержі Д., Пашукова С., Єрмак І. Цифрове мистецтво у соціально-культурному просторі: вплив, взаємодія та перспективи. *Актуальні питання гуманітарних наук*. 2023. Вип. 64 (2). С. 144–149. DOI: <https://doi.org/10.24919/2308-4863/64-2-23>
4. Юр М. «Glitch Art»: новий візуальний код художнього простору у сучасному творі мистецтва. *Сучасне мистецтво*. 2017. Вип. 13. С. 235–246. DOI: <https://doi.org/10.31500/2309-8813.13.2017.142433>

5. Sovhyra T. Digital technologies in modern visual art. Art-studies and artistic-critics. *Bіс-ник КНУКіМ. Серія: Мистецтвознавство*. 2020. Вип. 42. С. 65–71. DOI: <https://doi.org/10.31866/2410-1176.42.2020.207634>

References

1. Kapustynska, T. (2018, May 16). Kod u mishku: yak heneratyvnyi dyzain obiednuie myttsiv iz prohramistamy [Code in a Bag: How Generative Design Brings Artists Together with Programmers]. *Platfor.ma*. Retrieved from <https://www.platfor.ma/topic/generative-design-2/> [in Ukrainian].
2. Rekun, N., & Chemerys, H. (2021). Aktualnist vykorystannia tekhniky Pixel Art u suchasnomu ihrovomu dyzaini [The Relevance of Using Pixel Art Technique in Contemporary Game Design]. In *Naukovi doslidzhennia ta innovatsii v haluzi suspilno-humanitarnykh nauk* (Vol. 2, pp. 383–385). Melitopol: TDATU. Retrieved from http://www.tsatu.edu.ua/shn/wp-content/uploads/sites/59/zbirnyk-materialiv_chastyna-2.pdf [in Ukrainian].
3. Chemberzhi, D., Pashukova, S., & Yermak, I. (2023). Tsyfrove mystetstvo u sotsialno-kulturnomu prostori: vplyv, vzaiemodiia ta perspektyvy [Digital Art in the Socio-Cultural Space: Impact, Interaction, and Prospects]. *Aktualni pytannia humanitarnykh nauk*, 64(2), 144–149. DOI: <https://doi.org/10.24919/2308-4863/64-2-23> [in Ukrainian].
4. Yur, M. (2017). “Glitch Art”: novyi vizualnyi kod khudozhnoho prostoru u suchasnomu tvori mystetstva [“Glitch Art”: A New Visual Code of Artistic Space in Contemporary Art]. *Suchasne mystetstvo*, 13, 235–246. DOI: <https://doi.org/10.31500/2309-8813.13.2017.142433> [in Ukrainian].
5. Sovhyra, T. (2020). Digital technologies in modern visual art. *Visnyk KNUKіM. Seriia: Mystetstvoznnavstvo*, 42, 65–71. DOI: <https://doi.org/10.31866/2410-1176.42.2020.207634>

Oleksiy Filipov

NEW VISUAL AESTHETICS OF THE DIGITAL AGE: AN ANALYSIS OF GLITCH ART, PIXEL ART, GENERATIVE ART, AND OTHER TRENDS

Abstract. The study focuses on the analysis of new visual aesthetics shaped by digital technologies. Special attention is given to glitch art, pixel art, and generative art as key movements that reflect transformative processes in contemporary visual culture, as well as to the identification of their artistic features and sociocultural impact. The research reveals that digital technologies fundamentally alter the principles of creating and perceiving visual imagery. Glitch art interprets the aesthetics of error, highlighting the fragility of the digital environment. Pixel art, grounded in nostalgia, has evolved into an independent artistic form with its own expressive means. Generative art, emerging at the intersection of human creativity and algorithmic processes, expands the notion of authorship. These forms are integrated into internet culture and digital design, interacting with traditional artistic practices and provoking discussions about the nature of art in the digital age. The scientific novelty of the study lies in the systematization of knowledge about contemporary digital visual aesthetics and in substantiating their status as autonomous artistic phenomena. It is demonstrated that glitch art, pixel art, and generative art are fully developed artistic directions. The new visual aesthetics generated by digital technologies represent a natural stage in the evolution of visual culture, revealing significant potential for further development and integration into various spheres of human activity while transforming the perception of both art and reality.

Keywords: digital aesthetics, glitch, pixelization, algorithmic art, digital tools, visual culture, new media.