

МАРИЯ ВАЛЕНТИНОВНА ЗАБЕЛИНА

Российский государственный университет им. А. И. Герцена
191186, Россия, Санкт-Петербург, Наб. Реки Мойки, 48

ResearcherID: KYO-8683-2024

ORCID: 0000-0002-0229-1214

e-mail: Zabelina1990@mail.ru

Для цитирования

Забелина М.В. Визуальные метаморфозы: культурологический анализ цифровой киберэстетики // Наука телевидения. 2024. 20 (2). С. 245–269. DOI: 10.30628/1994-9529-2024-20.2-245-269. EDN: CBSEHQ

ВИЗУАЛЬНЫЕ МЕТАМОРФОЗЫ: КУЛЬТУРОЛОГИЧЕСКИЙ АНАЛИЗ ЦИФРОВОЙ КИБЕРЭСТЕТИКИ

Аннотация. Статья посвящена новым стилям визуальной цифровой эстетики, ставшим актуальными в свете развития технологий и возникновения новых средств для создания и обработки цифровых изображений. Анализ основан на культурологическом подходе и направлен на выявление влияния современных цифровых технологий на формирование культурных ориентиров и эстетических предпочтений в искусстве и дизайне. Основное внимание уделяется исследованию характеристик современных стилей, сформировавшихся в цифровой среде на рубеже XXI века (среди них Vaporwave, Sea punk, Web punk, Psychedelica, пиксель-арт, воксель-арт др.), их художественной самости и культурным особенностям. Стиль в данном случае определяется как принцип художественного мышления и особая форма коммуникации субъектов культуры. Важной частью исследования является понимание того, как цифровые технологии воздействуют на интерпретацию современной культуры и общества в целом. Выявляются особенности современной транснациональной культуры (как типа сознания и картины мира) через призму художественной культуры первой четверти XXI века.

В работе обозначены общие тенденции, характерные для современного сетевого искусства, представлены взаимосвязи и отличия новых цифровых стилей, а также детально рассмотрены отдельные объединения стилей по различным критериям. Классификация современных визуальных стилей базируется на методах и техниках создания и имитации, контексте использования, особенностях презентации, дизайнерских элементах. Полученные результаты могут быть применены для углубленного анализа современной культуры и визуальных явлений, а также для прогнозирования будущих направлений развития в области нового визуального.

Ключевые слова: цифровая эстетика, киберэстетика, новая визуальность, коллаж, вапорвейв, сипанк, вебпанк, грайм, психоделия, сюрреализм, глитч, гейм-арт, лоу поли, пиксель-арт, воксель-арт

UDC 7.067

DOI: 10.30628/1994-9529-2024-20.2-245-269

EDN: CBSEHQ

Received 25.09.2023, revised 25.06.2024, accepted 28.06.2024

MARIIA V. ZABELINA

Herzen University,
48, Moika Embankment, Saint Petersburg 191186, Russia

ResearcherID: KYO-8683-2024

ORCID: 0000-0002-0229-1214

e-mail: Zabelina1990@mail.ru

For citation

Zabelina, M.V. (2024). Visual Metamorphoses: A Cultural Analysis of Digital Cyberaesthetics. *Nauka Televideniya—The Art and Science of Television*, 20 (2), 245–269. <https://doi.org/10.30628/1994-9529-2024-20.2-245-269>, <https://elibrary.ru/CBSEHQ>

VISUAL METAMORPHOSES: A CULTURAL ANALYSIS OF DIGITAL CYBERAESTHETICS

Abstract. This article focuses on the emerging styles of visual digital aesthetics that have become relevant in light of technological advancements

and the introduction of innovative tools for creating and processing digital images. The analysis is based on a cultural approach and aims to identify the influence of contemporary digital technologies on the shaping of cultural benchmarks and aesthetic preferences in art and design. The primary focus is on scrutinizing the defining attributes of modern styles that have taken shape within the digital sphere at the onset of the 21st century (such as vaporwave, seapunk, webpunk, psychedelia, pixel art, voxel art, and others) and delving into their artistic autonomy and cultural nuances. Style is defined here as both a guiding principle of artistic thought and a distinctive mode of communication among cultural agents. An integral component of this study involves comprehending how digital technologies impact the interpretation of contemporary culture and society at large. The study aims to uncover the peculiarities of modern transnational culture, as a mode of consciousness and worldview, through the lens of the artistic culture of the early 21st century.

The research identifies overarching tendencies characteristic of contemporary network art, outlining the interrelations and differentiations among new digital styles. It meticulously examines distinct style clusters based on various criteria. The classification of contemporary visual styles is predicated on methods and techniques of creation and imitation, usage contexts, presentation specifics, and design elements. The results of the study can enrich the exploration of contemporary culture and visual phenomena, aiding in forecasting future trajectories within the realm of innovative visual expressions.

Keywords: digital aesthetics, cyberaesthetics, new visual, collage, vaporwave, seapunk, webpunk, grime, psychedelia, surrealism, glitch, game art, low poly, pixel art, voxel art

ВВЕДЕНИЕ

Новые технологии меняют способы реализации культурной активности. Визуальная цифровая эстетика — это и коммуникативная среда, и способ коммуникации. Под данным определением предлагается понимать широкий круг феноменов, связанных с визуальными образами, существующими в цифровом пространстве и имеющими непосредственное отношение к искусству и дизайну. Различные платформы и сообщества в цифровой среде могут служить местом как для создания, так и для

репрезентации новых работ и стилей. Учитывая, что прошла уже почти четверть нового века, очевидно, что рефлексия в области нового визуального может и должна осуществляться и в отношении первых двадцати лет XXI века. В данной статье предлагается рассмотреть ряд новых визуальных (цифровых) стилей с целью выявления их сходств и различий с предшествующими художественными стилями, а также их уникальных черт, с помощью которых представляется возможным наглядно продемонстрировать общие культурные тенденции современного визуального многообразия, принципы технологических изменений в искусстве и в области визуального в целом, а также уделить внимание механизмам сохранения культурной памяти в аналоговой реальности.

Новые медиа изучало немало зарубежных и российских авторов. Более 20 лет назад, в 2001 Л. Манович пишет ключевой труд о новых формах искусства «Язык новых медиа» (Manovich, 2001). Еще одной знаковой работой является уже трижды переизданная книга «Цифровое искусство» К. Пол, где автор исследует эволюцию медиаискусства и рассматривает вопросы, касающиеся описания и трактовки новых форм искусства и самого медиапространства (Пол, 2016). В своей книге «Обновление, чтобы оставаться прежним» В. Чун также освещает влияние новых медиа на культуру и общество, затрагивая цифровую эстетику (Chun, 2016). При этом как российские, так и зарубежные ученые до сих пор уделяют мало внимания кластеризации визуальных феноменов, а также особым примерам визуального, которые имеют опосредованное отношение к искусству или являются его продолжениями в популярной культуре. Чаще всего исследователи обращаются к характеристике отдельных цифровых стилей, причем перечень их ограничен. Известен ряд работ, посвященных мем-арту — среди них не только статьи, но и объемный труд В. Танни «Мемэстетика» (Tanni, 2021). То же можно сказать о пиксель-арте — из последних исследований вызывает интерес статья «Research on the Application of Pixel Art in Game Character Design» (Zufri & Ardani, 2023). В качестве исключения можно назвать книгу Л. Подхайски (Podhajsky, 2021), посвященную новому воплощению стиля Психоделия (New Psychedelia). В российском научном поле представляются интересными статьи А. Венковой (Венкова, 2019), Е. Николаевой (Николаева, 2010) и И. Шедько (Шедько, 2021), которые отмечают в своих работах большее количество цифровых стилей, рассматривая их, однако, в контексте своего направления исследования, а не кластеризуя стили с целью анализа причин возникновения, значения и значимости самого стиля в современной культуре. В свете сказанного, данная статья представляется необходимой вехой в изучении нового визуального многообразия, реализуемого в цифровом пространстве.

Значимые изменения в области визуальной цифровой эстетики влияют не только на сферу современного искусства, науки, но и на повседневную жизнь социума. Очевидным примером может стать то, как в СМИ через дизайн и рекламу просачивается цифровая эстетика. Этот эффект наглядно демонстрирует дизайн-круг Лоррейн Уайлд¹, которая в 2000 году предположила, что стиль и общепринятое понятие «хороший дизайн» переплетены: хороший дизайн создает интригу и потребляется массовым рынком, который захватывает и поверхностно распространяет форму, лишенную контекста. Это приводит к появлению клише, смущению, затем смерти направления, за которым следуют фетишизм, возрождение и снова первичная увлеченность (Sandhaus, Wild, 2000). Цифровые стили нередко проходят подобный цикл, а также демонстрируют свойство выходить за пределы аналоговой реальности, реализуясь в принтах и моделях (пример: пиксельная графика в модной индустрии (Brain, 2023)), а также возвращаясь в кинематограф, как визуальная гиперссылка. Новые выразительные техники, используемые в цифровой эстетике, могут также играть важную роль в раскрытии общей ситуации в мире. Художники нередко используют свои работы, чтобы вызвать определенную реакцию и привлечь общественное внимание к проблемам в различных сферах, таких как экология, политика и социальная справедливость.

Прежде чем демонстрировать результаты анализа современного цифрового многообразия, следует озвучить самые общие тенденции нового визуального или цифрового визуального. Следует отметить, что тенденции, которые выделяются в данной статье, не являются чем-то специфическим, однако требуется проследить, какие из них, будучи характерными для прошлого, продолжают оставаться актуальными и для цифровой эстетики. Первая из таких тенденций — *подвижность*: «в мире, в котором все элементы и структуры приведены в движение, границы не исчезают, но переходят в новое качество» (Сиднева, 2013, с. 15). Даже ухватить, казалось бы, мимолетные направления в быстро меняющейся реальности бывает сложно, отсюда вытекает важность исследования цифровых визуальных феноменов — стилей. Первый этап исследования — их называние и анализ, как подчеркивает Н. Рымарь, «изоляция — творческий акт». А далее возникают обширные возможности для исследований современной культуры вообще, в том числе в аксиологическом аспекте, «изымание предмета из функциональных связей культуры» приводит к трансформации ценностей и открывает перспективы нового смыслообразования» (Рымарь, 2006, с. 110). При этом Е. Устюгова в своей статье «Стратегии интерпретации стиля и стилизации» отмечает

¹ Графическое изображение дизайн-круга см.: URL: <https://www.eyemagazine.com/feature/article/reputations-lorraine-wild> (23.09.2023)

новое эстетическое чувство и функционирование стилей в постмодернистской реальности: «Судьба субъекта культуры постмодернизма — заявлять себя в процессе испытания языкового пространства, а стиль оказывается производной формой такого опыта» (Устюгова, 2022, с. 25).

Для новой визуальной эстетики характерно постоянное стремление к избыточности, и избыточность эта реализуется в комплементарности или *коллажности*, которую можно считать еще одной тенденцией нового визуального. Коллажность предстает как расчленение форм и дополнение их чем-то новым по определенным характерным для индивидуального стиля канонам (безусловно, не таким жестким, как прежде), чем достигается и динамизм, и пространственный дивизионизм. Здесь же следует упомянуть и кумулятивный (от фр. *Simulus* — «куча, груда, верх») характер современной культуры, явно проявляющийся в новых медиа, — иными словами, общим визуальным ландшафтом становятся фрагменты созданного ранее. Именно эта черта современной культуры очевидно сказывается на том, что визуальные стили часто представляют собой различные комбинаторные или коллажные техники.

Использование коллажности на первый взгляд может показаться недостаточно существенной тенденцией, однако данный феномен довольно точно отражает современную культуру, которая все более становится фрагментированной и многогранной. Коллаж как техника сочетания различных элементов может отражать это многообразие культур и точек зрения. А также сама техника создания коллажа, которая подразумевает использование старых фотографий, картинок и других материалов, нередко переработанных и использованных в новом контексте, может свидетельствовать о стремлении к сохранению или переосмыслению культурного наследия и привнесению его в современность.

Третьей тенденцией нового визуального является его *коммуникативность*. Опознание себя и мира осуществляется через акт коммуникации, которым может выступать определенный стиль. В этой парадигме акцент в искусстве нередко делается на технику создания (*как* это создано), а не на самом продукте или артефакте (*что* конкретно создано). Сам способ создания того или иного цифрового произведения уже несет в себе ряд смыслов и символов, которые считываются другими и формируют культурный ландшафт. Для культурологии же, как и для философии, важным оказывается вопрос «почему это создано?». Именно изучение специфики нового мировосприятия можно считать еще одним этапом исследования современных визуальных стилей, в результате чего открывается возможность предчувствования будущего развития культуры и формулирования значения для общества того, что уже создано.

Последней выделенной в настоящей работе общей тенденцией нового визуального можно назвать *ностальгию* (здесь также отметим ретроманию, которая трактуется нами, скорее, как результат ностальгии). Потерянность и ощущение утраты «дома», которого на самом деле никогда и не было, понижает почти все стили. Эта меланхолия по эпохам и временам давно ушедшим или недавним становится визуальным свойством и своеобразием каждого стиля в отдельности и их альянсов. Проявляется она в игре с каноническими образами и сюжетами, например, в перенесении изображений греческих статуй или Мадонн в цифровые стили. Тогда аттрактивная природа искусства реализуется в мимесисе, или подражании и узнавании, что весьма точно отражено в интерпретации Г. Гадамера, когда он говорит: «Узнавание некогда виденной вещи есть освобождение от случайностей и выход на постижение «подлинного существа вещи», т. е. к истине, как заветной цели познания» (цит. по Сиднева, 2013, с. 94). В книге «Digital Visual Culture: Theory and Practice» отмечается, что использование ностальгии может быть связано с желанием обратиться к прошлому в поисках безопасности и уверенности в настоящем (Bentkowska-Kafel et al., 2009). Кроме того, ностальгические элементы могут вызывать у зрителей чувства узнаваемости и комфорта, т. к. напоминают о прошлых временах и определенных культурных контекстах.

Для критического их осмысления, однако, могут также использоваться ностальгические элементы. С. Бойм определяет этот феномен как «рефлексирующую ностальгию» (Бойм, 2019) и показывает, как тоска и критическое мышление сосуществуют, поскольку являются эмоциональным проявлением. В. Фишер также рассматривает категорию ностальгии как способ присвоения прошлого, а не только как идеализацию утраченного пространства и времени (Fischer, 1980).

Наконец, следует отметить, что, продолжая традицию, цифровые художники нередко сами не всегда осознают значимость своего произведения и не могут предсказать его успешность или спорность. Причиной тому может быть участие в процессе творения искусства не только сознательной мыслительной работы, но и подсознания. По словам исследователя в области психологии искусства Е. Ильина: «с позиций психоаналитических взглядов творческий дар — это рок, не подвластный сознанию и воле человека» (Ильин, 2009, с. 15). Это связано с тем, что подсознание художника способно обрабатывать информацию и создавать новые связи, которые могут привести к интуитивным и неосознанным идеям. Бурдые же называет это «ненамеренным изобретением регулируемых импровизаций (...) Субъекты, строго говоря, не знают, что они делают то, что имеет большее значение,

чем они предполагают» (Bourdieu, 1977, p. 79). Тем более важной становится работа исследователя, который свежим взглядом сможет уловить стиль или направление, возникающее стихийно или по законам спроса, и запечатлеть его, изучить, трактовать.

Выяснив, что для современного цифрового многообразия является общим, следует обратиться к более частным характеристикам. В данной статье ряд описанных стилей и феноменов условно разделяются на две категории: ретро-и цифровые стили. Эта терминология не претендует на научность или авторитетность, а лишь упрощает систематизацию и ранжирование целого ряда подобного рода явлений.

РЕТРО-СТИЛИ

Рассмотрим несколько стилей и эстетических явлений, которые несут в себе явный «ностальгический» отпечаток. К некоторым из них можно применить термин «dirty digital» — грязное цифровое (термин А. Венковой). В статье «Цифровой примитивизм и механизмы наследования в современной визуальной культуре» исследователь отмечает: «из этих “народных” депозитариев выросли первые оформившиеся цифровые субкультуры» (Венкова, 2019, с. 23). Их появление и развитие обусловлено широким распространением и доступностью программ по созданию графики и обработки изображений: Photoshop, After Effects, Blender, DaVinci и т. д. Однако подобный тезис применим только к ограниченному количеству стилей, о которых будет идти речь, поэтому в дальнейшем предлагается ориентироваться на понятие «ретро» или «ностальгические» стили.

Один из самых распространенных и ярких «ностальгических» стилей — это **Vaporwave** (вапорвейв). Данный феномен характеризуется неким сюрреалистическим видением ретрокультурной эстетики, относящейся к 1980–1990 годам. Как это характерно для данного периода в западноевропейском и русском онтогенезе, в нем ощущается связь с развлечениями, технологиями, культурой потребления и рекламой. Иными словами, именно элементы популярной культуры становятся базой и наполнением данного эстетического проявления (Vaporwave, n.d). Основными элементами стиля можно назвать «диалоговые окна ранних релизов Windows, «тормозящие» процессы визуализации данных, рендеринговые сетки и экзотические элементы — иероглифы, пальмы, космические виды» (Венкова, 2019, с. 23). Новую жизнь

в этот стиль вдохнул фильм «Кунг Фьюри» (*Kung Fury*, 2015, реж. Д. Сандберг), с помощью эффектов имитирующий картинку и монтаж, характерные для кинематографа 1980-х и обогащенный элементами Vaporwave. Еще один пример стиля — клип SKIBIDI (Romantic Edition)² группы Little Big* который, однако, в большей степени эксплуатирует образы фильма «Кунг Фьюри», нежели самого стиля Vaporwave, при этом сохраняя его классические визуальные атрибуты: фиолетовая гамма, специфическая электронная музыка, закатное солнце, машины на «клеточной» дороге, как из фильмов «Трон» (*Tron*, 1982, реж. С. Лисбергер; *Tron: Legacy*, 2010, реж. Д. Косински) или «Газонокосильщик» (*The Lawnmower Man*, 1992, реж. Б. Леонард).

Следующий стиль, о котором пойдет речь, **Searpunk** (сипанк), использует образы уже не 80-х–90-х, а элементы киберпанковой культуры 2000-х. Этот стиль довольно сильно напоминает Vaporwave своими яркими цветами и коллажно-пейзажной структурой. Однако особым его признаком можно считать эстетику морей: дельфины, пирамиды, пляжные сцены и фантастические пейзажи (Searpunk, n.d.). В отличие от Vaporwave, стиль Searpunk характеризуется большей мягкостью и гламурностью, а также лишен бэкграунда из индустрии кино, который придает Vaporwave особый динамичный и футуристичный характер. Произведений визуального искусства, выполненных в данном стиле, не так много, в нем работает ограниченное количество авторов (чаще непрофессиональных), найти их можно на различных платформах и в художественных сообществах. Одним из самых убедительных примеров данного стиля является клип «Atlantis»³ Азилии Бэнкс, где певица предстает в подчеркнуто фэнтезийном образе, с особой прической и мейкапом, на фоне хромакея, который впоследствии оживает в цифровом пространстве, насыщенный элементами Searpunk. Клип отличается яркими неоновыми цветами, создающими сказочно-анимационную атмосферу. Само название «Atlantis» отсылает к подводному миру и мифической Атлантиде: проявляется это через образы морских существ, кораллов и волшебных подводных пейзажей. Наряду с подводной темой, видео использует элементы ретро-футуризма, создавая впечатление ретроспективного взгляда на будущее, которое характерно для художественных произведений в стиле 80-х и 90-х.

Замыкает тройку ностальгических стилей конца XX века **Webpunk** (вебпанк). «В отличие от двух предыдущих тенденций, выросших из музыкальных субкультур, этот представляет собой сугубо визуальное явление и вдохновляется эстетикой гламура 90-х. Здесь преобладают розовый, сиреневый

² YouTube. (2024). SKIBIDI (Romantic Edition). URL: <https://www.youtube.com/watch?v=EqScLlcbvCA> (23.09.2023).

³ YouTube. (2012). Atlantis. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=yj-xBpQ0Cl0> (23.09.2023).

и фиолетовый цвета и элементы “высокого искусства” — античные статуи, колонны, встречаются изображения мадонн» (Венкова, 2019, с. 23). Привнесение в цифровой стиль элементов классического искусства и архитектуры отражает стремление современных художников приобщиться к культурному бэкграунду, а также позволяет продемонстрировать контраст между старым и новым искусством, который неизбежно вызывает эмоциональную реакцию зрителя, т. к. узнаваемые элементы и символы являют собой устоявшиеся смысловые и ассоциативные образы. Это подчеркивает, как «элитарное и массовое измерения могут сосуществовать в пределах одного художественного произведения» (Сиднева, 2013, с. 85). Здесь же может возникнуть тема оригинальности и повторяемости в искусстве, которую современные авторы стремятся переосмыслить. При этом для Webpunk характерны те же элементы эпохи раннего Интернета, которые можно увидеть в Vaporwave и Seapunk: т. е. дискеты, VHS кассеты и др. (Венкова, 2019, с. 23), что позволяет объединить данные стили в один кластер.

Первая тройка выделенных стилей имеет гетерогенный характер: в них остро чувствуется собирательность образов и наличие характерной для постмодернизма гипертекстуальности, отсылающей зрителя к уже известным ему элементам, которые скомпонованы авторским видением в нечто новое; при этом четко связаны с породившей их культурой: развивающегося Интернета, технологий, кино, оптимистических теорий и игр.

Следующий стиль представляет собой, пожалуй, уникальный феномен и не имеет явных «родственников» среди других цифровых стилей. **Грайм** — стиль, наследующий гротеск-арту и зомби-эстетике, поэтому довольно часто он упоминается именно в словосочетании зомби-грайм (zombie grime), и именно так здесь проще всего найти работы. Грайм — это смешение фотографии и рисованной анимации. Технология создания подразумевает импорт в графический редактор изображения, по которому позднее покадрово прорисовывается стекающая жидкость (рис. 1.)

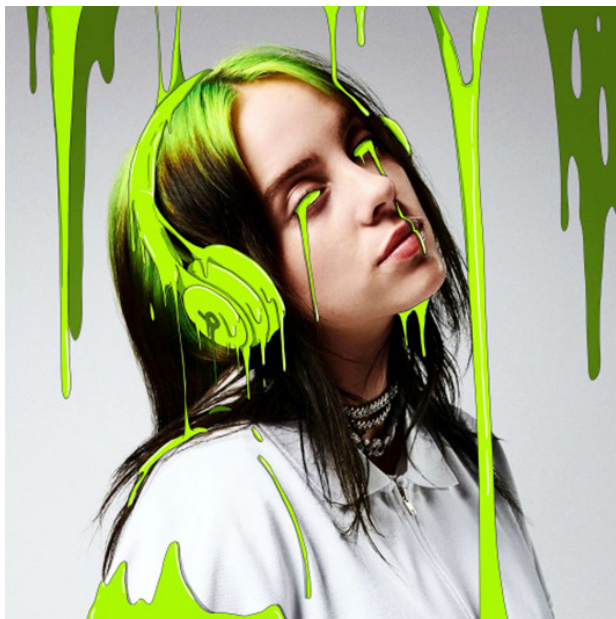


Рис. 1. Грайм-арт. Иллюстрация с официального сайта Художника Deladoso

Fig. 1. Grime Art. Illustration from the official website of Deladoso⁴

«Унизительные» образы, которые дарит эта эстетика, имеют гуманизирующий аспект: некоторые фотографии, запечатленные в нашем мозгу в качестве примеров универсальной красоты, могут начать казаться более близкими к реальности, соприкасаясь с грязным искусством (Displate Artists Team, 2021). В искусстве невербальном, нефигуративном, внесюжетном открывается сложное функционирование нравственной эмоции. Например, если предметом изображения в искусстве становится знаменитость вроде Барака Обамы, Мэрилин Монро или символ, такой как статуя Свободы, облитая лужей токсичных отходов, можно предположить, что данное произведение является формой иронии или критики не самого человека или символа, а работает на унижение чего-то знакового, что олицетворяет этот образ. Важной видеоработой в этой эстетике является клип «Head Splitter»⁵ звукорежиссёра под псевдонимом Getter. В нем рисованная ядовитая слизь буквально «растекается» по лицу исполнителя, визуализируя

⁴ Источник изображения см. / See the image source: <https://www.deladoso.com> (23.09.2023).

⁵ YouTube. (2015). Head Splitter (Official Music Video). URL: <https://www.youtube.com/watch?v=2YllipGl2Is> (23.09.2023).

символичность Грайма. Клип также сочетает в себе элементы уже описанных выше ретро-стилей (Vaporwave, Searpunk, Глитч) и ряда других (антидизайн, скриббл и др). Похожие элементы дизайна можно встретить и на обложках серии детских книг Р. Стайна *Goosebumps* («Ужастики»), нарисованные американским художником Тимом Якобусом⁶. Как раз на них глянцевые образы кукол или садовых гномов соседствуют с грязной токсичной слизью и производными от нее монстрами. Также в эту эстетику вписывается противоречивый комикс (с явной эко-повесткой) Алана Мура 1983 года, главным героем которого является «Болотная тварь» (Swamp Thing) — гуманоидное растение «которое может путешествовать и возникать в любой точке мира» (Рашкофф, 2003, с. 234).

Следующие три стиля имеют прародителей в XX веке. Являясь их порождениями, они, однако, демонстрируют своеобразие, в первую очередь, конечно, связанное с возможностями программирования и 3D-анимации. Первый стиль — **Психоделия**, отсылает зрителя к субкультуре 1960-х и связан с широким распространением психотропных препаратов, отсюда второе название этого стиля, которое можно встретить: **триппи**. Произведения в психоделическом стиле обычно воссоздают или отражают опыт измененного сознания. Это искусство эксплуатирует сильно искаженные, сюрреалистические визуальные эффекты, яркие цвета, смещение RGB каналов и полный цветовой спектр, чтобы вызвать, передать или усилить ощущение психоделии.

Одним из истоков данного стиля является также ар-нуво — именно оттуда психоделия черпает главные свои черты: орнаментальность и декоративность. Нередко в работах в стиле триппи встречаются образы женских фигур, как на классических литографиях Альфонса Мухи, а также узорчатость, значительная детализация, разнообразные цветы, декоративные паттерны, абстрактные кривые.

Еще один стиль, имеющий известный прообраз — **Сюрреализм**. В новом воплощении его чаще всего можно увидеть благодаря доступности Photoshop и 3D-моделирования (Blender, Cinema4D). Множество талантливых художников и видеооператоров раскрывают удивительные миры своего воображения на просторах профессиональных и любительских визуальных платформ. Это наиболее разнообразный стиль с точки зрения техник, элементов и цветов. При этом парадоксальность, как художественный метод свойственная работам таких классиков сюрреализма, как Сальвадор Дали или Рене Магритт, актуальна в целом и для цифрового искусства.

⁶ На русском языке серия выходила с 1992 по 1997 г. в издательстве РОСМЭН, дизайн обложек был сохранен.

Это может быть игра с размерами, формой, столкновение несовместимого и помещение объекта или самого зрителя в невозможные ситуации. Удивительные образы фантазии или сна за границей реального мира предлагает зрителю группа Coldplay в одном из самых известных клипов на песню «Up & Up» (рис. 2).



Рис. 2. Стиль «Сюрреализм». Кадр из видео Coldplay — Up&Up, реж. Ваня Хейманн и Гал Муджиа, 2016, 14 сек., Скриншот автора
Fig. 2. Surrealism. Still from Coldplay music video, Up&Up [0:14]. (2016). Directed by Vania Heymann and Gal Muggia⁷

В рекламной индустрии примером подобных экспериментов является серия роликов бренда Old Spice.

Особняком стоит новое направление примитивного 3D-рендеринга, относимое, по понятным причинам, к сюрреализму. Для него характерны модели, нарушающие все границы физического мира; образы существ, реализованных в данном стиле, отличаются странным резиново-пластиковым рендером. Эти неописуемые антропоморфные создания фигурируют в различных неестественных ситуациях, которые разрушают стереотипы восприятия аудитории и подталкивают ее к размышлению о месте человека в цифровом мире и вообще о сути вещей.

Коллажность характерна для большинства современных цифровых стилей, при этом есть и современная версия отдельного стиля, который не изменил название в XXI веке, а именно — **Коллаж**. В доцифровую эпоху этот технический приём создания произведения включал определённым

⁷ Источник изображения см. / See the image source: URL: <https://youtu.be/VPNTC7uZYrI?si=DEKn8Nv9AKH0Cjpm> (23.09.2023).

образом скомпонованные и наклеенные на плоскую основу (холст, картон, бумагу) кусочки разнообразных материалов: бумаги, ткани и т. д. Соответственно, коллаж традиционно ассоциируется с художественной техникой, воплощенной в материале. В цифровой среде этот термин также обозначает сочетание различных элементов, но здесь важна сущность формы, а не материальная отраженность — материал не имеет значения, важен сам принцип комбинирования⁸.

Коллаж наиболее приспособлен к видеoaнимации. В новую эпоху он сначала стал частью арт-мира, например, в среде знаменитого ленинградского андеграунда конца 90-х – начала 2000-х, когда эксперименты в искусстве часто были связаны с появлением первой компьютерной графики. Коллаж также нашел яркое воплощение в признанных в арт-сообществе работах группы AES+F и художницы Ольги Тобрелутс. Главный лейтмотив произведений — соединение мифологии и новых технологий. Работы AES+F — представляют собой высококачественные фото и видео коллажи, составленные из многочисленных отсылок к истории искусства и элементам массовой культуры.

Коллажи-иллюстрации стали использовать практически все крупные российские Интернет-медиа. Несмотря на то, что коллаж мало изменился в новой эпохе, он представляет собой настолько сильный графический тренд, что начинает влиять и на веб-дизайн. Тот уходит от скучных предсказуемых прямоугольных форм и чередования блоков в виде «бутербродов». В старом качестве базовая структура страницы выглядит как набор столбцов, зажатых между горизонтальными элементами. Такое проектирование позволяет мгновенно представить любой тип контента в знакомом виде, параллельно облегчая работу дизайнера. Однако коллажирование в области веб-дизайна помогает создать тесную связь между формой и содержанием, подчеркивая второе изысканной или экспериментальной типографикой и разнородной интерактивностью.

Еще одним, скорее, трендом, а не стилем, о котором следует упомянуть, является **Глитч-арт**. Глитч, как основополагающий элемент нового визуального, представляет собой искаженное тем или иным способом первоначальное изображение. Эта «ошибка в системе» является эстетическим акцентом и ценится особенно сильно, т. к. является отражением непредсказуемости и случайности. Причины популярности данного эффекта отсылают к истокам индустриализации, когда появляется массовое производство:

⁸ Может показаться, что по отношению к цифровому искусству использование термина «коллаж» не совсем уместно — больше подошло бы понятие «монтаж», однако оно неизбежно принесет неуместные аналогии с кинематографом.

иллюстрации, литографии, чеканка монет. Возможность получить огромное количество копий заставляла людей ценить уникальность. Ошибка, опечатка, шероховатость одной из копий приводила к тому, что ее цена возрастала в среде коллекционеров в сотни, а то и в тысячи раз. И теперь, в эпоху компьютерной утопии, просчитанной симметрии глитч эстетизируется до отдельного визуального феномена, который присутствует так или иначе почти во всех стилях. При этом он не ограничивается цифровым миром, а выходит за его пределы, как в произведениях Фаига Ахмеда, художника, создающего «распадающиеся на пиксели, либо пораженные глитчем ковры, выполненные в традиционной технике азербайджанского ковроткачества» (Венкова, 2019, с. 26). Пространственный глитч представляет собой проект Бэнкси Dismaland, а также уникальные предметы мебели Ферруччо Лавиани, являющие собой материальную иллюзию. Глитч рождает даже свои собственные направления в живописном искусстве, такие как Глитч-арт.

Эстетический аспект представляет собой определяющий фактор свободы и креативности в сфере культуры. В нем проявляется настойчивое стремление к неограниченному духовно-чувственному удовольствию, некротимому проявлению творческой инновации за границами установленной обыденности, норм и стандартов, что наглядно отражается во всех представленных стилях.

СТИЛИ, СВЯЗАННЫЕ С ЦИФРОВОЙ ЭПОХОЙ

Продолжая обзор новых стилей визуальной цифровой эстетики, следует отметить, что не все из них наследуют тематику своих стилей-родоначальников или демонстрируют кумулятивность. Несмотря на разумность фразы «Бывает нечто, о чем говорят: “смотри, вот это новое”; но это было уже в веках, бывших прежде нас» (Еккл. 1: 9–10), существуют стили совершенно новые, связанные с появлением и развитием компьютерных технологий, благодаря которым являются образы ранее неиспользуемые, в силу невозможности их воплощения прежними средствами.

Это, чаще всего, стили, родственно связанные с компьютерными играми и демонстрирующие иные нарративы и формы репрезентации, а именно Гейм-арт: визуальный стиль, вдохновленный видеоиграми. Их элементы присутствуют во всем медиапространстве: в рекламе, индустрии кино и любительских проектах на YouTube. Признаками игровой эстетики

являются пиксельная графика, ракурс, уровневая прогрессия и т. п. Пиксельная графика может стать частью музыкального клипа, а изначально игровой ракурс камеры от первого лица, свойственный для шутеров, — основой визуального повествования целого фильма, как в боевике Ильи Найшуллера «Хардкор» (2015). Встречается также классическая адаптация структуры прогрессии уровней игры: имитация циклов смерти-возрождения, когда участник действия каждый раз изучает новую информацию и/или совершенствует свои навыки.

Некоторые графические стили, возникшие в видеоигровой индустрии, в новом веке начали выходить за её пределы и применяться в современном искусстве повсеместно. Как отмечает Венкова, медиаархеологический импульс и ностальгическая нотка проявляются в цифровом примитивизме проектов, использующих пиксельную графику: 8-битную и 16-битную эстетику, воксельную графику и low poly (лоу поли) (Венкова, 2019). Стремление сохранить в культурной памяти момент технологической революции, проявлявшийся в несовершенных (с современной точки зрения) цифровых формах и сопровождавшийся надеждами на более совершенное будущее, является интересным примером того, как память взаимодействует с эмоциональной сферой в киберпространстве и вне его.

Что касается кинематографа, то наиболее популярными элементами игровой эстетики можно назвать: прогресс-бар жизни, очки в контексте достижений, маркер игрока, рейтинги. Знаковой работой с элементами гейм-арта является короткий футуристический фильм *Sight* (2012) Эрана Мэй-раза (Eran May-raz) и Даниэля Лазо (Daniel Lazo).

Пиксель-арт. Для поколения 80–90-х данное направление в искусстве воспринимается как проявление ностальгии по временам «цифрового детства» или времени, когда пользователи сети мало задумывались о безопасности данных. Другую, более интересную функцию пикселизации отмечает в своей статье Е. Николаева, а именно маркировку «переходного состояния или постоянного развоплощения некоего целого, его рассыпание на единичные элементы и моментальное конструирование нового целого, совершенно иного, при этом состоящего из тех же самых пикселей-квадратиков» (Николаева, 2010, с. 181).

В этой стилистике особого внимания заслуживает работа «Волна будущего» (*The Wave of the Future*) дизайнеров Джуди Крипич (Judy Kirpich) и Алекса Берри (Alex Berry). В 1981-м, выполняя заказ компании-разработчика компьютерных программ VM Software, они задумали создать уникальный постер, «символизирующий переход от аналогового к цифровому формату и отражающий то, куда начинает двигаться индустрия программного и аппаратного

обеспечения» (Kirpich, n.d.). Для этого было решено использовать знаменитую гравюру японского художника Кацусика Хокусая «Большая волна в Канагаве». Левая часть постера повторяет оригинал, в середине изображение распадается на пиксели, а в правой части формируется новая большая волна, «волна будущего», выполненная в виде цифрового «проволочного каркаса», основного элемента компьютерной 3D-графики. Интересно, что в начале 1980-х команде иллюстраторов и художников пришлось кропотливо работать «над созданием сотен крошечных квадратиков» и рисовать линии вручную (Kirpich, n.d.). Для современного дизайнера это, благодаря программам Illustrator и Photoshop, не составило бы особого труда. Так что постер буквально олицетворяет взгляд из прошлого на уже привычную современному человеку компьютерную графику.

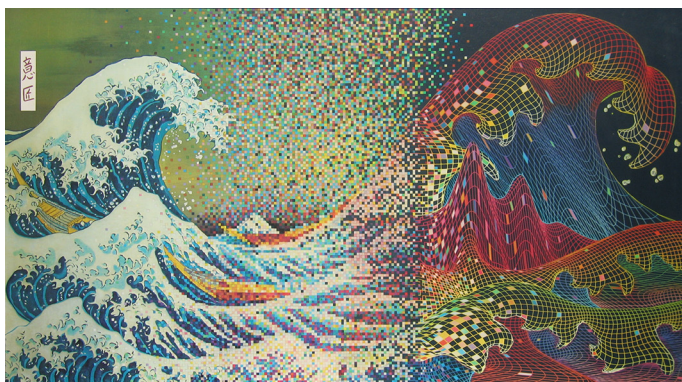


Рис. 3. Стиль пиксель-арт. Плакат «Волна будущего» (*The Wave of the Future*), авторы Дж. Крипич (J. Kirpich) и А. Берри (A. Berry), 1981

***Fig. 3. Pixel art. The Wave of the Future [poster]. (1981).
Created by Judy Kirpich and Alex Berry⁹***

Показательно, что люди (рыбаки в лодке), присутствующие на гравюре Хокусая, в цифровую часть постера не перемещаются. Возможно, в данном случае авторы играли с самим образом волны, которая может представлять собой временную, а не пространственную единицу. Вместе с тем, анализируя данную работу, Николаева выделяет характеристику пикселей как репрезентативную форму культурного перехода: «пиксельный “шум” между двумя волнами символизирует не только переход от традиционной живописи к компьютерной графике, но демонстрирует столкновение природного

⁹ Источник изображения см. / See the image source: <https://vorpai.us/img/waveofthefuture.jpg?lang=en> (23.09.2023).

и человеческого» (Николаева, 2010, с. 181). Продолжая эту мысль, можно предположить, что изображение волны на традиционной гравюре выступает экспрессивной и загадочной силой природного мира, а модифицированная в компьютерную схему, упорядоченная цифровая волна отражает победу технологии и человеческого разума.

Еще один интересный художник — Invader (Захватчик) — один из представителей уличного искусства Франции, который создал по всему миру¹⁰ большое количество популярных мозаичных композиций в 8-битной эстетике, посвященных компьютерной игре Space Invaders («Спэйс Инвэйдерс»). Пиксельные работы русского художника Уно Моралеса (Стас Орлов) отличаются сочетанием несочетаемого, он работает с традицией западноевропейской гравюры, применяет художественные приемы американских коллег, вдохновляется стилистикой японской манги, при этом нередко помещая героев в контекст российских реалий. Еще одной важной «визуальной площадкой» для авторского самовыражения становятся титры, например, титры к канадскому мюзиклентари Nirvana the Band the Show. Ожидаема подобная стилистика также в титрах ко всем фильмам и мультфильмам, где в основе сюжета представлены игровые миры и персонажи, например, «Лего Фильм» (*The LEGO Movie*, 2014, реж. Ф. Лорд и К. Миллер), «Пиксели» (*Pixels*, 2015, реж. К. Коламбус), «Ральф против Интернета» (*Ralph Breaks the Internet*, 2018, Walt Disney Pictures) и др.

Пиксельная графика породила еще один отдельный визуальный стиль — **Воксель-арт**. Эта форма цифрового искусства основана на использовании вокселей, которые являются трехмерными аналогами двумерных пикселей. Как пишет И. Шедько: «В трехмерной растровой графике пространство делится на колонки и строчки по трем направлениям: высоте, ширине, глубине. Каждый воксель определяется цветом и расположением» (Шедько, 2021, с. 390). Проще говоря, воксель-арт создает трехмерные изображения, состоящие из множества крошечных кубов (вокселей), каждый из которых имеет свой цвет и координаты в трехмерном пространстве. Такая интересная трансформация демонстрирует феномен компьютерной «квазиматии», упоминаемой в книге Маргарет Бодэн (Boden, 2019), когда плоский сверхдвумерный экран превращается в иллюзорно объемный¹¹. Мечта о создании творцом своего мира, приближенного к нашему, живет до сих пор. Одним из самых известных воксель-художников является Sir Carma (Сёр Карма). Воксельная графика используется также в титрах к документальному

¹⁰ Работы Захватчика можно увидеть не только в европейских городах, но и в Америке, Китае, Юго-Восточной Азии и др.

¹¹ Еще одним проявлением вышеупомянутой «квазиматии» можно считать генеративный арт, однако этот феномен требует отдельного исследования.

проекту Чарли Брукера (сценариста знаменитого британского научно-фантастического сериала «Черное зеркало») «Как видеоигры изменили мир» (*How Video Games Changed the World*, 2013), в котором он выступил не только автором сценария, но и продюсером.

Последним в данной подборке новых цифровых стилей можно назвать **Low poly** (Лоу-поли). Этот стиль эволюционировал из ранней, технически несовершенной графики трехмерных игр в художественный стиль, формирующий узнаваемую, привлекательную и в целом уникальную геометрическую эстетику изображения. Основой Low poly изображений служит полигональный метод конструирования. Полигональный метод подразумевает, что поверхность трехмерной модели состоит из множества плоских многоугольников. Когда многоугольники собираются вместе, они образуют сетку, которая определяет форму и контуры объекта. В зависимости от того, сколько полигонов используется для создания модели, внешний ее вид будет различаться. Если полигонов много, модель будет более гладкой и детализированной, в обратном случае модель станет более упрощенной и угловатой. В стиле Low poly используется небольшое число полигонов.

Само понятие low poly (от англ. *low* — «низко» и *polygon*) зародилось довольно давно, когда низкополигональные модели использовались для экономии ресурсов. Однако теперь это делается намеренно. Как отмечает Шедько: «несмотря на то, что за основу изображения в этом стиле берется простая геометрия, она обрабатывается, во-первых, в сверхвысоком разрешении, а во-вторых, используется наложение на плоский цвет сложных эффектов и текстур: с зеркальностью, преломлением, освещением и т. д.» (Шедько, 2021, с. 390).

Low poly графика привлекает внимание своим минимализмом и стилизованным внешним видом, что делает ее подходящей для различных творческих и технических задач. Уход от реалистичности в цифровом пространстве может быть связан с техническими аспектами: такие модели требуют меньше вычислительных ресурсов, что является преимуществом для мобильных игр. А в VR/AR технологиях, где необходима высокая производительность, использование Low poly моделей помогает поддерживать высокую частоту кадров. В то же время подобная прототипная стилизация выделяется среди цифровых стилей, имитирующих реальные объекты и эффекты, облегчая путь передачи нарратива. С художественной точки зрения такая нарочитая детскость отсылает к наивному искусству, предлагая аудитории новый взгляд на привычный мир (рис. 4).



Рис. 4. Стиль low poly. Кадр из заставки телепередачи «На ножах», автор SignNature 2016, 3 сек. Скриншот автора

Fig. 4. Low poly. Still from Knife Fight TV show [0:03]. (2016). Designed by SignNature¹²

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Современные стили визуальной цифровой эстетики неизбежно включают размышления о влиянии технологии на культуру и общество, а также проблемы идентичности в цифровом пространстве. Художники, работающие в цифровом пространстве и/или применяющие технологические средства при создании своих работ, используют новый язык визуального, который раскрывается в возможностях цифровой среды и новых техниках воплощения, для поиска и расширения творческих границ. Они объединяют элементы из разных областей, таких как графический дизайн, фотография, живопись, видео и аудио, чтобы создать новые гибридные формы искусства. Это отражает стремление к экспериментам, инновациям и переосмыслению традиций.

При этом, так ярко проявляющаяся тенденция к ностальгическим элементам, приносимым «буквально» или только потенциально в артикулируемых нами стилях, демонстрирует, как культурная память словно стержень пронизывает самые разные области исторической, этнической и коллективной памяти. Сохраняется то, что является важным для современного

¹² Источник изображения см. / See the image source: URL: <https://vimeo.com/181851935>

человека, будь то наследие Античности или события недавнего прошлого — революция Интернета. Каждый стиль отражает ту часть индивидуальной авторской памяти и общей культурной памяти человечества, которая преломляется в творческом воплощении каждого визуального артефакта и той идеи, что он в себе несет.

Следует отметить, что эти впечатляющие визуальные эффекты, игры с формой, цветом, текстурой и другими аспектами искусства, выступают не только способом сохранения и передачи культурной памяти и не просто преодолением традиционализма или отвержением прежних норм и стереотипов, а становятся своеобразным диалогом с современной культурой. В результате этого субъекты могут анализировать актуальную действительность, технологии или эстетику, которая отражает дух времени.

Стили, которые удалось выделить в данной работе, являются лишь небольшой частью целого пласта современной киберэстетики. Реализованное в формате видеолекций исследование уже определило ряд кластеров, включающих стили, требующие дальнейшего анализа. Культурологический подход к изучению этой области цифрового многообразия является значимым средством познания бытия и современности, а также может быть востребован для формулирования новых идей и концепций, способствующих инновациям и развитию человечества.

* 27 января 2023 года Министерство юстиции Российской Федерации внесло создателя и фронтмена группы *Little Big* Илью Прусикина в список иностранных агентов.

* *On January 27, 2023, Ilya Prusikin, the creator and frontman of Little Big, was designated as a foreign agent by the Ministry of Justice of the Russian Federation.*

ЛИТЕРАТУРА

1. Бойм, С. (2019). *Будущее ностальгии* (А. Стругач, пер.). Москва: Новое литературное обозрение.
2. Венкова, А.В. (2019). Цифровой примитивизм и механизмы наследования в современной визуальной культуре. *Вестник Томского государственного университета. Культурология и искусствоведение*, (36), 22–30. <https://www.elibrary.ru/RGCWOP>, <https://doi.org/10.17223/22220836/36/3>
3. Ильин, Е.П. (2009). *Психология творчества, креативности, одаренности*. Москва: Питер.

4. Николаева, Е.В. (2010). Сквозь пиксели к образам и обратно: пиксель-арт по разные стороны экрана. *Наука телевидения*, 7, 175–198. <https://www.elibrary.ru/XBGCJN>
5. Пол, К. (2016). *Цифровое искусство* (Л. Зенкин, пер.). Москва: Ад Маргинем Пресс.
6. Рашкофф, Д. (2003). *Медиа Вирус: как поп-культура тайно воздействует на ваше сознание* (Д. Борисов, пер.). Москва: Ультра-культура.
7. Рымарь, Н. (2006). Порог и язык порога. Н.Т. Рымарь (науч. ред.), *Поэтика рамы и порога: Функциональные формы границы в художественных языках* (с. 108–124). Самара: Самарский государственный университет.
8. Сиднева, Т.Б. (2013). *Искусство как метафора бытия*. Москва: Прогресс-Традиция. <https://www.elibrary.ru/TSIEJV>
9. Устюгова, Е.Н. (2021). Стратегии интерпретации стиля и стилизации. *Terra Aestheticae*, (2), 8–30. <https://www.elibrary.ru/SPGDUB>
10. Шедько, И.И. (2021). Видеоигровые изобразительные стили. *Художественная культура*, (4), 382–395. <https://www.elibrary.ru/EGQBOU>, <https://doi.org/10.51678/2226-0072-2021-4-382-395>
11. Aesthetics Wiki. (n.d.). Seapunk. In *Fandom*. Retrieved June 23, 2024, from <https://aesthetics.fandom.com/wiki/Seapunk/>
12. Aesthetics Wiki. (n.d.). Vaporwave. In *Fandom*. Retrieved June 23, 2024, from <https://aesthetics.fandom.com/wiki/Vaporwave>
13. Bentkowska-Kafel, A., Cashen, T., & Gardiner, H. (2009). *Digital Visual Culture: Theory and Practice*. Intellect Books.
14. Boden, M.A. (2019). *The Aesthetics of Digital Art*. MIT Press.
15. Bourdieu, P. (1977). *Outline of a Theory of Practice* (Richard Nice, Trans). Cambridge: Cambridge University Press.
16. Brain, E. (2023, April 11). *This Is Not a Glitch, LOEWE's SS23 'Pixel' Capsule Has Dropped*. Retrieved June 15, 2024, from <https://hypebeast.com/2023/4/loewe-spring-summer-2023-pixel-capsule-jonathan-anderson-runway-release-information>
17. Chun, W.H.K. (2016). *Updating to Remain the Same: Habitual New Media*. MIT Press.
18. Displate Artists Team. (2021, May 24). What is Grime Art? Amazing examples and the story behind it. *Displate*. Retrieved June 23, 2024, from <https://blog.displate.com/grime-art/>
19. Fischer, V. (1980). *Nostalgie. Geschichte und Kultur als Trödelmarkt*. Luzern and Frankfurt: C.J. Bucher.
20. Kirpich, J. (n.d). *Wave of the Future*. Retrieved June 25, 2024, from <https://grafik.agency/insight/waveofthefuture/>
21. Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*. MIT Press.

22. Sandhaus, L., & Wild, L. (2000). Reputations: Lorraine Wild. *Eye Magazine*. Retrieved June 21, 2024, from <https://www.eyemagazine.com/feature/article/reputations-lorraine-wild>

23. Tanni, V. (2021). *Memestetica: večni september umetnosti* (M.P. Kastelic, Trans.). Aksioma - Zavod za sodobne umetnosti.

24. Zufri, T., & Ardani, N. (2023). Research on the Application of Pixel Art in Game Character Design. *Indonesian Journal of Visual Culture, Design, and Cinema (IJVDCD)*, 2 (1), 100–06. <https://doi.org/10.21512/ijvdc.v2i1.8238>

REFERENCE

1. Aesthetics Wiki. (n.d.). Seapunk. In *Fandom*. Retrieved June 23, 2024, from <https://aesthetics.fandom.com/wiki/Seapunk/>

2. Aesthetics Wiki. (n.d.). Vaporwave. In *Fandom*. Retrieved June 23, 2024, from <https://aesthetics.fandom.com/wiki/Vaporwave>

3. Bentkowska-Kafel, A., Cashen, T., & Gardiner, H. (2009). *Digital visual culture: Theory and practice*. Intellect Books.

4. Boden, M.A. (2019). *The aesthetics of digital art*. MIT Press.

5. Bourdieu, P. (1977). *Outline of a theory of practice* (R. Nice, Trans.). Cambridge: Cambridge University Press.

6. Boym, S. (2019). *Budushchee nostal'gii* [The future of nostalgia] (A. Strugach, Trans.). Moscow: NLO. (In Russ.)

7. Brain, E. (2023, April 11). *This is not a glitch, LOEWE's SS23 "pixel" capsule has dropped*. Retrieved June 15, 2024, from <https://hypebeast.com/2023/4/loewe-spring-summer-2023-pixel-capsule-jonathan-anderson-runway-release-information>

8. Chun, W.H.K. (2016). *Updating to remain the same: Habitual new media*. MIT Press.

9. Displate Artists Team. (2021, May 24). What is grime art? Amazing examples and the story behind it. *Displate*. Retrieved June 23, 2024, from <https://blog.displate.com/grime-art/>

10. Fischer, V. (1980). *Nostalgie: Geschichte und Kultur als Trödelmarkt*. Luzern and Frankfurt: C.J. Bucher.

11. Ilyin, E.P. (2009). *Psikhologiya tvorchestva, kreativnosti, odarennosti* [The psychology of creation, creativity and giftedness]. Moscow: Piter. (In Russ.)

12. Kirpich, J. (n.d). *Wave of the future*. Grafik—The Right Idea. Retrieved June 25, 2024, from <https://grafik.agency/insight/waveofthefuture/>

13. Manovich, L. (2001). *The language of new media*. MIT Press.
14. Nikolaeva, E.V. (2010). Skvoz' pikseli k obrazam i obratno: Piksel'-art po raznye storony ekrana [Through pixels to images and back: Pixel-art on different sides of the screen]. *Nauka Televideniya—The Art and Science of Television*, 7, 175–198. (In Russ.) <https://www.elibrary.ru/xbgcjn>
15. Paul, C. (2016). *Tsifrovoe iskusstvo* [Digital art] (L. Zenkin, Trans.). Moscow: Ad Marginem Press. (In Russ.)
16. Rushkoff, D. (2003). *Media Virus: Kak pop-kul'tura tayno vozdeystvuet na vashe soznanie* [Media Virus: How pop culture secretly influences your mind] (D. Borisov, Trans.). Moscow: Ultra.Kultura. (In Russ.)
17. Rymar, N.T. (2006). Porog i yazyk poroga [Threshold and threshold language]. In N.T. Rymar (Ed.), *Poetika ramy i poroga: Funktsional'nye formy granitsy v khudozhestvennykh yazykakh* [Poetics of the frame and the threshold: Functional forms of the border in artistic languages] (pp. 108–124). Samara: Samara State University. (In Russ.)
18. Sandhaus, L., & Wild, L. (2000). Reputations: Lorraine Wild. *Eye Magazine*. Retrieved June 21, 2024, from <https://www.eyemagazine.com/feature/article/reputations-lorraine-wild>
19. Shedko, I.I. (2021). Videoigrovye izobrazitel'nye stili [Video game art styles]. *Khudozhestvennaya Kul'tura*, (4), 382–395. (In Russ.) <https://doi.org/10.51678/2226-0072-2021-4-382-395>, <https://www.elibrary.ru/egqbou>
20. Sidneva, T.B. (2013). *Iskusstvo kak metafora bytiya* [Art as a metaphor of being]. Moscow: Progress-Tradition. (In Russ.) <https://www.elibrary.ru/tsiejv>
21. Tanni, V. (2021). *Memestetica—Večni september umetnosti* [Memestetica—The eternal September of art] (M.P. Kastelic, Trans.). Aksioma—Institute for Contemporary Art.
22. Ustiugova, E.N. (2021). Strategii interpretatsii stilya i stilizatsii [Strategies for interpreting style and stylization]. *Terra Aestheticae*, (2), 8–30. (In Russ.) <https://www.elibrary.ru/spgdub>
23. Venkova, A.V. (2019). Tsifrovoy primitivizm i mekhanizmy nasledovaniya v sovremennoy vizual'noy kul'ture [Digital primitivism: Preservation and distribution of images in contemporary visual culture]. *Vestnik Tomskogo Gosudarstvennogo Universiteta-Kulturologiya i Iskusstvovedenie—Tomsk State University Journal of Cultural Studies and Art History*, (36), 22–30. (In Russ.) <https://doi.org/10.17223/22220836/36/3>, <https://www.elibrary.ru/rgcwop>
24. Zufri, T., & Ardani, N. (2023). Research on the application of pixel art in game character design. *Indonesian Journal of Visual Culture, Design, and Cinema (IJVDCD)*, 2 (1), 100–06. <https://doi.org/10.21512/ijvcdc.v2i1.8238>

СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРЕ

МАРИЯ ВАЛЕНТИНОВНА ЗАБЕЛИНА

магистр культурологии,
лаборант учебной лаборатории кафедры
теории и истории культуры,
Российский государственный университет им. А.И. Герцена
191186, Россия, Санкт-Петербург, Наб. Реки Мойки, 48

ResearcherID: KYO-8683-2024

ORCID: 0000-0002-0229-1214

e-mail: Zabelina1990@mail.ru

ABOUT THE AUTHOR

MARIIA V. ZABELINA

Master (Cultural Studies),
Laboratory Assistant at the Educational Laboratory,
Department of Theory and History of Culture,
Herzen University,
48, Moika Embankment, Saint Petersburg 191186, Russia

ResearcherID: KYO-8683-2024

ORCID: 0000-0002-0229-1214

e-mail: Zabelina1990@mail.ru