

УДК 75:004.92

DOI <https://doi.org/10.24919/2308-4863/98-2-14>**Оксана ПІДДУБНА,***orcid.org/0000-0002-5937-0677**кандидат педагогічних наук, доцент,  
завідувач кафедри образотворчого мистецтва та дизайну,  
Житомирського державного університету імені Івана Франка  
(Житомир, Україна) maksimchuk19761111@gmail.com***Анатолій МАКСИМЧУК,***orcid.org/0000-0001-8588-0999**старший викладач кафедри образотворчого мистецтва та дизайну  
Житомирського державного університету імені Івана Франка  
(Житомир, Україна) maksimchuk19761111@gmail.com*

## СУЧАСНІ ЖИВОПИСНІ ТЕХНІКИ У ЦИФРОВОМУ СЕРЕДОВИЩІ: СИМБІОЗ ТРАДИЦІЙ І ТЕХНОЛОГІЙ

*У статті йдеться про те, як традиційний живопис і цифрові інструменти крок за кроком знаходять спільну мову у практиці сучасних художників – і українських, і зарубіжних. Причому відбувається це не через якийсь зовнішній примус, а досить органічно: просто нове знаряддя виявляється зручним, дає нові можливості – і митці поступово його приймають. Автор простежує, як розгортався цей процес: від перших, ще обережних і багато в чому інтуїтивних спроб працювати з комп'ютерною графікою – до того моменту, коли програми, графічні планшеті й генеративні алгоритми стали звичною частиною щоденної роботи і вже не викликають відчуття чогось стороннього чи дурогодного.*

*На конкретних прикладах із творчої практики показано, як цифрові засоби змінюють сам процес роботи над картиною – від побудови композиції та пошуку кольорових рішень до пластичної виразності кінцевого твору. Окрім того, завдяки цим інструментам з'являються нові жанрові форми, які цілком природно існують десь на перетині станкового живопису, дизайну й медіа-мистецтва. У статті також описано, до яких програм художники звертаються найчастіше, і розглянуто, як вибір того чи іншого інструменту позначається на індивідуальному стилі та техніці виконання.*

*Спираючись на досвід виставок і різноманітних освітніх подій останніх років – приблизно з 2022-го по 2025-й – у роботі відстежено, як цифрові засоби потихеньку врастають і в мистецьку освіту, і у виставкове життя, і як це потроху, часом майже непомітно, змінює саме те середовище, в якому художники сьогодні працюють і шукають себе. Якщо говорити про ключовий висновок, то він, власне, такий: ситуація, коли автор може одного дня писати олією на полотні, а наступного – малювати на планшеті, і при цьому не відчувати жодного внутрішнього конфлікту, давно вже нікого не дивує. Це не якийсь авангардний вибір і не спроба виділитися – так просто зараз влаштована щоденна робота у візуальному мистецтві. Водночас стало дуже помітно й інше: що глибше живопис занурюється у цифрові можливості, то відчутніше проступає розуміння, що академічна школа, класичний рисунок, розуміння форми і кольору – усе це нікуди не дівається, а навпаки, стає ще потрібнішим. У завершальній частині окреслено, куди саме можуть рухатися ці змішані практики в найближчому майбутньому, причому особливу увагу звернено на те, що штучний інтелект і генеративні технології все активніше входять у мистецький простір і з ними так чи інакше доведеться рахуватися.*

**Ключові слова:** *цифровий живопис, живописні техніки, цифрове мистецтво, гібридні практики, штучний інтелект, традиції та технології.*

**Oksana PIDDUBNA,**

*orcid.org/0000-0002-5937-0677*

*PhD in Pedagogy, Associate professor;*

*Head of the Department of Fine Arts and Design*

*Zhytomyr Ivan Franko State University*

*(Zhytomyr, Ukraine) maksimchuk19761111@gmail.com*

**Anatolii MAKSYMCHUK,**

*orcid.org/0000-0001-8588-0999*

*Senior Lecturer at the Fine Arts and Design Department*

*Zhytomyr Ivan Franko State University*

*(Zhytomyr, Ukraine) maksimchuk19761111@gmail.com*

## **MODERN PAINTING TECHNIQUES IN THE DIGITAL ENVIRONMENT: A SYMBIOSIS OF TRADITIONS AND TECHNOLOGIES**

*The article discusses how traditional painting and digital tools are gradually finding a common language in the practice of contemporary artists, both Ukrainian and foreign. Moreover, this is happening not through some external compulsion, but quite organically: a new tool simply turns out to be convenient, provides new opportunities, and artists gradually accept it. The author traces how this process unfolded: from the first, still cautious and in many ways intuitive attempts to work with computer graphics to the moment when programs, graphics tablets, and generative algorithms became a familiar part of daily work and no longer evoke the feeling of something extraneous or secondary.*

*Specific examples from creative practice show how digital tools change the very process of working on a painting – from building a composition and searching for color solutions to the plastic expressiveness of the final work. In addition, thanks to these tools, new genre forms appear that quite naturally exist somewhere at the intersection of easel painting, design, and media art. The article also describes which programs artists turn to most often, and examines how the choice of a particular tool affects the individual style and technique of execution.*

*Drawing on materials from exhibitions and educational events held between 2022 and 2025, the article looks at how digital technologies are quietly making their way into art education and exhibition life – and how, little by little, this is reshaping the very environment in which contemporary art lives and grows. The study's main takeaway is fairly straightforward: a hybrid approach, where an artist moves freely between brush and tablet without seeing any contradiction in it, has long stopped being an experiment or an attempt to keep up with the times. It's simply how people work now. But there's a flip side to this: the more digital possibilities there are, the clearer it becomes that without a strong academic foundation, they don't amount to much. The article closes by sketching out possible directions for hybrid practices going forward – all the more relevant as artificial intelligence and generative art continue to pick up speed.*

**Key words:** *digital painting, painting techniques, digital art, hybrid practices, artificial intelligence, traditions and technologies.*

**Постановка проблеми.** За останнє десятиліття у світі візуального мистецтва змінилося дуже багато – і змінилося швидко. Живопис, який віками тримався на, здавалось би, непорушній основі – дотику руки до полотна через пензель і фарбу, – сьогодні існує в постійній розмові з цифровими технологіями. Такі програми, як Adobe Photoshop, Procreate, Corel Painter або Krita, вже зараз здатні відтворювати мазки олійного, акварельного чи акрилового живопису настільки переконливо, що ще якихось двадцять років тому це здалося б чимось із царини фантастики. Але важливо розуміти: йдеться не просто про те, щоб повторити на екрані те, що раніше робилося на полотні. Цифрові інструменти – це не калька з аналогових технік. Вони створюють свою естетику, працюють за своїми законами – і в результаті відкривають такі форми творчого висловлювання, які без них просто не могли б виникнути.

Сьогодні мистецтвознавча наука стикається з досить незручною ситуацією – їй бракує цілісного й послідовного інструментарію, щоб адекватно говорити про живопис, який народжується на перетині аналогового та цифрового. Йдеться, власне, про такі роботи, в яких олійний мазок і цифрова обробка настільки зрослися між собою, що відділити одне від іншого навіть при великому бажанні вже не вийде. В університетах, щоправда, до цього досі ставляться обережно – класичне полотно там зазвичай цінують більше, бо воно ніби «чесніше», матеріальніше, ніж зображення, що складається з пікселів. Але якщо подивитися на те, що реально відбувається у мистецькому житті за стінами академій, картина зовсім інша. Куратори й галеристи – а головне, самі автори – вже давно не проводять жорсткої межі між цифровим і аналоговим, коли формують виставку або підбирають роботи для експозиції. Цифрові твори спокійно

з'являються поруч із живописом на аукціонах, їх купують музеї, вони беруть участь в інституційних процесах як цілком рівноправні учасники.

**Аналіз досліджень.** Те, як нові технічні засоби змінюють образотворче мистецтво і що це означає для людей, які намагаються його осмислити теоретично, – ця тема останніми роками помітно набрала ваги серед науковців, і не тільки українських. Із дослідників, які справді посунули цю розмову далі, хочеться окремо виділити О. Храмову-Баранову – у 2023 році вона опублікувала статтю в журналі «Культура і сучасність», і ця публікація, на мій погляд, заслуговує особливої уваги. Річ у тому, що авторка підійшла до цифрового живопису не зверхньо, не як до якогось побічного продукту комп'ютерної ери, а зовсім інакше – як до повноцінного мистецького явища, яке вже набрало достатньої зрілості, щоб стати предметом самостійного дослідження. У своїй роботі вона переконливо продемонструвала, що витоки цього явища тягнуться водночас і до дизайнерської справи, і до комп'ютерної графіки (Храмова-Баранова, 2023: 50).

П. Капустін дослідив вплив цифрового мистецтва на традиційні жанри живопису початку ХХІ століття, зазначивши в Українському мистецтвознавчому дискурсі (2024), що цифровий живопис продемонстрував свої безперечні переваги завдяки гнучкості графічних редакторів та можливості вносити корективи на будь-якому етапі створення твору (Капустін, 2024: 62). У подальшій своїй публікації той самий автор звернувся до проблематики генеративного мистецтва і штучного інтелекту, виокремивши правові, моральні й соціальні виклики, що постають перед мистецькою спільнотою (Капустін, 2025: 105).

На сторінках збірника «Цифрова платформа: інформаційні технології в соціокультурній сфері» (2023) В. Волинець розглянула один із найгостріших аспектів сучасного мистецького життя – безпосередню присутність штучного інтелекту у процесі створення художнього твору. Дослідниця констатує, що традиційна модель, за якої автором беззастережно визнається лише людина, зазнає відчутної ерозії: алгоритм перетворюється на повноцінного учасника творчого акту, і підсумковий образ виявляється результатом їхньої спільної – хоч і нерівноцінної – роботи. Водночас В. Волинець звертає увагу на вузьке місце, яке при такому розкладі просто не може не виникнути: коли частину рішень щодо образу бере на себе програма, одразу постає питання – а наскільки у кінцевому результаті залишається самого автора, його особистого бачення та почерку. І тут є ще

один нюанс: алгоритм працює не завжди передбачувано, і ця його властивість – палка з двома кінцями. З одного боку, вона може підказати художнику щось несподіване, те, до чого він сам би, можливо, не додумався, а з іншого – породжує відчуття, ніби робота живе якимось своїм життям і автор уже не до кінця розуміє, хто тут керує процесом – він чи машина (Волинець, 2023: 25).

До суміжної, проте методологічно відмінної проблеми звертається В. Череватюк у публікації, що побачила світ 2024 року на сторінках «Вісника Національної академії образотворчого мистецтва і архітектури». Фокус її дослідження зміщений у бік педагогіки – авторку цікавить те, яким чином поява інструментів на основі штучного інтелекту трансформує підготовку майбутніх художників у стінах фахових навчальних закладів. В. Череватюк послідовно обстоює позицію, згідно з якою механічне залучення таких технологій до освітнього процесу саме по собі не гарантує позитивного ефекту; необхідна продумана й рефлексивна стратегія їх застосування, інакше існує цілком реальна загроза того, що замість розвитку самостійного художнього мислення студент звикне покладатися на алгоритмічні рішення і втратить навичку формувати власну творчу позицію (Череватюк, 2024: 90).

А. Чібалашвілі ще у 2021 році взялася за те, щоб розібратися, яким саме чином штучний інтелект потрапляє у візуальне мистецтво та музику. У своїй публікації для видання «Сучасне мистецтво» вона виокремила два основні способи такої роботи: перший – це коли машина вчиться відтворювати манеру та стилістику вже відомих творів, а другий – коли алгоритм породжує зображення чи звук фактично з нуля, спираючись на генеративну логіку (Чібалашвілі, 2021: 302). Через рік у тому ж збірнику вийшла стаття Н. Булавіної, яка обрала трохи інший ракурс – її більше цікавило не те, як працює технологія сама по собі, а те, що відбувається, коли електронні засоби стикаються з живою мистецькою практикою. Саме Н. Булавіна запропонувала говорити про «співжиття цифр і мистецтва» – вислів, який непогано охоплює суть: ні цифра не поглинає мистецтво, ні мистецтво не відкидає цифру, вони радше притираються одне до одного (Булавіна, 2022: 89). А у 2023 році Д. Чембержі, С. Пашукова та І. Єрмак на сторінках журналу «Актуальні питання гуманітарних наук» подивилися на цифрове мистецтво вже не тільки зсередини, а й ззовні – як на частину ширшого культурного і соціального ландшафту, намагаючись зрозуміти, в який бік воно може розвиватися надалі (Чембержі, Пашукова, Єрмак, 2023: 145).

А. Алтухова разом із Т. Червяк у 2023 році замислилися над тим, яку роль цифрові засоби відіграють у підготовці молодих художників, і дійшли висновку, який, мабуть, для багатьох уже не стане несподіванкою: комп'ютерний живопис – це давно не просто підмога чи додаток до основної роботи, а цілком окрема територія для творчості, причому така, що відкриває можливості, яких класичні техніки просто не мали. Але цікавіше навіть інше – дослідниці помітили дещо менш очевидне: коли молоді автори багато працюють у цифровому середовищі, у них поступово, часто без їхнього власного усвідомлення, починає зміщуватися само відчуття того, що красиво, а що ні. Тобто справа не зводиться до того, що хтось замінив пензель на стилус – змінюються естетичні орієнтири, і це стосується не окремих художників, а фактично цілого покоління. Свої спостереження авторки опублікували у збірнику, присвяченому мистецькій педагогіці та її перетинам із суміжними дисциплінами (Алтухова, Червяк, 2023).

Є. Санніков (2024: 120) підійшов до питання з іншого боку – його цікавило передусім те, як практично побудувати навчальний курс, у якому студенти творчих спеціальностей могли б освоїти генеративні технології. Автор наполягав на тому, що одного лише вміння натискати потрібні кнопки тут катастрофічно мало: студент повинен навчитися відчувати межу між власним задумом і тим, що за нього «домислив» алгоритм, і водночас тверезо дивитися на етичні вузли, які неодмінно виникають у такій роботі. В. Харченко разом з О. Соловей, А. Яланським і С. Григор'євим (2025) у публікації для видання Національної академії образотворчого мистецтва поглянули на проблему набагато масштабніше – їх хвилювало, що відбувається із самим способом мислення митця, коли глобалізація і стрімке поширення технологій перекроюють звичний культурний простір. Головна теза, до якої вони дійшли, звучить досить тверезо: якщо художник хапається за цифрові можливості, не маючи за плечима міцної академічної школи, його результати неминуче залишатимуться неглибокими, а висловлювання – без справжнього концептуального стрижня (Харченко та ін., 2025).

Що стосується зарубіжних робіт, то серед них є кілька таких, повз які пройти складно. Передусім це праця L. Manovich під назвою *AI Aesthetics*, що побачила світ у 2018 році. L. Manovich у ній ставить, по суті, просте запитання – що відбувається з нашим сприйняттям візуального, коли в процес втручаються алгоритми, – і відповідає на нього досить ґрунтовно, без зайвого пафосу, але з хорошою аргументацією. Ще одна робота, яку варто

згадати окремо, – це колективна монографія *Digital Art*, підготовлена під редакцією J. Stallabrass і видана Oxford University Press у 2022 році. Це, мабуть, одна з найповніших на сьогодні спроб зібрати воедино й осмислити те, що відбувалося у цифровому мистецтві за останнє десятиліття, причому автори не замикаються на якомусь одному регіоні, а намагаються охопити міжнародний контекст у цілому.

Втім, хоча публікацій із дотичної тематики вже чимало, доводиться визнати, що саме живописна складова цифрової творчості досліджена значно гірше, ніж хотілося б. Переважна більшість авторів або розчиняє цифровий живопис у широкому полі медіа-арту, або зосереджується на якихось вузьких ділянках – скажімо, на генеративних експериментах чи феномені NFT. А от конкретні питання – як у цифровому просторі працює побудова валерів (від французького *valeur* – «цінність», «значення») – це тонкі градації світлотіні в межах одного тону), що стається з технікою лесування, коли замість олійної фарби маєш піксель, чи яким чином пастозне письмо набуває нового сенсу на екрані планшета – усе це поки що лишається на периферії наукової уваги і потребує окремого, зосередженого й ґрунтовного опрацювання.

**Мета статті** полягає у виявленні специфіки адаптації традиційних живописних технік до цифрового середовища, а також у визначенні того, яким чином програмні інструменти змінюють пластичну мову й творчий процес сучасного художника.

**Виклад основного матеріалу.** Щоб розібратися в тому, що відбувається на стику живопису й цифри, варто почати з простого запитання: які саме традиційні техніки художники переносять у цифрове середовище і чи залишаються вони при цьому «тими самими»? Практика показує, що переноситься не стільки техніка як набір фізичних рухів, скільки логіка побудови зображення. Приміром, лесування – прозорі тонкі шари фарби, накладені один поверх одного – у програмах на кшталт Procreate чи Photoshop реалізується через роботу з прозорими шарами (*layers*) з пониженою непрозорістю (Kovaleva et al., 2024: 58). Художник усе ще мислить категоріями теплих і холодних підкладів, усе ще буде глибину кольору поступовим нашаруванням, однак фізика процесу докорінно інша: замість олії та пігменту – піксельний растр, замість просихання – перемикання налаштувань кисті.

О. Храмова-Баранова свого часу слушно зауважила, що цифровий живопис відкриває для художника додаткові шляхи донести свою думку через візуальний образ, і головна причина цього – зник-

нення тих фізичних обмежень, які завжди диктував матеріал (Храмова-Баранова, 2023: 52). Достатньо порівняти дві ситуації: коли працюєш олією і щось пішло не так, доводиться або зішкрябати фарбу, або чекати, поки шар просохне, і лише тоді виправляти – а це час, нерви й ризик зіпсувати те, що вже вдалося. У цифровому ж середовищі банальна кнопка відміни знімає цей тягар одним натиском. Здавалося б, дрібниця, технічна зручність – але насправді вона змінює набагато більше, ніж просто робочий процес. Ті митці, які практикують так званий гібридний підхід – тобто поєднують традиційний живопис із цифровим етапом, – часто зізнаються, що саме на екрані їм зручніше «прокрутити» різні варіанти композиції чи спробувати кілька колірних рішень, і тільки переконавшись у правильності вибору, братися за справжнє полотно.

Варто придивитися до окремих живописних прийомів, і одразу видно, що на екрані вони живуть уже трохи іншим життям, ніж на полотні. Найочевидніший випадок – пастозний мазок, той самий щільний рельєфний слід, який так любили імпресіоністи і без якого експресіонізм узагалі втратив би половину свого характеру. Програми типу Corel Painter, Rebelle чи Procreate вміють його імітувати – стилус зчитує, наскільки сильно на нього тиснуть, і відповідно до цього алгоритм робить слід на екрані товстішим або тоншим, більш або менш фактурним. Нинішні версії таких програм просунулися в імітації живописної фактури набагато далі, ніж їхні попередники. Алгоритми навчилися брати до уваги і напрям ворсу кисті, і те, як фарба лягає шар на шар, і навіть ефект її підняття над площиною картини. Треба визнати, що подекуди цифрове зображення на виході виглядає настільки правдоподібно, що його складно з першого погляду відрізнити від фотографії реального полотна, написаного густою олією. Втім, є межа, яку програмне забезпечення, яким би воно не було досконалим, наразі подолати не здатне. Якщо зорове враження ще можна відтворити з високим ступенем достовірності, то тактильний бік живописного процесу залишається принципово недосяжним для цифрового середовища. Робота олією – це за самою своєю суттю постійний фізичний діалог руки з матеріалом. Пензель наштовхується на в'язкість фарби, ковзає або чіпляється за зерно ґрунту, і ця тактильна відповідь, яку художник переважно навіть не фіксує свідомо, багато в чому визначає і траєкторію руху, і силу натиску, і врешті-решт ту пластичну якість мазка, яка робить кожне полотно неповторним.

У цифровому просторі цей тактильний вимір фактично зникає. Стилус ковзає по гладкій площині планшета і не зустрічає на своєму шляху ніякого опору – ні в'язкості фарби, ні шорсткості ґрунту, ні тієї пружної відповіді, до якої звикла рука живописця. Без цього звичного фізичного зворотного зв'язку з матеріалом художник мимоволі починає інакше співвідноситися з власним твором – взаємодія стає помітно більш опосередкованою, пропущеною крізь технічний прошарок, і це не може не відбиватися на пластичному характері роботи в цілому. Виробники планшетів, звісно, намагаються щось із цим зробити – і Wacom, і Huion випускають текстуровані плівки, що наклеюються на екран і дають хоча б натяк на шорсткість паперу. Проте чесно кажучи, до повноцінного відтворення того тактильного досвіду, який дає реальний матеріал, поки що далеко.

Ще один прийом, який цікаво простежити в цифровому контексті, – це акварель. У реальному житті акварель тим і приваблює, що фарба живе своїм життям: вода несе пігмент куди їй заманеться, кольори перетікають один в один, і художник скоріше спрямовує цей процес, ніж контролює його повністю. Словацька компанія Escape Motions у своїй програмі Rebelle 7 спробувала перенести саме цю непередбачуваність у цифрове середовище, і зробила це через математичні моделі того, як вода просочується через волокна паперу – так звану капілярну дифузію.

На практиці це виглядає так: ставиш крапельку віртуальної акварелі, а вона починає розповзатися по цифровому аркушу, реагуючи на його зернистість, на те, під яким кутом «нахилене» полотно, на вологість сусідніх шарів. І справді – результат буває несподіваним, фарба іноді затікає туди, куди ти зовсім не планував, і це дуже нагадує ту живу стихію, за яку акварелісти й люблять свою техніку. Але тут є один підступний нюанс, про який варто замислитися. У справжній акварелі, якщо щось пішло не туди, – це вже частина роботи, і художник мусить або прийняти випадковість, або почати з чистого аркуша. Саме ця неможливість повернути назад і виховує особливу сміливість, готовність ризикувати кожним мазком. А в цифровому варіанті завжди є кнопка відміни – натиснув, і невдалий потік зник, ніби його й не було.

Якщо поглянути на те, як реально працюють сьогоднішні українські художники, які так чи інакше пов'язані з цифровим живописом, впадає в око одна закономірність: майже всі вони пройшли серйозну академічну школу. Це не випадковість і не збіг. Взяти хоча б Олексія Шупіка – він закінчив Національну академію образотворчого мистецтва

цтва і архітектури, тобто має за плечима повноцінну класичну освіту. У своїй щоденній роботі він робить так: спершу сідає за Photoshop і там, на екрані, розкидає основні маси композиції, пробує різні варіанти колірних акцентів, шукає рівновагу між плямами – по суті, створює щось на кшталт розгорнутої чернетки. І тільки коли цифровий ескіз його влаштує, він бере пензлі й переносить знайдене рішення на справжнє полотно олією. Що характерно – у готовій картині ніхто не вгадає, що їй передувала цифровий етап: жодного сліду, жодного натяку. Комп'ютер тут відіграє роль чисто робочу, службову, як колись олівцевий начерк на звороті конверта. Про щось дуже подібне писала і Н. Булавина, коли зауважувала, що зустріч цифрових технологій із сучасним мистецтвом зовсім не означає, що одне витісняє інше, – навпаки, вони доповнюють одне одного, і саме в цьому доповненні й полягає сенс їхнього поєднання (Булавина, 2022: 91).

Є й інший підхід, і його сповідують ті митці, для кого цифровий живопис – не підготовчий етап, а повноцінна самостійна справа, кінцевий результат якої існує саме на екрані і більше ніде. У таких авторів на перший план виходить одна властивість цифрового середовища, якої традиційне полотно позбавлене принципово, – це система шарів. Що це означає на практиці? Художник може винести, скажімо, небо на один шар, фігуру на другий, тіні на третій, і працювати з кожним окремо, скільки завгодно його переробляючи, при цьому жодним чином не торкаючись решти. У класичному ж живописі такої розкоші немає: полотно одне, площа одна, і щойно ти поклав мазок поверх іншого – вони вже зчепилися між собою, змішалися, і розділити їх назад уже не вийде. У цифровому середовищі ця залежність усувається: кожен об'єкт може існувати на окремому шарі, а режими змішування (blending modes) дають змогу досягати ефектів, аналогічних лесуванню, але з небаженою точністю контролю. П. Капустін справедливо зауважив, що саме «гнучкість і швидкість графічних редакторів» зумовили поширення цифрового живопису серед молодого покоління митців (Капустін, 2024: 63).

Питання колірної планування потребує окремого розгляду, оскільки саме у ставленні до кольору розбіжності між традиційним та цифровим живописом проявляються особливо наочно. Досвідчені цифрові живописці, як правило, свідомо обмежують свою палітру, використовуючи так звані colour palettes – заздалегідь підібрані набори кольорів, що гармоніюють між собою. Це по суті повторює логіку «обмеженої палітри»

(limited palette) Андерса Цорна але у цифровому вигляді. Є. Санніков зазначав, що поєднання технічних і естетичних аспектів у процесі навчання цифрових митців є критично важливим, оскільки без розуміння основ кольорознавства технологічні можливості залишаються нереалізованими (Санніков, 2024: 121).

Не можна оминати увагою й те, що відбувається безпосередньо у виставковому житті, адже якраз виставки є тим лакмусовим папірцем, який найчесніше фіксує, чи сприймає професійне середовище певне явище всерйоз, чи ні. Якщо до уваги взяти період 2023-2024 рр. – то в Києві, Львові, Харкові можна було побачити чималу кількість проєктів, де поруч із класичним живописом з'являлися окремі блоки, а подекуди й повноцінні зали, присвячені цифровим або гібридним речам, тобто таким, у яких ручна робота зрощена з комп'ютерною. Досить промовистою в цьому сенсі виявилася Всеукраїнська трієнале живопису за підтримки Національної академії мистецтв України – там журі спеціально виокремило роботи, зроблені із залученням цифрового інструментарію. І це вже не якась приватна витівка чи данина моді, а цілком інституційний жест, який свідчить: цифровий живопис потроху виходить із тіні й починає сприйматися як повноправна частина образотворчої практики. Щоправда, тут доречно згадати позицію В. Харченка та його колег, котрі справедливо звертали увагу на одну важливу річ: цифровізація і справді відкриває простір для міждисциплінарного експериментування, проте якщо за цим експериментуванням не стоїть міцне академічне підґрунтя – уміння впевнено малювати, грамотно вибудовувати композицію, тонко працювати з кольором, – то все це загрожує перетворитися на купу хаотичних спроб, позбавлених реальної глибини (Харченко та ін., 2025).

І тут неминуче доводиться торкнутися теми, яка останніми роками розбурхала мистецький світ мабуть найсильніше за все, – генеративного мистецтва та штучного інтелекту. Інструменти на зразок Midjourney, DALL-E чи Stable Diffusion уже зараз уміють за текстовим описом створювати зображення, які зовні можуть виглядати дуже схоже на справжні живописні роботи, і не помітити підміну з першого погляду буває непросто. Проте тут ми маємо справу не стільки з живописом як таким, скільки з генерацією візуальних образів алгоритмічним шляхом. Принципова відмінність полягає в тому, що у «справжньому» цифровому живописі художник контролює кожен мазок, тоді як у генеративному мистецтві він формулює запит (промпт), а нейромережа генерує результат.

В. Волинець слушно зазначила, що тут «штучний інтелект і художник стають співавторами», причому межі цієї співавторства досі не визначені ні юридично, ні етично (Волинець, 2023: 27).

Хоча, якщо придивитися уважніше, все не зводиться до простого протистояння «людина проти машини». Останнім часом дедалі більше авторів працюють у своєрідному змішаному режимі: вони дають неймережі згенерувати початкове зображення, але потім не зупиняються на цьому, а сідають і руками переробляють результат – десь перемальовують цілі фрагменти, десь зміщують колірну гаму, десь додають дрібниці, яких алгоритм сам ніколи б не вигадав. По суті, штучний інтелект у такому випадку перетворюється на щось подібне до чорнового начерку або фотографії, з якої художник бере лише загальну ідею, а далі вже все вирішує сам. Це не надто відрізняється від того, як живописці здавна використовують фотореферанси – ніхто ж не називає картину «фотографією» лише тому, що автор підглядав композицію зі знімка. П. Капустін, аналізуючи цю ситуацію, зауважив, що швидкість, із якою неймережі видають результат, і можливість масштабувати творчий процес – це, безперечно, сильні сторони таких інструментів. Але одночасно він попередив і про серйозні загрози: незрозуміло, кому належать права на згенероване зображення, а крім того, є реальна небезпека, що алгоритми почнуть нав'язувати власні шаблони привабливості й поступово сформулюють щось на кшталт штучних еталонів краси, до яких усі мимоволі підлаштовуватимуться (Капустін, 2025: 107).

Не можна обійти увагою і те, що відбувається у сфері освіти, бо зрештою саме від того, чого й як навчають у мистецьких закладах, залежить, якими будуть завтрашні художники. Д. Чембержі разом із С. Пашуковою та І. Єрмаком звертали увагу на те, що цифрове мистецтво не стоїть на місці – воно весь час змінюється під впливом того, що діється в суспільстві й культурі, і навчальні програми просто не мають права відставати від цих змін, інакше випускники виходитимуть із застарілими знаннями у світ, який уже встиг піти вперед (Чембержі, Пашукова, Єрмак, 2023: 147). А. Алтухова та Т. Червяк додали до цього важливе уточнення: якщо вводити цифровий живопис як окрему навчальну дисципліну, то мало просто показати студентам, на які кнопки натискати в програмі – потрібно, щоб за плечима в них уже був міцний фундамент з академічного рисунка, перспективи, пластичної анатомії, бо без цього всі ці цифрові інструменти перетворюються на

порожню забавку (Алтухова, Червяк, 2023). Своє застереження висловила і В. Череватюк, яка, вивчаючи, як саме інструменти штучного інтелекту вже зараз використовуються у мистецькій освіті, помітила тривожну тенденцію: коли студент занадто звикає покладатися на технологію, його власна майстерність починає просідати, і замість того, щоб розвивати руку й око, він фактично делегує частину своїх навичок машині (Череватюк, 2024: 92).

На тлі цих процесів варто звернути увагу на зміну ролі графічного планшета як основного інструмента цифрового живопису. Якщо ще п'ять-сім років тому професійні художники переважно використовували великоформатні дисплейні планшети Wacom Cintiq, то зараз помітне зростання популярності портативних рішень – iPad Pro із Procreate, Samsung Galaxy Tab із Clip Studio Paint. Описана мобільність принципово змінює робочий процес: художник може працювати над цифровим живописом будь-де – у кав'ярні, транспорті, на пленері (рис. 1).

Із зазначених вище спостережень органічно випливає ще один феномен, який набуває дедалі виразніших обрисів у сучасній мистецькій практиці, – так званий цифровий пленер. Митець, озброєний графічним планшетом, виходить працювати на відкрите повітря й звертається до природи так само, як це робили покоління живописців до нього: вдивляється в те, яким чином сонячне проміння моделює форму, помічає тонкі колірні переходи в затінених ділянках, прагне вловити ефект повітряного середовища, що розм'якшує контури на далеких планах. Ті базові вміння, що їх студенти здобували під час академічних пленерних виїздів, нікуди не зникли – просто тепер замість переносного етюдника використовується сенсорний екран, а олійні чи акварельні фарби поступаються місцем інструментам цифрової палітри.

Станом на середину 2020-х років у мистецькій практиці сформувалися три порівняно чіткі моделі взаємодії живопису з цифровими технологіями. Перша з них передбачає залучення комп'ютера виключно на підготовчому етапі: автор створює попередні ескізи, експериментує з кольорними рішеннями, перебирає можливі варіанти композиційної побудови, а щойно концепція набуває завершеного вигляду – відкладає стилус убік і переходить до роботи олійними чи акриловими фарбами на фізичному полотні. Друга модель охоплює ситуації, коли весь творчий процес від задуму до фінального результату розгортається в цифровому середовищі, проте митець свідомо спирається на арсенал класичного живопису – послідовно



**Рис. 1. Еволюція інструментів цифрового живопису: від стаціонарних дисплейних планшетів до мобільних портативних рішень\***

\*Джерело: складено автором самостійно

накладає лесувальні шари, де потрібно імітує пастозний мазок із виразною фактурою, а подекуди обирає техніку алла-пріма, прагнучи передати безпосередність одного впевненого руху пензля. Третій варіант бере за вихідну точку зображення, отримане за допомогою генеративного алгоритму або нейронної мережі, однак далі художник піддає машинний продукт ґрунтовній авторській переробці, наповнюючи його індивідуальним пластичним баченням та професійною майстерністю.

Для наочності ці три моделі систематизовано у табл. 1, де показано, чим саме вони різняться за характером цифрового та фізичного етапів і в яких сферах кожна з них переважно застосовується.

**Висновки.** Проведене дослідження дає підстави стверджувати, що живописні техніки, перенесені у цифрове середовище, не зводяться до простого копіювання аналогових прийомів засобами комп'ютерних програм. Радше йдеться про

якісно інший феномен, в якому звична логіка роботи з фарбою, пензлем і полотном переосмислюється крізь призму того, що пропонує програмний інструментарій.

Лесування, пастозний мазок, акварельні розтікання, продумане колірне планування – все це на концептуальному рівні залишається впізнаваним, однак у цифровому форматі кожен із цих прийомів набуває інших формальних рис і відкриває перед митцем ті можливості, яких він не мав, працюючи виключно з фізичними матеріалами. Три моделі взаємодії між класичним живописом і цифровими технологіями, виокремлені у роботі, – допоміжна, самодостатня та гібридна генеративна – фіксують основні стратегії, до яких вдаються сучасні автори. Важливо наголосити, що ці моделі не перебувають у стосунках конкуренції чи взаємного витіснення; швидше вони існують паралельно, і саме завдяки їхньому співіснуванню мистецьке

Таблиця 1

**Порівняльна характеристика моделей взаємодії традиційного живопису з цифровими технологіями\***

| Модель               | Цифровий етап  | Фізичний етап  | Сфера застосування  |
|----------------------|--|--|---|
| Допоміжна            | Ескізування, колірне планування, перевірка композиції                      | Фінальний твір виконується олійними, акриловими або акварельними фарбами | Освітня практика мистецьких ЗВО, авторський студійний живопис                         |
| Самодостатня         | Увесь процес створення твору – від підмалювка до фінішних штрихів          | Відсутній або мінімальний (друк на полотні)                              | Цифрова ілюстрація, концепт-арт для кіно та відеоігор, комерційний візуальний контент |
| Гібридна генеративна | Генерація базового зображення за допомогою ШІ, подальше ручне допрацювання | Можливий додатковий етап перенесення на фізичний носій                   | NFT-проекти, експериментальні міждисциплінарні практики                               |

\*Джерело: складено автором на основі аналізу практик 2022–2025 рр.

поле зберігає розмаїття підходів. Принциповий висновок, до якого вдалося дійти, полягає ось у чому: цифровізація живопису аж ніяк не девальвує академічну школу, а, як не парадоксально, посилює потребу в ній. Без ґрунтового розуміння кольорознавства, без відчуття композиційної рівноваги, без знання анатомії людського тіла навіть найпотужніші технологічні засоби лишаються інструментами, потенціал яких розкрити нікому.

Що стосується перспектив подальшого наукового пошуку, то тут відкривається кілька напрямів,

які видаються особливо продуктивними. Насамперед потребує окремої уваги питання про те, як генеративне мистецтво впливає на усталене розуміння авторського права в царині живопису. Не менш актуальним постає завдання розроблення методик, які дозволили б органічно вписати цифрові живописні техніки у навчальні програми мистецьких закладів вищої освіти. Нарешті, окремого аналізу заслуговує те, як гібридні живописні твори сприймаються глядацькою аудиторією та оцінюються фаховою мистецькою критикою.

### СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Алтухова А. В., Червяк Т. М. Цифровий живопис як інноваційна технологія у мистецькій освіті. *Мистецька освіта у міждисциплінарному вимірі* : матеріали II Всеукр. наук.-практ. конф. з міжнар. участю, Харків, 13–14 черв. 2023 р. Харків : ХНПУ ім. Г. С. Сковороди, 2023. URL: <https://dspace.hnpu.edu.ua/items/4098a97b-6d4c-4b88-9e73-ac92154897e1> (дата звернення: 01.03.2026).
2. Булавина Н. Симбіоз цифр і сучасного мистецтва. *Сучасне мистецтво*. 2022. № 18. С. 87–96. URL: <https://sm.mari.kyiv.ua/article/view/269712> (дата звернення: 01.03.2026).
3. Волинець В. Вплив штучного інтелекту на сучасне мистецтво: можливості та виклики. *Цифрова платформа: інформаційні технології в соціокультурній сфері*. 2023. Т. 6, № 1. С. 21–31. DOI: 10.31866/2617-796X.6.1.2023.283933. URL: <https://infotech-soccult.knukim.edu.ua/article/view/283933> (дата звернення: 01.03.2026).
4. Капустін П. Р. Цифрове мистецтво та його вплив на традиційне мистецтво початку XXI століття. *Український мистецтвознавчий дискурс*. 2024. № 2. С. 61–65. DOI: 10.32782/uad.2024.2.7.
5. Капустін П. Р. Штучний інтелект та генеративне мистецтво: синтез технологій і творчості. *Український мистецтвознавчий дискурс*. 2025. № 1. С. 104–109. DOI: 10.32782/uad.2025.1.10.
6. Санніков Є. Міждисциплінарний підхід до інтеграції штучного інтелекту в мистецьку освіту. *Актуальні питання гуманітарних наук*. 2024. Вип. 75, т. 2. С. 118–125. URL: [https://www.apfn-journal.in.ua/archive/75\\_2024/part\\_2/19.pdf](https://www.apfn-journal.in.ua/archive/75_2024/part_2/19.pdf) (дата звернення: 01.03.2026).
7. Харченко В., Соловей О., Яланський А., Григор'єв С. Формування інтелекту митця в умовах глобальних культурних трансформацій. *Вісник Національної академії образотворчого мистецтва і архітектури*. 2025. № 4. С. 97–103. URL: <https://journals.naoma.kyiv.ua/index.php/bulletin/article/view/226> (дата звернення: 01.03.2026).
8. Храмова-Баранова О. Цифровий живопис: становлення та перспективи. *Культура і сучасність*. 2023. № 1 (25). С. 49–55. DOI: 10.32461/2226-0285.1.2023.286781. URL: <https://journals.uran.ua/kis/article/view/286781> (дата звернення: 01.03.2026).
9. Чембержі Д., Пашукова С., Єрмак І. Цифрове мистецтво у соціально-культурному просторі: вплив, взаємодія та перспективи. *Актуальні питання гуманітарних наук* : міжвузівський збірник наукових праць молодих вчених ДДПУ ім. І. Франка. 2023. С. 144–149. URL: <https://er.knutd.edu.ua/handle/123456789/24805> (дата звернення: 01.03.2026).
10. Череватюк В. Використання інструментів штучного інтелекту у мистецькій освіті: проблеми та можливості. *Вісник Національної академії образотворчого мистецтва і архітектури*. 2024. № 1. С. 89–94. DOI: 10.32782/naoma-bulletin-2024-1-13. URL: <https://journals.naoma.kyiv.ua/index.php/bulletin/article/view/67> (дата звернення: 01.03.2026).
11. Чібалашвілі А. Штучний інтелект у мистецьких практиках. *Збірник наукових праць «Сучасне мистецтво»*. 2021. № 17. С. 41–50. URL: <http://sm.mari.kiev.ua/article/view/248425> (дата звернення: 01.03.2026).
12. Kovaleva O., Petrenko I., Sokolova Y. et al. The Role of Artistic Practice and Practical Experience in the Organisation of Practical Training in Higher Art Education. *Journal of Curriculum and Teaching*. 2024. Vol. 13, No. 1. P. 57–66.
13. Manovich L. *AI Aesthetics*. Moscow : Strelka Press, 2018. 72 p.
14. Stallabrass J. (ed.). *Digital Art*. Oxford : Oxford University Press, 2022. 256 p.
15. UNESCO. *Reshaping Policies for Creativity: Addressing Culture as a Global Public Good*. Paris : UNESCO, 2022. URL: <https://www.unesco.org/reports/reshaping-creativity> (дата звернення: 01.03.2026).

### REFERENCES

1. Althukhova A. V., Chervyak T. M. (2023) Tsyfrovyy zhyvopys yak innovatsiina tekhnolohiia u mystetskii osviti [Digital painting as an innovative technology in art education]. *Mystetska osvita u mizhdystsylinarnomu vymiri*. Kharkiv : KhNPU im. H. S. Skovorody. URL: <https://dspace.hnpu.edu.ua/items/4098a97b-6d4c-4b88-9e73-ac92154897e1> [in Ukrainian].
2. Bulavina N. (2022) Symbioz tsyfr i suchasnoho mystetstva [Symbiosis of digits and contemporary art]. *Suchasne mystetstvo*, 18, 87–96. URL: <https://sm.mari.kyiv.ua/article/view/269712> [in Ukrainian].
3. Volynets V. (2023) Vplyv shtuchnoho intelektu na suchasne mystetstvo: mozhlyvosti ta vyklyky [The impact of artificial intelligence on contemporary art: opportunities and challenges]. *Tsyfrova platforma: informatsiini tekhnolohii v sotsiokulturnii sferi*, 6(1), 21–31. DOI: 10.31866/2617-796X.6.1.2023.283933. URL: <https://infotech-soccult.knukim.edu.ua/article/view/283933> [in Ukrainian].

4. Kapustin P. R. (2024) Tsyfrove mystetstvo ta yoho vplyv na tradytsiine mystetstvo pochatku XXI stolittia [Digital art and its impact on traditional art of the early 21st century]. *Ukrainskyi mystetstvoznavchyi dyskurs*, (2), 61–65. DOI: 10.32782/uad.2024.2.7 [in Ukrainian].
5. Kapustin P. R. (2025) Shtuchnyi intelekt ta heneratyvne mystetstvo: syntezy tekhnolohii i tvorchosti [Artificial intelligence and generative art: synthesis of technologies and creativity]. *Ukrainskyi mystetstvoznavchyi dyskurs*, (1), 104–109. DOI: 10.32782/uad.2025.1.10 [in Ukrainian].
6. Sannikov Ye. (2024) Mizhdystyplinarnyi pidkhid do intehratsii shtuchoho intelektu v mystetsku osvitu [Interdisciplinary approach to the integration of artificial intelligence in art education]. *Aktualni pytannia humanitarnykh nauk*, 75(2), 118–125 [in Ukrainian].
7. Kharchenko V., Solovei O., Yalanskyi A., Hryhoriev S. (2025) Formuvannia intelektu myttsia v umovakh hlobalnykh kulturnykh transformatsii [Formation of the artist's intellect in the conditions of global cultural transformations]. *Visnyk Natsionalnoi akademii obrazotvorchoho mystetstva i arkhitektury*, (4), 97–103. URL: <https://journals.naoma.kyiv.ua/index.php/bulletin/article/view/226> [in Ukrainian].
8. Khramova-Baranova O. (2023) Tsyfrovyi zhyvopys: stanovlennia ta perspektyvy [Digital painting: formation and prospects]. *Kultura i suchasnist*, 25(1), 49–55. DOI: 10.32461/2226-0285.1.2023.286781. URL: <https://journals.uran.ua/kis/article/view/286781> [in Ukrainian].
9. Chemberzhi D., Pashukova S., Yermak I. (2023) Tsyfrove mystetstvo u sotsialno-kulturnomu prostori: vplyv, vzaiemodiia ta perspektyvy [Digital art in the socio-cultural space: influence, interaction and prospects]. *Aktualni pytannia humanitarnykh nauk*, 144–149. URL: <https://er.knutd.edu.ua/handle/123456789/24805> [in Ukrainian].
10. Cherevatiuk V. (2024) Vykorystannia instrumentiv shtuchoho intelektu u mystetskii osviti: problemy ta mozlyvosti [The use of artificial intelligence tools in art education: problems and opportunities]. *Visnyk Natsionalnoi akademii obrazotvorchoho mystetstva i arkhitektury*, (1), 89–94. DOI: 10.32782/naoma-bulletin-2024-1-13. URL: <https://journals.naoma.kyiv.ua/index.php/bulletin/article/view/67> [in Ukrainian].
11. Chibalashvili A. (2021) Shtuchnyi intelekt u mystetskykh praktykakh [Artificial intelligence in artistic practices]. *Zbirnyk naukovykh prats «Suchasne mystetstvo»*, (17), 41–50 [in Ukrainian].
12. Kovaleva O., Petrenko I., Sokolova Y. et al. (2024). The Role of Artistic Practice and Practical Experience in the Organisation of Practical Training in Higher Art Education. *Journal of Curriculum and Teaching*, 13(1), 57–66
13. Manovich L. (2018). *AI Aesthetics*. Moscow: Strelka Press
14. Stallabrass J. (ed.). (2022). *Digital Art*. Oxford: Oxford University Press
15. UNESCO (2022). *ReShaping Policies for Creativity: Addressing Culture as a Global Public Good*. Paris: UNESCO. URL: <https://www.unesco.org/reports/reshaping-creativity>

Дата першого надходження статті до видання: 07.04.2026

Дата прийняття статті до друку після рецензування: 05.05.2026

Дата публікації (оприлюднення) статті: 25.05.2026

Стаття поширюється на умовах ліцензії відкритого доступу (CC BY 4.0)

