

УДК 7.06: 77.03/.08.

DOI <https://doi.org/10.24919/2308-4863/96-3-9>

Олена САФРОНОВА,

orcid.org/0000-0002-3887-4825

кандидат технічних наук, доцент,

доцент кафедри образотворчого мистецтва і архітектурної графіки

Київського національного університету будівництва і архітектури

(Київ, Україна) *safronova.oo@kpiuba.edu.ua*

Анна САФРОНОВА,

orcid.org/0000-0003-4215-2646

Phd, доктор філософії з дизайну,

доцент кафедри графічного дизайну

Київської державної академії декоративно-прикладного мистецтва і дизайну

імені Михайла Бойчука

(Київ, Україна) *safronova.av@kpiuba.edu.ua*

Валерій САФРОНОВ,

orcid.org/0000-0002-7300-9861

кандидат технічних наук, доцент,

завідувач кафедри дизайну середовища

Київської державної академії декоративно-прикладного мистецтва і дизайну

імені Михайла Бойчука

(Київ, Україна) *safronov.vk@kpiuba.edu.ua*

ЦИФРОВИЙ ЖИВОПИС: ОСОБЛИВОСТІ ГЕНЕЗИСУ І НАПРЯМКИ ВПЛИВУ НА РОЗВИТОК КОМПЕТЕНЦІЙ ЗДОБУВАЧІВ ТВОРЧИХ СПЕЦІАЛЬНОСТЕЙ

Стаття присвячена висвітленню особливостей розвитку цифрового живопису, як складової сучасного цифрового мистецтва, його естетичних властивостей і технологій створення, а також окремих питань методології впровадження сучасних технік в навчальний процес для студентів творчих спеціальностей. Методологія дослідження побудована згідно загальних мистецтвознавчих принципів наукового пізнання, що базуються на системно-аналітичному, комплексно-історичному, формальному підходах до аналізу творів мистецтва та узагальненні наукових джерел дотичних до тематики дослідження. Визначено, що естетична мова сучасних жанрів цифрового живопису ґрунтується на сукупності візуальних кодів, сюжетів та стилістичних прийомів, що виникають при створенні творчих робіт за допомогою комп'ютерних засобів (апаратного і програмного забезпечення). З'ясовано, що до популярних цифрових жанрів, які наразі отримали безпрецедентного поширення в сучасному цифровому просторі поряд з традиційним, і відрізняються характерною стилістикою, слід віднести цифровий фентезі, кіберпанк, футуризм тощо в межах яких народжуються нові технічні прийоми і піджанри. Дан аналіз їх тематичних та естетичних особливостей. Розглянуто технологію метпейнтингу, яка стала джерелом натхнення великої кількості цифрових художників, її витоки і сучасний стан розвитку. Акцентовано увагу на доцільність впровадження комп'ютерних програм в навчальний процес, як інструментарію, що надає швидкий доступ до відробки навичок управління кольором і світлом, загальною композицією художнього твору. Наукова новизна дослідження полягає в розкритті художньо-стильових особливостей окремих жанрів сучасного цифрового живопису. Отримані результати можуть стати підґрунтям для подальших мистецтвознавчих досліджень у цифровому мистецтві і цифровому живописі зокрема.

Ключові слова: цифрове мистецтво, цифровий живопис, цифровий фентезі, кіберпанк, футуризм, глітч-арт.

Olena SAFRONOVA,*orcid.org/0000-0002-3887-4825**Candidate of Technical Sciences, Associate Professor,
Head of the Department of Fine Arts and Architectural Graphics
Kyiv National University of Construction and Architecture
(Kyiv, Ukraine) safronova.oo@knuba.edu.ua***Anna SAFRONOVA,***orcid.org/0000-0003-4215-2646 Phd,**Associate Professor at the Department of Graphic Design
Mykhailo Boichuk Kyiv State Academy of Decorative and Applied Arts and Design
(Kyiv, Ukraine) safronova_av@kdidpmid.edu.ua***Valeriy SAFRONOV,***orcid.org/0000-0002-7300-9861**Candidate of Technical Sciences, Associate Professor,
Head of the Department of Environmental Design
Mykhailo Boichuk Kyiv State Academy of Decorative and Applied Arts and Design
(Kyiv, Ukraine) safronov_vk@kdidpmid.edu.ua*

DIGITAL PAINTING: FEATURES OF GENESIS AND DIRECTIONS OF INFLUENCE ON THE DEVELOPMENT OF COMPETENCIES OF STUDENTS OF CREATIVE SPECIALITIES

The article is devoted to highlighting the features of the development of digital painting as a component of modern digital art, its aesthetic properties and creation technologies, as well as individual issues of the methodology of introducing modern techniques into the educational process for students of creative specialties. The research methodology is based on general art history principles of scientific knowledge, which are based on systemic-analytical, comprehensive-historical, and formal approaches to the analysis of works of art and the summarizing scientific sources related to the research topic. It has been determined that the aesthetic language of modern genres of digital painting are based on a set of visual codes, plots, and stylistic techniques that arise when creating creative works using computer tools (hardware and software). It was found that popular digital genres, which have now gained unprecedented popularity in the modern digital space alongside the traditional one, and are distinguished by their characteristic style, include digital fantasy, cyberpunk, futurism, etc., within which new technical techniques and subgenres are being born. An analysis of their thematic and aesthetic features is provided. The technology of metapainting, which has become a source of inspiration for a large number of digital artists, its origins and current state of development are considered. Attention is focused on the feasibility of introducing computer programs into the educational process as a tool that provides quick access to developing skills in managing color and light, and the overall composition of an artistic work. The scientific novelty of the research lies in revealing the artistic and stylistic features of individual genres of contemporary digital painting. The results obtained can serve as a basis for further art research in digital art and digital painting in particular.

Key words: digital art, digital painting, digital fantasy, cyberpunk, futurism, glitch art.

Вступ. Протягом 80-х і 90-х минулого сторіччя цифрова естетика стала невід'ємною частиною культури, а вже наприкінці 1990-х і 2000-ті років у зв'язку з активним розвитком соціальних мереж і комп'ютерних технологій загалом, були знищені всі бар'єри, що залишилися між цифровими художниками та світовою аудиторією. Легкий доступ користувачів до прикладного програмного забезпечення, наявність зворотного зв'язку через соціальні мережі та можливість реалізації спільних творчих проєктів незалежно від перебування в різних часових поясах та культурних просторах, стали джерелом творчого вибуху. Онлайн-спільноти перетворились на платформи для ствердження нової естетики так званого цифрового

мистецтва (Digital Art). Такі сайти, як DeviantArt (запущена у 2000 році) та Behance, дозволяли будь-кому завантажувати, ділитися, критикувати та співпрацювати.

Наразі інституційні установи переосмислюють значення цифрового мистецтва завдяки доступу до творчих об'єктів поза межами їх фізичного стану: через соціальні мережі, засобами доповненої реальності, віртуальних виставкових просторів, тощо, а також можливостей їх аутентифікації, наданих впровадженням NFT технологій. Прогнозується, що до 2030 року стратегії, орієнтовані на цифрові технології, змінять не тільки спосіб, у який аудиторія сприймає мистецтво, а і методи документування походження творів, так як

колекції вже зараз існують одночасно як у фізичних галереях так і у віртуальних середовищах, доступних у всьому світі. Доступ до сучасного програмного забезпечення, надає різноманітні способи створення цифрових зображень – від імітації класичних інструментів живопису до можливості різного роду трансформацій, накладань, використання спецефектів і змішаних технік 2d і 3d технологій тощо, що дає підстави для докладного аналізу і систематизації цих способів і впровадження їх в навчальний процес для творчих спеціальностей.

Аналіз попередніх досліджень. Визначенню поняття медіамистецтва або цифрового мистецтва як такого, його сучасним формам і ролі в мистецькому просторі присвячено багато досліджень як зарубіжних так і вітчизняних авторів. Як саме визначення, так і класифікації його видів змінювались у часі. Достатньо поширеною класифікацією, яка зустрічається в більшості робіт, є видова класифікація наведена, наприклад, в роботі Мачуліна, Л. І. (Мачулін, 2022), присвяченій висвітленню історичних аспектів розвитку технологій NFT в мистецькому просторі і зрівняльному аналізу сучасних поглядів на роль цифрової автентифікації творів такими засобами. При цьому автор підкреслює, що напрямок Digital Art надзвичайно розгалужений і поки що не існує більш-менш його усталеного позначення. Розширену класифікацію і історичний аспект формування напрямів цифрового мистецтва від 50-х років минулого сторіччя до сьогодення з багатим ілюстративним матеріалом і посиланням на тематичні статті наведено на сайті всесвітньовідомого музею МОМА.

У книзі Крістіан Поль (Paul, 2023.), відомої німецько-американської кураторки та фахівця в галузі комп'ютерного мистецтва, нових медіа та мережевого мистецтва, детально освітлено еволюцію мистецтва, заснованого на новітніх інформаційних технологіях. Розглядаючи шляхи становлення мережевого мистецтва, цифрової інсталяції, генеративного мистецтва, AR та VR технологій, як визнаних художніх практик, Крістіан Поль зосереджується на основних характеристиках їхньої естетичної мови, а також технологічній та художньо-історичній еволюції. Огляд основних віх розвитку цифрового мистецтва та творчості його провідних представників доповнено обширним довідковим апаратом. В той же час авторка звертає увагу на те, що не всі твори цифрового мистецтва можна чітко класифікувати за певною формою: як правило, один і той же твір включає різні елементи (наприклад, фізичну інсталяцію зі звуком та Інтернет-компонентами), які неможливо однозначно

класифікувати. Проте виокремлення формальних аспектів, на яких будується таке мистецтво є важливим, оскільки кожний об'єкт, у тому числі й віртуальний, визначається своєю матеріальністю і відповідним смислотворенням. Для освітніх цілей така класифікація може бути доречною та необхідною як основа цифрової грамотності, а отже, культури.

У фундаментальній праці Франке, присвяченій аналізу розвитку комп'ютерних технологій, видовій класифікації цифрового мистецтва 80-х і аналізу творчості провідних митців різних напрямів комп'ютерної графіки, підкреслюється, що хоча автори цифрових робіт експериментують з методами та засобами, про які п'ятдесят років назад навіть і не мріяли, цілі співпадають з метою художників починаючи з давніх часів, а саме: створити естетичний досвід, що відповідає запитам часу. (Franke, 1985)

Ще одна тема, що має безпосереднє відношення до цифрового мистецтва – це проблеми і перспективи використання штучного інтелекту в творчості цифрових художників, захист авторського права робіт, створених за допомогою існуючих сервісів. Всебічна популярність нейромереж обумовила виникнення окремого напрямку та професії як-то ai artist (нейроілюстратор), що передбачає використання технологій штучного інтелекту у створенні контенту. В той час, як питання естетичної цінності згенерованих робіт, етичних засад професії як такої, залишається предметом дискурсу, все більшої популярності і масштабності набувають виставки, повністю присвячені художникам, які працюють із нейромережами наприклад, Festival Art AI, який проводиться у різних країнах світу за підтримки De Montfort University, Arts Council England, Phoenix and Leicester City Council, тощо (Сафронова, 2024). Як засвідчують результати статистичних досліджень, представлених в роботі (Adobe, 2018), рівень використання штучного інтелекту в творчості цифрових художників постійно зростає.

Серед сучасних публікацій вітчизняних авторів повнотою освітлення аналітичних робіт, присвячених аспектам розвитку і трансформацій цифрового мистецтва у часі, зокрема живопису, відрізняється дослідження Храмова-Баранової О. Л. (Храмова-Баранової, 2023). Авторка надає коротку класифікацію засобів виразності творів цифрового живопису, що по своїй суті вимагають базових знань з фаху і володіння інструментарієм, а також проводить аналіз творчості ряду сучасних цифрових художників з точки зору стилістики і технологій, характерних для їх творчих доробків.

В той же час в дослідженнях різних напрямів цифрового мистецтва, фотомистецтва, ілюстрації, як і цифрового живопису, підкреслюється що швидкі і доступні інструменти сучасного прикладного програмного забезпечення, комп'ютерної графіки, штучного інтелекту не замінять базових знань з рисунку і живопису, композиції, колористики, що є необхідними для успішної роботи в цій сфері (Дубрівна, 2020)

Ряд робіт, присвячений окремим напрямам цифрового мистецтва, що певною мірою відповідають культурному простору метамодернізму і формують новий «візуальний код», зокрема, глітч-арту (Betancourt, 2017). В дослідженні М Юр підкреслюється, що практика мистецтва глітч через фрагментарність, реплікаційність, стиснення, розтягування, зсуви, тощо. актуалізує проблему нестійкого, швидкоплинного, рухомого в образотворчому мистецтві. Наразі «Глітч-арт» увійшов в експеримент сучасних художників живопису, графіки, скульптури, декоративно-прикладного мистецтва, які адаптували специфіку цифрової мови до візуального мистецтва, репрезентуючи новий алгоритм синтезу зображень у художньому просторі твору (Юр, 2018).

В роботі Попінової О., Крюкової Г., надається розгорнутий аналіз історичних етапів розвитку цифрового мистецтва з вдосконаленням комп'ютерних технологій, підкреслюється теза, що цифрове мистецтво передбачає зміни у сфері мистецької освіти з метою покращення не лише творчих можливостей учнів, а й викладачів. Відтак, вивчення необхідних змін у мистецькій освіті з метою адаптації до нових цифрових реалій творчості – перспективний напрям подальших досліджень. Майбутнє належить тим, хто готовий адаптуватися та використовувати нові інструменти для творчого самовираження (Попінова, 2025). В той же час не дістають належної уваги як сучасні жанри цифрового живопису, так і технічні прийоми їх генерації, засновані на змішаних техніках цифрового живопису.

Мета роботи полягає у висвітленні особливостей розвитку жанрів цифрового живопису, аналізі їх формотворчих та образних особливостей, а також сучасних технічних прийомів їх створення. Автори також поставили за мету обґрунтування доречності звернення до цих технологій у навчальному процесі для творчих спеціальностей. Методологія дослідження побудована згідно загальних мистецтвознавчих принципів наукового пізнання, що базуються на системно аналітичному, комплексно-історичному, формальному підходах та узагальненні.

Результати та обговорення. Пройшовши тридцять років становлення від експериментів 50-х до розмаїття жанрів 2010 і активного впровадження штучного інтелекту в творчий процес цифрового художника, цифровий живопис став не лише важливим елементом сучасної культури, «а й значним фактором в еволюції традиційних форм мистецтва». Більше того, наразі відбувається інтеграція цифрових технологій в традиційне мистецтво, коли художники займаються традиційною предметною творчістю і при цьому використовують згенеровані комп'ютерні зображення (починаючи від мазка і до цілісного образу, як це відбувається в глітч-арті) (Gerlach, 2021). Таке злиття традиційних методів з новаторськими технологіями у сучасній мистецькій творчості, стають «новим витком у всесвітній художній історії живопису, сформувавши новий етап у його еволюції» (Капустин, 2024).

Естетичні риса цифрового живопису, його іконографія ґрунтуються на сукупності візуальних кодів, сюжетів та стилістичних прийомів, що виникають при створенні творчих робіт за допомогою комп'ютерних засобів (апаратного і програмного забезпечення). Сучасні цифрові художники можуть імітувати традиційні техніки і в той же час створювати унікальні цифрові жанри. Імітація передбачає використання програмного інструментарію і текстур, що імітують техніки традиційного предметного мистецтва (олійних мазків, акварельного розмиття, темпер, пастелі, тощо). До популярних цифрових жанрів, які наразі отримали безпрецедентного поширення в сучасному цифровому просторі поряд з традиційними, слід віднести цифровий фентезі, кіберпанк, футуризм, тощо в межах яких народжуються нові технічні прийоми і піджанри. Розглянемо більш докладно названі жанри.

Цифровий фентезі відрізняє звернення у творах до міфологічних та казкових мотивів, їх переосмислення чи переробка авторами. Наразі фентезі є жанром кінематографу, живопису, відео- та настільних ігор тощо. Переважну більшість сюжетів фентезі побудовано на архетипах – стереотипних образах, сформованих як попередньою культурою, так і сучасними літературними творами жанру фентезі (Колосніченко, 2023). На рис. 1 а),б) показаний творчий процес і малюнки Флавіо Болла, який працює у цьому жанрі, а також займається портретним живописом, дизайном персонажів, використовуючи як традиційні так і цифрові технології (Photoshop, Procreate на iPad, Sketch-UP для створення 3d графіки).



Рис. 1. а) Флавіо Болла, (2017); б) Обкладинка для оповідання «Сага про Ронінів» (2019) URL: [https:// www.facebook.com/ginjisresort](https://www.facebook.com/ginjisresort)

Sci-Fi (від англ. Science fiction, або наукова фантастика) – напрям, в рамках якого розвиваються різні жанри, серед яких кіберпанк і футуризм, що мають багато спільних рис, оскільки націлені на фантазійне відображення картин майбутнього засобами цифрового живопису, але розрізняються за настроєм, кольоровою палітрою та деталізацією. Поняття кіберпанку було сформовано протягом першої половини 1980-х років як літературного напрямку, жанр і канон якого поєднали в собі пізній постмодерністський комплекс уявлень про майбутнє людства із пафосом «контркультурного» бунту, позначеного словом «punk» у назві. У 1980 році Брюс Бетке, фантаст, письменник американського походження, назвавши своє оповідання «Кіберпанк» (поєднання слів «кібернетика» та «панк»), дав назву піджанру наукової фантастики, де високі технології направлені проти особистості, а майбутнє похмуре та антиутопічне.

Дебютний роман Вільяма Гібсона 1984 року «Нейромант», ймовірно, є найвідомішим прикладом кіберпанківської художньої літератури та вважається популяризацією цього жанру. У живописі, цифровому мистецтві та ілюстрації естетика кіберпанку несе відчуття похмурої анти-

утопії, характеризується загальним відчуттям приреченості, що часто досягається зображенням міських пейзажів з величезними хмарочосами, неоновими вивісками в ретро-стилі, фантазійною технікою з біонічними компонентами і все це з використанням кольорових схем на основі кольорів фуксії або фіолетового (Рис. 2).

Як і кіберпанк, футуризм у цифровому живописі несе естетику майбутнього без прив'язки до конкретного часу. З самої назви течії витікає дотримання мінімалістичного підходу у зображенні архітектури майбутнього, що характеризується фантазійними технічними пристроями і технологіями, інтегрованими в природу міста (соларпанк) або космічні станції. Характерним є тяжіння до світлої або наближеної до металевої кольорової гами, іноді з яскравими, але впорядкованими кольоровими смугами, динамічної композиції, що передає відчуття швидкості, енергії і уявної нестабільності простору. Одним з піонерів цього жанру є американський художник і архітектор Сід Мід., що працював над великою кількістю епічних американських фантастичних фільмів починаючи від створення повнометражного «Зоряного шляху» 1979-го та «Того, хто біжить по лезу», через «Трон», «Космічну одисею 2010», «Чужих», «Джонні мнемоніка», «Місію на Марс», «Blade Runner 2049» (2017).

Ретрофутуризм – ностальгійний стиль, звернений до уявлень про далеке майбутнє покоління 50-80-х. Естетика ретрофутуризму поєднує наукову фантастику, технології майбутнього з елементами кіберпанку, створюючи унікальне поєднання шарму старої школи фантастики з її осучасненими візуальними кодами уявного майбутнього. Залежно від звернення до часопису, змінюється стилістика зображень при збереженні загального ностальгійного настрою, наївного оптимізму, романтизації майбутнього. Так, сти-



Рис. 2. Кіберпанк в работах художника Йонаса Де Ро Jonas De Ro <https://www.instagram.com/p/DT6PMFeDYWE/>



Рис. 3. Gouache painting by Syd Mead for *Blade Runner* (USA, 1982) <https://www.academymuseum.org/en/exhibitions/cyberpunk>

лістика 1950-1960-х тяжіє до зображень міського середовища, перенасиченого сферичними дахами будівель, літаючими авто з обтічними формами, де також часто присутні антропоморфні роботи-помічники.

Стиль 80-90-х (Synthwave/Vaporwave) ще називають «касетним футуризмом», пов'язуючи з періодом розповсюдження кассет з записами популярних музичних треків. При цьому Синтвейв – це яскравий, просякнутий неоновими кольорами ретро-футуризм з сітками, швидкими автомобілями та заходами сонця. І навпаки, вейпорвейв, що тяжіє до 90-х – сюрреалістична та іронічна деконструкція споживчої культури 90-х., яка часто поєднує психологічні прийоми реклами споживчих технологій цього часу з технологіями глітч-арту для додавання дещо спотвореного вигляду до мрійливих зображень. Візуальні ефекти Синтвейв-арту: неонові рожеві, фіолетові та сині кольори, цифрові сітки, каркасні пейзажі, сяючі заходи сонця, суперкари 80-х та східні міські пейзажі (найчастіше асоціюються з Японією). Ретрофутуризм опирається на художні здобутки майстрів, серед яких імена вищеназваного Сіда Міда (Syd Mead), а також М'єбиуса (Жан Жиро), Роберта Макколла (Robert McCall) Криса Фосса (Chris Foss): Сюсэй Нагаоки (Shusei Nagaoka), тощо. Залежно від пері-

оду змінюється переважання тонів в палітрі – від пастельних 50-х до насиченого неоновому 80-х. Сучасний ретрофутуризм також тяжіє до використання ефектів зернистого глітча, металевих відтінків, використання текстур золота, хрому і міді при створенні візуальних ефектів.

З початку 2000-х років і донині створюються вірцеві роботи, які наслідують канонічні прикмети кіберпанку, доводячи їх до блиску. При цьому тлом може служити ретельно відтворений «касетний футуризм» 1980-х років, який ми бачимо в естетиці сучасних художніх фільмів («Blade Runner 2049» (2017) та «Ghost in the Shell» (2017), відеоігри «Cyberpunk 2077» (2020)). Ці твори вражають детальним дотриманням стилю технодизайну та концепт-арту Сіда Міда. (Степанян, 2025)

Серед молодих майстрів сьогодення можна назвати Саймона Столенхага (Simon Stålenhag), що вписує заржавілих роботів і мегаструктури в тихі сільські пейзажі Швеції 80-х и 90-х (Рис. 4), або Алехандро Бурдізіо (Alejandro Burdizio), що створює детальні та іронічні світи, де старі аргентинські автобуси та ринкові крамниці літають на антигравітації (Рис. 5).

Визначальним елементом у процесі створення різного графічного продукту, будь то книжкові видання, фільми, комікси, відеоігри чи інші твори мистецтва є так званий концепт-арт. Залежно від обраного напрямку він включає послідовні етапи від народження до реалізації ідеї. Наразі можна вважати його окремим напрямом у цифровому живописі, оскільки часто такі розробки стають незалежними творами мистецтва, які тиражуються на творчих платформах (Селезньова, 2024).

Велика кількість фантазійних, досконалих робіт за технікою виконання, які не укладаються в рамки означених напрямів, мають коріння в техніці так званого **метпейнтингу**, що за визначенням являє собою технологію створення реалістичних

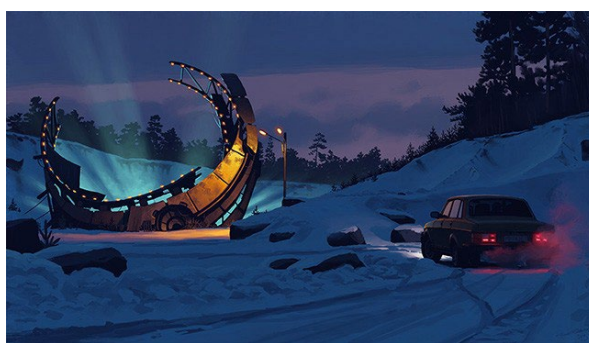


Рис. 4. Саймона Столенхага, серія *Tales from the Loop*. URL: <https://www.insidehook.com/culture/simon-stalenhag-art-nostalgia-ales-from-the-loop>



Рис. 5. Алехандро Бурдизио (Alejandro Burdisio).
URL: <https://www.artstation.com/artwork/29nOya>

фонів, декорацій та оточення для кіно, мультиплікації, ігор та реклами (Conrad, 2017). Раніше художники малювали олією на великих скляних панелях («матове скло»), які ставили перед камерою під час зйомок. Сьогодні переважають змішані техніки цифрового живопису. Значимим, що традиційна техніка додавання штучного фону старша за саму кінокамеру та практикувалося вже на початку розвитку фотографії для додавання намальованих елементів до фотографій. Адаптацію цієї техніки для плівки приписують Норману Доуну після того, як він ознайомився з нею у 1905 році. У фільмі «Місії Каліфорнії» багато будівель, які Доун знімав, були частково зруйновані. Щоб вони виглядали цілими, він намалював дзвіниці та дахи на скляній панелі та помістив її між камерою та знімальним майданчиком, створюючи враження цілісності будівель. Пітера Елленшоу (1913–2007), англійського художника, що малював на скляному полотні, часто вважають одним із Мікеланджело такої техніки живопису. Його бездоганні роботи свого часу привернули увагу аніматора Волта Діснея та режисера Роберта Стівенсона. З перевагами цифрової ери, майстри створення фонових зображень поступово перейшли до цифрового робочого середовища, використовуючи чутливі до тиску стилуси та графічні планшети разом із програмним забезпеченням 2d і 3d комп'ютерної графіки. (Thompson, 2026). Цифровий художник метрейтингу є членом команди візуальних ефектів, яка бере участь у постпродакшені, на відміну від традиційного художника по склу, який був командою спецефектів, часто створюючи картини для фону безпосередньо на знімальному майданчику. Протягом 1990-х років традиційне малювання фарбами на склі все ще використовувалось, але частіше в поєднанні з цифровим композитингом. Наразі в кінематографі ці технології продовжують співіснувати, але вже з використанням новітніх технологій освітлення, використанням сенсорних екранів для передачі руху сцени, відеомепінгу.

Між тим метпейтингові зображення часто створюють враження бездоганно реалістичного середовища. Одним із сучасних підходів, що застосовуються для вирішення цієї мети, є інтеграція деталей з фотографій реальних місць для надання реалістичності сценам. Саме тому деякі художники метпейтингу називають свою роботу поєднанням цифрового живопису, фотоманіпуляцій та 3D технологій моделювання і рендерингу сцен з метою створення віртуальних декорацій, які важко або неможливо знайти в реальному світі (Thompson, 2026).

Досягнення реалістичності сцен вимагає глибоких фахових знань щодо побудови перспективи, відображення глибини різкості та повітряної перспективи (димка, туман) з дотриманням масштабного фактору, розуміння роботи з кольором, природним і штучним освітленням. Відсутність знань не компенсується ефектами і фільтрами комп'ютерних програм, що надають широкі можливості корекції кольору, додавання безлічі джерел освітлення і створення спецефектів. Саме тому практично всі художники метпейтингу здобувають художню освіту. Серед найвідоміших імен: Макс Деннісон, Норман Дон, Гаррісон Елленшоу, Пітер Елленшоу Майкл Панграціо Мілан Шере Альберт Вітлок Метью Юричч. Техніки метпейтингу також використовуються в концепт-арті, комп'ютерних іграх, високоякісних анімаційних проєктах (Рис. 6) (Maunard, 2026)

Означені жанри і техніки не вичерпують весь діапазон існуючих напрямів цифрового живопису, але дають уявлення про його багатогранність і міждисциплінарність. Наразі існує велика кількість проблемно-орієнтованих комп'ютерних програм, які надають інструментарій для реалізації творчих задумів цифрових художників. Знання сучасних комп'ютерних технологій вже давно стало необхідною складовою освіти здобувачів творчих спеціальностей. З професійними програмами двохвимірної і трьохвимірної комп'ютерної графіки, системами проєктування студенти знайомляться вже достатньо давно в курсі дисциплін з основ інформатики і комп'ютерного проєктування. Залежно від спеціалізації діапазон програм, які входять в курс навчання може варіюватись і збільшуватись.

Кількість програм для цифрового живопису в тому числі з 3-д моделювання збільшується з кожним роком. Так, розвиток 3d друку і відкриття на архітектурному факультеті КНУБА лабораторії з 3d моделювання, вимагає від здобувачів курсу образотворчого мистецтва базових знань з програмного забезпечення для 3-д моделювання в

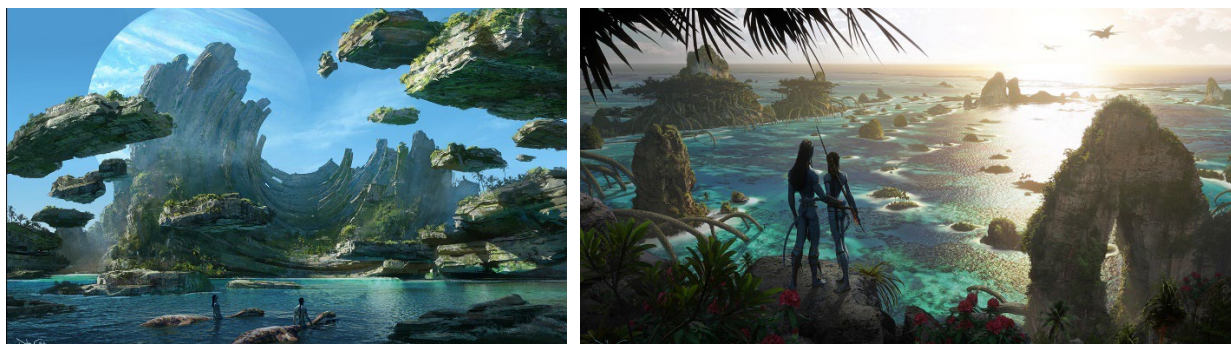


Рис. 6. Ділан Коул. Концепт-арт до сцен художнього фільму «Аватар»

програмах Blender або ZBrush. Зрозуміло, що якщо освітня програма з напряму образотворчого мистецтва має спеціалізацію з цифрового живопису (КНУТД) або медіатехнологій (КДАДМД) діапазон комп'ютерних і навчальних програм, орієнтованих на отримання фахових знань в означеному напрямі, буде більшим ніж на інших спеціалізаціях.

В той же час засвоєння професійно-орієнтованих комп'ютерних програм і використання їх інструментарію в навчальному процесі не тільки поширює можливості працевлаштування випускників, але і надає швидкі засоби для розуміння роботи з композицією твору, кольором, перспективою, глибиною простору. Саме тому навчальна практика 2-го курсу освітньої програми «Художньо-декоративне оздоблення інтер'єру» доповнена розділом «Навчальна графічна практика», орієнтованим на техніки комп'ютерного живопису, де студенти з використанням планшету створюють художні роботи, що імітують техніки живопису (в деяких джерелах традиційну техніку створення класичних живописних робіт називають аналоговою).

Створення живописних робіт змішаними техніками, що використовуються в концепт-арті і метпейнтингу, дають можливість перевірити і швидко виправити помилки, пов'язані з нерозумінням питань освітлення, рефлексів, глибини простору у художньому творі. Знайомство з техніками створення робіт в стилі глітч-арту в курсі магістерської дисципліни «Медіатехнології у мистецтві» не тільки дають розуміння цифрових методів, що сьогодні широко використовуються митцями як в концептуальному, так і в прикладному мистецтві (наприклад, при створенні візерунків для ковдр і гобеленів, що наразі є актуальною темою і в європейських країнах, де такі роботи обов'язково присутні в виставкових просторах сучасного мистецтва), але і надають практику мистецтвознавчої інтерпретації створеного самостійно художнього

твору. Цифрові інструменти також значно спрощують процес концептуалізації ідей та дозволяють здобувачам експериментувати з різними стилями, не витрачаючи фізичні матеріали.

Висновки. Цифровий живопис, як невід'ємна складова цифрового мистецтва, пройшовши шлях становлення від 50-х років минулого сторіччя, наразі має багатогранний міждисциплінарний характер, стає все більш поширеною технологією створення художніх творів, охоплюючи практично всі можливі напрями і жанри традиційного мистецтва і створюючи нові, які наразі отримали безпрецедентного поширення в сучасному цифровому просторі поряд з традиційним. В роботі розглянуто ряд жанрів, що відрізняються характерною стилістикою: цифровий фентезі, кіберпанк, футуризм, в межах яких народжуються нові технічні прийоми і піджанри. Дан мистецтвознавчий аналіз їх тематичних та естетичних особливостей. Розглянуто технологія метпейнтингу, яка стала джерелом натхнення великої кількості цифрових художників, що використовують змішані техніки у створенні фантазійних художніх творів, її витоки і сучасний стан розвитку. Мається на увазі використання засобів 2d і 3d комп'ютерної графіки, аі технологій для створення складних колажів, де програмно згенеровані елементи комбінуються з малюванням за допомогою цифрових планшетів, обробкою і стилізацією фотозображень, додаванням спецефектів. Акцентовано увагу на доцільність впровадження комп'ютерних програм в навчальний процес, як інструментарію, що надає швидкий доступ до відробки фахових навичок управління кольором і світлом, загальною композицією художнього твору. Наукова новизна дослідження полягає в розкритті художньо-стильових особливостей окремих жанрів сучасного цифрового живопису. Отримані результати можуть стати підґрунтям для подальших мистецтвознавчих досліджень у цифровому мистецтві і цифровому живописі зокрема.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Дубрівна А. П., Крижанівська К. О. Художньо-образні засади digital-мистецтва в сучасній ілюстрації. *Технології та дизайн*. 2020. № 3 (36). URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/td_2020_3_3
2. Капустін П. Р. Цифрове мистецтво та його вплив на традиційне мистецтво початку ХХІ століття. *Український мистецтвознавчий дискурс*. 2024. № 2. С. 61–65. <https://doi.org/10.32782/uad.2024.2.7>
3. Колосніченко О. В., Бризгунова М. С., Михайлюк О. Ю., Косточка А. О. Жанр фентезі: архетипи оживші в сучасних об'єктах дизайну. *Art and design*. 2023. №2 (22). С. 132–140. <https://doi.org/10.30857/2617-0272.2023.2.12>
4. Попінова О., Крюкова Г., Крюк О. Технології як муза: мистецтво у цифрову епоху. *Актуальні питання гуманітарних наук*. 2025. Вип. 84. том 3. С. 51-56 <https://doi.org/10.24919/2308-4863/83-3-7>
5. Мачулін, Л. І. Вплив NFT (невзаємозамінних токенів) на світ мистецтва. *Культура України*, 2022. 75, 67–77. <https://doi.org/10.31516/2410-5325.075.09>,
6. Сафронова, А. В., Сафронова О. О., & Сафронов, В. К. (). Нейромережі як інструмент фотохудожника: сучасний стан і перспективи розвитку. *Теорія та практика дизайну*, 2024, (32), 148–157. <https://doi.org/10.32782/2415-8151.2024.32.18>
7. Селезньова А. Розробка концепт-арту характерного персонажа засобами комп'ютерної графіки. *Вісник КНУ-КіМ. Серія «Мистецтвознавство»*, 2024. (51), 152–163. <https://doi.org/10.31866/2410-1176.51.2024.318370>
8. Степанян К. Від кіберпанку до посткіберпанку: образ майбутнього, що вабить і лякає URL: <https://www.prostranstvo.media/uk/vid-kiberpanku-do-postkiberpanku-obraz-majbutnogo-shho-vabyt-i-lyakaє/>. (дата звернення 1.06.2025)
9. Храмова-Баранова О. Л. Цифровий живопис: становлення та перспективи. *Культура і сучасність : альманах*. 2023. № 1. С. 49–55. <https://doi.org/10.32461/2226-0285.1.2023.286781>
10. Юр М. «Glitch Art»: новий візуальний код художнього простору у сучасному творі мистецтва. *Збірник наукових праць СУЧАСНЕ МИСТЕЦТВО*, 2017. 13. 235–246. <https://doi.org/10.31500/2309-8813.13.2017.142433.6>.
11. Adobe Creativity and technology in the age of AI (research report, USA, Europe, and Japan). 2018. Available at: https://www.pfeifferreport.com/wp-content/uploads/2018/11/Creativity_and_AI_Report_INT.pdf (Accessed October 26, 2023).
12. Betancourt M. *Glitch Art in Theory and Practice: Critical Failures and Post-Digital Aesthetics*, New York; London: Routledge, Taylor & Francis Group, 2016. 150 p.
13. Conrad W Allan The Art of Matte Painting 04 August 2017 <https://80.lv/articles/the-art-of-matte-painting> (дата звернення 1.06.2025)
14. Digital matte artist. The JH Movie Collection's Official Wiki URL: https://the-jh-movie-collection-official.fandom.com/wiki/Digital_matte_artist (дата звернення 1.02.2026)
15. Franke H. W. *Computer graphics – Computer art*. Springer-Verlag, 1985. 177 p.
16. Gerlach N. A Brief History of Computer-Based Painting Erschienen 2021 auf ART-Dok DOI: <https://doi.org/10.11588/artdok.00007233>
17. Thompson Ryan Matte Painting Explained: Definition, History, and Workflow. 2026-02-05 URL: [https://www.foxrenderfarm.com/share/what-is-matte-painting/#:~:text=replacing%20optical%20methods.-,Modern%20Digital%20Matte%20Painting%20\(2000s%E2%80%93Today\),streaming%2C%20not%20just%20static%20backdrops.](https://www.foxrenderfarm.com/share/what-is-matte-painting/#:~:text=replacing%20optical%20methods.-,Modern%20Digital%20Matte%20Painting%20(2000s%E2%80%93Today),streaming%2C%20not%20just%20static%20backdrops.) (дата звернення 1.02.2026)
18. Maunard M. Dylan Cole: World Creator. URL: <https://www.schoolofmotion.com/blog/dylan-cole-world-creator> (дата звернення 1.02.2026)
19. Nieto David. Concept artist or Matte painter 2024-10-16 URL: <https://www.deividart.com/en/blog/concept-artist-or-matte-painter/#:~:text=While%20matte%20painting%20is%20used,before%20carrying%20out%20its%20final> (дата звернення 1.02.2026)
20. Paul C. *Digital Art: World of Art series 2023*. London: Thames and Hudson. 360 p.

REFERENCES

1. Dubrivna A. P., Kryzhanivska K. O. (2020). Khudozhno-obrazni zasady digital-mystetstva v suchasniy iliustratsii. [Artistic and figurative principles of digital art in modern illustration]. *Tekhnolohii ta dyzain..* № 3 (36). URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/td_2020_3_3 [in Ukrainian].
2. Kapustin P. R. (2024) Tsyfrove mystetstvo ta yoho vplyv na tradytsiine mystetstvo pochatku XXI stolittia [Digital art and its influence on traditional art of the beginning of the 21st century]. *Ukrainskyi mystetstvoznavchyi dyskurs*. 2:61–65. [in Ukrainian]
3. Kolosnichenko O. V., Bryzghunova M. S., Mykhailiuk O. Yu., Kostochka A. O. (2023). Zhanr fentezi: arkhetypy ozhyvshi v suchasnykh ob'iektakh dyzainu. [Fantasy genre: archetypes come to life in modern design objects]. *Art and design*, 2 (22), 132–140. <https://doi.org/10.30857/2617-0272.2023.2.12> [in Ukrainian].
4. Popinova, O., Kriukova, H., Kriuk, O. (2025). Tekhnolohii yak muza: mystetstvo u tsyfrovu epokhu [Technology as a Muse: Art in the Digital Age]. *Aktualni pytannia humanitarnykh nauk*, 84/3, 51-56 <https://doi.org/10.24919/2308-4863/83-3-7> [in Ukrainian].
5. Мачулін, Л. І. (2022). Вплив NFT (невзаємозамінних токенів) на світ мистецтва. *Культура України*, (75), 67–77. <https://doi.org/10.31516/2410-5325.075.09>, Machulin, L. I. (2022). Vplyv NFT (nevzaiemozaminnnykh tokeniv) na svit mystetstva. [The impact of NFTs (non-fungible tokens) on the art world] *Kultura Ukrainy*, (75), 67–77. <https://doi.org/10.31516/2410-5325.075.09> [in Ukrainian].

6. Safronova, A. V., Safronova O. O., & Safronov, V. K. (2024). Neiomerezhi yak instrument fotokhudozhnyka: suchasnyi stan i perspektyvy rozvytku [Neural networks as a tool of a photo artist: current state and the prospects for the development]. *Teoriia ta praktyka dyzainu*, (32), 148–157. <https://doi.org/10.32782/2415-8151.2024.32.18> [in Ukrainian].
7. Seleznova, A. (202) Rozrobka kontsept-artu kharakternoho personazha zasobamy kompiuternoi hrafiiky [Development of concept art for a distinctive character using computer graphics]. *Visnyk KNUKiM. Seriia «Mystetstvoznavstvo»*, (51), 152–163. <https://doi.org/10.31866/2410-1176.51.2024.318370> [in Ukrainian].
8. Stepanian, K. Vid kiberpanku do postkiberpanku: obraz maibutnoho, shcho vabyt i liakaie [From cyberpunk to post-cyberpunk: an image of the future that attracts and frightens] URL: <https://www.prostranstvo.media/uk/vid-kiberpanku-do-postkiberpanku-obraz-majbutnogo-shho-vabyt-i-lyakaye/>. (Accessed 1.02.2026) [in Ukrainian].
9. Khramova-Baranova O. L. (2023). Tsyfrovyi zhyvopys: stanovlennia ta perspektyvy. [Digital painting: emergence and prospects] *Kultura i suchasnist : almanakh*, 1, 49–55. <https://doi.org/10.32461/2226-0285.1.2023.286781> [in Ukrainian].
10. Iur, M. (2017). «Glitch Art»: novyi vizualnyi kod khudozhnoho prostoru u suchasnomu tvori mystetstva. ["Glitch Art": a new visual code of artistic space in a contemporary work of art. Collection of scientific papers] *Zbirnyk naukovykh prats SUCHASNE MYSTETSTVO*, 13. 235–246. <https://doi.org/10.31500/2309-8813.13.2017.142433> 6. [in Ukrainian].
11. Adobe Creativity and technology in the age of AI (research report, USA, Europe, and Japan). 2018. Available at: https://www.pfeifferreport.com/wp-content/uploads/2018/11/Creativity_and_AI_Report_INT.pdf (Accessed October 26, 2025).
12. Betancourt, M. *Glitch* (2016). Art in Theory and Practice: Critical Failures and Post-Digital Aesthetics, New York; London: Routledge, Taylor & Francis Group,.
13. Conrad, W Allan The Art of Matte Painting 04 August 2017 <https://80.lv/articles/the-art-of-matte-painting> (Accessed 1.06.2025)
14. Digital matte artist. The JH Movie Collection's Official Wiki URL: https://the-jh-movie-collection-official.fandom.com/wiki/Digital_matte_artist (Accessed 1.02.2026)
15. Franke, H. W. (1985). *Computer graphics – Computer art*. Springer-Verlag,
16. Gerlach, N. A. (2021). Brief History of Computer-Based Painting Erschienen auf ART-Dok DOI: <https://doi.org/10.11588/artdok.00007233>
17. Thompson Ryan Matte Painting Explained: Definition, History, and Workflow. 2026-02-05. URL: [https://www.foxrenderfarm.com/share/what-is-matte-painting/#:~:text=replacing%20optical%20methods.-,Modern%20Digital%20Matte%20Painting%20\(2000s%E2%80%93Today\),streaming%2C%20not%20just%20static%20backdrops.](https://www.foxrenderfarm.com/share/what-is-matte-painting/#:~:text=replacing%20optical%20methods.-,Modern%20Digital%20Matte%20Painting%20(2000s%E2%80%93Today),streaming%2C%20not%20just%20static%20backdrops.) (Accessed 10.02.2026)
18. Maynard M. Dylan Cole: World Creator. URL: <https://www.schoolofmotion.com/blog/dylan-cole-world-creator> (Accessed 1.02.2026)
19. Nieto David. (2024) Concept artist or Matte painter 2024-10-16 URL: <https://www.deividart.com/en/blog/concept-artist-or-matte-painter/#:~:text=While%20matte%20painting%20is%20used,before%20carrying%20out%20its%20final> (Accessed 1.02.2026)
20. Paul C. (2023). *Digital Art: World of Art series*. London: Thames and Hudson

Дата першого надходження статті до видання: 27.02.2026
 Дата прийняття статті до друку після рецензування: 30.03.2026
 Дата публікації (оприлюднення) статті: 22.04.2026

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

