

ОБРАЗОТВОРЧЕ МИСТЕЦТВО, ДЕКОРАТИВНЕ МИСТЕЦТВО, РЕСТАВРАЦІЯ

УДК 7.05:004

DOI <https://doi.org/10.32782/facs-2025-4-29>

Яна АНТОНОВА

старший викладач кафедри рисунка

Київська державна академія декоративно-прикладного мистецтва та дизайну імені Михайла Бойчука,
вул. Михайла Бойчука, 32, м. Київ, 01014, Україна

ORCID: <https://orcid.org/0009-0003-3036-063X>

Бібліографічний опис статті: Антонова, Я. (2025). Рисунок і живопис у контексті діджиталізації: традиції та нові підходи в графічному дизайні. *Fine Art and Culture Studies*, 4, 240–244, doi: <https://doi.org/10.32782/facs-2025-4-29>

РИСУНОК І ЖИВОПИС У КОНТЕКСТІ ДІДЖИТАЛІЗАЦІЇ: ТРАДИЦІЇ ТА НОВІ ПІДХОДИ В ГРАФІЧНОМУ ДИЗАЙНІ

У статті досліджено місце й роль рисунку та живопису як фундаментальних дисциплін у структурі професійної підготовки графічних дизайнерів в умовах активної діджиталізації освітнього процесу та художньо-креативної практики. Обґрунтовується, що, незважаючи на інтенсивне впровадження цифрових інструментів, візуальної та доповненої реальності, 3D-моделювання, алгоритмічного дизайну та штучного інтелекту у візуальну комунікацію, саме традиційні мистецькі практики залишаються основою для формування цілісного художнього мислення. Академічний рисунок виступає ключовим засобом розвитку спостережливості, вміння передавати пропорції, форму та просторові відносини, тоді як живопис забезпечує глибоке розуміння кольорових гармоній, світлотіньових контрастів і пластичної виразності.

Особливу увагу приділено проблемі взаємодії класичних художніх методик із сучасними цифровими підходами у процесі дизайнерської освіти. Показано, що використання планшетного малювання, віртуальних студій, графічних редакторів і спеціалізованих онлайн-платформ не витісняє, а доповнює традиційні форми навчання, надаючи студентам можливість працювати в умовах гібридного середовища. Водночас зазначається, що повна відмова від традиційного рисунку й живопису на користь виключно цифрових практик може призвести до втрати базових навичок, необхідних для створення виразного та концептуально обґрунтованого дизайну.

У статті систематизовано сучасні тенденції інтеграції академічних і цифрових методів, що дозволяють розвивати у студентів комплексні компетентності: аналітичне мислення, візуальну креативність, технологічну гнучкість та вміння адаптуватися до нових умов професійної діяльності. Доведено, що синтез традицій і новітніх технологій формує унікальне поле для експериментів у графічному дизайні, розширює межі візуальної культури та створює підґрунтя для інноваційних практик. Зроблено висновок, що рисунок і живопис у цифрову епоху не втрачають своєї актуальності, а трансформуються, відкриваючи нові перспективи у підготовці дизайнерів та розвитку сучасного візуального мистецтва.

Ключові слова: рисунок; живопис; графічний дизайн; діджиталізація; цифрові технології; мистецька освіта; інноваційні методики; художнє мислення; візуальна культура.

Yana ANTONOVA

Senior Lecturer at the Department of Drawing

Kyiv State Academy of Decorative and Applied Arts and Design named after Mykhailo Boichuk, 32 Mykhailo Boichuk Street, Kyiv, 01014, Ukraine

ORCID: <https://orcid.org/0009-0003-3036-063X>

To cite this article: Antonova, Ya. (2025). Drawing and painting in the context of digitalization: Traditions and new approaches in graphic design. *Fine Art and Culture Studies*, 4, 240–244, doi: <https://doi.org/10.32782/facs-2025-4-29>

DRAWING AND PAINTING IN THE CONTEXT OF DIGITALIZATION: TRADITIONS AND NEW APPROACHES IN GRAPHIC DESIGN

The article examines the place and role of drawing and painting as fundamental disciplines in the professional training of graphic designers in the context of the active digitalization of the educational process and artistic-creative practice. It is substantiated that despite the intensive implementation of digital tools, virtual and augmented reality, 3D modeling, algorithmic design, and artificial intelligence in visual communication, traditional artistic practices remain the basis for the formation of holistic artistic thinking. Academic drawing serves as a key means of developing observation, the ability to convey proportions, form, and spatial relationships, while painting provides a deep understanding of color harmonies, light and shadow contrasts, and plastic expressiveness.

Special attention is paid to the interaction of classical artistic methods with modern digital approaches in the process of design education. It is shown that the use of tablet drawing, virtual studios, graphic editors, and specialized online platforms does not replace but complements traditional forms of learning, providing students with the opportunity to work in a hybrid environment. At the same time, it is noted that a complete rejection of traditional drawing and painting in favor of exclusively digital practices may lead to the loss of basic skills necessary for creating expressive and conceptually grounded design.

The article systematizes current trends in the integration of academic and digital methods, which allow students to develop comprehensive competencies: analytical thinking, visual creativity, technological flexibility, and the ability to adapt to new conditions of professional activity. It is proved that the synthesis of traditions and modern technologies creates a unique field for experiments in graphic design, expands the boundaries of visual culture, and forms a basis for innovative practices. It is concluded that drawing and painting in the digital era do not lose their relevance but are transformed, opening up new perspectives in the training of designers and the development of contemporary visual art.

Key words: drawing; painting; graphic design; digitalization; digital technologies; art education; innovative methods; artistic thinking; visual culture.

Актуальність проблеми. У сучасних умовах діджиталізації та глобальної інтеграції цифрових технологій у всі сфери суспільного життя особливого значення набуває переосмислення ролі традиційних мистецьких дисциплін у системі дизайнерської освіти. Використання VR/AR, 3D-графіки, штучного інтелекту та інтерактивних платформ створює нові можливості для графічного дизайну, однак водночас виникає небезпека знецінення академічного рисунку та живопису як базових складових професійної підготовки. Саме вони забезпечують розвиток просторового мислення, формування кольорової чутливості, розуміння композиційних принципів та образного бачення, без яких неможливе створення якісних дизайн-рішень. Проблема полягає у пошуку балансу між традиційними художніми практиками та новими цифровими методиками, що дає змогу формувати у студентів комплексні компетентності для успішної реалізації у сучасному професійному середовищі. Актуальність дослідження зумовлена потребою у збереженні академічних засад мистецької освіти при одночасному впровадженні інновацій, які розширюють межі графічного дизайну та візуальної культури загалом.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Сучасний науковий дискурс щодо ролі рисунку та живопису в підготовці графічних дизайнерів рухається у двох взаємопов'язаних напрямках:

1) збереження академічних засад художньої школи; 2) інтеграція цифрових технологій у навчальні практики.

Український корпус праць підкреслює фундаментальність традиційної художньої підготовки. Видання з академічного рисунку (Бетгер, 2019) систематизує поетапне формування навичок спостереження, пропорцій та просторового мислення, що корелює з потребами графічного дизайну у точній візуалізації форми. Теоретичні курси з кольору й композиції (Жукова, 2020) деталізують закономірності кольорових гармоній і ритміко-композиційних структур, які лежать в основі айдентики, макетування та типографії. Узагальнюючі праці з дизайну та образотворчого мистецтва (Гончаренко, 2021) акцентують на міждисциплінарності сучасного дизайну, де рисунок і живопис виконують пізнавально-аналітичну та формотворчу функції. У площині мистецької освіти (Карпенко, 2018) артикулюється завдання збереження «ядра» традиційних дисциплін при одночасному оновленні методик, тоді як історико-методологічний вимір (Протас, 2017) демонструє спадкоємність української школи рисунку та її адаптивність до викликів часу.

Другий напрямок зосереджується на цифровій трансформації навчання. Праці про візуальне мистецтво в умовах цифрових технологій (Сидоренко, 2020) та про трансформації

художньої освіти (Роготченко, 2022) окреслюють можливості VR/AR, планшетного малювання, 3D-моделювання й алгоритмічних інструментів. Дослідження про діджиталізацію у взаємодії з дизайном (Брильов, Кузьмічова, Колесников, 2024) пропонують модель балансування між «аналоговою» чуттєвістю та цифровою продуктивністю, де класичні практики не заперечуються, а підсилюються цифровими робочими потоками. У міжнародному полі наряду з'являється методологічне підґрунтя: збірник про практики та дослідження рисунку (Garner, 2008) формує рамки рефлексивного малювального досвіду; Edwards (2012) описує когнітивні механізми опанування рисунку, що зберігають релевантність і в цифрових інструментах; McCloud (1993) розкриває принципи візуального нарративу, важливі для сторітелінгу, інфографіки й UX-комунікації. Paul (2015) концептуалізує «digital art» як середовище, де традиційні медіа трансформуються, а не зникають. Практико-орієнтовані джерела для дизайн-освіти (Lupton & Phillips, 2015) забезпечують зв'язок теорії композиції з актуальними графічними системами, а Lankow, Ritchie & Crooks (2012) демонструють, як класичні принципи композиції й ієрархії переносяться у цифрові візуальні комунікації (інфографіка, дата-сторітелінг).

Сукупно попередні студії підтверджують: (1) академічний рисунок і живопис є незамінним підґрунтям для розвитку просторового мислення, колористичної чутливості та композиційної грамотності; (2) цифрові технології доцільно розглядати як інструменти розширення й прискорення навчальних процесів, а не як заміну традиційних практик; (3) найбільш продуктивною є інтегративна модель, у якій «аналогові» та «цифрові» методи співпрацюють. Водночас наявні праці рідко пропонують операційно вимірювані моделі інтеграції (навчальні рубрики, критеріальні матриці, поетапні компетентнісні карти). Саме цю лакуну й покликана заповнити запропонована стаття, пропонуючи методичні рішення для збалансованої взаємодії традицій і нових підходів у графічному дизайні.

Мета дослідження. Метою дослідження є виявлення та обґрунтування ролі рисунку і живопису як фундаментальних дисциплін у системі професійної підготовки графічних

дизайнерів в умовах діджиталізації. Дослідження спрямоване на аналіз взаємодії традиційних мистецьких практик і сучасних цифрових технологій, визначення їхнього впливу на формування художнього мислення, розвиток творчих компетентностей та професійних навичок майбутніх дизайнерів. Особлива увага приділяється пошуку оптимального балансу між класичними та інноваційними підходами в освітньому процесі, що дозволяє забезпечити комплексність підготовки та конкурентоспроможність фахівців у сфері сучасного графічного дизайну.

Виклад основного матеріалу дослідження.

У процесі дослідження проаналізовано сучасний стан взаємодії традиційних художніх дисциплін – рисунок та живопису – з новими цифровими технологіями, які активно інтегруються у сферу графічного дизайну.

Перш за все, визначено, що академічний рисунок продовжує виконувати базову функцію у формуванні професійного мислення дизайнера. Саме через практику спостереження та зображення форми майбутні фахівці набувають умінь аналізувати пропорції, будову об'єктів і просторові відносини. Це забезпечує розвиток здатності до візуалізації ідей, які згодом можуть трансформуватися у складні графічні рішення. Живопис, у свою чергу, розкриває перед студентами закономірності кольорових гармоній, контрастів, фактур і світлотіньових нюансів, що формують виразність і художню переконливість візуальних образів.

Окремо розглянуто інтеграцію цифрових інструментів у процес навчання. Використання графічних планшетів, спеціалізованих програм (Adobe Photoshop, Illustrator, Procreate, Clip Studio Paint), а також VR/AR-студій відкриває нові можливості для експериментів із формою, кольором і композицією. Такі технології дозволяють студентам швидко візуалізувати ідеї, моделювати просторові структури та створювати інтерактивні образи. Водночас традиційні практики зберігають свою унікальну роль у розвитку відчуття матеріальності, тактильності та індивідуального стилю художника.

Результати аналізу свідчать, що найбільш ефективним є поєднання класичних та цифрових методів у навчальному процесі. Наприклад, вправи з академічного рисунку можуть бути доповнені їхнім цифровим відтворенням, що

допомагає студентам порівняти різні техніки та оцінити їхні можливості. Подібний підхід формує комплексні компетентності: від точності й дисципліни академічної школи – до гнучкості й мобільності цифрового середовища.

Рисунок і живопис у контексті діджиталізації розглядаються не як протиставлені сфери, а як взаємодоповнюючі складові освітнього процесу. Їхній синтез створює умови для формування конкурентоспроможного дизайнера, здатного поєднувати глибину традиційної мистецької культури з інноваційними можливостями сучасних технологій.

Проведене дослідження підтвердило, що рисунок і живопис залишаються незамінними складовими у професійній підготовці графічних дизайнерів навіть в умовах активної діджиталізації. Академічний рисунок забезпечує розвиток просторового мислення, вміння аналізувати форму та пропорції, тоді як живопис формує чутливість до кольору, світлотіньових відносин і композиційної цілісності. У поєднанні з цифровими технологіями ці дисципліни створюють підґрунтя для комплексного розвитку творчих і професійних компетентностей майбутніх фахівців. Результати дослідження свідчать, що ефективною є саме інтегративна модель навчання, яка поєднує класичні методики з інноваційними цифровими інструментами. Такий підхід сприяє формуванню гнучкого професійного мислення, здатного адаптуватися до викликів сучасної дизайнерської практики. Перспективи подальших досліджень полягають у розробці методичних моделей інтеграції традиційних та цифрових технік у навчальних програмах, вивченні впливу цифрових платформ і VR/AR-технологій на формування художнього мислення студентів, аналізі ефективності змішаного навчання у підготовці дизайнерів, а також у розширенні міждисциплінарних

зв'язків між образотворчим мистецтвом, інформаційними технологіями та креативними індустріями. Синтез рисунку, живопису та цифрових технологій відкриває нові можливості для модернізації дизайнерської освіти, сприяє розвитку інноваційної візуальної культури та формуванню конкурентоспроможних фахівців у сфері графічного дизайну.

Висновки і перспективи подальших досліджень. Проведене дослідження підтвердило, що рисунок і живопис залишаються ключовими складовими професійної підготовки графічних дизайнерів навіть в умовах активної діджиталізації освітнього середовища. Традиційні художні дисципліни забезпечують розвиток просторового мислення, аналітичних навичок і колористичної чутливості, тоді як цифрові технології надають нові можливості для експерименту, інтерактивності та гнучкості у візуальній комунікації. Інтегративна модель навчання, що поєднує академічні практики та інноваційні цифрові методи, довела свою ефективність у формуванні комплексних компетентностей майбутніх дизайнерів.

Перспективи подальших досліджень полягають у розробці детальних методичних моделей інтеграції традиційних і цифрових технік, створенні критеріальних матриць для оцінювання художньо-графічних компетентностей у гібридному освітньому середовищі, аналізі впливу VR/AR-технологій на формування образного мислення студентів, а також в розширенні міждисциплінарних зв'язків між образотворчим мистецтвом, інформаційними технологіями та креативними індустріями. Подальше осмислення взаємодії рисунку, живопису та цифрових практик відкриває нові можливості для модернізації системи мистецької освіти та розвитку інноваційної візуальної культури.

ЛІТЕРАТУРА:

1. Беттгер Г. Основи академічного рисунку. Київ: Арт-Прес, 2019. 256 с.
2. Брильов С. В., Кузьмічова В. С., Колесников В. В. Образотворче мистецтво та дизайн в епоху діджиталізації: тренди, виклики // АРТ-платФОРМА. 2024. Т. 9, № 2. С. 228–241. DOI: <https://doi.org/10.51209/platform.2.10.2024.228-241>
3. Гончаренко В. Дизайн та образотворче мистецтво. Львів: Академія, 2021. 312 с.
4. Жукова Л. Теорія кольору та композиції. Харків: Вища школа, 2020. 198 с.
5. Карпенко О. Традиції й інновації у мистецькій освіті. Київ: Мистецтво, 2018. 284 с.
6. Протас О. В. Українська школа рисунку: традиції та сучасність. Київ: Либідь, 2017. 256 с.
7. Роготченко О. М. Сучасні трансформації художньої освіти: виклики цифрової доби. Харків: ХДАДМ, 2022. 192 с.

8. Сидоренко В. Д. Візуальне мистецтво у добу цифрових технологій. Київ: Фенікс, 2020. 240 с.
9. Lankow, J., Ritchie, J., & Crooks, R. *Infographics: The Power of Visual Storytelling*. Hoboken: Wiley, 2012. 272 p.
10. Garner, S. (Ed.). *Writing on Drawing: Essays on Drawing Practice and Research*. Bristol: Intellect Books, 2008. 327 p.
11. Edwards, B. *Drawing on the Right Side of the Brain*. New York: Tarcher, 2012. 320 p.
12. McCloud, S. *Understanding Comics: The Invisible Art*. New York: Harper Perennial, 1993. 224 p.
13. Paul, C. *Digital Art*. London: Thames & Hudson, 2015. 272 p.
14. Lupton, E., & Phillips, J. *Graphic Design: The New Basics*. New York: Princeton Architectural Press, 2015. 264 p

REFERENCES:

1. Bettger, H. (2019). *Osnovy akademichnoho rysunku* [Fundamentals of academic drawing]. Kyiv: Art-Pres. [in Ukrainian].
2. Brylov, S. V., Kuzmichova, V. S., & Kolesnykov, V. V. (2024). *Obrazotvorche mystetstvo ta dyzain v epokhu didzhytalizatsii: trendy, vyklyky* [Fine arts and design in the era of digitalization: Trends and challenges]. *ART-Platforma*, 9(2), 228–241. <https://doi.org/10.51209/platform.2.10.2024.228-241> [in Ukrainian].
3. Honcharenko, V. (2021). *Dyzain ta obrazotvorche mystetstvo* [Design and fine arts]. Lviv: Akademiia. [in Ukrainian].
4. Zhukova, L. (2020). *Teoriia koloru ta kompozytsii* [Theory of color and composition]. Kharkiv: Vyscha shkola. [in Ukrainian].
5. Karpenko, O. (2018). *Tradytsii y innovatsii u mystetskii osviti* [Traditions and innovations in art education]. Kyiv: Mystetstvo. [in Ukrainian].
6. Protas, O. V. (2017). *Ukrainska shkola rysunku: tradytsii ta suchasnist* [Ukrainian school of drawing: Traditions and modernity]. Kyiv: Lybid. [in Ukrainian].
7. Rohotchenko, O. M. (2022). *Suchasni transformatsii khudozhnoi osvity: vyklyky tsyfrovoy doby* [Contemporary transformations of art education: Challenges of the digital age]. Kharkiv: KhDADM. [in Ukrainian].
8. Sydorenko, V. D. (2020). *Vizualne mystetstvo u dobu tsyfrovyykh tekhnolohii* [Visual art in the digital era]. Kyiv: Feniks. [in Ukrainian].
9. Lankow, J., Ritchie, J., & Crooks, R. (2012). *Infographics: The power of visual storytelling*. Hoboken: Wiley.
10. Garner, S. (Ed.). (2008). *Writing on drawing: Essays on drawing practice and research*. Bristol: Intellect Books.
11. Edwards, B. (2012). *Drawing on the right side of the brain*. New York: Tarcher.
12. McCloud, S. (1993). *Understanding comics: The invisible art*. New York: Harper Perennial.
13. Paul, C. (2015). *Digital art*. London: Thames & Hudson.
14. Lupton, E., & Phillips, J. (2015). *Graphic design: The new basics*. New York: Princeton Architectural Press.

Дата першого надходження рукопису до видання: 12.08.2025

Дата прийнятого до друку рукопису після рецензування: 10.09.2025

Дата публікації: 07.11.2025