

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ**  
**КРИВОРІЗЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ ПЕДАГОГІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ**  
**Факультет мистецтв**

**Кафедра образотворчого мистецтва**

«Допущено до захисту»

Завідувач кафедри

\_\_\_\_\_ Р. Пильнік

« \_\_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2025 р.

Реєстраційний № \_\_\_\_\_

« \_\_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2025 р.

**МЕТОДИКА ВИКОНАННЯ ФІГУРАТИВНОЇ КОМПОЗИЦІЇ В  
ТЕХНІЦІ ЦИФРОВОЇ ГРАФІКИ**

Кваліфікаційна робота  
студента групи ОМ-21  
ступінь вищої освіти бакалавр  
спеціальності 014.12 Середня освіта  
(Образотворче мистецтво)

**Яценка Дмитра Андрійовича**

Керівник: доктор філософії з  
освітніх, пед. наук, ст. викладач

**Большаніна Ольга Валентинівна**

Оцінка:

Національна шкала \_\_\_\_\_

Шкала ECTS \_\_\_\_\_ Кількість балів

Голова ЕК \_\_\_\_\_

(підпис) (прізвище, ініціали)

Члени ЕК \_\_\_\_\_

(підпис) (прізвище, ініціали)

\_\_\_\_\_  
(підпис) (прізвище, ініціали)

\_\_\_\_\_  
(підпис) (прізвище, ініціали)

## **ЗАПЕВНЕННЯ**

Я, Ященко Дмитро Андрійович, розумію і підтримую політику Криворізького державного педагогічного університету з академічної доброчесності. Запевняю, що ця кваліфікаційна робота виконана самостійно, не містить академічного плагіату, фабрикації, фальсифікації. Я не надавала і не одержувала недозволену допомогу під час підготовки цієї роботи. Використання ідей, результатів і текстів інших авторів мають покликання на відповідне джерело.

Із чинним Положенням про запобігання та виявлення академічного плагіату в роботах здобувачів вищої освіти Криворізького державного педагогічного університету ознайомена. Чітко усвідомлюю, що в разі виявлення у кваліфікаційній роботі порушення академічної доброчесності робота не допускається до захисту або оцінюється незадовільно.

**Ященко Д. А.** \_\_\_\_\_

## ЗМІСТ

|                                                                                               |    |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| ВСТУП .....                                                                                   | 4  |
| РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ АСПЕКТИ СТВОРЕННЯ ФІГУРАТИВНОЇ<br>КОМПОЗИЦІЇ.....                        | 7  |
| 1.1. Історія становлення та розвитку фігуративного мистецтва .....                            | 7  |
| 1.2. Художній образ у мистецтві: концепція та ідея .....                                      | 11 |
| 1.3. Стилiстичні та технічні аспекти зображення фігуративного<br>графічного образу.....       | 14 |
| Висновки до розділу 1 .....                                                                   | 17 |
| РОЗДІЛ 2. МЕТОДИКА ТА ЕТАПИ ВИКОНАННЯ ФІГУРАТИВНОЇ<br>КОМПОЗИЦІЇ В ЦИФРОВОМУ СЕРЕДОВИЩІ ..... | 19 |
| 2.1. Особливості використання діджиталу як художнього медіуму.....                            | 19 |
| 2.2. Побудова композиції в фігуративному мистецтві.....                                       | 22 |
| 2.3. Поетапна методика роботи над фігуративною композицією в<br>техніці цифрової графіки..... | 26 |
| Висновки до розділу 2 .....                                                                   | 30 |
| ВИСНОВКИ.....                                                                                 | 32 |
| СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ .....                                                          | 34 |
| ДОДАТКИ.....                                                                                  | 37 |
| Додаток А.....                                                                                | 37 |
| Додаток Б .....                                                                               | 40 |

## ВСТУП

**Актуальність дослідження** фігуративного (репрезентативного) мистецтва, зокрема в контексті його реалізації у цифровому середовищі, зумовлена низкою теоретичних, методологічних та культурно-суспільних чинників. У ХХІ столітті візуальна культура зазнає радикальних трансформацій під впливом глобальних цифрових технологій, що призводить до переосмислення традиційних художніх форм, жанрів і технік. У цьому процесі фігуративне мистецтво не лише не втрачає своєї значущості, а навпаки – демонструє високий ступінь адаптивності та інтелектуальної глибини, здатної відповідати на виклики сучасності.

Крім того, зростає значення репрезентативності як засобу художнього дослідження людини, її ідентичності, психологічного стану, тілесності та соціальної взаємодії. В умовах глобалізації, візуального перенасичення та девальвації образу особливої ваги набуває саме осмислена, структурована фігуративна форма, здатна концентрувати й транслювати глибокі змістові художні образи.

У сфері дослідження фігуративного мистецтва та художнього образу вагомий внесок зробили як вітчизняні, так і зарубіжні науковці, а саме А. Барановська, М. Бірюков, В. Максименко, А. Ткаченко, D. Freeman Matravers D. та інші [1, 3, 8, 23].

Зростання ролі цифрової графіки як медіуму художнього висловлення актуалізує потребу в розробці комплексного підходу до вивчення специфіки створення фігуративного образу з урахуванням як класичних засад академічного рисунку та композиції, так і сучасних інструментів цифрової візуалізації. Такий підхід сприяє формуванню нової художньої мови, в якій поєднуються традиція й інновація, реміснича майстерність і технологічна грамотність. На вивченні цифрових технологій як засобу художньої виразності в образотворчому мистецтві зосередилися такі вчені як В. Олексенко, İ. Arslan, S. Céu, B. Furht, W. Jackson [10, 16, 18, 21, 22].

З методологічного погляду, дослідження також є актуальним через необхідність у систематизації теоретичних знань і практичних навичок, що стосуються поетапного створення фігуративної композиції в цифровому форматі. Така систематизація є важливою для розробки сучасних освітніх програм, формування нових педагогічних стратегій у галузі образотворчого мистецтва, а також для професійного становлення митців нового покоління.

**Метою дослідження** є всебічне теоретичне й практичне обґрунтування особливостей створення фігуративної композиції у цифровій графіці.

Згідно з поставленою метою дослідження, було сформульовано наступні **завдання:**

- 1) з'ясувати сутність фігуративного мистецтва як явища, визначити його роль у системі сучасної художньої культури та окреслити основні теоретичні підходи до його вивчення;
- 2) проаналізувати принципи формування художнього образу у фігуративному мистецтві, виявити специфіку ідейного наповнення та змістової структури образу в умовах цифрової візуалізації;
- 3) дослідити особливості стилістичного розмаїття та технічних рішень у створенні фігуративного образу, охарактеризувати способи передачі форми, об'єму, пропорцій і пластики фігури;
- 4) виявити потенціал цифрових технологій як засобу художнього самовираження та визначити можливості їх інтеграції у процес створення фігуративної композиції;
- 5) розробити та обґрунтувати методику поетапного виконання фігуративної композиції засобами цифрової графіки.

**Об'єктом дослідження** є фігуративне мистецтво як цілісне художнє явище, що охоплює систему візуального зображення художнього образу.

**Предметом дослідження** є методика створення фігуративної композиції в цифровій графіці.

**Методи дослідження:**

1) аналіз, синтез та узагальнення – для опрацювання теоретичних джерел, систематизації знань про фігуративне мистецтво, його понятійний апарат, художню природу та стилістичні особливості;

2) порівняльний метод – для зіставлення традиційних та цифрових технік зображення фігуративної композиції, виявлення відмінностей і подібностей між ними;

3) проблемно-пошуковий метод – для формулювання дослідницьких питань, визначення актуальних проблем у сфері сучасного фігуративного мистецтва та пошуку відповідей на них;

4) культурно-історичний метод – з метою вивчення етапів становлення фігуративного мистецтва в історичному контексті, аналізу впливу культурних і технологічних змін на художні практики;

5) практично-зображувальний метод – що передбачає створення цифрової фігуративної композиції як інструменту перевірки ефективності теоретичних положень та поетапної методики на практиці.

**Структура дослідження** передбачає наявність вступу, двох розділів, висновків до кожного з них, загальних підсумків, списку використаних джерел та додатків. Основна частина роботи охоплює 30 сторінок комп'ютерного тексту, а загальний обсяг становить 44 сторінки.

## **РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ АСПЕКТИ СТВОРЕННЯ ФІГУРАТИВНОЇ КОМПОЗИЦІЇ**

### **1.1. Історія становлення та розвитку фігуративного мистецтва**

Фігуративне мистецтво не є синонімом реалізму. Реалізм, як художній напрям, має на меті зображення світу без прикрас, максимально точно й об'єктивно [28]. Репрезентативне мистецтво ж допускає більше свободи в трактуванні зображуваних об'єктів, застосовуючи стилістичні прийоми, які можуть змінювати форми, кольори, пропорції, але залишають у творах певний зв'язок з реальним світом [1]. Фігуративне мистецтво може бути спотвореним, гротескним як у роботах О. Бердслі, Е. Шіле чи естетично ідеалізованим як в плакатах Альфонса Мухи, воно значно трансформується залежно від намірів художника, тоді як реалізм прагне зберегти максимально точне відображення реальності.

Фігуративне мистецтво, зберігаючи зв'язок із реальністю навіть у найбільш стилізованих або символічних формах, виконує важливу функцію посередника між видимим світом і його художнім осмисленням. Це особливо яскраво простежується вже в найдавніших артефактах людства – наскельних зображеннях і статуетках, що передавали образи людей і тварин, знайомі кожному мешканцю тієї епохи.

Перші знахідки фігуративного мистецтва датуються пізнім палеолітом (близько 40-10 тисяч років до нашої ери) і включають наскельні малюнки, гравюри, статуетки та інші артефакти, які зображали тварин, людей і сцени з повсякденного життя. Таке мистецтво можна часто побачити у печерах, наприклад у печері Альтаміра (Іспанія), що вражає яскравими сценами з тваринами, реалістичність яких навіть викликала сумніви в науковому співтоваристві щодо їх автентичності [6, 19].

З подальшим розвитком знарядь праці та ускладненням соціальних відносин з'являються перші зразки монументального фігуративного

мистецтва – кам'яні стели, ідоли, антропоморфні скульптури, які не просто зображують людину, а уособлюють божества, предків або важливі фігури влади. Часто фігуративні зображення супроводжуються орнаментом або піктограмами, які натякають на функцію або значення зображення в культурному контексті [17].

У порівнянні з первісною добою, де мистецтво було спонтанним, інтуїтивним, пов'язаним із виживанням і безпосереднім досвідом природи, у бронзовій добі воно стає ідеологізованим і регламентованим. Людина в мистецтві вже не просто частина природи – вона перетворюється на носія сакрального знання або посередника між світом богів і світом людей [14]. Таке ускладнення художнього образу свідчить про розвиток абстрактного мислення й нову роль мистецтва в суспільстві – не тільки декоративну чи магічну, а й політичну, релігійну та світоглядну

У період ранньої історії фігуративне мистецтво продовжило еволюціонувати від символічно-ритуального до більш реалістичного й естетично досконалого. У Месопотамії, Єгипті, на Криті та в Мікенах зображення людей і богів починають підкорятися чітким канонам, які відображають соціальні ієрархії, релігійні уявлення та порядок світу [7].

Проте саме античність, особливо грецька культура, стала етапом найвищого злету фігуративного мистецтва, зокрема скульптури, архітектури та живопису. Давні греки надали фігуративному мистецтву нового змісту, пов'язавши його з ідеєю гармонії, міри та краси як відображенням ідеального порядку всесвіту. Людське тіло стало головним об'єктом зображення, причому не просто тілом, а втіленням досконалості, етичного ідеалу та духовної сили [9]. У скульптурі греки досягли вражаючої майстерності: від архаїчної стилізації до класичної рівноваги і динаміки елліністичного періоду. Вони навчилися передавати пропорції, рух, м'язову напругу, настроїв – усе це стало не лише демонстрацією техніки, а й способом мислення [7].

У середньовіччі фігуративне мистецтво зазнає глибокої трансформації: воно відходить від античного культу тілесності й реалізму, зосереджуючись на

духовному змісті, символізмі та релігійному посланні. Людське тіло перестає бути втіленням гармонії природи – натомість стає носієм божественної ідеї, знаком віри, страждання або спасіння [9].

Європейське мистецтво цього періоду переважно має християнське спрямування, і його головним завданням є не відтворення видимого світу, а передача невидимого – небесного, сакрального. Тому фігури на фресках, іконах чи в мініатюрах часто умовні, фронтальні, позбавлені об'єму і реальної перспективи. Вони не стільки зображують людину, скільки вказують на її місце в божественному порядку [2, 9].

Фігуративне мистецтво епохи Відродження стало тріумфальним поверненням до людини – тілесної, мислячої, індивідуальної. У протиставленні ранньосередньовічній умовності, Відродження звертається до античних ідеалів гармонії, пропорцій, анатомічної точності, але з новим акцентом на гуманізм - особистість, емоції та глибину людського досвіду [12]. У цей період людина знову стає головною фігурою в уявленні про світ — вже не як пасивна частина божественного задуму, а як активний творець, дослідник, носій розуму й багатого внутрішнього життя. Мистецтво спирається на уважне вивчення природи, закони перспективи, світлотіні й анатомії. Митці, такі як Леонардо да Вінчі, Мікеланджело та Рафаель, не просто зображують людину, а глибоко досліджують її будову, рухи й психологію.

Фігуративне мистецтво новітньої історії пережило справжню революцію – як у формі, так і в змісті. Зі стрімким розвитком науки, філософії, психології та технологій художники почали не лише зображувати людину, а й ставити під сумнів саму природу мистецтва, його цілі та межі [18]. Фігуративність більше не обмежувалася анатомічною точністю чи зовнішньою схожістю – вона стала полем для експерименту, засобом дослідження свідомості, тіла, ідентичності, травми, сексуальності, часу.

У XX столітті фігуративне мистецтво опинилося під потужним тиском модерністських і авангардних течій, які активно руйнували академічні канони [12]. І хоча авангард прагнув абстракції та нового вираження, багато

художників не відмовлялися від реальності, а переосмислювали її (Е. Мунка, Е. Шіле, С. Далі).

Важливо зазначити, що у ХХ столітті мистецтво зазнало глибокої деконструкції – воно поступово втратило орієнтир на впізнаване зображення реальності, а художники дедалі рішучіше відмовлялися від традиційної репрезентації на користь експерименту, абстракції й пошуку нових форм вираження [24]. Однак, у 21 сторіччі, коли завдяки авангарду не залишилося канонів, які не були б зруйновані, фігуративне не лише зберіглося, а й здійснило тріумфальне повернення.

Це повернення відбулося не стільки як спроба відновити традиційні естетичні ідеали, а як глибоко усвідомлений вибір у нових умовах – у світі постмодерну, після перенасичення епатажем авангарду, після розкладання самої сутності образотворчості. Художники ХХІ століття обирають репрезентативність не з обов'язку, а з внутрішньої потреби осмислювати людину – її тіло, досвід, присутність у часі та просторі. Повернення до образу не є поверненням до ідеалу – це повернення до людської реальності, іноді вразливої, іноді бунтівної, але завжди живої.

Таким чином, в епоху цифрових технологій, штучного інтелекту, віртуальної реальності саме репрезентативне мистецтво стає способом нагадати про присутність і матеріальність у світі, що дедалі більше стає нематеріальним. Більше того, фігуративність сьогодні часто межує з концептуальним, виходячи за межі традиційного живопису чи скульптури. Репрезентативне мистецтво у ХХІ столітті є не тільки запереченням модерністської чи авангардної спадщини, а водночас її продовженням, критичним і чутливим, з новою свободою і глибиною. Залишившись у поставангардному просторі, мистецтво знову повертається до людини, до її живого, безпосереднього, емоційного й екзистенційного відлуння.

## 1.2 Художній образ у мистецтві: концепція та ідея

Художній образ – це не просто зображення чогось видимого. Це уявна структура, в якій відбувається поєднання зовнішньої форми й внутрішнього змісту, сприйнятого, осмисленого і трансформованого через особистість художника [13]. Образ не є точним відтворенням реальності – він завжди є узагальненням, результатом пережитого, внутрішньо побаченого, іноді – інтуїтивно відчутого. Саме тому він може одночасно бути конкретним і багатозначним, пізнаваним і відкритим до інтерпретацій.

У фігуративному мистецтві художній образ часто ґрунтується на людській фігурі, але не обмежується нею. Риси обличчя, жести, пластика тіла, розташування у просторі – усе це працює не лише на опис, а на передачу настрою, характеру, символічного значення. Образ завжди більший за свою фізичну форму. Він вміщує в собі і настрій митця, і епоху, і культурний код, і відображення особистого досвіду.

Художній образ виступає як форма мислення, що відрізняється від наукового пізнання своєю конкретно-чуттєвою природою. На відміну від абстрактних понять науки, художній образ зберігає предметність і життєвість, дозволяючи передати складні ідеї та емоції через символи, метафори та інші образні засоби [8]. Це робить його потужним інструментом естетичного освоєння світу, здатним відображати як зовнішню реальність, так і внутрішній світ людини.

У сучасному науковому дискурсі художній образ розглядається як результат творчого чуттєво-пізнавального процесу, що поєднує думку й почуття, раціональне й емоційне [11]. Він є формою мислення в мистецтві, пізнання дійсності й одночасно її оцінкою; такою, яка виражає ставлення художника до світу. У художньому образі злиті в єдине об'єктивне й суб'єктивне, матеріальне й духовне, зовнішнє і внутрішнє.

Слід сказати, що художній образ – це не просто елемент мистецького твору, а складна система, що відображає глибокі філософські, психологічні та культурні аспекти людського буття. Він дозволяє мистецтву виконувати свою

унікальну функцію – робити видимим невидиме, чутним нечутне, сприяючи виявленню не виявленого й раніше не пережитого в людському житті.

Створення художнього образу – це складний внутрішній процес, який не зводиться лише до технічного відтворення фігури чи предмета. Це акт трансформації спостережень, досвіду, уявлень і внутрішніх станів у візуальну форму. Художній образ не виникає миттєво – він формується поступово, через свідомий чи підсвідомий багатоетапний пошук [3, 25]. Навіть коли образ здавалось би виникає раптово, нізвідки – насправді він є результатом складної багатокрокової підсвідомої переробки візуальних, емоційних і культурних вражень.

Жоден образ не виникає з порожнечі – він народжується на основі накопичених вражень, спостережень за світом, візуального та культурного досвіду, що формує мислення художника [3]. Щоб зобразити щось переконливе, емоційне й глибоке, спершу необхідно наситити свідомість – створити як внутрішню так і зовнішню візуальну бібліотеку, в якій зберігаються форми, жести, світло, силуети, композиційні рішення й кольорові поєднання.

Незамінним інструментом у процесі формування художнього образу та організації візуальної бібліотеки є цифрові мудборди [20]. Вони дозволяють художникові не лише зберігати джерела натхнення, а й структурувати візуальний матеріал, що поступово формує його індивідуальне бачення. Завдяки зручності цифрових платформ – таких як Pinterest, Instagram, Milanote, PureRef та інші – збирання й упорядкування візуального контенту перетворюється з ненадійного інтуїтивного на свідомий акт дослідження й підготовки до творчого процесу.

У роботі над фігуративним образом мудборд може відігравати роль навігатора – він допомагає відчутти характер майбутньої роботи ще до того, як з'явиться перший начерк. Палітра кольорів, жести, вирази, світлові рішення – усе це може бути зібране в одне візуальне поле, яке задає загальний настрій і напрямок для пошуку. Крім того, така концентрація образів навколо однієї

теми стимулює візуальне мислення, загострює увагу до деталей і дає змогу уникнути штампів, працюючи більш усвідомлено.

Цифрові мудборди не диктують рішень, але створюють простір для зосередженості, споглядання й внутрішньої реакції. Вони працюють як дзеркало, в якому художник бачить свої вподобання, інтереси й інтуїтивні вибори. Це особливо важливо в умовах сучасного інформаційного перенасичення – мудборд дозволяє виділити те, що дійсно резонує, і на основі цього будувати власний образний світ.

Ще однією важливою складовою у створенні художнього образу є архетипи, оскільки вони звертаються до глибинної, колективної пам'яті людства. Архетипи - це універсальні образи, символи та мотиви, що походять із колективної підсвідомості. Вони є результатом загальнолюдського досвіду та транслиуються через міфи, релігії, культури й історії [5]. При створенні художнього образу архетипи діють як структурний каркас, як основа, що допомагає надати фігурі або сцені психологічну глибину та смислову багатозначність.

У фігуративному мистецтві архетипи проявляються не лише через конкретні сюжети, а й через позу, композицію, взаємодію світла й тіні, колористичне рішення. Іноді художній образ не містить прямої вказівки на архетип, але зчитується на рівні настрою або символічної напруги. Це надає зображенню позачасової сили – навіть сучасна форма може нести архаїчне наповнення, що робить її глибшою, ніж суто індивідуальне трактування.

Отже, образ у фігуративному мистецтві не обмежується зовнішнім відтворенням дійсності, а постає як результат складної взаємодії ідеї, наміру митця, засобів виразності та візуальної форми. Він функціонує як комунікативний міст між художником і глядачем, здатний трансливати складні філософські, психологічні або соціокультурні змісти. Формування художнього образу пов'язане з концептуальним осмисленням ідеї твору, де ключову роль відіграє не лише формальне зображення, а й глибина авторського бачення. У цьому контексті образ стає засобом пізнання світу й

самого себе, засобом рефлексії та переосмислення досвіду. Його специфіка полягає в здатності поєднувати умовність із переконливістю, реальне з уявним, індивідуальне з універсальним. Художній образ у фігуративному мистецтві виступає не лише естетичним, а й пізнавальним і комунікативним феноменом. Його аналіз вимагає врахування як змістовно-семантичної глибини, так і стилістично-пластичних рішень, які забезпечують цілісність і виразність твору. Саме через образ митець осмислює та структурує власне бачення світу, надаючи йому естетичної форми, що здатна викликати глядацьку емоцію, асоціацію й інтелектуальну участь.

### **1.3. Стилiстичнi та технiчнi аспекти зображення фiгуративного графiчного образу**

Рiзноманiття стилiстичних пiдходiв до фiгуративного графiчного образу надає безлiч можливостей для осмислення й зображення людської фiгури, кожен з яких створює унiкальну вiзуальну мову та внутрiшню художню структуру. В роботах таких художникiв як Ф. Кричевський, М. Пимоненко, I. Репiн, можна побачити реалiстичний пiдхiд, який тим не менш зберiгає глибоку увагу до пластичної цiлiсностi фiгури та її взаємодiї з простором. Їхнi образи вiдрiзняються акцентом на психологiчнiй достовiрностi, емоцiйнiй напрузi та соцiальному контекстi зображуваного, що надає фiгурi не лише формальної завершеностi, а й внутрiшньої драматургiї.

У роботах же О. Бердслi, Т. Като, Г. Кларка, чи А. Тулуз-Лотрека фiгура пiдпорядкована декоративнiй площинностi та композицiйному ритму, водночас залишаючись носiєм характеру, настрою або символiки (Рис.А.2. - 4). А. Муха i Л. Т. Ангр у своїх плакатах активно iнтегрують орнаментальнi мотиви та декоративнi структури у свої композицiї, що надає їхнiм роботам вишуканої стилiстичної цiлiсностi (Рис.А.5; А.6). Орнамент у їхнiх творах не є фоном чи прикрасою, а стає повноцiнним композицiйним елементом, що взаємодiє з фiгурою, пiдкреслює її ритм, пластику та символiку. Яскравим прикладом такого пiдходу є роботи Е. Шiле, де тiло оголюється не лише

фізично, а й психологічно, стаючи носієм тривоги, напруженості й вразливості (Рис.А.7; А.8).

У сучасному графічному мистецтві особливого значення набувають гібридні, еклектичні стилі. Вони виникають на стику традиційної графіки, цифрових медіа, дизайну, анімації, ілюстрації, колажу. Образ тут не підкоряється одному визначеному стилю, а вільно поєднує риси академічної точності, умовної простоти, декоративності, ілюстративної лінії або колажної композиції. Сучасний фігуративний образ – це часто візуальний експеримент, у якому співіснують різні художні мови.

Так, у творчості Д. Джина, декоративність модерну і східних традицій візуального мистецтва поєднується з алюзіями й сюрреалістичними перетвореннями, що перетворює зображення на візуальну метафору (Рис.А.9). А. Віл'ямс, у свою чергу, комбінує реалістичне зображення людського тіла зі складним похмурим напівоб'ємним декором, його об'єкти часто втрачають стабільні контури, розчиняючись у метафізичному просторі (Рис.А.10). І. Goldfarb майстерно формує об'єм у зображенні портрета, зберігаючи відчуття глибини й матеріальності, водночас спотворюючи риси у дусі карикатури. Його роботи відрізняються декоративно-графічною стилізацією, у якій анатомічна переконливість уживається з гротескною пластикою, що створює яскраву візуальну мову (Рис.А.11).

Особливу роль у графіці відіграє лінія – вона може бути чіткою й конструктивною, ламаною, пунктирною [4]. У графіці лінія не просто окреслює контури; вона стає засобом мислення, інструментом вираження, носієм настрою й характеру образу. Через лінію художник може передати ритм, рух, напругу або спокій, створює композицію, акценти й внутрішню логіку зображення.

У творчості О. Бердслі лінія перетворюється на інструмент естетичної провокації – вона вишукано декоративна, водночас плавна й загострена, часто має символічне або еротичне навантаження (Рис.А.1). У Е. Бойда Сміта лінія набуває стриманої оповідної функції – врівноважена, ілюстративна, ритмічна,

вона формує ясну композиційну структуру (Рис. А.12). А. Муха доводить лінію до декоративної досконалості: наприклад, в роботі «Літо» вона не лише організовує зображення, а й підкреслює динаміку всієї композиції, пластичність фігури, гнучкість форм і гармонійність простору (Рис. А.5). У всіх цих митців лінія виступає не другорядним елементом, а одним із центральних принципів формотворення, що визначає стилістику, емоційну інтонацію та смислове навантаження зображення.

Властивості лінії: товщина, напрям, енергія, безперервність чи уривчастість – формують не лише зовнішній вигляд об'єкта, а й його візуальну емоційність. Чітка, впевнена, незмінна лінія здатна надати образу ясності й надійності, тоді як ламана, пульсуюча або зигзагоподібна лінія наповнює твір динамікою, драматизмом або напругою [15]. М'яка, пластична лінія натякає на плавність, ніжність, природність, тоді як різка й кутова – на злам, конфлікт, внутрішню боротьбу (Рис. А.1-8).

Якщо лінія виступає як каркас, що формує структуру зображення, то пляма надає йому ваги, наповнює його світлом і тінню, матеріальністю та емоційною насиченістю. Вона відіграє надзвичайно важливу роль, адже разом із лінією здатна задати тональність, визначити просторові відношення, створити ритм і композиційну рівновагу. У графіці пляма часто з'являється як засіб моделювання форми, об'єму або освітлення. Її щільність, насиченість, край – чіткий або розмитий – визначають характер світлотіньових переходів, а отже, й ілюзію простору. Наприклад, у творах К. Хокусая спостерігається вишукане поєднання чіткої, плоскої плями з м'якими градаціями тонів, що формують делікатну взаємодію фігур із фоном (Рис. А.13). У графіці Г. Нарбута пляма часто набуває провідної ролі – вона не просто доповнює лінію, а є визначальним елементом який задає напругу композиції та визначає її стилістичний характер (Рис. А.14). Усі ці приклади демонструють, що пляма в графіці – це не лише засіб тонального моделювання, а потужний пластичний і композиційний ресурс, що формує візуальну мову твору

У композиції пляма часто відіграє роль візуального акценту. Вона притягує погляд, фокусує увагу глядача, керує рухом ока по аркушу. У сучасній графіці пляма часто виходить за межі простої світлотіньової функції – вона перетворюється на виразний художній знак. Важливо вказати, що пляма у фігуративному графічному образі – це не просто технічний інструмент, а жива, динамічна субстанція, що допомагає художнику відчутти образ, простір і світло як єдину цілісність. Вона додає зображенню глибини, матеріальності й емоційної переконливості.

З технічного боку фігуративна графіка може виконуватися в найрізноманітніших техніках – від традиційного рисунка олівцем, вугіллям, сангіною чи тушшю до складних змішаних методів із використанням цифрових технологій, друку, колажу, монотипії, гравюри. Кожен матеріал накладає свої виразові обмеження й можливості: графіт дозволяє працювати з плавними переходами тону, туш – з ритмом і контрастом, вугілля – з атмосферністю й фактурою, а цифрові інструменти – з точністю, масштабністю й повторюваністю [10].

Таким чином, лінія і пляма виступають як основа композиційної структури, що формує ритм, простір і настрій твору. Лінія здатна не тільки окреслювати контур, а й передавати рух, енергію, психологічну напругу або, навпаки, стан спокою, внутрішньої зібраності. Пляма ж, своєю чергою, визначає світлотіньові відношення, глибину простору, вагу та акценти. Крім того, особливу роль у фігуративній графіці відіграє естетика узагальнення, що базується на свідомому підборі форм, спрощенні деталей і посиленні візуального ритму. Використання стилізованих рішень, площинного мислення та чіткої структуризації образу не лише підкреслює художню ідею, а й надає твору характерної образної завершеності.

## **Висновки до розділу 1**

Фігуративне мистецтво не зводиться до простого зображення реальності – це спосіб пізнання світу через людину, її тілесність, емоційність, символіку

та культурну налаштованість. Репрезентативність змінювала свою функцію та образну мову, починаючи від первісних наскельних малюнків і ритуальних фігур, античного ідеалу гармонії, середньовічної духовності, гуманізму відродження і закінчуючи експериментами модернізму й постмодернізму, залишаючись при цьому одним із ключових способів осмислення людського досвіду. Після періоду модернізму й постмодернізму спостерігається повернення до репрезентативності як до засобу глибшого особистісного висловлення, візуальної конкретики та емоційної автентичності в образотворчому мистецтві.

Художній образ у фігуративному мистецтві набуває глибоко особистісного та водночас універсального характеру. Він не лише відображає, а трансформує реальність, пропускаючи її крізь індивідуальний досвід митця, спираючись на архетипи, асоціації, візуальну пам'ять і глибинну інтуїцію. Його створення – це процес внутрішнього пошуку, який потребує не лише технічної майстерності, а й здатності до візуального мислення, спостережливості, аналізу особистого й культурного досвіду. У цьому контексті особливе значення мають цифрові інструменти, які дозволяють структурувати візуальний досвід і стимулювати креативне мислення в умовах інформаційного перенасичення.

Репрезентативне мистецтво постає як гнучка, багатоманітна мова, здатна поєднувати точність академічного рисунка з експресивною деформацією, декоративною стилізацією та цифровим експериментом. Лінія і пляма, тон і колір, фактура і простір – кожен із цих компонентів виконує не лише естетичну, а й смислову функцію, формуючи характер зображення, його емоційну насиченість і глибинний підтекст. У сучасних практиках дедалі частіше спостерігається синтез традиційних і новітніх технік, що дозволяє художникам вільно варіювати між реалізмом, абстракцією й концептуальністю, не втрачаючи при цьому зв'язку з репрезентацією людського досвіду.

## **РОЗДІЛ 2. МЕТОДИКА ТА ЕТАПИ ВИКОНАННЯ ФІГУРАТИВНОЇ КОМПОЗИЦІЇ В ЦИФРОВОМУ СЕРЕДОВИЩІ**

### **2.1. Особливості використання діджиталу як художнього медіуму**

Однією з найбільш потужних особливостей цифрового мистецтва є можливість працювати із шарами (layers). Кожен шар виконує свою функцію в загальній структурі твору. У складних проектах це дозволяє впорядковувати візуальну інформацію та зберігати контроль над композиційною єдністю навіть при великій кількості елементів.

Шари в графічних редакторах – це окремі рівні зображення, які можна редагувати незалежно один від одного. Вони нагадують прозорі плівки, накладені одна на одну. Це дозволяє художникам працювати з кожним елементом окремо, не зачіпаючи інші частини композиції [22].

Використання шарів при створенні композиції надало нам наступні можливості : поділ композиції на окремі елементи; гнучкість у редагуванні; робота з прозорістю і режимами змішування; групування та організація; маски шарів; ефекти і коригувальні шари [21]. Використання шарів також значно спростило декоративну стилізацію: текстури й декоративні елементи можна було накладати, рухати, змінювати їх інтенсивність, і вони не зливалися з основним малюнком, поки ми не вирішили остаточно інтегрувати їх у роботу.

Цифровий медіум надав безпрецедентну точність у створенні чітких графічних форм. Завдяки цифровим інструментам вдалося легко отримати ідеально рівні лінії, різкі контури та чисті силуети (рис. Б.2.5; 2.6). Робота в растровому редакторі (Adobe Photoshop) дозволила нам використовувати стабілізацію пензля для створення рівних ліній, працювати з геометричними фігурами та комбінувати кілька елементів для отримання складних композицій. Завдяки цифровим інструментам ми отримали повний контроль над графічною виразністю, що робить цей медіум ідеальним для точного втілення творчих ідей.

При роботі над композицією діджитал надав нам безмежні можливості для стилізації та декоративних експериментів із формами, текстурами й кольорами. Завдяки широкому набору інструментів можна було довільно спрощувати або перебільшувати деталі, створюючи виразні візуальні образи, що працюють на емоційне та естетичне сприйняття.

Один із найпотужніших інструментів цифрового мистецтва у сфері декоративності – робота із симетрією й ритмом [26]. Програмне забезпечення надало нам змогу миттєво створювати віддзеркалені зображення, копіювати, трансформувати їх, змінювати розмір, що особливо корисно при роботі над орнаментами, складними стилізованими композиціями. Цей підхід значно прискорив процес роботи та дозволяє отримати точний і гармонійний результат без потреби вручну перемальовувати кожен фрагмент.

Використання елементів цифрового колажу й текстур у цифровій графіці відкрило широкі можливості для стилізації, експериментів із фактурою та створення унікальних візуальних образів. Колажування дозволило комбінувати різні зображення, поєднуючи фотографічні фрагменти, графічні елементи та мальовані деталі, що надало роботі глибину та багатошаровість. Цифрові інструменти дозволили легко змінювати масштаб, прозорість, накладати текстури й комбінувати матеріали, створюючи складні композиції, які складно відтворити традиційними засобами.

Цифровий колаж дає змогу швидко експериментувати з композицією та кольором, змішуючи різні стилі та техніки. Використання шарів і масок, дозволило швидко адаптувати будь-який елемент, змінюючи його положення, масштаб чи навіть інтегруючи його у зображення через ефекти освітлення та тіней. Такий підхід дозволив створити складне стилізовану декоративну композиції, що поєднують реальність і художню фантазію.

Важливу роль у створенні декоративних ефектів відіграли текстури, додаючи зображенню глибину, ритм і складність. Вони стали не лише імітацією матеріальності, а й самостійним художнім елементом, що впливає на композицію та стиль роботи. Завдяки текстурам можна збагачувати

графічні форми, надавати їм динамічності та виразності, створювати контраст між гладкими й фактурними ділянками, що робить зображення візуально цікавішим.

Однією з ключових переваг цифрових текстур є їхня гнучкість і варіативність. Художник може накладати складні патерни, гранжеві ефекти, графічні шумові структури, змінюючи їхню інтенсивність, чіткість, прозорість, тощо [16]. Завдяки цьому з'явилася можливість створювати багатопланові декоративні рішення, де текстура не просто доповнює зображення, а стає його невід'ємною частиною, визначаючи стиль і настрій роботи. Використання текстур також дозволило вносити в композицію певний ритм, підкреслюючи певні ділянки або розбиваючи площину на більш складні структури. Наприклад, повторювані геометричні або органічні текстурні елементи можуть створювати ефект мережива, мозаїки або декоративного рельєфу, що надає зображенню особливої графічної виразності.

Цифрові інструменти дають змогу легко змінювати характер текстур, експериментувати з їхнім поєднанням та інтеграцією в графічні форми. Це відкриває безмежні можливості для декоративного оформлення, дозволяючи художнику створювати складні й витончені візуальні образи, які складно відтворити традиційними засобами.

Завдяки цифровим технологіям колаж і текстурні ефекти можуть стати не лише додатковими засобами виразності, а й важливими складовими графічної мови. Вони допомагають художнику гнучко працювати з матеріалом, експериментувати з візуальними рішеннями й знаходити унікальні стильові поєднання, які підкреслюють індивідуальність творчого підходу і пошуку унікальної художньої мови.

Одна з ключових переваг цифрового мистецтва – можливість скасування останніх дій і повернення до попередніх версій зображення [27]. Це кардинально змінило підхід при створенні композиції, оскільки ми більше не боялися експериментувати, знаючи, що будь-яка зміна може бути легко виправлена. У традиційному живописі чи графіці неправильний мазок або

занадто сильний контраст у кольорах можуть вимагати значних зусиль, у цифровому середовищі такі ризики зникають, що сприяє більш сміливим творчим пошукам.

Ще однією можливістю є спеціальні ефекти - фільтри, потужні інструменти для збагачення візуального образу, створення глибини, атмосфери та унікального стилю [21]. Розмиття та глибина різкості застосовуються для створення фокусних точок та реалістичної перспективи. Ці ефекти надали можливість керувати увагою глядача, роблячи акцент на головних елементах та створюючи ефект простору. Спеціальні ефекти у цифровому мистецтві є не просто інструментами для прикрашання, а важливими засобами художньої виразності. Вони допомагають розширювати можливості зображення, виходити за рамки традиційних технік та експериментувати з новими формами візуального мистецтва.

Отже, цифрове середовище надає художнику безпрецедентну свободу експериментувати, оскільки усуває обмеження традиційних матеріалів. Гнучкість у редагуванні дозволяє змінювати не лише локальні деталі, а й глобально переосмислювати композицію, колірну гаму та стилістичні рішення в процесі роботи. Митець може створювати сміливі експериментальні роботи, в яких можна вільно поєднувати стилі, текстури та техніки без страху зробити помилку. Такий підхід сприяє розвитку творчого мислення, оскільки художник може без обмежень досліджувати нові художні прийоми, постійно вдосконалюючи свій стиль і знаходячи унікальні виразні рішення.

## **2.2. Побудова композиції в фігуративному мистецтві**

Фігуративне мистецтво, як форма візуального мислення, ґрунтується на зображенні людської фігури та її взаємодії з простором, що вимагає глибокого розуміння принципів композиційної організації [15]. Вивчення закономірностей композиційної побудови у фігуративному мистецтві дозволяє не лише удосконалити практичні навички, а й сформулювати критичне мислення щодо сучасних підходів до візуального структурування зображення.

Композиційним центром роботи було обрано фігуру людини, що виступає головним елементом візуального фокусу. Особлива увага акцентується на голові та руках, які не лише формально виділяються завдяки розташуванню, жесту чи світлотіньовим акцентам, а й несуть ідейно-емоційне навантаження. Саме через ці частини тіла передається внутрішній стан персонажа, що спрямовує сприйняття глядача, структурує простір композиції та надає образу психологічної глибини. Таким чином, композиційний центр не лише організує структуру зображення, а й є одним із основних носіїв його змістової напруги.

Розташування центру композиції не завжди повинно бути симетричним чи центральним у прямому сенсі [26]. Навпаки, в процесі пошуку фігура втратила свою надмірну симетричність, що збагатило композицію і додало їй динаміки. Така зміна дозволила уникнути статичності та створити більш живе, емоційно насичене візуальне поле (рис. Б.2.4-2.6). Допоміжну роль у визначенні композиційного центру відіграють лінії та напрямки, що ведуть погляд глядача чи підкреслюють фокусну точку. Особливе значення мають німб, рослинні і лінійні декоративні елементи та структура заднього плану в нижній частині композиції – вони не лише спрямовують візуальний рух, але й створюють ритмічне обрамлення, що підсилює значущість центральної фігури. Такий підхід дозволяє досягти цілісності образу, де композиційний центр органічно поєднується з усіма структурними елементами твору.

Композиційний центр має кілька акцентів, що взаємодіють між собою, створюючи баланс, а саме - руки і голова з німбом. Останній залишається домінуючим, а інший підпорядковується йому, підтримуючи загальну гармонію композиції (рис. Б.2.5-2.6). Завдяки центральному елементу було спрямовано емоційне сприйняття твору, створюючи логіку взаємозв'язку всіх його частин. Він визначив, що є головним у зображенні, і допоміг передати наш задум через виразні візуальні засоби, водночас впливаючи на цілісність композиції - гармонійне поєднання всіх елементів твору, завдяки якому зображення сприймається як єдине, організоване ціле.

Одним із головних чинників цілісності є наявність спільної ідеї, яка визначає характер усіх компонентів композиції. Так, свічки, що ростуть із німбу та хмар, а потім тануть і перетворюються на краплі, втілюють плинність часу та водночас уособлюють зародження життя. Краплі з людськими силуетами, що виникають зі свічок, символізують поступовий процес народження, життя та старіння. Німб і хмари візуалізують ідею чистоти та невинності, властивій істоті, яка ще не зіткнулась із труднощами й болем існування, а також є алюзією на вигнання із раю. У протизагнати їм череп, кістки й сухі колючі рослини репрезентують смерть і занепад – неминучий фінал життєвого циклу. Центральна фігура людини в процесі молитви є образом сили природи що «запалює» нове життя і водночас символом глибокого зв'язку між життям і неминучістю смерті, виступаючи як посередник у цьому колі народження та згасання (рис. Б.2.4-2.6).

Світло, тон і пляма також відіграли важливу роль у формуванні цілісності композиції, виступаючи як засоби, що поєднують усі елементи твору в єдиний візуальний і смисловий простір. Завдяки тональній організації вдалося досягти виразності та логічного підпорядкування форм: більш контрастні ділянки акцентують увагу на композиційному центрі – голові та руках фігури, тоді як тонально м'якші зони утворюють фон і врівноважують композицію, не відволікаючи уваги.

Ритм у композиції були досягнуті завдяки свідомому використанню повторюваних і варійованих елементів, що створюють візуальну пульсацію й упорядкованість. Повторення форм, напрямків ліній, різних за характером світлотіньових плям і кольорових акцентів забезпечує ритмічну структуру зображення, що веде погляд глядача через увесь простір твору, задаючи відчуття руху та внутрішньої логіки побудови. Наприклад, свічки, краплі або рослинні елементи розташовані з певною регулярністю та варіативністю, що не створює монотонності, а навпаки – оживлює композицію (рис. Б.2.5; Б.2.6).

Баланс у композиції був досягнутий завдяки ретельному врівноваженню елементів за формою, тоном і кольором, що дозволило уникнути відчуття

візуального перевантаження чи дисгармонії. Цифрове середовище відіграло важливу роль у цьому процесі, надаючи змогу точно коригувати розміри, розташування та насиченість окремих об'єктів. Світлотіньові контрасти, кольорові акценти та масштаби форм були підібрані таким чином, щоб кожна частина зображення підтримувала загальну стійкість композиції, зберігаючи увагу глядача в межах основного задуму (рис. Б.2.5; Б.2.6).

Верхня частина зображення, збагачена деталями, німбом та світловим акцентом, є візуально насиченою і привертає до себе основну увагу. Щоб уникнути перенавантаження й забезпечити рівновагу, нижня частина композиції була посилена додатковими елементами – краплями, черепом, рослинністю, які створюють відчуття противаги. Таке розміщення дозволяє зберегти візуальну стійкість твору: основна фігура домінує у просторі, а інші об'єкти, розміщені в композиційно важливих зонах, стримують цю домінацію, не порушуючи цілісності образу. У результаті створюється гармонія між центром і периферією, між головним і другорядним, що надає твору зосередженості та завершеності.

Гнучкість композиції в практичній частині кваліфікаційної роботи дозволила нам вільно змінити та адаптувати фігуративне зображення. Це одна із сильних сторін діджитал-арту, яка дає можливість експериментувати без страху зіпсувати фінальний результат. Під час правки та уточнення варіанту фігуративної композиції деякі елементи переміщувались, трансформувались, були змінені (фонові фрагменти за фігурою) за розміром. Частково передній план композиції був замінений, задля пошуку кращої альтернативи вирішення фігуративного зображення. Цей технічний прийом допоміг без шкоди для всієї композиції замінити її центральну частину.

Важливо зазначити, що однією з найважливіших переваг цифрової графіки є можливість безболісного коригування пропорцій і розміщення персонажів чи об'єктів. В цифровому середовищі можна легко змінити масштаб, розташування або нахил об'єкта, не впливаючи на інші елементи сцени. Це дозволило швидко адаптувати композицію до нових ідей або

експериментувати з різними варіантами розміщення героїв, домагаючись максимальної виразності (рис. Б.2.5; Б.2.6).

Гнучкість композиції також проявилася у взаємодії із тоном. Корекція тону у цифровому мистецтві відбувається швидко й без втрати якості зображення. Це дало змогу змінювати яскравість, контраст, насиченість або повністю змінювати палітру, випробовуючи різні варіанти в режимі реального часу, але зберігаючи при цьому структуру композиції. В процесі був відібраний перший варіант (рис. Б.2.6), який підкреслює емоційний стан персонажа й загальну атмосферу сцени.

Таким чином, цифровому мистецтві композиція залишається живою та відкритою до змін аж до фінального етапу. Художник може грати з простором, балансом і взаємодією елементів, знаходячи найбільш гармонійне рішення. Це дозволяє створювати складні, динамічні візуальні образи, які легко піддаються корекції та адаптації. Однак, основні принципи й закони побудови композиції в цифровій графіці залишаються такими ж, як і в традиційному мистецтві, оскільки вони ґрунтуються на універсальних законах сприйняття. Поняття рівноваги, цілісності, ритму, контрасту, композиційного центру та пропорцій залишаються незмінними, незалежно від інструменту чи матеріалу. Цифрове середовище лише розширює можливості для їх реалізації, надаючи художнику більше контролю та гнучкості в роботі..

### **2.3. Поетапна методика роботи над фігуративною композицією в техніці цифрової графіки**

Процес створення композиції починається з концепції та ідеї, адже саме вони задають змістовний та емоційний напрям усього твору. Ідея – це перший імпульс, що народжується з внутрішніх переживань, асоціацій чи спостережень, тоді як концепція – це вже більш свідоме оформлення цієї ідеї, визначення її візуального образу, символіки, естетики. Вона допомагає зрозуміти, що саме ми хочемо сказати глядачеві, і якими художніми засобами це буде зроблено. Саме з цієї вихідної точки почалася побудова фігуративної

композиції – з пошуку змісту, настрою та глибини, які згодом втіляться у формі, кольорі та ритмі.

Створення ідеї та концепції – це процес, що розгортався поступово, починаючи із глибокого внутрішнього пошуку і завершуючись чітко сформульованим візуальним баченням. Все починається із накопичення досвіду, як культурного так і візуального (формування так званої візуальної бібліотеки). Це не лише збирання референсів, а й уважне спостереження за навколишнім світом, занурення в мистецтво, культуру, природу, архітектуру, у випадкові сцени повсякденного життя. Враження осідають у пам'яті, з часом трансформуючись у нові асоціації та образи.

Для живлення уяви художник має прагнути до нових викликів – братися за незвичні завдання, виходити за межі зони комфорту. Такий досвід змушує мислити інакше, відкриваючи нові способи візуального вираження. Водночас розширення світогляду – через читання, подорожі, вивчення різних культур і художніх напрямів – збагачує внутрішній ресурс, з якого народжуються оригінальні ідеї. Не менш важливою є атмосфера – коли вас оточують цікаві люди, незвичні предмети, об'єкти мистецтва, коли простір надихає – тоді розум активізується, і творчий процес стає більш природним [25].

Основна ідея композиції, пов'язана з неминучістю смерті, виникла як результат внутрішнього роздуму над циклічністю життя, його крихкістю та постійною присутністю кінця в усьому живому. Поштовхом до цього стало спостереження за тим, як у повсякденних речах – таненні свічки, засиханні рослин, слідах часу на тілі людини – проглядається невидима, але відчутна присутність завершення. Ці образи, спочатку окремі й абстрактні, поступово почали формуватися в цілісну метафору життя як процесу, що одночасно містить у собі початок і кінець. Візуальна мова композиції стала способом осмислити цю ідею через символи, жести та взаємодію образів, де кожна деталь говорить про неперервність переходу між життям і смертю.

Однак, пошук ідеї не є виключно пасивним процесом очікування натхнення, коли вже було сформовано загальне уявлення про змістовний та

емоційний вектор твору, ми перейшли до активного візуального експериментування. Створення мудборду, референсів, початкові пошукові ескізи відіграли ключову роль у формуванні композиційної ідеї, адже саме через них відбувався перехід від абстрактного задуму до конкретної візуальної мови (рис. Б.2.1-2.4).

Пошукові ескізи та начерки виступили своєрідною лабораторією форми, де було можливим вільно експериментувати з композиційною структурою, формою та взаємодією образів. Саме в цьому візуальному полігоні народжувалися перші інтуїтивні рішення, які поступово формували логіку твору. Робота з начерками дала змогу не лише випробувати різні варіанти побудови сцени, а й емоційно «прожити» кожен образ, наблизитися до глибинного сенсу ідеї (рис. Б.2.4). Важливим було не зафіксувати остаточне рішення, а дозволити композиції розвиватися природно – у формі спонтанного діалогу між інтуїцією й задумом.

Саме ця стадія пошуку дала змогу побачити, які образи є справді органічними для обраної теми, а які – зайві або декоративні. Деякі елементи змінювали своє місце, функцію або взагалі зникали, відкриваючи простір для нових рішень. Завдяки цифровому медіуму художник отримав можливість постійно редагувати та варіювати масштаб, положення й характер форм, що зробило пошуковий процес ще більш динамічним. Так ескіз став не лише допоміжним етапом, а повноцінним елементом творчого мислення, де кожна лінія була актом дослідження, а кожен начерк – кроком до цілісного образу.

У процесі створення фігуративної композиції ключову роль відіграє етап «картону», оскільки саме на цьому етапі художник остаточно визначає стилістику, формат і концепцію майбутнього твору. У процесі роботи над цифровою композицією аналогом традиційного картону став лайн-арт – точне лінійне зображення, створене з особливою увагою до форми, пропорцій і просторового розташування об'єктів. На етапі лайн-арту була остаточно закріплена композиційна структура, окреслені межі головних і другорядних елементів, визначені ключові силуети, лінії руху й перспективні скорочення.

Лайн-арт виконував водночас роль як орієнтира, так і безпосередньої основи для наступних етапів роботи, допомагаючи зберігати цілісність задуму та композиційну логіку (рис. Б.2.5).

Кожна композиційна група – фігура, елементи фону, атрибути, символи – була розміщена на окремому шарі, що значно полегшило роботу з композицією. Такий підхід дозволив точніше контролювати взаємодію між об'єктами, регулювати їхню масштабність і позиціонування без шкоди для загального малюнка. Це надало свободу експерименту: можна було швидко вносити зміни, пробувати нові варіанти, не знищуючи попередній результат. Цифрове середовище виявилось надзвичайно гнучким у порівнянні з традиційною технікою.

На відміну від традиційного мистецтва, де картон потрібно переносити на основний носій, у цифровій графіці цей етап є вже інтегрованим у саму структуру роботи. Це дозволило зекономити час і уникнути механічних помилок. Цифровий «картон» став засобом творчого моделювання простору, що зберігає точність, гнучкість і відкритість до подальших змін (рис. Б.2.5). Таким чином, створення картону в цифровій графіці є не лише технічним етапом, але й важливою складовою творчого процесу, яка забезпечує цілісність і виразність майбутнього твору.

Після завершення лайн-арту розпочався етап тональних пошуків, який дозволив визначити тонову структуру композиції та закласти основні акценти. Якісно виконаний лайн арт суттєво спростив цей процес: завдяки цифровим інструментам виділення та заливки стало можливим оперативно задавати тонові співвідношення без втрати чіткості форм. Контури забезпечували точність заповнення, а багатошаровість документа дозволяла працювати з кожною групою елементів окремо, уникаючи.

Варіюючи яскравість сірого, було знайдене гармонійне співвідношення світла й тіні, яке підкреслювало головні елементи композиції та підпорядковувало другорядні. Особливу увагу було приділено обличчю, рукам і німбу – саме вони повинні були залишатися в центрі зорової уваги.

Тональні пошуки в цифровому середовищі також дали змогу експериментувати з ритмом плям і загальним настроєм композиції. Було протестовано кілька варіантів тонального рішення, які відрізнялися контрастністю і тональним співвідношенням плям (рис. Б.2.6). Такий підхід дозволив більш усвідомлено підійти до наступного маючи вже сформовану тональну основу. Важливою складовою формування завершеного художнього образу став етап рендеру та деталізації. Орієнтиром слугував деталізований лайн-арт, який задавав чітку структуру та межі кожного елементу композиції. У роботі свідомо збережено декоративну сплюсненість форми, що є характерною рисою графічного образу (рис. Б.2.7).

Таким чином, одним із принципів стало свідоме балансування між реалістичним світло-тіньовим моделюванням і декоративною сплюсненістю форми. Відмова від глибокої повітряної перспективи та реалістичного моделювання простору дозволила досягти більшої умовності та символічності. Цей підхід забезпечив зображенню своєрідну символічність, де кожна деталь не просто репрезентує форму, а несе певне смислове навантаження, втілюючи ідею через узагальнену пластичну мову (рис. Б.2.7).

## **Висновки до розділу 2**

Сучасне фігуративне цифрове мистецтво є результатом глибокого злиття художнього бачення, технологічних можливостей і методично структурованого процесу. Воно поєднує в собі ідею, емоцію, композиційне мислення та технологічну гнучкість, дозволяючи художнику не просто створювати зображення, а й вибудовувати багатосарові, концептуально насичені візуальні наративи.

Ключова специфіка формування композиції у цифровому мистецтві полягає в нелінійності творчого процесу. Художник має змогу вносити зміни, доповнювати або переосмислювати композиційні рішення на будь-якому етапі, що забезпечує високу гнучкість і простір для експериментів. Проте основоположні принципи композиції – такі як баланс, єдність, ритм, контраст,

композиційний центр – залишаються незмінними, адже спираються на універсальні закони візуального сприйняття. Цифрові технології не змінюють їх сутності, а лише надають нові інструменти для точнішої та більш варіативної реалізації авторського задуму.

Незважаючи на властиву цифровому мистецтву нелінійність процесу, поетапність виконання залишається важливою, оскільки допомагає структурувати художнє мислення, композиційну логіку та послідовність візуального втілення ідеї. Створення фігуративної композиції у цифровому форматі починається з ідеї й концепції, що виникають із особистого досвіду, спостережень, внутрішніх станів. Цей процес розгортається через етапи візуальних пошуків, ескізів, формалізації картону, кольорових варіантів і, зрештою, рендеру, що завершує образ та надає йому глибини. Кожен етап створення має свою роль, поступово формуючи виразну, гармонійну та змістовно насичену композицію.

Отже, цифрова графіка в сфері фігуративного мистецтва стає не просто зручним засобом реалізації художнього задуму, а потужною творчою платформою, де об'єднуються технологія, чуттєвість, структура й експеримент. У ній народжується нова форма художнього мислення – динамічна, інтуїтивна, але водночас керована і точна, яка відповідає духу часу та викликам сучасної візуальної культури.

## ВИСНОВКИ

Відповідно до поставлених завдань нами було зроблено наступні висновки:

1) фігуративне мистецтво – це явище, що не лише пережило глибоку історичну еволюцію, а й стало гнучкою мовою, здатною адаптуватися до викликів часу, технологій і мислення. У центрі цього мистецтва часто є людина – не як статичний об’єкт зображення, а як складна, багатовимірна сутність, яка водночас є формою, змістом і інструментом пізнання. В процесі історичного розвитку репрезентативне мистецтво змінювалося, проте ніколи не зникало як фундаментальний спосіб художнього пізнання. У новітній художній практиці спостерігається оновлений інтерес до репрезентативності, що постає вже не як академічний канон, а як засіб персоналізованої візуальної мови, здатної поєднувати конкретність образу з глибоким емоційним змістом і суб’єктивним поглядом митця;

2) художній образ не є чимось абстрактним чи випадковим – він виникає з напруженої взаємодії між досвідом, візуальними спостереженнями, культурними архетипами й свідомим формотворенням. Формування такого образу — це складний внутрішній процес, що вимагає не лише володіння технікою, а й глибокого занурення у спостереження, аналіз і синтез особистісного та колективного досвіду. У цьому процесі важливу роль відіграють цифрові засоби, які дають змогу впорядковувати візуальну інформацію, формувати ідейну базу та активізувати творче мислення в умовах постійного потоку зображень і візуальних стимулів;

3) репрезентативне мистецтво сучасності відрізняється здатністю охоплювати широкий спектр візуальних підходів — від досконалості академічного зображення до спонтанної експресії, декоративної умовності й новітніх цифрових форм. Образотворчі засоби, такі як лінія, тон, колір, пляма, фактура та простір, виступають не лише як інструменти формотворення, а як носії смислових навантажень, емоційного настрою й змісту. В сучасній цифровій графіці ключову роль відіграє еkleктика, що дозволяє поєднувати

різні стилі, естетику й технічні підходи в межах одного зображення. Завдяки цьому репрезентативність набуває гнучкості, здатності до інтерпретації та створення складних візуальних наративів, у яких класичні форми можуть уживатися з декоративністю чи мінімалізмом;

4) цифрове середовище відкриває для художника виняткові можливості свободи у творчих експериментах. Завдяки гнучким інструментам редагування можна не лише коригувати окремі деталі, а й кардинально переглядати загальну композицію, тональні рішення та стилістичні прийоми під час роботи. Це дозволяє митцю створювати експериментальні твори, вільно комбінуючи різні стилі, текстури й техніки. Такий підхід стимулює розвиток творчого мислення, оскільки художник має можливість безперервно досліджувати нові прийоми, удосконалювати власний стиль і відкривати неповторні виразні засоби.

5) такі елементи графіки, такі як лінія, пляма, тональні контрасти, композиційний ритм, використання негативного простору, є фундаментальними для побудови змісту й виразності фігуративного образу. Хоча цифрове мистецтво характеризується нелінійністю процесу, поетапне виконання лишається важливим, оскільки воно впорядковує художнє мислення і композиційну структуру. Цей процес проходить через етапи ескізів, лайн-арту, тональних пошуків і, зрештою, рендеру, який завершує формування образу. Кожен крок має своє значення, поступово створюючи виразну, гармонійну та змістовно багату композицію.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Барановська А. Фігуративне мистецтво та реалізм: образний живопис на перетині понять. *Культура і мистецтво: сучасний науковий вимір : матеріали VII Всеукр. наук. конф. молод. вч., асп. та магістран.* (м. Київ, 02 листопада 2023 р.). Київ : НАКККиМ, 2023. С. 141-143. URL: [https://elib.nakkkim.edu.ua/bitstream/handle/123456789/5383/Tezy\\_02\\_11\\_2023\\_2.pdf?sequence=1&isAllowed=y#page=141](https://elib.nakkkim.edu.ua/bitstream/handle/123456789/5383/Tezy_02_11_2023_2.pdf?sequence=1&isAllowed=y#page=141) (дата звернення: 12.05.2025).
2. Барановська О. Символізм сакрального образу: особливості таможливості формального аналізу. *Докса.* 2018. № 1. С. 111-123
3. Бірюков М. Ю. Графічний художній образ як процес пізнання навколишньої дійсності. *Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв.* 2011. № 5. С. 95-97.
4. Бордюг С. Д., Гонца Ф. А. Матеріальна основа мистецтва комп'ютерної графіки. *The XIII International Scientific and Practical Conference «Innovations in modern education: European and global context»* (м. Краків. 25-27 листопада 2024 р.). Краків, 2024. С. 27-28.
5. Дикіна Л. В. Архетипи та архетипічні образи. *V Міжнародна науково-практична інтернет-конференція «Пізнавальний та перетворювальний потенціал історичної психології як науки»*, (м. Одеса, 2 лютого - 2 березня 2017 р.). Одеса : Одеський нац. ун-т, 2017. С. 149-150.
6. Кравич Д. П., Овсійчук В. А., Черепанова С. О. Пластика пізнього палеоліту на півдні Східної Європи. *Українське мистецтво: Навч. посібн.: У 3 ч.* Львів : Світ, 2003. С 45-57.
7. Крейзер І. І. Історія архітектури, містобудування, мистецтва та дизайну Стародавнього світу: конспект лекцій для студентів 1 курсу першого (бакалаврського) рівня вищої освіти зі спеціальності 191 – Архітектура та містобудування. Вінниця : Publishing House «UKRLOGOS Group», 2022, 114 р. URL: <https://doi.org/10.36074/iammtdss-lecturenotes.2022> (дата звернення 12.05.2025)

8. Максименко Ю, Синецький Д. Теоретичні засади пізнання художнього образу. Психологія і суспільство. 2009. № 4 (38). С. 181-185.
9. Мовчан В.С. Естетика: Навч. посіб. Київ : Знання, 2011. 527 с.
10. Олексєенко В. Специфіка і особливості станкової комп'ютерної графіки. Традиції та новітні технології у розвитку сучасного мистецтва. 2023. № 8. С. 83-85.].
11. Пітерська О. Художній образ у сучасному науковому дискурсі. Філологічні науки. 2020. № 32. С. 49-53. URL: <https://doi.org/10.33989/2524-2490.2020.32.202450> (дата звернення 12.05.2025).
12. Сандюк Л. О., Щубелка Н. В., Шмиголь М. Ф. Основи культурології: навч. посіб. Київ : Центр учбової літератури, 2012. 400 с.
13. Ткаченко, А. В. Художній образ як ключове поняття в естетичному вихованні. Наука і освіта : наук.-практ. журнал. 2016. № 12. С. 63–68.
14. Трегубов К. Ю., Макуха О. В. Навчальний посібник із дисципліни «Історія мистецтв» (частина І) для студентів І курсу за напрямом підготовки 6.060102 «Архітектура» денної форми навчання. Полтава: ПолтНТУ, 2015. 151 с.
15. Щербина В. Г. Практична композиція: навчальний посібник для студентів вищих навчальних закладів. Кривий Ріг : Видавничий дім, 2009. 180 с.
16. Arslan İ. A. The use of textures as a visual design element in cut-out illustrations. *Journal of Awareness*. 2023. No. 8.1. P. 25-30.
17. Art of the Bronze Age. The LibreTexts libraries. URL: [https://human.libretexts.org/Bookshelves/Art/Art\\_History\\_\(Boundless\)/02%3A\\_Pr ehistoric\\_Art/2.05%3A\\_The\\_Bronze\\_Age](https://human.libretexts.org/Bookshelves/Art/Art_History_(Boundless)/02%3A_Pr ehistoric_Art/2.05%3A_The_Bronze_Age) (режим доступу 12.05.2025)
18. Céu S. M., Girão L. M. The historical relationship between artistic activities and technology development. European Parliament: Directorate-General for Parliamentary Research Services. 2019. URL: <https://data.europa.eu/doi/10.2861/961315> (режим доступу 12.05.2025)

19. Curtis G. The Cave Painters: Probing the Mysteries of the World's First Artists. New York : Knopf, 2006. 288 p.
20. Endrissat N., Islam G., Noppeney C. Visual organizing: Balancing coordination and creative freedom via mood boards. *Journal of Business Research*. 2016. No. 69.7. P. 2353-2362.
21. Furht B. Handbook of multimedia for digital entertainment and arts. New York : Springer Dordrecht Heidelberg, 2009. 765 p.
22. Jackson, W. The Compositing of Digital Illustration: Using Layers. *Digital Illustration Fundamentals*. Berkeley: Apress, 2015. P. 133–148
23. Matravers D., Freeman D. Figuring Out Figurative Art. London : Routledge, 2015. 288 p.
24. Murphy R. The Marginalisation of Art The Avant-Garde, De-Realisation, and the Art Attack. *Nordlit*. 2007. № 21. P. 5-20. [ht](#)
25. Novotney A. The science of creativity. *GradPSYCH Magazine*. 2009. No. 1. P. 14. URL: <https://www.apa.org/gradpsych/2009/01/creativity> (дата звернення 12.05.2025).
26. Orazkulova K., Mertenov Y., Ryssymbetov Y. Symmetry and Rhythm in the Art. *Mediterranean Journal of Social Sciences*. Vol. 6. No. 2 S4. 2015. P 151-155. <https://www.richtmann.org/journal/index.php/mjss/article/view/6151> (дата звернення 12.05.2025).
27. Photoshop Basics: Getting To Know The History Panel. Retouching academy. URL: <https://retouchingacademy.com/photoshop-basics-getting-to-know-the-history-panel/> (дата звернення 12.05.2025).
28. Prendeville B. Realism in 20th Century Painting. London : Thames&Hudson, 2000. 224 p.

## ДОДАТКИ

## Додаток А



Рис. 1. Бердслі Обрі, ілюстрація до вистави «Саломія», 1894 р.



Рис. 2. Кларк Гаррі, Ілюстрація до твору Едгара По «Лігея», 1923 р.



Рис. 3. Анрі де Тулуз-Лотрек, плакат «Японський диван», 1893 р.



Рис. 4. Тошіакі Като, ілюстрація до артбуку «Femme fatale».



Рис. 5. Альфонс Муха,  
«Літо», 1896 р.



Рис. 6. Луї Теофіль Гінгре, рекламний  
плакат для компанії Charpentier-Deny,  
1890 р.

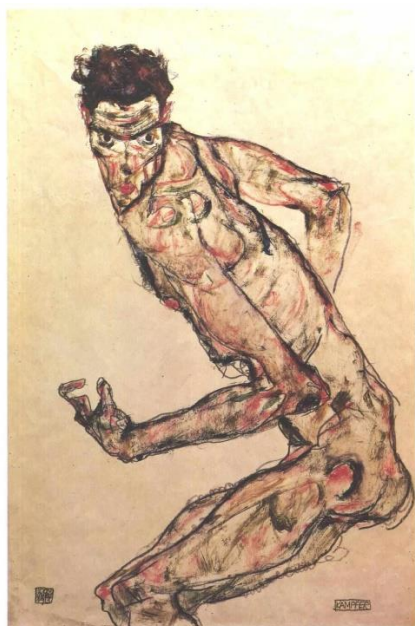


Рис. 7. Егон Шіле, «Борець»,  
1913 р.



Рис. 8. Людвіг Кірхнер, Потсдамер-Платц,  
1914 р.



Рис. 9. Джеймс Джин, «Вуаль», 2019 р.



Рис. 10. Ален Віл'ямс,  
«Серпантин», 2014 р.

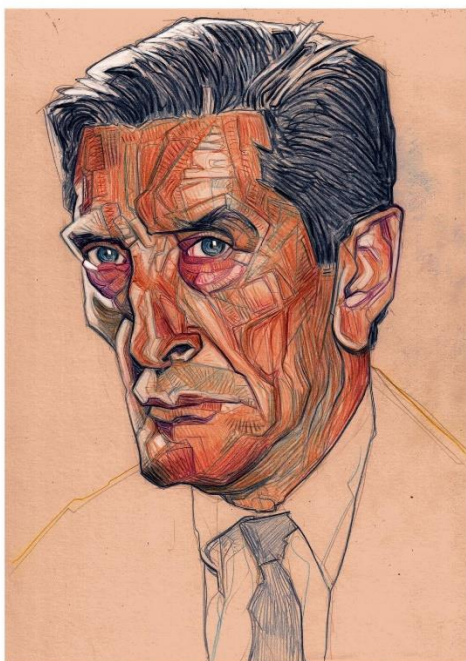


Рис. 11. Iddo Goldfarb, «Anthony Dawson», 2025 р.



Рис. 12. Elmer Boyd Smith,  
«Ah, what a lovely maid it is!»,  
1902 р.



Рис. 13. Хokusай Кацусіка,  
«Міст в провінції Мікава», 1834 р.



Рис. 14. Нарбут Георгій,  
ілюстрація до казки  
«Соловій» Г. Х. Андерсена,  
1912 р.

## Додаток Б

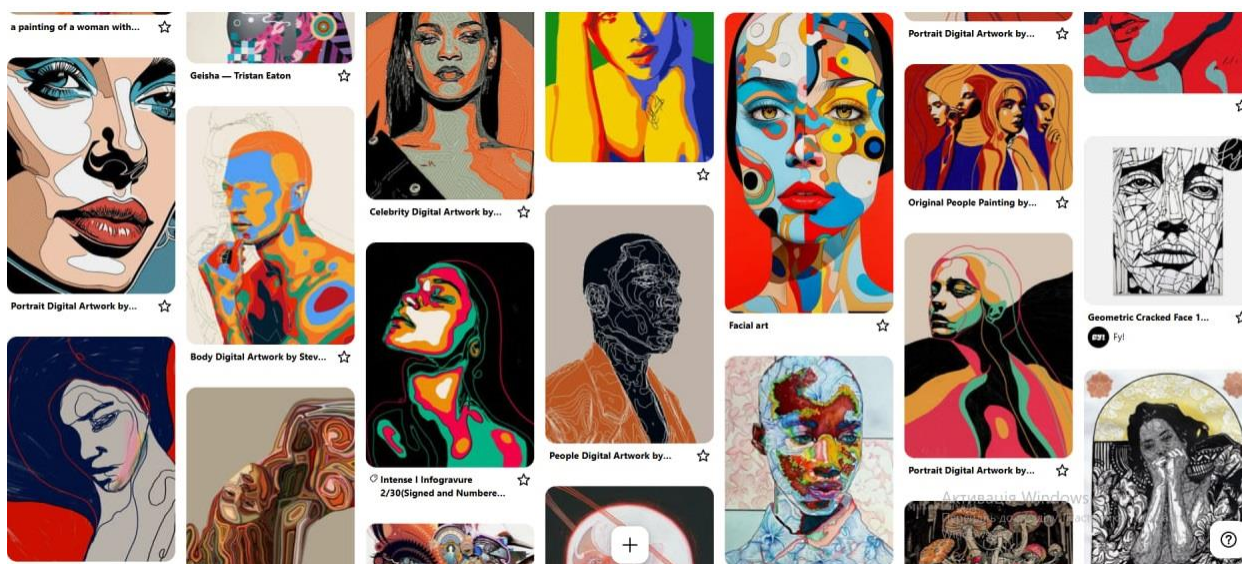


Рис. 1. Створення мудборду.



Рис. 2. Створення і відбір референсів.

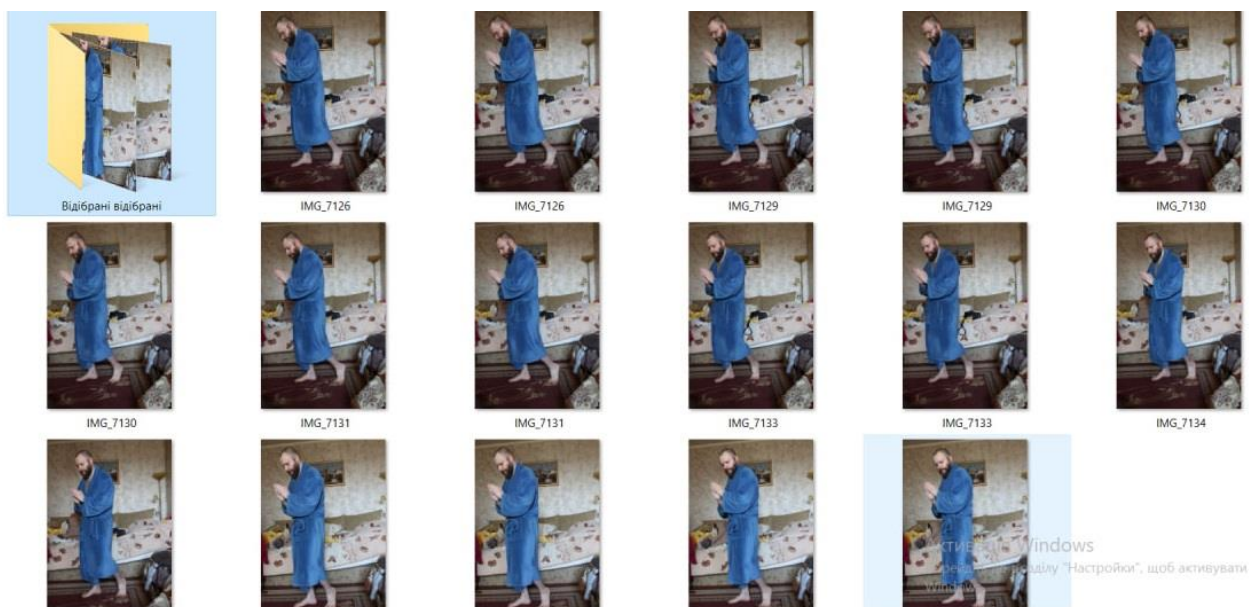


Рис. 3. Створення і відбір референсів (продовження).

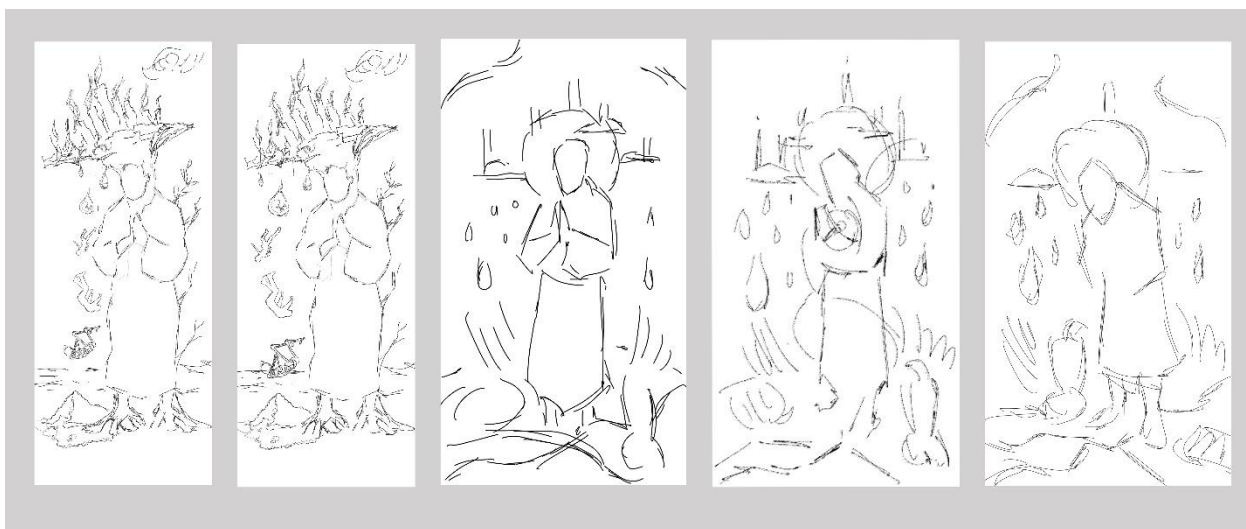


Рис. 4. Початкові пошукові нариси.

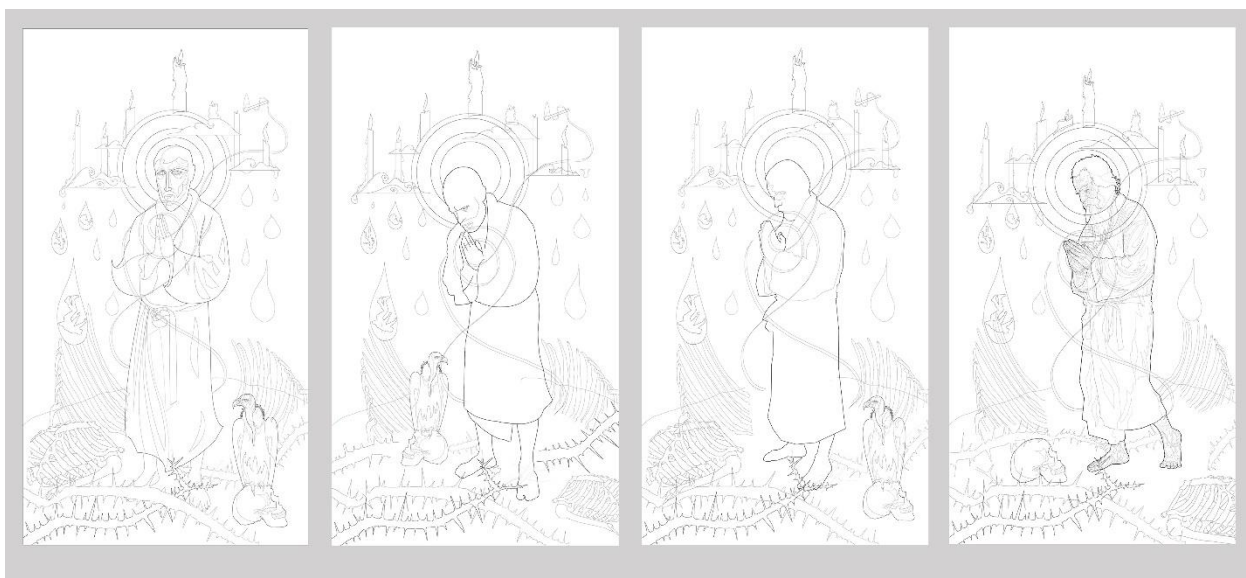


Рис. 5. Лайн-арт.

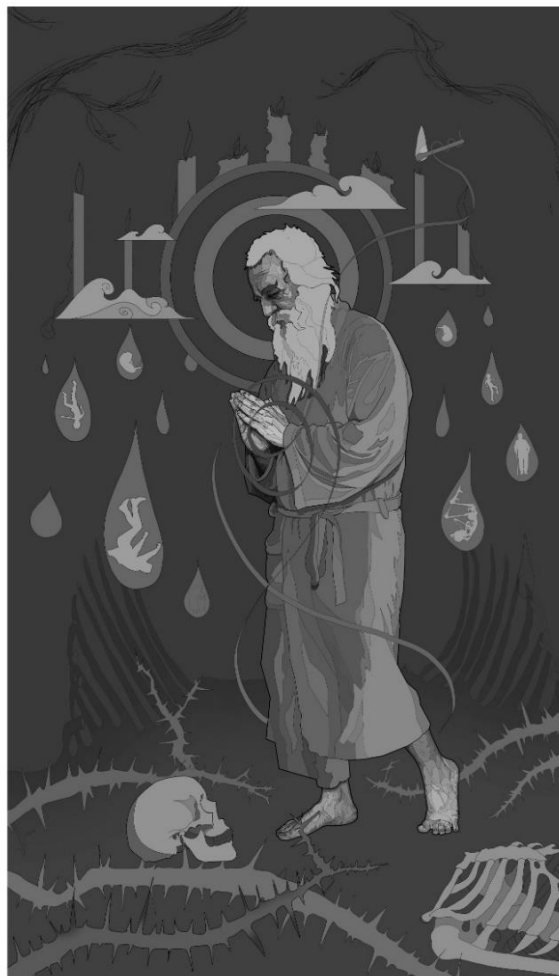
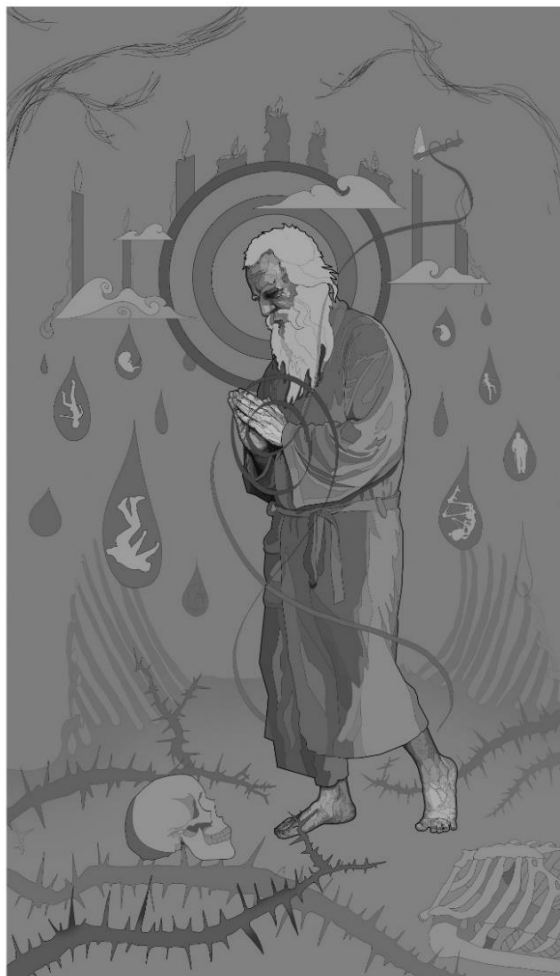


Рис. 6. Тональні пошуки.

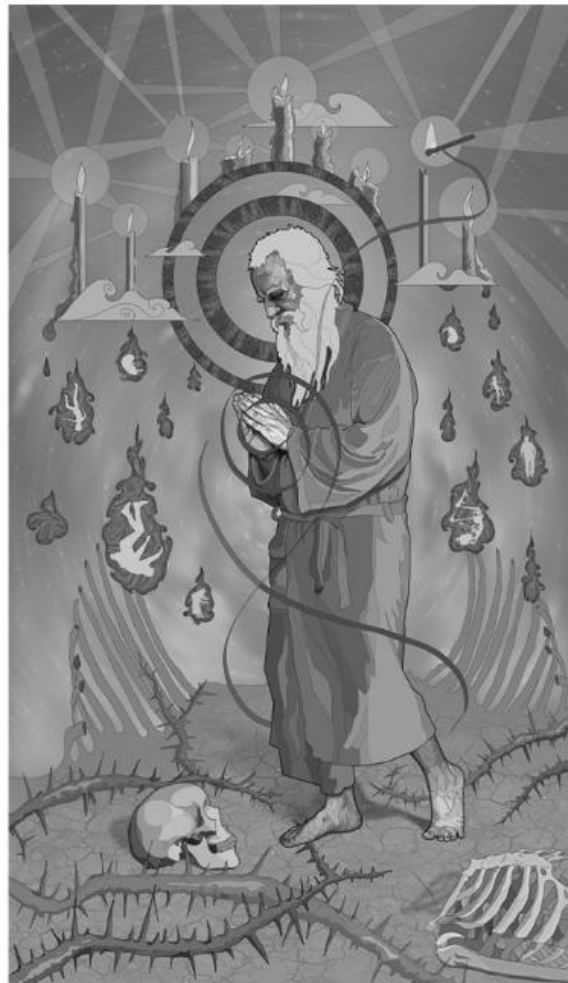
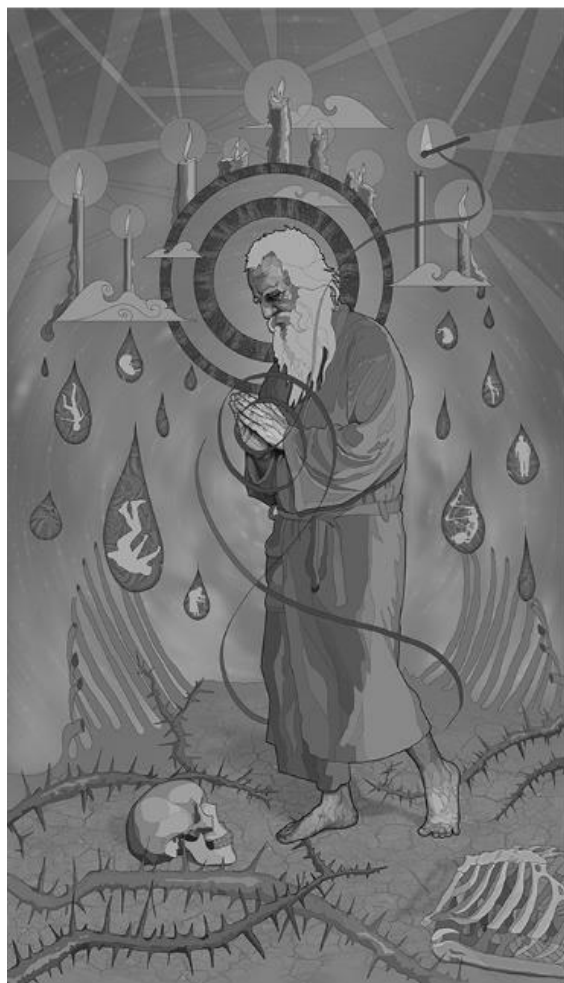


Рис. 7. Розробка оригіналу.