



№ 39 (2026) С. 164–177  
National Academy of Fine Arts and Architecture  
Collection of Scholarly Works  
«Ukrainian Academy of Art»  
ISSN 2411–3034  
Website: <https://journals.naoma.kyiv.ua/index.php/uam>

УДК 7.044:355.01(470:477)"20":7.021.23(477)  
ORCID ID: 0009-0007-2877-9473  
ORCID ID: 0000-0002-4546-7590  
DOI <https://doi.org/10.32782/2411-3034-2026-39-19>

**Любомир Мулярчук**

аспірант кафедри теорії та історії мистецтва  
Національна академія образотворчого мистецтва і архітектури  
[liubomyr.muliarchuk@naoma.edu.ua](mailto:liubomyr.muliarchuk@naoma.edu.ua)

**Олена Кашшай**

кандидатка мистецтвознавства,  
доцентка кафедри теорії та історії мистецтва  
Національна академія образотворчого мистецтва і архітектури  
[olena.kashshay@naoma.edu.ua](mailto:olena.kashshay@naoma.edu.ua)

## ТВОРЧИСТЬ УКРАЇНСЬКИХ 3D-МИТЦІВ ПЕРШОЇ ЧВЕРТІ ХХІ СТОЛІТТЯ ЯК РЕФЛЕКСІЯ НА РОСІЙСЬКО-УКРАЇНСЬКУ ВІЙНУ

**Анотація.** У статті досліджуються твори українських 3D-художників, що працюють у сфері тривимірної графіки та створюють роботи, присвячені темам російсько-української війни. Зокрема, у межах дослідження розглядаються візуальні образи, створені вітчизняними цифровими митцями з використанням 3D-технологій як інструмента креативного втілення особистого досвіду авторів у переживанні наслідків війни та воєнної реальності. Ці візуальні образи документують травми, втрати, формують художні наративи сучасного цифрового мистецтва та сприяють поширенню української культурної ідентичності у міжнародному мистецькому просторі. **Метою статті** є визначення основних форм і способів візуального осмислення воєнних подій у сучасному цифровому 3D-мистецтві України. Головними завданнями статті є аналіз мистецьких проєктів, які втілюють події війни, інтегрують елементи національної символіки та створюють нові форми комунікації у цифровому середовищі; окреслення особливостей художньої рефлексії російсько-української війни у творчості українських цифрових митців воєнного часу; структурування творчих проєктів за характеристикою художніх образів та їх типологією. **Методологічна основа** дослідження ґрунтується на мистецтвознавчому та інтерпретаційному підходах, які дають змогу розглядати цифрові твори не лише як об'єкт мистецтва, але й як елементи сучасного культурного дискурсу. В межах наукового дослідження використані такі методи: джерелознавчий, візуальний аналіз мистецьких творів, порівняльний аналіз художніх підходів та контекстуальний аналіз культурно-мистецьких процесів. **Наукова новизна** дослідження полягає у комплексному аналізі творчості українських 3D-митців та їхньої рефлексії на російсько-українську війну. У роботі вперше здійснено типологізацію та структурування художніх практик вітчизняних 3D-артистів, визначено основні напрями їхньої творчої діяльності у відповідь на повномасштабне вторгнення росії в Україну. Розглянуто основні зображальні засоби 3D-творів, присвячених темам спротиву та героїзму українського народу під час повномасштабної російської агресії, висвітлено тенденцію поєднання 3D-графіки та цифрового живопису у створенні мистецьких 3D-творів на тему війни. Виявлено й обґрунтовано використання 3D-мистецтва як інструменту культурної комунікації, соціальної взаємодії та міжнародної репрезентації України. Дослідження розширює уявлення про функціонування сучасного мистецтва, акцентує увагу на трансформації творчого середовища українських 3D-художників в умовах війни, виокремлює тенденцію на формування україномовного освітнього простору і посилення процесів культурної самоідентифікації. **Результати та висновки.** У дослідженні проаналізовано роботи сучасних українських цифрових художників, зокрема Д. Пожераускаса, Д. Циперко, В. Паляниці,

В. Григоріва, Д. Михайлика, Т. Барвицької та інших 3D-митців. У процесі аналізу виявлено такі форми рефлексії на події війни у творчості українських 3D-артистів: створення художніх образів війни, реалізація індивідуальних і групових благодійних цифрових проєктів та NFT-ініціатив, спрямованих на підтримку ЗСУ українським суспільством або міжнародною спільнотою, розробка військової символіки та 3D-об'єктів з українською символікою для гейм-індустрії, а також розвиток професійного україномовного освітнього середовища у сфері вивчення комп'ютерної графіки. Виявлено активне використання 3D-інструментів у сферах цифрової геральдики, цифрової скульптури та цифрового живопису. Окрему увагу приділено творчим ініціативам, спрямованим на підтримку України під час війни, зокрема, 3D-проєкту «I'm Fine» та благодійному NFT-проєкту «Avatars for Ukraine». Встановлено, що 3D-графіка дає змогу митцям поєднувати індивідуальний досвід з колективною пам'яттю. Окрім цього, результати дослідження демонструють суттєве розширення функцій цифрового мистецтва у сфері соціокультурних взаємодій в умовах воєнного часу. Також з'ясовано, що розвиток україномовного освітнього контенту та дистанціювання від російського інформаційного простору сприяють формуванню нової професійної ідентичності українських 3D-художників і посиленню їхньої ролі у глобальному мистецькому середовищі. **Практичне значення** полягає в можливості використання отриманих результатів у подальших мистецтвознавчих, культурологічних та міждисциплінарних дослідженнях, присвячених цифровому мистецтву та візуальній культурі воєнного часу. Отримані результати можуть бути використані при розробці освітніх програм, курсів і методичних матеріалів із цифрового мистецтва. Окрім того, висновки дослідження мають практичну цінність для самих митців і представників креативних індустрій, оскільки окреслюють ефективні способи інтеграції національної символіки та соціально значущих тем у художню практику. Інформація може бути використана під час розробки культурних проєктів, спрямованих на міжнародну репрезентацію України і розвиток цифрового мистецтва.

**Ключові слова:** 3D-графіка, цифрове мистецтво, 3D-художник, цифрова скульптура, NFT, рефлексія російсько-української війни 2014–2026, Україна.

## THE CREATIVE WORK OF UKRAINIAN 3D ARTISTS OF THE FIRST QUARTER OF THE 21ST CENTURY AS A REFLECTION ON THE RUSSIAN-UKRAINIAN WAR

**Lyubomyr Mulyarchuk**

Postgraduate Student at the Department of Theory and History of Art  
National Academy of Fine Arts and Architecture  
liubomyr.muliarchuk@naoma.edu.ua

**Olena Kashshay**

Candidate of Art History, Associate Professor  
National Academy of Fine Arts and Architecture  
olena.kashshay@naoma.edu.ua

**Abstract.** The article examines the works of Ukrainian 3D artists working in the field of three-dimensional graphics and creating works dedicated to the themes of the Russian-Ukrainian war. In particular, the study examines visual images created by domestic digital artists using 3D technologies as a tool for the visual embodiment of the authors' personal experience in experiencing the consequences of war and military reality, documenting trauma, loss, forming artistic narratives of modern digital art, and contributing to the spread of Ukrainian cultural identity in the international art space. **The aim** of the article is to identify the main forms and methods of visual comprehension of war events in modern digital 3D art of Ukraine. The main tasks of the article are the analysis of artistic projects that embody the events of the war, integrate elements of national symbolism and create new forms of communication in the digital environment; outlining the features of the artistic reflection of the Russian-Ukrainian war in the work of Ukrainian digital artists of the wartime; structuring creative projects according to the characteristics of artistic images and their typology. **The methodological basis** of the research is based on art history and interpretive approaches, which allow us to consider digital works not only as objects of art, but also as elements of modern cultural discourse. Within the framework of the scientific research, such methods of scientific analysis were used as a source method for analyzing sources, visual analysis of works of art, comparative analysis of artistic approaches, and contextual analysis of cultural and artistic processes. **The scientific novelty** of the study lies in the comprehensive analysis of the work of Ukrainian 3D artists and their reflection on the Russian-Ukrainian war. The work is the first attempt to structure and typify the artistic practices of domestic 3D artists, outlining the main areas of their creative activity, which arose in response to the full-scale Russian invasion of Ukraine. The main visual means of 3D works dedicated to the themes of resistance and heroism of the Ukrainian people during the full-scale Russian aggression are considered, the trend of combining 3D graphics and digital painting in the creation of 3D artistic works on the theme of war is highlighted. The use of 3D art as a tool

of cultural communication, social interaction and international representation of Ukraine is identified and substantiated. The study expands the understanding of the functioning of contemporary art, focuses on the transformation of the creative environment of Ukrainian 3D artists in wartime, and highlights the trend towards the formation of a Ukrainian-language educational space and the strengthening of cultural self-identification processes. **Results and conclusions.** The study analyzed the works of contemporary Ukrainian digital artists, including D. Pozherauskas, D. Tsyperko, V. Palyanytsia, V. Hryhoriv, D. Mykhaylyk, T. Barvytska, and other 3D artists. The analysis revealed the following forms of reflection on the events of the war in the work of Ukrainian 3D artists: the creation of artistic images of war, the implementation of individual and group charitable digital projects and NFT initiatives aimed at supporting the Armed Forces of Ukraine by Ukrainian society or the international community, the development of military symbols and 3D objects with Ukrainian symbols for the gaming industry, as well as the development of a professional Ukrainian-language educational environment in the field of studying computer graphics. It was emphasized that the active use of 3D tools in the areas of digital heraldry, digital sculpture, and digital painting was revealed. Special attention is paid to creative initiatives aimed at supporting Ukraine during the war, in particular, the 3D project "I'm Fine" and the charitable NFT project "Avatars for Ukraine". It has been established that 3D graphics allow artists to combine individual experience with collective memory. In addition, the results of the study demonstrate a significant expansion of the functions of digital art in the field of socio-cultural interactions in wartime. It has also been established that the development of Ukrainian-language educational content and distancing from the Russian information space contribute to the formation of a new professional identity of Ukrainian 3D artists and the strengthening of their role in the global art environment. **The practical significance** lies in the possibility of using the obtained results in further art historical, cultural and interdisciplinary research on digital art and visual culture of wartime. The obtained results can be used in the development of educational programs, courses and methodological materials on digital art. In addition, the conclusions of the study have practical value for artists themselves and representatives of the creative industries, as they outline effective ways to integrate national symbolism and socially significant topics into artistic practice. The information can be used in the development of cultural projects aimed at the international representation of Ukraine and the development of digital art.

**Key words:** 3D graphics, digital art, 3D artist, digital sculpture, NFT, a reflection on the russian-ukrainian war of 2014–2026, Ukraine.

**Постановка проблеми.** Збройна агресія росії проти України та окупація українських територій у 2014 р., повномасштабне вторгнення російської федерації в Україну у 2022 році поставила перед цифровими художниками безпрецедентні виклики, пов'язані з пошуком ментальних опор, переосмисленням ролі митця в суспільстві, розробкою нових образотворчих засобів та репрезентаційних форм для відтворення тем спротиву і героїзму українців. Війна росії проти України призвела до глибоких трансформацій у вітчизняному соціокультурному середовищі, в результаті чого художники спрямували свої зусилля на формування нових зображальних інструментів, що передбачають документування, архівацію, фіксацію опору українців та наслідків подій, дослідження нашої культурної спадщини.

У контексті означених трансформацій помітним явищем в українському 3D-мистецтві воєнного часу стали роботи художників цифрових медіа, зокрема, 3D-графіки, присвячені темам російсько-української війни. Після повномасштабного вторгнення роль цифрового мистецтва в українському суспільстві значно посилилася. Професіонали диджиталарту і цифрового контенту розробляють індивідуальні форми візуального висловлювання, в яких репрезентують нинішній досвід

суспільства у контексті війни, втілюють його актуальні наративи, віддзеркалюють процес формування колективної пам'яті.

Попри значну кількість цифрових художніх проєктів, створених засобами тривимірної графіки після початку повномасштабного вторгнення в Україну, твори 3D-графіки в вітчизняному мистецтвознавстві досі залишаються малодослідженими. Це зумовлює необхідність вивчення та систематизації креативної діяльності українських цифрових 3D-артистів, які у своїй творчості документують та осмислюють російсько-українську війну. Дослідження тематики та формальних рішень у цифрових медіа вітчизняних 3D-митців дасть змогу окреслити основні тенденції формування нових художніх образів, типологізувати візуальні наративи та простежити взаємодію цифрових технологій із традиційним мистецтвом.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій.** Проблематика творчого осмислення війни в сучасному мистецтві, зокрема цифровому, активно досліджується в роботах українських науковців у широкому тематичному дискурсі: розглядається філософське осмислення художніх трансформацій (С. Стоян); мистецтво як медіум культурної пам'яті (О. Пушонкова, С. П'янзін, С. Гулевич); образи війни й динаміка трансформацій в окремих видах

цифрового мистецтва у контексті російсько-української війни (Т. Совгира, А. Дубравіна, І. Єрмак, С. Гулевич, Р. Шеретюк); загальний художній інструментарій (О. Кашшай) тощо.

Так, у статті філософині С. Стоян «Мистецтво та війна: специфіка художніх трансформацій» показано, як російська агресія проти України змінила художні практики, мову мистецтва та роль митців, перетворивши мистецтво на інструмент спротиву та фіксації травми [1].

Серед досліджень, присвячених вивченню художніх образів війни, питому вагу становлять матеріали, присвячені візуалізації культурної пам'яті. Зокрема, у статті О. Пушонкової та С. П'янзіна «Культура пам'яті у мистецьких рефлексіях війни» через призму проекту «Війна в Україні: візуальні виміри пам'яті» акції «Вольнанова» розглядається комунікативна, культуротворча і терапевтична роль мистецьких практик та їхніх виражальних засобів у формуванні культури пам'яті. Як стверджують автори, «У комунікативному проекті живого діалогу твір мистецтва виступає агентом комунікації» [2, с. 310], що цілком актуальне для цифрового мистецтва, яке завдяки онлайн-платформам здатне використовувати нові форми глобальної комунікації.

Близькі питання досліджує культуролог С. Гулевич, який розглядає сучасне українське візуальне мистецтво про війну як медіум культурної пам'яті, висвітлюючи нові способи художньої репрезентації, а також тенденції мистецьких практик, що формують її візуальні наративи [3, с. 209]. Цінність викладених у матеріалі результатів полягає у чіткій характеристиці функцій візуального мистецтва, яке репрезентує образи війни, а також окреслює його художні засоби (архетипи, традиційну символіку, міфологеми тощо).

Важливим у контексті ролі цифрових технологій на шляху трансформації сучасного візуального мистецтва є дослідження Т. Совгири, присвячене взаємозв'язку традиційного й інноваційного методів зображення в сучасному живописі [4]. Авторка підкреслює, що розвиток цифрових медіа призводить до появи нових синтетичних форм мистецької практики. Засоби цифрової ілюстрації досліджуються у статті А. Дубрівни та І. Єрмак, присвяченій вивченню концептуальних особливостей і стилістичних прийомів цифрової ілюстрації в системі побудови художніх образів [5]. Зокрема, авторами розглянуті такі визначальні характеристики цифрових художніх

засобів, як універсальність і здатність інтегрувати різні форми мистецтва у цифрову сферу.

В дослідженні С. Гулевича, присвяченому рефлексії українського графічного мистецтва на війну, розкриваються форми документування історичних подій, які, зокрема, використовуються також і 3D-митцями [6]. Така взаємодія художніх засобів підтверджує гіпотезу про виникнення гібридних форм мистецтва, про які йдеться у дослідженні С. Совгири.

Художній інструментарій в осмисленні та інтерпретації подій російсько-української війни вивчає науковиця Р. Шеретюк, яка у дослідженні творів польського вуличного мистецтва на підтримку України виокремлює цілу низку художніх засобів, спільних для творчих методів художників різних медіа [7]. Так, авторка акцентує увагу передусім на таких засобах, як метафора та гіперболізація. У дослідженні мистецтвознавиці О. Кашшай (співавторки у цій статті) «The Ukrainian Art of the 20th – early 21st centuries: an attempt to identify the national context» («Українське мистецтво ХХ–початку ХХІ ст.: спроба ідентифікації національного контексту») окреслюються й узагальнюються характеристики національно-культурної самобутності українських митців, важливі у розумінні рефлексії художників на військові події [8].

Таким чином, фактологічний матеріал, що міститься у згаданих публікаціях, є теоретичною основою аналізу образів війни у творах різних видів цифрового мистецтва. Проте відсутність у вітчизняному мистецтвознавчому дискурсі окремих досліджень творчості художників 3D-графіки на воєнну тематику спонукає звернутися до вивчення цієї проблематики.

**Мета статті.** Стаття присвячена визначенню основних форм і способів візуального осмислення воєнних подій у сучасному цифровому 3D-мистецтві України.

Відповідно до мети сформовані наступні **завдання**: аналіз мистецьких проектів, які втілюють події війни, інтегрують елементи національної символіки та створюють нові форми комунікації у цифровому середовищі; окреслення особливостей художньої рефлексії російсько-української війни у творчості українських цифрових митців воєнного часу; структурування творчих проектів за характеристикою художніх образів та їхньою типологією.

Джерельною базою дослідження є статті у профільних та професійних виданнях,

платформа з портфоліо цифрових художників «ArtStation», публікації творів 3D-митців на офіційних сайтах та сторінках у соціальних мережах, інтерв'ю.

**Виклад основного матеріалу.** Проблематика дослідження полягає в необхідності осмислення 3D-графіки як інструменту художньої рефлексії воєнних подій та, водночас, як нового способу візуальної комунікації. Завдяки розвитку цифрового та медіамистецтва, цифрової скульптури та віртуальних медіа сучасні digital-артисти отримали нові засоби для створення візуальних образів, які здатні стрімко поширюватися у глобальному інформаційному просторі. 3D-графіка стала не лише одним з інструментів сучасної візуальної культури, але напрямом цифрового мистецтва, що дає змогу поєднувати художні, технологічні й комунікаційні можливості. У контексті війни вона використовується не лише як засіб художнього висловлювання, але й як медіа для культурного дискурсу та документування історичних подій.

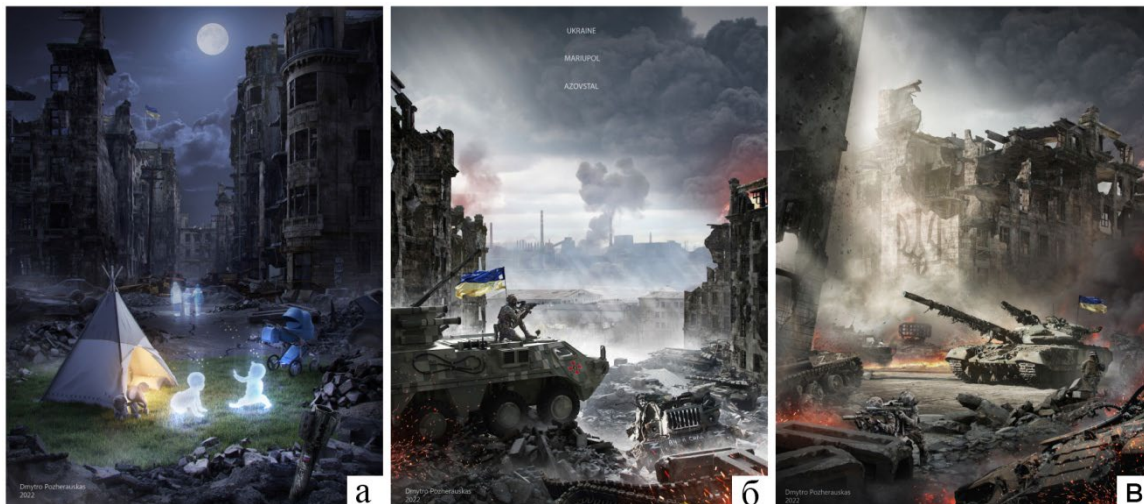
Однією з найпоширеніших тем у творах вітчизняних цифрових художників є тема війни, образи якої, втілюючись у мистецьких творах і проектах, осмислюються у численних інтерпретаціях. Домінування в сучасному цифровому вимірі тем, пов'язаних з досвідом переживання війни та її впливом на суспільство, людей, екологію і на саме життя, є не лише фіксацією особистих психоемоційних станів, а декларуванням причетності до спільної мети кожного українця – нашої Перемоги.

На думку дослідниці С. Стоян, «...в будь-який час ситуація війни максимально загострює та активізує художню творчість, виводячи її на зовсім інший рівень відображення реальності – як внутрішньої, так і зовнішньої. Окрім візуалізації глибоко психологічних станів, відображення екзистенційних переживань, мистецьке життя – особливо сучасне – набуває потужного соціального пафосу, демонструючи творчу співпричетність до загальнонаціонального спротиву, об'єднуючи мистецьку спільноту навколо спільних цілей та ідеї визволення від загарбників...» [1, с. 121, 122].

Серед прикладів виокремлюється серія робіт цифрового художника Д. Пожераускаса (D. Pozherauskas), присвячених подіям російсько-української війни, зокрема, твори «Lost Children of War» («Загублені діти війни»), «Ukraine, Mariupol, Azovstal» («Україна, Маріуполь, «Азовсталь»»), «Counterattack» («Контратака») (всі – 2023), опубліковані на онлайн платформі «Artstation» (іл. 1).

Митець використовує поєднання 3D-моделювання з цифровим живописом, відтворюючи детальні сцени, що передають атмосферу війни та емоційний стан суспільства. Для посилення емоційного впливу і загострення образу автор використовує вертикальний формат та центричну композицію, яка безпосередньо вказує на об'єкт тематики твору, прямолінійно висловлюючи меседж.

Подібні візуальні засоби використовує також 3D-митець Д. Циперко у цифрових роботах «Steel Azov» («Сталь Азов»), «Goodwill



Іл. 1. Д. Пожераускас. Серія робіт, присвячених військовим подіям у Маріуполі: а – «Lost Children of War»; б – «Ukraine; Mariupol, Azovstal»; в – «Counterattack». 3D-графіка та цифровий живопис. 2023. [9]

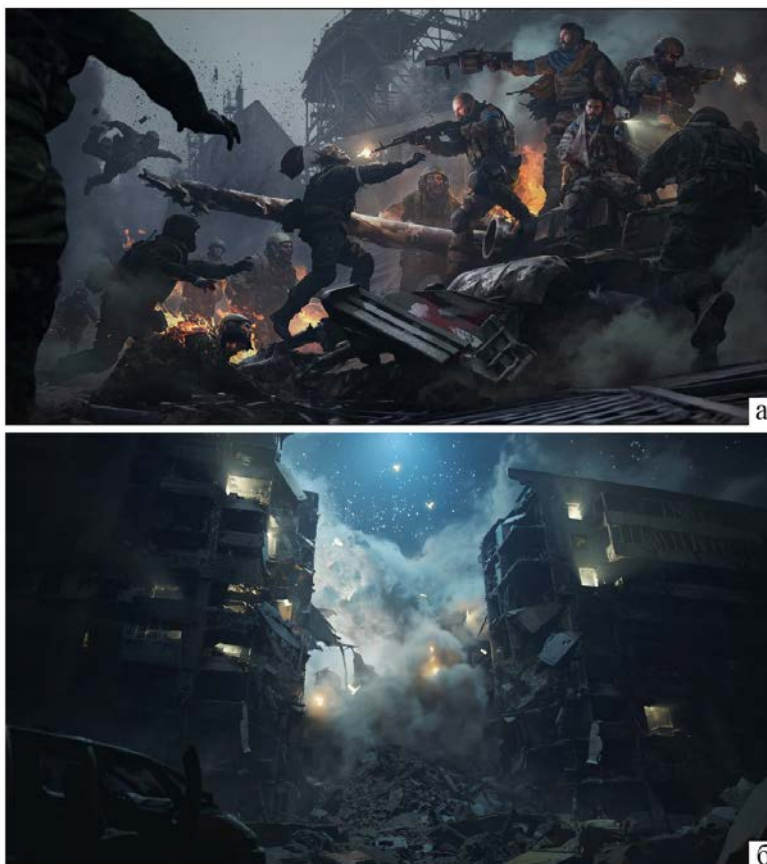
Gesture» («Жест доброї волі») та «Dnipro 01.14.2022» («Дніпро 01.14.2022») (усі – 2022), (іл. 2).

Автор поєднує 3D-графіку (для динамічних ракурсів) з живописними прийомами, що моделюють світлотінь. У документальному проекті «Мистецтво в країні війни» (2023), створеному українською студією «DocNoteFilmsProduction» у співпраці з об'єднанням «Babylon'13» художник обґрунтовує переваги поєднання тривимірної графіки з цифровим живописом тим, що це дає змогу знайти необхідний ракурс, допрацювати роботу, виставити світло та домалювати акценти й елементи, яких 3D-графіці не вистачає [11].

Загальні тенденції синтезу тривимірної графіки з цифровим живописом окреслює дослідниця цифрового мистецтва Т. Совгира, яка зазначає наступне: «...Якщо твори сучасного мистецтва створюються за допомогою алгоритмічного аналізу, то сам процес їхнього створення також можна вважати алгоритмічним мистецтвом. Алгоритмічний аналіз застосовується в різних галузях мистецтва – графіці,

живописі, архітектурі, музиці тощо» [4, с. 68]. Подібне твердження наводить С. Гулевич: «Мистецтво – це живий організм. На нього впливають різноманітні явища, фактори та чинники, що в свою чергу призводить до його трансформацій та видозмін» [6, с. 201].

Роботи на теми висвітлення індивідуальних рефлексій на наслідки повномасштабного вторгнення були створені українськими цифровими художниками – Matthew Hunter (псевдонім) «There is an island...» («Є такий острів») (2022) [12] та А. Солімчуком «The fate of the bear» («Доля ведмедя») (2022) [13]. Варто зауважити, що форма вираження власних переживань митцями у творах візуального мистецтва є природною формою рефлексії, яка реалізується наявними професійними засобами. Будь-яка мистецька рефлексія демонструє людську потребу висловлення, коли художник стає посередником між власним сприйняттям реальності та глядачем. Він є медіатором, який творчо втілює у візуальних образах українську національну ідею, фундаментальні цінності та національні героїчні архетипи українців, архівуючи наслідки російської агресії



Іл. 2. Д. Циперко. Рефлексії на війну: *а* – «Steel Azov»; *б* – «Dnipro 01.14.2022». 3D-графіка, цифровий живопис. 2022. [10]

та повномасштабного вторгнення, переосмислюючи екзистенціальний вимір російсько-української війни. Наприклад, у дослідженні О. Пушонкової та С. П'янзіна зазначається: «Протидія травмі – це робота з метафорою на межі між індивідуальним і колективним, що максимально наближує до реальності подій. У комунікативному проекті живого діалогу твір мистецтва виступає агентом комунікації, що обумовлює вибір драматургії як межового зв'язку між твором і нарративом. У динаміці комунікації важливості набувають нові функції нарративних практик (розширене оповідання), естетичних практик (вираження почуттів за допомогою образів), комунікативних практик (обговорення та порівняння концептів) [2, с. 310].

Важливим явищем у культурно-мистецькому контексті воєнного часу стала поява благодійних ініціатив, в яких задіяні твори цифрового мистецтва. 3D-художники беруть участь у таких подіях як індивідуально, так і в команді. Зокрема, з індивідуальною благодійною ініціативою підтримки фонду «Повернись живим» виступила мисткиня О. Осипенко, яка опублікувала на своїй сторінці в соціальній мережі «Instagram» цифрову роботу (без назви, 2022) із закликом про донати. Авторка, яка активно демонструє власну громадянську позицію, створила роботу із зображенням квітки соняха, що проростає з тіла окупанта [14].

Іншим прикладом може слугувати робота 3D-розробника А. Карпиленка, який на платформі «ArtStation» опублікував 3D-проект «Emperor Cat – Just Donate» («Король котів» – просто зробіть пожертву») (2023) (іл. 3).



Іл. 3. А. Карпиленко. «Emperor Cat – Just Donate». 3D-графіка. 26 вересня 2023. [15]

На деталізованому малюнку зображено пухнастого та величного kota в образі римського імператора, вдягненого у римську тогу. Головною ідеєю твору стало гасло «Просто пожертвуй», яке закликала донатити на підтримку України. Сюжетно робота базується на концепт-арті художника Д. Ханлі з американської компанії «Darksword Miniatures», що спеціалізується на виробництві мініатюр для настільних ігор. Поширений у фентезі-арті образ послугував закликом до дії, спрямованих на підтримку України та, зокрема, українських притулків для тварин. 3D-твір «Emperor Cat – Just Donate» набув розголосу серед професійної спільноти та глядачів, що посприяло збільшенню грошових пожертв.

А. Карпиленко з метою створення яскравого, переконливого образу професійно застосував такі засоби виразності, як метафора і гіперболізація. Р. Шеретюк у своєму дослідженні теми російсько-української війни в польському стріт-арті вказує на панівну тенденцію використання означених художніх засобів в образах воєнного часу. Дослідниця акцентує, що метафора – це перенесення ознак одного предмета чи явища на інший на основі їхньої схожості [7, с. 132]. Гіперболізація ж є стилістичним прийомом перебільшення, який використовується задля посилення виразності змісту й емоційного впливу на глядача [7, с. 133].

Одним із прикладів колективного благодійного цифрового проекту є NFT-колекція «Avatars for Ukraine» («Аватари для України») (2022), реалізація якої спрямована на підтримку гуманітарних ініціатив. У межах проекту цифровий скульптор В. Паляниця створив роботи «St. Javelina» («Свята Джавеліна») та «Mariupol» («Маріуполь?») (всі – 2022) [16], де використано символіку українського спротиву та образи трагічних подій російсько-української війни (іл. 4).

У своєму інтерв'ю «3D-скульптинг під час війни. Що варто робити для перемоги?» скульптор згадував, що на початку війни він допомагав оцифровувати твори мистецтва, спрямувавши зусилля на збереження культурної спадщини України. Зокрема, зазначив, що у процесі оцифрування дерев'яних скульптур І. Пінзеля почерпнув для себе певні прийоми митця, які згодом використав у власній практиці [17]. У цьому ж інтерв'ю художник наголосив, що його цифрові скульптури – це особистий посил, спрямований на руйнування нарративів російської пропаганди (іл. 5).



Іл. 4. В. Паляниця. Серія NFT робіт, представлених на аукціоні:  
*a* – «St. Javelina»; *б* – «Mariupol». 3D-графіка. 2022. [16]

NFT-мистецтво в цьому контексті стало інструментом репрезентації твору, який виконував також і соціальну функцію, поєднуючи мистецьку практику з благодійною діяльністю.

Таку соціальну і комунікативну функцію цифрового мистецтва підкреслюють дослідники А. Дубрівна та І. Єрмак у статті про цифрову ілюстрацію: «...Однією з визначальних характеристик цифрових художніх засобів є універсальність і здатність інтегрувати різні форми традиційного мистецтва в цифрову сферу, що породжує унікальні форми...» [5, с. 48]. Далі, акцентуючи увагу на меті ілюстрації, автори зауважують, що метою цифрової ілюстрації «...є створення художнього образу, що поєднує естетичну форму і комунікативну задачу» [5, с. 48].



Іл. 5. В. Паляниця. Руйнація російської пропаганди: *a* – «second army in the world...»; *б* – «Роо»; *в* – «Z nation». 3D-графіка. 2022. [18]

З початком війни в Україні у 2014 році, а особливо після повномасштабного вторгнення в 2022 році, чимало відомих українських 3D-артистів публічно заявили про свою національну ідентичність. Згадаємо, що у довоєнні часи українська та російська спільноти цифрових розробників тісно взаємодіяли. Відповідно, проголошення ціннісного вибору вітчизняними цифровими арт-розробниками стало формою особистого та воєнного протистояння ворогові. Так, В. Паляниця та інші вищезгадані цифрові художники наголосили на розриві зв'язків з російськими авторами після повномасштабного вторгнення, спрямувавши свою діяльність на підтримку нагальних потреб України.

Важливою характеристикою використання 3D-графіки стало те, що новий інструмент образотворення надав українським митцям можливість стрімкого поширення образів та ідей національної єдності, національного спротиву та національної ідентифікації серед глобальної аудиторії. Подібне твердження простежується у статті О. Кашшай (співавторки даного дослідження) «The Ukrainian Art of the 20th – early 21st centuries: an attempt to identify the national context» («Українське мистецтво ХХ – початку ХХІ ст.: спроба ідентифікації національного контексту»), де йдеться про надзвичайну важливість національної ідентифікації після вторгнення росії в Україну і наголошено, що: «Унікальність українського мистецтва полягає в його синтетичній природі, в органічному поєднанні сильних академічних традицій та новаторства» (переклад автора) [4, с. 83]. Аналогічне твердження знаходимо у поєднанні традиційних прийомів живопису й скульптури з 3D-інструментами у цифровому мистецтві.

Окрему роль у сучасному мистецькому цифровому вимірі відіграють масштабні соціальні медіапроекти, орієнтовані на діалог із суспільством та залучення міжнародної аудиторії. Прикладом є візуальний 3D-проект «I'm Fine» («У мене все гаразд») (2024), створений групою молодих українських 3D-артистів, яку очолив 3D-артист з Херсону О. Тарасов. Проект демонстрували на зовнішньому екрані ТРЦ Gulliver Mall, найбільшому, за словами організаторів, екрані Східної Європи. Це була експозиція динамічного ролика з візуальною інтерпретацією питання «Як ти?» [19]. Такі соціально-орієнтовані 3D-проекти важливі для підтримки українських цифрових художників, розвитку креативної сфери цифрових

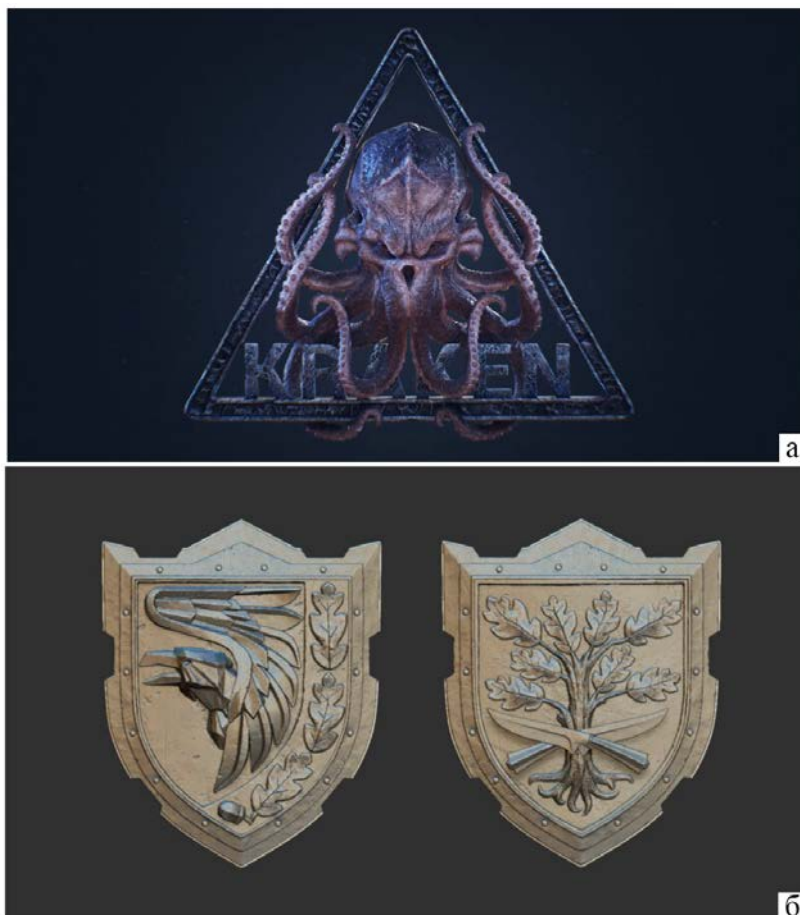
медіа та для залучення міжнародної аудиторії, перетворюючи міський простір на платформу для візуальної комунікації.

Новим напрямом у 3D-графіці після повномасштабного вторгнення стало створення військової символіки. Наприклад, розробниця геральдики Є. Стеценко [20] є авторкою цифрових розробок медалей та знаків, вибірково втілених і в матеріалі. Цей приклад підтверджує, що цифрова пластика стала важливим інструментом у медальєрному мистецтві.

Визначним етапом діяльності у цьому контексті стала співпраця цифрових художників та українських військових. Зокрема, український 3D-скульптор В. Григорів створив 3D-інтерпретацію емблеми спецпідрозділу «Кракен» (2022) та 93-ї ОМБр «Холодний Яр» (2023) (іл. 6).

Митець пройшов шлях у здобутті творчої професії, характерний для багатьох українських цифрових художників, які долучилися до digital-art з інших сфер. На його думку, «...ідея створити 3D-герб спецпідрозділу Кракен з'явилася під час перегляду відео звільнення Харківщини від російської плісняви восени 2022 року. Мужність цих воїнів не може не захоплювати і не надихати...» [23]. Автор розкриває мету основного задуму: з шеврона Кракена із зображенням скандинавської міфологічної істоти створити тривимірну версію з додаванням різних матеріалів, ефектів, текстур і анімації [23]. Образ супроводжується фразою «Випускайте Кракена!» як втілення ідеї пробудження міфологічної істоти, готової знищувати ворога, а також руною «Тейваз» як оберега та символу перемоги, мужності, стійкості й рішучості.

За словами В. Григоріва, згодом він отримав звернення від бійців 93-ї окремої механізованої бригади (ОМБр) «Холодний Яр» розробити 3D-візуалізацію герба бригади із образами чорного крука та білого дуба Максима Залізняка [23] (див. іл. 6). У створенні шеврону використано стилістику ар-деко із профільним зображенням чорного крука з одного боку і дуба Максима Залізняка з іншого, «...названого на честь ватажка загону гайдамаків, які 1768 під кроною дуба склали присягу на вірність Україні» в урочищі «Холодний Яр» Чигиринського району Черкаської області [23]. Автор використав фактуру кованого металу, загартованого у бою, акцентувавши увагу на бойових пошкодженнях. Стиль виконання шеврона та його візуальні образи утверджують дух незламності бригади, що ґрунтується на національній історії.



Іл. 6. В. Григорів. Цифрові інтерпретації геральдики: *а* – «Кракен»; *б* – «Холодний Яр». 3D-графіка. [21, 22]

Наведені приклади співпраці 3D-артистів з українськими військовими підтверджують, що традиційна українська геральдика набула суспільно вагомої значущості після повномасштабного вторгнення. Геральдичні образи розробляються цифровими засобами, що вказує на новий рівень розвитку креативного застосування 3D-інструментів у воєнний час.

Наступним напрямом діяльності українських цифрових митців стала інтеграція воєнної тематики у цифрові концепти ігрових персонажів, що демонструє взаємодію традиційної української культури, сучасних технологій та актуального історичного контексту. Показовим прикладом є творча робота «Скоро ми будемо вільні» (2022) української 3D-розробниці з Криму Т. Барвицької, котра створила цифровий образ українки для участі у міжнародному конкурсі та першої виставки міжнародної спілки цифрових модельєрів «Digital fashion forum» у Монте-Карло. Т. Барвицька – 3D-художниця і цифрова модельєрка, яка розробляє цифрові моделі одягу. До створеного

авторкою жіночого образу увійшли елементи традиційного українського одягу, які вона поєднала з сучасними елементами військового спорядження, зокрема бронежилетом. Героїня роботи – дівчина-аватар – це втілення символу української жінки, сильної та відважної, яка духовно спирається на традиційну культуру спадщину [24].

Подібні тенденції використання української айдентики в образах героїв для гейм-індустрії спостерігалися і серед закордонних замовників. Зокрема, міжнародна компанія Plarium, яка розробила персонажів з елементами української культурної символіки – Тараса Лютого та Марічки Непереможної, – використовувала подібні мотиви для гейм-індустрії під час створення широкого кола цифрових образів, в яких втілюється національна ідентичність. Про застосування низки характерних елементів української культури (орнаментів, стилізованих вінків, декоративних мотивів, стилізованих гербів, елементів народного одягу, традиційних зачісок тощо) детально йдеться

у матеріалі С. Щоголева (Stas Shegolev), заступника артдиректора компанії Plarium Ukraine [25].

Окремо варто окреслити й проблему привласнення російськими розробниками авторських проєктів українських 3D-артистів. Зокрема, огласки набув факт викрадення російською студією 3D-моделей бійців СБУ, створених українським художником Б. Жуковим. Цифрові образи українських героїв були використані ворогом у комерційному ігровому проєкті, спрямованому на пропаганду викривленої версії війни проти України [26].

Від початку військової агресії росії проти України постало актуальне питання формування незалежного українського інформаційного простору та доступу українців до освітніх програм у сфері комп'ютерної графіки. Як вже було сказано вище, до 2022 року значна частина освітнього контенту на пострадянському просторі у сфері 3D-візуалізації була пов'язана з російськомовним інформаційним середовищем, що впливало на культурну незалежність українських митців та ставало причиною розмивання їхньої національної ідентичності у міжнародному медіапросторі. Вирішення цієї проблеми стала діяльність українського 3D-артиста Д. Михайлика, який після повномасштабного вторгнення започаткував на платформі «YouTube» україномовний освітній канал «MukhailyArt» для представників вітчизняної цифрової креативної індустрії. Мета діяльності його каналу – розробка професійного навчального інструментарію українською мовою та популяризація української спільноти 3D-розробників. За словами Д. Михайлика, ідея створення вітчизняного освітнього каналу з 3D-візуалізації виникла як протидія домінуванню російського контенту у професійному диджитальному середовищі задля дистанціювання від російського інформаційного простору та створення альтернативного каналу знань для представників цифрових креативних індустрій [27]. Однією з нагальних проблем диджиталарту та геймдев-індустрії від початку російської агресії в Україну була некоректна ідентифікація українських митців у міжнародному медіапросторі, яких вважали росіянами через участь у російськомовних проєктах. У цьому контексті створення україномовного освітнього контенту стало важливим елементом культурної самоідентифікації професійної спільноти.

Змін зазнала і сама освітня сфера 3D-візуалізації для підготовки художників

і розробників. Українські школи комп'ютерної графіки почали випускати нові освітні матеріали та проводити заняття за донати. Наприклад, онлайн школа комп'ютерної графіки та розробки ігор «Varto school» впровадила в освітній процес серію благодійних CG-стрімів для збирання коштів на потреби ЗСУ. Зокрема, на сайті оголошено серію стрімів відомих 3D-розробників і митців для збирання коштів на потреби мінометної батареї – 24 Окремого Штурмового Батальйону «Айдар». Під час таких стрімів виступали відомі українські художники і розробники цифрового продукту С. Мінгулін, О. Запісочний, Я. Шамарін, Д. Михайлик, Н. Дгебуадзе та інші [28]. Також школа за донат на перемогу надає студійцям індивідуальні або навчальні відгуки від менторів школи.

**Висновки та перспективи використання результатів дослідження.** Оскільки стаття присвячена аналізу творів українських 3D-художників, які працюють із темами російсько-української війни та утвердження національної ідентичності, у дослідженні виокремлено ключові напрямки творчої діяльності цих цифрових митців.

1. Індивідуальна творча практика цифрових 3D-художників спрямована на відтворення й осмислення проблем, трагедій та наслідків війни як форма індивідуальної та колективної рефлексії.

2. Благодійні мистецькі ініціативи та NFT-проєкти скеровані на допомогу Україні, Збройним силам України, підтримку волонтерської діяльності.

3. Колективні мистецькі цифрові 3D-проєкти як культурні ініціативи призначені для культурної дипломатії й утвердження культурного образу України, підтримки її міжнародного авторитету як технологічної та інноваційної держави.

4. Розробка цифрових 3D-образів і концептів персонажів для ігрової індустрії передбачає формування адаптивного середовища з національної ідентичності у молодого покоління.

5. 3D-пластика у сфері геральдики й медальєрного мистецтва використовується для створення цифрової військової символіки.

6. Формування україномовного цифрового освітнього простору за допомогою 3D-графіки орієнтоване на інноваційну трансформацію освітнього середовища.

Така структура дала змогу дослідити діяльність 3D-розробників як багатовимірний мистецький феномен, що поєднує художню, соціальну та громадську активність, а також

виконує комунікативні й культуротворчі функції в умовах повномасштабної війни.

У результаті дослідження встановлено, що 3D-графіка виступає інструментом художньої рефлексії російсько-української війни. Проаналізовані мистецькі проекти, в яких індивідуальний досвід поєднується з колективною пам'яттю суспільства. Визначено вплив 3D-творів не лише у сфері образотворення, але й у соціально-культурних та освітніх напрямках. Описані художні проекти, які продемонстрували значущість цифрового мистецтва під час військових протистоянь. Визначено, що українські 3D-артисти використовують широкий спектр практик – від створення емоційних сцен війни та інтеграції національної символіки до реалізації благодійних NFT-проектів, участі у міжнародних ініціативах і розвитку україномовного освітнього середовища, що розширює роль мистецтва у соціальному та комунікативному контекстах.

Водночас поєднання традиційних творчих підходів із цифровими технологіями сприяє формуванню нових візуальних наративів, активізації власного культурного продукту та утвердженню української культурної ідентичності, що в підсумку визначає 3D-мистецтво як елемент сучасного культурного дискурсу. Війна стала катализатором формування незалежного україномовного освітнього простору

у сфері комп'ютерної графіки та призвела до посилення процесів культурної самоідентифікації митців. Вихід з російського інформаційного поля, активізація власного контенту та інтеграція національної символіки у цифрові образи засвідчують глибокі зрушення у світоглядних та професійних орієнтирах українських художників. Таким чином, 3D-мистецтво в час війни постає як багатовимірний феномен.

Перспективи використання результатів дослідження є широкими та міждисциплінарними. Отримані висновки можуть бути застосовані у подальших мистецтвознавчих дослідженнях, зокрема для поглибленого аналізу цифрового мистецтва як інструменту культурної пам'яті та візуальної історіографії. Вони також можуть слугувати теоретичною базою для розробки навчальних програм і курсів у сфері цифрового мистецтва в українському контексті. У подальшій перспективі доцільним є розширення дослідження у напрямку аналізу взаємодії 3D-мистецтва з новітніми технологіями (штучний інтелект, віртуальна та доповнена реальність), а також вивчення впливу цифрових художніх практик на формування міжнародного іміджу України. Не менш важливим є дослідження етичних, правових та авторських аспектів функціонування цифрового мистецтва в умовах війни.

#### Список використаних джерел

1. Стоян С. Мистецтво та війна: специфіка художніх трансформацій. *Філософська думка*. 2022. Вип. 2. С. 119–124. URL: <http://jnas.nbuv.gov.ua/article/UJRN-0001633894> (дата звернення: 10.04.2026).
2. Пушонкова О. А., П'янзін С. Д. Культура пам'яті у мистецьких рефлексіях війни (на прикладі проекту «Війна в Україні: візуальні виміри пам'яті»). *Культурологічний альманах*. 2023. Вип. 3. С. 304–311. DOI: <https://doi.org/10.31392/cult.alm.2023.3.43> (дата звернення: 08.04.2026).
3. Гулевич С. Сучасне українське візуальне мистецтво про війну як медіум культурної пам'яті. *Мистецтвознавство України*. 2025. № 25. С. 205–212. <https://doi.org/10.31500/2309-8155.25.2025.346170> (дата звернення: 11.04.2026).
4. Совгира Т. І. Цифрові технології в сучасному візуальному мистецтві. *Вісник КНУКіМ. Серія «Мистецтвознавство»*. 2020. Вип. 42. С. 65–71. DOI: <https://doi.org/10.31866/2410-1176.42.2020.207634> (дата звернення: 08.04.2026).
5. Дубрівна А. П., Єрмак І. О. Цифрова ілюстрація в контексті російсько-української війни. *Український мистецтвознавчий дискурс*. 2023. №2. С. 46–52. <https://doi.org/10.32782/uad.2023.2.6> (дата звернення: 12.04.2026).
6. Гулевич С. Графічне мистецтво України як констатація війни. *Збірник наукових праць «Сучасне мистецтво»*. 2023. Вип. 19. С. 200–207. DOI: <https://doi.org/10.31500/2309-8813.19.2023.294878> (дата звернення: 08.04.2026).
7. Шеретюк Р.М. Художня візуалізація новітньої російсько-української війни крізь призму польського стріт-арту. *АРТ-платФОРМА*. 2024. № 9. С. 120–138. DOI: <https://doi.org/10.51209/platform.1.9.2024.120-138>. (дата звернення: 12.04.2026).
8. Kashshay O. The Ukrainian Art of the 20th – early 21st centuries: an attempt to identify the national context. *Збірник наукових праць "Українська академія мистецтва"*. 2024. Вип. 35. С. 76–84. URL: <http://195.20.96.242:5068/kvnaoma-xmlui/handle/123456789/763> (дата звернення: 08.04.2026).
9. Dmitry Pozherauskas. Portfolio. *Artstation*. 2023. URL: <https://www.artstation.com/dmitrypozherauskas3> (дата звернення: 08.04.2026).
10. Denys Tsiperko. Portfolio. *Artstation*. 2022. URL: <https://www.artstation.com/denstarsk8> (дата звернення: 08.04.2026).

11. Мистецтво в країні війни: Денис Циперко : відео. *You Tube*. #BABYLON'13. URL: [https://www.youtube.com/watch?v=aV91ole\\_7bE](https://www.youtube.com/watch?v=aV91ole_7bE) Дата публікації: 22.1.2023 (дата звернення: 08.04.2026).
12. Matthew Hunter. *instagram*. 16 березня 2022 р. [https://www.instagram.com/matthew\\_hunter13/p/CbKps6ft-Wp/](https://www.instagram.com/matthew_hunter13/p/CbKps6ft-Wp/) (дата звернення: 08.04.2026).
13. Солімчук А. The fate of the bear. *instagram*. 2022 р. [https://www.instagram.com/matthew\\_hunter13/p/CbKps6ft-Wp/](https://www.instagram.com/matthew_hunter13/p/CbKps6ft-Wp/) (дата звернення: 08.04.2026).
14. Осипенко О. *instagram*. 22 березня 2022 р. [https://www.instagram.com/sauti\\_art/p/CbZ4nUMKJBg/](https://www.instagram.com/sauti_art/p/CbZ4nUMKJBg/) (дата звернення: 08.04.2026).
15. Karpylenko Andrii. Emperor Cat — Just Donate. *Artstation*. 2023. URL: <https://www.artstation.com/artwork/XgYmJ3> (дата звернення: 08.04.2026).
16. Sadan Vague. Благодійний аукціон культового цифрового мистецтва NFT. *avatarsforukraine*. 2022. URL: <https://www.avatarsforukraine.com/uk> (дата звернення: 08.04.2026).
17. Паляниця В. 3D скульптинг під час війни. Що варто робити для перемоги? : [інтерв'ю] / розмову вела М. Аветисян. *You Tube*. 13 травня 2022. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=4Cai4MaqUwk&t=4575s> (дата звернення: 08.04.2026).
18. Sadan Vague. Portfolio. *Artstation*. 2022. URL: <https://www.artstation.com/sadania/albums/8250392> (дата звернення: 08.04.2026).
19. "I'm fine": як українські 3d-артисти заговорили зі світом на фасаді "гулівера". *marketer*. 31.10.2024. URL: <https://marketer.ua/ua/how-ukrainian-3d-artists-spoke-to-the-world-on-the-facade-of-gulliver/> (дата звернення: 08.04.2026).
20. Evgeniya. [Ілюстрації моделей] *Artstation*. 2025. URL: <https://evgeniya22.artstation.com/> (дата звернення: 08.04.2026).
21. Vitalii Hryhoriv. Kraken. *Artstation*. 2023. URL: <https://www.artstation.com/artwork/w0PJWV> (дата звернення: 08.04.2026).
22. Vitalii Hryhoriv. 93rd Mechanized Brigade "Kholodnyi Yar". *Artstation*. 2023. URL: <https://www.artstation.com/artwork/9Ezmbv> (дата звернення: 08.04.2026).
23. Anna Mikhel. 3D Artist Віталій Григорів — про роботу над Call of Duty, Hogwarts Legacy та створення 3D-герба для спецпідрозділу «Кракен». *GameDev*. 21 жовтня 2024. URL: <https://gamedev.dou.ua/articles/3d-artist-about-working-on-call-of-duty-and-kraken/> (дата звернення: 12.04.2026).
24. Іванов П., Демчак О. Честь, воля, сила. Кропивницька 3D-художниця створила образ українки для участі у міжнародному конкурсі. *Суспільне Кропивницький*. 30 квітня, 2022. URL: <https://suspilne.media/kropuvnytskyi/234382-cest-vola-sila-kropivnicka-3d-hudoznica-stvorila-obraz-ukrainki-dla-ucasti-u-miznarodnomu-konkursi/> (дата звернення: 08.04.2026).
25. Stas Shegolev. Тарас Лютий та Марічка Непереможна: як ми розробили українських персонажів для двох ігор Plarium. *GameDev*. 1 червня 2023. URL: <https://gamedev.dou.ua/blogs/creating-ukrainian-characters-plarium/> (дата звернення: 08.04.2026).
26. Росіяни використовують у грі про ПВК «Вагнер» асети бійців СБУ, створені українцем. Розповідаємо, як так трапилося. *GameDev*. 7 березня 2024. URL: <https://gamedev.dou.ua/forums/topic/48512/> (дата звернення: 08.04.2026).
27. Belovolchenko Hanna. 3D Artist з Ubisoft і автор каналу MykhailykArt — про запуск ютуб-проєкту українською, перемогу на Першій премії DOU та доходи з медійки. *GameDev*. 7 березня 2024. URL: <https://gamedev.dou.ua/articles/dou-award-winner-about-career-and-youtube/> (дата звернення: 08.04.2026).
28. Благодійна серія CG стрімів. *varto*. 2023. URL: <https://varto.school/iventy/blagodijna-seriya-cg-strimiv/> (дата звернення: 08.04.2026).

#### References

1. Stoyan, S. (2022). Mystetstvo ta viina: spetsyfika khudozhnikh transformatsii [Art and war: the specifics of artistic transformations]. *Filosofska dumka* [Philosophical thought], (2), 119–124. <http://jnas.nbu.gov.ua/article/UJRN-0001633894> [in Ukrainian].
2. Pushonkova, O., & Piazin, S. (2023). Kultura pamiaty u mystetskykh refleksiiakh viiny (na prykladi proiektu «Viina v Ukraini: vizualni vymiry pamiaty») [Culture of memory in artistic reflections of war (on the example of the project “war in ukraine: visual dimensions of memory”)]. *Kulturolohichniy almanakh* [Culturological Almanac], (3), 304–311. DOI: <https://doi.org/10.31392/cult.alm.2023.3.43> [in Ukrainian].
3. Hulievych, S. (2025). Cuchasne ukrainske vizualne mystetstvo pro viinu yak medium kulturnoi pamiaty [Contemporary Ukrainian visual art about war as a medium of cultural memory]. *Mystetstvoznavstvo Ukrainy* [Art History of Ukraine], (25), 205–212. DOI: <https://doi.org/10.31500/2309-8155.25.2025.346170> [in Ukrainian].
4. Sovhira, T. (2020). Tsyfrovi tekhnolohii v suchasnomu vizualnomu mystetstvi [Digital technologies in contemporary visual art]. *Visnyk KNUKiM. Seriya «Mystetstvoznavstvo»* [Bulletin of KNUKiM. Series "Art History"], (42), 65–71. DOI: <https://doi.org/10.31866/2410-1176.42.2020.207634> [in Ukrainian].
5. Dubrivna, A., & Yermak, I. (2023). Tsyfrova iliustratsiia v konteksti rosiisko-ukrainskoi viiny [Digital illustration in the context of the Russian-Ukrainian war]. *Ukrainskyi mystetstvoznavchyi dyskurs* [Ukrainian art history discourse], (2), 46–52. DOI: <https://doi.org/10.32782/uad.2023.2.6> [in Ukrainian].
6. Hulievych, S. (2023). Hrafichne mystetstvo Ukrainy yak konstatatsiia viiny [Graphic Art of Ukraine as a Statement on War]. *Suchasne mystetstvo* [Contemporary art], (19), 200–207. DOI: <https://doi.org/10.31500/2309-8813.19.2023.294878> [in Ukrainian].

7. Sheretiuk, R. (2024). Khudozhnia vizualizatsiia novitnoi rosiisko-ukrainskoi viiny kriz pryzmu polskoho strit-artu [Artistic visualization of the latest Russian-Ukrainian war through the prism of Polish street art]. *ART-platFORMA*, (9), 120–138. DOI: <https://doi.org/10.51209/platform.1.9.2024.120-138>. [in Ukrainian].
8. Kashshay, O. (2024). The Ukrainian Art of the 20th – early 21st centuries: an attempt to identify the national context. *Zbirnyk naukovykh prats "Ukrainska akademiia mystetstva"* [Collection of scientific papers "Ukrainian Academy of Art"], (35), 76–84. <http://195.20.96.242:5068/kvnaoma-xmlui/handle/123456789/763> [in English].
9. Dmitry Pozherauskas (2023). Portfolio. *Artstation*. <https://www.artstation.com/dmitrypozherauskas3> [in English].
10. Denys Tsiperko (2022). Portfolio. *Artstation*. <https://www.artstation.com/denstark8> [in English].
11. #BABYLON'13 (2023, Sichen 22). Mystetstvo v kraini viiny: Denys Tsiperko [Art in a Land of War: Denys Tsiperko] [Video]. *You Tube*. [https://www.youtube.com/watch?v=aV91ole\\_7bE](https://www.youtube.com/watch?v=aV91ole_7bE) [in Ukrainian].
12. Matthew Hunter (2022). [N.n.] *instagram*. Retrieved from [https://www.instagram.com/matthew\\_hunter13/p/CbKps6ft-Wp/](https://www.instagram.com/matthew_hunter13/p/CbKps6ft-Wp/) [in English].
13. Andriy Solimchuk. The fate of the bear. *instagram*. Retrieved from [https://www.instagram.com/sauti\\_art/p/CbZ4nUMKJBg/](https://www.instagram.com/sauti_art/p/CbZ4nUMKJBg/) [in English].
14. Olga Osypenko. (2022). [N.n.] *instagram*. Retrieved from [https://www.instagram.com/sauti\\_art/p/CbZ4nUMKJBg/](https://www.instagram.com/sauti_art/p/CbZ4nUMKJBg/) [in English].
15. Karpynenko Andrii. (2023). Emperor Cat – Just Donate. *Artstation*. Retrieved from <https://www.artstation.com/artwork/XgYmJ3> [in English].
16. Sadan Vague. (2022). Blahodiinyi auktsion kultovoho tsyfrovoho mystetstva NFT [Charity auction of iconic digital art NFTs]. *avatarsforukraine*. <https://www.avatarsforukraine.com/uk> [in Ukrainian].
17. Palanytsia V. (2022) 3D skulptinh pid chas viiny. Sheho varto robyty dlia peremohy? [3D sculpting during war. What should be done to win?] : [interview] / the conversation was conducted by Margarita Avetisyan. *youtube*. <https://www.youtube.com/watch?v=4Cai4MaqUwk&t=4575s> [in Ukrainian].
18. Sadan Vague. (2022). Portfolio. *Artstation*. <https://www.artstation.com/sadania/albums/8250392> [in English].
19. marketer (2024, Zhovten 31). “I’m fine”: yak ukrainski 3d-artysty zahovoryly zi svitom na fasadi “hulivera” [“I’m fine”: how ukrainian 3d artists spoke to the world on the facade of “gulliver”]. <https://marketer.ua/ua/how-ukrainian-3d-artists-spoke-to-the-world-on-the-facade-of-gulliver/> [in Ukrainian].
20. Evgeniya (2025). [Model illustrations] *Artstation*. <https://www.artstation.com/evgeniya22> [in Ukrainian].
21. Hryhoriv, Vitalii (2023). Kraken. *Artstation*. <https://www.artstation.com/artwork/w0PJWV> [in English].
22. Hryhoriv, Vitalii (2023). 93rd Mechanized Brigade "Kholodnyi Yar". *Artstation*. <https://www.artstation.com/artwork/w0PJWV> [in English].
23. Mikhel, Anna (2024, Zhovten 21). 3D Artist Vitalii Hryhoriv – pro robotu nad Call of Duty, Hogwarts Legacy ta stvorennia 3D-herba dlia spetspidrozdilu «Kraken» [3D Artist Vitaliy Grigoriv – about working on Call of Duty, Hogwarts Legacy, and creating a 3D emblem for the Kraken special forces unit]. *GameDev*. <https://gamedev.dou.ua/articles/dou-award-winner-about-career-and-youtube/> [in Ukrainian].
24. Ivanov, P., & Demchak, O. (2022). Chest, volia, syla. Kropyvnytska 3D-khudozhnytsia stvorila obraz ukrainky dlia uchasti u miznarodnomu konkursi [Honor, will, strength. A 3D artist from Kropyvnytskyi created the image of a Ukrainian woman to participate in an international competition]. *Suspilne Kropyvnytskyi* [Social Kropyvnytskyi]. <https://suspilne.media/kropyvnytskyi/234382-cest-vola-sila-kropivnicka-3d-hudoznica-stvorila-obraz-ukrainki-dla-uchasti-u-miznarodnomu-konkursi/> [in Ukrainian].
25. Shegolev, Stas (2023). Taras Liutyi ta Marichka Neperemozhna: yak my rozrobyly ukrainskykh personazhiv dlia dvokh ihor Plarium [Taras Lutyi and Marichka Neperozhna: how we developed Ukrainian characters for two Plarium games]. *GameDev*. <https://gamedev.dou.ua/blogs/creating-ukrainian-characters-plarium/> [in Ukrainian].
26. GameDev (2024, Berezen 7). Rosiiany vykorystovuiut u hri pro PVK «Vahner» assety biitsiv SBU, stvoreni ukrainsem. Rozpovidaiemo, yak tak trapylosia [Russians use SBU fighter assets created by a Ukrainian in a game about the Wagner PMC. We tell you how it happened]. <https://gamedev.dou.ua/forums/topic/48512/> [in Ukrainian].
27. Belovolchenko, Hanna. (2024, Berezen 7). 3D Artist z Ubisoft i avtor kanalu MykhailykArt – pro zapusk yutub-proiektu ukrainskoiu, peremohu na Pershii premii DOU ta dokhody z mediiky [3D Artist from Ubisoft and author of the MykhailykArt channel – about launching a YouTube project in Ukrainian, winning the DOU First Prize, and income from media]. *GameDev*. <https://gamedev.dou.ua/articles/dou-award-winner-about-career-and-youtube/> [in Ukrainian].
28. varto (2023). Blahodiina seria CG strimiv [Charity Series of CG Streams]. <https://varto.school/iventy/blagodijna-seriya-cg-strimiv/> [in Ukrainian].

Дата першого надходження статті до видання: 29.03.2026

Дата прийняття статті до друку після рецензування: 23.04.2026

Дата публікації (оприлюднення) статті: 26.05.2026



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