

КИЇВСЬКИЙ СТОЛИЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ БОРИСА ГРІНЧЕНКА
ФАКУЛЬТЕТ УКРАЇНСЬКОЇ ФІЛОЛОГІЇ, КУЛЬТУРИ І МИСТЕЦТВА
КАФЕДРА УКРАЇНСЬКОЇ ЛІТЕРАТУРИ,
КОМПАРАТИВІСТИКИ І ГРІНЧЕНКОЗНАВСТВА

**СТВОРЕННЯ СУЧАСНОГО АВТОРСЬКОГО КОМІКСУ:
СПЕЦИФІКА, ТЕХНОЛОГІЇ (ТВОРЧИЙ ПРОЄКТ)**

КВАЛІФІКАЦІЙНА (МАГІСТЕРСЬКА) РОБОТА

СОЛОДКОГО МИХАЙЛА ІГОРОВИЧА

спеціальність 035 «Філологія»

освітньо-професійна програма «Літературна творчість»

Науковий керівник:

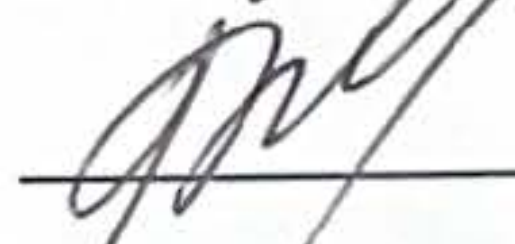
доктор філологічних наук, професор
завідувач кафедри української літератури

Бровко О. О.



Допущено до захисту:

Завідувач кафедри української літератури:

 /Олена Бровко/

Протокол засідання кафедри

№ 12 «14» 12» 2025 р.

Робота захищена:

«17» грудня 2025 р.

Цим підписом засвідчую,
що наданий на захист
рукопис та електронний
документ є ідентичними.
14.12.2025 

Київ – 2025

ЗМІСТ

ВСТУП	3
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНИЙ ОГЛЯД ТА ЖАНРОВІ ОСОБЛИВОСТІ КОМІКСІВ	10
1.1. Поняття жанру в літературознавстві: історико-теоретичний аспект	13
1.2. Художній процес в епоху цифрового модернізму та постгуманізму	18
1.3. Генеративний ШІ як мистецький інструмент	23
РОЗДІЛ 2. ОГЛЯД ТВОРЧОГО ПРОЕКТУ “СУДОВИЙ АКТ”	32
2.1. Комікс та графічний роман як форма візуального наративу: теоретичне осмислення, типологія, види	33
2.1.1 Сценарна розробка та мета-наратив	34
2.2. Візуалізація: інжиніринг промптів та кураторство візуалу	35
2.2.1. Інструментарій та технічне забезпечення	35
2.2.2. Стилістика та проблема візуальної консистентності	36
2.2.3. ШІ як співавтор: від інструменту до джерела ідей	37
2.3. Постпродакшн та верстка	38
2.3.1. Редагування та подолання технічних обмежень ШІ	38
2.4. Творчий проєкт: «Детектив Трукаш» (Вибрані частини)	40
ВИСНОВКИ	87
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	90

ВСТУП

Актуальність теми дослідження. Сучасна художня література позначена розвитком тенденції синтезу текстового матеріалу з графічним зображенням, що актуалізує мистецькі саморефлексії автора, а також є своєрідною візуалізацією досвіду людини XX–XXI століття. Лариса Горболіс у монографії “Міжмистецькі контакти українського тексту” відзначає, що “в українських і зарубіжних студіях інтермедіального скерунку все ще залишається відкритим корпус питань, пов’язаних із термінологією та методологією” [6, с. 290]. Дослідниця наголошує: “Залучення студій із філософії, культурології, психології, народознавства, мистецтвознавства тощо підсилюють розуміння літературного твору. Присутність медій в українському тексті стає все помітнішим, а отже, на вітчизняних теренах активізуються дослідження міжмистецьких контактів (праці О. Брайка, Л. Генералюк, С. Маценки, Н. Мочернюк, Д. Наливайка, В. Просалової, О. Пуніної, О. Рисака, М. Фоки та ін.)” [6, с. 290].

Зокрема, дослідники зосереджуються на розрізненні графічної прози і коміксів, відзначаючи, що графічна проза переважно відзначається увиразненням ціннісної проблематики. В українській літературі відомі графічні романи Дениса Фадєєва “Звитяга. Савур-могила”, Левка Квіта “Кіборги. Початок. Том I”, Сергія Захарова “Діра”, Володимира Щербаченка і Сергія Захарова “Перехрестя: Дев’ять історій про війну та насильство” та ін.

Безпосередньо до осмислення художніх координат експериментального письма зверталися Світлана Підопригора [12, 13, 14], Ярослав Голобородько [5], Марина Варданаєн [29] та інші дослідники, які у своїх працях підкреслюють важливість інноваційних наративних практик для формування сучасного літературного процесу. Їхні студії фокусуються на трансформаціях

художнього мислення, зламі традиційних поетик та появі нових форм вираження, що поєднують вербальні, візуальні та мультимедійні моделі.

Олена Бежан аналізує специфіку наративу графічного роману та інтермедіальний дискурс у сучасній американській літературі, звертаючи увагу на взаємодію текстових і зображальних компонентів, а також на їхній вплив на читача [2, с. 20-26]. Її підходи дозволяють зіставити зарубіжний досвід із процесами, що розгортаються в українській прозі, де також простежується тенденція до жанрової гібридизації та використання коміксової естетики. Дослідниця зазначає: “Одним з таких новаторських напрямків творчого відтворення дійсності стали візуальні мистецтва. Під візуальними ми розуміємо не тільки архітектуру, скульптуру і живопис, але й ілюстрацію, карикатуру, фотографію, рекламу і мистецтво, що не відрефлексувало у столітті XIX, але стало таким актуальним і потрібним у столітті XX та XXI, це секвенційне мистецтво коміксу” [2, с. 20].

Світлана Підопригора у низці своїх ґрунтовних робіт системно розкрила специфіку української експериментальної літератури, окресливши її генезу, європейський контекст і національні стильові домінанти. Дослідниця наголошує на тісних зв'язках між авангардними пошуками XX століття та сучасними формами постмодерної й постпостмодерної прози, звертаючи увагу на роль інтермедіальності, нелінійного сюжету та ігрових стратегій [15, с. 392].

Цікавий методичний досвід узагальнює Володимир Юрженко у своєму дослідженні “Досвід використання навчальних коміксів у технологічних освітніх системах найбільш розвинутих країн світу”. Автор пропонує порівняльний аналіз освітніх практик, доводячи ефективність коміксів як інструменту візуалізації складної інформації, розвитку критичного мислення та підвищення мотивації здобувачів освіти [19, с. 303-306].

Світлана Хлестова зазначає, що є достатньо підстав стверджувати, що комікс є засобом масової комунікації, через який автори сьогодні передають не лише художню, а й наукову та документальну інформацію [18, с. 15].

Оксана Гудошник зосереджується на аналізі коміксів в українському комунікаційному просторі, досліджує їхні медійні можливості та вивчає сучасні інструменти формування й репрезентації організаційної культури. Особливу увагу вона приділяє тому, як графічні наративи адаптуються до потреб маркетингових стратегій, корпоративних комунікацій та соціальних ініціатив, розширюючи сферу функціонування цього жанру за межі суто художнього простору [8, с. 41].

Ці технологічні зміни збігається з культурним переходом від постмодернізму до нової парадигми, яку дослідники (А. Кірбі) визначають як “діджитал модернізм”. У цій новій реальності ревізії піддаються традиційні уявлення про авторство, творчість та оригінальність. Культурний простір перебуває у стані тектонічного зсуву, зумовленого стрімким розвитком генеративного штучного інтелекту (GenAI).

З одного боку, митці знаходять нові форми виразності, що відповідають кліповому, фрагментарному сприйняттю сучасної людини. З іншого боку, поява нейромереж, здатних генерувати високоякісний візуальний контент, демократизує творчий процес, дозволяючи авторам без академічної художньої освіти реалізовувати складні візуальні проєкти. Актуальність цієї теми зумовлена необхідністю наукового осмислення цього симбіозу творчого потенціалу автора та технологій. Дослідження специфіки створення авторського коміксу за допомогою ШІ дозволяє не лише зафіксувати новітній етап у розвитку візуально та літературного мистецтва, а й проаналізувати, як алгоритми перетворюються з пасивного інструменту на активного учасника творчого процесу.

Зв'язок роботи з науковими програмами, планами, темами. Магістерська робота виконана в руслі сучасних досліджень цифрової гуманітаристики (Digital Humanities) та медіазнавства, відповідаючи пріоритетним напрямкам вивчення впливу новітніх технологій на мистецькі практики і трансформацію сучасних метанаративів у контексті реалізації наукової теми кафедри української літератури, компаративістики і грінченкознавства Київського столичного університету імені Борис Грінченка «Література як інтелектуальний код суспільних трансформацій в Україні: кінець XIX – початок XXI ст.)».

Мета роботи має двоєдиний характер: теоретико-аналітичний та практично-творчий. На теоретичному рівні мета полягає у виявленні специфіки створення і жанрових особливостей авторського коміксу; визначенні місця генеративного ШІ в системі сучасного мистецтва та аналізі ролі автора в епоху діджитал модернізму. На практичному рівні – у розробці та апробації методики повного виробничого циклу створення графічного нарративу однією особою за допомогою нейромереж.

Для досягнення мети поставлено такі **завдання**:

Проаналізувати теоретичні засади коміксу як медіуму та визначити специфіку графічного роману в контексті сучасної культури.

Дослідити еволюцію мистецьких практик від постмодернізму до діджитал модернізму та місце ШІ у цій трансформації.

Розробити оригінальний сценарій та концепцію графічного нарративу, що використовує жанрові канони нуару для метахудожньої рефлексії.

Реалізувати творчий проєкт (комікс “Судовий Акт”) із застосуванням генеративних моделей (DALL-E 3) та інструментів постпродакшну (Adobe Photoshop).

Емпірично перевірити гіпотезу про можливість «емерджентного співавторства» з ШІ та проаналізувати вплив технічних помилок генерації на розвиток сюжету.

Об’єктом дослідження є процес створення візуального наративу в умовах співпраці людини та генеративних систем штучного інтелекту.

Предметом дослідження є методологічні, естетичні, культурологічні і методичні аспекти використання нейромереж для реалізації авторського задуму в жанрі графічного роману.

Теоретико-методологічні засадами дослідження стали роботи Скотта Макклауда [25] та Алана Кірбі [23], присвячені методологічним і практичним аспектам цифрової гуманітаристики і власне жанровому моделюванню коміксів. Аналіз тенденцій сучасного літературного процесу спирається на дослідження Тамари Гундорової [9], Лариси Горболіс [6], Роксани Харчук [18]. У магістерській роботі враховано досвід українських учених Світлани Підпригори [12, 13, 14, 15], Марини Варданян [29], Бориса Філоненка [16] та інших дослідників поетики візуальності і креалізованих текстів.

Методи дослідження. У роботі застосовано методологію *practice-based research* (дослідження через практику), що поєднує теоретичний аналіз із творчим експериментом. Зокрема використано: *культурно-історичний метод* – для аналізу еволюції коміксу та зародження алгоритмічного мистецтва; *наратологічний аналіз* – для розробки сценарної структури та мета-наративу; *емпіричний метод* – для тестування можливостей генеративних моделей та розробки алгоритмів промпт-інжинірингу; *метод кейс-стаді (case study)* – для детального аналізу процесу створення коміксу «Судовий Акт».

Комікс “Судовий Акт” створено із застосуванням генеративних моделей (DALL-E 3) та інструментів постпродакшну (Adobe Photoshop).

Наукова новизна одержаних результатів полягає у тому, що: *вперше* на практиці доведено можливість реалізації повного циклу виробництва складного графічного роману однією особою, яка поєднує ролі сценариста, режисера та промпт-інженера, без залучення професійних художників; *набуло подальшого розвитку* розуміння феномену «емерджентного співавторства» (emergent co-authorship), де непередбачувані результати генерації («галюцинації» ШІ) розглядаються не як брак, а як джерело креативних рішень; *удосконалено* методику створення візуальної консистентності персонажів та стилю при роботі з дифузійними моделями.

Практичне значення одержаних результатів. Розроблений алгоритм роботи над коміксом може слугувати методичною базою для художників, дизайнерів та сценаристів, які прагнуть інтегрувати інструменти ШІ у свою професійну діяльність. Створений графічний роман «Судовий Акт» є самостійним художнім твором, готовим до публікації.

Апробація результатів дослідження. Основні положення та результати роботи було представлено в доповідях на II Всеукраїнській студентській інтернет-конференції «Філологічні та педагогічні науки: сучасні виміри і виклики», організованій Луганським національним університетом імені Тараса Шевченка (Полтава, 2025), X Всеукраїнській науково-практичній конференції студентів, аспірантів, докторантів і молодих учених «Актуальні питання літературознавства і мовознавства» у Київському столичному університеті імені Бориса Грінченка (Київ, 2025), а також висвітлено в публікації:

Солодкий М. Специфіка створення коміксу в епоху діджитал модернізму: кейс “Судовий Акт” *Молодий дослідник. Збірник наукових праць здобувачів і молодих учених Факультету української філології, культури і мистецтва*, 2025. Вип.7. URL: <https://mold.kubg.edu.ua/index.php/journal>.

Структура роботи. Робота складається зі вступу, двох розділів, висновків, списку використаних джерел та додатків. Перший розділ присвячено теоретичному аналізу феномену коміксу та III-мистецтва. Другий розділ містить опис методології та практичну реалізацію творчого проєкту. Повний обсяг графічного роману представлено у додатках.

РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНИЙ ОГЛЯД ТА ЖАНРОВІ ОСОБЛИВОСТІ КОМІКСІВ

Вступ до розділу

Сучасне суспільство, а разом з ним і мистецтво, знаходяться у стані трансформації (перехідний період між технологічними епохами), характер якого визначається двома важливими культурними векторами: з одного боку, це еволюція художніх смислів та еволюція статусу мистецького твору у межах постпостмодерністської течії, з іншого - інтенсивний технологічний розвиток, причиною якого стало створення та поширення просунутих генеративних мовних моделей (штучний інтелект), здатних вирішувати задачі на рівні близькому до людського. Процес цієї суспільно-технологічної еволюції беззаперечно впливає як на людську свідомість, так і на її форми вираження, розширюючи можливості створення якісного контенту кожною людиною, як ніколи до цього. Такий розвиток суспільства неминуче поєднує сам акт творчості із технологічними інноваціями, формуючи нове дослідницьке та творче поле, осмислення якого вимагає залучення комплексного, міждисциплінарного підходу. Мета даної роботи - створити та проаналізувати творчий проект у рамках вищезгаданого комплексного підходу. Мета першого розділу цієї роботи - надати теоретично-фундаментальну базу, яка зможе відповісти на такі питання, як “що таке комікс?”, “яка історія розвитку коміксів та їх соціологічно-культурний феномен?”, “яка роль ШІ у сучасному мистецтві?” та “чи можуть твори, створені за допомогою ШІ вважатись мистецтвом?”. Ключове завдання цього розділу полягає у тому, щоб продемонструвати яким чином генеративне ШІ може бути інструментом та асистентом (або й співавтором) для вираження авторських наративів у візуальній формі коміксу однією людиною без навичок малювання. Таким чином, сутність цього

розділу не лише у тому, аби проаналізувати наявні теорії, а й сформувати ефективний академічний фреймворк для практичної частини дослідження, яка буде представлена у Розділі 2. Такий міждисциплінарний підхід корелює з сучасними тенденціями в українському літературознавстві. Зокрема, Світлана Підопригора у своїй монографії “Українська експериментальна проза ХХ – початку ХХІ століть” розглядає еволюцію прози саме як процес художнього експерименту. Вона зазначає, що цей процес включає “повноцінне функціонування візуального образу (комікс, графічний роман, артбук) та динамізацію переходу тексту із друкованої площини до цифрового простору (мультимедійні проекти, інтерактивні книги-ігри, відеоігри)” [15, с.2]. Таким чином, поєднання жанру коміксу та цифрових технологій III у рамках даної роботи безпосередньо відповідає тенденціям вивчення сучасних українських літературних експериментів.

Для досягнення цієї амбітної мети в межах розділу визначено низку взаємопов’язаних цілей. По-перше, необхідно здійснити детальний огляд теоретичної бази візуального формату коміксу. Цей етап передбачає не просто перелік визначень, а саме аналіз ключових праць і творів, що формували феномен коміксів протягом ХХ та ХХІ сторіч. Аналіз поняття коміксу базуватиметься на роботах Скотта Макклауда та Вілла Айснера (авторитетні американські дослідники та автори коміксів) з ціллю розмежувати поняття “комікс” та “графічний роман”. Наступним етапом буде ретроспективний аналіз історичною траєкторії соціально-культурної еволюції коміксів - від маргінального жанру до повноцінного інструменту мистецької рефлексії у масовій культурі. Особливу увагу буде також приділено аналізу сприйняття цих теорій в українському академічному просторі, зокрема через праці українського публіциста та дослідника коміксів Бориса Філоненка, який

вивчає формування локальної традиції мальовису через призми глобального контексту.

По-друге, дослідження художнього процесу з використанням ШІ у рамках цього проекту неможливе без занурення у відповідний культурний та філософський контекст. Тому наступним кроком стане обґрунтування тези про те, що поява ШІ-мистецтва є логічним і закономірним етапом розвитку людської культури. Буде проаналізовано обмеженість постмодерністської парадигми в рамках сучасності, спираючись на праці українських літературознавців, що досліджували цей період (наприклад, Тамара Гундорова та Роксана Харчук). На противагу течії постмодернізму також буде проаналізовано новітню концепцію теорії “діджитал модернізму” Алана Кірбі. Ця теорія описує сучасну культуру через призму цифрових технологій, де поняття автора стає плинним, твір - інтерактивним та процесуальним, а межа між творцем і глядачем-читачем розмивається. Саме ця концепція дозволяє адекватно описати та проаналізувати творчий процес, у якому ШІ стає помічником та спів-автором людини.

По-третє, центральною частиною розділу стане критичний огляд сучасної дискусії щодо ролі та статусу генеративного ШІ в мистецтві. Спочатку буде розглянуто історичні передумови цього феномену, звернувшись до історії кібернетичного та алгоритмічного мистецтва 1960-х років, зокрема до знакової виставки “*Cybernetic Serendipity*”. Далі буде представлено полярні позиції в дебатах “чи може ШІ бути митцем?”: від погляду на ШІ як на просунутий, але пасивний інструмент, до визнання за ним самостійної креативності та здатності до створення нової, непередбачуваної естетики, як це аналізує Артур Міллер у своїй роботі “*The Artist in the Machine*”.

Фінальним завданням розділу є синтез цього аналізу у формі висновків для обґрунтування новаторства творчого проекту у рамках цієї роботи. Одним з

таких висновків буде базуватись навколо тези, що попри велику кількість теоретичних дискусій, бракує практичних досліджень (case studies) повного виробничого циклу створення складного художнього твору (як-от комікс) у тісній співпраці людини та машини. Існуючі роботи здебільшого фокусуються або на філософському аспекті проблеми, або на аналізі окремих згенерованих зображень. Відповідно, наукова новизна даного дослідження полягає саме у спробі заповнити цю прогалину, запропонувавши та рефлексивно описавши оригінальну методологію творчого процесу - від генерації ідеї та сценарію до постобробки та фінального верстання візуального наративу. Таким чином, цей розділ не лише окреслює теоретичні засади, а й обґрунтовує актуальність та унікальність всієї дипломної роботи.

1.1. Комікс та графічний роман як форма візуального наративу: теоретичне осмислення, типологія, види

Для того, щоб розпочати дослідження процесу створення авторського коміксу за допомогою генеративних систем штучного інтелекту, спершу необхідно закласти аргументований термінологічний та теоретичний фундамент. Поняття “комікс” пройшло довгий шлях культурної еволюції від сприйняття його як “смішних картинок” для маргіналізованої аудиторії до визнання як самостійної, складної та багатогранної форми мистецтва, здатної передавати складні філософсько-культурні та етичні концепції. Метою цього підрозділу є здійснення комплексного аналізу коміксу як візуально-наративної системи, окреслення його ключових визначень, проведення чіткого розмежування між ним та спорідненим поняттям “графічний роман”, а також представлення розгорнутої типології в рамках демонстрації жанрового та форматного розмаїття цього феномену, що, на думку автора, робить комікси ідеальним простором для технологічних та художніх експериментів молодих творців у сучасних умовах.

Основоположною для сучасного академічного коміксознавства стала праця американського теоретика та практика Скотта Макклауда *“Understanding Comics: The Invisible Art”*. Одна із заслуг Макклауда полягає в тому, що він запропонував універсальне визначення, звільнивши комікс як від його історичних конотацій, пов'язаних із гумором, так і від масового маргіналізованого сприйняття. За Макклаудом, комікс - це “поєднані зображення та інші візуальні образи у послідовному порядку (визначеному автором) з метою передачі наративу та/або створення естетичного враження у глядача.” [25, с. 9]. Це визначення є принципово важливим, оскільки воно зміщує фокус з тематики чи стилю на структурну основу медіуму - секвенційність, тобто послідовність. Для кращого розуміння визначення коміксу Макклауд також наводить у приклад кінематограф, де зміна кадрів відбувається в одній і тій самій площині, в той час як кожен кадр комікса займає різне місце у чіткій послідовності. Без цієї послідовності комікс не може бути коміксом. Також важливим поняттям у теорії Макклауда є “завершеність” (closure) - феномен, коли людина спостерігає щось фрагментовано, але сприймає як єдине ціле. Саме цей механізм, на його думку, є рушійною силою коміксу. Простір між кадрами, так звана “ринва” (від англ. слова gutter), є надважливим елементом цілісного сприйняття наративу коміксів, адже саме там читач, докладаючи несвідомих зусиль при сприйнятті матеріалу, ментально додає динаміку, звук, час та емоції, трансформуючи статичні картинки на послідовну та зв'язану розповідь [25 с. 66-67]. Макклауд також класифікував типи переходів між кадрами, виділивши шість основних: від миттєвих (moment-to-moment) до концептуально не пов'язаних (non-sequitur), що дало дослідникам інструмент для аналізу ритму та темпу візуального наративу у рамках коміксу.

Якщо Макклауд дав коміксу структурне визначення, то Вілл Айснер, один із найвпливовіших авторів “Золотої ери”, у своїй праці *“Comics and Sequential Art”* надав йому культурної легітимності. Саме Айснер у 1970-х роках ввів у широкий обіг термін “графічний роман” (graphic novel), намагаючись дистанціювати свої зрілі, складні твори (зокрема, епохальний *“Контракт з Богом”*, позиціонування якого автор визначив як створення чогось інноваційного та не схожого на жодну іншу роботу в цьому форматі раніше) від стигми “дитячого” чи “несерйозного” мистецтва, яка закріпилася за коміксами. Графічний роман, за Айснером та його послідовниками, характеризується не стільки візуальною формою, скільки нормативним критерієм: це завершена, книжкового обсягу історія зі складною темою, глибокою психологією персонажів та орієнтацією на дорослу, підготовлену аудиторію [13, с. 56]. Цей термін мав також і маркетингове значення, дозволяючи продавати комікси у книжкових магазинах, а не в газетних кіосках, і залучати увагу літературних критиків та серйозних видань. У своїй роботі “Українська експериментальна проза ХХ – початку ХХІ століть: “Неможлива» Література” Підпригора також підкреслює, що на відміну від серіалізованих коміксів, графічний роман часто характеризується через “включення автобіографічних елементів, зверненні до історичності та документальності», що доводить його здатність осмислювати складні та травматичні теми, як-от Голокост у “Маусі” А. Шпігельмана [15, с. 245].

Таким чином, можна провести наступну демаркацію: комікс - це медіум, універсальна мова, що базується на послідовності зображень; графічний роман - це формат, що використовує мову коміксу для створення творів, які за своїм обсягом, складністю та культурним статусом наближаються до традиційного роману.

Розмаїття форм, у яких існує медіум коміксу, вимагає розгорнутої типології. Базуючись на існуючих класифікаціях, можна виділити кілька основних видів та форматів:

За форматом видання:

Традиційний комікс (Single issue / Floppy): Тонке журналоподібне видання обсягом 20-30 сторінок, що є основним форматом для серіалізованих історій, особливо в американській супергеройській традиції.

Збірка (Trade Paperback / Hardcover): Книга, що об'єднує кілька випусків однієї серії (зазвичай одну сюжетну арку), видана в м'якій або твердій обкладинці. У японській комікс-культурі (манга) такими збірками є том.

Стріп (Strip): Коротка форма, що складається з кількох (зазвичай 2-4) кадрів, розташованих горизонтально. Історично це перший масовий формат коміксу, що публікувався в щоденних та недільних газетах.

Вебкомікс: Комікси, що створюються та публікуються в цифровому середовищі. Цей формат надає авторам максимальну свободу у виборі стилю, розміру, а іноді й додаванні інтерактивних елементів (анімації, гіперпосилань), що робить його особливо релевантним для нашого дослідження.

За регіонально-стилістичними традиціями:

Американські комікси: Характеризуються домінуванням супергеройського жанру, динамічною розкадровкою та індустріальним методом виробництва (розподіл праці між сценаристом, художником, контурником, колористом).

Франко-бельгійські *Bande Dessinée*: Часто видаються у форматі великоформатних альбомів, вирізняються високою якістю малюнку та різноманіттям жанрів (від гумористичних пригод, як “*Тінтін*”, до серйозної наукової фантастики).

Японська манга: Має свою унікальну візуальну стилістику (великі очі, експресивні лінії руху), кінематографічну розкадровку та традицію читання справа наліво. Манга є глобальним культурним феноменом, що значно вплинув на світову індустрію коміксів [11].

Історична ретроспектива розвитку коміксу демонструє його нерозривний зв'язок із соціальними та культурними процесами, що відбувались у суспільстві XX сторіччя. Хоча протоформи можна знайти ще у XIX столітті в роботах швейцарця Родольфа Тепффера, якого деякі дослідники вважають родоначальником європейських коміксів [3, с. 71-88; 7, с. 244-253], справжній розквіт цього візуально-художнього жанру пов'язаний зі США. “Золота ера” коміксу (1938–1956) розпочалася з появою Супермена і була прямою відповіддю на Велику Депресію та передчуття Другої світової війни; супергерої стали новими міфологічними та фольклорними фігурами, що дарували надію та втілювали ідею справедливості [27]. “Срібна ера” (1956–1970) ознаменувалася введенням цензурного “Кодексу коміксів” (Comics Code Authority) як реакції на моральну паніку, спровоковану книгою Фредріка Вертама *“Зваблення невинних”*. Це призвело до звернення до наукової фантастики та створення більш психологічно складних, рефлексуючих героїв у видавництві Marvel (Людина-павук, Фантастична четвірка) в рамках драматичних наративів [26, с. 1-15]. Нарешті, “Бронзова” та “Темна” ери (з 1970-х) принесли з собою соціальну проблематику (наркоманія, расизм), появу антигероїв та деконструкцію супергеройського міфу, що підготувало ґрунт для появи таких знакових графічних романів, як *“Хранителі”* Алана Мура та вищезгаданий *“Маус”* Арта Шпігельмана.

В українському науковому просторі осмислення коміксу як повноцінного мистецтва є відносно новою, проте динамічною тенденцією. Дослідження Бориса Філоненка відіграють ключову роль у формуванні вітчизняного

академічного дискурсу. Він не лише аналізує сприйняття західних теорій, а й досліджує специфіку українського “мальовису”, розглядаючи його в контексті національної візуальної культури та постколоніального пошуку ідентичності [16]. Цю тезу підтверджує і Світлана Підпригора у розділі “Мистецтво коміксу у вимірі української літератури», де вона простежує розвиток українського коміксу від адаптацій класики (наприклад, “Герой поневолі” І. Франка) та сучасних творів (“Ворошиловград” С. Жадана) до сучасних оригінальних авторських проєктів [15, с. 237, 242-244]. Наприклад, “Даогопак” чи “Діра”, що свідчить про поступове становлення цього художнього напрямку, як повноцінної частини української експериментальної прози.

Український локальний контекст є надзвичайно важливим, оскільки він дозволяє зрозуміти, які унікальні смисли та форми може породити синтез української художньої традиції та глобальних технологічних інновацій, що і є основою нашого дослідження. Аналіз цієї теоретичної та історичної бази доводить, що комікс є гнучким, семантично насиченим та культурно обґрунтованим феноменом, готовим до асиміляції нових творчих методів.

1.2. Художній процес в епоху цифрового модернізму та постгуманізму

Інтеграція генеративного штучного інтелекту у творчий процес не є раптовим технологічною революцією чи культурною аномалією, а радше закономірним та логічним етапом еволюції, практичне підґрунтя для якого було закладене ще наприкінці ХХ століття, а теоретичне у його середині. Щоб зрозуміти, чому поєднання свідомості митця та технічних алгоритмів є настільки органічним для сучасності, необхідно проаналізувати ширший філософський та культурний контекст, а саме - перехід від домінуючої парадигми постмодернізму до нової течії, яку можна охарактеризувати як цифровий модернізм. Цей підрозділ має на меті обґрунтувати, що поява

III-мистецтва є наслідком та продуктом фундаментальних змін у способі виробництва, споживання та осмислення культури, а наш практичний проєкт є закономірним прикладом творчості в межах цієї нової парадигми, що вимагає ставити під питання самі поняття “автор”, “твір” та “оригінальність”.

Культурна логіка другої половини XX століття значною мірою визначалася постмодернізмом - філософською та естетичною течією, що виникла як реакція на модерністську віру у великі наративи (або “метанаративи”, за термінологією Жана-Франсуа Ліотара), прогрес та універсальні істини. У свою чергу, постмодернізм проголосив “недовіру до метанаративів” [24, с. 128] і натомість запропонував культуру, що базується на фрагментарності, іронії та грі з відсилками. Постмодерністський митець усвідомлював, що неможливо створити щось абсолютно нове; будь-який текст є інтертекстуальним, тобто свідомо чи несвідомо зітканим з уже існуючих текстів, смислів і думок. Світ перетворився на “симулякр”, копію без оригіналу, як стверджував Жан Бодріяр. Ключовими характеристиками постмодерністської філософії стали іронія, деконструкція та усвідомлення вичерпності всіх великих історій.

В українському контексті, як влучно демонструють праці Тамари Гундорової та Роксани Харчук, постмодернізм відіграв надзвичайно важливу роль у 1990-х роках. Він став потужним інструментом подолання тоталітарної радянської спадщини, дозволив деконструювати імперські міфи та з іронією поглянути на застигли канони соцреалізму [9, с. 264; 17, с. 248]. Проте, вже на початку XXI століття постмодернізм як феномен та поняття почав втрачати актуальність. Тотальна іронія та скепсис виявилися недостатніми для опису нової реальності, що вимагала нових форм щирості, конструктивної дії та пошуку сенсів, навіть якщо цей пошук є наївним та тимчасовим перехідним етапом до наступної культурної формації, яка зможе повноцінно замінити та

переосмислити постмодернізм. Іншими словами, нескінченна іронія та заперечення оригінальності будь-якої творчості вплинули стали застарілими та неактуальними для поколінь, які вирости у постмодернізмі (а не створювали його), відкриваючи шляхи до нової, справді оригінальної соціокультурної автентичності.

На зміну постмодерністському виснаженню приходять нові теорії, що намагаються осмислити дух часу. Для даного дослідження найбільш актуальною є концепція “діджитал модернізму” (digimodernism), запропонована британським теоретиком Аланом Кірбі. У своїй праці *“Digimodernism: How New Technologies Dismantle the Postmodern and Reconfigure Our Culture”* Кірбі стверджує, що домінуючою культурною силою стали цифрові технології, які докорінно змінили онтологію тексту та статус автора. Якщо постмодернізм все ще оперував поняттям статичного, завершеного твору (книги, фільму), то діджитал модернізм характеризується процесуальністю, інтерактивністю та незавершеністю [23, с. 1-15]. Актуальність цієї теорії для аналізу сучасної культури підтверджується й українськими дослідниками. С. Підпригора також звертається до концепції “діджитал модернізму” (цифрового модернізму) Алана Кірбі, щоб описати нову культурну парадигму, що “революційно змінює традиційне мистецтво новою культурною інтермедіальною взаємодією” [15, с. 52]. Ключові риси цієї напряду включають:

Текстуальна плинність та процесуальність: Цифровий текст (вебсайт, блог, сторінка в соціальній мережі, відеогра) є нескінченним, він постійно оновлюється, редагується та доповнюється. Він не має чіткого початку та кінця. Твір перестає бути продуктом і стає процесом.

Трансформація автора: На зміну фігурі автора-деміурга приходить анонімний або колективний творець. Важливішою за авторську інтенцію стає

діяльність користувача (UGC - user-generated content), який активно втручається в текст, коментує, реміксує та поширює його. Авторство стає розподіленим, мережевим.

Гіпер-залученість: Споживач контенту перетворюється із пасивного споглядача на активного учасника (учасника). Культура споживається не через одностороннє читання чи перегляд, а через інтерактивність, дію: клік, скролінг, набір тексту, участь у спільноті. Кірбі наголошує, що ми “пишемо” текстові повідомлення, “створюємо” профілі, “будуємо” світи в іграх. Культурний акт стає багатостороннім не тільки у контексті сприйняття в межах свідомості читача або глядача, але і фізично.

Процес створення коміксу за допомогою генеративного ШІ є влучним прикладом та продовженням цих принципів. Автор не є одноосібним творцем у класичному, модерністському розумінні. Його роль трансформується: він стає інженером промптів, який веде складний семантичний діалог із системою; куратором, який відбирає з десятків чи сотень згенерованих варіантів найбільш вдалі та відповідні задуму; редактором, який комбінує, колажує та допрацьовує отримані зображення в графічних редакторах. Сам творчий процес втрачає лінійність і перетворюється на серію ітерацій, експериментів та несподіваних знахідок. Згенерований контент є продуктом не лише людської уяви, а й величезного масиву даних, на якому навчалася нейромережа, що робить поняття “оригінальності” ще більш розмитим, ніж за часів постмодернізму.

Цю перспективу необхідно доповнити ідеями з поля постгуманізму, яке ставить під сумнів саму ідею людини як виняткового, автономного суб'єкта. Такі мислителі, як Донна Гаравей, у своєму епохальному *“Маніфесті кіборгів”* закликали до подолання традиційних дуалізмів: людина/машина, природа/культура, творець/інструмент [22]. Гаравей пропонує метафору

кіборга - гібридної істоти, що розмиває ці межі. Творчий акт у симбіозі з ШІ можна розглядати як практичне втілення цієї кіборгічної моделі, де людина та алгоритм утворюють нову, гібридну творчу інстанцію. Межі між людським наміром та машинною генерацією стають проникними, і сам твір народжується в рамках перетину творчого пориву автора та технічних можливостей машини. Інша важлива постать течії постгуманізму, Н. Кетрін Хейлз, у праці *“How We Became Posthuman”* стверджує, що в інформаційну епоху людська свідомість все більше сприймається не тільки як біологічний процес мозку, але також як мета-інформаційний патерн, що може бути виражений на різних матеріальних технологічних носіях. Ця ідея резонує з процесом роботи з ШІ, де людська ідея (промпт) “втілюється” через нелюдський, кремнієвий “носій” (процесор). Цей перехід до “постлюдського”, як зазначає С. Підопригора, аналізуючи праці К. Хейлз, характеризується тим, що “інформація втратила своє тіло”, а отже “наявність тіла не є суттєвою для людської істоти” [15, с. 305]. У цьому контексті створення візуального образу через текстовий промпт ШІ є яскравим прикладом постгуманістичної практики, де ідея (інформація) безпосередньо генерує образ, оминаючи традиційну людську тілесність.

Таким чином, створення коміксу за допомогою ШІ є не просто використанням нового технологічного інструменту. Це симптоматична (відносно розвитку суспільства, технологій та мистецтва) культурна практика, що втілює в собі ключові риси діджитал модернізму: процесуальність, залученість та трансформацію авторства. Ця практика демонструє, як художня уява адаптується до нової технологічної реальності, знаходячи нові способи розповідати історії та створювати візуальні світи там, де раніше були необхідні роки практики, великі виробничі бюджети та повноцінні студії. Отже, даний проєкт виступає не лише як художній експеримент, а і як

практичне дослідження розвитку мистецтва в піонерську епоху, коли межа між людським та штучним інтелектом стає менш умовною та більш продуктивною. Тобто відбувається критичне злиття технічних можливостей ШІ із творчим потенціалом людської свідомості, що стало можливим та закономірним завдяки розвитку сучасних інформаційно-цифрових технологій.

1.3. Генеративний штучний інтелект як інструмент для створення мистецтва

Після обговорення теоретичної бази коміксу та його позиціонування в рамках культурної парадигми діджитал-модернізму, варто звернутися до аналізу саме технологічного феномену, що лежить в основі даного дослідження - генеративного штучного інтелекту. Сучасна поява дифузійних моделей, здатних створювати фотореалістичні та стилістично складні зображення за текстовим запитом, спровокувала бурхливу суспільну та академічну дискусію, центральним питанням якої стало: яке місце посідає ШІ у творчому процесі? Чи є він лише досконалим інструментом, новою версією фотоапарата чи графічного редактора, чи ж ми є свідками появи нової, самостійної нелюдської творчої інстанції, яка з часом зможе стати автономною творчою одиницею без залучення людини? Цей підрозділ має на меті здійснити глибокий аналіз цієї проблеми, спершу розглянувши історичні витоки генеративного мистецтва, а потім - критично проаналізувавши ключові аргументи та приклади в сучасній дискусії про статус ШІ у мистецтві та як митця.

Сама по собі думка про делегування творчого акту алгоритмам чи системі має значно довшу історію, ніж сучасні нейромережі. Концептуально її витоки простежуються у авангардизмі початку XX століття, наприклад, у дадаїстських експериментах зі створенням віршів методом випадкового

втягування слів із капелюха. Проте справжньою “предком” сучасного III-мистецтва стало комп'ютерне, або алгоритмічне, мистецтво, яке зародилося у 60-х роках XX сторіччя. Цей напрямок був нерозривно пов'язаний із розвитком кібернетики - науки про комп'ютерні системи та управління. Знаковою подією, що легітимізувала напрям алгоритмічного мистецтва, стала лондонська виставка “*Cybernetic Serendipity*” (1968), яка вперше масштабно представила мистецтво, створене за допомогою комп'ютерів. Ця виставка стала своєрідним вирішенням суперечок на тему чи може мистецтво вважатись мистецтвом, якщо воно створено за допомогою цифрових кібернетичних систем, а не суто людиною. Ці суперечки нагадують сучасну суспільну дискусію на предмет того, чи можна вважати мистецтвом творчі проекти, створені за допомогою III. Ця культурна подія продемонструвала потенціал алгоритмів для створення візуальних естетичних форм у небаченому до цього форматі, який базувався на математичних законах, логіці та елементах випадковості. Як зазначає дослідник Грант Тейлор у своїй праці “*When the Machine Made Art*”, історія цього періоду - це історія боротьби цифрових художників-піонерів за визнання, адже традиційна арт-спільнота часто сприймала їхні твори як “холодні”, “бездушні” та позбавлені людської експресії [28, с. 1-8]. Власне, так само, як зараз сприймається і III-мистецтво.

Одним із найяскравіших прикладів раннього генеративного мистецтва є проєкт Гарольда Коена AARON, започаткований ще наприкінці 1960-х. AARON був експертною системою, програмним кодом, який Коен роками “навчав” правилам композиції, кольору та зображення людських фігур. З часом система досягла рівня, на якому могла автономно, без втручання людини, створювати унікальні малюнки у впізнаваному стилі. Цей проєкт став першою спробою змодельовати не лише візуальний стиль, а й сам

когнітивний процес малювання. Роботи таких митців, як угорська художниця Вера Мольнар, що використовувала комп'ютер для систематизованого дослідження варіацій геометричних форм, також доводять, що сучасні нейромережі, хоч і є незрівнянно складнішими, є частиною тривалого історичного творчого процесу, в якому митці використовували обчислювальні системи для розширення меж власної уяви та можливостей візуального вираження цієї уяви. Водночас технологічні експерименти відбувалися не лише в цифровому, але й у друкованому просторі. Як зазначає С. Підпригора, авангардисти початку XX століття, зокрема футуристи, як-от Михайль Семенко, своїм “поезوماлярством” та експериментами зі шрифтами і графічним оформленням тексту вже “набували властивостей матеріальної речі”. Ця традиція продовжилася у феномені “книги художника” (artist's book), де митці свідомо перетворювали саму книгу на арт-об'єкт, в якому “слово, текст стає вербально-пластичним знаком, а інтермедіальний зв'язок формується із домінуванням візуального ряду” [12, с. 1-2]. У цьому контексті, дане дослідження зі створення ШІ-коміксу можна розглядати як новітній етап цієї експериментальної традиції, де відбувається синтез тексту та образу, що С. Підпригора визначає як “синкретичний жанр експериментальної прози”.

Актуалізація дискусії у 2020-х: Конкурси, аукціони та інституційне визнання

Якщо у XX столітті генеративне мистецтво залишалося в рамках вузького кола ентузіастів, то у 20-х роках XXI сторіччя, з появою загальнодоступних моделей на кшталт Midjourney, DALL-E та Stable Diffusion, генеративне мистецтво увірвалося в мейнстрим, спровокувавши новий цикл дебатів та дискусій на тему оригінальності, авторства та самого поняття мистецтва як такого. Каталізаторами стали кілька знакових подій. У 2018 році портрет “Едмон де Беламі”, створений французьким колективом Obvious за

допомогою GAN-алгоритму, був проданий на аукціоні Christie's за \$432,500, що стало першим прецедентом такого роду і привернуло увагу світових ЗМІ.

Ще більший резонанс викликав випадок у 2022 році, коли художник Джейсон Аллен отримав першу премію на ярмарку штату Колорадо за свою роботу “Théâtre d'Opéra Spatial”, згенеровану за допомогою Midjourney. Ця перемога викликала хвилю обурення серед художників, які звинуватили Аллена в “натисканні кнопки”, а не у творчості. Проте сам Аллен наполягав, що витратив понад 80 годин на підбір та модифікацію промптів, а також на постобробку зображення, що, на його думку, є повноцінним творчим процесом [20]. Цей випадок став яскравим вираженням соціально-мистецького конфлікту: де проходить межа між використанням інструменту (у даному випадку ШІ) та авторством?

Сьогодні престижні конкурси та інституції активно намагаються знайти відповідь на це питання. Так, премія Prix Ars Electronica, одна з найавторитетніших у сфері медіа-арту, ввела спеціальні категорії для ШІ-мистецтва. У 2023 році одна з головних нагород, “Золота Ніка”, була присуджена Агнешці Курант за проєкт “Sentimentite”, де штучний інтелект аналізує колективні емоції з соціальних мереж і трансформує їх у фізичні скульптури. Це показує зміщення фокусу з просто згенерованих зображень на концептуальні проєкти, де ШІ використовується для дослідження складних соціальних та філософських питань.

Сучасна дискусія: Інструмент, співавтор чи нова культурна форма?

Як наслідок все більшої легітимізації ШІ як частини мистецького процесу, також загострилася академічна дискусія. Умовно можна виділити три основні позиції:

“Інструменталістський” погляд: Ця позиція, як і раніше, стверджує, що ШІ є лише складним інструментом. Філософ Девід Чалмерс у своїх лекціях

пропонує аналогію з “розумним фотошопом”, який автоматизує складні технічні завдання, але не скасовує центральної ролі людського задуму. З цієї точки зору, “промпт-інжиніринг” - це нова форма художньої майстерності, а менеджмент та пост-обробка - невід’ємні частини творчого акту [21].

Погляд на ШІ як на “співавтора”: Ця позиція визнає, що роль ШІ виходить за рамки пасивного інструменту. Дослідниця медіа Джоанна Зилінська в книзі *“AI Art: Machine Visions and Warped Dreams”* стверджує, що робота з генеративними моделями - це завжди діалог, в якому машина “інтерпретує” запит людини на основі своєї непрозорої внутрішньої логіки (алгоритмів), часто видаючи непередбачувані, емерджентні результати, стимулюючи нові ідеї та художні вектори. Митець не стільки контролює процес, скільки спрямовує його, долучаючи ШІ у процес співтворчості [30].

ШІ-мистецтво як нова культурна форма: Найрадикальніша точка зору припускає, що ми маємо справу з абсолютно новим феноменом, який знаходиться на етапі свого зародження. Такі художники, як Маріо Клінгеманн або Рефік Анадол, створюють не просто окремі зображення чи арт-продукти, а цілі системи, які постійно генерують контент. Таким чином, мистецтвом у цій конфігурації стає сам алгоритмічний процес творіння, а не його кінцевий продукт. Цей напрямок досліджує естетику баз даних, природу машинного “зору” і те, як алгоритми формують наше сприйняття реальності.

В українському дискурсі ця тема також активно обговорюється, особливо в контексті етичних питань, пов'язаних з використанням даних та впливом на ринок праці для художників і дизайнерів. Практикуючі українські діджитал-художники, такі як Степан Рябченко, активно експериментують зі ШІ, розглядаючи його як засіб для розширення власної візуальної мови.

Таким чином, позиціонування даного проекту знаходиться в епіцентрі цієї незавершеної та динамічної дискусії, яка відбувається прямо зараз.

Практична робота зі створення коміксу за допомогою ШІ не є спробою дати остаточну відповідь на питання “чи може машина творити мистецтво?”, а радше практичним дослідженням самого процесу співтворчості. Цей проект дозволяє на конкретному прикладі проаналізувати, де закінчується людський контроль і починається машинна імпровізація, як виражається симбіоз творчих амбіцій людини та технічних алгоритмів мовних моделей, і як у цьому складному, неоднозначному діалозі між людиною та машиною народжується новий візуальний наратив, релевантний культурі 20х років ХХІ століття.

Висновки до Розділу 1

У межах цього розділу було здійснено комплексний аналіз теоретичних та наукових тез, необхідних для дослідження процесу створення авторського коміксу за допомогою генеративних систем ШІ. Проведений огляд дозволяє зробити низку висновків, що формують концептуальний фундамент (або фреймворк) для подальшої практичної роботи.

По-перше, було визначено поняття комікс, а також, в рамках цього визначення, підкреслено, що комікс є самостійним та семантично насиченим феноменом із власною унікальною мовою та нормативними ознаками. Аналіз фундаментальних праць Скотта Макклауда та Вілла Айснера дозволив розмежувати поняття “комікс” як візуально-наративну систему, що базується на принципах дотримання свідомої послідовності, та “графічний роман” як формат, що використовує цю систему для створення складних, літературно амбітних творів. В рамках історичної ретроспективи було продемонстровано еволюцію цього жанру від розважальних картинок до повноцінного інструменту мистецької та соціальної рефлексії, що доводить здатність цього формату до залучення нових, технологічно складних творчих методів, як генеративний ШІ.

По-друге, доведено, що інтеграція ШІ в мистецтво є не технологічною аномалією, викликаною сучасним розвитком технологій, а закономірним продуктом культурного переходу від постмодернізму до діджитал модернізму. Теоретична база, запропонована Аланом Кірбі, дозволила описати сучасну культуру через призму процесуальності, інтерактивності та трансформації поняття “автор”. Творчий процес, у якому людина вступає у діалог з алгоритмом, виступаючи в ролі куратора, інженера промптів та редактора, є яскравою ілюстрацією цієї сучасної культурної логіки. Доповнення цієї перспективи ідеями постгуманізму, зокрема концепцією “кіборга” Донни Гаравей, дозволило осмислити симбіоз людини та машини як виникнення нової, гібридної творчої інстанції, що долає традиційну дихотомію “людина-інструмент”.

По-третє, аналіз сучасної дискусії щодо статусу генеративного ШІ в мистецтві продемонстрував гостру поляризацію думок та позицій. Було розглянуто історичні витоки генеративного мистецтва, що доводить наявність тривалої традиції співпраці митця та машини. Критичний огляд сучасних дебатів виявив два основні погляди: “інструменталістський”, що бачить у ШІ лише досконалий засіб, та погляд на ШІ як на “співавтора”, здатного до емерджентної, непередбачуваної креативності, що доповнює автора. Аналіз сучасних випадків, зокрема прецедентів визнання ШІ-творчості на мистецьких конкурсах та аукціонах, продемонстрував актуальність та нагальність цієї дискусії, а також поступовий процес інституційного визнання ШІ-мистецтва, як це було з цифровим мистецтвом у ХХ сторіччі.

Поєднуючи ці висновки, можна констатувати наявність значної наукової прогалини. Таким чином, хоча українська академічна наука, зокрема в особі Світлани Підпригори, вже здійснила фундаментальну роботу з каталогізації та аналізу новітніх експериментальних форм, включно з “графічним

романом”, “артбуком” та “Facebook-романом”, специфічна методологія створення візуального наративу повного циклу за допомогою саме генеративних нейромереж залишається недослідженою “неможливою” (у термінах, які дослідниця запозичує у Р. Барта) територією [1, с. 431]. Заповнення цієї прогалини і є головним завданням даної дипломної роботи. Зокрема, відсутні комплексні практичні дослідження (case studies), які б детально, крок за кроком, аналізували повний виробничий цикл створення складного візуального наративу, як-от авторський комікс, за допомогою генеративних нейромереж. Існуючі праці здебільшого обмежуються або загальнофілософськими міркуваннями, або аналізом окремих статичних зображень.

Таким чином, теоретичний аналіз, проведений у першому розділі, не лише закладає необхідний для подальшої дискусії концептуальний фундамент, а й чітко обґрунтовує актуальність та наукову новизну цієї кваліфікаційної роботи. Виявлена наукова прогалина виправдовує необхідність проведення практичного експерименту, описаного в наступному розділі. Розроблений фреймворк слугуватиме інструментом для рефлексії та аналізу цього експерименту, дозволяючи осмислити та зафіксувати його результати в культурному, філософському та мистецтвознавчому контексті, обговореному у Розділі 1.

РОЗДІЛ 2. ОГЛЯД ТВОРЧОГО ПРОЕКТУ “СУДОВИЙ АКТ”

Вступ до розділу

Логічним продовженням теоретичного аналізу, здійсненого у Розділі 1, є практичне застосування висунутих гіпотез щодо розширення можливостей автора в епоху цифрових технологій. Якщо попередній розділ окреслив концептуальні рамки діджитал модернізму та нові моделі творчості, то даний розділ пропонує емпіричне дослідження цих феноменів через безпосередню виробничу практику.

Центральним елементом практичної частини магістерської роботи є розробка та візуальна реалізація авторського коміксу під назвою «Судовий Акт». Цей проєкт позиціонується як комплексний *case study*, мета якого полягає у демонстрації специфіки виробничого циклу, в якому літературна основа є оригінальним авторським продуктом, а візуальна реалізація здійснюється засобами генеративного ШІ.

Ключова дослідницька проблема цього розділу полягає у перевірці можливості виконання повного виробничого циклу однією особою за допомогою ШІ. Експеримент моделює ситуацію, де автор поєднує ролі сценариста, режисера та арт-директора, використовуючи GPT image generator для створення візуального ряду та Adobe Photoshop для верстки, корекції та фінального монтажу.

Окрему увагу в межах розділу приділено неоднозначній ролі технології ШІ. Хоча сценарій коміксу є повністю оригінальним і написаний автором самостійно, специфіка взаємодії з нейромережею виявила цікавий феномен спонтанного співавторства. У процесі генерації модель видавала неочікувані результати (візуальні артефакти, помилкові інтерпретації промптів або “галюцинації”). Парадоксальним чином, іноді, ці технічні збої наштовхували автора на нові мета-наративні рішення, які не були заплановані спочатку.

Таким чином, ми досліджуємо роль ІІІ не лише як пасивного інструменту візуалізації, а і як специфічного, “випадкового” співавтора, чия непередбачуваність стає каталізатором творчих ідей.

2.1. Жанровий задум та написання сценарію

Вибір жанрово-стилістичного напрямку проєкту (нуарний детектив) був зумовлений не лише естетичними та культурними аспектами, а й прагненням створити багаторівневий інтертекстуальний наратив, характерний для сучасної культури. У цьому контексті ключовим референсом слугував культовий графічний роман “Хранителі” (*Watchmen*) Алана Мура та Дейва Гіббонса.

Якщо “Хранителі” свого часу використовували форму супергеройського коміксу для деконструкції самого міфу про супергероя та критики політичних реалій Холодної війни, то у даному проєкті нуарна естетика слугує інструментом для іронічного переосмислення концепції “істини” та “авторства” в епоху діджитал модернізму. Згідно з теорією Алана Кірбі, діджитал модернізм характеризується певною “пласкістю” та безпосередністю, де реальність конструюється тут і зараз. Використання підкреслено ретроградного, похмурого жанру нуару (який традиційно шукає приховану істину в тінях) для створення продукту за допомогою генеративного ІІІ (який цю “істину” симулює) створює необхідний контраст.

Свідомо використано апеляцію до класичних тропів: самотній детектив-одинак, корумповане місто, фатальна несправедливість. Проте ця форма є лише оболонкою. Іронія полягає в тому, що у світі, створеному штучним інтелектом, поняття “об’єктивної реальності”, за яку бореться детектив, є апріорі відсутнім. Таким чином, звернення до нуару стає мета-коментарем: детектив шукає правду в світі, який є цифровою галюцинацією.

2.1.1. Сценарна розробка та мета-нарратив

Сценарій коміксу “Судовий Акт” був написаний автором самостійно, без делегування сюжетної роботи мовним моделям, що дозволило зберегти структурну цілісність та глибину мета-нарративу. Історія будується навколо протистояння приватного детектива Ентоні Трукаша та могутнього прокурора Лукаша, наділеного “юридичними надздібностями” (оскільки його юридичні та політичні повноваження виходять за межі будь-якої логіки та абсурду).

Аналізуючи готовий твір, можна стверджувати, що текст виходить за межі звичайної кримінальної драми завдяки наскрізній метафорі “життя як зрежисованого фільму”. Ця метафора реалізується через специфічну лексику (гра слів) та сюжетні повороти, що пронизують увесь твір:

Розмиття меж між реальністю та постановкою. Вже на початку історії з'являється натяк на штучність подій: у флешбеку головного героя згадується, що суд – це “просто зйомки про суд, а не справжнє засідання” [стор. 6]. Цей мотив підсилюється описом успіхів антагоніста: прокурор Лукаш характеризується не просто як юрист, а як фігура деміурга-режисера, який “отримав Оскар за екранізацію” реальних подій [стор. 10] і перетворив усе місто на свою “іграшку” [стор. 10].

Ілюзія свободи волі. Головний герой, Трукаш, втілює класичний архетип борця за справедливість. Він переконаний у своїй суб'єктності, заявляючи антагоністу: “Я ризикну» [стор. 17], та наполягаючи у розмові з ув'язненим: “Це моє справжнє розслідування, а не зйомка у його фільмі» [стор. 44]. Проте трагізм ситуації полягає в тому, що його боротьба є частиною сценарію, написаного антагоністом. Архіваріус попереджає про це героя, зазначаючи, що “Лукаш завжди... доводить зйомку до фіналу” [стор. 25]. Це перегукується з роллю автора в роботі з ШІ: ми можемо вважати, що повністю контролюємо

творчий процес, але часто рухаємося в коридорі можливостей, визначених алгоритмом.

Деконструкція фіналу. Кульмінація коміксу, де судовий процес перетворюється на фарс, а вирок – на фінальну сцену фільму, підкреслює цинічну природу створеного світу. Лукаш прямо звертається до героя у фіналі: “Ти зіграв свою роль просто чудово” [стор. 62]. Фраза, що звучить на останніх сторінках – “Кращий актор той, хто навіть не підозрює про свою роль” [стор. 67] – є ключовою для розуміння всього твору. Вона фактично руйнує четверту стіну, натякаючи на те, що всі персонажі (і, можливо, навіть сам автор у процесі взаємодії з непередбачуваним ШІ) є заручниками чужої гри.

Отже, сценарій “Судового Акту” використовує нуарний антураж як декорацію для глибшої філософської рефлексії про природу контролю, маніпуляції та симулякрів, що робить цей проєкт релевантним висловлюванням у контексті сучасного цифрового мистецтва.

2.2. Візуалізація: інжиніринг промптів та кураторство візуального ряду

Наступним етапом після затвердження сценарної структури стала безпосередня візуалізація наративу. Цей процес вимагав відходу від традиційного уявлення про художника як ремісника до ролі оператора генеративних систем та продюсера.

2.2.1 Інструментарій та технічне забезпечення

Технологічний стек проєкту складався з двох ключових інструментів, кожен з яких виконував специфічну функцію у виробничому пайплайні:

Generative Pre-trained Transformer (ChatGPT з інтегрованим модулем DALL-E 3): Цей інструмент використовувався як основний рушій для генерації зображень. Вибір саме цієї моделі, а не спеціалізованих рішень на

кшталт Midjourney, був зумовлений її здатністю краще розуміти складні семантичні конструкції та утримувати контекст розмови, що є критично важливим для створення послідовної історії. ШІ виконував функцію “віртуального художника” та редактора, генеруючого окремі панелі та цілі сторінки.

Adobe Photoshop: Використовувався на етапі постпродакшну для корекції дрібних деталей, кадрування (стор), кольорокорекції та, що найважливіше, для леттерингу (нанесення тексту). Оскільки генеративні моделі на даному етапі розвитку все ще мають труднощі з коректним відтворенням тексту всередині зображення, додавання діалогових бульбашок та титрів здійснювалося вручну засобами класичного растрового редактора.

2.2.2. Стилїстика та проблема візуальної консистентності

Одним із найбільших викликів при роботі з генеративним ШІ є збереження сталості візуального стилю та зовнішності персонажів протягом усього твору. Для коміксу “Судовий Акт” було обрано естетику класичного нуару, що характеризується високим контрастом, грою світла й тіні, приглушеною палітрою кольорів з акцентом на земляні та сірі відтінки, а також специфічними ракурсами.

Для досягнення єдності стилю було застосовано метод ітеративного навчання контексту. Процес складався з кількох кроків:

Презентація ідеї: Неймережа отримала детальний запит щодо загальної характеристики проекту (вид, жанр, сюжет та концептуальні ідеї) та характеру взаємодії з оператором.

«Згодовування» референсів: Далі неймережі надавалися текстові описи та візуальні приклади бажаної стилістики (референси кадрів з нуарних фільмів 1940-х років та графічних романів).

Фіксація морфології персонажів: Протягом наступного етапу було створено та затверджено детальні візуальні портрети головних героїв (Трукаша, Лукаша, Серого). Надалі ці зображення використовувалися як додаткова частина промπτу для кожної нової сторінки.

Використання контекстної пам'яті: Генерація відбувалася в межах декількох довготривалих сесій (чату). Це дозволило моделі “запам'ятовувати” попередні генерації та підтримувати візуальну спадковість, мінімізуючи випадкові відхилення у зовнішності героїв.

2.2.3. ШІ як співавтор: від інструменту до джерела ідей

Як зазначалося у **Підрозділі 1.3**, сучасна дискусія про ШІ-мистецтво часто розглядає нейромережу або як пасивний інструмент, або як автономного творця. Практичний досвід роботи над цим проєктом підтвердив гіпотезу про проміжний стан, а саме співтворчість через випадкові генерації.

Хоча в більшості випадків ШІ виконував чіткі інструкції автора (інжиніринг промπτів), у процесі роботи виникали ситуації, коли технічні помилки алгоритму ставали каталізатором для нових творчих рішень. Найяскравішим прикладом такого співавторства стала сцена у в'язниці.

Під час генерації сторінок, де антагоніст Лукаш отримує нагороду “Оскар”, модель згенерувала статуетку за запитом автора. Однак, при створенні наступної сцени у тюремній камері, ШІ через “галюцинацію” помилково переніс цей об'єкт у руки ув'язненого Серого. Замість того, щоб видалити цей візуальний артефакт засобами Photoshop, автором було прийнято рішення інтегрувати помилку у сюжет, надавши їй глибокого символічного змісту.

Серий, який роками чекає на розгляд апеляції, тримає в руках цю недоречну, престижну нагороду і з безнадією запитує: *“Я так розумію, апеляцію знову відхилили?”*. У цьому контексті Оскар трансформується з

помилки генерації на потужну форму вираження абсурдного аб'юзу з боку Лукаша. Це стає символом тотального цинізму: прокурор-режисер ніби “нагороджує” свою жертву за ідеальне виконання ролі страждальця у його виставі, підкреслюючи безвихідь становища героя, чиє життя перетворено на фарс.

Цей випадок наочно демонструє, що робота з генеративним ШІ – це не лише монолог автора, а специфічний діалог, де навіть помилки системи можуть збагатити художній задум, додаючи історії нових, незапланованих смислових шарів.

2.3. Постпродакшн та верстка

Завершальним, але критично важливим етапом виробничого циклу став постпродакшн, який трансформував набір розрізнених статичних зображень у цілісний секвенційний наратив. Цей етап можна умовно розділити на дві складові: технічну корекцію (редагування) та наративне конструювання (верстка та леттеринг).

2.3.1. Редагування та подолання технічних обмежень ШІ

Попри високу якість генерації сучасних дифузійних моделей, вони залишаються недосконалими інструментами, схильними до створення візуальних артефактів. У процесі роботи над коміксом “Судовий Акт” було виявлено низку типових помилок генерації, які вимагали обов’язкового втручання людини засобами Adobe Photoshop:

Анатомічні деформації. Найпоширенішою проблемою залишається некоректна генерація кистей рук (неправильна кількість пальців, неприродні вигини). Оскільки в нуарному детективі жестикуляція та маніпуляції з предметами (сигарети, зброя, документи) відіграють важливу роль, значна частина часу була витрачена на “хірургічну” корекцію кінцівок персонажів у графічному редакторі.

Артефакти фону. Видалення зайвих об'єктів, які “галюцинувала” нейромережа, та очищення фону для забезпечення композиційної чистоти кадру.

Композитинг. У деяких випадках (наприклад, сцена в барі або залі суду) фінальний кадр збирався з кількох окремо згенерованих елементів. Це дозволяло досягти композиції, яку не вдавалося отримати одним промптом.

Таким чином, роль автора на цьому етапі зміщувалася від “оператора” до “ретушера” та “монтажера”, який доводить “сирий” матеріал до необхідного естетичного стандарту та виваженої послідовності кадрів.

Верстка, леттеринг та феномен “завершеності”. Якщо генерація зображень відповідає за створення простору та персонажів, то саме верстка перетворює ці зображення на комікс. Відповідно до визначення Скотта Макклауда, наведеного у Розділі 1.1, сутність коміксу полягає не в якості малюнка, а у секвенційності – свідомому розташуванні зображень у послідовності.

Весь текст (діалоги, титри, звукові ефекти) наносився вручну в Adobe Photoshop. Це рішення було принциповим, оскільки генеративні моделі наразі не здатні коректно інтегрувати осмислений український текст у зображення. Леттеринг став інструментом керування темпом читання: розмір та розташування баблів (speech bubbles) направляли око читача сторінкою, створюючи необхідну динаміку діалогів. Також, під час нанесення тексту, в автора була змога інтегрувати додаткові, хоча і спонтанні, але влучні, ідеї.

Ключовим теоретичним аспектом, реалізованим на етапі верстки, стала робота із “завершеністю”. Як зазначає Макклауд, магія коміксу відбувається у “ринві” – просторі між кадрами, де читач ментально домальовує зв'язок між двома зображеннями .

У “Судовому Акті” автор свідомо конструював різні типи переходів для досягнення драматургічного ефекту:

Перехід від дії до дії (Action-to-action): Наприклад, у сцені самогубства Віктора [стор. 59-60] ми не показуємо сам момент смерті. Натомість, ми розміщуємо послідовно кадр з поясненням судді (“наклав на себе руки”) та кадр з пістолетом і передсмертною запискою. Читач самостійно здійснює акт “завершення”, подумки відтворюючи трагічну подію у проміжку між цими панелями. Це робить сцену менш графічною, але більш психологічно напруженою.

Перехід від сцени до сцени (Scene-to-scene): Використовувався для зміни локацій (Трукаш у суді – Трукаш у в'язниці) [стор. 65-66], що дозволяло стискати час і фокусуватися на наслідках подій.

Перехід від суб'єкта до суб'єкта (Subject-to-subject): Яскраво представлений у діалогах Трукаша та Лукаша, де зміна кадрів фіксує емоційну реакцію одного персонажа на репліку іншого, підсилюючи психологічний дуел.

Отже, саме на етапі верстки відбулося перетворення набору згенерованих ілюстрацій на повноцінний візуальний наратив. Автор, використовуючи принципи секвенційного підходу до наративу у коміксах, створив структуру, в якій ШІ-зображення стали лише “цеглою”, тоді як “архітектура” твору була спроектована людським інтелектом.

2.4. Творчий проєкт: «Детектив Трукаш» (Вибрані частини)

Результатом практичної частини дослідження стала розробка графічного роману “Судовий Акт” загальним обсягом 77 сторінок. Твір виконано у жанрі нуарного детективу з елементами психологічної драми та мета-фікшну.

Оскільки формат магістерської роботи передбачає обмеження обсягу основної частини, у цьому підрозділі представлено репрезентативну вибірку ключових частин, які демонструють поворотні моменти сюжету та ілюструють успішне вирішення виробничих завдань, описаних у пункті 2.1.

Повна версія графічного твору, що включає всі проміжні епізоди та деталізований розвиток другорядних сюжетних ліній, винесена у **Додаток А**.

Нижче наведено структурний аналіз та візуалізацію відібраних фрагментів.

Комікс “Судовий Акт” створено із застосуванням генеративних моделей (DALL-E 3) та інструментів постпродакшну (Adobe Photoshop).

Блок 1: Експозиція та встановлення жанрового канону (Стор. 2–4)

Перша частина виконує функцію занурення читача в атмосферу твору. Тут продемонстровано здатність генеративної моделі (DALL-E 3) відтворювати ключові візуальні маркери жанру **нуар**: високий контраст, акцент на грі тіней (ефект жалюзі), домінування темних тонів та специфічна архітектура кадру. Наративно цей фрагмент знайомить нас із протагоністом, детективом Ентоні Трукашем, та зав'язкою конфлікту через звернення клієнта. Зверніть увагу на збереження візуальної цілісності образу детектива (капелюх, окуляри, характерні риси обличчя) у різних ракурсах.

МОЄ ІМ'Я - ЕНТОНІ ТРУКАШ. Я
ПРИВАТНИЙ ДЕТЕКТИВ, У МІСТІ ДЕ
ЛУКАША БОЯТЬСЯ БІЛЬШЕ, НІЖ
БОГА ТА ДИЯВОЛА РАЗОМ УЗЯТИХ



МІСТЕРЕ ТРУКАШЕ,
МІЙ БРАТ НЕ ВИНЕН!
ЛУКАШ ЦИНІЧНО
ПІДСТАВИВ ЙОГО!





МІЙ БРАТ СЕРИЙ СИДИТЬ ВЖЕ 20 РОКІВ ЧЕРЕЗ
ТЕ, ЩО ДОВІРИВСЯ ПРОКУРОРУ ЛУКАШУ - ЙОГО
НАЙКРАЩОМУ ДРУГУ ДИТИНСТВА...

ВИ ОСТАННІЙ ЧЕСНИЙ ДЕТЕКТИВ У МІСТІ, ДЕ
ПРАВДА КУПУЄТЬСЯ І ПРОДАЄТЬСЯ ПРОСТО
НЕБА НА БАЗАРІ.



Я ВАС СЛУХАЮ

Блок 2: Ретроспектива конфлікту та формування антагоніста (Стор. 5–11)

У цьому блоці застосовано прийом флешбеку для розкриття передісторії стосунків між жертвою (Серим) та антагоністом (Лукашем). Технічно ця частина демонструє складну роботу з композицією та часовими маркерами: візуальний стиль змінюється, стаючи світлішим і «м'якшим» для зображення дитинства, а потім різко повертається до жорсткої стилістики сьогодення. Ключовим моментом є сторінка 10, де Лукаш зображений із нагородою, що нагадує «Оскар» . Це перший візуальний натяк на мета-тему «життя як кіно», який згодом стане наскрізним мотивом твору.



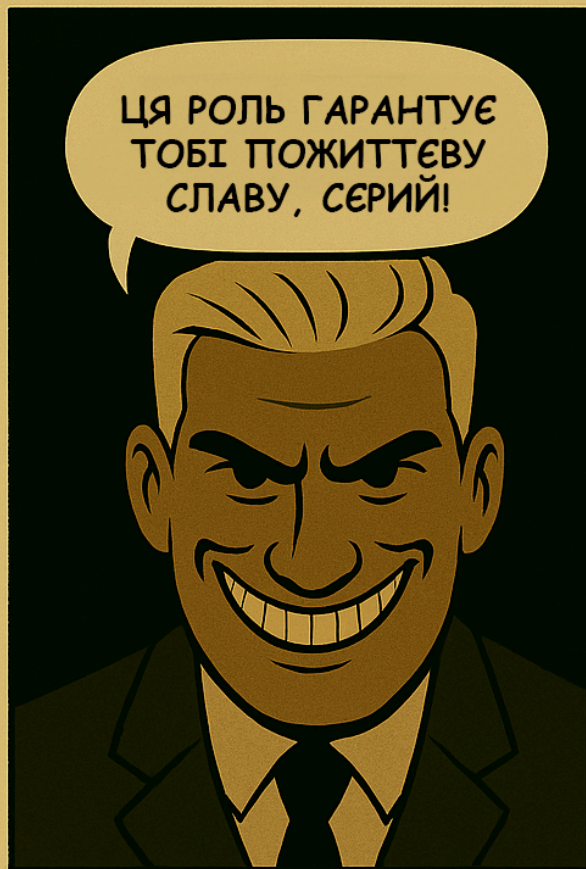


З ПЛИНОМ ЧАСУ ВОНИ ЗРОСТАЛИ. З НИМИ
ЗРОСТАВ І НЕГАТИВНИЙ ВПЛИВ ЛУКАША





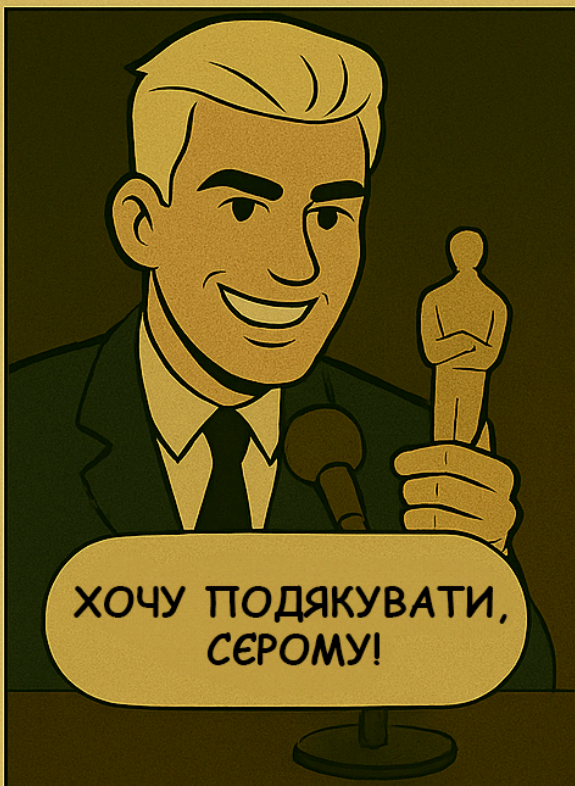
НІЯКІ ЦЕ БУЛИ НЕ ЗЙОМКИ! А СПРАВЖНІСІНЬКЕ СУДОВЕ ЗАСІДАННЯ, У ЯКОМУ ЛУКАШ БРАВ УЧАСТЬ ЯК ПРОКУРОР. ВІН "ПОВІШАВ" НА БІДНОГО СЕРОГО СПРАВУ СЕРІЙНОГО ВБИВЦІ І ЗАСАДИВ ЙОГО НА ДЕСЯТКИ РОКІВ. Я НАМАГАЛАСЬ ПЕРЕКОНАТИ СЕРОГО, ЩО ЛУКАШУ НЕ МОЖНА ДОВІРЯТИ. АЛЕ ВІН НЕ ВТРАЧАВ НАДІЮ ТА ЧЕКАВ НА АПЕЛЯЦІЮ РОКАМИ. БО ЛУКАШ ЙОМУ ОБІЦЯВ...СПОЧАТКУ ВІН КАЗАВ, ЩО ЦЕ ЯКАСЬ ПОМИЛКА. АЛЕ ЗГОДОМ СТАЛО ЗРОЗУМІЛО, ЩО ЄДИНА ПОМИЛКА ТУТ - ЦЕ РІШЕННЯ СЕРОГО ДОВІРЯТИ ЛУКАШУ







ЗГОДОМ ЛУКАШ НАПИСАВ КУЛЬТОВИЙ БЕСТСЕЛЕР "КРОВ СІРОГО КОЛЬОРУ", ЗАСНОВАНИЙ НА "РЕАЛЬНИХ ПОДІЯХ" РОЗСЛІДУВАННЯ ТА ЗАТРИМАННЯ СЕРОГО. ВІН ТАКОЖ ОТРИМАВ ОСКАР ЗА ЕКРАНІЗАЦІЮ, ЯК РЕЖИСЕР



ХОЧУ ПОДЯКУВАТИ,
СЕРОМУ!



З ЧАСОМ УСЕ МІСТО ПЕРЕТВОРИЛОСЬ
НА ІГРАШКУ ЛУКАША. ПОЛІЦІЯ,
СУДИ, МЕРІЯ - УСЯ ВЛАДА
ЗОСЕРЕДИЛАСЬ У ЙОГО ЧЕСНИХ РУКАХ



А СЕРИЙ ВІРИВ ТА ЧЕКАВ НА
ОБІЦЯНУ АТЕЛЯЦІЮ



І ЧЕКАВ...



ЛУКАШ,
Я ТАК РОЗУМІЮ,
АТЕЛЯЦІЮ ЗНОВУ
ВІДХИЛИЛИ?

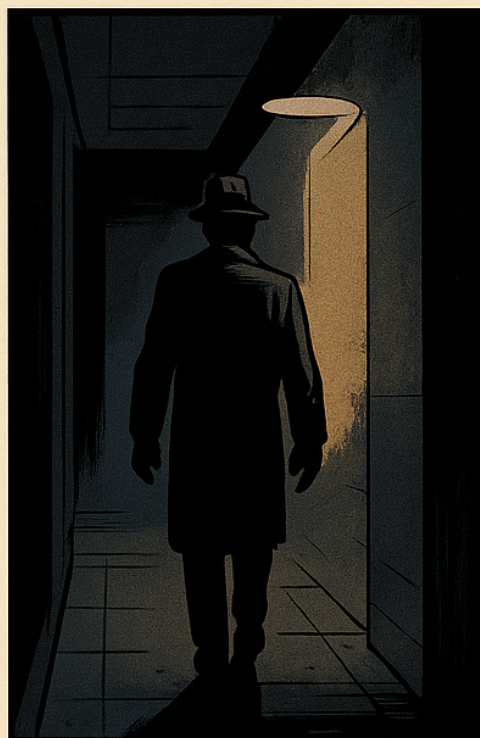
ЧЕКАВ ЗАДОВГО...

Блок 3: Розслідування та динаміка (Стор. 13–17, 23–25)

Даний фрагмент ілюструє «процедурну» складову детективу: роботу з доказами та конфронтацію з антагоністом. З погляду методології, ці сторінки демонструють можливості ШІ у створенні динамічних діалогових епізодів (принцип *Subject-to-subject* за Макклаудом). Особливу увагу варто звернути на міміку персонажів: ШІ вдалося передати спектр емоцій від страху Архіваріуса до цинічної впевненості Лукаша. Також тут вперше звучить попередження про те, що події є зрежисованими: “Лукаш завжди доводить зйомку до фіналу”.



Я БУВ НАСТІЛЬКИ
ПРИГОЛОМШЕНИЙ, ЩО
ВИРУШИВ ДО АРХІВУ
НЕГАЙНО





Я ЗАБРАВ УСЕ ЩО ТРЕБА В АРХІВІ, АЛЕ ПІД
ЧАС ПОВЕРНЕННЯ ДО ОФІСУ ЗДАВАЛОСЬ
НІБИ КОЖНА ТІНЬ СЛІДКУЄ ЗА МНОЮ



НАВІЩО ТОБІ
ЦЯ СПРАВА,
ТРУКАШ?



БО СЕРИЙ -
НЕ ВИНЕН!

І ТИ ЗНАЄШ ЦЕ
КРАЩЕ, АНІЖ
БУДЬ-ХТО ІНШИЙ



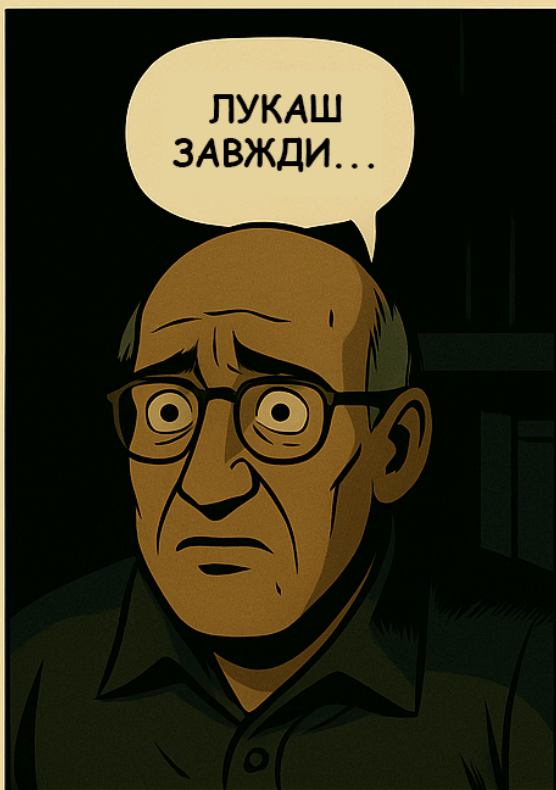
ЛУКАШ ЗНАВ ПРО МОЇ ПЛАНИ,
ТОМУ Я МАВ ДІЯТИ ШВИДШЕ.
НАСТУПНОГО ДНЯ Я ВИРІШИВ
ЗАВІТАТИ ДО АРХІВАРІУСА.



ВИ ТУТ ЧЕРЕЗ
СПРАВУ
СЕРОГО?







ЛУКАШ
ЗАВЖДИ...



...ДОВОДИТЬ ЗЙОМКУ ДО
ФІНАЛУ. І КРАЩЕ ВАМ НЕ
ГРАТИ ГОЛОВНУ РОЛЬ.

Блок 4: Кульмінація та руйнування реальності героя (Стор. 43–47)

Це ключовий поворотний момент сюжету (plot twist). Під час зустрічі у в'язниці з'ясовується, що мотивація детектива базувалася на неправдивій інформації (“Сестра? Минулого разу був брат-близнюк”). Візуально частина вирішена через серію великих планів, що підкреслюють психологічну напругу та розгубленість Трукаша. Тут ми бачимо, як ШІ справляється з передачею складного емоційного стану “прозріння” та відчаю через погляд та мову тіла персонажів.

СЕРИЙ ОЧІКУВАВ МЕНЕ В
КАМЕРІ, СТИСКАЮЧИ
СКРИПТКУ ТАК, НАЧЕ ЦЕ
БУВ ЙОГО ОСТАННІЙ
ЗВ'ЯЗОК З РЕАЛЬНІСТЮ.

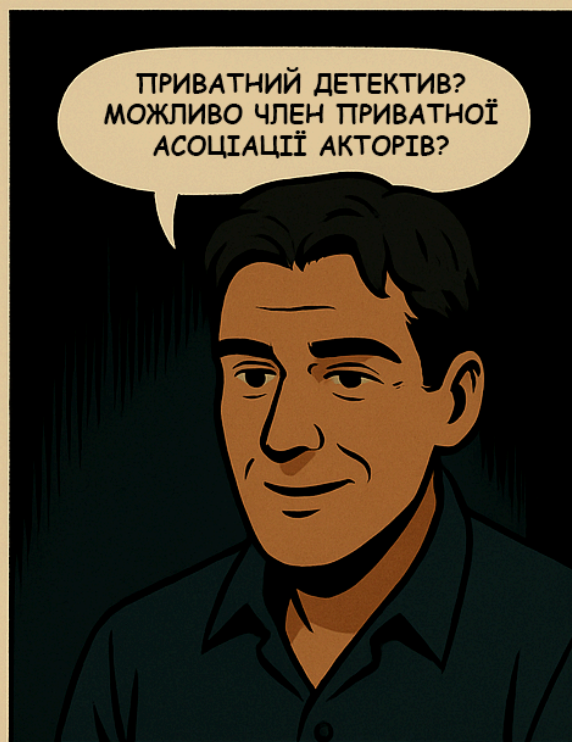


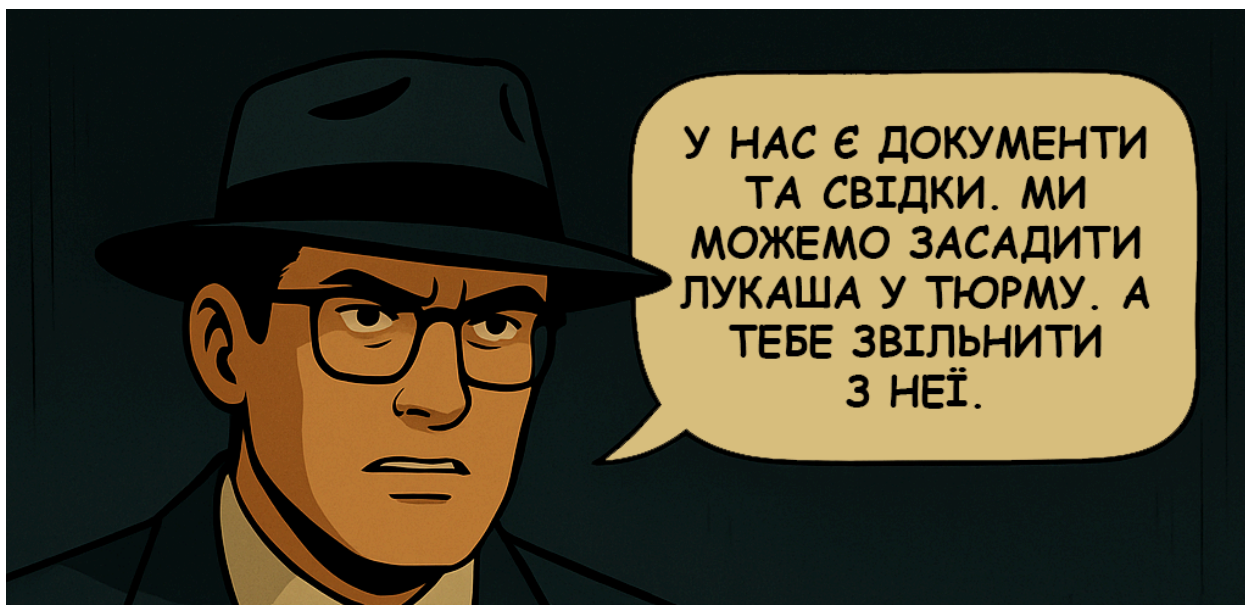
ХЕЛЛОУ,
СЕРИЙ.

МЕНЕ ЗВАТИ
ЕНТОНІ ТРУКАШ,
Я ДЕТЕКТИВ. МЕНІ
ВДАЛОСЯ ЗІБРАТИ ДОКАЗИ,
ЩО ДОВОДЯТЬ
ВАШУ НЕВИННІСТЬ.

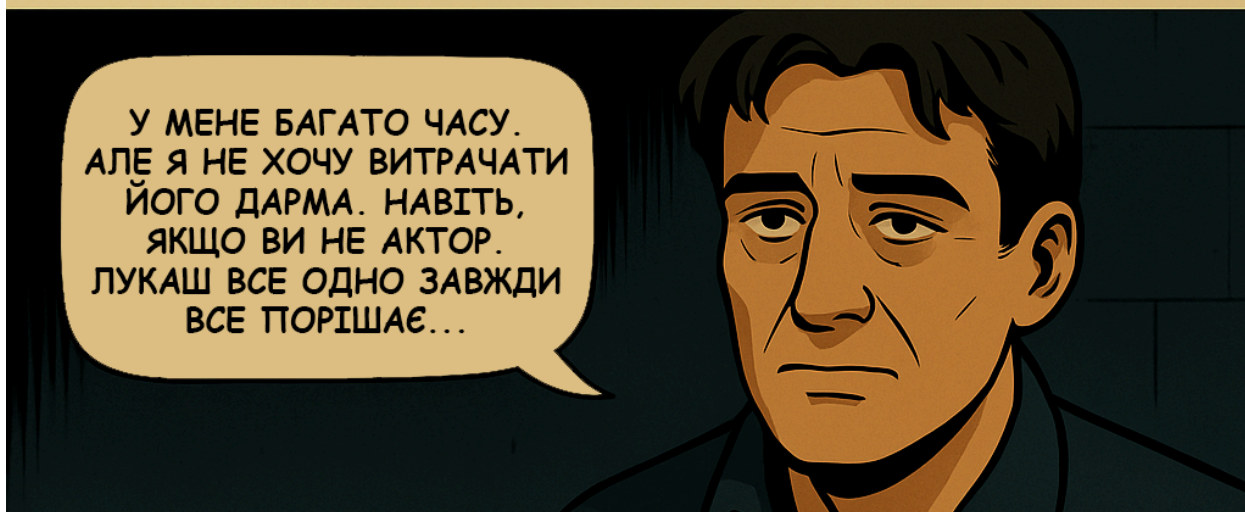


ПРИВАТНИЙ ДЕТЕКТИВ?
МОЖЛИВО ЧЛЕН ПРИВАТНОЇ
АСОЦІАЦІЇ АКТОРІВ?





У НАС Є ДОКУМЕНТИ
ТА СВІДКИ. МИ
МОЖЕМО ЗАСАДИТИ
ЛУКАША У ТЮРМУ. А
ТЕБЕ ЗВІЛЬНИТИ
З НЕЇ.



У МЕНЕ БАГАТО ЧАСУ.
АЛЕ Я НЕ ХОЧУ ВИТРАЧАТИ
ЙОГО ДАРМА. НАВІТЬ,
ЯКЩО ВИ НЕ АКТОР.
ЛУКАШ ВСЕ ОДНО ЗАВЖДИ
ВСЕ ПОРІШАЄ...



ВАША СЕСТРА РОЗПОВІЛА
МЕНІ УСЕ.

І ЦЕ МОЄ СПРАВЖНЄ
РОЗСЛІДУВАННЯ, А НЕ
ЗЙОМКА У ЙОГО ФІЛЬМІ.

СЕСТРА? МИНУЛОГО РАЗУ
БУВ БРАТ-БЛИЗНЮК.
МЕНІ ДУЖЕ ШКОДА,
ПРОТЕ...



У МЕНЕ НЕМА СЕСТРИ. І
НІКОЛИ НЕ БУЛО. ВИ
СТАЛИ ЖЕРВТОЮ ГРИ
ЛУКАША. КРАЩЕ ВАМ
СТІНІТИСЬ, ПОКИ НЕ
ПІЗНО.



НЕ ЗНАЮ, ЩО ЗА
ГРУ ВЕДЕ ЛУКАШ,
АЛЕ Я ТОЧНО НЕ ГРАЮ.

ЗІБРАНО РЕАЛЬНІ
ДОКАЗИ ЙОГО ПРОВІНИ,
ЯКІ СУД НЕ ЗМОЖЕ
ІГНОРУВАТИ.







Я ГРАВ ДЛЯ НЬОГО ОСТАННІ
20 РОКІВ. ЗНАЄТЕ ЧОМУ Я ДОСІ
ПРОДОВЖУЮ ГРАТИ? ТОМУ ЩО Я
БОЮСЬ, ЩО БЕЗ ГРИ БУДЕ ГІРШЕ.
Я НЕ ЗНАЮ, ЩО БУДЕ,
ЯКЩО Я ВИЙДУ...



СЛУХАННЯ
ВІДБУДЕТЬСЯ
ЗАВТРА.
МОЖЛИВО ЦЕ
ОСТАННІЙ ШАНС
ДІЗНАТИСЬ.

Блок 5: Судовий фарс та мета-іронія (Стор. 50–66)

Фінальний акт драми, де судовий процес остаточно перетворюється на театральну постановку. Ця частина є найбільш складною з точки зору кількості персонажів та деталей. Саме тут реалізовано концепцію **III-співавторства**: артефакт генерації (статуетка Оскара в руках ув'язненого на стор. 63) інтегровано в сюжет як символ тотального абсурду та знущення системи над людиною. Вердикт суду подається не як торжество закону, а як успішне завершення «зйомок» фільму Лукаша, де головний герой отримує «довічну роль» у сусідній камері .



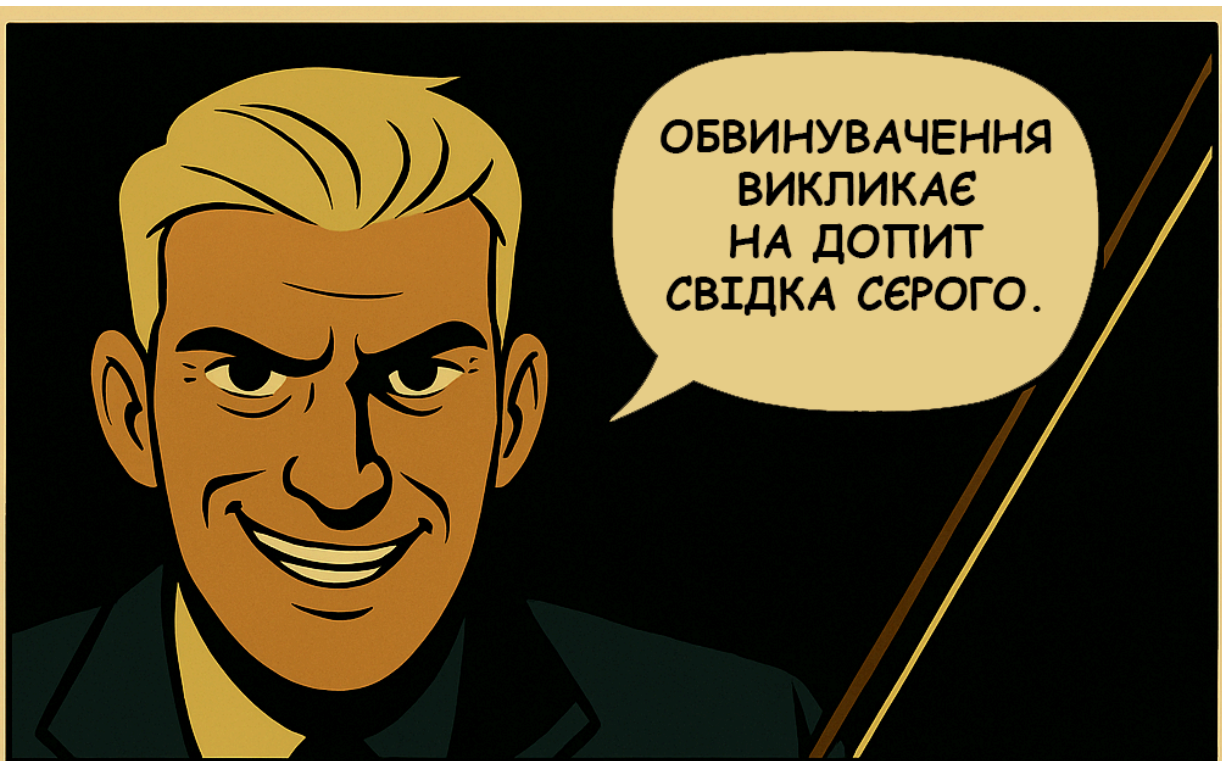
ЛУКАШ УВІЙШОВ ДО ЗАЛИ СУДУ
СПОКІЙНО, НАЧЕ РЕЖИСЕР
УПЕВНЕНИЙ У ФІНАЛІ
ВЛАСНОЇ Т'ЕСИ.



ЗАСІДАННЯ
ОГОЛОШУЄТЬСЯ
ВІДКРИТИМ. ГЛЯДАЧАМ
ЗАЙНЯТИ МІСЦЯ.



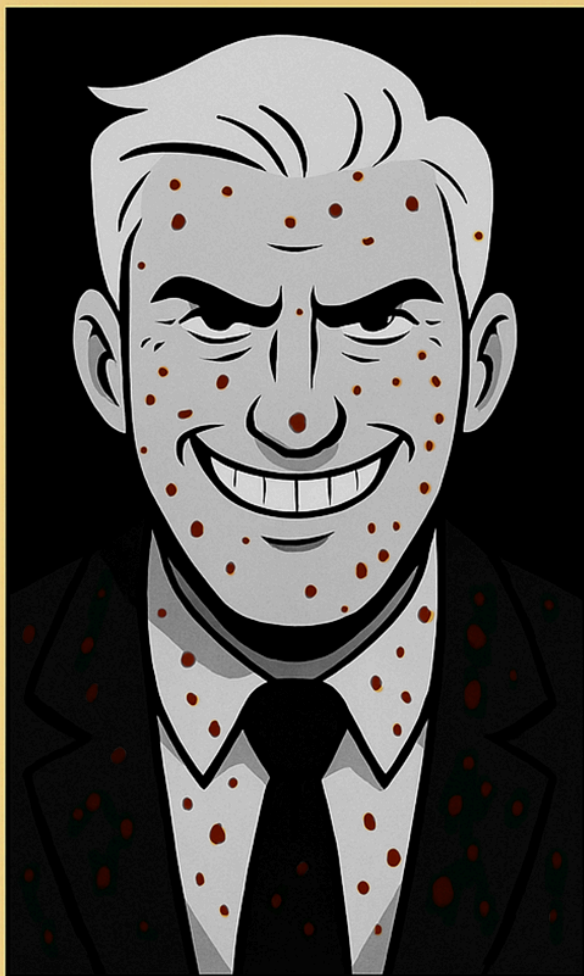
УСІМ ВСТАТИ!
СУД ІДЕ



СУДДЯ ВИКОНУВАВ
КОМАНДИ ЛУКАША, НАЧЕ
ЦЕ І СТРРАВДІ БУВ ФІЛЬМ.







ОСТАННІ
СЛОВА
З ПЕРЕДСМЕРТНОЇ
ЗАПИСКИ
ВІКТОРА.





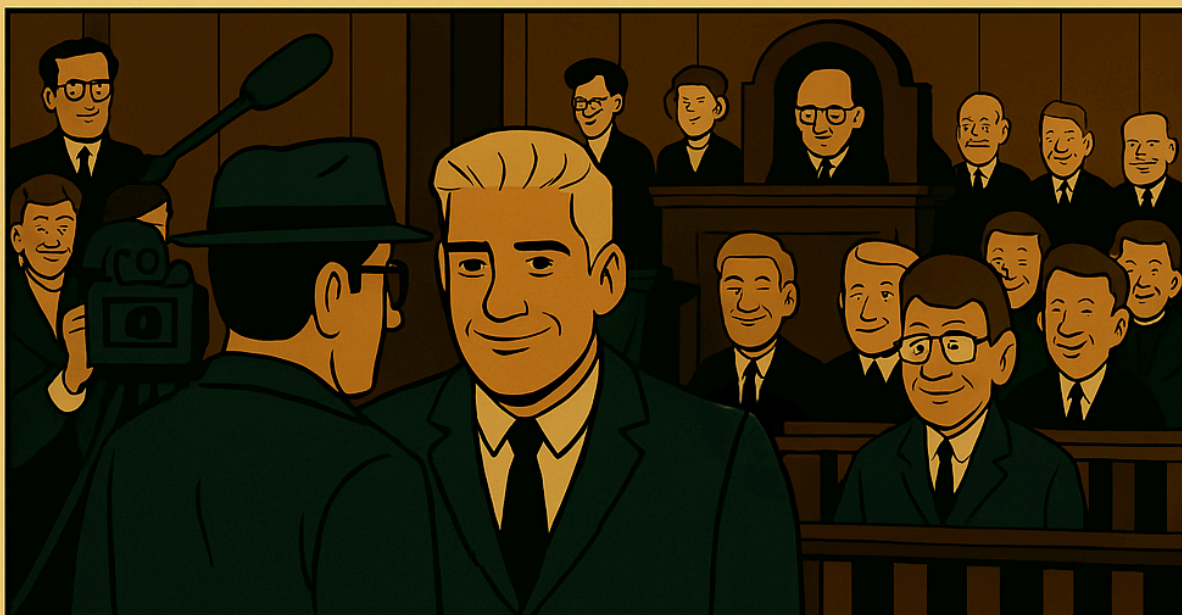
ОСТАННІМИ РОКАМИ Я ЗНАХОДИВСЯ У ХРОНІЧНІЙ
ДЕПРЕСІЇ ЧЕРЕЗ НЕМОЖЛИВІСТЬ ЗМИРИТИСЬ ІЗ
НЕСТРАВЕДЛИВИМ ЗАСУДЖЕННЯМ СЕРОГО, СВІДКОМ ЯКОГО
Я СТАВ, КОЛИ БУВ ОХОРОНЦЕМ У МІСЦЕВІЙ ТЮРМІ.

Я МАЙЖЕ ЗМИРИВСЯ З ЦІЄЮ ПОДІЄЮ. АЛЕ З'ЯВИВСЯ ВІН -
ДЕТЕКТИВ ТРУКАШ. Я ВЖЕ БАЧИВ БАГАТО ТАКИХ
ДЕТЕКТИВІВ РАНІШЕ.

АЛЕ ЦЕЙ ЗАЙШОВ НАДТО ДАЛЕКО. ВІН ЗІБРАВ РЕАЛЬНІ
ДОКАЗИ. ВІН ВІДТВОРИВ ПОДІЇ У МОЇЙ ПАМ'ЯТІ І Я
ПЕРЕЖИВ ЦЕ ЗНОВУ...

ЦЯ ЗУСТРІЧ СТАЛА ОСТАННЬОЮ КРАПЛИНОЮ.

Я БІЛЬШЕ ТАК НЕ МОЖУ. САМОГУБСТВО - ЦЕ ЄДИНИЙ
ВИХІД ІЗ ТЮРМИ, У ЯКУ Я ПОТРАТИВ...



З УРАХУВАННЯМ
УСІХ
ДОКАЗІВ
СУД УХВАЛЮЄ...





ВИЗНАТИ ДЕТЕКТИВА ТРУКАША
ВИННИМ У СМЕРТІ ОХОРОНЦЯ ВІКТОРА!



Блок 6: Епілог (Стор. 74–75)

Завершальний акорд історії, що виконує функцію емоційного катарсису. Візуальний ряд фокусується на символічному образі скрипки за ґратами. Відсутність діалогів на останніх кадрах компенсується виразною композицією, що демонструє завершеність історії: герой змирився зі своєю роллю, знаходячи єдину розраду у музиці. Це підтверджує здатність генеративного мистецтва викликати емпатію у читача, попри штучне походження зображень.









Висновки до Розділу 2

У межах даного розділу було здійснено практичну апробацію теоретичних положень Розділу 1 та успішно реалізовано творчий проєкт – графічний наратив “Судовий Акт”. Створення цього твору стало емпіричним доказом того, що сучасні технології докорінно змінюють креативний процес. Аналіз процесу роботи над коміксом дозволяє зробити такі ключові висновки:

По-перше, підтверджено можливість виконання повного виробничого циклу однією особою. Експеримент довів, що інтеграція генеративних нейромереж (зокрема DALL-E 3) у творчий процес дозволяє автору поєднувати функції сценариста, режисера, художника-постановника та верстальника. Технологічний бар'єр відсутності художніх навичок малювання було успішно подолано завдяки компетентному промпт-інжинірингу, що дозволило створити візуально складний нуарний продукт професійної якості.

По-друге, визначено нову роль автора як куратора та медіатора смислів. Доведено, що успіх проєкту залежить не від автономної роботи ШІ, а від чіткого авторського бачення. Генеративна система виступає потужним інструментом візуалізації, проте саме людина забезпечує наративну цілісність, психологічну глибину персонажів та драматургічну структуру. Без етапу постпродакшну (корекції артефактів, монтажу, леттерингу) згенерований контент залишається лише набором розрізнених зображень, а не повноцінним секвенційним мистецтвом.

По-третє, виявлено продуктивний потенціал співтворчості з алгоритмом. Практика показала, що взаємодія з ШІ не є одностороннім процесом віддачі команд. Технічні особливості роботи моделі, включаючи її помилки та “галюцинації” (як у випадку з появою символічних об'єктів, не передбачених початковим задумом), можуть слугувати джерелом натхнення,

збагачуючи сюжет несподіваними метафоричними шарами та посилюючи мета-наративний аспект твору.

По-четверте, реалізований проєкт демонструє естетику діджитал модернізму в дії. Комікс “Судовий Акт” є прикладом твору, що народжується на перетині людської іронії та машинної симуляції, де формальна жанрова імітація слугує інструментом для деконструкції понять реальності та контролю.

Таким чином, успішна реалізація проєкту “Детектив Трукаш” створює надійне емпіричне підґрунтя для фінального узагальнення результатів дослідження. Отриманий практичний досвід дозволяє перейти до формулювання Загальних висновків дипломної роботи, де буде остаточно окреслено статус генеративного мистецтва в сучасній культурі.

ВИСНОВКИ

У магістерській роботі здійснено комплексне теоретико-практичне дослідження феномену інтеграції генеративного штучного інтелекту в процес створення складних візуальних наративів. На основі аналізу культурних трансформацій епохи діджитал модернізму та реалізації авторського творчого проєкту – графічного роману «Судовий Акт» – отримано наступні узагальнюючі висновки, що мають як теоретичне, так і прикладне значення:

1. Підтверджено зміну культурної парадигми та перехід до естетики діджитал модернізму. Теоретичний аналіз довів, що сучасне мистецтво виходить за межі постмодерністської іронії та деконструкції, вступаючи у фазу “діджитал модернізму” (за А. Кірбі). У цій новій реальності поняття авторства стає плинним, а твір перестає бути статичним об’єктом, перетворюючись на процес безперервної взаємодії між людиною та алгоритмом. Дослідження підтвердило, що поява ШІ-мистецтва є не технологічною аномалією, а закономірним етапом еволюції культури, який продовжує традиції кібернетичного мистецтва 1960-х років та актуалізує ідеї постгуманізму щодо розширення людських можливостей через технології.

2. Концептуалізовано нову онтологію автора в умовах алгоритмічної генерації. Практична частина роботи засвідчила фундаментальну трансформацію ролі митця. Традиційна фігура автора-ремісника, який володіє мануальними техніками, поступається місцем фігурі “мета-автора” – куратора, режисера та промпт-інженера. Встановлено, що в цифрову епоху ключовою компетенцією стає не вміння малювати, а здатність формувати точні семантичні запити, керувати контекстом нейромережі та здійснювати естетичний відбір із масиву згенерованих варіантів. Автор стає архітектором смислів, який делегує виконавчу функцію машині, зберігаючи за собою стратегічний контроль над твором.

3. Емпірично доведено можливість повної автономізації виробничого циклу. Реалізація графічного роману “Судовий Акт” (77 сторінок) довела, що сучасні інструменти (GPT image generator, Adobe Photoshop) дозволяють одній людині успішно виконувати функції цілої творчої студії: сценариста, художника-постановника, колориста та верстальника . Це свідчить про радикальну демократизацію індустрії коміксів, де технологічний бар'єр входу суттєво знижується. Дослідження показало, що відсутність навичок академічного малюнка більше не є перешкодою для створення візуального продукту професійної якості, за умови володіння навичками промпт-інжинірингу та постпродакшну.

4. Виявлено та проаналізовано феномен «емерджентного співавторства» (Emergent Co-authorship). Одним із найважливіших відкриттів роботи стало спростування тези про ШІ як виключно пасивний інструмент. У ході експерименту було зафіксовано, що технічні помилки, «галюцинації» та непередбачувані інтерпретації промптів нейромережею можуть виступати каталізатором творчого процесу. Яскравим прикладом стала інтеграція візуального артефакту (статуетки “Оскар”) у сюжетну канву твору, що додало йому нових метафоричних шарів . Це дозволяє стверджувати, що взаємодія з ШІ є формою діалогу, де “машинне несвідоме” здатне генерувати креативні рішення, недоступні лінійній логіці людини.

5. Обґрунтовано художню ефективність синтезу жанрових канонів та новітніх технологій. Проєкт продемонстрував, що використання естетики нуару в поєднанні з генеративними технологіями дозволяє створити глибокий мета-наратив. Формальна імітація класичного жанру стала інструментом для деконструкції понять “істини” та “реальності” . Світ коміксу, створений алгоритмом, ідеально резонує з фабулою про героя, який живе у

зрежисованій, штучній реальності. Таким чином, доведено, що ШІ може бути не лише засобом візуалізації, а й медіумом для філософської рефлексії.

6. Визначено безальтернативність гібридного підходу та роль “завершеності”. Попри стрімкий розвиток генеративних моделей, робота виявила їхні поточні обмеження (проблеми з анатомією, текстом, композиційною сталістю), які роблять неможливим створення якісного продукту без втручання людини. Успіх проєкту був забезпечений саме етапом постпродакшну та ручної верстки. Спираючись на теорію Скотта Макклауда, доведено, що саме людський інтелект відповідає за завершеність та послідовність – головних чинників “магії” коміксу, яка виникає у просторі між кадрами та перетворює набір картинок на цілісну історію.

7. Окреслено перспективи розвитку візуальних мистецтв. Результати дослідження дають підстави прогнозувати подальшу інтеграцію генеративних систем у професійні пайплайни креативних індустрій. Магістерська робота пропонує перевірену методологію, яка може слугувати базою для художників, що прагнуть адаптуватися до нових технологічних реалій.

Підсумовуючи, можна стверджувати, що генеративний штучний інтелект не вбиває автора, а еволюціонує разом з ним. Він відкриває нові горизонти для творчого вираження, дозволяючи реалізовувати масштабні візуальні проєкти, які раніше вимагали значних бюджетів та командної роботи, повертаючи фокус мистецтва на найголовніше – ідею.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Барт Р. Нульовий ступінь письма / пер. з фр. Київ : Ніка-Центр, 2004. 431 с.
2. Бежан О. Наратив «графічного роману» в інтермедіальному дискурсі сучасної американської літератури (В. Айснер) // Записки з романо-германської філології. 2017. Вип. 1. С. 20–26.
3. Белов Д. Видова і жанрова специфіка коміксу в Україні // Український журнал з бібліотекознавства та інформаційних наук. 2020. Вип. 5. С. 29–42.
4. Белов Д. Комікс як продукт інформаційної культури // Наук. пр. Нац. б-ки України ім. В. І. Вернадського : зб. наук. пр. / НАН України. 2018. Вип. 49. С. 71–88.
5. Голобородько Я., Криворучко С. Кінематографічне мислення Патріка Модіано (про лауреата Нобелівської премії 2014 року) // Наукові записки Харківського національного педагогічного університету ім. Г. С. Сковороди. Літературознавство. 2025. № 2 (106). С. 231–268.
6. Горболіс Л. Міжмистецькі контакти українського тексту : монографія. Суми : Видавництво СумДПУ імені А. С. Макаренка, 2021. 312 с.
7. Гудошник О. Комікс в українському комунікаційному просторі // Вісник Дніпропетровського університету. Серія «Соціальні комунікації». 2017. Вип. 17. С. 19–24.
8. Гудошник О., Крупський О. Медійні можливості коміксів: сучасні інструменти формування та представлення організаційної культури // European Journal of Management Issues. 2023. № 1. Т. 31. С. 40–49.
9. Гундорова Т. Післячорнобильська бібліотека. Український літературний постмодерн : монографія. Київ : Критика, 2005. 264 с.

10. Космацька Н. Нарис з історії виникнення і становлення жанру коміксу // Вісн. Львів. ун-ту. Серія іноземні мови. 2012. Вип. 19. С. 141–147. URL: http://old.lingua.lnu.edu.ua/Visnyk/visnyk/Visnyk_19/articles/19kosmatska.pdf.
11. Матеріал з Вікіпедії – вільної енциклопедії. Манга. URL: <https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%9C%D0%B0%D0%BD%D2%91%D0%B0> (дата звернення: 04.11.2025).
12. Підпригора С. Артбук у просторі літератури : художні особливості // Науковий часопис Національного педагогічного університету імені М. П. Драгоманова. Серія 8: Філологічні науки (мовознавство і літературознавство): зб. наук. праць. Київ : Вид-во НПУ імені М. П. Драгоманова, 2018. Вип. 10. С. 44–50.
13. Підпригора С. Графічна проза як художній експеримент : український вимір // Вісник Черкаського університету. Серія: Філологічні науки. 2016. № 2. С. 54–62.
14. Підпригора С. Українська графічна проза на шляху до популярності // Ideo-grafika. 2016. 11.02. URL: <https://www.ideo-grafika.com/ukrainian-grafik-novels>.
15. Підпригора С. Українська експериментальна проза XX – початку XXI століть: «неможлива» література : монографія. Миколаїв : Іліон, 2018. 392 с.
16. Філоненко Б. Робити комікси з національними героями зараз на часі. Читомо. 2014. URL: <http://www.chytomo.com/book-art/boris-filonenko-robiti-komiksi-z-nacionalnimi-geroyami-zaraz-na-chasi> (дата звернення: 04.11.2025).
17. Харчук Р. Б. Сучасна українська проза. Постмодерний період. Київ : Академія, 2008. 248 с.

- 18.Хлестова С. Комікс як засіб масової комунікації: типологічні особливості // Вісник Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна. Серія «Соціальні комунікації». 2017. Вип. 11. С. 13–17.
- 19.Юрженко В. Досвід використання навчальних коміксів в технологічних освітніх системах найбільш розвинутих країн світу // Вісник Чернігівського національного педагогічного університету імені Т. Г. Шевченка. Серія : Педагогічні науки. 2015. Вип. 124. С. 303–306.
- 20.An A.I.-Generated Picture Won an Art Prize. Artists Aren't Happy. The New York Times. 2 Sept. 2022.
- 21.Chalmers D. “Could a Large Language Model be Conscious?”. 2023.
<https://arxiv.org/abs/2303.07103>.
- 22.Haraway D. A Manifesto for Cyborgs: Science, Technology, and Socialist Feminism in the 1980s. Socialist Review : 1985. 65–108 pp.
- 23.Kirby A. Digimodernism : How New Technologies Dismantle the Postmodern and Reconfigure Our Culture. New York ; London : Continuum, 2009. 1–15 pp., 282 p.
- 24.Lyotard J.-F. La condition postmoderne : rapport sur le savoir. Paris : Minuit, 1979. 128 p.
- 25.McCloud S. Understanding Comics : Invisible Art. New York : William Morrow, 1993. 9 p., 66–67 pp., 224 p.
- 26.Nyberg A. K. Seal of Approval: The History of the Comics Code. MCCCICINI : Університетська преса Міссісіпі, 1998. 1–15 pp., 224 p.
- 27.Ross S., Wood J. Comics Timeline. Infoplease. 2017. URL:
<https://www.infoplease.com/spot/comics-timeline#CT-1930> (дата звернення: 04.11.2025).
- 28.Taylor G. D. When the Machine Made Art. 2014.

29. Vardanian M. Memory in Pictures: Ukrainian Comics (Malopys) across War
// International Research in Children's Literature. 2025. № 2 (18). P.
147–159.
30. Zylinska J. AI Art: Machine Visions and Warped Dreams. 2020.