



Солодкий Михайло Ігорович,

студент II курсу (ЛТМ-1-24-1.4д)

спеціальності «Філологія»

(освітньо-професійна програма «Літературна творчість»), Факультету української філології,

культури і мистецтва

Київського столичного університету

імені Бориса Грінченка.

Науковий керівник:

О. О. Бровко, доктор філологічних наук, професор, завідувач кафедри української літератури, компаративістики і грінченкознавства Факультету української філології, культури і мистецтва Київського столичного університету імені Бориса Грінченка.

СПЕЦИФІКА СТВОРЕННЯ КОМІКСУ В ЕПОХУ ДІДЖИТАЛ МОДЕРНІЗМУ: КЕЙС «СУДОВИЙ АКТ»

У статті проаналізовано процес створення сучасного графічного роману від концепції до фінальної реалізації в умовах нової культурної парадигми. Дослідження базується на теорії діджитал модернізму, яка переосмислює традиційні підходи до авторства та творчості. На прикладі авторського проекту «Судовий Акт» розглянуто специфіку побудови нуарного наративу, робота з архітектонікою коміксу та роль автора як куратора візуальних смислів. Генеративний штучний інтелект (GenAI) у дослідженні представлено як актуальний інструмент доби, що дозволяє реалізувати повний виробничий цикл графічного наративу однією особою, долаючи технічні бар'єри та відкриваючи нові можливості для експериментів із формою.

Ключові слова: графічний роман, комікс, діджитал модернізм, візуальний наратив, нуар, автор-куратор, секвенційне мистецтво.

Постановка проблеми в контексті сучасної гуманітарної науки. Сучасний культурний простір перебуває у стані динамічної трансформації (Гундорова, 2005). Наразі дослідники звертають увагу на перехід від постмодернізму до якісно нових парадигм – «диджитал модернізму» (за термінологією А. Кірбі) і метамодернізму. У цій новій реальності традиційні уявлення про створення візуального контенту та літературного твору піддаються суттєвій ревізії.

Комікс як медіум, що історично та органічно поєднує літературу та образотворче мистецтво, виявляється ідеальним майданчиком для художніх експериментів та пошуку нових сенсів (Підопригора, 2020; Комікс, 2018). Об'єктом дослідження в цьому контексті виступає процес творення візуального наративу в умовах сучасної цифрової культури, який вимагає нового погляду на взаємодію людини й машини у творчому процесі.

Аналіз останніх досліджень і публікацій, на які опирається автор. Теоретико-методологічною основою дослідження стали фундаментальні праці провідних теоретиків коміксу, зокрема Скотта Макклауда (McCloud, 1994) та Вілла Айснера (Eisner, 2008), які заклали основи розуміння секвенційного мистецтва. Їхні ідеї доповнені сучасними культурологічними розвідками Алана Кірбі (Kirby, 2009), присвяченими діджитал модернізму, а також працями інших авторів (Taylor, 2014; Zylinska, 2020).

Дослідження базується на теорії диджитал модернізму, яка переосмислює традиційні підходи до авторства та творчості, пропонуючи нову модель взаємодії між творцем та цифровим середовищем. У роботі застосовано методологію practice-based research, що поєднує теоретичний аналіз медіуму з безпосередньою практичною реалізацією творчого проєкту, дозволяючи верифікувати теоретичні положення на практиці.

Формулювання цілей статті (постановка завдання). Мета роботи полягає у виявленні специфіки повного циклу створення сучасного графічного роману на матеріалі власного творчого проєкту «Судовий Акт», а також у визначенні ролі генеративних технологій як інструменту, що змінює архітектоніку коміксу та роль автора як куратора візуальних смислів.

Виклад основного матеріалу дослідження з обґрунтуванням авторських положень. В епоху диджитал модернізму особлива увага приділяється трансфор-

мації ролі автора. Він все частіше виступає не лише як письменник чи художник у класичному розумінні, а як режисер та архітектор проєкту, використовуючи найсучасніші технології, зокрема штучний інтелект (ШІ), як допоміжний, але важливий елемент.

У результаті реалізації проєкту було створено графічний роман «Судовий Акт». Вибір жанру нуарного детективу був зумовлений прагненням створити багаторівневий інтертекстуальний наратив, що резонує з естетикою сучасності. Класичні поетологічні конструкти нуару – самотній детектив, корумповане місто, фатальна несправедливість – у поєднанні з естетикою диджитал модернізму дозволили побудувати метанаратив про ілюзорність вибору та своєрідну «режисуру» життя. Сценарій, написаний автором самостійно, використовує ці жанрові канони для глибокої філософської рефлексії над природою істини.

Практична реалізація проєкту засвідчила, що сучасний автор графічного роману може успішно поєднувати ролі сценариста, режисера та арт-директора. Використання генеративних технологій (зокрема DALL-E 3) у цьому контексті виступає як виразний маркер часу – інструмент, що дозволяє митцю навіть без академічної художньої освіти візуалізувати складні задуми. ШІ тут виконує функцію «віртуального художника», керованого волею автора-куратора, що відкриває нові горизонти для творчості.

Технічні особливості роботи з ШІ, такі як непередбачувані генерації, були не відкинуті як помилки, а творчо переосмислені та інтегровані в сюжет. Яскравим прикладом є сцена з «Оскаром» у в'язниці, де артефакти генерації збагачили твір ефектом «емерджентного співавторства», додавши йому сюрреалістичного виміру.

Важливим, завершальним етапом роботи стала верстка та постпродакшн, здійснені в Adobe Photoshop. Саме на цьому етапі, згідно з теорією Скотта Макклауда, відбувається магічне перетворення набору розрізнених зображень на комікс. Авторська робота з «ринвою» (простором між кадрами), темпом оповіді та лєтерингом забезпечила феномен «завершеності» (closure), перетворюючи окремі візуальні елементи на цілісну, динамічну історію.

Висновки й перспективи подальших розвідок у визначеному напрямі. Узагальнюючи результати проведеного дослідження, можна констатувати, що сучасний графічний роман є складним інтермедіальним феноменом, процес створення якого в епоху диджитал модернізму зазнає суттєвих трансформацій. Теоретичний аналіз та практична реалізація проєкту «Судовий Акт» засвідчили, що зміна культурної парадигми зумовлює переосмислення онтологічного ста-

тусу автора: він еволюціонує від традиційного творця тексту чи зображення до «автора-куратора» та архітектора смислів.

По-перше, доведено, що інтеграція генеративного штучного інтелекту (GenAI) у творчий процес не нівелює авторську суб'єктність, а трансформує її, пропонуючи модель «емерджентного співавторства». Технології, зокрема DALL-E 3, виступають не як заміник митця, а як високотехнологічний інструментарій, що дозволяє долати бар'єри академічної художньої освіти та візуалізувати складні концепції. У цьому контексті ШІ виконує функцію медіатора між ідеєю та її графічним втіленням.

По-друге, на прикладі графічного роману «Судовий Акт» обґрунтовано продуктивність синтезу жанрових канонів нуару з естетикою цифрової доби. Визначено, що саме етап верстки та постпродакшну (робота з «ринвою», ритмом, композицією кадрів) є вирішальним для досягнення ефекту «завершеності» (closure) за С. Макклардом, перетворюючи набір генерованих візуальних елементів на цілісний наратив.

По-третє, дослідження підтвердило тезу про демократизацію індустрії коміксів. Новітні цифрові інструменти надають можливість реалізації масштабних графічних проєктів у межах індивідуальної творчої практики, зміщуючи акцент з технічного виконання на ідейний задум та режисуру візуального ряду. Це відкриває шлях до появи нових авторських голосів, які раніше були обмежені відсутністю художніх навичок малювання.

Отже, перспективи подальших розвідок у цьому напрямі полягають у глибшому вивченні герменевтики візуальних образів, створених за допомогою ШІ, а також у дослідженні нових форм читачької рецепції в умовах диджитал модернізму. Графічний роман утверджується як динамічна система, що здатна оперативно реагувати на виклики часу, залишаючись простором для інтелектуальних та естетичних експериментів.

Список використаних джерел

- Гундорова Т. Післячорнобильська бібліотека. Український літературний постмодерн. Київ : Критика, 2005. 264 с.
- Підпригора С. Українська експериментальна проза XX – початку XXI століть: «неможлива література». Миколаїв : Іліон, 2018. 392 с.
- Комікс у музеї сучасного мистецтва / Борис Філоненко, Ганс Ульріх Обріст, Роберт Крамб, Арт Шпігелман, Джон Карлін. Київ : IST Publishing, 2018. 112 с.
- Eisner W. Comics and Sequential Art: Principles and Practices from the Legendary Cartoonist. New York: W.W. Norton & Company, 2008. 192 p.
- Kirby A. Digimodernism: How New Technologies Dismantle the Postmodern and Reconfigure Our Culture. New York: Continuum, 2009. 282 p.
- McCloud S. Understanding Comics: The Invisible Art. New York: HarperPerennial, 1994. 223 p.

- Miller A. I. The Artist in the Machine: The World of AI-Powered Creativity. MIT Press, 2019. 432 p.
- Taylor G. D. When the Machine Made Art: The Troubled History of Computer Art. New York: Bloomsbury, 2014. 272 p.
- Zylinska J. AI Art: Machine Visions and Warped Dreams. London: Open Humanities Press, 2020. 191 p.

References

- Hundorova T. Pislachornobylska biblioteka. Ukrainskyi literaturnyi postmodern. Kyiv: Krytyka, 2005. 264 s.
- Pidopryhora S. Ukrainska eksperymentalna proza XX – pochatku XXI stolit: «nemozhlyva literatura». Mykolaiv: Ilion, 2018. 392 s.
- Komiks u muzei suchasnoho mystetstva / Borys Filonenko, Hans Ulrich Obrist, Robert Crumb, Art Spiegelman, John Carlin. Kyiv: IST Publishing, 2018. 112 s.
- Eisner W. Comics and Sequential Art: Principles and Practices from the Legendary Cartoonist. New York: W.W. Norton & Company, 2008. 192 p.
- Kirby A. Digimodernism: How New Technologies Dismantle the Postmodern and Reconfigure Our Culture. New York: Continuum, 2009. 282 p.
- McCloud S. Understanding Comics: The Invisible Art. New York: HarperPerennial, 1994. 223 p.
- Miller A. I. The Artist in the Machine: The World of AI-Powered Creativity. MIT Press, 2019. 432 p.
- Taylor G. D. When the Machine Made Art: The Troubled History of Computer Art. New York: Bloomsbury, 2014. 272 p.
- Zylinska J. AI Art: Machine Visions and Warped Dreams. London: Open Humanities Press, 2020. 191 p.

SPECIFICS OF CREATING COMICS IN THE AGE OF DIGITAL MODERNISM: THE CASE OF «SUDOVYI AKT»

Mykhailo Solodkyi, second-year student majoring in Philology (educational and professional programme «Literary Creativity»), Faculty of Ukrainian Philology, Culture and Arts, Borys Grinchenko Kyiv Metropolitan University.

The article analyses the process of creating a contemporary graphic novel from concept to final realisation in the context of a new cultural paradigm. The research is based on the theory of digital modernism, which reinterprets traditional approaches to authorship and creativity. Using the example of the author's project 'Sudovyi Akt' (Court Act), the article examines the specifics of constructing a noir narrative, working with the architectonics of comics, and the role of the author as a curator of visual meanings. Generative artificial intelligence (GenAI) is presented in the study as a relevant tool of our time, allowing one person to realise the entire production cycle of a graphic narrative, overcoming technical barriers and opening up new opportunities for experimentation with form.

Keywords: graphic novel, comic book, digital modernism, visual narrative, noir, author-curator, sequential art.