

УДК 004.8:930.1:94

DOI <https://doi.org/10.32782/uad.2026.3.36>

Прокопович Тетяна Анатоліївна,

кандидат психологічних наук,
доцент кафедри образотворчого мистецтва,
завідувач кафедри образотворчого мистецтва
Волинського національного університету імені Лесі Українки
ORCID ID: 0000-0001-9935-6645
prokopovych.tetiana@gmail.com

Концевич Ізабелла Збігнівна,

магістр образотворчого мистецтва
Волинського національного університету імені Лесі Українки
ORCID ID: 0009-0008-3779-455X
zeeskabel@gmail.com

ФОРМУВАННЯ ВІЗУАЛЬНОГО ОБРАЗУ ІСТОРИЧНИХ ПОСТАТЕЙ ЗАСОБАМИ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ: АНАЛІЗ ПОРТРЕТІВ ВЕЛИКОГО КНЯЗЯ ЛИТОВСЬКОГО ВІТОВТА

Стрімкий розвиток генеративних технологій штучного інтелекту суттєво розширив можливості створення візуального контенту, зокрема зображень історичних постатей. Такі технології дедалі частіше використовуються у науково-популярному, освітньому та культурному середовищі для візуалізації історичного минулого. Особливої актуальності це питання набуває у випадках, коли достовірні портретні зображення історичних діячів відсутні або є обмеженими. Однією з таких постатей є великий князь литовський Вітовт, зовнішність якого не має підтвердженої портретної реконструкції. Метою дослідження є аналіз особливостей формування візуального образу історичних постатей у генеративних системах штучного інтелекту, оцінка відповідності таких зображень історичним джерелам та визначення можливостей і обмежень використання штучного інтелекту для цифрової реконструкції історичних персонажів. Методологічну основу дослідження становить поєднання методів генерації зображень за допомогою різних платформ штучного інтелекту, порівняльного аналізу отриманих портретів, а також візуального та стилістичного аналізу сформованих образів. Для проведення дослідження було використано кілька генеративних систем штучного інтелекту, зокрема ChatGPT, AI Image Creator Fotor, Leonardo AI, ImagineArt та ImgIt. Результати дослідження демонструють, що незалежно від використаної системи штучного інтелекту формується подібна структура візуального образу історичної постаті, яка включає типові антропоморфні риси та символічні атрибути влади. У більшості випадків згенеровані портрети відтворюють образ зрілого правителя з бородою, довгим волоссям та елементами військового або князівського вбрання. Подібна повторюваність характеристик свідчить про формування узагальненого візуального архетипу середньовічного правителя, що базується на поширених культурних уявленнях та художніх традиціях, а не на достовірних історичних джерелах. Отримані результати підтверджують, що генеративні системи штучного інтелекту здатні створювати різноманітні стилістичні варіанти зображень історичних постатей, однак такі зображення мають умовний характер і відображають алгоритмічну інтерпретацію узагальнених візуальних моделей.

Ключові слова: генеративні моделі, цифрова іконографія, історична візуалізація, цифровий живопис, портрет.

Prokopovych Tetiana, Kontsevych Izabella. FORMATION OF THE VISUAL IMAGE OF HISTORICAL FIGURES USING ARTIFICIAL INTELLIGENCE: ANALYSIS OF PORTRAITS OF GRAND DUKE OF LITHUANIA VYTAUTAS

The rapid development of generative artificial intelligence technologies has significantly expanded the possibilities for creating visual content, including images of historical figures. Such technologies are increasingly used in scientific, educational, and cultural contexts for the visualization of the historical past. This issue becomes particularly relevant in cases where reliable portrait images of historical figures are absent or extremely limited. One such figure is Grand Duke of Lithuania Vytautas, whose physical appearance has no confirmed portrait

reconstruction. The purpose of this study is to analyze the features of visual image formation of historical figures in generative artificial intelligence systems, to assess the correspondence of such images to historical sources, and to identify the possibilities and limitations of using artificial intelligence for the digital reconstruction of historical personalities. The methodological framework of the research combines methods of image generation using various artificial intelligence platforms, comparative analysis of the obtained portraits, and visual and stylistic analysis of the generated images. Several generative artificial intelligence systems were used in the study, including ChatGPT, AI Image Creator Fotor, Leonardo AI, ImagineArt, and ImgIt. The results of the study demonstrate that regardless of the artificial intelligence system used, a similar structure of the visual representation of the historical figure is formed, including typical anthropomorphic features and symbolic attributes of power. In most cases, the generated portraits reproduce the image of a mature ruler with a beard, long hair, and elements of military or princely attire. This repetition of characteristics indicates the formation of a generalized visual archetype of a medieval ruler based on widespread cultural perceptions and artistic traditions rather than on reliable historical sources. The obtained results confirm that generative artificial intelligence systems are capable of producing diverse stylistic versions of images of historical figures. However, such images remain conditional representations and reflect an algorithmic interpretation of generalized visual models.

Key words: generative models, digital iconography, historical visualization, digital painting, portrait.

Вступ. Стрімкий розвиток генеративних технологій штучного інтелекту суттєво розширив можливості створення цифрового візуального контенту. Сучасні алгоритми здатні генерувати зображення на основі текстових описів або аналізу великих масивів даних, що сприяє їх активному використанню у сфері освіти, культури та цифрових гуманітарних досліджень [11]. Одним із напрямів застосування таких технологій стало створення зображень історичних постатей, зокрема тих, для яких достовірні портретні джерела відсутні або збереглися лише фрагментарно [14].

Разом із тим використання штучного інтелекту для формування образів історичних діячів актуалізує проблему достовірності таких зображень. Генеративні моделі формують візуальні образи на основі узагальнення великої кількості візуальних даних, у результаті чого створюється не реальна реконструкція зовнішності, а стилізована інтерпретація, що відображає поширені культурні уявлення про відповідну історичну епоху [15]. Особливо це стосується середньовічних правителів, для яких не збереглося портретних зображень, створених за життя.

Однією з таких історичних постатей є великий князь литовський Вітовт, зовнішність якого не має підтвердженої портретної реконструкції. У зв'язку з цим використання генеративних систем штучного інтелекту для створення його зображень становить інтерес з точки зору аналізу механізмів формування цифрових історичних образів.

Матеріали та методи. У науковій літературі активно досліджуються можливості використання таких технологій для роботи з історичними джерелами, реконструкції культурних об'єктів та створення цифрових інтерпретацій історичних образів. Зокрема, підкреслюється, що застосування генеративного штучного інтелекту у роботі з історичними фотографіями розширює доступ до архівних матеріалів, однак створені зображення можуть містити історичні неточності та потребують експертної перевірки [1, 15]. Подібні аспекти розглядають S. M. Al-Ghamdi та N. Yusuf, які доводять, що штучний інтелект здатний відтворювати елементи культурної спадщини, проте точність передачі культурно значущих деталей може бути обмеженою [9]. У контексті цифрової культурної спадщини S. Schauer та K. Simbeck акцентують увагу на використанні генеративних моделей у створенні інтерактивних музейних застосунків [13]. Водночас E. Stjernholm та ін. зазначають, що згенеровані зображення минулого часто поєднують узагальнені символи епохи, національні стереотипи та анахронічні елементи, що впливає на інтерпретацію історичних подій і постатей [14]. Проблеми достовірності та інтерпретації контенту, створеного штучним інтелектом, розглядає В. Менжулін, який наголошує на ризику появи інформаційних викривлень у згенерованих матеріалах [5]. Освітні аспекти застосування штучного інтелекту досліджують В. Литвиненко

та І. Рудянин, які підкреслюють можливості автоматизації інтелектуальних завдань і персоналізації навчання, але звертають увагу на необхідність збереження критичного підходу до використання таких технологій [4, 6]. С. Копилов та І. Пігович також відзначають потенціал інтеграції штучного інтелекту у систему історичної освіти за умови поєднання цифрових інструментів із традиційними методами історичного аналізу [3]. Окремий напрям досліджень пов'язаний із використанням когнітивних моделей культурних символів у генеративних системах штучного інтелекту, що дозволяє підвищити точність цифрових реконструкцій культурної спадщини [11]. Таким чином, сучасні дослідження свідчать про значний потенціал генеративних технологій штучного інтелекту у сфері цифрового мистецтва. Водночас недостатньо вивченими залишаються питання формування візуальних образів конкретних історичних постатей у генеративних системах штучного інтелекту та оцінки їх відповідності історичним джерелам, що визначає актуальність подальших досліджень у цьому напрямі.

Метою дослідження є аналіз особливостей формування візуального образу історичних постатей у генеративних системах штучного інтелекту, оцінка відповідності таких зображень історичним джерелам та визначення можливостей і обмежень використання штучного інтелекту у реконструкції історичних образів.

Результати. Вітовт (бл. 1350–1430), відомий у джерелах як великий князь литовський, належить до ключових політичних діячів Східної Європи пізнього середньовіччя. Його правління пов'язане зі зміцненням Великого князівства Литовського, розширенням територій держави, а також активною участю у політичних і військових процесах Центрально-Східної Європи [7, 8]. Постать Вітовта широко представлена у письмових історичних джерелах, однак питання його реальної зовнішності залишається дискусійним через відсутність достовірних портретних зображень, створених за життя правителя. Проте ці джерела майже

не містять детальних характеристик зовнішності правителя, що значно ускладнює можливість її реконструкції.

Важливим джерелом формування візуального образу Вітовта стали пізніші іконографічні матеріали, зокрема гравюри та ілюстрації, створені через кілька століть після його смерті. Подібні зображення здебільшого мають умовний характер і відображають не стільки реальні риси історичної особи, скільки художні традиції відповідної епохи та уявлення митців про типового середньовічного правителя. У таких роботах Вітовт зазвичай постає у князівському або військовому вбранні, з атрибутами влади та символами державності, що підкреслює його політичний статус, але не гарантує портретної достовірності. У подальші історичні періоди формування образу Вітовта значною мірою відбувалося завдяки художнім реконструкціям історичного живопису, науково-популярних видань та музейних експозицій. Такі реконструкції, як правило, базуються на узагальнених уявленнях про зовнішність представників правлячої еліти середньовіччя та стилістичних особливостях художньої традиції відповідного часу. Таким чином, аналіз історичних та іконографічних джерел свідчить, що достовірного портретного зображення Вітовта, створеного за його життя або на основі безпосереднього спостереження сучасників, не збереглося [8]. Більшість відомих візуальних репрезентацій цієї історичної постаті є пізнішими художніми інтерпретаціями, сформованими під впливом культурних традицій, історичної пам'яті та художніх уявлень про середньовічного правителя.

Це створює підґрунтя для дослідження того, яким чином сучасні цифрові технології, зокрема системи генеративного штучного інтелекту, формують нові візуальні інтерпретації історичних постатей. З огляду на відсутність достовірних портретних джерел, образ Вітовта у цифровому середовищі дедалі частіше відтворюється за допомогою алгоритмів штучного інтелекту, які генерують зображення на основі аналізу великих масивів візуальних даних [9, 10]. У такому випадку сформований образ може відображати не

реальні антропологічні риси історичної особи, а узагальнені уявлення про типового середньовічного правителя, закладені у навчальних вибірках відповідних моделей.

Методологічною основою дослідження став комплекс підходів, спрямованих на аналіз можливостей генеративних систем штучного інтелекту у формуванні візуального образу історичних постатей. Основними методами дослідження стали генерація зображень за допомогою систем штучного інтелекту, порівняльний аналіз отриманих портретів, а також візуальний і стилістичний аналіз згенерованих зображень. Такий підхід дозволив оцінити, які елементи образу історичної постаті найчастіше відтворюються алгоритмами штучного інтелекту та якою мірою ці елементи відповідають загальним історико-культурним уявленням про правителів середньовічної епохи.

Результати застосування зазначених систем узагальнено у табл. 1, де подано порівняльну характеристику використаних платформ штучного інтелекту та їхніх можливостей щодо створення історичних портретів.

Використання різних систем генеративного штучного інтелекту дозволяє простежити, яким чином алгоритми, навчені на великих масивах візуальних даних, відтворюють образ історичної постаті на основі узагальнених уявлень про зовнішність правителів відповідної епохи.

Першим етапом дослідження стала генерація портрета Вітовта за допомогою

системи ChatGPT із функцією створення зображень – рис. 1. Аналіз зображення свідчить, що система штучного інтелекту формує образ правителя відповідно до усталених візуальних шаблонів середньовічної іконографії.



Рис. 1. Портрет Вітовта, згенерований системою ChatGPT

На портреті Вітовт зображений як зрілий чоловік із довгим волоссям і бородою, що традиційно асоціюється з образом досвідченого правителя та воєначальника. Обличчя має стриманий вираз, що підкреслює риси влади, мудрості та внутрішньої зосередженості, характерні для художніх зображень історичних діячів. Важливим елементом композиції є князівський одяг та елементи військового обладунку, які виконують символічну функцію й підкреслюють статус правителя. Темна кольорова гама, використана у зображенні, а також приглушений фон створюють

Таблиця 1
Порівняльна характеристика систем штучного інтелекту, використаних у дослідженні

Система ШІ	Тип генерації зображень	Основні можливості	Характерна стилістика результатів
ChatGPT	Генеративна дифузійна модель	Створення зображень за текстовим описом	Реалістичний цифровий портрет
Fotor AI Image Creator	Генеративна нейромережа	Автоматична стилізація портретів	Стилізований історичний портрет
Leonardo AI	Diffusion-based model	Високий рівень деталізації та варіативності	Художній концепт-арт
Imagineart	Генеративна модель	Генерація ілюстрацій у різних стилях	Цифрова історична ілюстрація
Imgit	Генеративна модель	Швидке створення портретних зображень	Стилізований портрет

Джерело: побудовано автором.

атмосферу історичного портрета, стилістично наближеного до живописних традицій пізнього середньовіччя та раннього Нового часу.

Для поглиблення аналізу було використано іншу систему генеративного штучного інтелекту – AI Image Creator Fotor, яка дозволяє створювати стилізовані історичні портрети на основі текстового опису. Отримані зображення подано на рис. 2.



Рис. 2. Портрети згенеровані ШІ Вітофт: 1 – AI Image Creator Fotor; 2 – AI Image Creator Fotor

Аналіз представлених зображень свідчить, що система Fotor формує дещо іншу візуальну інтерпретацію образу правителя, порівняно з попереднім прикладом. У згенерованих портретах помітна більш виражена стилізація під історичну ілюстрацію, що проявляється у деталізації елементів одягу, наявності військових обладунків та використанні символічних атрибутів влади. Подібні елементи підсилюють образ правителя як військового лідера та представника середньовічної аристократії.

Незважаючи на певні стилістичні відмінності між двома зображеннями, обидва портрети демонструють спільні характерні риси: зрілий вік персонажа, довге волосся, бороду, а також використання князівського або військового вбрання. Це свідчить про те, що система штучного інтелекту відтворює типізований образ середньовічного правителя, який сформувався у масовій культурі та історичній візуальній традиції.

Наступним етапом дослідження стала генерація портретів за допомогою системи Leonardo AI, яка широко використовується для створення художніх ілюстрацій та концепт-арту з високим рівнем деталізації. Результати генерації подано на рис. 3.



Рис. 3. Портрети згенеровані ШІ Вітофт: 1 – Leonardo; 2 – Leonardo; 3 – Leonardo; 4 – Leonardo

Аналіз представлених зображень демонструє значну варіативність інтерпретацій образу історичної постаті, що є характерною рисою генеративних моделей штучного інтелекту. Незважаючи на відмінності у композиції, кольоровій гамі та деталізації, усі чотири портрети мають спільні візуальні характеристики: зрілий вік персонажа, довге волосся, виразну бороду, а також наявність елементів військового або князівського вбрання. Подібні риси підкреслюють статус правителя, що відповідає усталеним уявленням про середньовічних політичних лідерів. Важливою особливістю зображень, створених системою Leonardo AI, є високий рівень художньої деталізації. У портретах чітко відтворено текстуру обладунків, елементи оздоблення одягу та декоративні символи влади. Така деталізація наближає зображення до стилістики історичного живопису або сучасного концепт-арту, що часто використовується у візуалізації історичних або фентезійних сюжетів.

Для завершення порівняльного аналізу було використано ще дві системи генеративного штучного інтелекту – ImagineArt та ImgIt, що також застосовуються для створення цифрових історичних ілюстрацій. Отримані результати подано на рис. 4.



Рис. 4. Портрети згенеровані ШІ Вітофт: 1 – ImagineArt; 2 – ImgIt

Таблиця 2

Узагальнена характеристика візуального образу Вітовта у портретах, згенерованих різними системами штучного інтелекту

Система генерації	Характерні риси зовнішності	Атрибути статусу та одягу	Художня стилістика	Тип образу
ChatGPT	Зрілий чоловік із бородою, стриманий вираз обличчя	Князівський одяг, елементи обладунку	Реалістичний цифровий портрет	Образ правителя
AI Image Creator Fotor	Довге волосся, борода, підкреслена мужність	Військові обладунки, декоративні елементи	Стилізований історичний портрет	Восначальник
Leonardo AI	Виразні риси обличчя, довга борода	Лицарські обладунки, символи влади	Художній концепт-арт	Середньо-вічний лідер
ImagineArt	Зрілий вік, сива борода	Князівські обладунки, урочистий одяг	Цифровий реалізм	Правитель-аристократ
ImgIt	Довге волосся, борода	Військовий одяг, декоративні елементи	Стилізована цифрова ілюстрація	Історичний персонаж

Джерело: побудовано автором.

Аналіз згенерованих зображень демонструє, що обидві системи формують образ правителя у межах подібної візуальної моделі, характерної для більшості сучасних цифрових реконструкцій історичних постатей. Та все ж зображення відрізняються за художньою стилістикою та деталізацією. У портреті, створеному системою ImagineArt, помітна тенденція до більшої реалістичності та історичної стилізації, що проявляється у деталізованому відтворенні обладунків, декоративних елементів одягу та інтер'єру. Натомість зображення, згенероване системою ImgIt, має виразні риси сучасної цифрової ілюстрації з акцентом на контрастності кольорів, чітких контурах і більш драматичній композиції. Незважаючи на стилістичні відмінності, обидва портрети відтворюють подібний набір візуальних характеристик, що підтверджує тенденцію генеративних моделей до формування узагальненого образу середньовічного правителя.

Отже, незважаючи на відмінності у деталізації, художній манері та композиції зображень, у більшості портретів простежуються подібні риси зовнішності та атрибути влади, що формують узагальнений образ середньовічного правителя. Це свідчить про те, що генеративні алгоритми відтворюють не індивідуальні антропологічні особливості історичної постаті, а типологізований візуальний

шаблон, сформований у сучасному інформаційному просторі [12]. З метою узагальнення результатів проведеного дослідження було здійснено інтегрований порівняльний аналіз згенерованих портретів – табл. 2.

Аналіз отриманих результатів свідчить, що незалежно від використаної генеративної платформи формується подібна структура візуального образу історичної постаті. У більшості випадків персонаж постає як зрілий чоловік із бородою та довгим волоссям, одягнений у князівський або військовий одяг із символічними атрибутами влади. Подібна модель відтворює типовий культурний архетип середньовічного правителя, сформований у художній традиції та сучасному цифровому середовищі. Тому згенеровані портрети слід розглядати не як реконструкцію реальної зовнішності історичної особи, а як алгоритмічну інтерпретацію узагальнених уявлень про правителя відповідної історичної епохи. При цьому генеративні алгоритми формують зображення на основі узагальнення великих масивів візуальних даних, тому створені образи відображають типові характеристики історичної епохи, а не індивідуальні антропологічні риси конкретної особи.

Висновки та перспективи подальших досліджень. Аналіз портретів Вітовта,

згенерованих різними системами штучного інтелекту, показує, що генеративні алгоритми формують узагальнений візуальний образ правителя, заснований на поширених культурних уявленнях про середньовічних лідерів. Незалежно від використаної платформи у зображеннях повторюються подібні риси зовнішності та символічні атрибути влади. У більшості випадків Вітовт постає як зрілий воєначальник із бородою, довгим волоссям і елементами князівського або військового вбрання, що відображає радше типовий архетип середньовічного правителя, ніж реальну зовнішність історичної особи. Згенеровані

зображення слід розглядати як умовні художні інтерпретації, сформовані алгоритмічним аналізом візуальних даних, а не як достовірні історичні реконструкції. Практичне значення дослідження полягає у можливості застосування отриманих результатів під час створення освітніх матеріалів, музейних візуалізацій, цифрових гуманітарних проєктів та науково-популярних публікацій. Перспективи подальших досліджень пов'язані з розширенням вибірки генеративних моделей та порівняльним аналізом візуальних образів історичних постатей у системах штучного інтелекту.

Література:

1. Єфремова О. Використання сервісу ШІ RunwayML для створення візуалізації даних. *Вісник Дніпровської академії неперервної освіти. Серія: Філософія. Педагогіка*. 2024. Т. 1. № 1. С. 142–149. DOI: <https://doi.org/10.54891/2786-7013-2024-1-16>.
2. Казаков Г., Точиліна І. Використання Chat GPT у викладанні історії в закладах середньої освіти: погляд вчителя. *Гуманітарні студії: історія та педагогіка*. 2024. № 1(7). С. 42–51. URL: <http://gsip.wunu.edu.ua/index.php/gsipua/article/view/193> (дата звернення: 10.03.2026).
3. Копилов С., Пігович І. Штучний інтелект у системі вищої історичної освіти: підходи, проблеми та перспективи. *Педагогічні науки: теорія, історія, інноваційні технології*. 2025. № 1(141). С. 268–284. DOI: <https://doi.org/10.24139/2312-5993/2025.01/268-284>.
4. Литвиненко В.Ю. Використання студентами філологічних спеціальностей ШІ у виконанні індивідуальних завдань: проблеми та перспективи. *Вісник науки та освіти*. 2025. № 3(33). С. 395–403. DOI: [https://doi.org/10.52058/2786-6165-2025-3\(33\)-395-403](https://doi.org/10.52058/2786-6165-2025-3(33)-395-403).
5. Менжулін В. З досвіду використання штучного інтелекту істориком філософії: галюцинації та булшит, креативність та адаптивність. *Sententiae*. 2025. Т. 44. № 3. С. 176–200. DOI: <https://doi.org/10.31649/sent44.03.176>.
6. Рудянин І. Штучний інтелект як інструмент персоналізації навчання історії у ЗВО. *Актуальні питання гуманітарних наук*. 2025. Вип. 92. Т. 2. С. 51–55. DOI: <https://doi.org/10.24919/2308-4863/92-2-7>.
7. Терещенко Ю. Великий князь литовський Вітовт. *Історія і Я*. 2019. № 67–68. URL: <https://day.kyiv.ua/article/istoriya-i-ya/velykyu-knyaz-lytovskyu-vitovt> (дата звернення: 10.03.2026).
8. Шабульдо Ф.М. Вітовт (Вітаутас). *Енциклопедія історії України*. Т. 1. А–В. Редкол. В. А. Смолій та ін. НАН України. Інститут історії України. Київ. Наукова думка. 2003. 688 с. URL: <http://www.history.org.ua/?termin=Vitovt> (дата звернення: 10.03.2026).
9. Al-Ghamdi S.M., Yusuf N. Digital heritage and fashion: preserving cultural identity through AI and virtual archives. *Digital Scholarship in the Humanities*. 2026. DOI: <https://doi.org/10.1093/lle/fqag008>.
10. Arzomand K., Rustell M., Kalganova T. From ruins to reconstruction: Harnessing text-to-image AI for restoring historical architectures. *Challenge Journal of Structural Mechanics*. 2024. Vol. 10, № 2. P. 69–85. DOI: <https://doi.org/10.20528/cjsmec.2024.02.004>.
11. Li X., Lin J., Zhang X. Dynamic Transmission and Innovative Transformation of Cultural Heritage: Generative Artificial Intelligence Practices Based on Cultural Cognitive Models. *Applied Sciences*. 2025. Vol. 15, № 23. Art. 12651. DOI: <https://doi.org/10.3390/app152312651>.
12. Münster S., Maiwald F., di Lenardo I., Henriksson J., Isaac A., Graf M.M., Beck C., Oomen J. Artificial Intelligence for Digital Heritage Innovation: Setting up a R&D Agenda for Europe. *Heritage*. 2024. Vol. 7, № 2. P. 794–816. DOI: <https://doi.org/10.3390/heritage7020038>.
13. Schauer S., Simbeck K. Conceptual Implementation of a Digital Cultural Heritage Application using Generative AI. *Proceedings of the 21st International Conference on Culture and Computer Science: from Humanism to Digital Humanities (KUI '24)*. New York. Association for Computing Machinery. 2025. Article 10. P. 1–6. DOI: <https://doi.org/10.1145/3719236.3719242>.
14. Stjernholm E., Eriksson M., Mohammadi Norén F. On the Historical Gaze of Generative AI: Visions of Scandinavia in Stable Diffusion. *Scandinavian Journal of History*. 2025. Vol. 50, № 4. P. 458–488. DOI: <https://doi.org/10.1080/03468755.2025.2511644>.

15. Talebghaghighi F. Towards Archival Engagement With AI: An exploratory study using historical photographs. *Research Square*. 2026. DOI: <https://doi.org/10.21203/rs.3.rs-8615665/v1>.
16. Xu J., Yan L., Zhang R. et al. A review of the development and application of generative technology in digital museums. *Heritage Science*. 2025. Vol. 13. Art. 589. DOI: <https://doi.org/10.1038/s40494-025-02164-1>.

References:

1. Yefremova, O. (2024). Vykorystannia servisu ShI RunwayML dlia stvorennia vizualizatsii danykh [Using the AI service RunwayML for data visualization]. *Visnyk Dniprovskoi akademii neperervnoi osvity. Seriya: Filosofiia. Pedagogika*, 1(1), 142–149. DOI: <https://doi.org/10.54891/2786-7013-2024-1-16> [in Ukrainian].
2. Kazakov, H., & Tochylina, I. (2024). Vykorystannia ChatGPT u vykladanni istorii v zakladakh serednoi osvity: pohliad vchytelia [Using ChatGPT in teaching history in secondary education institutions: a teacher's perspective]. *Humanitarni studii: istoriia ta pedagogika*, 1(7), 42–51. Available at: <http://gsip.wunu.edu.ua/index.php/gsipua/article/view/193> (Accessed 10 March 2026) [in Ukrainian].
3. Kopylov, S., & Pihovych, I. (2025). Shtuchnyi intelekt u systemi vyshchoi istorychnoi osvity: pidkhody, problemy ta perspektyvy [Artificial intelligence in the system of higher historical education: approaches, problems and prospects]. *Pedagogichni nauky: teoriia, istoriia, innovatsiini tekhnologii*, 1(141), 268–284. DOI: <https://doi.org/10.24139/2312-5993/2025.01/268-284> [in Ukrainian].
4. Lytvynenko, V.Yu. (2025). Vykorystannia studentamy filolohichnykh spetsialnostei ShI u vykonanni indyvidualnykh zavdan: problemy ta perspektyvy [Use of artificial intelligence by philology students in completing individual tasks: problems and prospects]. *Visnyk nauky ta osvity*, 3(33), 395–403. DOI: [https://doi.org/10.52058/2786-6165-2025-3\(33\)-395-403](https://doi.org/10.52058/2786-6165-2025-3(33)-395-403) [in Ukrainian].
5. Menzhulin, V. (2025). Z dosvidu vykorystannia shtuchnoho intelektu istorykom filosofi: haliutsynatsii ta bulshyt, kreatyvnist ta adaptyvnist [From the experience of using artificial intelligence by a historian of philosophy: hallucinations and bullshit, creativity and adaptability]. *Sententiae*, 44(3), 176–200. DOI: <https://doi.org/10.31649/sent44.03.176> [in Ukrainian].
6. Rudianyn, I. (2025). Shtuchnyi intelekt yak instrument personalizatsii navchannia istorii u ZVO [Artificial intelligence as a tool for personalization of history education in higher education institutions]. *Aktualni pytannia humanitarnykh nauk*, 92(2), 51–55. DOI: <https://doi.org/10.24919/2308-4863/92-2-7> [in Ukrainian].
7. Tereshchenko, Yu. (2019). Velykyi kniaz lytovskyy Vitovt [Grand Duke of Lithuania Vytautas]. *Istoriia i Ya*, 67–68. Available at: <https://day.kyiv.ua/article/istoriya-i-ya/velykyy-knyaz-lytovskyy-vitovt> (Accessed 10 March 2026) [in Ukrainian].
8. Shabuldo, F.M. (2003). Vitovt (Vytautas) [Vytautas]. *Entsyklopediia istorii Ukrainy*, Vol. 1: A–V. Kyiv: Naukova dumka. Available at: <http://www.history.org.ua/?termin=Vitovt> (Accessed 10 March 2026) [in Ukrainian].
9. Al-Ghamdi, S.M., & Yusuf, N. (2026). Digital heritage and fashion: preserving cultural identity through AI and virtual archives. *Digital Scholarship in the Humanities*. DOI: <https://doi.org/10.1093/llc/fqag008> [in English].
10. Arzomand, K., Rustell, M., & Kalganova, T. (2024). From ruins to reconstruction: Harnessing text-to-image AI for restoring historical architectures. *Challenge Journal of Structural Mechanics*, 10(2), 69–85. DOI: <https://doi.org/10.20528/cjsmec.2024.02.004> [in English].
11. Li, X., Lin, J., & Zhang, X. (2025). Dynamic transmission and innovative transformation of cultural heritage: Generative artificial intelligence practices based on cultural cognitive models. *Applied Sciences*, 15(23), 12651. DOI: <https://doi.org/10.3390/app152312651> [in English].
12. Münster, S., Maiwald, F., di Lenardo, I., Henriksson, J., Isaac, A., Graf, M. M., Beck, C., & Oomen, J. (2024). Artificial intelligence for digital heritage innovation: Setting up a R&D agenda for Europe. *Heritage*, 7(2), 794–816. DOI: <https://doi.org/10.3390/heritage7020038> [in English].
13. Schauer, S., & Simbeck, K. (2025). Conceptual implementation of a digital cultural heritage application using generative AI. *Proceedings of the 21st International Conference on Culture and Computer Science: From Humanism to Digital Humanities (KUI '24)*. New York: Association for Computing Machinery, Article 10, 1–6. DOI: <https://doi.org/10.1145/3719236.3719242> [in English].
14. Stjernholm, E., Eriksson, M., & Mohammadi Norén, F. (2025). On the historical gaze of generative AI: Visions of Scandinavia in Stable Diffusion. *Scandinavian Journal of History*, 50(4), 458–488. DOI: <https://doi.org/10.1080/03468755.2025.2511644> [in English].
15. Talebghaghighi, F. (2026). Towards archival engagement with AI: An exploratory study using historical photographs. *Research Square*. DOI: <https://doi.org/10.21203/rs.3.rs-8615665/v1> [in English].
16. Xu, J., Yan, L., Zhang, R., et al. (2025). A review of the development and application of generative technology in digital museums. *Heritage Science*, 13, 589. DOI: <https://doi.org/10.1038/s40494-025-02164-1> [in English].

Дата першого надходження статті до видання: 26.04.2026

Дата прийняття статті до друку після рецензування: 20.05.2026

Дата публікації (оприлюднення) статті: 29.05.2026



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