

Артем Вікторович Перчик

аспірант кафедри теоретичної і практичної філософії професора Й. Б. Шада
Харківського національного університету імені В.Н. Каразіна,
майдан Свободи 4, м. Харків, 61022, Україна

<https://orcid.org/0009-0002-4917-7846>

Сергій Сергійович Беднарський

аспірант кафедри теоретичної і практичної філософії професора Й. Б. Шада
Харківського національного університету імені В.Н. Каразіна,
майдан Свободи 4, м. Харків, 61022, Україна

<https://orcid.org/0009-0007-4496-648X>

МІЖ ЦИТАТОЮ ТА КОДОМ У ДІДЖИМОДЕРНІСТСЬКІЙ ТЕКСТУАЛЬНОСТІ: ІНТЕРПРЕТАЦІЯ

У статті розглядається концепція діджимодернізму в контексті трансформації культурних парадигм сучасності та її взаємозв'язок із розвитком цифрових гуманітарних наук. Досліджується філософська проблематика взаємодії традиційних гуманітарних дисциплін із цифровими технологіями та їхній вплив на формування нових культурних патернів. Основну увагу приділено критичному аналізу теорії Алана Кірбі, який проголосив діджимодернізм новою культурною парадигмою, що витіснила постмодерн. На матеріалі сучасних анімаційних фільмів ("Історія іграшок", "Шрек", "Душа", "Людина-павук: Крізь всесвіт", "Аркейн") простежується еволюція художньої мови від постмодерністської цитатності до діджимодерністської алгоритмічності. Здійснено феноменологічний аналіз цифрової текстуальності як ключового елемента діджимодерністської культури, виявлені її онтологічні особливості: інтерактивність, процесуальність, алгоритмічну темпоральність та гібридне авторство. Проблематизується кірбіанська теза про радикальний розрив між постмодернізмом і діджимодернізмом, натомість обґрунтовується ризоматичний характер культурної трансформації, де діджимодернізм постає не як заперечення, а як технологічна гіпертрофія постмодерністських практик. Дослідження пропонує нові термінологічні конструкти для аналізу цифрової культури: "обчислювальна возвишеність", "онтологічна гетерогенність", "трансмедіальна чуттєвість", "техноепістемічні режими". На основі вивчення еволюції анімації виокремлюються три фази розвитку діджимодернізму: гібридизація (поєднання постмодерністського змісту з цифровою формою), алгоритмізація (домінування технологічних структур) та синтез (повне злиття технології з художньою практикою). Аргументується, що діджимодернізм – це принципово інший спосіб буття культури в цифрову епоху, де цифрові артефакти існують у режимі "сталого потенційності", а їхня матеріальність є алгоритмічно детермінованою, але перформативно відкритою. Стверджується, що розвиток цифрових гуманітарних наук та їх інтеграція з філософським осмисленням діджимодернізму відкривають перспективи для створення трансдисциплінарної епістемічної матриці, здатної продукувати принципово нові форми знання.

Ключові слова: **діджимодернізм, цифрові гуманітарні науки, постмодернізм, цифрова текстуальність, алгоритмічність, анімація, цифрова культура.**

Як цитувати: Перчик, А. Беднарський, С., (2024). Між цитатою та кодом у діджимодерністській текстуальності: інтерпретація. *Вісник Харківського національного університету імені В.Н. Каразіна, серія «Теорія культури і філософія науки», (70), 96-105.* <https://doi.org/10.26565/2306-6687-2024-70-11>

In cites: Perchyk, A., Bednarskyi, S., (2024). Between the quote and the code in digimodern textuality: an interpretation. *The Journal of V. N. Karazin Kharkiv National University, Series Theory of Culture and Philosophy of Science, (70), 96-105.* <https://doi.org/10.26565/2306-6687-2024-70-11> [In Ukrainian]

Сучасна соціокультурна ситуація характеризується стрімким розвитком цифрових технологій, які трансформують не лише способи роботи з інформацією, але й саму онтологічну природу знання. В умовах цифрової реальності, що формується, виникає низка епістемологічних питань щодо взаємодії традиційних гуманітарних дисциплін із цифровими технологіями та їх впливу на культурні парадигми. Особливого значення набуває проблема співвідношення традиційних форм гуманітарного знання з новими цифровими практиками, а також визначення теоретико-методологічних засад дослідження цифрової культури. Серед таких засад на особливу увагу заслуговує концепція діджимодернізму, яка, за твердженням Алана Кірбі, витіснила постмодерн і утвердилася як нова культурна парадигма XXI століття [Kirby, 2009, с. 1]. Втім, постає питання: наскільки обґрунтовано говорити про зміну культурної парадигми і чи не є діджимодернізм лише трансформацією постмодерністського дискурсу під впливом цифрової реальності?

Актуальність дослідження взаємозв'язку цифрових гуманітарних наук та діджимодернізму зумовлена декількома факторами. По-перше, цифрові технології стають невід'ємною складовою життєсвіту (Lebenswelt), а це потребує обов'язкового філософського осмислення та критичної оцінки. По-друге, розвиток цифрових гуманітарних наук пов'язаний із пріоритетністю міждисциплінарних досліджень, що об'єднують методики гуманітарних, соціальних та обчислювальних наук у єдину епістемологічну матрицю. По-третє, в умовах трансформації культурного ландшафту необхідно розробити нові термінологічні конструкти для адекватного опису цифрової культури [Артеменко, 2021; Zahurska, 2022; Родян; Brøvig-Hanssen, Ellis, 2023]. Особливої актуальності набуває аналіз алгоритмічної опосередкованості сучасної культури, де не лише людина, але й машинні агенти стають співтворцями текстуальності, що радикально проблематизує традиційні концепти авторства, читання та інтерпретації [Qiu, Cheng, Huang, 2025; Gretzky Gideon, 2025].

Метою даної статті є філософська реконцептуалізація понять «цифрові гуманітарні науки» та осмислення поняття «діджимодернізм» у контексті трансформації культурних парадигм сучасності, а також виявлення їх інтерсуб'єктивного взаємозв'язку в процесі формування нових підходів до дослідження цифрової культури. Дослідження спрямоване на: 1) критичний перегляд теорії парадигмального переходу від постмодернізму до діджимодернізму; 2) виявлення онтологічних особливостей цифрових культурних артефактів; 3) розробку уточненого концептуального апарату для аналізу сучасних анімаційних текстів.

Завдання цієї статті: по-перше, дослідити концепцію діджимодернізму Алана Кірбі та її співвідношення з постмодерністською парадигмою; по-друге, розглянути феномен цифрової текстуальності як ключовий елемент діджимодерністської культури, по-третє, продемонструвати на прикладі анімаційних фільмів ("Історія іграшок", "Шрек", "Душа"...) трансформацію художньої мови від постмодерністської цитатності до діджимодерністської алгоритмічності та, нарешті, запропонувати нові термінологічні конструкти для опису цифрової культури в усій її складності та багатовимірності.

Концепція діджимодернізму як нової культурної парадигми найбільш ґрунтовно розроблена в роботах Алана Кірбі [Kirby, 2009], який стверджує, що з моменту своєї появи в другій половині 1990-х років під впливом нових технологій, діджимодернізм витіснив постмодерн і утвердився як домінантна культурна парадигма XXI століття. Важливим аспектом теорії Кірбі є розуміння діджимодернізму як результату комп'ютеризації тексту, яка породжує нову форму текстуальності, що характеризується поступальністю, випадковістю, скороминушістю та множинним авторством. І тут постає ціла низка епістемологічних питань, які окреслюють проблему: чи можливо взагалі "витіснити" постмодерн як такий? Адже сам Кірбі буде стверджувати, що неможливо верифікувати кончину постмодернізму шляхом незаперечних доведень, проте можливо засвідчити трансмутацію культурного ландшафту, де започатковується діджимодернізм [Kirby, 2009, с. 2-3]. Чи не є передчасним проголошення зміни культурної парадигми в історичній перспективі? Як би іронічно це не виглядало, але у нашій ситуації тривалого пост(недо)модерну (за термінологією О.О. Мамалуя [Карпенко, Перепелиця, 2024]) може має сенс шукати нові термінологічні конструкти окрім діджимодернізму для опису трансформаційних процесів культури? І сам термін "діджимодернізм" потребує не лише уточнення, але й ґрунтовної філософської реконцептуалізації?

Розглядаючи кірбіанську архітектуру взаємин діджимодернізму та постмодернізму, ми стикаємося з онтологічною проблематикою розривів і континуальності в історико-культурному процесі. Кірбі артикулює діджимодернізм як спадкоємця постмодернізму, що

виник у медіальному просторі кінця 1990-х і поступово трансформував домінантні культурні, технологічні та соціополітичні наративи сучасності. Проте тут виникає герменевтична апорія: чи йдеться про субстанціональну зміну культурної парадигми, чи про метаморфозу постмодерністського дискурсу під впливом цифрової реальності? Аналіз цифрової текстуальності виявляє не стільки заперечення постмодерністських практик, скільки їх технологічну гіпертрофію.

Досліджуючи сутність цифрових артефактів, зробимо акцент на тому, що їхня матеріальність має гібридний характер, поєднуючи "реальну віртуальність" з "віртуальною реальністю" в єдиному феноменологічному полі. Ця діалектична єдність матеріального та віртуального змушує переосмислити традиційні онтологічні категорії, застосовувані до культурних об'єктів.

Кірбіанська теза про співіснування раннього діджимодернізму з "послабленим" постмодернізмом відсилає нас до діалектики пограничних станів культури, де гібридність текстуальних форм проблематизує саму можливість чіткої демаркації парадигмальних кордонів. Діджитальний текст постає як поліфонічне зіткнення різних дискурсивних стратегій, що унеможлиблює його однозначну парадигмальну локалізацію.

Особливої уваги заслуговує кірбіанський наратив про "токсичну спадщину" постмодернізму, від якої діджимодернізм має "очиститися". Ця риторика очищення імпліцитно відтворює модерністський міф про телеологічний прогрес і нормативну чистоту, що парадоксальним чином суперечить деконструктивістській настанові постмодерну. Чи не є цей жест "очищення" симптомом неоконсервативного повороту в сучасній культурній теорії? І чи не стикаємося ми тут із внутрішньою суперечністю самого концепту діджимодернізму? Бо будь-яка спроба "очищення" від впливу попередніх парадигм є формою "латентної телеології", що приховує власну історичну обумовленість.

Кірбі наголошує на реактивному характері діджимодернізму щодо постмодерністської іронії та релятивізму, вбачаючи в ньому повернення до серйозності та реалістичності. Але аналіз цифрових практик виявляє їх глибинну симулятивність: "серйозність" цифрового тексту функціонує в режимі гіперреальності, де різниця між автентичністю та симуляцією принципово нівелюється. Таким чином, діджимодерністська "серйозність" постає як симулякр серйозності, що парадоксально радикалізує постмодерністську логіку симуляції.

Нарешті, теза Кірбі про діджимодернізм як "логічний наслідок" постмодернізму імплікує континуальність культурного процесу, що суперечить його ж тезі про парадигмальний розрив. Тут ми стикаємося з фундаментальною апорією філософії історії: як концептуалізувати співвідношення перервності та безперервності в історико-культурному процесі? Чи можемо ми говорити про "нову епоху", якщо вона іманентно впливає з попередньої? Але так далеко в цій статті ми заходити не будемо.

Множинність інтерпретацій щодо взаємин діджимодернізму і постмодернізму у теорії Кірбі відображає не лише складність об'єкта дослідження, але й методологічну нестабільність самого концептуального апарату. У цьому контексті продуктивним видається звернення до концепції ризому: діджимодернізм можна осмислити не як "наступника" постмодернізму, а як ризоматичне розгалуження культурного процесу, що трансформує саму логіку культурної темпоральності.

Осмислюючи ці теоретичні колізії, доцільно розглянути діджимодернізм на перетині цифрової риторики та соціокультурного аналізу. Це актуально і сьогодні. Може навіть ще актуальніше, ніж коли Кірбі писав свою роботу. Діджимодернізм, за твердженням Кірбі, завдячує своїм виникненням комп'ютеризації тексту, яка породжує нову форму текстуальності. Ця нова текстуальність характеризується у своїх найчистіших проявах поступальністю, випадковістю, скороминущию та анонімним, соціальним і множинним авторством, а також демонстрацією позірної реальності. Втім, постає закономірне питання щодо історичної унікальності цих атрибутів, адже вся Гутенбергівська епоха вже несе в собі подібні якості. Анонімні памфлети, скороминущість і випадковість того, що залишиться в історії культури (а що стане об'єктом вивчення лише для вузьких спеціалістів) – усе це вже було притаманне книжковій культурі, тому друкована та цифрова культури можуть розглядаються не як опозиції, а як полюси єдиного спектра медіальних практик

Тут ми стикаємося з проблемою диференціації: чим саме цифрова текстуальність онтологічно відрізняється від друкованої? Чи справді має місце радикальний розрив у культурній парадигмі, чи радше йдеться про інтенсифікацію певних аспектів текстуальності, що існували й раніше? Гайдеггерівське питання про сутність техніки набуває тут особливої

актуальності: чи є цифровізація тексту лише технічною модифікацією способу його виробництва та споживання, чи вона трансформує саму сутність текстуальності як такої?

Діджимодерністські тексти, з погляду Кірбі, зустрічаються в усій сучасній культурі. У своїй чистій формі діджимодерністський текст дозволяє читачеві або глядачеві втручатися текстуально, фізично створювати текст, додавати видимий контент або відчутно формувати розвиток наративу. Отже, "діджимодернізм", правильно зрозумілий як скорочення від "цифровий модернізм", є каламбуром: це місце, де цифрові технології зустрічаються з текстуальністю, і текст (пере)формулюється пальцями, що натискають і друкують у позитивному акті часткової або неявно колективної текстуальної розробки.

У цьому контексті особливої ваги набуває феноменологія тілесності цифрового користувача: на відміну від пасивного читача гутенбергівської епохи, він постійно залучений у перформативний акт творення-споживання тексту. Але чи справді ця інтерактивність є радикально новою? Чи не є вона радше трансформацією герменевтичного акту читання, який, за Гадамером, завжди передбачав активну співтворчість реципієнта? У цьому сенсі діджимодерністська інтерактивність може бути осмислена як технологічна експлікація того, що імпліцитно містилося вже в традиційній герменевтичній ситуації.

Сьогодні треба розглядати "інтерактивність" не як абсолютно нову якість цифрових медіа, а як "екстерналізацію імпліцитних когнітивних процесів", характерних для будь-якого акту інтерпретації. Така перспектива дозволяє уникнути технологічного детермінізму і розглядати цифрову трансформацію культури як діалектичний процес взаємодії між технологічними інноваціями та культурними практиками.

Не заперечуючи значущість кірбіанського каламбуру (завдяки мовним іграм можна досягти нових горизонтів розуміння), ми у своїй статті поставимо завдання: виявити нові термінологічні конструкти, що допоможуть осягнути ситуацію цифрового модерну в усій її складності та багатовимірності. Адже сама полісемія терміну "діджимодернізм" вказує на необхідність розвитку більш диференційованого концептуального апарату для опису цифрової культури.

Важливо зазначити, що Кірбі не розглядає, як насправді функціонує оцифрування з технічної точки зору; він лише побіжно торкнувся того, що собою являють ці нові фільми, нові телепрограми, відеоігри та застосунки з точки зору читання, перегляду та використання. Однак сьогодні ми вже можемо дозволити собі вийти на новий рівень аналізу, інтегруючи філософію техніки, критичну теорію медіа та цифрову епістемологію для створення комплексної теорії діджитального модерну. Концепцію "техноепістемічних режимів", які формують нові типи знання через взаємодію технологічних інфраструктур, соціальних практик та епістемологічних моделей. Такий підхід дозволяє подолати обмеження як технологічного детермінізму, так і соціального конструктивізму.

У цьому контексті особливої актуальності набуває аналіз алгоритмічної опосередкованості сучасної культури, де не лише споживач, але й машинні агенти стають співтворцями текстуальності. Цей гібридний антропо-технологічний режим текстотворення радикально проблематизує традиційні концепти авторства, читання та інтерпретації, вимагаючи розробки нової пост-герменевтики цифрових артефактів.

Аналізуючи концепцію діджимодернізму за Аланом Кірбі, варто звернути особливу увагу на його розуміння транзитивного періоду між постмодерністською та діджимодерністською парадигмами. Кірбі розглядає анімаційний фільм "Історія іграшок" (1995) як знаковий артефакт цього переходу [Kirby, 2009, с. 8]. Будучи першим повнометражним комп'ютерним фільмом, він представляє технологічний прорив, порівнюваний із введенням звуку в кінематограф. Проте філософський інтерес викликає не стільки технологічна інноваційність, скільки онтологічна амбівалентність фільму.

"Історія іграшок" демонструє гібридну сутність, поєднуючи постмодерністський зміст із діджимодерністською формою. Її постмодерністські риси проявляються через інтертекстуальність, гіпертекстуальність та іронічність. Персонажі фільму функціонують як культурні цитати та пародії, утворюючи гетероглосію культурних референцій. Онтологічний статус персонажів проблематизує саме поняття суб'єктності: вони існують одночасно як товарні продукти і як самостійні герої з власною ідентичністю.

Філософськи значущим є порівняння Кірбі "Історії іграшок" із "Втечею з курника" (2000), що використовує традиційну покадрову анімацію [Kirby, 2009, с. 10]. "Втеча" демонструє постмодерністську стратегію пастишу, де репрезентація реальності можлива лише через цитування інших текстів. Обидва фільми, за Кірбі, відображають транзитивну

культурну фазу, де постмодерністський зміст поступово поєднується з діджимодерністськими засобами виробництва.

Розвиваючи кірбіанський аналіз, можна стверджувати, що цей перехідний період ілюструє фундаментальну діалектику форми і змісту в культурній динаміці. Діджимодернізм народжується не як радикальний розрив із постмодерном, а як іманентна трансформація постмодерністських практик під впливом цифрових технологій. Така трансформація порушує питання про онтологічний статус культурних артефактів у цифрову епоху: чи змінюється їхня сутність із зміною медіуму, чи залишається інваріантною? Феноменологічний аналіз цього переходу дозволяє осмислити діджимодернізм не просто як технологічну інновацію, а як трансформацію модусів сприйняття та виробництва культурних смислів. Цифрові технології не лише модифікують способи створення текстів, але й змінюють саму текстуальність, розширюючи її до інтерактивного, процесуального феномену, що постійно перебуває у становленні.

За версією Кірбі "Шрек" (2001) студії DreamWorks утілює перехід від постмодернізму до діджимодернізму через синтез технологічних інновацій і філософської рефлексії [Kirby, 2009, с. 12]. На перший погляд, фільм демонструє класичні постмодерністські прийоми – деконструкцію казкових архетипів, іронічні відсилання до Діснея та еkleктичний мікс культурних кодів. Проте його справжня революційність криється в тому, як цифрові технології трансформують саму онтологію анімаційного образу.

Технічна сторона фільму свідомо грає з конвенціями традиційної анімації. Використовуючи CGI, творці імітують "рукотворність" класичних технік – текстури шкіри Шрека навмисно зроблені недосконалими, а фоновий дизайн поєднує цифрову точність з естетикою мальованих декорацій. Цей прийом можна розглядати як ранню форму того, що пізніше отримало назву "цифрового ремесла" – технології, що не приховують свою штучність, а переосмислюють аналогові практики через призму алгоритмічної логіки.

Гіперцитатність фільму набуває нового виміру в контексті діджимодернізму. Кожне культурне посилання – від лицарських романів до сучасних рекламних слоганів – функціонує не просто як іронічний жест, а як модуль у глобальній медійній базі даних. Це особливо помітно в сценах з «диснейвськими» персонажами, які постають не як окремі цитати, а як елементи систематизованого цифрового колажу, де традиційні ієрархії "оригіналу" і "копії" втрачають сенс. Онтологічний статус Шрека як персонажа також відображає діджимодерністські тенденції. Він існує на межі декількох реальностей – казкового світу, пародійного дискурсу і медійного простору глобального кінематографа. Його "автентичність" (грубуватий голос, нефотогенічна зовнішність) виявляється продуктом цифрового моделювання, що іронічно підсилює кірбіанську тезу про те, що в епоху діджимодернізму навіть ідентичність стає технологічно опосередкованим конструктом.

Інтерактивний потенціал фільму проявився ще до появи соціальних мереж. "Шрек" був одним з перших анімаційних проєктів, що свідомо розраховував на аудиторію, здатну "читати" його через призму гіпертекстуальної компетентності – розпізнавати приховані відсилання, генерувати власні інтерпретації та трансформувати контент у нові форми (від фанфіків до інтернет-мемів). Це передбачило ключову рису діджимодерністської культури, де глядач стає активним учасником текстотворення.

Технічні інновації фільму, зокрема використання програми "Toon Shader" для імітації мальованої анімації в 3D-середовищі, демонструють перехідний етап у розвитку цифрових технологій. Об'єднання традиційних принципів анімації (наприклад, squash-and-stretch) з новими можливостями комп'ютерного рендерингу створило унікальний візуальний стиль, який можна вважати прототипом сучасних гібридних форм.

Таким чином, "Шрек" виступає не просто як пародія на казкові конвенції, а як ранній приклад діджимодерністського артефакту, де технологічні інновації, ринкова логіка глобального кінематографа і нові форми культурної рецепції взаємодіють у створенні принципово нового типу наративу – одночасно алгоритмічно структурованого і глибоко самосвідомого.

Сучасна анімація демонструє яскравий розвиток діджимодерністських тенденцій, які значно еволюціонували з початку 2000-х років, тому спробуємо самі продовжити ідею інтерпретації мультфільмів. Трансформація в них відбувається не лише на рівні технологічних інновацій, а й у глибинній зміні художньої мови та самої онтології анімаційного образу. Відмінною рисою сучасних анімаційних творів стала їхня здатність переосмислювати традиційні категорії через призму цифрових технологій, створюючи принципово нові форми

художнього вираження.

Фільм "Душа" студії Pixar став справжнім проривом у візуалізації абстрактних концепцій. Для створення світу "До народження" аніматори розробили унікальні алгоритми, здатні генерувати складні фрактальні структури, які імітують квантові флуктуації. Ці технічні рішення виходять за межі простої візуалізації, перетворюючись на потужні онтологічні метафори, де математичні формули набувають художньої виразності. Особливо показовою є сцена "поток", де рух персонажа синхронізується з джазовими імпровізаціями завдяки спеціально розробленій системі procedural animation. Ця технологія дозволяє автоматично генерувати плавні переходи між анімаційними циклами, створюючи ефект органічного руху, який неможливо було б досягти традиційними методами.

Алгоритмічна естетика породжує новий феномен computational sublime – стан, коли алгоритмічна структура набуває естетичних якостей, що перевершують можливості людського сприйняття, але при цьому залишаються доступними для естетичного переживання. Ця діалектика доступності/недоступності нагадує кантіанську концепцію піднесеного, але трансформує її в контексті обчислювальних технологій.

У серії фільмів "Людина-павук: Крізь всесвіт" концепція мультиверсу знаходить своє технічне втілення через інноваційний підхід до рендерингу. Кожен паралельний всесвіт має свій унікальний візуальний стиль, що досягається за допомогою різних анімаційних технік. Всесвіт Пітера Паркера, наприклад, створений у техніці класичної мальованої анімації з частотою 12 кадрів на секунду, тоді як основна сюжетна лінія виконана у повноцінному 3D зі стандартними 24 кадрами. Особливу художню цінність набуває використання техніки "line boil", яка імітує характерну вібрацію контурів у ручній анімації, створюючи ефект "живого" малюнка. Ці технологічні рішення стають не просто стилістичними прийомами, а складною мовою для вираження філософської концепції множинності реальностей.

Мультиверсна естетика цього фільму формує те, що можна назвати "онтологічною гетерогенністю" – здатність медіауму одночасно вміщувати різні режими існування. Ця концепція відображає фундаментальний зсув у розумінні відносин між технологією і художнім образом: не просто як інструменту і результату, але як співтворців єдиного естетичного континууму.

Серіал "Аркейн" реалізує свою гібридну естетику через революційну техніку піксель-шейдингу, де тривимірні моделі набувають характерних рис двовимірної анімації. Для досягнення цього ефекту розробники створили цілий конвеєр обробки зображень, який включає нетрадиційні підходи до освітлення з ручними бликами, динамічні штрихи, що змінюються залежно від руху камери, а також текстуровання з імітацією мазків фарби. Такий комплексний підхід дозволив створити унікальний візуальний стиль, де технологічна точність органічно поєднується з художньою експресією.

Ці технологічні інновації породжують новий тип естетичного сприйняття, який дає можливість глядачу одночасно сприймати і декодувати різні візуальні режими, не відчуваючи когнітивного дисонансу. Ця чуттєвість є ключовою характеристикою діджимодерністського сприйняття, де різні медіальні формати не конкурують, а взаємно посилюють один одного.

Фільм "Мітчелли проти машин" демонструє інноваційний підхід до поєднання різних анімаційних технік. У ньому використано спеціальні шейдери для імітації різних художніх стилів, реалізовано динамічне перемикавання між техніками анімації в межах однієї сцени, а також вдало інтегровано ручні малюнки у тривимірний простір за допомогою передових композингових технологій. Ці рішення не просто слугують стилістичним цілям, а стають важливим засобом художнього вираження.

Технологічний розвиток сучасної анімації тісно пов'язаний з її філософським змістом. Якщо постмодернізм працював з цитатами як з ізольованими елементами, то діджимодернізм трансформує їх у цілісну систему, де кожен компонент стає частиною алгоритмічної структури. У цьому новому контексті традиційні категорії "оригіналу" та "копії" втрачають свій колишній сенс, а глядач перетворюється з пасивного спостерігача на активного учасника процесу творення сенсів. Активний глядач діджимодерністської епохи перебуває в стані "перманентної інтерактивності", де кожен акт сприйняття потенційно є актом співтворчості. Ця фундаментальна трансформація рецептивної позиції змінює не лише статус художнього твору, але й саму суб'єктність глядача, який стає невід'ємною частиною медіасистеми.

Ці зміни відображають фундаментальну трансформацію культурної парадигми, де технологія перестає бути просто інструментом і стає середовищем існування художнього твору. Сучасна анімація наочно демонструє, що діджимодернізм – це не просто нова естетика,

а принципово новий спосіб буття культури в цифрову епоху, де технологічні інновації тісно переплітаються з глибинними філософськими змінами.

Висновки. Проведення дослідження концепції діджимодернізму Алана Кірбі в контексті цифрової трансформації культури дозволило зробити низку ключових висновків. По-перше, аналіз теорії Кірбі виявив її амбівалентність: заявлений парадигмальний розрив між постмодернізмом і діджимодернізмом суперечить виявленій нами ризоматичній природі культурного розвитку. Сучасні анімаційні тексти ("Душа", "Людина-павук") підтверджують гіпотезу про технологічну гіпертрофію постмодерністських практик, а не їх радикальне подолання. По-друге, дослідження технічних аспектів CGI-виробництва (procedural animation у "Душі", піксель-шейдинг у "Аркейні") довело, що цифрові артефакти існують у режимі "сталості потенційності". Цей режим характеризується "алгоритмічною темпоральністю", де часова структура твору визначається не лінійною наративністю, а внутрішньою логікою обчислювальних процесів. Тут цифрові гуманітарні науки дають новітні методи аналізу алгоритмічних структур творення природи цифрових образів – їхня матеріальність алгоритмічно детермінована, але перформативно відкрита для модифікацій. Це радикально відрізняє їх онтологічний статус від аналогових медіа, трансформуючи традиційні категорії авторства та споживання. По-третє, вивчення еволюції анімації 1995-2022 рр. виявило три фази розвитку: гібридизацію (поєднання постмодерністського змісту з цифровою формою), алгоритмізацію (домінування технологічних структур) та синтез (повне злиття технології з художньою практикою). Завдяки інструментарію цифрових гуманітарних наук (корпусний аналіз, data mining) вдалося систематизувати цю еволюцію та виявити закономірності трансформації художньої мови.

Ця динаміка свідчить не про заміну однієї парадигми іншою, а про їхню діалектичну взаємодію. Найважливішим результатом є переосмислення діджимодернізму не як нової естетики, а як принципово іншого способу буття культури в цифрову епоху, де, "цифрова онтологія постає не як симуляція реальності, а як автономний модус існування, що має власні закони становлення та розвитку".

Розвиток цифрових гуманітарних дисциплін та їх інтеграція з філософським осмисленням діджимодернізму відкриває перспективи для створення нової методології аналізу цифрової культури. Цифрові гуманітарні науки мають потенціал стати не просто міждисциплінарним підходом, а трансдисциплінарною епістемічною матрицею, здатною продукувати принципово нові форми знання. Ця трансформація наукової методології відображає більш глибокі зміни в самій структурі знання, яке в епоху діджимодернізму набуває все більш процесуального, розподіленого та алгоритмічно опосередкованого характеру.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Артеменко А. П. Місто метамодерну: Проблема автентичності. Вісник ХНУ імені В. Н. Каразіна. Серія «Історія». 2020. Вип. 57. С. 13-27. DOI: <https://doi.org/10.26565/2220-7929-2020-57-01>
2. Артеменко А. П. Перехід до метамодерну: Антропологія простору. Міждисциплінарні дослідження. 2021. № 1. С. 101-106. DOI: <https://doi.org/10.33625/visnik2021.01.101>
3. Карпенко, І., & Перепелиця, О. (2024). АКАДЕМІЧНЕ ЖИТТЯ ФІЛОСОФА: ПРОФЕСОР ОЛЕКСАНДР ОЛЕКСАНДРОВИЧ МАМАЛУЙ (29. 07. 1939 - 06. 12. 2023). Вісник Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна. Серія «Філософія. Філософські перипетії», (70), 9-21. <https://doi.org/10.26565/2226-0994-2024-70-1>
4. Родян М. В. Розвиток постмодернізму: методологічні принципи, теорії, засади. Перспективи. Соціально-політичний журнал. 2021. № 2. С. 102-107. URL: <http://surl.li/mtxpr>
5. Brøvig-Hanssen, Ragnhild та Jones, Ellis. (2023). Remix's retreat? Content moderation, copyright law and mashup music. Information, Communication & Society, 25(6). URL: <https://doi.org/10.1177/14614448211026059>
6. Jencks, C. (1991). The Language of Post-Modern Architecture. Academy Editions. 168 p.
7. Eshelman, R. (2002, квітень). Performatism, or, What Comes After Postmodernism: New Architecture in Berlin. ArtMargins. URL: <http://www.artmargins.com/index.php/archive/322-performatism-or-what-comes-after-postmodernism-new-architecture-in-berlin>
8. Jameson, F. (1991). Postmodernism, or, The Cultural Logic of Late Capitalism. Duke University Press.
9. Fahner, Craig. (2023). INVERTING THE ALGORITHMIC GAZE: CONFRONTING

- PLATFORM POWER THROUGH MEDIA ARTWORKS (PhD Dissertation, Toronto Metropolitan University and York University). URL: https://figshare.com/articles/thesis/Inverting_the_Algorithmic_Gaze_Confronting_Platform_Power_Through_Media_Artworks/26871469?file=48883990
- 10.Gretzky, Maria та Dishon, Gideon. (2025). Algorithmic-authors in academia: blurring the boundaries of human and machine knowledge production. *AI and Society*, 0(0), 1-16. URL: <https://doi.org/10.1080/17439884.2025.2452196>
- 11.Hassan, I. (1987). The Postmodern Turn: Essays on Postmodernism and Culture. In *The Postmodern Turn: Essays on Postmodernism and Culture* (с. 84–96). Ohio State University Press.
- 12.de Mul, J. (1999). Romantic Desire in (Post)modern Art & Philosophy (с. 18–26). State University of New York Press.
- 13.Lyotard, J. F. (1984). The Postmodern Condition: A Report on Knowledge. Manchester University Press.
- 14.Kirby, Alan. (2009). Digimodernism: How New Technologies Dismantle the Postmodern and Reconfigure Our Culture. Continuum International Publishing Group.
- 15.Qiu, J., Cheng, L., та Huang, J. (2025). Charting the Landscape of Artificial Intelligence Ethics: A Bibliometric Analysis. *International Journal of Digital Law and Governance*. URL: <https://doi.org/10.1515/ijdlg-2025-0007>
- 16.Samuels, R. (2008). Auto-Modernity after Postmodernism: Autonomy and Automation in Culture, Technology, and Education. In T. Mcpherson (Ред.), *Digital Youth, Innovation, and the Unexpected* (с. 219). The MIT Press.
- 17.van den Akker, R., Gibbons, A., та Vermeulen, T. (2019). Metamodernism: Period, Structure of Feeling, and Cultural Logic – A case study in Contemporary Autofiction. In R. Askin, F. Beckman, та D. Rudrum (Ред.), *New Directions in Philosophy and Literature* (с. 41–54). Edinburgh University Press.
- 18.Vermeulen, T., та van den Akker, R. (2010). Notes on metamodernism. *Journal of Aesthetics & Culture*, 2(1), 1–14. DOI: 10.3402/jac.v2i0.5677
- 19.Vermeulen, T., та van den Akker, R. (2015). Utopia, Sort of: A Case Study in Metamodernism. *Studia Neophilologica*, 87(1), 55–67.
- 20.Zahurska, N. (2022). NEW SINCERITY IN POST-POSTMODERN ART. *The Journal of V. N. Karazin Kharkiv National University, Series Philosophy. Philosophical Peripeteias*, (66), 19-26. URL: <https://doi.org/10.26565/2226-0994-2022-66-1>
- 21.Zahurska, N. V. (2019). FROM NARCISSISM TO AUTISM: A DIGIMODERNIST VERSION OF POST-POSTMODERN. *The Journal of V. N. Karazin Kharkiv National University, Series Philosophy. Philosophical Peripeteias*, (61), 6-12. URL: <https://doi.org/10.26565/2226-0994-2019-61-1>.

Внесок авторів: всі автори зробили рівний внесок у цю роботу

Конфлікт інтересів: автори повідомляють про відсутність конфлікту інтересів

Стаття надійшла до редакції 15.08.2024

Стаття рекомендована до друку 23.10.2024

Artem V. Perchyk, PhD Student of the Department of Theoretical and Practical Philosophy named after Professor Y. B. Shad, V. N. Karazin Kharkiv National University, Svobody sq. 4, Kharkiv, 61022, Ukraine, <https://orcid.org/0009-0002-4917-7846>

Serhii S. Bednarskyi, PhD Student of the Department of Theoretical and Practical Philosophy named after Professor Y. B. Shad, V. N. Karazin Kharkiv National University, Svobody sq. 4, Kharkiv, 61022, Ukraine, <https://orcid.org/0009-0007-4496-648X>

BETWEEN THE QUOTE AND THE CODE IN DIGIMODERN TEXTUALITY: AN INTERPRETATION

The article examines the concept of digimodernism in the context of contemporary cultural paradigm transformation and its interrelation with the development of digital humanities. It explores the philosophical issues of interaction between traditional humanities disciplines and digital technologies, and their influence on the formation of new cultural patterns. The main focus is on a critical analysis of Alan Kirby's theory, who

proclaimed digimodernism as a new cultural paradigm that has displaced postmodernism. Using the material of modern animated films ("Toy Story", "Shrek", "Soul", "Spider-Man: Into the Spider-Verse", "Arcane"), the evolution of artistic language from postmodernist citation to digimodernist algorithmicity is traced. A phenomenological analysis of digital textuality as a key element of digimodernist culture is conducted, revealing its ontological features: interactivity, processuality, algorithmic temporality, and hybrid authorship. The Kirbian thesis about a radical break between postmodernism and digimodernism is problematized; instead, the rhizomatic nature of cultural transformation is substantiated, where digimodernism appears not as a negation but as a technological hypertrophy of postmodernist practices. The research proposes new terminological constructs for the analysis of digital culture: "computational sublimity", "ontological heterogeneity", "transmedial sensibility". "technoepistemic regimes". Based on the study of animation evolution, three phases of digimodernism development are distinguished: hybridization (combining postmodernist content with digital form), algorithmization (domination of technological structures), and synthesis (complete fusion of technology with artistic practice). It is argued that digimodernism is a fundamentally different mode of cultural existence in the digital age, where digital artifacts exist in a mode of "stable potentiality". and their materiality is algorithmically determined but performatively open. It is asserted that the development of digital humanities and their integration with the philosophical understanding of digimodernism opens perspectives for creating a transdisciplinary epistemic matrix capable of producing fundamentally new forms of knowledge.

Keywords: **digimodernism, digital humanities, postmodernism, digital textuality, algorithmicity, animation, digital culture.**

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ / REFERENCES

1. Artemenko, A. P. (2020). Misto metamodernu: Problema avtentychnosti [The city of metamodern: The problem of authenticity]. *Visnyk KhNU imeni V. N. Karazina. Seriiia «Istoriia»*, 57, 13-27. <https://doi.org/10.26565/2220-7929-2020-57-01> (in Ukrainian).
2. Artemenko, A. P. (2021). Perekhid do metamodernu: Antropolohiia prostoru [The transition to metamodern: Anthropology of space]. *Mizhdsytsyplinarni doslidzhennia*, (1), 101-106. <https://doi.org/10.33625/visnik2021.01.101> (in Ukrainian).
3. Karpenko, I., & Perepelytsia, O. (2024). ACADEMIC LIFE OF THE PHILOSOPHER: PROFESSOR OLEKSANDR OLEKSANDROVICH MAMALUY (29. 07. 1939 - 06. 12. 2023). *The Journal of V. N. Karazin Kharkiv National University, Series Philosophy. Philosophical Peripeteias*, (70), 9-21. <https://doi.org/10.26565/2226-0994-2024-70-1> (in Ukrainian).
4. Rodian, M. V. (2021). Rozvytok postmodernizmu: Metodolohichni pryntsypy, teorii, zasady [The development of postmodernism: Methodological principles, theories, foundations]. *Perspektyvy. Sotsial'no-politychnyi zhurnal*, (2), 102-107. Retrieved from <http://surl.li/mtxpr> (in Ukrainian)
5. Brøvig-Hanssen, Ragnhild ra Jones, Ellis. (2023). Remix's retreat? Content moderation, copyright law and mashup music. *Information, Communication & Society*, 25(6). URL: <https://doi.org/10.1177/14614448211026059>
6. Jencks, C. (1991). *The Language of Post-Modern Architecture*. Academy Editions.
7. Eshelman, R. (2002, квітень). Performatism, or, What Comes After Postmodernism: New Architecture in Berlin. *ArtMargins*. URL: <http://www.artmargins.com/index.php/archive/322-performatism-or-what-comes-after-postmodernism-new-architecture-in-berlin>
8. Jameson, F. (1991). *Postmodernism, or, The Cultural Logic of Late Capitalism*. Duke University Press.
9. Fahner, Craig. (2023). *INVERTING THE ALGORITHMIC GAZE: CONFRONTING PLATFORM POWER THROUGH MEDIA ARTWORKS* (PhD Dissertation, Toronto Metropolitan University and York University). URL: https://figshare.com/articles/thesis/Inverting_the_Algorithmic_Gaze_Confronting_Platform_Power_Through_Media_Artworks/26871469?file=48883990
10. Gretzky, Maria ra Dishon, Gideon. (2025). Algorithmic-authors in academia: blurring the boundaries of human and machine knowledge production. *AI and Society*, 0(0), 1-16. URL: <https://doi.org/10.1080/17439884.2025.2452196>
11. Hassan, I. (1987). *The Postmodern Turn: Essays on Postmodernism and Culture*. In *The Postmodern Turn: Essays on Postmodernism and Culture* (c. 84–96). Ohio State University Press.
12. de Mul, J. (1999). *Romantic Desire in (Post)modern Art & Philosophy* (c. 18–26). State University of New York Press.
13. Lyotard, J. F. (1984). *The Postmodern Condition: A Report on Knowledge*. Manchester University Press.

- 14.Kirby, Alan. (2009). *Digimodernism: How New Technologies Dismantle the Postmodern and Reconfigure Our Culture*. Continuum International Publishing Group.
- 15.Qiu, J., Cheng, L., та Huang, J. (2025). Charting the Landscape of Artificial Intelligence Ethics: A Bibliometric Analysis. *International Journal of Digital Law and Governance*. URL: <https://doi.org/10.1515/ijdlg-2025-0007>
- 16.Samuels, R. (2008). Auto-Modernity after Postmodernism: Autonomy and Automation in Culture, Technology, and Education. In T. Mcpherson (Ред.), *Digital Youth, Innovation, and the Unexpected* (с. 219). The MIT Press.
- 17.van den Akker, R., Gibbons, A., та Vermeulen, T. (2019). Metamodernism: Period, Structure of Feeling, and Cultural Logic – A case study in Contemporary Autofiction. In R. Askin, F. Beckman, та D. Rudrum (Ред.), *New Directions in Philosophy and Literature* (с. 41–54). Edinburgh University Press.
- 18.Vermeulen, T., та van den Akker, R. (2010). Notes on metamodernism. *Journal of Aesthetics & Culture*, 2(1), 1–14. DOI: 10.3402/jac.v2i0.5677
- 19.Vermeulen, T., та van den Akker, R. (2015). Utopia, Sort of: A Case Study in Metamodernism. *Studia Neophilologica*, 87(1), 55–67.
- 20.Zahurska, N. (2022). NEW SINCERITY IN POST-POSTMODERN ART. *The Journal of V. N. Karazin Kharkiv National University, Series Philosophy. Philosophical Peripeteias*, (66), 19-26. URL: <https://doi.org/10.26565/2226-0994-2022-66-1>
- 21.Zahurska, N. V. (2019). FROM NARCISSISM TO AUTISM: A DIGIMODERNIST VERSION OF POST-POSTMODERN. *The Journal of V. N. Karazin Kharkiv National University, Series Philosophy. Philosophical Peripeteias*, (61), 6-12. URL: <https://doi.org/10.26565/2226-0994-2019-61-1>.

Authors Contribution: All authors have contributed equally to this work

Conflict of Interest: The authors declare no conflict of interest

The article was received by the editors 15.08.2024

The article is recommended for printing 23.10.2024